

**EVALUASI APLIKASI INVESTASI BERBASIS MOBILE  
MENGUNAKAN METODE HEURISTIK DALAM MEMBANGUN POLA  
INVESTASI JANGKA PANJANG (STUDI KASUS: STOCKBIT –  
INVESTASI SAHAM)**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
di Program studi Sistem Informasi SI



**DISUSUN OLEH:**

**Muhammad Adithya Warman (09031382025119)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EVALUASI APLIKASI INVESTASI BERBASIS MOBILE  
MENGUNAKAN METODE HEURISTIK DALAM MEMBANGUN POLA  
INVESTASI JANGKA PANJANG (STUDI KASUS: STOCKBIT –  
INVESTASI SAHAM)**

**SKRIPSI**

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi**

**Oleh**

**Muhammad Adithya Warman**

**NIM 09031382025119**

**Palembang, Mei 2024**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP. 197910202010121003**

**Pembimbing**



**Dedy Kurniawan, M.Sc**

**NIP. 197811172006042001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 22 Mei 2024

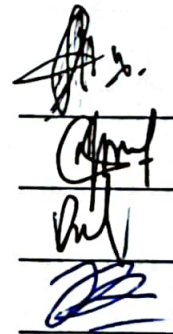
Nama : Muhammad Adithya Warman

NIM : 09031382025119

Judul : Evaluasi Aplikasi Investasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Heuristik Dalam Membangun Pola Investasi Jangka Panjang (Studi Kasus: Stockbit – Investasi Saham)

Komisi Penguji:

1. Ketua : Ken Ditha Tania, M.Kom., PhD.
2. Sekretaris : Putri Eka Septiyuni, M.T
3. Pembimbing : Dedy Kurniawan, M.Sc.
4. Penguji : Pacu Putra Suarli, M.Cs.



Mengetahui  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, M.T

NIP. 19790202010121003

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Adithya Warman  
NIM : 09031382025119  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Evaluasi Aplikasi Investasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Heuristik Dalam Membangun Pola Investasi Jangka Panjang (Studi Kasus: Stockbit – Investasi Saham)

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin*: 5%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan usri penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun



Palembang, 13 Mei 2024  
  
Muhammad Adithya Warman  
NIM. 0903138202519

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“There's no comfort, you just choose your burden”*

-Mobious

“Semakin hebat seseorang, maka ujian yang ia hadapi makin sulit. Bukan ujian kekuatan maupun fisik, melainkan ujian memilih.”

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Allah SWT
- Diriku Sendiri
- Kedua Orang Tua, Saudara dan Keluarga Besar
- Dosen Jurusan Sistem Informasi
- Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
- Sahabat dan Rekan Seperjuangan Penulis Selama Menempuh Pendidikan

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi Aplikasi Investasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Heuristik Dalam Membangun Pola Investasi Jangka Panjang (Studi Kasus: Stockbit – Investasi Saham)” .

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan anugrah berupa kesehatan, kesempatan dan juga ilmu yang bermanfaat sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Mama dan Papa yang senantiasa mendoakan saya, memberikan dukungan baik secara finansial maupun mental sebagai motivasi saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai.S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dedy Kurniawan, S.Si., M.Sc. Selaku Dosen Pembimbing kerja praktik sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa

memberikan arahan, dukungan, dan ilmu yang bermanfaat selama proses penelitian

6. Bapak Imam Saladin B. Azhar, S.Kom, M.MSI selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan akademik selama masa perkuliahan.
7. Segenap dosen, pegawai dan staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
8. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Bilingual B 2020 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir dan perjalanan kuliah
9. Teman-teman organisasi HIMSI dan GDSC UNSRI yang telah menjadi wadah untuk belajar dan mencari ilmu serta pengalaman yang tidak didapatkan di bangku kelas
10. Teman-teman, mentor serta tim capstone HealthEats di Bangkit Academy yang selalu memberikan dukungan dan motivasi penulis baik selama proses belajar di Bangkit Academy maupun di perkuliahan
11. Teman-teman alumni smp dan sma penulis yang saling memberikan dukungan dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir.
12. Teman-teman seperjuangan dari Sistem Informasi Angkatan 2020 yang selalu membantu dan memberikan motivasi kepada penulis diakhir masa perkuliahan untuk menyusun tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun yang mampu menyempurnakan tesis ini dimasa mendatang. Penulis juga berharap bahwa penelitian ini memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi pembaca

Palembang, 13 Mei 2024



Muhammad Adithya Warman

NIM. 0903138202519



**EVALUASI APLIKASI INVESTASI BERBASIS MOBILE  
MENGUNAKAN METODE HEURISTIK DALAM MEMBANGUN POLA  
INVESTASI JANGKA PANJANG (STUDI KASUS: STOCKBIT –  
INVESTASI SAHAM)**

Oleh

**Muhammad Adithya Warman**

**09031382025119**

**ABSTRAK**

Investasi merupakan kegiatan penanaman modal pada sebuah perusahaan dengan harapan memperoleh keuntungan dalam jumlah tertentu pada waktu yang telah ditentukan. Salah satu aplikasi investasi di Indonesia yaitu Stockbit menawarkan beragam instrumen investasi beserta fitur pada aplikasinya yang membuat pengguna merasa mudah dan nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut. Namun, tak sedikit generasi muda saat ini melakukan investasi hanya dikarenakan mengikuti tren (FoMo) dan juga tidak mengetahui manfaat dan risiko dari investasi tersebut. Hal ini menyebabkan pengambilan keputusan berinvestasi tidak didasari oleh pemahaman mendalam dan juga analisis yang baik. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis melakukan evaluasi aplikasi investasi mobile dalam membangun pola investasi jangka panjang menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi stockbit berdasarkan pengalaman pengguna dan mencari tahu variabel yang paling berpengaruh dalam membangun pola investasi jangka panjang. Hasil dari metode ini menunjukkan bahwa terdapat tiga sub-variabel yang memiliki pengaruh positif dengan pola investasi jangka panjang yaitu *Expose Risk*, *Encourage Delibrate Trading*, *Discourage Overreactions to Market News* dan terdapat dua variabel yang memiliki nilai severity rating yang tinggi sehingga dibutuhkannya rekomendasi perbaikan.

**Kata Kunci:** Investasi, Pola Investasi Jangka Panjang, Pengalaman Pengguna, *Heuristic Evaluation*, Aplikasi Investasi

***EVALUATION OF MOBILE-BASED INVESTMENT APPLICATIONS  
USING THE HEURISTIC METHOD IN BUILDING LONG-TERM  
INVESTMENT PATTERNS (CASE STUDY: STOCKBIT – STOCK  
INVESTMENT)***

*By*

**Muhammad Adithya Warman  
09031382025119**

**ABSTRACT**

*Investment is an investment activity in a company with hope of obtaining a certain amount of profit at a predetermined time. One of the investment applications in Indonesia, Stockbit, offers a variety of investment instruments along with features in the application that make users feel easy and comfortable in using the application. However, many young people today invest only because they follow trends (FoMo) and also do not know the benefits and risk of these investments. This causes investment decision-making not to be based on in-depth understanding and good analysis. To overcome this, the author evaluates mobile investment applications in building long-term investment patterns using the Heuristic Evaluation method. This research aims to evaluate the stockbit application based on user experience and find out the most influential variables in building long-term investment patterns. The research aims to evaluate the stockbit application based on user experience and find out the most influential variables in building long-term investment patterns. The results of this method show that there are three sub-variables that have a positive influence on long-term investment patterns, which are Exposing Risk, Encourage Deliberate Trading, Discouraging Overreactions to Market News and there are two variables that have a high severity rating value so that improvement recommendations are needed.*

***Keywords:*** *Investment, Long-term Investment Pattern, User Experience, Heuristic Evaluation, Investment Application*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian.....	5
1.4    Manfaat Penelitian .....	6
1.5    Batasan Masalah.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1    Penelitian Terdahulu.....	7
2.2    Aplikasi Stockbit.....	8
2.3    User Experience .....	8
2.4    Pola Investasi Jangka Panjang .....	9
2.5    Metode Heuristik Evaluation .....	10
2.6    Severity Ratings .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
3.1    Tahapan Penelitian .....	16
3.2    Identifikasi Masalah .....	16
3.2.1    Masalah Penelitian .....	16
3.2.2    Tujuan Penelitian.....	17
3.3    Studi Literatur .....	17

3.4	Penyusunan Instrumen .....	18
3.4.1	Memperkenalkan Kuesioner .....	18
3.4.2	Profil Responden .....	19
3.4.3	Pertanyaan Kuesioner .....	19
3.5	Penyebaran Kuesioner .....	20
3.5.1	Populasi Penelitian .....	20
3.5.2	Sampel Penelitian .....	21
3.6	Mengolah Data .....	21
3.6.1	Uji validitas .....	22
3.6.2	Uji Reabilitas .....	22
3.6.3	Uji T .....	23
3.6.4	Uji F .....	24
3.6.5	Regresi Linear Berganda .....	24
3.6.6	Koefisiensi Determinasi .....	25
3.6.7	Pengujian Heuristic Evaluation .....	26
3.7	Menyusun Hasil Evaluasi .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Deskripsi Masalah .....	28
4.2	Analisis Demografi Responden .....	28
4.2.1	Lama Penggunaan aplikasi .....	29
4.2.2	Lama pernah menyimpan investasi sebelum akhirnya dijual kembali .....	29
4.2.3	Jenis Instrumen investasi yang pernah dibeli .....	30
4.3	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner .....	31
4.4	Pengujian Validitas .....	34
4.5	Pengujian Reliabilitas .....	35
4.6	Pengujian Parsial (Uji-T) .....	35
4.7	Pengujian Simultan (Uji-F) .....	38
4.8	Pengujian Regresi Linear Berganda .....	39
4.9	Koefisiensi Determinan .....	39
4.10	Pengujian Heuristik .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>44</b>
5.1	Kesimpulan .....	44

5.2	Saran.....	44
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Metodologi Penelitian.....	16
<b>Gambar 3. 2</b> Gambar Penyusunan Kuesioner.....	18
<b>Gambar 3. 3</b> Kueioner Profile Responden.....	19
<b>Gambar 3. 4</b> Pertanyaan Kuesioner .....	20
<b>Gambar 4. 1</b> Diagram Lama Penggunaan Aplikasi Responden.....	29
<b>Gambar 4. 2</b> Diagram Lama Penyimpanan Investasi Responden .....	29
<b>Gambar 4. 3</b> Diagram Jenis Instrumen yang pernah dibeli Responden.....	30
<b>Gambar 4. 4</b> Nilai Seveirty Ratings.....	42

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Skala Severity Ratings.....	14
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Kuesioner .....	31
<b>Tabel 4. 2</b> Tabel Hasil Pengujian Validitas .....	34
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Pengujian Reabilitas .....	35
<b>Tabel 4. 4</b> Hasil Uji T variabel dependen A.....	36
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Uji T variabel dependen B.....	36
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Uji Simultan (Uji-F) .....	38
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil Pengujian Regresi Linear Berganda .....	39
<b>Tabel 4. 8</b> Hasil Pengujian Koefisiensi Determinan.....	39
<b>Tabel 4. 9</b> Hasil Pengujian Heuristik .....	40
<b>Tabel 4. 10</b> Rekomendasi Perbaiki.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Kesediaan Membimbing.....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Surat pengajuan topik skripsi.....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Surat pengajuan keputusan pembimbing TA .....	C-1
<b>Lampiran 4</b> Kartu Konsul.....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Dokumentasi penyebaran kuesioner .....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Similarity Check .....	F-1
<b>Lampiran 7</b> Data jawaban responden .....	G-1



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia memicu dampak yang positif di berbagai kalangan di masyarakat. Hal ini tentu disambut baik oleh masyarakat karena dapat mempermudah pekerjaan sekaligus menghemat biaya operasional. Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan teknologi informasi memengaruhi pola pikir dan perilaku sebagian besar masyarakat sehingga menghadirkan peluang baru baik dari sisi pekerjaan, bisnis dan lain lain. Peluang teknologi informasi yang semakin meluas telah menciptakan peluang investasi yang menjanjikan. Kemajuan teknologi informasi dalam operasional investasi terbukti menciptakan nilai tambah dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi investor dalam berinvestasi.

Tren investasi di Indonesia tidak terlepas dari meningkatnya penggunaan masyarakat dengan teknologi *mobile*. Tingginya minat masyarakat pada *smartphone* tak lepas dari keefektifan dan efisiensi yang ditawarkannya. Hal ini membuat banyak perusahaan bahkan *startup* mulai untuk mengembangkan produk mereka berbasis *mobile* termasuk aplikasi investasi. Stockbit merupakan salah satu aplikasi berbasis *mobile* yang dapat mempermudah investor dalam berinvestasi. Stockbit adalah sebuah platform analisis saham yang memberikan akses ke data keuangan Bank Syariah Indonesia dari tahun 2018 hingga 2022 (M. Syukri Ismail et al., 2023). Tidak hanya memberikan akses data keuangan bank syariah, stockbit juga menawarkan akses ke berbagai instrumen investasi di pasar

modal Indonesia, termasuk saham, reksadana, ETF, dan obligasi. Platform ini menyediakan layanan perdagangan saham online yang modern dan *user-friendly*, dilengkapi dengan fitur-fitur canggih untuk membantu investor dalam menganalisis pasar dan mengambil keputusan investasi yang tepat. Banyak pengguna *stockbit* merasa nyaman dengan menggunakan platformnya sebagai sara berinvestasi. Hal ini didukung dengan tersedianya berbagai fitur pada aplikasi *Stockbit* seperti bar chart, yang membantu para investor dalam mengambil keputusan saat ingin melakukan investasi. Hal ini menunjukkan bahwa *stockbit* telah melakukan riset terhadap pengguna untuk memahami user experience yang sesuai sehingga tampilan platform dibuat untuk mempermudah pengguna dalam berinvestasi.

*User Experience* merupakan pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi. Menurut (Darmawan et al., 2022), Pengalaman Pengguna (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dialami oleh pengguna saat menggunakan suatu sistem, mulai dari awal interaksi hingga menutup aplikasi atau keluar dari aplikasi tersebut. Hal ini menyangkut bagaimana individu mengalami setiap tahap dalam berinteraksi dengan sistem tersebut. *User Experience* berperan penting dalam pengembangan sebuah sistem kedepannya. Dengan adanya *user experience* yang baik akan memengaruhi pengalaman pengguna dalam merasakan sistem yang efektif dan efisien. *User Experience* didapatkan melalui penelitian sebelumnya tentang kebutuhan pengguna akan sebuah sistem, layanan maupun produk. Hal ini bertujuan agar dapat membuat *user experience* yang sesuai dengan keinginan pengguna sehingga sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun pengalaman dan kebutuhan penggunaan saat menggunakan

sebuah aplikasi pada setiap individu akan berbeda beda. hal ini berlaku untuk semua jenis aplikasi termasuk aplikasi investasi berbasis mobile. Menurut (Yosefanita et al., 2022), Pengalaman pengguna dengan aplikasi investasi sebagian besar dipengaruhi oleh utility, yaitu bagaimana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Di Indonesia, pertumbuhan jumlah investor terbesar didominasi oleh generasi muda. Meskipun demikian, hasil survei menunjukkan bahwa sejumlah besar investor muda terlibat dalam kegiatan investasi tanpa adanya strategi yang jelas (Herman & Ferli, 2023). Penelitian dari (S & Aisyah, 2023) menyebutkan bahwa manfaat investasi dan risiko tidak berpengaruh terhadap minat investasi, sedangkan mudahnya akses informasi dan tren yang sedang terjadi menjadi pengaruh dalam minat investasi gen Z. Hal ini menjelaskan bahwa minat investasi anak muda cenderung timbul dikarenakan adanya sifat mengikuti tren (FoMo) dan deras nya arus informasi tentang investasi di media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2023) membuktikan jika FOMO (*Fear of Missing Out*) dapat meningkatkan minat berinvestasi karena kecenderungan untuk mengikuti kebiasaan dan tindakan individu atau kelompok yang dianggap lebih ahli dalam investasi. Hal ini cenderung membuat keputusan investasi dipengaruhi oleh pendapat orang lain, daripada didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang potensi dan risiko investasi jangka panjang.

Oleh karena itu sesuai dengan kemajuan teknologi, maka kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi tidak cukup disajikan dengan bentuk diagram berwarna saja. Perlu ditambahkan informasi yang selaras dengan diagram tersebut agar para investor muda dapat memahami dan mengambil langkah yang tepat

guna mencapai tujuan finansial dalam berinvestasi. Permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya evaluasi untuk menjawab persoalan tersebut. Pada penelitian ini akan dilakukan sebuah pengujian atau evaluasi pada aplikasi Stockbit. Salah satu metode yang digunakan dalam mengevaluasi user experience adalah *Heuristic Evaluation* (HE). Evaluasi heuristik adalah metode untuk mengidentifikasi masalah desain dalam antarmuka pengguna. Evaluator menilai desain berdasarkan serangkaian panduan yang membuat sistem mudah digunakan (Don Norman, 1998). Metode evaluasi heuristik dari Nielsen menjelaskan bahwa terdapat 10 prinsip umum yang digunakan untuk melakukan evaluasi heuristic. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, prinsip heuristik Nielsen telah banyak diadopsi dengan tujuan berbeda beda. Salah satu penelitian tentang pola desain aplikasi Investasi dari Chaudhry telah memodifikasi metode heuristik menyesuaikan dengan tujuan penelitiannya. Studi ini membahas bagaimana peran metode heuristic dalam mendesain aplikasi invesasi serta pengaruhnya terhadap perilaku berinvestasi. Penelitian ini menghasilkan 8 pedoman dengan 3 variabel yang dapat digunakan untuk mengevaluasi aplikasi khususnya aplikasi investasi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pedoman yang dibuat dapat berguna dalam mengevaluasi aplikasi perdagangan dan dapat merekomendasikan arahan untuk meningkatkan desain aplikasi (Chaudhry & Kulkarni, 2021).

Penelitian terkait evaluasi heuristik telah dilakukan sebelumnya pada aplikasi Allo Bank (Utami et al., 2022). Pada aplikasi Edlink (Fatihahsari & Darujati, 2021). Aplikasi *Play4Fit Health and Fitness App* (Othman & Rahman, 2023). Penelitian diatas menggunakan metode evaluasi heuristik dengan tujuan

menganalisis usability tersebut serta memberikan rekomendasi perbaikan kepada pengembang aplikasi.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir ini dengan melakukan pendekatan pada metode Heuristic Evaluation yang diadopsi oleh Chaudhry dengan judul **“Evaluasi Aplikasi Investasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Heuristik Dalam Membangun Pola Investasi Jangka Panjang (Studi Kasus: Stockbit – Investasi Saham)”**. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi juga bahan evaluasi untuk dapat mengembangkan dan perbaikan aplikasi Stockbit.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu apa hasil dari evaluasi aplikasi Stockbit terhadap para investor muda serta faktor apa yang paling berpengaruh dalam membentuk pola investasi jangka panjang berdasarkan prinsip metode pendekatan Heuristic Evaluation ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi aplikasi Stockbit dengan mencari tahu variabel apa yang memengaruhi investor dalam membentuk pola investasi jangka panjang berdasarkan Metode Heuristic Evaluation yang telah diadopsi oleh (Chaudhry & Kulkarni, 2021).

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapatkan pada penelitian ini adalah berikut:

1. Dapat memberikan evaluasi menggunakan metode pendekatan Heuristik dengan memperhatikan pola desain sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Meningkatkan kenyamanan investor khususnya investor pemula saat menggunakan aplikasi Stockbit.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan tidak keluar dari lingkup permasalahan pada penelitian. Berikut adalah batasan masalah pada penelitian ini:

1. Melakukan evaluasi aplikasi Stockbit menggunakan metode Heuristik Evaluation.
2. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran kuisioner secara online
3. Responden dalam penelitian ini merupakan pengguna aktif aplikasi Stockbit berbasis mobile

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Istri, C. D., & Rizki Fadila. (2023). “Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Masyarakat Tentang Program JKN”. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 11(1), 307–315.
- Akbar Y, Harmin H, & Lubis Arnida W. (2023). Implementasi Standar Akuntansi Pemerintah Dengan Investasi Terhadap Kinerja Pemerintah Dalam Tinjauan Islam (Studi Kasus Desa Ulumahuam). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), 01–16.
- Almira Hidayati, D., Puspita Sari, R., Rusi, I. (2023). Analisis Kualitas Layanan Elektronik Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Menggunakan Dimensi E-Servqual (Studi Kasus Pengguna Aplikasi mytelkomsel di Kota Pontianak). *Jurnal Pengkajian Dan Penerapan Teknik Informatika*, 16, 131–141.
- Chaudhry, S., & Kulkarni, C. (2021). Design Patterns of Investing Apps and Their Effects on Investing Behaviors. *DIS 2021 - Proceedings of the 2021 ACM Designing Interactive Systems Conference: Nowhere and Everywhere*, 777–788.
- Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Approach For User Interface Design And User Experience On Campus Academic Information Systems. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 6(2).
- Don Norman, J. N. (1998, August). Nielsen Norman Group. The Definition of User Experience (UX) Retrieved Februari 11, 2024, from NNG Web Site.: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Fatihahsari, F., & Darujati, C. (2021). Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 10, 404–413.
- Ginting, W., & Sudarma, I. M. (2020). Analisis Usability Aplikasi Sistem Informasi Destinasi Wisata Pulau Ambon Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7, 1061–1068.
- Hanifah, F., & Wisudawati, L. M. (2023). Analisis User Experience Pada Aplikasi Get Contact Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 28(3), 186–202.
- Harrington, L., Parker, C., Ulanday, K., & Harrington, C. (2021). Heuristic Evaluation of a Top-Rated Diabetes Self-Management App. *Applied Clinical Informatics*, 12(5), 1014–1020.

- Herman, M. K. K., & Ferli, O. (2023). Pengaruh the Big-Five Personality Traits.... *Journal of Accounting, Management, and Islamic Economics*, 01, 591–606.
- Huang, J., & Aldeeb, H. (2022). Mathematical Modeling and Forecasting of Economic Variables Based on Linear Regression Statistics. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 8 (1), 409-416.
- Krisbiantoro, D., & Kharisma, C. (2023). Mengetahui Tingkat Kegunaan Pengguna Pada Aplikasi Pospay Dengan Metode Heuristik (Studi Kasus: Kantor Pos Purbalingga). *Cogito Smart Journal*, 9(1).
- Lesmana, I. S., Bahits, A., & Adiswans, J. (2022). Promosi Dan Fasilitas Serta Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Pada Perumahan Persada Banten. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 515–525.
- M. Syukri Ismail, Febrianto, A., Ira Febriliana Dewi Riza, & Bannaga Taha Al-Zubair Hussien. (2023). Making Investment Decisions on Shares of Bank Syari'ah Indonesia Company with Price to Book Value (PBV) Approach. *Hikmatuna : Journal for Integrative Islamic Studies*, 9(1), 1–13.
- Muslim Rasmanna, P., Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Othman, M. K., & Rahman, N. D. (2023). Heuristic Evaluation of Play4Fit Health and Fitness App: A Comparison Between Experts and Novices Evaluators. *Journal of Visual Art and Design*, 15(1), 14–28.
- Prita Ary Astini, K., Widiadnyana Pasek Jurusan, G. S. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Investasi. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha*, 13(03).
- S, A. B., & Aisyah, S. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Gen Z dalam Berinvestasi di Pasar Modal (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Solo Raya). *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 7(1), 57.
- Saputri, N. D. M., Raneo, A. P., & Muthia, F. (2023). The fomo Phenomenon: Impact on Investment Intentions in Millennial Generation with Financial Literacy as Moderation. *Owner*, 7(3), 2590–2597.
- Sune Ferreira-Schenk, & Dickason-Koekemoer, Z. (2023). Analysing the Factors Affecting the Long-term Investment Intention of Investors. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 13(1), 112–120.



- Utami, M. R., Setiawan, I. (2022). Analisis Usability Pada Aplikasi Allo Bank Menggunakan Heuristics Evaluation. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(2), 81–90.
- Yanto, D. T. P., Hastuti, Zaswita, H., Kabatiah, M., Sukardi, & Ambiyar. (2023). Validity Test Analysis of Virtual Laboratory-Based Job Sheet for Power Electronics Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(9), 1469–1477.
- Yosefanita, G., Hanggara, B. T., Rokhmawati, R. I. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Investasi Dengan Menggunakan Ux Curve (Studi Pada Bibit Dan Ajaib). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 9(7).