

ANALISIS PENGUKURAN *USABILITY* MENGGUNAKAN METODE *USE QUESTIONNAIRE* PADA APLIKASI SHOPEE INDONESIA

Erina Oktariana Nurazizah

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan aplikasi Shopee, banyak pengguna yang meneguhkan mengenai kekurangan dari fitur aplikasi Shopee itu sendiri. Untuk memastikan kepuasan pengguna tersebut, maka penulis melakukan penelitian terhadap perhitungan *usability* pada aplikasi Shopee. Perhitungan *usability* diambil dari segi pandang subyektif para pengguna aplikasi Shopee. Dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk menggunakan metode *USE Questionnaire* dengan menggunakan sebuah kuesioner yang terdiri dari 30 pernyataan yang telah mewakili 4 parameter *USE Questionnaire*, yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *User Satisfaction*. Pada penelitian ini penulis juga akan membuktikan beberapa hipotesis berupa pengaruh variabel bebas metode *USE Questionnaire* dengan variabel terikatnya. Kuesioner tersebut kemudian disebarluaskan kepada para pengguna aplikasi Shopee. Dari data tersebut kemudian dapat dilakukan perhitungan sesuai dengan 3 parameter *USE Questionnaire*, yaitu *Usefulness*, *Ease of Use* dan *Ease of Learning* terhadap parameter *User Satisfaction*. Data yang diperoleh melalui kuesioner tersebut, maka selanjutnya akan dilakukan uji kelayakan berupa validitas dan reliabilitas, uji deskriptif, uji asumsi klasik berupa uji normalitas, uji hipotesis berupa analisis regresi linear berganda, uji signifikansi parsial (uji t), uji signifikansi simultan (uji f) dan koefisien determinasi (R^2 square). Pada setiap pengujian yang dilakukan akan diperoleh jawaban-jawaban dari pertanyaan berikut, apakah data sudah reliabel dan valid, apakah kategori dari kebergunaan aplikasi Shopee, apakah data terdistribusi secara normal, apakah variabel kepuasan pengguna berpengaruh secara positif terhadap 3 variabel metode *USE Questionnaire* lainnya dan seberapa besar pengaruh tersebut, serta apakah hipotesis diterima atau ditolak dan sebaliknya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengukuran kegunaan variabel *USE Questionnaire* pada aplikasi Shopee yaitu sebesar 82,88%, yang berarti tingkat kebergunaan (*usability*) pada aplikasi Shopee Indonesia “tinggi”. Serta diperoleh nilai pengaruh 3 parameter *USE Questionnaire*, yaitu *Usefulness*, *Ease of Use* dan *Ease of Learning* terhadap parameter *User Satisfaction* sebesar 61,6%, yang berarti pengaruh 3 parameter tersebut dinyatakan “kuat/tinggi”. Berdasarkan pengujian yang dilakukan juga dapat disimpulkan bahwa seluruh hipotesis mengenai terdapatnya pengaruh variabel bebas metode *USE Questionnaire* dengan variabel terikatnya seluruhnya

diterima. Dengan dilakukannya penelitian ini penulis berharap aplikasi Shopee terutama Shopee Indonesia dapat meningkatkan kualitas aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi berdasarkan dengan analisis yang telah dilakukan.

Kata kunci: *Usability, USE Questionnaire, User Satisfaction, Shopee.*

ANALYSIS USABILITY TESTING SHOPEE INDONESIA APPLICATION WITH USE QUESTIONNAIRE METHOD

Erina Oktariana Nurazizah

ABSTRACT

Along with the development of the Shopee application, many users also complain about the shortcomings of the Shopee application features itself. To ensure user satisfaction, the authors conducted research on usability calculations on the Shopee application. Usability calculations are taken from the subjective point of view of Shopee application users. In this study, author decide to use USE Questionnaire method using a questionnaire consisting of 30 statements representing 4 USE Questionnaire parameters, such as Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning and User Satisfaction. In this study, the author will also prove several hypotheses in the form of the influence of the independent variable of the USE Questionnaire method with the dependent variable. The questionnaire then distributed to Shopee application users. From this data, calculations can then be made according to the 3 parameters of the USE Questionnaire, namely Usefulness, Ease of Use and Ease of Learning on the User Satisfaction parameter. The data obtained through the questionnaire, then a feasibility test will be carried out in the form of validity and reliability, descriptive test, classical assumption test in the form of normality test, hypothesis testing in the form of multiple linear regression analysis, partial significance test (t test), simultaneous significance test (f test) and the coefficient of determination (R2 square). In each test carried out, the answers to the following questions will be obtained, whether the data is reliable and valid, what is the category of the usefulness of the Shopee application, is the data normally distributed, whether the user satisfaction variable has a positive effect on the other 3 USE Questionnaire method variables and how much the magnitude of the influence, and whether the hypothesis is accepted or rejected and vice versa.

The results of the analysis show that the measurement of the usability of the USE Questionnaire variable in the Shopee application is 82.88%, which means the usability level of the Shopee Indonesia application is "high". Also for the influence value of 3 parameters USE Questionnaire, such as Usefulness, Ease of Use and Ease of Learning on the User Satisfaction parameter is 61.6%, which means the influence of these 3 parameters is declared "strong/high". Based on the tests carried out, it can also be concluded that all hypotheses regarding the influence

of the independent variables of the USE Questionnaire method with the dependent variable are entirely accepted. By doing this research, the author hopes that the Shopee application, especially Shopee Indonesia, can improve the quality of the application according to the needs of users based on the analysis that has been done.

Keywords: *Usability, USE Questionnaire, User Satisfaction, Shopee.*