

**MENGIDENTIFIKASIFAKTOR-FAKTOR *USABILITY* YANG DOMINAN  
UNTUK MEMAKSIMALKAN FUNGSI APLIKASI *DRIVER OJIN***

**(Studi kasus: Pengguna Aplikasi Driver Ride OJIN)**

**SKRIPSI**

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi**

**Program Studi Sistem Informasi S1**



**Oleh**

**Gilang Nugroho**

**NIM 09031381621071**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MENGIDENTIFIKASI FAKTOR FAKTOR *USABILITY* YANG DOMINAN  
UNTUK MEMAKSIMALKAN FUNGSI APLIKASI *DRIVER OJIN***

**(Studi kasus: Pengguna Aplikasi *Driver OJIN*)**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi  
Di program studi sistem informasi bilingual SI

Oleh

**Gilang Nugroho**  
**NIM 09031381621071**

**Palembang, 27 April 2021**

**Pembimbing I,**



**Ari Wedhasmara. M.TI**  
**NIP.197812112010121002**

**Pembimbing II,**



**Apriansyah Putra. M. Kom.**  
**NIP. 197704082009121001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan. M.T.**  
**NIP 197811172006042001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : *Rabu.*

Tanggal : *24 Maret 2021.*

Tim Penguji :

1. Pembimbing I : Ari Wedhasmara, M.TI
2. Pembimbing II : Apriyansyah Putra, M.Kom
3. Ketua : Dr. Ermatita, M.Kom
4. Penguji I : Endang Lestari Ruskan, M.T
5. Penguji II : Putri Eka Sevdiyuni, S.SI., MT

*[Handwritten signatures in black, green, and blue ink, each followed by a dotted line]*

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,

*[Handwritten signature in green ink over a blue circular stamp]*

Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 19781117200604200

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### Motto

**“Bunga Tidak Bermekaran Pada Saat Yang Bersamaan”**

***“Believe and Follow the Scenario of Allah”***

**Skripsi ini kupersembahkan kepada :**

- ✓ Allah Subhanahuwata’ala
- ✓ Kedua OrangTua
- ✓ Dosen Pembimbing danPenguji
- ✓ Dosen Dosen Jurusan SistemInformasi
- ✓ SahabatSahabat
- ✓ Keluarga Besar
- ✓ Teman-teman SI Bilingual Angkatan2016
- ✓ Almamater UniversitasSriwijaya

## HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Gilang Nugroho  
NIM : 09031381621071  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul : Mengidentifikasi Faktor-Faktor *Usability* Yang Dominan Untuk Memaksimalkan Fungsi *Driver Ride* Ojin.  
Hasil pengecekkansoftwareithenticate/Turnitin : 3%

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

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



Palembang, 03 juni 2021



  
Gilang Nugroho

NIM. 09031381621071

# **MENGIDENTIFIKASIFAKTOR-FAKTOR *USABILITY* YANG DOMINAN UNTUK MEMAKSIMALKAN FUNGSI APLIKASI *DRIVER RIDE* OJIN**

## **ABSTRAK**

Oleh  
**Gilang Nugroho**  
**09031381621071**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *Learnability*, *Efficiency*, *Memoribility*, *Errors*, *Satisfaction* faktor yang dominan memaksimalkan fungsi aplikasi *Driver Ride* ojin. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metodenya memakai metode usability, Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Hasil menunjukkan bahwa *analisis faktor yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat kita ketahui terdapat 2 faktor yang paling dominan mempengaruhi Usability yaitu Learnability dan Satisfaction adalah variabel yang paling dominan mempengaruhi Usability dan dikategorikan sangat baik, jadi Learnability dan Satisfaction harus dipertahankan atau lebih ditingkatkan oleh pihak dari Owner Ojek Indralaya.*

**Kata kunci:** *Usability* ,*Factor Usability*, *Learnability*, *Efficiency*, *Memoribility*, *Errors*, *Satisfaction*

**IDENTIFYING DOMINANT USABILITY FACTORS TO MAXIMIZE  
THE FUNCTION OF THE RIDE OJIN DRIVER APPLICATION**

**ABSTRACT**

Oleh  
**Gilang Nugroho**  
**09031381621071**

This research was conducted to determine whether Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction are the dominant factors that maximize the function of the Driver Ride Motor application. This research is a quantitative research. The method uses usability method. The analysis technique used in this research is multiple linear regression analysis. The results show that the factor analysis that has been carried out in this study can be seen that there are 2 factors that most dominantly affect Usability, namely Learnability and Satisfaction, which are the most dominant variables affecting Usability and are categorized as very good, so Learnability and Satisfaction must be maintained or further enhanced by parties from Ojek Indralaya owner.

**Keywords:** *Usability, Factor Usability, Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillahirabbil'alamin*. Segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan rahmat, rezeki, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga Tugas akhir yang berjudul "**Mengidentifikasi Faktor-Faktor Usability Yang Dominan Untuk Memaksimalkan Fungsi Aplikasi Driver ride Ojin**" dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya sebelum melakukan penyusunan tugas akhir.

Selama penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan nikmat kesehatan dan hidayah kepada saya, atas izin-Nya lah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhirini.
2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UniversitasSriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan S.Kom., M.T. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UniversitasSriwijaya.



4. Bapak Ari Wedhasmara dan Apriyansyah Putra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhirsaya.
5. IbuDr. Ermatita, M.Kom, Endang Lestari Ruskan, M.T dan Putri Eka Sevtiyuni,S.SI., MT. selaku dosen penguji yang memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhirini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu selamaini.
7. Kedua orang tua (Hadi Sularso dan Sri Lestari), dan adik saya yaitu Diah Kusumawati dan Ayu Artika Sari serta keluarga besar saya yang selalu mendoakan serta memberikan motivasi dansemangat.
8. Putri Melinda Orang yang selalu memberikan semangat dan membantu untuk menyelesaikan skripsi ini serta selalu ada buat saya.
9. Mbak Rifka dan Kak Angga selaku Administrasi Jurusan SistemInformasi
10. Mas Ilham selaku owner Ojek Indralaya yang sudah memberi kesempatan untuk saya meneliti dan membimbing selama prosespenelitian.
11. Untuk sahabat sahabat saya Lana, Umar, Inka, yang banyak memberikan bantuan kepada saya dan telah menjadi teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Untuk sahabat sahabat Bob Gusti, Udin, Widas, Irawan, MbK Didik, Asrti yang telah memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Seluruh Teman Jurusan Sistem Informasi Bilingual angkatan 2016, Terima kasih atas kerjasamanya selamaperkuliahan
14. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, 10 Maret 2021



Gilang Nugroho  
NIM. 09031381621071

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat .....	3
1.5 Batas Masalah .....	4
BAB II STUDI PUSTAKA.....	5
2.1 Profil Ojin .....	5
2.1.1 Sejarah Singkat Ojin .....	5
2.1.2 Struktur Perusahaan Ojin .....	6
2.2 Visi dan Misi Ojin .....	6
2.3 Penelitian Sebelumnya.....	7
2.4 User Interface Design .....	8
2.5 User Experince Design .....	8
2.6 Usability.....	9
2.7 Metode Usability .....	10
2.7.1 Variabel Penelitian.....	10
2.8 Kerangka Model Usability .....	12

<b>BAB III METODOLOGI RISET .....</b>	<b>13</b>
3.1 Alur Penelitian.....	13
3.2 Objek Penelitian .....	14
3.3 Populasi Dan Sampel.....	14
3.3.1 Populasi .....	14
3.3.2 Sampel .....	14
3.4 Jenis Data .....	14
3.4.1 Primer .....	15
3.4.2 Sekunder .....	15
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.6 Skala Pengukuran .....	16
3.7 Instrumen Penelitian .....	16
3.8 Jenis Penelitian .....	18
3.9 Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	18
3.9.1 Uji Validitas .....	18
3.9.2 Uji Reliabilitas .....	19
3.10 Analisis Regresi Linear Berganda .....	19
3.13 Uji Asumsi Klasik .....	21
3.13.1 Uji Normalitas.....	21
3.13.2 Uji Multikolinearitas .....	22
3.13.3 Uji Heterokedastisitas.....	22
<b>BAB IV HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS KUISIONER.....</b>	<b>23</b>
4.1 Kuisisioner Responden .....	23
4.2 Karakteristik Responden.....	24
4.2.1 Data Uji Validitas dan Reabilitas .....	24
4.2.3 Usia Responden .....	26
4.2.4 Jenis Kelamin Responden .....	26
4.2.5 Pekerjaan Responden .....	27
4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	27
4.3.1 Uji Validitas .....	27
4.3.2 Uji Reliabilitas .....	28
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>

5.1 Karakteristik Responden.....	30
5.1.1 Data 114 Responden .....	30
5.1.2 Usia Responden .....	32
5.1.3 Jenis Kelamin Responden.....	33
5.1.4 Pekerjaan Responden .....	34
5.2 Deskripsi Penilaian Responden.....	34
5.2.1 Analisis Penilaian Variabel Persepsi Responden.....	35
5.3 Analisis Regres Linear Berganda .....	41
5.4 Uji Hipotesis.....	43
5.4.1 Uji T .....	43
5.4.2 Uji F .....	45
5.5 Koefisien Keterminasi $R^2$ .....	46
5.6 Uji Asumsi Klasik .....	46
5.6.1 Uji Normalitas.....	46
5.6.2 Uji Heteroskedastisitas .....	47
5.6.3 Uji Multikolinearitas .....	48
BAB VIKESIMPULAN DAN SARAN .....	50
6.1 Kesimpulan .....	50
6.2 Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN .....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di Indonesia banyak sekali modal jasa transportasi yang beragam seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat. Beberapa tahun terakhir ini banyak bermunculan ide-ide yang sangat kreatif bagi pelaku bisnis transportasi di Indonesia, dengan menciptakan ide kreatif membuat aplikasi transportasi berbasis *online*. Tujuannya untuk membuat lapangan pekerjaan bagi masyarakat Indonesia (Agustin, 2017:3)

Peluang tersebut menjadikan pendiri bisnis Ojek *online* menghadirkan ojek berbasis *online*. Fenomena transportasi *online* saat ini hangat diperbincangkan, karena pemesanan berbasis aplikasi yang mudah didownload oleh pengguna *smartphone* baik sistem *android* maupun *iOS*. Pemesanan melalui aplikasi yang mudah membuat Ojek *online* diterima dengan cepat di kalangan masyarakat, serta berbagai macam pilihan layanan yang diberikan sehingga mampu memenuhi kebutuhan dalam bidang jasa (Agustin, 2017:2)

Ojek Indralaya atau biasa dikenal dengan sebutan Ojin merupakan sebuah aplikasi moda *online* yang menyediakan alternatif transportasi kenyamanan, keamanan, dan pelayanan yang terbaik dari para driver kepada *customer*. Aplikasi *driver* Ojin ini memiliki jasa layanan Ojin *Car*, Ojin *Ride*, Ojin *Food*, Ojin *Send*. Dengan memiliki total 160 *driverride* Ojin aktif mampu menyelesaikan kurang lebih 800 orderan per hari diambil data tanggal 9 September 2019.

*Usability* didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaan aplikasinya (Setia 2016).

Banyak metode digunakan oleh penelitian sebelumnya untuk mengetahui apakah sistem aplikasi website atau android sesuai atau tidak dengan kebutuhan pelaku bisnis, Penelitian mengenai *Usability* pada aplikasi berbasis android yang dilakukan oleh (Permana, Aknuranda, dan Rokhmawati, 2018:2), dengan Judul “Evaluasi *Usability* pada Aplikasi Grab dengan Menggunakan Metode Pengujian *Usability*” adapun hasil dari penelitian ini memberikan saran untuk memperbaiki kekurangan dari penelitian dan memberi pertimbangan apabila akan dilakukan penelitian selanjutnya.

Aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang berjalan dengan baik akan memberikan nilai tambah bagi perusahaan atau *owner*, terutama bagi aplikasi *e-commerce* dengan konsep transportasi *online*. Pada aplikasi OJIN, masih ada fitur-fitur yang belum berjalan dengan baik karena aplikasi ini terbilang masih baru. Sehingga akan dilakukan analisis fitur-fitur untuk mempermudah pengembangan fitur yang lebih baik lagi

Selanjutnya metode yang digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor *usability* dengan menggunakan pengujian *Usability*. Adapun tujuan dari pengujian *usability* adalah untuk mengukur tingkat kemudahan dalam menggunakan aplikasi ojin, dan mempermudah owner untuk mengembangkan fitur pada aplikasi tersebut lebih baik lagi. Pengujian *usability* terdiri dari 5 komponen yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *effectiveness*, *satisfaction* (Nielsen, 2012:4180)

Namun permasalahan fitur-fitur yang belum berfungsi dengan sempurna akan membuat penurunan *performance* pada aplikasi ojin itu sendiri. Jadi peneliti melihat sejauh mana aplikasi OJIN memberikan kemudahan kepada *driver*. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk membuat tugas akhir mengenai :

**“Mengidentifikasi Faktor-Faktor *Usability* Yang Dominan Untuk Memaksimalkan Fungsi Aplikasi *Driver ride Ojin*”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana mengidentifikasi faktor-faktor *usability* yang dominan untuk memaksimalkan fungsi aplikasi *driver ride ojin*?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis hipotesis faktor Independen dan Dependen *Usability* pada pengguna aplikasi *Driver OjekRide* Indralaya

### **1.4 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan faktor faktor *Usability* yang dominan untuk memaksimalkan fungsi aplikasi berdasarkan kerangka dari *Usability* yang dapat membantu Ojin, dalam mengevaluasi kinerja sistem Aplikasi *Driver ride Ojin*.
2. Dapat memahami serta mendalami *Method* *Usability* sebagai tolak ukur mengidentifikasi tingkat kemudahan penggunaan Aplikasi *Driver ride Ojin*.



### 1.5 Batas Masalah

Batasan masalah yang dibahas agar jelas dan tidak terlalu meluas, maka dilakukan pembatasan masalah yaitu penelitian ini:

1. Penelitian ini akan mengidentifikasi faktor-faktor *usability* yang dominan untuk memaksimalkan fungsi dari aplikasi *Driver ride Ojin*.
2. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif.
3. Penelitian ini akan mengambil sampel responden yaitu pengguna aplikasi *Driver ride Ojin*.
4. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. 2017. *Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Transportasi Online (Go-Jek) Di Surabaya dalam Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, Volume 6, Nomor 9, September 2017, ISSN : 2461-0593.
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). *Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability*, 2(9), 3110–3117.
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan ( Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction ( Duwit ), 2(1).
- Haslinda, M Jamaludin, 2016. “Pengaruh Perencanaan Anggaran Dan evaluasi anggran terhadap kinerja organisasi dengan Standar biaya sebaga variabel Moderating pada Pemerintah Daerah Kabupaten Wajo.” Vol 2, no 1, juli 2016
- Juansyah, A. (2015). *PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM ( A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID* *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA )*.
- M, B. A., Kom, M. C. S. S., Eng, M., Aryopinandito, S. T., Mt, M., Kom, M. C. S. S., & Eng, M. (2016). *ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE UNIVERSITAS BRAWIJAYA DENGAN HEURISTIC EVALUATION*, 3(3).
- Nielsen, J., 2012. *Usability 101: Introduction to Usability [online]* Tersediadi <<http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>> [Diakses 19 Februari 2017]
- Nugraheny, D. (2016). pada: *HEVLWH Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta*.
- Permana, et. al. “*Evaluasi Usability Pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability*.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi*

Dan Ilmu Komputer, vol. 2, no. 10, 2018, pp. 3150–56, <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/2396/947/>

Rosalinda, 2018. “Evaluasi Usability Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian UIN SUNAN AMPEL SURABAYA BERBASIS ISO 9241-11”. Skripsi. Sains dan Teknologi. Sistem Informasi. Uin Sunan Ampel Surabaya.ss

Raharjo, Sahid 2017 Makna Koefisien Determinasi (R Square) Dalam Analisis Regresi Linear Berganda. [Www.Spssindonesia.Com](http://www.spssindonesia.com). <https://www.spssindonesia.com/2017/04/makna-koefisien-determinasi-r-square.html>.

Rumbiak, M. N. W., & Setiawan, J. (2017). Evaluasi Usability Website library .umn .ac .id Universitas Multimedia Nusantara, VIII(2).

Setia, Lutfiyah Dwi. 2016. “Evaluasi *Usability* Untuk Mengetahui Akseptabilitas Aplikasi Berbasis Web.” *MULTITEK INDONESIA* 6(1):41.

Sugiyono.(2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Cet. 28. Bandung: Alfabeta.

Wati, T., Seta, H. B., & Isnainiyah, I. N. (2017). Pengukuran Usability dan Evaluasi E-Learning untuk Program Pelatihan bagi Tenaga Kependidikan Usability Measurement and Evaluation of E-Learning to Support the Training Program for Academic Staff, 2(2), 177–184.