

ANALISIS PENGUKURAN USABILITY MENGGUNAKAN METODE NIELSEN PADA APLIKASI MOBILE GOJEK (STUDI KASUS : PT. GO-JEK INDONESIA)

Dian Nurul Qolbi

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk pengukuran *usability* aplikasi dan mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi *mobile* gojek dengan hasil saran dalam mengembangkan aplikasi yang telah diterapkan. Aspek *usability* merupakan syarat dan kunci keberhasilan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi dapat diterima dan digunakan dengan baik. Dalam penelitian ini akan diukur tingkat *usability* sistem dan dianalisis hubungan variabel bebas, yaitu dipelajari (*learnability*), efisien (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), aman untuk digunakan atau mengurangi tingkat kesalahan (*error*), memiliki tingkat kepuasan (*satisfaction*) terhadap variabel terikat yaitu (*usability*) secara simultan maupun parsial. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengukuran *usability* menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 76% yang berarti *usability* sistem aplikasi *mobile* gojek memiliki nilai “layak”. Di sisi lain, dibuktikan bahwa terdapat pengaruh antara variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* secara simultan. Selain itu secara parsial variabel *learnability*, *error*, dan *satisfaction* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *usability*, sedangkan variabel *efficiency* dan *memorability* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *usability*. Proses evaluasi pada aplikasi dilakukan untuk mengenali masalah-masalah *usability* pada antarmuka, metode yang digunakan yaitu evaluasi heuristik dengan kuesioner yang mewakili 10 prinsip heuristik yang dikembangkan oleh Jacob Nielsen.

Kata Kunci : *Usability*, Aplikasi *Mobile*, Evaluasi Heuristik, *Usability* Nielsen model, Antarmuka Pengguna.

USABILITY MEASUREMENT USING ANALYSIS NIELSEN METHOD ON GO-JEK MOBILE APPLICATION (CASE STUDY : PT. GO-JEK INDONESIA)

Dian Nurul Qolbi

Abstract

This study was conducted to measure the usability applicati and evaluate the user interface of mobile aplication with the tips of suggestions in developing the applications that have been applied. Usability aspect is a requirement and key to for success to determine whether an application can be accepted and used by users. In this study, the level of usability of the system will be measured and the relationship between the independent variables, that are learn (learnability), efficient (efficiency), easy to remember (memorability), safe to use or reduce error rate (error), and have high levels of satisfaction (satisfaction) and dependent variables (usability), either simultaneously or partially will be analyzed. The result shows that measuring usability produces feasibility of 76 % , which means usability of gojek mobile application system is “usable”. On the other hand, this study proves that there is a significant influence between learnability, efficiency, memorability, error and satisfaction variable with the usability variables simultaneously. In addition, learnability, error, and satisfaction variables significantly affect the usability variable partially, while the efficiency and memorability variable does not significantly affect the usability variable. The evaluation process in this application is made to identify the usability problems in the interface, the method that used is based on the heuristic evaluation guide 10 principle developed by Jacob Nielsen.

Keywords : Usability, Mobile Application, Heuristic Evaluation, Usability Nielsen Model, User Interface.