ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE LOKAL OJIN DAN GRAB MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Jenjang Sarjana



Oleh:

Asmi Naya Fitri

09031282126088

JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE LOKAL OJIN DAN GRAB MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di program studi Sistem Informasi

Oleh:

Asmi Naya Fitri

09031282126088

Mengetahuira,

Ahmad Rifai, M. T.

NIP. 197910202010121003

Palembang, 23 Desember 2024 Pembimbing,

_ _ _

<u>Dwi Rosa Indah, M.T.</u> NIP. 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama

: Asmi Naya Fitri

NIM

: 09031282126088

Program Studi

: Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi

: Analisis Perbandingan User Experience Pada Aplikasi

Transportasi Online Lokal Ojin dan Grab Menggunakan

Metode HEART Metrics

Hasii pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 3%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiptakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiptakan atau 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 sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 24 Desember 2024

"METERAL TEMPEL GB91AKX649187789

Asmi Naya Fitri NIM. 09031282126088

HALAMAN PERSETUJUAN

Hari

: Selasa

Tanggal

: 31 Desember 2024

NIM

: 09031282126088

Judul

: Analisis Perbandingan User Experience Pada Aplikasi

Transportasi Online Lokal Ojin dan Grab Menggunakan

Metode HEART Metrics

Komisi Penguji:

1. Ketua

: Hardini Novianti, M.T.

2. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T.

3. Penguji

: M. Husni Syahbani, M.T.

NIP. 19791020201012100

Mengetahui

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

MOTTO

"if you cant be the best, be the first"

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah Subhanahu wata'ala, sebagai bentuk pemenuhan amanah kedua orang tua dan upaya menuntut ilmu dunia untuk kebutuhan akhirat kelak.
- ❖ Keluarga dan kedua orang tua tercinta.
- ❖ Dosen Pembimbing saya, Ibu Dwi Rosa Indah.
- ❖ Sahabat dan Teman-teman seperjuangan.
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri.
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diri saya sendiri, Asmi Naya Fitri

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu, Alhamdulillah Puji syukur kita panjatkan atas kehadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE LOKAL OJIN DAN GRAB MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS" dapat diselesaikan dengan baik sampai dengan selesai.

Selama penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugrah, berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan serta kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat melaksanakan dan skripsi.
- 2. Kedua orang tua kepada Ayah tersayang di surga dan Ibu ku tercinta yang telah menjadi sumber semangat dalam setiap langkahku. Terima kasih atas doa yang tiada henti, cinta yang tulus, dan pengorbanan yang tak terhingga serta adik-adik penulis yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan agar terus melakukan yang terbaik.
- 3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
- 4. Bapak Ahmad Rifai, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Sriwijaya.

- 5. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama proses penyusunan skripsi.
- 6. Mba Ayu selaku Admin Prodi yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan.
- 7. Teman-teman seperjuangan dari awal penyusunan dan bimbingan tugas akhir yang selalu membersamai dan berbagi informasi Putri, Siska dan Dea.
- 8. Sahabat dekat dan seperjuanganku di kelas, Cecen Layo (Aja, Ameng, Tanti, Ona, Elvi, Yuna, Tari, Putri) dan Keluarga Khong Guan yang kehadiran mereka penulis dapat tertawa dan bermain hingga lupa dengan stressnya dunia perkuliahan.
- Teman kecilku yang selalu menghibur dan mendukung perjuangan ku
 (Sarah, Riska dan Nadila) dan (Kyra, Meilan, Gita, Fenny, Dwi, Yoga dan Aziz)
- Seluruh teman-teman Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas
 Sriwijaya Angkatan 2021 dan kakak-kakak tingkat.
- 11. Kepada diri sendiri yang senantiasa berani dan kuat, dan kepada yang tidak dapat disebutkan namanya walaupun patah hati tapi terimakasih diri ini dapat bangkit dan lebih bersemangat menyusun penelitian ini serta melewati banyaknya pengalaman baik dan buruk dalam kehidupan dan dunia perkuliahan .

Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Penulis juga mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan dan pegetahuan kita bersama.

Palembang, 24 Desember 2024

ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE LOKAL OJIN DAN GRAB MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS

Oleh

Asmi Naya Fitri 09031282126088

ABSTRAK

Munculnya aplikasi transportasi online lokal diberbagai kota di indonesia, termasuk di Indralaya mempermudah akses layanan transportasi online bagi masyarakat Kabupaten Ogan Ilir, Aplikasi Ojek Indralaya (Ojin) dirancang untuk memfasilitasi penduduk dengan berbagai fitur, seperti layanan antar-jemput motor/mobil, pemesanan makanan dan laundry laundryNamun, dengan hadirnya aplikasi Grab ke pasar Indralaya pada tahun 2022, lanskap persaingan dalam sektor transportasi online mengalami perubahan yang signifikan. Penelitian ini memilih menggunakan HEART metrics, metode ini diterapkan untuk mengukur pengalaman pengguna yang berdasarkan pada metrik dan berpusat pada pengalaman pengguna (user's feeling) yang termasuk "emosi pengguna, keyakinan, preferensi, persepsi, fisik, tanggapan psikologis, perilaku dan prestasi yang terjadi sebelum, selama, dan setelah menggunakan sebuah aplikasi mobile" terdapat 5 variabel yang harus digunakan selama evaluasi berupa Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task success. Dari hasil penelitian terhadap pengalaman pengguna aplikasi Ojin dan Grab, ditemukan bahwa Grab secara signifikan lebih unggul dalam lima variabel utama, yaitu Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success, dengan persentase tertinggi mencapai 82,05% pada variabel Happiness dan 81,26% pada Task Success, sementara Ojin mencatat nilai terendah pada masing-masing variabel. Sementara Ojin mencatat nilai terendah pada masing-masing variabel dan kategori "kurang baik" pada variabel Happiness dengan persentase 63,58%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sriwijaya wilayah Indralaya sebagai pengguna merasa lebih puas, terlibat, dan Sebagai saran, pengembang aplikasi Ojin disarankan untuk melakukan evaluasi pada desain visual aplikasi untuk kemudahan dan kenyamanan pengguna.

Kata Kunci: Transportasi Online; User Experience; HEART Metrics; Grab; Garis Kontinum

ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE LOKAL OJIN DAN GRAB MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS

By

Asmi Naya Fitri 09031282126088

ABSTRACT

The emergence of local online transportation applications in various cities in Indonesia, including Indralaya, has facilitated access to online transportation services for the residents of Ogan Ilir Regency. The Indralaya Motorcycle Taxi application (Ojin) is designed to provide various features, such as motorcycle/car ride-hailing, food delivery, and laundry services. However, the entry of the Grab application into the Indralaya market in 2022 has significantly changed the competitive landscape in the online transportation sector. This study employs HEART metrics, a method used to measure user experience that focuses on users' feelings, including "user emotions, beliefs, preferences, perceptions, physical responses, psychological responses, behaviors, and achievements before, during, and after using a mobile application." There are five variables to be used during the evaluation: Happiness, Engagement, Adoption, Retention, Success.Research findings on user experiences with the Ojin and Grab applications revealed that Grab significantly outperformed Ojin across all five key variables: Happiness, Engagement, Adoption, Retention, and Task Success. Grab achieved the highest percentage at 82.05% for the Happiness variable and 81.26% for Task Success, while Ojin recorded the lowest scores in each variable, with a "poor" category rating of 63.58% for Happiness. This indicates that students from the Sriwijaya University in Indralaya, as users, feel more satisfied and engaged with Grab. As a suggestion, Ojin developers are advised to evaluate the application's visual design to enhance user ease and comfort.

Keyword : Online Transportation; User Experience; HEART Metrics; Grab; Continuum Line

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	
ABSTRACT	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Analisis Perbandingan	7
2.2 User Experience	7
2.3 Transportasi <i>Online</i>	8
2.4 Ojin (Ojek Indralya)	9
2.5 Grab	10
2.6 HEART Metrics	11
2.7 Garis Kontinum	12
2.8 Populasi dan Sampel	12

2.9 Skala Likert	14
2.10 Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Tahapan Penelitian	19
3.2 Operasional Variabel	23
3.2.1 HEART Metrics	20
3.3 Uji Validitas dan Reabilitas	25
3.3.1 Uji Valliditas	26
3.3.2 Uji Reabilitas	28
BAB IV PEMBAHASAN	29
4.1 Variabel <i>Happiness</i>	29
4.2 Variabel Engagement	31
4.3 Variabel <i>Adoption</i>	32
4.4 Variabel <i>Retention</i>	34
4.5 Variabel <i>Task Success</i>	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Utama Aplikasi Ojin	9
Gambar 2.2 Fitur Utama Aplikasi Grab	10
Gambar 2.3 Kategori Garis Kontinum	12
Gambar 3.1 Tahap Penelitian	19
Gambar 4.1 Garis Kontinum Happiness	30
Gambar 4.2 Garis Kontinum Engagement	32
Gambar 4.3 Garis Kontinum Adoption	33
Gambar 4.4 Garis Kontinum Retention	35
Gambar 4.5 Garis Kontinum Task Succes	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert	14
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan	23
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas	26
Tabel 3.3 Hasil Uji Reabilitas Ojin	28
Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas Grab	28
Tabel 4.1 Tanggapan Responden Variabel Happiness	29
Tabel 4.2 Tanggapan Responden Variabel Engagement	31
Tabel 4.3 Tanggapan Responden Variabel Adoption	32
Tabel 4.4 Tanggapan Responden Variabel Retention	34
Tabel 4.5 Tanggapan Responden Variabel <i>Taks Succes</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	A-1
Lampiran 2 Excel Data hasil Penelitian	B-1
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian	C-1
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Aplikasi Ojin	D-1
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Aplikais Grab	E-1
Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas	F-1
Lampiran 7 Surat Kesediaan Membimbing	G-1
Lampiran 8 Surat Keputusan Tugas Akhir	H-1
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan	I-1
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator	J-1
Lampiran 11 Similarity Check	K-1
Lampiran 12 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	L-1
Lampiran 13 Form Perbaikan Ujian Komprehensif	M-1

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi merupakan fasilitas yang sangat krusial dalam mendukung aktivitas atau mobilitas manusia sehari-hari dan sangat berpengaruh terhadap kegiatan seperti perekonomian, pengiriman barang atau jasa, angkutan penumpang, dan lain-lain (Dirnaeni et al., 2024). Dalam masa era digital yang semakin berkembang, layanan transportasi *online* menjadi salah satu solusi utama bagi mobilitas masyarakat. Layanan transportasi *online* juga dengan cepat menghadirkan di berbagai negara, menawarkan inovasi teknologi dan efisiensi yang lebih baik (Satriawardhana Wang, 2024). Di Indonesia sudah terlihat adanya pergeseran dari transportasi konvensional ke transportasi *online* (Nur Asri, 2024). Mayoritas yang menggunakan transportasi *online* dengan kategori "pengguna berat" sekitar 32% responden sebagai pengguna *mobile* yang lebih dari satu kali dalam seminggu menggunakan transportasi *online* (Khatib Sulaiman et al., 2023).

Munculnya aplikasi transportasi *online* lokal diberbagai kota di indonesia, termasuk di Indralaya telah mempermudah penduduk dengan memberikan alternatif dalam memenuhi kebutuhan transportasi sehari-hari. Sebagai *platform* yang mempermudah akses layanan transportasi *online* bagi masyarakat Kabupaten Ogan Ilir, aplikasi Ojek Indralaya (Ojin) dirancang untuk memfasilitasi penduduk dengan berbagai fitur, seperti layanan antar-jemput transportasi, layanan pemesanan makanan, pemesanan laundry, dan lain sebagainya. Menurut data dari Google *Play Store*, aplikasi Ojin telah diunduh lebih dari 50.000 pengguna pada tahun 2024 (Gilang Nugroho, 2023). Berdasarkan hasil survei penelitian

menunjukkan mayoritas pengguna aplikasi Ojin didominasi dengan mahasiswa Universitas Sriwijaya wilayah Indralaya dan sisanya berasal dari penduduk setempat. Aplikasi ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pemesanan, tetapi juga efisiensi waktu dan kenyamanan yang tidak dapat diperoleh dari moda transportasi konvensional (Khatib Sulaiman et al., 2023).

Namun, dengan hadirnya aplikasi *Grab* ke pasar Indralaya pada tahun 2022, lanskap persaingan dalam sektor transportasi *online* mengalami perubahan yang signifikan. Aplikasi *Grab*, yang merupakan salah satu perusahaan global terkemuka di sektor transportasi *online* di Asia Tenggara, membawa serta berbagai keunggulan kompetitif seperti teknologi canggih, jaringan luas, dan terbukti bahwa pengguna aplikasi *Grab* memberikan ulasan sentimen positif sebanyak 83,85% (Ahmad Rifa & Risma Ardhani, 2024). Hingga saat ini *Grab* sudah tersedia di 125 kota di Indonesia (Ketrina Tarigan et al., 2024). *Grab* salah satu perusahaan terbesar di industri layanan transportasi *online* yang memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap bulannya dengan sejumlah keunggulan kompetitif seperti teknologi canggih, jaringan luas. Berdasarkan penelitian, 83,86% ulasan pengguna aplikasi *Grab* menunjukkan sentimen positif (Ahmad Rifa & Risma Ardhani,2024). Kehadiran *Grab* ini memberikan tantangan baru bagi aplikasi transportasi online lokal yang sebelumnya mendominasi pasar di Indralaya.

Dalam konteks persaingan terhadap aplikasi transportasi *online* lokal Ojin dan aplikasi transportasi *online* Global *Grab* di Indralaya yang memiliki persamaan dalam bisnis proses, sektor dan target pasar. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pengalaman pengguna (*user experience*) sebagai dasar faktor keberhasilan aplikasi (Hanifatul Fa'iqoh et al, 2024), faktor-faktor ini dapat

menyebabkan pengalaman yang berbeda dengan produk yang sama (Yehdeya et al., 2023) sehingga menjadi faktor yang membedakan antara satu perusahaan dengan lainnya, dan menjadikan pengalaman pengguna jadi lebih subjektif (Oktavia et al., 2024). Dalam konteks persaingan ini, pengalaman pengguna (*user experience*) pula yang menentukan pelanggan loyal atau tidak (Dewi & Ariyanti, 2020).

Pengalaman pengguna (*user experience*) dapat direfleksikan oleh para user yang sedang menggunakan produk atau layanan, dan menjadikan pengalaman user jadi lebih subjektif (Oktavia et al., 2024). Memahami bagaimana pengguna merespons kedua aplikasi ini sangat penting untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing serta untuk memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan daya saing aplikasi lokal. Jika aplikasi memiliki kelebihan pasti ada celah kelemahan pada aplikasi (Atio Ramona, 2024).

Dalam penelitian sebelumnya metode *HEART Metrics* digunakan pada aplikasi Alfagift dengan tujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Alfagift melalui lima variabel yang terdapat dalam HEART Metrics dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk aplikasi tersebut agar menjadi lebih baik di masa depan. Berdasarkan tanggapan dari responden, diperoleh hasil kusioner keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 75,26% sehingga dapat disimpulakn bahwa aplikasi Alfagift sudah berada dalam kategori yang baik (Meiriza et al., 2024).

Penelitian lainnya, metode *HEART Metrics* juga digunakan pada aplikasi Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja sebagai digital *wallet*, dimana ke-empat aplikasi tersebut memiliki persamaan dalam proses bisnis . Kesimpulan dari penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengalaman pengguna antara ke-empat aplikasi digital wallet tersebut di kalangan mahasiswa Bandung. Penggunaan *HEART metrics* dapat mengukur berbagai dimensi pengalaman pengguna dan pengembang dari variabel *Happiness, Engagement, Adoption, Retention,* dan *Task success* untuk mengidentifikasi area mana yang perlu ditingkatkan (Dewi & Ariyanti, 2020).Dalam penelitian lain yang menganalisis tingkat pengalaman pengguna Go-jek dengan lima variabel pada metode *Heart Metrics*. Metode *Heart Metrics* efektif dalam mengevaluasi dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan *user experience* aplikasi (Khakim & Sharif, 2018). Penelitian *HEART Metrics* perlu menambahkan metode lain dalam menganalisis agar hasil dari analisis lebih variatif dan nantinya bisa menjadi pembanding (Rozikin et al., 2024).

Hal ini menjadi landasan dalam penulisan penelitian ini, yakni mengidentifikasi pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap antara aplikasi transportasi *online* lokal dan aplikasi tranportasi *online* Global Grab di Indralaya menggunakan HEART *Metrics*. Metode ini dapat digunakan dalam pengukuran pengalaman pengguna yang berpusat pada pengguna (*user's feeling*) dan berbasis data ketika menggunakan sebuah aplikasi *mobile* (Dewi & Ariyanti, 2020). Dengan menerapkan *HEART Metrics*, terdapat lima variabel yang harus dipertimbangkan selama evaluasi (Fa'iqoh & Suyatno, 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya penelitian ini mengkombinasikan 2 metode yaitu metode *HEART Metrics* untuk mengevaluasi *user experience* dan Garis Kontinum mengukur setiap indikator pada variabel. Dengan metode penelitian yang sistematis dan terukur, diharapkan hasil penelitian ini dapat

memberikan gambaran yang jelas mengenai preferensi perbedaan *user experience* pada aplikasi Ojek Indralaya (Ojin) dan Grab serta faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih aplikasi. Berdasarkan Uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Perbandingan *User Experience* Pada Aplikasi Transportasi *Online* Lokal Ojin dan Grab Menggunakan Metode *HEART Metrics*". Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan praktis bagi pengembang aplikasi lokal dalam meningkatkan kualitas layanan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas perumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah bagaimana perbandingan pengalaman pengguna yang berfokus pada apa yang dialami dan dirasakan oleh pengguna dari kedua aplikasi tersebut yaitu aplikasi transportasi *online* lokal Ojin dan aplikasi Grab.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- Menilai dan mengidentifkasi User Experience (pengalaman pengguna) aplikasi Ojin dikalangan Mahasiswa Universitas Sriwijaya di wilayah Indralaya.
- 2) Membandingkan *User Experience* (pengalaman pengguna) aplikasi Ojin dan Grab untuk mengumpulkan persepsi dikalangan Mahasiswa Universitas Sriwijaya terhadap aplikasi transportasi *online* di wilayah Indralaya menggunakan metode *HEART Metrics*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Penelitian ini dapat memberikan gambaran kualitas kedua aplikasi tersebut kepada para pengembang aplikasi sebagai acuan untuk membantu mereka dalam memperbaiki atau menciptakan aplikasi dalam pengembangan yang akan datang.
- 2) Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna aplikasi yang dapat membantu mereka menentukan aplikasi mana yang lebih *user-friendly*, mudah, nyaman dan efesien saat digunakan, sehingga mereka dapat membuat pilihan yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan mereka berdasarkan pengalaman pengguna yang ada.
- 3) Penelitian dapat menjadi acuan dan memiliki potensi sebgai referensi bagi peneliti dikemdian hari, khususnya bagi mahasiswa Sistem Informasi yang tertarik untuk mengkaji topik serupa.

1.5 Batasan Masalah

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

- 1) Objek penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Sriwijaya yang menggunakan aplikasi transportasi *online* di wilayah Indralaya;
- 2) Data dikumpulkan dari kuesioner yang akan di bagikan kepada Mahasiswa yang menginstall dan menggunakan aplikasi Ojin dan *Grab*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis Perbandingan

Analisis perbandingan bertujuan untuk mengevaluasi rata-rata dari dua atau lebih kelompok sampel data dengan menganalisis dan membandingkan sampel. Salah satu asumsi penting dalam analisis ini adalah variabel data yang dibandingkan harus mengikuti kriteria metode (Nur Asri, 2024).

2.2 User Experience

User experience (UX) merupakan pendapat atau pengalaman pengguna dalam interaksi antara pengguna dengan sistem dan layanan untuk mengetahui keberhasilan suatu sistem (Sudirjo et al., 2024). Pengalaman pengguna (user experience) merupakan aspek yang sering kali terlupakan, padahal cara kerja pengalaman pengguna dapat menjadi faktor penentu yang signifikan antara produk yang berhasil dan yang tidak. Pengalaman pengguna tidak hanya mencakup mekanisme internal suatu produk atau layanan, tetapi lebih pada interaksi eksternal yang dilakukakn individu dengannya (Muflih Hanif Iskandar, 2023). Sebagai hasil interaksi antara pengguna dengan produk atau layanan dalam berbagai aspek, faktor-faktor ini dapat menyebabkan pengalaman yang berbeda dengan produk yang sama (Yehdeya et al., 2023).

Penerapan pengalaman pengguna (user experience) ke dalam desain sistem atau produk menjadi aspek yang penting karena mencakup keseluruhan emosi proses kognitif, sensasi fisik, dan perilaku yang dialami individu saat terlibat dalam suatu aktivitas (Bina et al., 2024). Pengalaman pengguna menghasilkan suatu persepsi serta tanggapan pengguna tentang aspek kemudahan, manfaat yang diperoleh,

kualitas yang memenuhi harapan dan efesiensi kebutuhan suatu sistem/produk (Nur Arshi, 2024). Oleh Karena itu, pengalaman pengguna dapat disederhanakan seperti menggunakan layanan transportasi online, jika pelanggan merasa nyaman mereka akan memesan kembali.

2.3 Transportasi Online

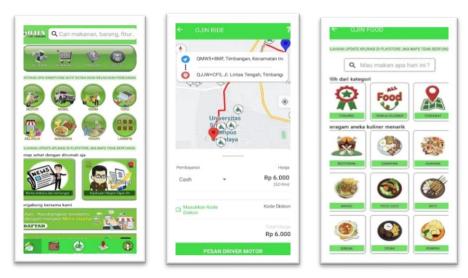
Transportasi adalah sarana yang digunakan untuk memindahkan barang atau orang dari satu lokasi ke lokasi lain. Kemajuan teknologi informasi kini telah menyentuh berbagai aspek kehidupan masyarakat, menjadi bagian integral dari aktivitas sehari-hari (Hasanah & Sari, 2024). Dengan adanya teknologi informasi menciptakan sektor jasa transportasi *online*, dengan memanfaatkan internet dapat memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat, seperti pendidikan, sosial, politik, budaya, agama, serta kebutuhan pribadi dan rumah tangga (Husin et al., 2024).

Aplikasi mobile transportasi online dengan pesat berkembang di berbagai negara, memberikan inovasi teknologi dan meningkat tingkat efisiensi yang lebih tinggi dengan memudahkan akses bagi pengguna serta berkontribusi pada pengurangan kemacetan dan peningkatan mobilitas (Wang dalam Amri et al., 2024). Fenomena peningkatan layanan transportasi berbasis online di kota-kota besar Indonesia mencerminkan bagaimana media online telah menjadi pilihan utama masyarakat dalam hal transportasi. Popularitas layanan transportasi online ini terus meningkat karena terus berinovasi dengan memanfaatkan teknologi komunikasi online, yang memudahkan masyarakat untuk memesan layanan transportasi kapan pun dan di mana pun mereka berada (Suryati et al., 2023). Selain mengatasi kemacetan, transportasi online menyediakan solusi alternatif di tengah padatnya lalu lintas perkotaan dengan kemampuan cepat dan aksesibilitas yang

lebih luas daripada transportasi konvensional. Fenomena ini menandai sebuah revolusi kreatif dalam sektor transportasi yang didorong oleh perkembangan pesat gadget dan teknologi komunikasi, yang telah mengakomodasi kebutuhan masyarakat secara efektif (Banggoi et al., 2023).

2.4 Ojin (Ojek Indralaya)

Ojek Indralaya atau yang lebih dikenal sebagai Ojin dirancang pada tahun 2019 untuk memfasilitasi penduduk Kabupaten Ogan Ilir dengan berbagai pilihan layanan seperti Ojin *Car*, Ojin *Ride*, Ojin *Food*, Ojin *Send* dan lainnya. Aplikasi ini menekankan kenyamanan, keamanan, dan pelayanan terbaik dari para pengemudi kepada pelanggan.



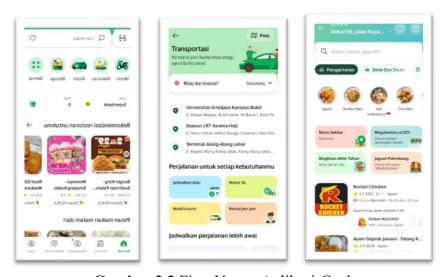
Gambar 2.1 Fitur Utama Aplikasi Ojin

Ojin (Ojek Indralaya) adalah aplikasi yang memudahkan pengguna untuk mengetahui layanan yang ditawarkan oleh pengemudi ojek. Pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengajukan permintaan layanan kepada pengemudi (Khatib Sulaiman et al., 2023). Selain itu, pengguna juga dapat memantau pergerakan pengemudi secara real-time hingga sampai di lokasi penjemputan (ojekindralaya.com, 2023).

Menurut data pada tahun 2024 dari Google Play Store, aplikasi Ojin telah diunduh lebih dari 50.000 pengguna. Namun, menurut data.ai pada tahun sebelumnya jumlah pengguna aktif harian aplikasi Ojin mencapai sekitar 571 pengguna (Khatib Sulaiman et al., 2023).

2.5 Grab

Grab adalah aplikasi *mobile* transportasi *online* multinasional yang didirikan oleh Antony Tan di Singapura dan menjadi perusahaan yang berasal dari Asia Tenggara (Zahira Haerul, 2024). Di Asia Tenggara, Grab telah berhasil menarik 100 juta lebih pengguna aktif bulanan dan menjadikannya salah satu perusahaan terbesar di industri layanan transportasi online dan menjadi pelopor jasa transpotasi online yang ada di Indonesia (Zahira et al., 2024).



Gambar 2.2 Fitur Utama Aplikasi *Grab*

Transportasi *online* menjadi layanan utama pada applikasi Grab yang mencakup pemesanan mobil dan ojek *online* (*ride*). Selain itu, layanan utama lainya seperti pengantaran belanjaan (*grocery delivery*) dan pesan antar makanan (*food delivery*) (Nur Arshi, 2024). Memberdayakan ekonomi bagi semua orang di wilayah Asia Tenggara merupakan misi utama dari Grab sendiri. Aplikasi ini

memberikan layanan yang dapat memberikan kemudahan dan dapat membantu untuk berbagi akses seluas-luasnya untuk berinovasi (Fdiasindiastuti et al., 2024).

2.6 HEART Metrics

HEART Metrics merupakan evaluasi pengukuran yang dikembangkan secara khusus untuk mengukur pengalaman pengguna. Dasar konsep ini, dirancang oleh Kenny Rodden, didasarkan pada metrik yang berpusat pada pengalaman pengguna di Google (Galib Andreas et al., 2024). HEART metrics digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dan membantu dalam membuat keputusan secara objektif berdasarkan data dan fokus terhadap pengguna (user's feeling) (Dewi & Ariyanti, 2020). Kerangka kerja HEART Metrics terdapat komponen Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success (Meiriza et al., 2024). Karena fokus penelitian adalah untuk mengukur pengalaman pengguna secara keseluruhan, maka metode yang cocok untuk digunakan ialah metode HEART Metrics. Berikut indikator dalam mengukur user experience menggunakan HEART Metrics

- Happines mengidentifikasi terkait kepuasan penggunaan, kemudahan penggunaan, ketertarikan pengguna terhadap produk dan kemungkinan merekomendasikan produk kepada orang lain.
- Engagement mengidentifikasi bagaimana peran atau sikap (behavior)
 pengguna pada sebuah produk, seperti intensitas pengguna, waktu selama
 interaksi dengan produk.
- 3. *Adoption* adalah *metric* yang mengidentifikasi jumlah pengguna yang baru saja memulai mengoperasikan produk tersebut dalam jangka waktu tertentu.
- 4. *Retention* adalah *metric* yang mengidentifikasi jumlah tingkat keaktifan pengguna dan kembali menggunakan produk dari periode ke periode.

 Task Success mengidentifikasi seberapa efektif pengguna dalam efektivitas dan efesiensi menyelesaikan tugas serta tingkat kesalahan yang terjadi (Widyo Trenggono et al., 2022).

2.7 Garis Kontinum

Garis kontinum sebagai alat bantu analisis data untuk mengukur setiap indikator pada variabel. Garis kontinum adalah garis yang digunakan untuk menganalisa, mengukur dan menunjukan seberapa besar tingkat kekuatan variable yang sedang diteliti sesuai dengan instrument yang digunakan (Leine Artiane, 2020).

Sang	gat Buruk	Buruk	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
20%	36%	/ _o 52%	68%	5 84%	100%

Gambar 2.3 Kategori Garis Kontinum

2.8 Populasi dan Sampel

Populasi merujuk pada seluruh elemen dalam suatu penelitian yang mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri serta karakteristik tertentu (Nur Fadilah Amin et al., 2023). Populasi mencakup keseluruhan individu yang menjadi objek penelitian untuk dianalisis karakteristiknya (Prihastomo Anwar et al., 2024). Dengan demikian, populasi ialah seluruh anggota kelompok baik manusia, binatang, peristiwa, atau objek yang tinggal bersama secara teratur dalam satu tempat menjadi dasar dari untuk menarik akhir suatu penelitian.

Jika populasi merujuk pada seluruh objek atau subjek yang menjadi fokus penelitian, sedangkan sampel adalah bagian kecil dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi tersebut. Sampel dapat diartikan sebagai sumber data yang digunakan dalam penelitian yang berasal dari populasi yang lebih besar.

Dengan kata lain, sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian (Nur Fadilah Amin et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa Universitas Sriwijaya di kampus Indralaya sebagai populasi dan pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *random sampling* dengan menggunakan rumus slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)2} \tag{2.1}$$

Keterangan

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

E = Margin of error (kesalahan maksimum yang ditoleransi)

Dengan mengacu pada perhitungan sebelumnya, penelitian ini memerlukan 150 pengguna yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi Ojin serta Grab sebagai sampel untuk penerapan metode *HEART Metrics. Margin of error* yang dapat diterima dalam pengambilan sampel 10% terutama ketika jumlah populasi melebihi 100 orang. Keuntungan menggunakan simple random sampling ini adalah setiap anggota memiliki peluang yang sama untuk dipilih, sehingga memastikan keterwakilkan yang adil dari populasi dalam sampel.

2.9 Skala Likert

Skala *likert* merupakan metode alat ukur populer yang dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932, dimana memiliki lima atau lebih pertanyaan yang akan dikombinasikan dengan sebuah skor atau nilai yang mengekspresikan sifat

atau perilaku seseorang dalam lingkup pengetahuan (Satriawardhana Wang, 2024). Dengan menggunakan pengukunan ordinal, skala likert memungkinkan pemeringkatan responden. Setiap item dalam skala *likert* dinilai berdasarkan nilai positif atau negatif (Ridho Juan Ferdinand Hutauruk, 2024).

Skala *Likert* juga mampu mengukur persepsi baik individu maupun kelompok (Cintia Putri Trisya, 2024). Dalam daftar pertanyaan kuesioner pada penelitian ini, terdapat nilai setiap pilihannya melalui analisis pengukuran kuantitatif yang dalam bentuk kata-kata seperti: sangat setuju, setuju, sedang, tidak setuju dan sangat tidak setuju yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Skala Likert

Simbol	Kriteria Penilaian	Skor
SS	Sangat Setuju	5
ST	Setuju	4
S	Sedang	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi peneliti, Penelitian terdahulu disajikan dalam bentuk Tabel 2.2 ini sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian 1		
Judul	Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet	
	(Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) pada	
	Mahasiswa Bandung	
Tujuan	Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat	
	perbedaan user experience pada aplikasi Go-Pay, OVO,	
	DANA, dan LinkAja dimana ke-empat aplikasi tersebut	
	memiliki proses bisnis yang sama.	
Penulis dan Tahun	Fianti Krisna (2020)	
Metode	Pengukuran pengalaman pengguna dalam penelitian ini	
	menggunakan HEART Metrics	
Hasil Penelitian	Berdasarkan perbandingan tersebut penilaian rata-rata	
	tertinggi dimiliki oleh aplikasi Go-Pay dengan nilai	
	sebesar 114,75 Kesimpulan dari penelitian di atas	
	menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan	
	dalam pengalaman pengguna antara ke-empat aplikasi	
	digital wallet tersebut di kalangan mahasiswa Bandung.	
Penelitian 2		

Judul	Evaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi <i>Mobile</i>	
	SATUSEHAT Menggunakan Heart Metrics	
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-	
	faktor yang mempengaruhi persepsi dan emosi pengguna	
	saat menggunakan aplikasi dan memberikan wawasan	
	berharga kepada pengembang untuk meningkatkan	
	kualitas layanan dan interaksi pengguna.	
Penulis dan Tahun	(Sahat Sidabutar & Arief Ichwani, 2024)	
Metode	Pengukuran pengalaman pengguna dalam penelitian ini	
	menggunakan HEART Metrics	
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data	
	penelitian, beberapa kesimpulan dapat diambil. Semua	
	sub variabel untuk aplikasi mobile SATUSEHAT	
	tercapai.	
Penelitian 3		
Judul	Analisis <i>User Experience</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i> Alfagift	
	dengan Menggunakan Metode Heart Metrics	
Tujuan	Tujuan penelitian untuk menganalisis user experience	
	pengguna Alfagift berupa 5 variabel yang ada pada Heart	
	Metrics dan menyarankan perbaikan untuk aplikasi	
	Alfagift kedepannya sehingga menjadi aplikasi yang	
	lebih baik.	

Penulis dan Tahun	(Meiriza et al., 2024)	
Metode	Pengukuran pengalaman pengguna dalam penelitian ini	
	menggunakan HEART Metrics	
Hasil Penelitian	Berdasarkan dari jawaban dari responden didapatkan	
	hasil dari 5 variabel secara keseluruhan mendapatkan	
	hasil persentase 75,26% sehingga dapat dinyatakan	
	bahwa aplikasi alfagift sudah tergolong baik.	
	Penelitian 4	
Judul	Evaluasi <i>Usability</i> Dan <i>User Experience</i> Pada Aplikasi	
	Transportasi Online Lokal Berdasarkan Karakteristik	
	Generasi Z Menggunakan Metode User Experience	
	Questionnaire Dan Cognitive Walkthrough	
Tujuan	Tujuan penelitian ini yaitu mengevaluasi user experience	
	dan mengukur tingkat usability dari aplikasi Ojin	
	berdasarkan karakteristik generasi Z	
Penulis dan Tahun	Salsabila (2023)	
Metode	Mengkombinasikan teori <i>User Experience</i>	
	Questionnaire (UEQ) dan Cognitive Walkthrough.	
Hasil Penelitian	Berdasarkan temuan dari penelitian ini terdapat	
	rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari analisis	
	yaitu perlu adanya perbaikan untuk memperbaiki	
	beberapa fitur dan fungsi yang ada dalam aplikasi Ojin.	

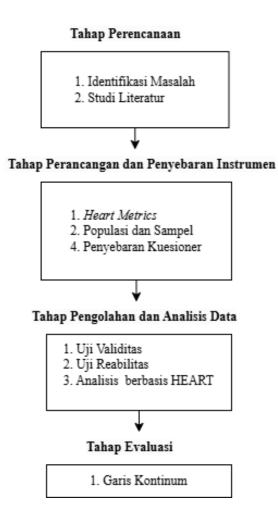
	Rata rata nilai pada keenam skala penilaian berada di	
	bawah rata-rata.	
	Penelitian 5	
Judul	Analysis User Experience Of Go-jek Appliacation Using	
	Heart Metrics	
Tujuan	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana	
	user experience aplikasi GO-JEK menggunakan HEART	
	Metrics dengan sub-variabel Happiness, Engagement,	
	Adoption, Retention, dan Task Success	
Penulis dan Tahun	Muhammad Lukmannul (2018)	
Metode	Pengukuran pengalaman pengguna dalam penelitian ini	
	menggunakan HEART metrics.	
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa user experience	
	aplikasi GO-JEK pada tingkat baik hasil ini	
	mengindikasikan bahwa aplikasi GO-JEK telah berhasil	
	menciptakan pengalaman baik untuk para	
	penggunanya.	

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna (*user experience*) antara aplikasi transportasi online lokal (Ojin) dan *Grab*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kenyamanan pengguna antar variabel yang ada di dalam *HEART Metrics (Happiness, Engagement, Adoption, Retention, Task succes)* dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Tahap Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dalam konteks perbandingan pengalaman pengguna (*user experience*) antara aplikasi transportasi *online* lokal (Ojin) dan *Grab* di Indralaya. Penelitian ini bertujuan membandingkan kedua aplikasi ini, khususnya dalam konteks pengguna yang mayoritas adalah mahasiswa Universitas Sriwijaya di wilayah Indralaya.

2. Studi Literatur

Setelah tahap identifikasi masalah, selanjutnya tahap yang melibatkan pencarian dan peninjauan literatur yang relevan dengan topik penelitian untuk mengumpulkan infomasi dari jurnal, artikel ilmiah dan sumber-sumber lainnya serta meningkatkan pemahaman konsep dan teori penelitian. Studi literatur meliputi kajian pustaka dan penelitian lapangan kuesioner dan observasi.

3. Penyusunan Instrumen Penelitian (*HEART Metrics*)

Tahap penyusunan instrumen penelitian menggunakan HEART Metrics yang merupakan evaluasi pengukuran berdasarkan pada metrik yang berpusat pada pengalaman pengguna yang dirancang oleh Kenny Rodden, saat menjadi ketua tim riset kuantitatif di Google (Akhmad Galib Andreas & Prita Dellia, 2024). Karena fokus penelitian adalah untuk mengukur pengalaman pengguna secara keseluruhan konteks persaingan antara aplikasi Ojin dan Grab, yang memiliki fungsi dan target pasar serupa, maka metode yang cocok untuk digunakan ialah metode HEART Metrics

karena dapat membantu mengidentifikasi elemen kunci yang memengaruhi loyalitas pengguna.

Berikut indikator dalam mengukur *user experience* menggunakan *HEART Metrics:* (1) *Happines* mengidentifikasi terkait kepuasan penggunaan, kemudahan penggunaan, ketertarikan pengguna terhadap produk dan kemungkinan merekomendasikan produk kepada orang lain. (2) *Engagement* mengidentifikasi bagaimana peran atau sikap (*behavior*) pengguna pada sebuah produk, seperti intensitas pengguna, waktu selama interaksi dengan produk. (3) *Adoption* adalah *metric* yang mengidentifikasi jumlah pengguna yang baru saja memulai mengoperasikan produk tersebut dalam jangka waktu tertentu. (4) *Retention* adalah *metric* yang mengidentifikasi jumlah tingkat keaktifan pengguna dan kembali menggunakan produk dari periode ke periode. (5) *Task Success* mengidentifikasi seberapa efektif pengguna dalam efektivitas dan efesiensi menyelesaikan tugas serta tingkat kesalahan yang terjadi (Brahmantio Widyo Trenggono et al., 2022).

4. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini memerlukan 150 pengguna yang telah mengunduh dan menggunakan aplikasi Ojin serta Grab yaitu mahasiswa Universitas Sriwijaya di kampus Indralaya sebagai populasi dan pengambilan sampel untuk penerapan metode *HEART Metrics*.

5. Penyebaran dan Pengujian Instrumen

Instrumen yang telah disusun kemudian dinilai oleh validator untuk memastikan validitasnya. Setelah pengujian, peneliti mungkin perlu

melakukan revisi pada beberapa pertanyaan berdasarkan umpan balik yang diterima. Setelah instrumen dianggap valid, kuesioner kemudian disebarkan kepada sampel penelitian yang telah ditentukan.

6. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada tahap ini, data dikumpulkan dari responden melalui kuesioner yang telah disebarkan. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS dan Excel. Peneliti melakukan input data, uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis statistik deskriptif serta komparatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden dan mengevaluasi pengalaman pengguna dari kedua aplikasi berdasarkan lima komponen *HEART Metrics*.

7. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Tahap terakhir dalam alur penelitian adalah penarikan kesimpulan dan pemberian saran. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyusun kesimpulan yang menjawab tujuan penelitian, yaitu perbandingan pengalaman pengguna antara aplikasi Ojin dan Grab. Peneliti juga memberikan saran yang relevan berdasarkan temuan penelitian, baik untuk pengembangan lebih lanjut dari kedua aplikasi maupun untuk penelitian lanjutan di masa depan.

3.2 Operasional Variabel

3.2.1 HEART Metrics

HEART metris merupakan instrumen penelitian yang mengidentifikasi tujuan serta tingkat keberhasilan user experience (pengalaman pengguna) (Satriawardhana Wang, 2024). Dalam penelitian ini dilakukan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang berisi sekumpulan instrumen pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman terhadap pengguna mobile transportasi online pada aplikasi Ojin dan Grab. Skala Linier digunakan pada kuesioner penelitian ini, contoh skala linier 1-5. Kuesioner terdiri dari 31 pertanyaan serta mengadopsi dari 5 variabel HEART Metrics (Happiness, Engagement, Adoption, Retention, Task Success) yang dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan

Variabel	Indikator	Pertanyaan				
	Kepuasan	Saya merasa puas dengan layanan yang diberikan				
	Pengguna	oleh aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>				
		Saya akan merekomendasikan aplikasi Ojin/Grab				
		kepada orang lain				
Happiness	Kemudahan	Saya merasa aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> mudah digunakan				
(Kepuasan	Pengguna	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab mudah dipahami				
pengguna)	Daya Tarik Visual	Saya menyukai ide tampilan aplikasi Ojin/Grab				
		sangat menarik				
	Kenyamanan	Saya merasa tidak terganggu dengan iklan/promo				
	Pengguna	di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>				
		Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi				
		Ojin/Grab				
	Frekuensi	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab dapat diakses				
		setiap waktu				

Variabel	Indikator	Pertanyaan			
Engagement	Intesitas	Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin/Grab			
(Keterlibatan		Saya cenderung membuka aplikasi Ojin/Grab saat			
Pengguna)	Manfaat	membutuhkan transportasi			
		Saya merasa seluruh fitur Ojin/Grab bermanfaat			
		bagi saya			
		Saya merasa seluruh fitur Ojin/Grab berfungsi			
		dengan baik			
		Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi			
Adoption		Ojin/ <i>Grab</i>			
(Adopsi		Aplikasi Ojin/Grab dapat memenuhi kebutuhan			
pengguna	Kelayakan Sistem	saya			
baru)		Saya selalu mencoba fitur baru aplikasi Ojin/Grab			
		Saya memerlukan sedikit waktu untuk mempelajari			
		penggunaan aplikasi Ojin/Grab			
		Saya lebih memilih dan jarang beralih ke aplikasi			
		lain setelah menggunakan aplikasi Ojin/Grab			
		Fitur pemesanan aplikasi Ojin/Grab berjalan			
		dengan baik saat digunakan			
		Saya menggunakan aplikasi Ojin/Grab saat			
		membutuhkan transportasi online dalam waktu			
Retention		cepat			
(Retensi	Keaktifan	Saya akan terus menggunakan aplikasi Ojin/Grab			
pengguna)	Pengguna	Saya sering menggunakan fitur-fitur layanan			
		aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>			
		Saya merasa kualitas aplikasi Ojin/Grab sudah			
		baik			
		Saya tidak pernah melakukan uninstall aplikasi			
		Ojin/ <i>Grab</i>			
		Saya dapat melakukan transaksi pemesanan di			
	Efesiensi	aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>			

Variabel	Indikator	Pertanyaan				
		Saya dapat memilih layanan berkualitas yang ada				
		di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>				
		Saya merasa aplikasi Ojin/Grab dapat menghemat				
		waktu				
Task Success		Saya dapat terhubung ke layanan dengan mudah di				
(Keberhasila	Efektifitas	aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>				
n Tugas)		Saya dapat membatalkan pesanan jika pemesanan				
		tidak sesuai di aplikasi Ojin/Grab				
		Saya menggunakan aplikasi Ojin/Grab dengan				
	Tingkat	lancar				
	Kesalahan	Saya jarang mengalami crash pada aplikasi				
		Ojin/Grab				
		Saya membutuhkan waktu lebih untuk				
		mengoperasikan aplikasi Ojin/Grab				

3.2 Uji Validitas dan Reabilitas

Pengaplikasian instrumen dalam penelitian mampu dapat mengukur maupun mengungkap informasi tentang variabel yang diteliti. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan uji baliditas untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. Untuk menguji validitas suatu alat ukur, terlebih dahulu dihitung skor kolerasi dengan menggunakan rumus *product moment pearson* dengan menggunakan IBM SPSS Statistic versi 25.0.

Reabilitas berarti dapat diandalkan, yang berarti instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Jika alat ukur instrumen menunjukkan konstanta hasil pengukuran dan meiliki ketetapan hasil pengukuran, maka alat tersebut dikategorikan sebagai reliabel. Ini menunjukkan bahwa alat ukur itu benar dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya (Aulia et.al, 2024).

3.2.1 Uji Validitas

Dalam melakukan uji validitas kuesioner akan dikatakan valid jika instrumen pertanyaan pada kuesioner mampu menggunggkapkan sesuatu pengukuran dengan melihat nilai kolerasi yang diperiksa. Jika nilai (rhitung) lebih besar diabandingkan dengan nilai r(tabel), maka dapat dinyatakan pertanyaan tersebut valid. Penelitian ini menggunakan 150 responden, maka setiap pertanyaan yang memiliki nilai (rhitung) di atas 0.159 dinyatakan valid.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

No	Item	r-hitung	r-hitung	Keterangan
		Ojin	Grab	
1	H1	0.711	0.813	Valid
2	H2	0.633	0.768	Valid
3	НЗ	0.732	0.774	Valid
4	H4	0.693	0.838	Valid
5	Н5	0.727	0.769	Valid
6	Н6	0.624	0.599	Valid
7	H7	0.762	0.852	Valid
8	E1	0.677	0.769	Valid
9	E2	0.652	0.737	Valid
10	ЕЗ	0.671	0.827	Valid
11	E4	0.788	0.847	Valid
12	E5	0.799	0.804	Valid
13	A1	0.708	0.746	Valid
14	A2	0.759	0.876	Valid

No	Item	r-hitung	r-hitung	Keterangan
		Ojin	Grab	
15	A3	0.789	0.739	Valid
16	A4	0.597	0.518	Valid
17	A5	0.724	0.723	Valid
18	A6	0.806	0.832	Valid
19	R1	0.762	0.822	Valid
20	R2	0.768	0.827	Valid
21	R3	0.779	0.846	Valid
22	R4	0.785	0.873	Valid
23	R5	0.657	0.664	Valid
24	T1	0.778	0.810	Valid
25	T2	0.794	0.823	Valid
26	Т3	0.763	0.863	Valid
27	T4	0.768	0.823	Valid
28	T5	0.677	0.806	Valid
29	T6	0.769	0.855	Valid
30	T7	0.735	0.744	Valid
31	Т8	0.571	0.544	Valid

Dari data pada Tabel 3.2 menjelaskan hasil output uji validitas dengan menggunakan SPSS diatas menunjukkan bahwa keseluruhan hasil uji validitas setiap item pertanyaan dalam kuesioner tersebut dianggap valid karena setiap item pertanyaan memiliki nilai yang melebihi 0.159.

3.2.2 Uji Reabilitas

Dalam uji reabilitas seluruh instrumen kuesioner sebanyak 31 item pertanyaan yang telah disebarkan kepada 150 respondem akan diuji keladalam SPSS versi 30. Semua pertanyaan tersebut dalam dikatakan reliabel jika menunjukkan nilai Cronbach Alpha ≥ 0,6. Dapat dilihat hasil dari perhitungan pada Tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.3 Hasil Uji Reabilitas Ojin

Reability Statistic				
Cronbach's Alpha N	of Items			
.968	31			
Tabel 3.4 Hasil Uji Reab	ilitas Grab			
Reability Statist	ic			
Cronbach's Alpha N of Items				
.975	31			

Dari hasil uji yang telah dilakukan terdapat hasil dari nilai Croncbach's Alpha dari 31 item pertanyaan Aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) memiliki nilai sebesar 0,968 dan Aplikasi *Grab* 0,975 yang berarti keduanya menunjukkan lebih besar dari 0,6, kemudian dapat disimpulkan pertanyaan tersebut reliabel.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Variabel *Happiness*

Kebahagiaan atau kepuasan pengguna (*Happiness*) merupakan salah satu variabel yang mencakup aspek kepuasan, kemudahan, kenyamanan, serta daya tarik visual terhadap aplikasi. Untuk mengukur tingkat kebahagiaan, responden diberikan sejumlah pernyataan dalam kuesioner. Hasil tanggapan responden terhadap variabel *Happiness* dirangkum dalam Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Tanggapan Responden Variabel Happiness

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor	Skor	Skor
			Total (Ojin)	Total (<i>Grab</i>)	Ideal
1	Saya merasa puas dengan layanan yang diberikan oleh aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	570	624	750
2	Saya akan merekomendasikan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> kepada orang lain	150	576	624	750
3	Saya merasa aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> mudah digunakan	150	561	636	750
4	Saya merasa aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> mudah dipahami	150	568	631	750
5	Saya menyukai ide tampilan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> sangat menarik	150	508	630	750
6	Saya merasa tidak terganggu dengan iklan/promo di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	486	538	750
7	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	570	627	750
	Jumlah Sko	r Total		3838	4309
	Per	sentase		73,10%	82,07%

Pada variabel *Happiness* terdapat 7 pertanyaan kuesioner, pada pertanyaan di aplikasi Ojin didapatkan skor total sebesar 3838, dan pada pertanyaan aplikasi *Grab* didapatkan skor total 4309 dengan skor maksimal sebesar 5250, skor tersebut selanjutnya akan ditempatkan pada garis kontinum dengan pengukuran sebagai berikut:

persentase kumulatif Ojin =
$$\left(\frac{3838}{5250}\right)$$
x 100%
= 73,10%
persentase kumulatif $Grab = \left(\frac{4309}{5250}\right)$ x 100%
= 82,07%

Sangat Buruk	Buruk	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
			†	
 20% 36	 % 52%	/ ₆ 68	%	84% 100%
■ Ojin ■ <i>Grab</i>			73,10% 82,	07%

Gambar 4.1 Garis Kontinum Variabel Happiness

Garis kontinum pada Gambar 4.2 menggambarkan nilai *Happiness* aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) sebesar 73,10% yang berarti tergolong kategori baik dan aplikasi *Grab* sebesar 82,05% yang tergolong dalam kategori baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Grab* memberikan pengalaman yang yang lebih baik dimana pengguna merasa puas, merasa aplikasi *Grab* mudah digunakan dan dipahami, serta memiliki tampilan yang menarik dan tampilan iklan dan promo

tidak menggangu kenyamanan dalam menggunakan aplikasi sehingga pengguna akan merekomendasikan aplikasi *Grab* kepada orang lain.

4.2 Variabel Engagement

Keterlibatan pengguna (*Engagement*) merupakan salah satu variabel yang mencakup frekuensi, intensitas, dan manfaat. Untuk mengukur tingkat keterlibatan, responden diberikan sejumlah pernyataan dalam kuesioner. Hasil tanggapan responden terhadap variabel *Engagement* dirangkum dalam Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Tanggapan Responden Variabel *Engagement*

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor	Skor	Skor
			Total	Total	Ideal
			(Ojin)	(Grab)	
1	Saya merasa aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> dapat diakses setiap waktu	150	585	633	750
2	Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	504	557	750
3	Saya cenderung membuka aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> saat membutuhkan transportasi	150	588	595	750
4	Saya merasa seluruh fitur Ojin/ <i>Grab</i> bermanfaat bagi saya	150	563	618	750
5	Saya merasa seluruh fitur Ojin/ <i>Grab</i> berfungsi dengan baik	150	562	626	750
	Jumlah Sko	r Total		2806	3029
	Per	sentase		74,82%	80,77%

Pada variabel *Engagement* terdapat 5 pertanyaan kuesioner, pada pertanyaan di aplikasi Ojin didapatkan skor total sebesar 2806 dan pada pertanyaan

aplikasi *Grab* didapatkan skor total 3029 dengan skor maksimal sebesar 3750 skor tersebut selanjutnya akan ditempatkan pada garis kontinum dengan pengukuran sebagai berikut:

persentase kumulatif Ojin =
$$\left(\frac{2806}{3750}\right)$$
x 100% = 74,82%
persentase kumulatif $Grab = \left(\frac{3029}{3750}\right)$ x 100% = 80,77%

Sangat	Buruk	Buruk	Kurang Baik	Baik		Sangat B	aik
				1	↑		
20%	36	529	% 68	%		84%	100%
■ Ojin	■ Grab		7 4	1,82%	80,77%	6	

Gambar 4.2 Garis Kontinum Variabel Engagement

Garis kontinum pada Gambar 4.2 menggambarkan nilai *Engagement* aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) sebesar 74,82% dan aplikasi *Grab* sebesar 80,77% keduanya tergolong kategori baik. Hasil penelitian ini berarti aplikasi *Grab* memberikan pengalaman yang lebih baik dimana dapat mengakses setiap waktu, rutin *update* aplikasi *Grab*, pengguna cenderung membuka aplikasi *Grab* jika membutuhkan transportasi *online* serta merasa fitur di apilikasi bermanfaat dan berfungsi dengan baik.

4.3 Variabel Adoption

Adopsi pengguna baru (*Adoption*) merupakan salah satu variabel yang mengukur tingkat kelayakan sistem, responden diberikan sejumlah pernyataan dalam kuesioner. Hasil tanggapan responden terhadap variabel *Adoption* dirangkum dalam Tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Tanggapan Responden Variabel Adoption

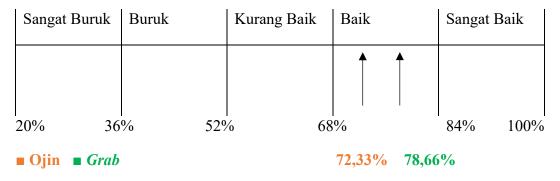
No	Pertanyaan	Jumlah	Skor Total	Skor Total	Skor Ideal
			(Ojin)	(Grab)	
1	Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	604	642	750
2	Aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> dapat memenuhi kebutuhan saya	150	589	628	750
3	Saya selalu mencoba fitur baru aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	489	569	750
4	Saya memerlukan sedikit waktu untuk mempelajari penggunaan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	520	543	750
5	Saya lebih memilih dan jarang beralih ke aplikasi lain setelah menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	493	555	750
6	Fitur pemesanan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> berjalan dengan baik saat digunakan	150	560	621	750
	Jumlah Sko	r Total	325	5 35	549
	Per	sentase	72,3	3% 78,	66%

Pada variabel *Adoption* terdapat 6 pertanyaan, pada pertanyaan di aplikasi Ojin didapatkan skor total sebesar 3255 dan pada pertanyaan aplikasi *Grab* didapatkan skor total 3549 dengan maksimal skor sebesar 4500 selanjutnya akan ditempatkan pada garis kontinum dengan pengukuran sebagai berikut:

persentase kumulatif Ojin =
$$\left(\frac{3255}{4500}\right)$$
x 100%

persentase kumulatif $Grab = \left(\frac{3549}{4500}\right) \times 100\%$





Gambar 4.3 Garis Kontinum Variabel Adoption

Garis kontinum pada Gambar 4.3 menggambarkan nilai *Adoption* aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) sebesar 72,33% dan aplikasi *Grab* sebesar 78,66% keduanya tergolong kategori baik. Hasil penelitian ini berarti pengguna aplikasi *Grab* tidak mengalami kesulitan menggunakan aplikasi, dan sering mencoba fitur baru aplikasi dan berfungsi dengan baik, sehingga pengguna cenderung jarang beralih ke aplikasi transportasi *online* lain.

4.4 Variabel Retention

Retensi pengguna (*Retention*) merupakan salah satu variabel yang mengukur tingkat keaktifan pengguna, responden diberikan sejumlah pernyataan dalam kuesioner. Hasil tanggapan responden terhadap variabel *Retention* dirangkum dalam Tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4 Tanggapan Responden Variabel Retention

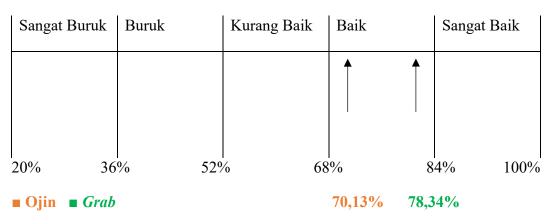
No	Pertanyaan	Jumlah	Skor	Skor	Skor
			Total	Total	Ideal
			(Ojin)	(Grab)	
1	Saya menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> saat membutuhkan transportasi online dalam waktu cepat	150	576	598	750

2	Saya akan terus menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	515	548	750
3	Saya sering menggunakan fitur-fitur layanan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	519	598	750
4	Saya merasa kualitas aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> sudah baik	150	548	625	750
5	Saya tidak pernah melakukan <i>uninstall</i> aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	472	533	750
	Jumlah Sko Per	r Total sentase	263 70,13		938

Pada variabel *Retention* terdapat 5 pertanyaan, pada pertanyaan di aplikasi Ojin didapatkan skor total sebesar 2630 dan pada pertanyaan aplikasi *Grab* didapatkan skor total 2938 dengan maksimal skor sebesar 3750 selanjutnya akan ditempatkan pada garis kontinum dengan pengukuran sebagai berikut:

persentase kumulatif Ojin =
$$\left(\frac{2630}{3750}\right)$$
x 100%
= 70,13%

persentase kumulatif
$$Grab = \left(\frac{2934}{3750}\right) \times 100\% = 78,34\%$$



Gambar 4.4 Garis Kontinum Variabel Retention

Garis kontinum Gambar 4.4 menggambarkan nilai *Retention* aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) sebesar 70,13% dan aplikasi *Grab* sebesar 78,34% keduanya tergolong kategori baik. Hasil penelitian ini berarti aplikasi *Grab* dapat diakses dengan cepat dan pengguna terus menggunakan aplikasi dan tidak pernah mung-*uninstall* aplikasi karena merasa kualitas aplikasi dan fitur-fitur sudah baik.

4.5 Variabel *Task Success*

Keberhasilan tugas (*Task Success*) merupakan salah satu variabel yang mencakup efesiensi, efektifitas, dan tingkat kesalahan. Untuk mengukur tingkat keterlibatan, responden diberikan sejumlah pernyataan dalam kuesioner. Hasil tanggapan responden terhadap variabel *Task Success* dirangkum dalam Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Tanggapan Responden Variabel *Task Success*

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor Total (Ojin)	Skor Total (<i>Grab</i>)	Skor Ideal
1	Saya dapat melakukan transaksi pemesanan di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	583	631	750
2	Saya dapat memilih layanan berkualitas yang ada di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	561	628	750
3	Saya merasa aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> dapat menghemat waktu	150	573	625	750
4	Saya dapat terhubung ke layanan dengan mudah di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	568	633	750
5	Saya dapat membatalkan pesanan jika pemesanan	150	551	612	750

No	Pertanyaan	Jumlah	Skor	Skor	Skor
			Total	Total	Ideal
			(Ojin)	(Grab)	
	tidak sesuai di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>				
6	Saya menggunakan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i> dengan lancar	150	559	629	750
7	Saya jarang mengalami crash pada aplikasi Ojin/Grab	150	526	606	750
8	Saya membutuhkan waktu lebih untuk mengoperasikan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	150	487	514	750
	Jumlah Sko	r Total		4408	4879
	Per	sentase		73,46%	81,30%

Pada variabel *Task Success* terdapat 8 pertanyaan, pada pertanyaan di aplikasi Ojin didapatkan skor total sebesar 4408, dan pada pertanyaan aplikasi *Grab* didapatkan skor total 4879 dengan maksimal skor sebesar 6000 selanjutnya akan ditempatkan pada garis kontinum dengan pengukuran sebagai berikut:

persentase kumulatif Ojin =
$$\left(\frac{4480}{6000}\right)$$
x 100%
= 73,46%

persentase kumulatif
$$Grab = \left(\frac{4879}{6000}\right) \times 100\%$$

= 81,30%

Sangat Buruk	Buruk	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik
			†	
20% 36	52%	68'	% 84	100%

■ Ojin ■ Grab

73,46% 81,30%

Gambar 4.5 Garis Kontinum Variabel Task Success

Garis kontinum gambar 4.5 menggambarkan nilai *Task Success* aplikasi Ojin (Ojek Indralaya) sebesar 73,46% dan aplikasi *Grab* sebesar 81,30% keduanya tergolong kategori baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *Grab* dapat melalukakan transaksi pemesanan, memilih layanan, merasa aplikasi *Grab* dapat menghemat waktu, dapat dengan mudah terhubung ke layanan dengan mudah, dapat membatalkan pesanan, dapat menggunakan aplikasi dengan lancar dan jarang mengalami *crash* pada aplikasi *Grab*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa hasil pengujian perbandingan user experience pada aplikasi Ojin dan Grab menggunakan metode HEART Metrics dalam penelitian ini dapat berhasil diselesaikan oleh seluruh responden. Dari hasil penelitian terhadap pengalaman pengguna aplikasi Ojin dan Grab, ditemukan bahwa Grab secara signifikan lebih unggul dalam lima variabel utama, yaitu Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success, dengan kategori "baik" dan persentase tertinggi mencapai 82,07% pada variabel *Happiness*. Sementara Ojin mencatat nilai terendah pada masing-masing variabel dan terendah pada variabel Retention dengan persentase 70,13%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sriwijaya Indralaya sebagai pengguna merasa aplikasi *Grab* dapat diakses dengan cepat dan pengguna terus menggunakan aplikasi dan tidak pernah meng-uninstall aplikasi karena merasa kualitas aplikasi dan fitur-fitur sudah baik dibandingkan Ojin. Rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dari analisis yaitu perlu adanya perbaikan untuk memperbaiki beberapa fitur dan fungsi yang ada dalam aplikasi Ojin.

5.2 Saran

Sebagai saran, pengembang aplikasi Ojin disarankan untuk menambahkan fitur inovatif yang relavan dengan kebutuhan lokal, memperbaiki retensi pengguna melalui program loyalitas serta rutin mengevaluasi masukan pengguna sehingga dapat memberikan pengalaman yang baik serta dapat bersaing pasar aplikasi transportasi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rifa, & Risma Ardhani. (2024). Analisis Sentimen Terhadap Layanan Aplikasi Grab Indonesia Menggunakan Metode Naive Bayes. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(1).
- Akhmad Galib Andreas, & Prita Dellia. (2024). Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications Analysis of User Experience (UX) in the Use of the TikTok Shop Application with the HEART Metrics Method. 3(3), 2808–4519. https://ioinformatic.org/
- Amri, P., Riauan, I., & Meirina Suri, D. (2024). *Pencegahan Kebocoran Data Pada Aplikasi Transportasi Online* (Vol. 5, Issue 1). https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/736
- Anzely Rohmatul Kholida, & Lilik Indayani. (2024). The Importance Of Easiness, Service Features, And Trust On User Interest In The Grab Application (Study On Grab Application Users Grab Bike Features). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 6333–6348. http://journal.yrpipku.com/index.php/msej
- Atio Ramona. (2024). Analisis Perbandingan User Experience Pada Aplikasi E-Wallet Dana Dengan OVO Menggunakan Metode UTAUT dan EUCS.
- Aulia, E. (2024). ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI TWITTER MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) (Vol. 3, Issue 1). https://www.ueq-online.org/.
- Banggoi, R., Mendo, A. Y., & Asi, L. L. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Jasa Transportasi Online Maxim Untuk Meningkatkan Loyalitas Pengguna Di Kota Gorontalo. *JAMBURA*, 6(1). http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIMB
- Bina, U., Lubuklinggau, I., Hyronimus, D., Longgy, A., Lintang, M., & Pandiangan, N. (2024). *ANALISIS USER EXPERIENCE SAPTO MENGGUNAKAN HEART METRICS* (Vol. 9, Issue 1).
- Brahmantio Widyo Trenggono, Asif Faroqi, & Anita Wulansari. (2022). *Penerapan Metode Heart Metrics dalam Menganalisis User Experience Aplikasi E-Learning*. 2685–0893. http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.876

- Cintia Putri Trisya. (2024). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI JENIUS.
- Dewi, F. K., & Ariyanti, M. (2020). Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 19(2), 111–129. https://doi.org/10.12695/jmt.2020.19.2.1
- Dirnaeni, D., Kuswahyu indira, C., Kencana Wati, Y., Kuswahyu Indira, C., & Ardiansyah, I. (2024). Loyalitas Pelanggan Pengguna Transportasi Daring Di Tinjau Daro Aspek Promosi, Inovasi dan Digital Marketing. 3(1). https://doi.org/10.56127/jukim.v3i01
- Fdiasindiastuti, W., Basuki, A., Annisa, R., Agustina, F., Umam, F., & Indiartiningtias, R. (2024). User Interface Design for Grab Merchant Application Version 4.18.0 with Usability Approach. In *Technium: Romanian Journal of Applied Sciences and Technology* (Vol. 16). www.techniumscience.com
- Gilang Nugroho. (2023). Mengidentifikasi Faktor-Faktor Usability Yang Dominan

 Untuk Memaksimalkan Fungsi Aplikasi Driver Pjin.

 https://repository.unsri.ac.id/46476/
- Hanifatul Fa'iqoh, & Dwi Fatrianto Suyatno. (2024). Evaluasi User Experience Aplikasi Indonesia Pustaka Nasional (IPUSNAS) Menggunakan Metode HEART Metrics. 5(2), 2774–3993.
- Hasanah, A. N., & Sari, B. N. (2024). ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI JASA OJEK ONLINE MAXIM PADA GOOGLE PLAY DENGAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFIER. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(1). https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3628
- Husin, C., Anggraini Sabar, L., Rumahorbo, J. S., Sulistyo, S., & Nasution, N. A. (2024).
 PENGARUH KEANDALAN (RELIABILITY) TERHADAP KEPUASAN
 PELANGGAN (CUSTOMER SATISFACTION) PADA BISNIS
 TRANSPORTASI ONLINE GRAB (STUDI KASUS MAHASISWA MANAJEMAN UNIVERSITAS NEGERI MEDAN). Neraca Manajemen,
 Ekonomi, 5. https://doi.org/10.8734/mnmae.v1i2.359

- Ketrina Tarigan, G., Edi Rangkuti, A., Sinambela, M., & Surbakti, E. (2024). Pengaruh Harga dan Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pelanggan Jasa Transportasi Online Grab. *Jurnal Riset Manajemen Dan Ekonomi*, 2(4), 288–308. https://doi.org/10.54066/jrime-itb.v2i4.2483
- Khakim, M. L., & Sharif, O. O. (2018). Analysis User Experience Of Go-jek Appliacation Using Heart Metrics.
- Khatib Sulaiman, J., Aqiyla Silmy, S., Kurniawan, D., Meiriza, A., Rizky Oktadini, N.,
 Eka Sevtiyuni, P., & Sriwijaya, U. (2023). Evaluasi Usability Dan User Experience
 Pada Aplikasi Transportasi Online Lokal Berdasarkan Karakteristik Generasi Z
 Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan Cognitive
 Walkthrough. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(6), 2023–4065.
- Leine Artiane. (2020). Peran Kepemimpinan Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Pegawai Pada Akademi Keperawatan Pemerintah Kabupaten Kapuas.
- Meiriza, A., Rizky Oktadini, N., Putra, P., Eka Sevtiyuni, P., Masjid Al Gazali, J., Lama, B., Ilir Bar, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Mobile Alfagift dengan Menggunakan Metode Heart Metrics. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(3), 785–794. https://doi.org/10.47065/josh.v5i3.4993
- MufIih Hanif Iskandar. (2023). Pengaruh DigitalMarketingdan User Experience Terhadap Keputusan Penggunaan GojekMelalui Brand Image. 2023.
- Nur Arshi. (2024). Analisis Perbandingan User Experience Mobile Transportasi Online Menggunakan Metode UEQ Pada Aplikasi Gojek dan Grab.
- Nur Asri. (2024). Analisis Perbandingan User Experience Mobile Transportasi Online Menggunakan Metode UEQ Pada Aplikasi Gojek dan Grab. https://repository.uinsuska.ac.id/77430/
- Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 2776–3005.
- Oktavia, A. S., Lestari, R. W., & Nugroho, A. (2024). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Transportasi Umum dengan Metode User Experience Questionnaire.

- Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 6(1), 76–83. https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1094
- Prihastomo Anwar, A., Respati, H., & Ardianto, Y. T. (2024). PENGARUH USABILITY

 APLIKASI TERHADAP USER SATISFACTION DENGAN MEDIASI USER

 EXPERIENCE PADA APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI

 POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG (Vol. 15).
- Ridho Juan Ferdinand Hutauruk. (2024). *Analisis User Experience Website Penggerak Jaminan Sosial Indonesia (PERISAI) BPJS Ketenagakerjaan Purwokerto Menggunakan Metode User Acceptance Test (UAT)*. 8(3). https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9529
- Rozikin, A., Muhamad,), & Asnawi, F. (2024). Analisis Usability Aplikasi Visit Pemalah Menggunakan Metode HEART Metrics. *TECHNOMEDIA: Informatics and Computer Science*, *I*(1), 3047–2180. https://doi.org/10.58641
- Satriawardhana Wang, C. (2024). Analisis dan Desain Sistem Informasi Akademik Pada Aplikasi SICyCa Mobile Menggunakan Metode HEART.
- Sudirjo, F., Ratna Tungga Dewa, D. M., Indra Kesuma, L., Suryaningsih, L., & Yuniarti Utami, E. (2024). Application of The User Centered Design Method To Evaluate The Relationship Between User Experience, User Interface and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 7–13. https://doi.org/10.60083/jidt.v6i1.465
- Suryati, E., Ari Aldino, A., Penulis Korespondensi, N., & Suryati Submitted, E. (2023).

 Analisis Sentimen Transportasi Online Menggunakan Ekstraksi Fitur Model

 Word2vec Text Embedding Dan Algoritma Support Vector Machine (SVM). 4(1),
 96–106. https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2445
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

	sioner Tugas Akhir		
Assalam	ualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh		
	kan, saya Asmi Naya Fitri mahasiswi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Uniw 1 2021. Saat ini saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir yang berjudul :	ersitas Sriwi	jaya
	si Preferensi Generasi Z : Analisis Perbandingan <i>User Experienc</i> e Aplikasi Transpor ralaya) dan <i>Grab</i> Menggunakan Metode <i>HEART Metrics</i>	tasi Online l	Loka
Adapun	riteria responden yang dibutuhkan yaitu :		
- Mahasi	swa Aktif / Alumni Universitas Sriwijaya		
jujur. Kue	kepada teman-teman untuk membaca setiap pernyataan dengan baik dan menjawa sioner ini disebarkan hanya untuk kepentingan akademik saja sehingga data diri aka aannya sesuai dengan kode etik yang berlaku. Atas kesediaan teman-teman saya uc sih.	an terjaga	
Wassala	nualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh 🥎		
Nama L	engkap *		
Short and	wertext		
NIM*			
Short an	wertext		
Angkatar	*		
Short ans			
Jenis Kel	amin *		
Laki I	aki		
Perer	npuan		
No Hand	phone/Wa		
Short ans	/er text		
Domisili	Kampus Universitas Sriwijaya *		
(Kamı	us Indralaya		
○ Kami	us Bukit		
_ Kailij			

Pernah Menggunakan Apli	kasi <i>Grab</i> /	Ojin (Ojek I	ndralaya) '			
Pernah						
○ Tidak Pernah						
Intesitas Penggunaan (Dal	am Satu N	/linggu) *				
○ 1x ○ 2x-3x						
○ 2x-5x						
○ > 5x						
After section 1 Continue to next	t section		*			
Section 2 of 3						
SKALA I (OJEK INDRALAY)	A)					× :
PETUNJUK PENGISIAN : Pilihan jawaban yang disedia	kan ialah:					
1. STS : Sangat Tidak S 2. TS : Tidak Setuju	etuju					
Saya merasa puas dengan l	ayanan ya	ng diberika	ın oleh apli	kasi Ojin *		
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
Sangat Tidak Setuju Saya akan merekomendasil	0	0	0	0	5	Sangat Setuju
	ckan aplikas	0	ada orang l	ain*	5	Sangat Setuju
	ckan aplikas	si Ojin kepa	ada orang l	ain*	5	Sangat Setuju Sangat Setuju
Saya akan merekomendasil	kan aplika:	si Ojin kepa	ada orang l	ain*	5	
Saya akan merekomendasil Sangat Tidak Setuju	kan aplika:	si Ojin kepa	ada orang l	ain*	5	
Saya akan merekomendasil Sangat Tidak Setuju	kan aplika:	si Ojin kepa 2 Ounakan*	ada orang l	ain* 4	5 0	
Saya akan merekomendasil Sangat Tidak Setuju Saya merasa aplikasi Ojin r	kan aplika:	si Ojin kepa 2 Ounakan *	ada orang l	ain* 4	5 0	Sangat Setuju
Saya akan merekomendasil Sangat Tidak Setuju Saya merasa aplikasi Ojin r	kan aplika: 1 mudah dig	si Ojin kepa 2 unakan* 2 	ada orang l	ain* 4	5 0	Sangat Setuju

Says mercas aplikasi (jin mudah dipahami 1				*					⊕ ₽
Sanget Tidak Salaju Sanget Salaju	Saya merasa aplikasi Ojir	n mudah d	lipahami						
Says menyuksi ide tampilan apilasi Ojin sangat menanki* 1 2 3 4 5 Sangat Tidak sahiju		1	2	2	3	4	5		
1 2 3 4 5	Sangat Tidak Setuju	0			0	0	0	Senget Setuju	
Sarget Tidak setuju	Saya menyukai ide tampil	lan aplika:	si Ojin sa	ingat m	enarik*				
Says merasa sidak terganggu dengan kilan/promo di aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Trisk sahiju		1	2	2	3	4	5		
Saya merasa ayaman menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Saya merasa aplikasi Ojin dapat diakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak satuju	0)	0	0	0	Sanget Setuju	
Sarget Titak setilyis Saya merasa ayaman menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sanget Setilyis Saya merasa aplikasi Ojin dapet dilakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis Saya merasa aplikasi Ojin dapet dilakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis Saya cenderung membuka aplikasi Ojin sat membuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis Saya merasa seturuh fitur Ojin bermenifast bagi saya * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis Saya merasa seturuh fitur Ojin bermenifast bagi saya * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis Saya merasa seturuh fitur Ojin bermenifast bagi saya * 1 2 3 4 5 Sanget Titak Setilyis Sanget Setilyis S	Saya merasa tidak tergan	nggu deng	an iklan/	promo	di aplika:	i Ojin *			
Saya merasa ayalkasi Ojin dapat diakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju		1	2	2	3	4	5		
Saya merasa aplikasi Ojin dapat diakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju	Sangat Tidak setuju	0	C		0	0	0	Sangat Setuju	
Saya merasa aplikasi Ojin dapat diakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya cenderung membuka aplikasi Ojin saat memburuhkan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan baik * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju	Saya merasa nyaman me	enggunaka	ın aplika:	si Ojin *					
Saya merasa aplikasi Ojin dapat diakses setiap waktu * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sangat Satuju Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa memburuhikan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sasa Sasa Sasa Satuju Sasa Sasa Sasa Satuju Sasa Sasa Sasa Sasa Sasa Sasa Sasa Sas		1	2	2	3	4	5		
Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin * 1	Sangat Tidak Setuju	0			0	0	0	Sangat Setuju	
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sang	Saya merasa aplikasi Ojir	n dapat dia	akses se	tiap wa	ktu*				
Saya rutin melakukan update aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju		1	2	2	3	4	5		
Saya rutin melakukan ujotata apikasi Ojin * 1	Sangat Tidak Setuju	0			0	0	0	Sangat Setuju	
Saya rutin melakukan upiate aplikasi Ojin sa ta sangat Setuju Saya cenderung membuka aplikasi Ojin saat membutuhkan transportasi.* 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan balk * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju									
Sangat Tidak Satuju Saya cenderung membuka aplikasi Ojin saat membutuhkan transportasi. * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan balk * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Satuju	Saya rutin melakukan upda								
Says cenderung membuka aplikasi Ojin saat memburuhkan transportasi: * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Satuju						Sangat S	etuju 📠	
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya ** 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan balk * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju	Saya cenderung membuka	a aplikasi Oji	in saat me	mbutuhk	an transpo	rtasi. *			
Saya merasa seluruh fitur Ojin bermanfaat bagi saya ** 1									
1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat S	setuju	
Sangat Tidak Satuju Sangat Satuju Sangat Satuju Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan baik * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sangat Satuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Satuju Sangat Satuju	Saya merasa seluruh fitur (Ojin berman	faat bagi s	saya *					
Saya merasa seluruh fitur Ojin berfungsi dengan balk * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju									
1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget S	etuju	
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju Saya tahu bagaimana menggunakan aplikasi Ojin * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju	Saya merasa seluruh fitur								
1 2 3 4 5 Sanget Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju						Sangat S	ietuju	
1 2 3 4 5 Sanget Tidak Setuju	Community by the second		mlikee" O"	*					
	Saya tahu bagaimana men				4	5			
Aplikasi Ojin dapat memenuhi kebutuhan saya *	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat S	ietuju	

	Aplikasi O	jin dapat m	nemenuhi k	ebutuha	an saya	*				
				1	2	3	4	5		
	Sanga	t Tidak Seti	ı]u (0	0	0	0	0	Senget Setuju	
	Saya selal	lu mencobi	a fitur baru	aplikasi	Ojin*					
				1	2	3	4	5		
	Sanga	at Tidak Seti	ı]u (0	0	0	0	0	Senget Setuju	
	Saya mem	nerlukan se	edikit waktu	untuk n	nempel	ajari pengg	gunaan aplik	casi Ojin *		
				1	2	3	4	5		
	Sanga	st Tidak Sets	a)u (0	0	0	0	0	Senget Setuju	
	Saya lebih	memilih d	an jarang b	eralih ke	e aplika:	si lain sete	lah menggu	unakan aplik	asi Ojin *	
				1	2	3	4	5		
	Sanga	t Tidak Seti	aju (0	0	0	0	0	Sangat Setuju	
	Fitur peme	esanan apl	ikasi Ojin b	erjalan d	dengan	baik saat d	figunakan*			
				1	2	3	4	5		
	Sanga	it Tidak Seti	ıJu (0	0	0	0	0	Senget Setuju	
	Saya men	nggunakan	aplikasi Oji	n saat n	nembut	uhkan tran	sportasi on	line dalam v	waktu cepat *	
				•	•	•				
										•
Saya rutin melaku	ıkan update									Ð
			2							Ττ
Sangat Tidak S	Setuju	0	0)	0	0	Sangat	Setuju	<u></u>
Saya cenderung n	membuka ap	plikasi Oji	n saat me	mbutul	hkan tr	ansportas	si. *			8
		1	2	3		4	5			
Sangat Tidak S	Setuju	0	0	0)	0	0	Sangat	Setuju	
Saya merasa selu	ıruh fitur Oji	in berman	faat bagi :	saya*						
		1	2	3		4	5			
Sangat Tidak S	Setuju	0	0	0)	0	0	Sangat	Setuju	
Saya merasa selu	ıruh fitur Oji	in berfung	si dengan	baik*						
		1	2	3		4	5			
Sangat Tidak S	Setuju	0	0	0)	0	0	Sangat	Setuju	
Saya tahu bagaim	nana mengg	gunakan a	plikasi Oji	n*						
		1	2	3		4	5			
Sangat Tidak S	Setuju	0	0	0)	0	0	Sangat	Setuju	
Aplikasi Ojin dapa	at memenuh	hi kebutuh	nan saya *							

Saya dapat melakukan tran	saksi peme	esanan di a	aplikasi Oji	n*		
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju
Saya dapat memilih layanar	n berkualit:	as yang ad	la di aplika	si Ojin*		
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju
Saya merasa aplikasi Ojin d	apat meng	ghemat wa	ktu*			
	1	2	3	4	5	
Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju
Saya dapat terhubung ke la	iyanan den	igan muda	::: th di aplika:	si Ojin *		
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju
Saya dapat membatalkan p	esanan jik	a pemesar	nan tidak s	esuai di ap	likasi Ojin '	*
	1	2	3	4	5	
Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju
Saya menggunakan aplikas	i Oiin dena	an lancar				

Saya menggunakan aplika	si Ojin saat	membutu	hkan trans	portasi on	line dalam	waktu cepat *	•
	1	2	3	4	5		₽
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju	Ττ
Saya akan terus mengguna	akan aplikas	si Ojin *					E 8
	1	2	3	4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju	
Saya sering menggunakan	fitur-fitur la	yanan apli	kasi Ojin *				
	1	2	3	4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju	
Saya merasa kualitas aplika	asi Ojin sud	* dah baik					
		2		4	5		
Sangat Tidak Setuju						Sangat Setuju	
Saya tidak pernah melakuk	an uninstal	/aplikasi 0)jin *				
	1	2	3	4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	

	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	⊕ B	
								Tr	
	Saya menggunakan aplikas	i Ojin deng		3	4			■	
	Sangat Tidak Setuju						Senget Setuju	8	
	Saya jarang mengalami cra								
	Sangat Tidak Setuju		<u>2</u>				Senget Setuju		
	Saya membutuhkan waktu	lebih untul	k mengope	rasikan apl	ikasi Ojin*				
	Sangat Tidak Setuju		2		4		Sangat Setuju		
	After section 2 Continue to next	section		•					
	Section 3 of 3								
	SKALA II GRAB PETUNJUK PENGISIAN: PIlihan jawaban yang disediak 1. STS : Sangat Tidak Se 2. TS : Tidak Setuju						× :		
	3. CS : Cukup Setuju 4. S : Setuju								
	Section 3 of 3							•	
	SKALA II GRAB PETUNJUK PENGISIAN: Pilihan jawaban yang disadlak 1. STS : Sangat Tidak Set 2. TS : Tidak Setuju 3. OS : Cukup Setuju 4. S : Setuju 5. SS : Sangat Setuju						* :	Tr	
	Saya merasa puas dengan l	ayanan ya	ang diberik	an oleh api	ikasi Grab	*			
	Senget Tidek Setuju		2 ()				Senget Setuju		
	Saya akan merekomendasik	kan aplika	si Grab kep	ada orang	lain *				
			2			5			
	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sanget Setuju		
	Saya merasa aplikasi Grab r	mudah dig	gunakan*						
		1	2		4				
	Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju		
	Saya merasa aplikasi Grab r	mudah dip	ahami *						
			2						
	Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju		

Saya menyukai ide tampila	n aplikasi	Grab sang	at menari	ik				⊕ <u>₽</u>
	1	2	3	4	5			Tr
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0		Senget Setuju	m P
Saya merasa tidak tergang	gu dengar	n iklan/pro	mo di apli	kasi Grab				8
	1	2	3	4	5			
Sangat Tidak Satuju	0	0	0	0	0		Senget Setuju	
Saya merasa nyaman men	ggunakan	aplikasi Gr	rab *					
	1	2	3	4	5			
Senget Tidak Setuju	0	0	0	0	0		Senget Setuju	
Saya merasa aplikasi Grab	dapat dia	kses setiap	o waktu *					
	1	2	3	4	5			
Senget Tidak Setuju	0	0	0	0	0		Senget Setuju	
Saya rutin melakukan upda	ate aplikas	i Grab *						
	1	2	3	4	5			
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0		Senget Setuju	
Saya cenderung membuka	aplikasi G	Grab saat m	nembutuh	kan transp	ortasi *			
Saya cenderung membuka Saya cenderung mer		ikasi Grab :	saat mem		transporta			⊕ <u>□</u>
	mbuka api	ikasi Grab :	saat mem	butuhkan 3	transporta	5	Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer	mbuka apl	ikasi Grab :	z	s O	transport:	5	Sangat Setuju	Ð Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti	mbuka apl	ikasi Grab :	2	s O	transport:	5	Sanget Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti	mbuka api uju h fitur Grab	ikasi Grab :	2 O at bagi sa	sibutuhkan 3 Oya*	transports 4	5	Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh	mbuka api uju h fitur Grač uju	1 O berfungsi	at bagi sa	ibutuhkan 3 0 nya* 3	4	5 0		Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh	mbuka apl uju h fitur Grab uju	1 c berfungsi	at bagi sa	sbutuhkan 3 yya* 3	4	5 5 0	Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh	mbuka apl uju h fitur Grab uju	1 c berfungsi	at bagi sa	sbutuhkan 3 yya* 3	4	5 5 0		Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh	mbuka api n fitur Grab n fitur Grab	ikasi Grab : 1 bermanfa 1 berfungsi	2 at bagi sa dengan b	3 O vya* 3 O aik*	4	5 0	Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti	mbuka apl uuju n fitur Grat n fitur Grat a menggu	ikasi Grab s 1 b bermanfa 1 b berfungsi 1 inakan aplii	2 2 at bagi sa dengan b	3 3 3 3 3 3 3 3 3	4	5 5 0	Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Sati Saya merasa seluruh Sangat Tidak Sati Saya merasa seluruh	mbuka apl uuju n fitur Grat n fitur Grat a menggu	ikasi Grab : 1 bermanfa 1 berfungsi	2 2 at bagi sa dengan b	3 3 3 3 3 3 3 3 3	4	5 5 0	Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seti	mbuka aplulu in fitur Grab fitur Grab fitur Grab amenggu	berfungsi anakan aplil	2 at bagi sa 2 dengan b 2 a kasi Grab 2	s s saik*	4	s	Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seh Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seh Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seh Saya tahu bagaiman	mbuka apil in fitur Grab in fitur Grab in fitur Grab	berfungsi anakan aplil	at bagi sa dengan b 2 dengan b 2	s s	4	s	Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr
Saya cenderung mer Sangat Tidak Seh Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seh Saya merasa seluruh Sangat Tidak Seh Saya tahu bagaiman Sangat Tidak Seh	mbuka apl n fitur Grat n fitur Grat n fitur Grat uuju	b berfungsi unakan aplil kebutuhar	at bagi sa dengan b characteristics and saya* and saya* characteristics and saya*	s s	4	s	Sangat Setuju Sangat Setuju Sangat Setuju	Tr

Saya selalu mencoba fitur b	baru aplika	si Grab*					⊕
	1	2	3	4	5		⊡ Tr
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sanget Setuju	ii
Saya memerlukan sedikit w	raktu untuk	k mempelaj	jari penggu	ınaan aplik	asi Grab*		8
	1	2	3	4	5		
Senget Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	
Saya lebih memilih dan jara	ang beralih	ke aplikasi	i lain setela	sh menggu	ınakan aplik	asi Grab *	
	1	2	3	4	5		
Senget Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju	
Fitur pemesanan aplikasi G	irab berjala	ın dengan b	baik saat d	igunakan*			
	1	2	3	4	5		
Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Sanget Setuju	
Saya menggunakan aplika	si Grab saa	st membutu	uhkan trans	sportasi or	nline dalam	waktu cepat *	
	1	2	3	4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Sangat Setuju	
Saya akan terus mengguna	kan aplika	si Grab *					
Saya akan terus mengguna	kan aplika	si Grab*					⊕ <u>⊕</u>
		2					Tr
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	<u>-</u>
Saya sering menggunakan	fitur-fitur l	ayanan apli	ikasi Grab	*			8
	1	2	3	4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	
Saya merasa kualitas aplik	asi Grab sı	udah baik ^s					
		2					
Senget Tidek Setuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	
Saya tidak pernah melakuk	Saya tidak pernah melakukan uninstali aplikasi Grab ^a						
		2					
Sangat Tidak Satuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	
Saya dapat melakukan tran	saksi pem	esanan di	aplikasi Gr	ab *			
		2					
Sangat Tidak Satuju	0	0	0	0	0	Senget Setuju	
Saya dapat memilih layana	n berkualit	tas yang ad	ta di aplika	si Grab*			

Saya dapat memilih laya	ınan berkuz	alitas yang	ada di ap	olikasi G	irab *			0
	1	2	3		4	5		Ð Tr
Sangat Tidak Setuju	0	0	C)	0	0	Sangat Setuju	
Saya merasa aplikasi Gr	ab dapat m	nenghemat	waktu *					8
	1	2	3		4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0	С)	0	0	Senget Setuju	
Saya dapat terhubung ke	e layanan d	dengan mu	dah di ap	likasi G	rab *			
	1	2	3		4	5		
Sangat Tidak Setuju	0	0)	0	0	Senget Seuju	
Saya dapat membatalka	n pesanan	jika pemes	anan tid	ak sesu	ai di aplik	asi Grab	,*	
	1				4	5		
Sangat Tidak Satuju	0	0	С)	0	0	Senget Setuju	
Saya menggunakan apli	kasi Grab d	lengan land	ar *					
	1	2	3		4	5		
Sangat Tidak Satuju	0	0	С)	0	0	Sangat Setuju	
Saya jarang mengalami	crash pada	ı aplikasi G	rab *					
Saya jarang mengalami crash	pada aplik	asi Grab *						
Saya jarang mengalami crash	1	2						
Saya jarang mengalami crash Sangat Tidak Setuju	1	2				S	anget Setuju	
	0	2	0	0	0	5	iangat Setuju	
Sangat Tidak Setuju	1	2 O	: ikan aplik	Casi Gra	0	S	angat Setuju	

Lampiran 2. Excel Data Hasil Kuesioner Penelitian

				Domisili Kampus	Pernah Menggunakan Aplikasi <i>Grab</i> /Ojin (Ojek	Intesitas Penggunaan (Dalam
Nama Lengkap	NIM	Angkatan	Jenis Kelamin	Universitas Sriwijaya	Indralaya)	Satu Minggu)
	0903128212608				,	
Siska Septiyanah	5	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0903128212610					
Viona Dillarendza	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903118212602					
Tanti Ardiana	5	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903118212600					
Putri Setiyawati	7	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
M. Fatkhur Rahman	0903108212611					
Azis Samaloisa	7	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0201118212606					
Nurul Maulidina	7	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212606					
Jonathan Alfasya P	7	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0603118212601					
Dini Mariska	2	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903138212614					
Agung Prawinata	5	2021	Laki Laki	Kampus Bukit	Tidak Pernah	1x
	0614128222701					
Anisyah Ramadani	2	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903128212611					
Rehandoko Pratama	5	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0903128212605					
Amilia Kartika	5	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903128212604					
Dimas Hadi Yanto	6	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903118212601					
Yurnaningsih	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x

Novida Syafitri	1,00112E+13	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0801138192409		•			
Tasya Devita	0	2019	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
-	0801138212609					
Siti Nurhaliza	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0801138192405					
Anggraini Salsabila	8	2019	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Ikken Permata						
Carrissima	1,00212E+13	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128222704					
M. Jodi Pratama	7	2022	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Refanisa Putri	1,00112E+13	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
ALIF NUR	0509128222702		•			
MUHARRAM	5	2022	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Muhammad Mayda	0903118212601					
Ary Pratama	9	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Adinda Arisfianti	4,02118E+12	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
Muhammad Tsabita	0903138222714					
Robani	0	2022	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Dzakiyya Nur	0903138222717					
Fadhilahrizka	5	2022	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	4x - 5x
Dianti Jasmine	0613128222706					
Hasibuan	8	22	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903138212616					
Elven Constancio	9	2021	Laki Laki	Kampus Bukit	Pernah	1x
	0101058222601					
tasya laila	4	2022	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	1x
Febyta Maharani						
Rizka Vandini	1,00113E+13	2020	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Vazla Annisya	0903128212607					
Rahmadila	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0901058212500					
Chalia Merlin	3	2021	Perempuan	Kampus Bukit	Tidak Pernah	1x

Mochammad Randy	0901128232805					
Surya Bachri	2	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Kevin Adiputra	0901128232811					
Mahesa	5	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Raden Ayu Alfirah	0903128212606					
Aliyah	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0801148192410					
Natalia S	2	2019	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Devon Prayustio	0903138192413					
Refangga	7	2019	Laki Laki	Kampus Bukit	Pernah	2x - 3x
	0101128222703					
Riza Abdillah	4	22	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0703118222701					
Anisah Erly Azahra	5	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0801138192409					
Andini Hasya Putri	8	2019	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0613128222706					
Citra Sakinah	9	22	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0613128222703					
Zahira Trimarseta	1	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0603128212602					
KISSHELLA	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212608					
Yulia Astriani	7	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Elvira Saharani	0903128212610					
Rajagukguk	9	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0509128212602					
Dewi Aryani	4	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212609					
Dea Fitri Sabrina	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903118212602					
Oktari	8	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x

Naurah suci	0804138212609					
maharani	2	21	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0903128212610		•			
Devila Jariah	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903128222712		-			
Risma Nur Aini	7	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212609					
Adelia Inayah Cheril	4	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Tegar Irsyad	0903128212611					
Kholidin	2	21	Laki Laki	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
Kevin Geraldy	0903128212607					
Farhan	6	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0201118232806					
marsya ananta	6	23	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0102028232700					
ezra amelia	6	23	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	1x
	0501128222703					
Peter Malindo	3	2022	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
BELLA THERESIA	0102028232703		_			
RAJAGUKGUK	6	23	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	2x - 3x
	0102028232703	0000	_			
Indri yani pratiwi	2	2023	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	1x
Fatimah Azhara S	4.004405.40	0000	6			
Pasaribu	1,00113E+13	2020	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
Salsabila	9,03128E+12	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Nevitya Elmaira			_			
Nurjannah	9,03102E+12	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
M. Ridho Pratama	9,01128E+12	23	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Amrina Rosyada	0901128232805					
Zikri	5	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
Septia Cahyani	1,00312E+13	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Ainun Najla	1,00213E+13	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x

	0901128232805					
Nadia Triwana.S	1	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0901118232808					
Ilma sari	1	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0901128232808					
Dina Amelia	4	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Xenia Clarissa	0903118232801					
Valencia Marpaung	7	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
Aisyah Putri	0401128232806					
Fadhillah	1	2023	Perempuan	Kampus Bukit	Tidak Pernah	1x
	0703128232813					
Salsabila Azzahra	3	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Siske Septiana	1,00113E+13	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Mellza Anggreini	1,00114E+13	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0304118242901					
Nuryatika	7	24	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Lita Senti	0304128242904			-		
Margaretha Siregar	7	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
Margaret Citra	0601118242902					
Yudita	2	24	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Nayla Advedya	0603118242901					
Wijaya	7	24	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0603128242903					
Suci Ramadhania	3	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Rinesa Alda Novia	0603128242905					
MM	3	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0603128242905					
Mandariani	2	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0603128242906					
Shofi Tazrina	2	24	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Adinda Ayu Putri	0603128232801					
Nariswari	3	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x

Rhiyose Arridho	0509128212606					
Putra	2	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0703128212620					
Elvina Elisabet	4	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0603128232805					
FASYA ALICIA	9	23	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0603128232803					
Ranada Agustina	7	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Oktariama Tamaro	0703128212612					
Manalu	2	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0603118242900					
Lutfia Ayu Islami	7	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0803138242908					
Resti Agusnia	7	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0803128242903					
Adhil Tri Alamsyah	3	2024	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0803128242903					
Naila Maliha Zahra	5	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0615128212604					
Sakti Abdul Qowi	5	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0603128222706					
Silvi f. Tamba	9	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0804138222710					
Rara Ayu Andinie	7	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0701128242916					
Siti Aysiah	7	24	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Nuril Hidayatun	0804128222706					
Nisa'	9	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Wendi Agustinus	0503128242903					
Tambunan	1	24	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0611128232803					
WAILAINA	1	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x

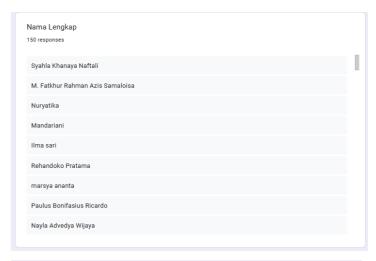
	0804128232803					
Natasya Afriani	2	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Sri Rahayu	0603128242903					
Rahmadani	8	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Muthi'ah Qurrota						
A'yun 8	6,01128E+12	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0502128212606					
Winda Sulistyawati	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0609138242909					
Riyatul Jannah	2	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0608118212600					
Tri Yana	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
BELLA	0	2022	Perempuan	Kampus Bukit	Pernah	1x
	0602118222700					
Nur Fadhilah	8	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
M. Afiif						
Rahmaddhani	0608128232806					
Alfatiih	5	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Masayu Miftahul	0703128242910					
Putri Faricka	1	2024	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0602128222703					
Izzatul Mutia	0	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Shafa Putri	0502128212602					
Dhamayanti	6	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0103118202502					
Ema Sabela	3	2020	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
Aurora Shafa	0704128212611					
Callista	9	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0704128212614					
Winni Desra Safitri	1	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0611128232805					
Rafika	0	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x

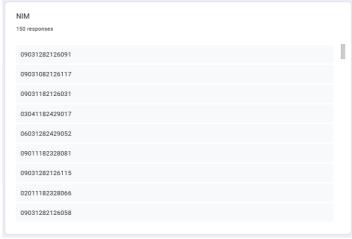
	0303128222704					
Siska Permata	4	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Fernando Eric	0611128232806					
Redondo	3	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0701118222703					
Yesi Rosalinda	6	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Aprilyta Nur'Aeni	0611128227040	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0611128232805					
Muhammad Afrizal	2	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Tidak Pernah	1x
	0701118222702					
Puspa Maharani	4	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0801128212604					
Indah Lestari	2	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0702118232807					
Anggra Para Diva	0	2023	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0602118222700					
Annisa	6	2022	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	> 5x
	0703128232819					
Laura R L	5	2023	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Syahla Khanaya	0903128212609					
Naftali	1	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903128212608					
Ahmad Hanif Azhari	2	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903118212600					
Doni Tri Nugroho	4	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Dhaifan Fathur	0903128212606					
Rahman	1	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Farhan Muhammad	0903128212603					
Fadhil	4	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
M. Fatkhur Rahman	0903108212611					
Azis Samaloisa	7	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Muhammad Aji	0903128212604					
Wljaya	0	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x

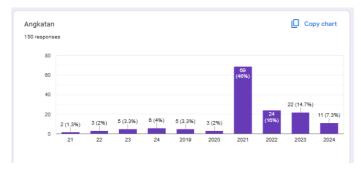
Muhammaad Ilham	0903118212601					
Khatami	6	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Muhammad	0903118212603			<u> </u>		
Rizkiansyah	1	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	1x
•	0903118212603					
M Rizkiansyah	1	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
•	0903118212600					
Najwa Nabila	2	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Syahla Khanaya	0903128212609					
Naftali	1	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
Cecilia Anjelita	0903128212609					
Purba	9	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0903128212605					
Ablah nurhaliza	3	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Yoel Chrystover	0903118212601					
Sagala	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
	0903128212609					
Aida Khalisatifa	8	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0903118212601					
Shella Adelia	8	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212610					
Metti Detricia Pratiwi	2	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
	0903138212615					
Rany Andini	6	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x
Paulus Bonifasius	0903128212605					
Ricardo	8	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212606					
Wulandari Wilujeng	4	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x
	0903128212608					
Yohana Felicia	4	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	4x - 5x
Lara Manuela	0903128212611					
Ompusunggu	0	2021	Perempuan	Kampus Indralaya	Pernah	1x

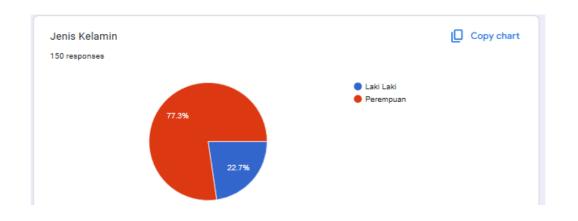
Kiagus	Muammar	0903128212611					
Kautsar		4	2021	Laki Laki	Kampus Indralaya	Pernah	2x - 3x

Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian

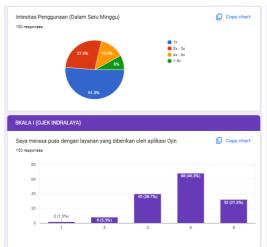


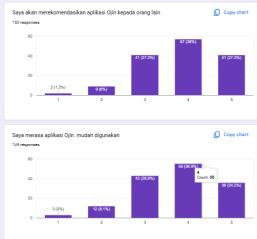








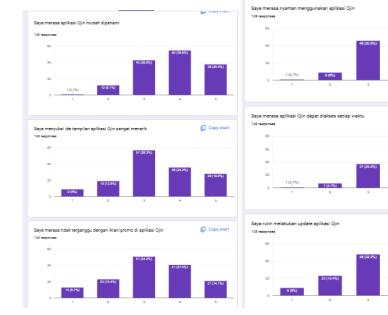


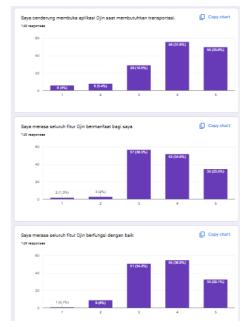


Copy chart

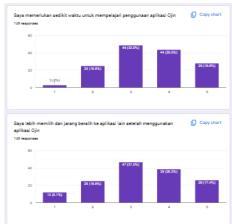
Copy chart

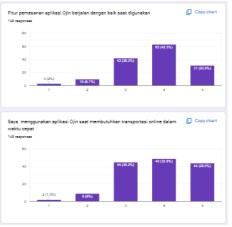
Copy chart

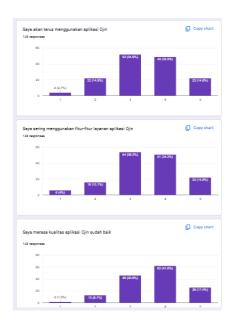




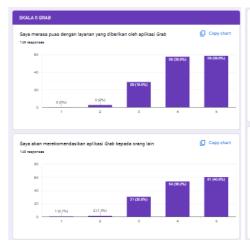


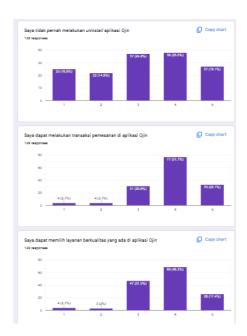




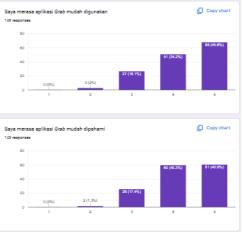


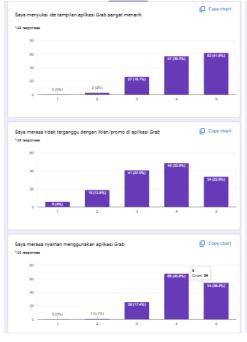




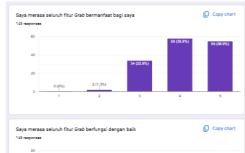


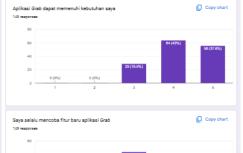


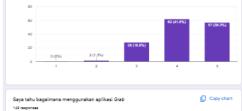


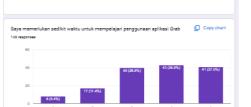


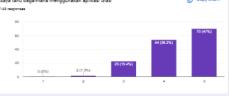


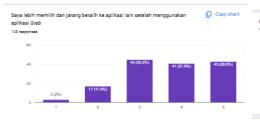


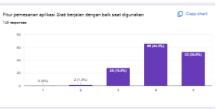






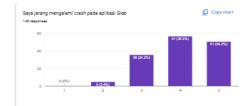




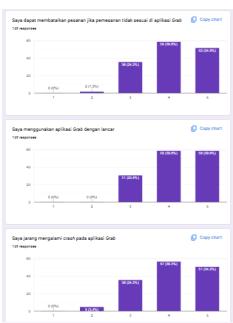












Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Aplikasi Ojin

Correlations

		TO.4	TO.5	TO.6	TO.7	TO.8	TOTAL
HO.1	Pearson Correlation	.509**	.470**	.545**	.498**	.333**	.711**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.2	Pearson Correlation	.479**	.306**	.532**	.412**	.174*	.633**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.034	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.3	Pearson Correlation	.531**	.406**	.552**	.515**	.263**	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.4	Pearson Correlation	.510**	.377**	.453**	.455**	.232**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.004	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.5	Pearson Correlation	.473**	.437**	.516**	.579**	.359**	.727**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.6	Pearson Correlation	.386**	.323**	.401**	.483**	.372**	.624**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
HO.7	Pearson Correlation	.560**	.473**	.581**	.578**	.298**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
EO.1	Pearson Correlation	.545**	.418**	.578**	.558**	.290**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
EO.2	Pearson Correlation	.388**	.388**	.392**	.398**	.337**	.652**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
EO.3	Pearson Correlation	.465**	.433**	.485**	.368**	.323**	.671**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150

EO.4	Pearson Correlation	.588**	.510**	.581**	.532**	.359**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
EO.5	Pearson Correlation	.631**	.550**	.699**	.590**	.361**	.799**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
AO.1	Pearson Correlation	.591**	.439**	.572**	.449**	.275**	.708**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	150	150	150	150	150	150
AO.2	Pearson Correlation	.574**	.435**	.603**	.505**	.365**	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
AO.3	Pearson Correlation	.543**	.513**	.631**	.552**	.503**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
AO.4	Pearson Correlation	.411**	.376**	.429**	.375**	.641**	.597**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000

	N	150	150	150	150	150	150
AO.5	Pearson Correlation	.443**	.448**	.505**	.546**	.484**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
AO.6	Pearson Correlation	.613**	.601**	.710**	.632**	.390**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
RO.1	Pearson Correlation	.601**	.477**	.654**	.493**	.369**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
RO.2	Pearson Correlation	.563**	.558**	.603**	.500**	.543**	.768**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
RO.3	Pearson Correlation	.602**	.622**	.588**	.506**	.494**	.779**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
RO.4	Pearson Correlation	.630**	.591**	.592**	.631**	.458**	.785**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
RO.5	Pearson Correlation	.494**	.361**	.470**	.522**	.405**	.657**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.1	Pearson Correlation	.603**	.561**	.670**	.547**	.437**	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.2	Pearson Correlation	.607**	.497**	.648**	.514**	.441**	.794**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.3	Pearson Correlation	.806**	.563**	.679**	.492**	.386**	.763**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.4	Pearson Correlation	1	.614**	.739**	.563**	.394**	.768**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150

TO.5	Pearson Correlation	.614**	1	.531**	.510**	.488**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.6	Pearson Correlation	.739**	.531**	1	.719**	.390**	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.7	Pearson Correlation	.563**	.510**	.719**	1	.439**	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
TO.8	Pearson Correlation	.394**	.488**	.390**	.439**	1	.571**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150
TOTAL	Pearson Correlation	.768**	.677**	.796**	.735**	.571**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150	150

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Aplikasi Grab

Correlations

		TG.2	TG.3	TG.4	TG.5	TG.6	TG.7	TG.8	TOTAL
HG.1	Pearson Correlation	.656**	.650**	.703**	.660**	.732**	.580**	.337**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

	N	150	150	150	150	150	150	150	150
HG.2	Pearson Correlation	.643**	.626**	.603**	.574**	.642**	.538**	.310**	.768**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
HG.3	Pearson Correlation	.633**	.683**	.686**	.588**	.674**	.682**	.261**	.774**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
HG.4	Pearson Correlation	.692**	.722**	.715**	.649**	.747**	.673**	.297**	.838**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

HG.5	Pearson Correlation	.637**	.722**	.694**	.669**	.758**	.640**	.253**	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
HG.6	Pearson Correlation	.441**	.460**	.360**	.412**	.418**	.384**	.519**	.599**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
HG.7	Pearson Correlation	.688**	.730**	.726**	.674**	.698**	.613**	.296**	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

EG.1	Pearson Correlation	.641**	.659**	.714**	.589**	.663**	.501**	.250**	.769**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
EG.2	Pearson Correlation	.545**	.542**	.489**	.549**	.570**	.449**	.393**	.737**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
EG.3	Pearson Correlation	.630**	.670**	.606**	.622**	.679**	.566**	.440**	.827**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

EG.4	Pearson Correlation	.671**	.766**	.687**	.722**	.727**	.666**	.413**	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
EG.5	Pearson Correlation	.630**	.716**	.724**	.704**	.732**	.682**	.371**	.804**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
AG.1	Pearson Correlation	.621**	.640**	.686**	.701**	.697**	.624**	.213 ^{**}	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.009	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

AG.2	Pearson Correlation	.731**	.725**	.696**	.693**	.766**	.610**	.413**	.876**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
AG.3	Pearson Correlation	.537**	.572**	.464**	.563**	.516**	.495**	.611**	.739**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
AG.4	Pearson Correlation	.391**	.385**	.326**	.339**	.321**	.276**	.572**	.518**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

AG.5	Pearson Correlation	.481**	.536**	.485**	.470**	.480**	.450**	.585**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
AG.6	Pearson Correlation	.699**	.788**	.786**	.755**	.804**	.677**	.290**	.832**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
RG.1	Pearson Correlation	.642**	.790**	.663**	.672**	.740**	.648**	.400**	.822**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

RG.2	Pearson Correlation	.645**	.656**	.633**	.626**	.677**	.534**	.425**	.827**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
RG.3	Pearson Correlation	.685**	.739**	.667**	.649**	.678**	.536**	.513**	.846**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
RG.4	Pearson Correlation	.785**	.792**	.801**	.719**	.820**	.643**	.329**	.873**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

RG.5	Pearson Correlation	.493**	.467**	.459**	.492**	.509**	.374**	.402**	.664**
	0: (0.1.1)	000	000	000	000	200	000	000	000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
TG.1	Pearson Correlation	.827**	.742**	.806**	.601**	.721**	.577**	.266**	.810**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

TG.2	Pearson Correlation	1	.846**	.818**	.650**	.814**	.612**	.348**	.823**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
TG.3	Pearson Correlation	.846**	1	.827**	.733**	.834**	.709**	.368**	.863**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
TG.4	Pearson Correlation	.818**	.827**	1	.736**	.805**	.684**	.262**	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.001	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

TG.5	Pearson Correlation	.650**	.733**	.736**	1	.773**	.657**	.406**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
TG.6	Pearson Correlation	.814**	.834**	.805**	.773**	1	.666**	.323**	.855**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
TG.7	Pearson Correlation	.612 ^{**}	.709**	.684**	.657**	.666**	1	.409 ^{**}	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

TG.8	Pearson Correlation	.348**	.368**	.262**	.406**	.323**	.409**	1	.544**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
	Pearson Correlation	.823**	.863**	.823**	.806**	.855**	.744**	.544**	1
L									

Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
N	150	150	150	150	150	150	150	150
.,	100	100	.00	100	100	.00	100	100

Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas

1. Reabilitas Ojin

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	150	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	150	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	31

2. Reabilitas Grab

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	150	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	150	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.975	31

Lampiran 7 Surat Kesediaan Membimbing

SURAT KE	ESEDIAAN MEMBIMBING
Saya yang bertanda tangan di bawa	ıh ini:
Nama : Dwi NIP : 1982	i Rosa Indah M.T
Jabatan Akademik : Lekt	tor
dengan ini menyatakan bersedia me	enjadi Pembimbing I/II dari Skripsi mahasiswa
Nama : Asmi Naya	Fitri
NIM : 0903128212	26088
Jurusan : Sistem Info	
Program Studi : Sistem Info	ormasi
dengan judul Skripsi:	
Perancangan User Interface Pelatih. Palembang Menggunakan Metode V Kesediaan Jadwal Pembimbingan:	September 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Hari: dan	(Indralaya)
Hari : dan atau dan	_(Bukit)
Demikianlah surat kesediaan ini say dipergunakan sebagaimana mestin	ya buat dengan sesungguhnya untuk ya.
	Palembang, 29 Febuari 2024
Calon Pembimbing I,	Pemohon,
culon remaining s,	
Culon Following 1,	
Culcul remaining s,	21
-7V-7	21.
-7v-7	24.
Dwi Rosa Indah M.T. NIP. 198202232015042001	Asmi Naya Fitri NIM. 09031282126088

Lampiran 8 Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Palembang-Prabumulih KM 32 Inderalaya/Ogan Ilir Kode Pos 30662
Telepon (0711) 7072729, 379249, 581700 Faksimile (0711) 379248, 581710 Email: info@ilkom.unsri.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA Nomor: 3425/UN9.1.9/DL/2024

TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2024/2025 JURUSAN SISTEM INFORMASI KELAS REGULER FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA

- : a. Bahwa untuk kelancaran pembimbingan dan pembuatan Skripsi mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Kelas Reguler Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya perlu ditetapkan dosen Pembimbing Skripsi;
 b. Bahwa sehubungan dengan butir a di atas, dipandang perlu menerbitkan Surut Keputusan sebagai landasan hukumnya.

Mengingat

- Undang-UndangNo. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2003 No. 78);
 Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No. 5336);
- Peraturan Pemerintah No. 42 tahun 1960 Jo No. 60 tahun 1999 tentang Pendirian UniversitasS riwijaya;
- Keputusan Menristekdikti No.12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Sriwijaya;
- Keputusan Mendikbudristek No. 53540/M/06/2023 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Sriwijaya:
- Surat Perintah Rektor Universitas Sriwijaya No. 0282/UN9/SK.BUK.KP/2024 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Masa Tugas Tahun 2024-2028;
- Surat Keputusan Rektor Universitas Sriwijaya Nomor 07 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL TA 2024/2025 JURUSAN SISTEM INFORMASI KELAS REGULER FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA.

KESATU

Mengangkat dan menugaskan Saudara yang namanya sebagaimana terlampir dalam surat keputusan ini untuk menjadi Pembimbing Skripsi dari mahasiswa yang tersebut dalam lampiran surat keputusan ini.

KEDUA

Semua biaya yang timbul akibat adanya keputusan ini dibebankan kepada anggaran DIPA Universitas Sriwijaya Nomor SP No. 023.17.2.677515/2024 tanggal 24 November

KETIGA

Keputusan ini berlaku Sejak tanggal ditetapkan. Dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan atau diperbaiki sebagaimana mestinya apabila ternyata terdapat kekeliruan.

> Ditetapkan di Inderalaya. Padg Tarrigal 06 Agustus 2024

Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. NIP 197101291994121001

NO	NAMA	NIM	ANGKATAN	PEMBIMBING 1	PEMBIMBING 2
86	Cindy Patri Az Zahra	09031282126072	2021	Nabila Rizky Oktadini, M.T.	*
87	Vazla Annisya Rahmadila	09031282126073	2021	Nabila Rizky Oktadini, M.T.	50
88	Dita Okta Dwi Putri	09031282126075	2021	Dinda Lestarini, S.Sl., M.T.	+
89	Kevin Geraldy Farhan	09031282126076	2021	Dinda Lestarini, S.SL, M.T.	+
90	Dinda Tri Wulundari	09031282126079	2021	M. Rudi Sanjaya, M.Kom.	+
91	M. Alan Sapotra	09031282126080	2021	Allsela Meiriza, M.T.	
92	Ahmad Hanif Azhari	09031282126082	2021	Ari Wedhusmara, M.Tl.	
93	Veronica Hertensia Leonardi	09031282126083	2021	Dr. Ali Ibrahim, M.T.	€.
94	Yohana Felicia	09031282126084	2021	Dr. Ali Ibrahim, M.T.	
95	Siska Septiyunah	09031282126085	2021	Allsela Meiriza, M.T.	
96	Shahrizan	09031282126086	2021	Ahmad Rifai, M.T.	
97	Yulia Astriani	09031282126087	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	
98	smi Naya Fitri	09031282126088	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	
99	Anandita Nabilla Ramadhani	09031282126089	2021	Mgs. Afriyan Firdaux, M.IT	
100	Dea Fitri Sabrina	09031282126090	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	+1
101	Syahla Khuraya Naftali	09031282126091	2021	Pacu Putra Suarli, M.CS.	
102	Muhammad Raihan Baritan	09031282126092	2021	Ahmad Rifai, M.T.	
103	Adelia Inayah Cheril	09031282126094	2021	Ari Wedhasmara, M.TL	
104	Putri Ratna Sari	090312N2126096	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	
105	Aida Khalisatifu	09031282126098	2021	Dr. Ali Ibrahim, M.T.	-
106	Cecilia Anjelita Purba	09031282126099	2021	Endang Lestari Ruskon, M.T.	-
107	Viona Dillarendza	09031282126100	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	+
108	Ishlah Patri Ariyani	09031282126101	2021	Dr. Ken Ditha Tania, M.Kom.	
109	Metti Detricia Pratiwi	09031282126102	2021	Dr. Ken Ditha Tania, M.Kom.	
110	Devila Jariah	09031282126103	2021	Nabila Rizky Oktadini, M.T.	+
111	Elvira Saharani Rajagukgok	09031282126109	2021	Nabila Rizky Oktadini, M.T.	
112	Lara Manuela Ompusinggu	09031282126110	2021	Allsela Meiriza, M.T.	
113	Indah Arsita Putri	09031282126111	2021	Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.	+
114	Tegar Irsyad Kholidin	09031282126112	2021	Dinna Yunika Hardiyanti, M.T	
115	Kiagus Muammar Kautsar	09031282126114	2021	Mgs. Afriyan Firdaus, M.IT	
116	Rehandoko Pratama	09031282126115	2021	Nabila Rizky Oktadini, M.T.	

Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. NIP 197101291994121001

ADBKA.

Lampiram 9 Kartu Konsultasi Bimbingan

Kartu Konsultasi

Nama

: Asmi Naya Fitri

NIM

: 09031282126088

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi

: ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE APLIKASI

TRANSPORTASI ONLINE LOKASI OJIN DAN GRAB

MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS

Pembimbing I/II: Dwi Rosa Indah, M.T.

No.	Tanggal	Hasil Konsultasi/Komentar	Paraf Pembimbing
1.	27 Juni 2024	Pembahasan mengenai judul penelitian dan metode penelitian	-gw 7
2.	1 Juli 2024	Pembahasan mengenai masalah peniltian dan ruang lingkup	-gw7
3.	8 Juli 2024	Penentuan judul penelitian dan metode penelitian	Just
4.	10 Juli 2024	Pembahasan mengenai BAB I	-gw T
5.	17 Juli 2024	Pembahasan mengenai perbaikan BAB I	727
6.	17 Juli 2024	Pembahasan mengenai perbaikan dan revisi BAB I	-Tw-t
7.	24 Juli 2024	Pembahasan mengenai BAB II dan BAB	Twi
8.	27 Juli 2024	Perbaikan keseluruhan dan menyusun instrumen pertanyaan kuesioner	Fas.

9.	16 Agustus 2024	Melakukan konsultasi terhadap instrumen kuesioner yang telah direvisi validator	-dm-1
10.	19 Agustus 2024	Penyebaran Kuesioner	9117
11.	10 Oktober 2024	Pembahasan hasil responden kuesioner	Jwa
12.	11 Oktober 2024	Pembahasan hasil olah data kuesioner	9117
13	14 Oktober 2024	Pembasan mengenai BAB IV dan BAB V Jurnal dan Skripsi	AM
14	18 Oktober 2024	Konsultasi perbaikan BAB IV dan BAB V	TWA
15	23 Oktober 2024	Pembahasan mengenai skripsi dan submit Jurnal	747
16	1 November 2024	Konsultasi mengenai keseluruhan skripsi dan submit Jurnal	Jus .
17	20 Desember 2024	Melakukan konsultasi mengenai pengecekan turnitin/plagiarisme	-9W7.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

Lampiran 10 Surat Permohonan Validator

SURAT PERMOHONAN

Perihal

: Permohonan Validator Instrumen Pertanyaan Kuisioner

Kepada Yth.
Pacu Putra S,B.CS.,M.CS.,CHFI
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka melakukan penyebaran kuisioner untuk penelitian Tugas Akhir yang berjudul "Analisis Perbandingan *User Experience* Aplikasi Transportasi Online Lokal (Ojin) dan *Grab* Menggunakan Metode *HEART Metrics*",

Dengan ini saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan validasi terhadap Instrumen Pertanyaan Kuisioner yang telah saya susun. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dan dapat memberikan hasil yang akurat serta relavan disebarkan dilapangan. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui,

Validator

Pacer PutraS, B.CS., M.CS., CHFI.

NIP. 198912182013011201

Palembang, 19 Agustus 2024

Hormat Saya,

Pemohon

Asmi Naya Fitri

NIM.09031282126088

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan	Referensi	П	Skor	۱۲	
					1	2	w	4
Happiness		HO.1, HG.1	Saya merasa puas dengan layanan yang	Α				
			diberikan oleh aplikasi Ojin/Grab					<
		HO.2, HG.2	Saya merasa nyaman menggunakan	Α				
	Kepuasan Pengguna		aplikasi Ojin/Grab		9			
		HO.3, HG.3	Saya akan merekomendasikan aplikasi	A				
			Ojin/Grab kepada orang lain		1			<
		HO.4, HG.4	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab mudah	Α				
			digunakan					<
	Kemudahan Pengguna	HO.5, HG.5	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab mudah	A				
			dipahami		50			<
			Saya menyukai ide tampilan aplikasi	Α				
	Daya Tarik Visual	HO.6, HG.6	Ojin/Grab sangat menarik					7
	Kenyamanan Pengguna HO.7, HG.7	HO.7, HG.7	Saya merasa tidak terganggu dengan	A				<
			iklan/promo di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>					le puller
Engagement	Frekuensi	EO.1, EG.1	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab dapat	Α				<
			diakses setiap waktu					<
	Intesitas	EO.2, EG.2	Saya rutin melakukan update aplikasi	Α				<
			Ojin/Grab					
		EO.3, EG.3	Saya cenderung membuka aplikasi	Α				`\
			Ojin/Grab saat membutuhkan					<
	Manfaat		transportasi					
		EO.4, EG.4	Saya merasa seluruh fitur Ojin/Grab	A				`\
			bermanfaat bagi saya					•
		EO.5, EG.5	Saya merasa seluruh fitur Ojin/Grab	A				4
			berfungsi dengan baik					(

	<	ZY	A	Saya dapat melakukan transaksi pemesanan di aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	TO.1, TG.1		Task Success
	<		,	aplikasi Ojin/Grab	NO.3, NO.3		
	1		<u> </u>	sudah baik	200		
	,		A	Saya merasa kualitas aplikasi Ojin/Grab	RO.4, RG.4		
	<			layanan aplikasi Ojin/Grab			
	,		A	Saya sering menggunakan fitur-fitur	RO.3, RG.3	Keaktifan Pengguna	
	<			Ojin/Grab			
			Α	Saya akan terus menggunakan aplikasi	RO.2, RG.2		
				dalam waktu cepat			
	<			saat membutuhkan transportasi online			
			A	Saya menggunakan aplikasi Ojin/Grab	RO.1, RG.1		Retention
				berjalan dengan baik saat digunakan			
	<		A	Fitur pemesanan aplikasi Ojin/Grab	AO.6, AG.6		
				aplikasi Ojin/Grab			
	<			aplikasi lain setelah menggunakan			
			Α	Saya lebih memilih dan jarang beralih ke	AO.5, AG.5		
			24	Ojin/Grab			
	<			mempelajari penggunaan aplikasi			
The state of the s			A	Saya memerlukan sedikit waktu untuk	AO.4, AG.4		
				Ojin/Grab		Kelayakan Sistem	
berno/likesi		<		pertama kali menggunakan aplikasi			
Penssona seek nemobe fitu			В	Saya tidak mengalami kesulitan saat	AO.3, AG.3		
	<			kebutuhan saya			
			A	Aplikasi Ojin/Grab dapat memenuhi	AO.2, AG.2		
	<			aplikasi Ojin/Grab			
			Α	Saya tahu bagaimana menggunakan	A0.1, AG.1		Adoption

													***************************************			vicean m	
					Tingkat Kesalahan							Efektifitas				Efesiensi	
	TO.8, TG.8					TO.7, TG.7		TO.6, TG.6			TO.5, TG.5		TO.4, TG.4		TO.3, TG.3		TO.2, TG.2
mengoperasikan aplikasi Ojin/ <i>Grab</i>	membutuhkan waktu lebih untuk	Ojim'Grab	untuk mengoperasikan aplikasi	masalah Saya membutuhkan waktu lebih	aplikasi Ojin/Grab ketika mengalami	Saya jarang mengalami crash pada	dengan lancar	Saya menggunakan aplikasi Ojin/Grab	Ojin/Grab	pemesanan tidak sesuai di aplikasi	Saya dapat membatalkan pesanan jika	mudah di aplikasi Ojin/Grab	Saya dapat terhubung ke layanan dengan	menghemat waktu	Saya merasa aplikasi Ojin/Grab dapat	yang ada di aplikasi Ojin/Grab	Saya dapat memilih layanan berkualitas
	A					Α		A			A		A		Α	37	A
				(
,	<							<		<		(`	<		•	`

;

Kesimpulan, Instrumen Pertanyaan ini dinyatakan:

1	Layak digunakan tanpa revisi
2	Layak digunakan setelah revisi sesuai saran
3	Tidak layak digunakan

Catatan Secara Keseluruhan

- Doninen mensødneken artikel Neurleilen, - cobe bendinsken isi instrumen selein Neurtikh, siefe tehu depet menenteh referensi instrumen

Palembang, 19 Agustus 2024

Validator

Pacu PutraS,B.CS.,M.CS.,CHFI.

NIP. 198912182013011201

Lampiran 11 Similarity Check

Analisis Perbandingan User Experience Pada Aplikasi Transportasi Online Lokal Ojin dan Grab Menggunakan Metode HEART Metrics

nal.sbm.itb.ac.id		
nal.shm.ith.ac.id		
t Source		1
dok.com t Source		1
nts.iain-surakarta.ad	c.id	1
p.polkesraya.ac.id		1

Exclude bibliography On

Lampiran 12 Surat Keterangan Pengecekan Similarity

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asmi Naya Fitri

NIM : 09031282126088

Tahun : 2021

Angkatan

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/Tesis/Disertasi/Lap. Penelitian yang berjudul "Analisis Perbandingan *User Experience* Pada Aplikasi Transportasi *Online* Lokal Ojin dan Grab Menggunakan Metode *HEART Metrics*" adalah 3%.

Dicek oleh 1. Dosen Pembimbing operator* 2. UPT Perpustakaan

3. Operator Fakultas

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggungjawabkan.

Palembang, 8 Januari 2025

Menyetujui

Dosen Pembimbing, Yang menyatakan,

<u>Dwi Rosa Indah, M.T.</u> <u>Asmi Naya Fitri</u>

NIP. 198201132015042001 NIM. 09031282126088

Lampiran 13 Form Perbaikan Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SRIWIJAYA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Palembang – Prabumulih Km. 32 Inderalaya Ogan Ilir Kode Pos 30662 Telepon (0711)7072729, 379249, 581700 Faximile (0711) 379248, 581710 web : likom@unsri.ac.id

FORM PERBAIKAN UJIAN KOMPREHENSIF*)

Nama Mahasiswa

: Asmi Naya Fitri : 09031282126088

NIM

Jurusan

Sistem Informasi Kelas Reguler Selasa / 31 Desember 2024

Hari/Tanggal

Waktu

: 10:00 - 11:00 WIB

Judul Tugas Akhir

Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi Transportasi Online Lokal (Ojin) dan Grab

Menggunakam Metode HEART Metrics

Pembimbing 1 Pembimbing 2 Dwi Rosa Indah, M.T.

Perbaikan

: 1. Perbaikan perheturgan

2. 3. 4. 5. 6.

Jangka Waktu Perbaikan :..... hari

Telah diperbaiki sesuai dengan saran dan koreksi tim penguji ujian KOMPREHENSIF.

No.	Nama Penguji	Status Penguji	Tanda Tangan
1.	Hardini Novianti, M.T.	Ketua	Holy
3.	•	Sekretaris	
4.	Dwi Rosa Indah, M.T.	Pembimbing 1	-Jw +.
5.	-	Pembimbing 2	, ,
6.	M. Husni Syahbani, M.T.	Penguji	Home

Indralaya, 31 Desember 2024

Mengetahui

Ketua Jurusan,

NIP 197910202010121003

^{*)} Lembar untuk mahasiswa : Diberikan kepada mahasiswa oleh penguji dan digunakan sebagai syarat untuk menjilid Laporan Tugas Akhir (belum boleh dijilid jika belum mendapatkan tanda tangan dari tim penguji ujian komprehensif)