

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DANA
MENGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Nabilla Ajeng Ningtyas

NIM 09031281924062

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

MEI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DANA MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Nabilla Ajeng Ningtyas 09031281924062

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Palembang, 24 Mei 2023
Pembimbing ,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Allsela", written over a horizontal line.

Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
NIP. 198305132015012201

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabilla Ajeng Ningtyas
NIM : 09031281924062
Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)
Judul Skripsi : Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Dana Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 19%

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

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



Palembang, 24 Mei 2023



Nabilla Ajeng Ningtyas
NIM. 09031281924062

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di Jurnal Riset Komputer (JURIKOM) (SINTA4) pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Mei 2023

Nama : Nabilla Ajeng Ningtyas

NIM : 09031281924062

Judul Jurnal : Penerapan Metode *System Usability Scale* Dalam Mengevaluasi
User Experience Aplikasi Dana

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. 

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

**“Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan.
Mereka bersinar pada waktunya masing-masing”**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orangtua dan Kedua Saudaraku**
- ❖ Sahabat dan Teman-Teman Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing**
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada Allah SWT. atas segala rahmat hidayah dan karunianya. Tak lupa shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul **“Evaluasi User Experience pada Aplikasi DANA Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)”**.

Adapun tujuan penulisan tugas akhir (skripsi) ini merupakan syarat akhir yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi S1.

Dalam menyelesaikan laporan skripsi, adapun bimbingan dan beberapa bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, serta kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.
2. Mama tercinta dan terkasih yang selalu memanjatkan doa-doa tulus yang tidak pernah teputus, usaha, serta ikut menemani dalam berjuang bersama sedari awal diterimanya penulis masuk Universitas Sriwijaya.
3. Papa dan kedua saudaraku atas dukungan dan pengertian yang telah diberikan selama ini kepada penulis.

4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan solusi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir (skripsi).
7. Ibu Dinda Lestarini, S. SI., M.T. selaku dosen pembimbing akademik.
8. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmunya selama penulis melaksanakan pendidikan.
9. Staf Administrasi Jurusan Sistem Informasi, Staf Akademik, Kemahasiswaan, Tata Usaha, Keuangan, dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Badan Organisasi Ilkom Community of English Lovers (INTEL) yang telah menjadi tempat penulis untuk menambah pengetahuan.
11. Salman selaku ketua kelas SI Reguler B 2019 yang selalu ikhlas membantu tanpa pamrih dan menjadi tempat untuk bertanya segala informasi mengenai perkuliahan kepada penulis.
12. Djulita Syahrani, teman dengan rasa senasib yang memberikan dukungan kepada penulis ketika melaksanakan perkuliahan semasa pandemi Covid-19.
13. Cindy Elfarisa dan Riyan, teman kuliah yang senantiasa tidak pernah pelit dalam memberikan informasi perkuliahan kepada penulis.

14. Yoga, Manda, dan Lala yang senantiasa mengajak penulis untuk ikut masuk kedalam kelompok belajar dalam mengerjakan tugas maupun *project* bersama-sama.
15. Teman-teman SI Reguler B 2019 yang sudah melewati lika-liku kuliah bersama-sama.
16. Kepada diri sendiri yang sudah bertahan melewati hambatan dan masalah yang terjadi disaat melangsungkan pendidikan dalam menempuh gelar sarjana.
17. Dan semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada tugas akhir (skripsi) ini. Oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak yang membaca.

Palembang, 24 Mei 2023

Penulis,

Nabilla Ajeng Ningtyas

NIM. 09031281924062

EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DANA MENGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*

Oleh

Nabilla Ajeng Ningtyas

09031281924062

ABSTRAK

Kini masyarakat dimudahkan dalam melakukan transaksi pembayaran secara non tunai menggunakan dompet digital, salah satunya adalah aplikasi DANA. Namun dalam ulasan yang ada pada *App Store*, beberapa pengguna aplikasi DANA mengeluhkan proses transaksi yang rumit dan lambat ketika menjalankan aplikasi. Perlunya mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi agar dapat meningkatkan performa aplikasi DANA. Dilakukannya evaluasi *user experience*-nya dengan menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan sampel penelitian ini adalah masyarakat yang berdomisili di Kota Palembang yang menggunakan aplikasi DANA. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata skor *SUS* aplikasi DANA senilai 62,08 yang tergolong dalam *grade C* yang mengindikasikan aplikasi tergolong *good*, dan memiliki tingkat *acceptable* yang rendah. Hal ini dipengaruhi oleh kecilnya penilaian responden pada pernyataan tiga pada kuesioner yang menyatakan aplikasi DANA mudah digunakan, serta adanya responden yang memberikan jawaban bahwa ada beberapa rute pemakaian yang tidak berfungsi secara instan dan kurang efisien, serta merasa kurang mengerti dalam menggunakan fitur yang ada pada aplikasi. Sehingga aplikasi DANA perlu meningkatkan fungsi dari rute pemakaian aplikasinya dan membuat tampilan fitur aplikasi yang lebih mudah dimengerti untuk meningkatkan *grade* kepuasan penggunaannya.

Kata Kunci : DANA, *E-Wallet*, *User Experience*, *System Usability Scale*

USER EXPERIENCE EVALUATION ON DANA APPLICATION USING SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHOD

By

Nabilla Ajeng Ningtyas
09031281924062

ABSTRACT

Now it is easier for the public to make non-cash payment transactions using digital wallets, one of which is the DANA application. However, in reviews on the App Store, some DANA application users complained that the transaction process was complicated and slow when running the application. In order to discover the stage of satisfaction of application users in order to improve the performance of the DANA application. Evaluation of the user experience was carried out by applying the System Usability Scale (SUS) method with the sample in this study being people who live in Palembang City who use the DANA application. The result shows that the average SUS score for the DANA application is 62.08 which is classified as grade C which indicates a good application, and has a low acceptable level. This is influenced by the small rating of respondents in statement three on the questionnaire stated that the DANA application was easy to use, and there were respondents who answered that there were several routes that did not work instantly and were less efficient, and felt they did not understand how to use the features in the application. So that the DANA application needs to improve the function of the application usage route and make the appearance of application features easier to understand to increase the level of user satisfaction.

Keywords : *DANA, E-Wallet, User Experience, System Usability Scale, App Store*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. <i>User Experience</i>	6
2.2. <i>E-Wallet</i>	6
2.3. Penelitian Terdahulu.....	7
2.4. Aplikasi DANA	10
2.4.1. Tampilan Aplikasi DANA	10
2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
2.6. Populasi	14
2.7. Sampel	15
2.8. Uji Validitas.....	16
2.9. Uji Reliabilitas.....	17
2.10. <i>IBM SPSS Statistic</i>	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19

3.1.	Metodologi Penelitian	19
3.2.	Tahapan Penelitian	19
3.3.	Identifikasi Masalah	20
3.4.	Studi Literatur.....	20
3.5.	Pembuatan dan Pengujian Instrumen	20
3.5.1.	Penyusunan Kuesioner	20
3.5.2.	Populasi dan Sampel	20
3.5.3.	Uji Validitas	21
3.5.4.	Uji Reliabilitas	21
3.6.	Pengumpulan dan Pengolahan Data	21
3.7.	Pengambilan Kesimpulan.....	22
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1.	Hasil Analisis Demografi	23
4.2.	Analisis Data Kuantitatif	25
4.3.	Analisis Skor <i>System Usability Scale</i>	26
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	28
5.1.	Kesimpulan.....	28
5.2.	Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Review Beberapa Pengguna Aplikasi DANA di App Store.....	2
Gambar 2.1. Halaman Home Aplikasi DANA	11
Gambar 2.2. Halaman History Aplikasi DANA.....	12
Gambar 2.3. Halaman Pocket Aplikasi DANA	12
Gambar 2.4. Halaman Me Aplikasi DANA	13
Gambar 2.5. Logo IBM SPSS Statistic.....	17
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian.....	19
Gambar 4.1. Diagram Jenis Kelamin.....	23
Gambar 4.2. Diagram Usia	24
Gambar 4.3. Diagram Intensitas Penggunaan Aplikasi DANA Dalam Satu Minggu	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2. Skala Penilaian Pengujian	14
Tabel 3.1. Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	22
Tabel 3.2. Net Promoter Score	22
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Pra Survei Penelitian	A-1
Lampiran 2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Kuesioner Pra Survei Penelitian	B-1
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian	C-1
Lampiran 4. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Penelitian.....	D-1
Lampiran 5. Hasil Hitung Skor SUS	E-1
Lampiran 6. Hasil Pengecekan Plagiat.....	F-1
Lampiran 7. Bukti Proses <i>Submitted</i>	G-1
Lampiran 8. Bukti Proses <i>In Review</i>	H-1
Lampiran 9. Bukti Proses <i>Revisions Required</i>	I-1
Lampiran 10. Bukti Proses <i>In Editing</i>	J-1
Lampiran 11. Bukti <i>Published</i>	K-1
Lampiran 12. <i>Statement of Originality</i>	L-1
Lampiran 13. <i>Letter of Acceptance (LoA)</i>	M-1
Lampiran 14. Surat Keterangan Pengecekan <i>Similiarity</i>	N-1

BAB I

PENDAHULUAN

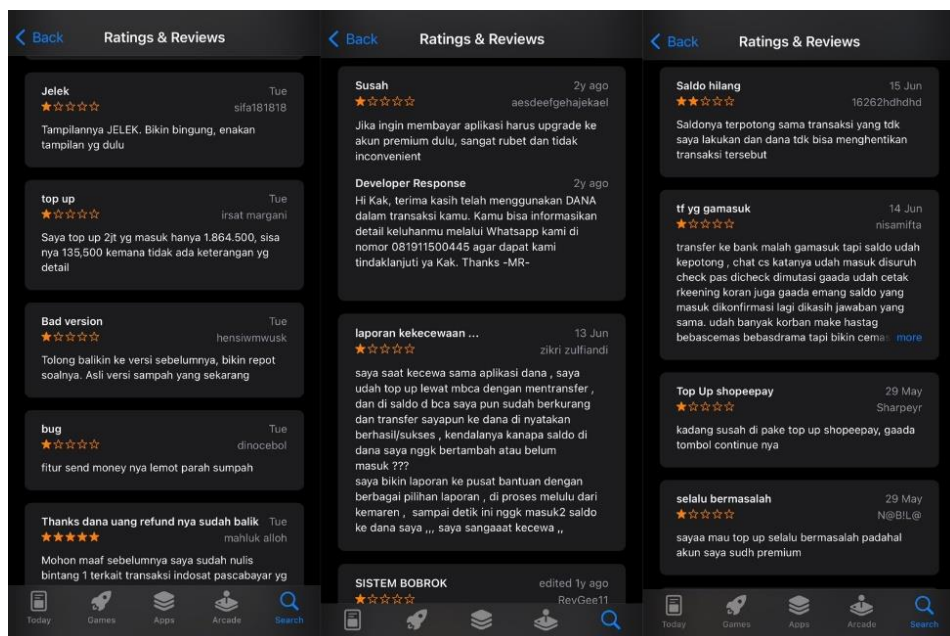
1.1. Latar Belakang

Teknologi digital pada revolusi 4.0 berkembang dengan pesatnya, munculnya berbagai produk digital baru yang diciptakan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran kesehariannya secara cepat dan praktis hanya melalui *smartphone* dengan menggunakan dompet digital atau dikenal juga dengan istilah *e-wallet* yang merupakan salah satu alat pembayaran secara elektronik di era digital masa kini yang digunakan masyarakat dalam melakukan pembayaran secara *cashless*. *E-Wallet* merupakan salah satu alternatif metode pembayaran yang menggunakan jaringan internet dan merupakan bentuk dari *Fintech (Finance Technology)* (Nawawi, 2020). Menurut (Ariyo Bimo dkk., 2021) Dompet digital diakses melalui *smartphone* dimanfaatkan untuk melakukan transaksi tanpa tunai, tidak memerlukan kartu, dan berbentuk aplikasi elektronik.

Terdapat banyak pula varian aplikasi dompet digital yang muncul di era digitalisasi saat ini, salah satunya yaitu aplikasi DANA yang tengah dipakai oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh DailySocial pada tahun 2021 dalam menentukan dompet digital yang paling sering dimanfaatkan di Indonesia, dilansir dari laman *databoks.katadata.co.id*. Survei tersebut menunjukkan bahwa aplikasi DANA berada di posisi keempat dengan pengguna sebanyak 56,7 persen responden, sedangkan posisi pertama ditempati oleh aplikasi OVO dengan pengguna sebanyak 58,9 persen responden. Populix juga melakukan survei terhadap 1.000 orang Indonesia pada tahun 2022 mengenai

perkembangan dompet digital, yang di dalamnya turut merilis sepuluh besar aplikasi dompet digital yang paling sering digunakan di Indonesia, dikutip dari laman *goodstats.id*. Perolehan hasil menunjukkan aplikasi DANA berada di urutan kedua setelah Gopay.

Bila dibandingkan dengan aplikasi kompetitornya, yaitu aplikasi Gopay yang berada di urutan pertama, penilaian aplikasi DANA di *App Store* memiliki banyak ulasan atau *review* yang buruk yang diberikan oleh pengguna dikarenakan adanya kendala yang dirasakan oleh pengguna dalam menjalankan aplikasi DANA. Berikut merupakan *review* buruk yang diberikan oleh pengguna aplikasi DANA melalui *App Store* pada gambar di bawah :



Gambar 1.1. *Review* Beberapa Pengguna Aplikasi DANA di *App Store*

Sumber : *App Store*

Berdasarkan gambar 1.1., pengguna mengeluhkan masalah terkait sistem dan layanan pada aplikasi DANA. Seperti contohnya pengguna aplikasi DANA bernama Sharpeyr mengeluhkan “Tidak ada tombol continue saat ingin melakukan

top up”. Kemudian pengguna Sifa181818 mengeluhkan “Tampilan aplikasi DANA sekarang jelek dan membuat bingung, lebih baik tampilan yang dahulu”, adapun pengguna dengan nama Dinocebol mengeluhkan “Fitur *send money* sangat lambat”. Keluhan yang diberikan beberapa pengguna ini dapat mempengaruhi mengapa aplikasi DANA dapat tersaingi oleh aplikasi dompet digital milik kompetitor. Adanya kendala dalam kualitas sistem, layanan, maupun penggunaan fitur yang ada pada aplikasi dapat mengganggu pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi sehingga pengguna dapat merasa tidak lagi tertarik menggunakan sistem dan layanan pada aplikasi.

Dalam memastikan tingkat kepuasan pengguna atas aplikasi DANA, perlu dilakukannya evaluasi atas aplikasi tersebut, agar aplikasi DANA dapat meningkatkan kualitas layanan pengalaman penggunanya (*user experience*). Sebab, menurut (Azmi dkk., 2019) Dalam menentukan taraf pemakaian produk aplikasi oleh konsumen, *user experience* tergolong bagian yang esensial. Terdapat beberapa metode dalam melakukan evaluasi *user experience*, peneliti mengimplementasikan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode dalam mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi DANA, yang membutuhkan pengguna dalam melakukan penilaian aplikasinya. Bila dibandingkan dengan metode pengujian *usability* lainnya seperti *Heuristic Evaluation* (HE) yang membutuhkan pakar dimana hal ini memerlukan biaya yang mahal dan juga penguji sistem perlu mempunyai pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan proses pengujiannya (Ependi dkk., 2019). Metode *System Usability Scale* memiliki beberapa keunggulan yaitu, metode ini relatif cepat dan mudah ditanggapi oleh responden karena SUS hanya terdiri dari sepuluh pernyataan, serta dalam memastikan apakah sistem sudah

cukup diaplikasikan secara baik atau belum, metode SUS terbukti valid (Sidik dkk., 2018).

Berdasarkan pernyataan yang di atas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai evaluasi *user experience* pada aplikasi DANA dengan mengimplementasikan alat bantu pengukuran tingkat *usability* aplikasi dan pengalaman pengguna yaitu *System Usability Scale*, yang berjudul “**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**”

1.2. Rumusan Masalah

Dibuatnya rumusan masalah bagaimana mengetahui tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi DANA guna meningkatkan kualitas layanan *user experience* pada aplikasi DANA?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *user experience* (pengalaman pengguna) dari aplikasi DANA dengan mengimplementasikan *System Usability Scale (SUS)* sebagai metodenya.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah:

1. Bagi penulis, memberi pemahaman mengenai pengalaman pengguna dari aplikasi DANA dengan menerapkan *System Usability Scale* sebagai metodenya.

2. Bagi pengembang aplikasi, hasil dari evaluasi pada aplikasi DANA dapat dijadikan panduan untuk meningkatkan aplikasi DANA dalam aspek kualitas pengalaman penggunanya.

1.5. Batasan Masalah

Dibuatnya batasan masalah sehingga pembahasan tidak keluar dari lingkup permasalahan pada penelitian, sebagai berikut :

1. Sampel penelitian ini adalah pengguna aplikasi DANA yang berdomisili di Kota Palembang
2. Digunakannya *tools software IBM SPSS Statistics 25* dalam menguji validitas dan reliabilitas pada tiap *item* kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyo Bimo, W., Ibn, U., & Bogor, K. (2021). Penilaian Penggunaan Dompot Digital Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Keuangan dan Pebankan*, 9(2).
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964.
- Bagus Sumargo. (2020). *Teknik Sampling* (1 ed.). UNJ PRESS.
- Budiyanto. (2020, Juli 2). *SPSS Adalah - Pengertian, Sejarah, Fungsi, Kepanjangannya*.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Alviana, Ed.; 1 ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA.
- Della Nur Annisa, F., & Nashar Utama Jaya, J. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research*, 3(3), 251.
- Dewastu Alamsha, H., & Purnama, bani. (2022). Evaluasi Kualitas Produk Dompot Digital (E-Wallet Quality) Indonesia pada Aplikasi Dana. *Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 01(05), 1–12.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale VS Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Fausiah Nurlan. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (S. E. , M. A. Asnidar, Ed.). CV. Pilar Nusantara.
- Firmansyah. (2021). Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran dan Kegiatan di Badan Pusat Statistik. *Tehnologia*, 12.
- Harjono, B., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi Value Proposition dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan UX Honeycomb, UX Questionnaire, dan System Usability Scale (Studi Kasus: OVO, DANA, dan ShopeePay). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7, 969–980.

- Hartawan, M. S. (2019). Analisa User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil. Dalam *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 46, Nomor 02).
- I Ketut Swarjana. (2022). *POPULASI - SAMPEL, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian* (E. Risanto, Ed.). ANDI.
- Lararenjana, E. (2021, Februari 11). *SPSS adalah Program Analisis Statistika, Pelajari Kegunaan Serta Sejarahnya*.
- Mahardhika, I., Kusumawardhana, H., Hendrakusma Wardani, N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7708–7716.
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078–2085.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Emik*, 3(2). <https://qwords.com/blog/sejarah-singkat-internet/>,
- Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Hernaeny, U., Pratiwi, L., Wahyudin, Rukyati, A., Fitri, Y., Lusiani, Riaddin, D., & Setiawan, J. (2021). *Pengantar Statistika* (S. Haryanti, Ed.). MEDIA SAINS INDONESIA.
- Nurya Dina Abrilia. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Aplikasi DANA di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8.
- Purwanza, S., Wardhana, A., Renggo, Y., Hudang, A., Setiawan, J., Darwin, Badi'ah, A., Sayekti, S., Fadlilah, M., Nugrohowardhani, R., Amruddin, Saloom, G., Hardiyani, T., Tondok, S., Priskusanti, R., & Rasinus. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi* (A. Munandar, Ed.). CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Putri, D. A. (2022). Pengujian Usability Aplikasi pada E-Wallet dengan Menggunakan Metode System Usability Scale. *SMATIKA JURNAL*, 12(01), 114–122.
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71.
- Sidik, A., Sn, S., Ds, M., Islam, U., Muhammad, K., & Al-Banjari, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 9(2).

- Wibowo Soejono, A., Setyanto, A., & Fatah Sofyan, A. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi, XIII*.
- Yani, H., & Mahargya Ningrum, G. (2019). Evaluasi Usability Situs Web KEMENKUMHAM Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale. *Journal of Computer, information system, & technology management, 2(1)*, 30–34.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1)*, 17–23.