
PENGUJIAN *USABILITY* DALAM *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BRIMOLA MENGGUNAKAN *USE QUESTIONNAIRE*

Ari Viyono, Dian Asmarajati, Saifu Rohman

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNSIQ

Email: ariviyono40@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi BRIMOLA merupakan suatu aplikasi yang digunakan oleh para pangkalan untuk melakukan proses transaksi GAS LPG 3kg dengan agennya. Aplikasi BRIMOLA ini perlu dilakukan pengujian *usability* tepatnya pada bagian *user experience* untuk mengetahui tingkat kemanfaatan dari aplikasi BRIMOLA bagi para penggunanya. Sebab *usability* merupakan hal yang paling mendasar bagi suatu aplikasi apakah aplikasi tersebut memberikan manfaat bagi pengguna, apakah aplikasi tersebut dapat dengan mudah diterima oleh pengguna, dan apakah aplikasi tersebut dapat bertahan lama dipasaran. Dalam pengujian ini penulis menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk melakukan pengujian pada segi *usability* di aplikasi BRIMOLA. Adapun para *responden (user experiencenya)* adalah para pangkalan GAS LPG 3kg yang menggunakan aplikasi BRIMOLA dan berdomisili disekitar Kabupaten Wonosobo. Untuk pengumpulan data penelitian menggunakan kuesioner yang di distribusikan secara langsung kepada para pengguna aplikasi BRIMOLA dan tempat pendistribusian berada di PT. Amanah Mitra Selaras dengan melibatkan 100 responden.

Kata Kunci : *Usability, User Experience, Aplikasi BRIMOLA, USE Questionnaire.*

ABSTRACT

The BRIMOLA application is an application used by the base to process 3kg LPG GAS transactions with its agents. This BRIMOLA application needs to be tested for usability, especially in the user experience section to determine the usability level of the BRIMOLA application for its users. Because usability is the most basic thing for an application whether the application provides benefits to users, whether the application can be easily accepted by users, and whether the application can last a long time in the market. In this test the author uses the USE Questionnaire method to test the usability of the BRIMOLA application. The respondents (user experience) are 3kg LPG GAS bases who use the BRIMOLA application and live around Wonosobo Regency. The research data was collected using a questionnaire which was distributed directly to the users of the BRIMOLA application and the place of distribution was at PT. Amanah Mitra Selaras involved 100 respondents.

Keywords : *Usability, User Experience, BRIMOLA Application, Use Questionnaire.*

1. PENDAHULUAN

Gas elpiji sudah menjadi kebutuhan utama yang tidak dapat dipisahkan bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia. Pemakaian gas yang mencakup sebagian besar wilayah yang ada di Negara Indonesia terjadi sebab adanya program Pemerintah pada tahun 2007 tentang *konversi* dari minyak tanah ke gas elpiji. Adapun proses pendistribusian gas elpiji tidak dilakukan secara langsung oleh pihak Pertamina ke masyarakat, melainkan melalui pihak agen yang ada di setiap daerah. Dari agen proses pendistribusian dilakukan ke pangkalan terlebih dahulu, setelah dari pangkalanlah proses distribusi disalurkan ke masyarakat.

Sebagian besar kegiatan dan pekerjaan saat ini selalu didukung oleh teknologi informasi. Hal ini membuat peranan teknologi informasi menjadi hal yang utama atau dapat dikatakan menjadi hal kebutuhan primer, sehingga teknologi informasi telah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya penerapan teknologi informasi pada proses transaksi pemesanan dan pembayaran gas elpiji 3 kg antara pangkalan dengan agen menggunakan aplikasi BRIMOLA.

Aplikasi BRIMOLA merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk, aplikasi ini ada dikarenakan sebelumnya proses pemesanan dan transaksi gas elpiji 3 kg masih dilakukan dengan cara manual. Kini dengan adanya aplikasi BRIMOLA pangkalan tidak harus lagi membayar melalui kernet dan sopir pada saat proses pengiriman gas elpiji 3 kg. Aplikasi BRIMOLA ini dapat diunduh melalui *Play Store*. Dalam aplikasi ini pangkalan dapat mengetahui info kouta secara *real-time* dari agennya dan secara tidak langsung pangkalan mengetahui berapa besaran biaya yang harus dibayar sebelum pengiriman gas elpiji. Semenjak aplikasi ini keluar, sebagian besar agen mulai memanfaatkannya untuk mempermudah dalam proses transaksi. Dan mengharuskan setiap pangkalan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran gas elpiji 3 kg menggunakan aplikasi BRIMOLA.

Di Kabupaten Wonosobo sendiri terdapat 10 agen gas elpiji 3 kg. Dari 10 agen yang ada di Kabupaten Wonosobo hanya ada 8 agen yang menggunakan aplikasi BRIMOLA, dan dari 8

agen tersebut terdapat 1 agen saja yang seluruh pangkalannya telah menggunakan aplikasi BRIMOLA untuk bertransaksi dengan agen, sedangkan 7 agen yang tersisa hanya sebagian saja pangkalan yang menggunakan aplikasi BRIMOLA. Seperti halnya yang ada di PT. Amanah Mitra Selaras dari total 112 pangkalan yang telah melakukan pendaftaran akun aplikasi BRIMOLA, hanya terdapat 91 saja pangkalan yang hingga saat ini masih menggunakan aplikasi BRIMOLA untuk melakukan transaksi pembayaran gas elpiji 3 kg. Berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan dari PT. Amanah Mitra Selaras yaitu Bapak Slamet Supriono, sebagian dari pangkalan yang sudah menggunakan aplikasi BRIMOLA merasa kesulitan dalam penggunaan dan pada akhirnya dari beberapa bagian yang tadinya telah menggunakan aplikasi BRIMOLA kembali menggunakan sistem *mocash* dibandingkan menggunakan aplikasi BRIMOLA.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dilapangan dengan cara mewawancarai para responden yang menggunakan aplikasi BRIMOLA. Diperoleh hasil berupa penyebab mereka kesulitan pada awal menggunakan aplikasi BRIMOLA, yaitu menu bantuan hanya berupa tulisan tanpa disertai contoh gambar proses pemesanan. Hal ini akan membuat para pengguna khususnya yang telah memasuki usia 30 tahun ke atas mengalami kesulitan dalam memahami alur proses transaksi serta fungsi dari setiap menu di aplikasi. sehingga perlunya perbaikan pada bagian menu bantuan guna mempermudah para pengguna dalam proses pemesanan dan transaksi gas elpiji 3 kg.

Padahal untuk menjadi suatu aplikasi yang berkualitas harus memenuhi semua kriteria yang diharapkan oleh pengguna. Oleh sebab itu penulis akan melakukan penelitian guna menguji aplikasi BRIMOLA, dengan maksud untuk mengetahui hasil kualitas dari aplikasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengujian pada bagian *usability*. Sebab *usability* dapat dipakai untuk mengukur kualitas suatu aplikasi.

Usability sangat erat hubungannya dengan *user experience*. Dengan menggunakan *usability* nantinya hasil dari pengukuran dapat menggambarkan secara detail tingkat kepuasan

pengguna terhadap suatu system (Rohman, 2021). Untuk memperoleh data pengukuran *usability* pada penelitian ini, penulis akan menggunakan metode *USE Questionnaire*.

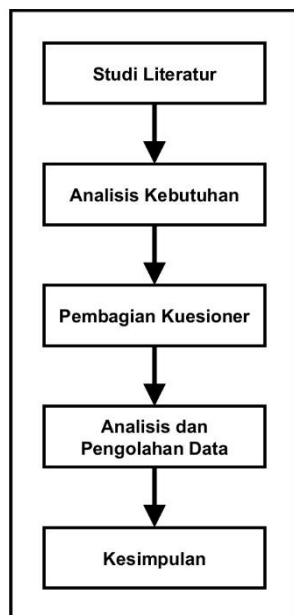
Metode *USE Questionnaire* banyak dipakai oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data, informasi, ataupun bukti yang diperoleh dengan cara mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang selanjutnya akan diberikan kepada para responden untuk memberikan penilaian tentang pengalamannya menggunakan suatu sistem atau pengalaman lainnya (Rahman, 2018).

2. METODE

Metode yang peneliti gunakan dalam melakukan pengujian *usability* pada aplikasi BRIMOLA adalah dengan menggunakan metode *USE Questionnaire*. Metode tersebut terdiri dari 30 macam pertanyaan yang mencakup 4 aspek *variabel* yaitu: Kegunaan (*Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), Kemudahan Belajar (*Ease of Learning*), dan Kepuasan (*Satisfaction*) (Novitasari, 2021).

2.1 Rancangan Penelitian

Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan peneliti lalui:



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Populasi dan Sampel

Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah para pengkalan gas elpiji 3kg yang sudah pernah menggunakan atau yang masih menggunakan aplikasi BRIMOLA untuk melakukan transaksi pembayaran gas dengan agen hingga saat ini.

Bedasarkan pengamatan peneliti melalui *Google Play Store* dan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Dewi selaku penanggung jawab aplikasi BRIMOLA yang bertugas di Bank Rakyat Indonesia Cabang Wonosobo, mendapatkan hasil berupa jumlah pengkalan yang menggunakan aplikasi BRIMOLA yaitu sebesar 100.000 ribu penguna.

Dari data yang diperoleh tersebut maka peneliti dapat melakukan teknik *sampling* guna menentukan jumlah sampel responden yang diambil secara acak dari keseluruhan populasi pangkalan yang telah menggunakan aplikasi BRIMOLA. Untuk menentukan besaran sampel, peneliti menggunakan rumus *Slovin*, sebagai berikut (Hasanah, 2020):

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

Keterangan: n = besaran sampel

N = besaran populasi

e = batas toleransi kesalahan

Nilai e mempunyai ketentuan sebagai berikut:

- Nilai e = toleransi kesalahan 0,1 (10%) untuk polulasi dalam jumlah besar.
- Nilai e = toleransi kesalahan 0,05 (5%) untuk polulasi dalam jumlah kecil.

Kesalahan (error) bisa saja terjadi disebabkan dari pengambilan sampel yang tidak sesuai atau juga dapat disebabkan dari kesalahan dalam pemilihan kata dalam pembuatan rancangan kuesioner.

2.3 Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan pada penelitian ini:

a) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan guna mempelajari berbagai macam jurnal dari peneliti lain dengan maksud untuk mendukung penelitian yang berkaitan dengan *usability*, *user experience* dan *USE Questionnaire*.

b) Wawancara

Wawancara diperlukan peneliti guna mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara menemui narasumber secara langsung. Untuk memperoleh informasi dari narasumber maka pewawancara akan memberikan beragam pertanyaan yang dibutuhkan hingga dirasa cukup oleh pewawancara

yang bersangkutan. Dalam penelitian ini peneliti telah melakukan wawancara dengan Ibu Dewi selaku penanggung jawab aplikasi BRIMOLA yang bertugas di Bank Rakyat Indonesia Cabang Wonosobo, dan Bapak Slamet Supriyono selaku pimpinan dari PT. Amanah Mitra Selaras, PT. Amita Surya Jaya, PT. Lentera Gas Sejahtera, dan PT. Sumber Mulya Abadi yang ada di Kabupaten Wonosobo.

c) Kuesioner

Sebelum melakukan pembagian kuesioner ke para responden, awalnya penulis membuat daftar pertanyaan terlebih dahulu yang terdiri atas 30 pertanyaan dan mencakup 4 macam aspek yang ada pada USE Questionnaire yaitu Kegunaan (*Usefulness*), Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), Kemudahan Belajar (*Ease of Learning*), dan Kepuasan (*Satisfaction*). Kemudian daftar pertanyaan tersebut dibagikan ke pada para responden/pangkalan gas elpiji 3 kg yang bermitra di PT. Amanah Mitra Selaras.

2.4 Teknik Analisis Data

Skala yang digunakan untuk melakukan pengukuran data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *skala likert*. Hasil dari jawaban untuk setiap itemnya punya standar nilainya tersendiri dari sangat *negatif* hingga sangat *positif*. Untuk itu guna keperluan analisis *kuantitatif*, peneliti memberi skor dari setiap pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Kuesioner

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Cukup (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Selanjutnya akan dicari nilai untuk mengetahui frekuensi dari setiap pertanyaan dengan rumus sebagai berikut (Kusuma, 2016):

$$T \times Pn$$

Keterangan:

T = Total jumlah responden yang memilih Pn

Pn = Nilai skala (skor) pertanyaan

Untuk mengolah data mejadi persentase, maka hal yang harus dilakukan adalah mencari *skor ideal* terlebih dahulu guna dimasukkan ke rumus *skala likert*. Untuk mencari nilai *skor ideal* dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Ideal} = \text{Nilai Skala} \times \text{Jumlah Responden}$$

Setelah ditemukan nilai dari *skor ideal* maka data dapat diolah dengan memakai rumus *usability*, sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Frekuensi dari setiap pertanyaan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Setelah didapat nilai persentasenya maka data sudah dapat dimasukkan ke dalam kategori menurut *interval* penilaian pada *skala likert*. Berikut merupakan tabel kriteria interpretasi skor yang akan digunakan:

Tabel 2. Kriteria Skor

Kategori	Keterangan
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79,99%	Setuju
40% - 59,99%	Cukup
20% - 39,99%	Tidak Setuju
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan pada penelitian pengujian *usability* pada aplikasi BRIMOLA terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

3.1. Menentukan Jumlah Sampel Penelitian

Dari jumlah populasi yang diketahui sebanyak kurang lebih 100.000 ribu pengguna, maka penarikan sampel dengan menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut:

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

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000(0,1)^2}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000(0,01)}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 1.000}$$

$$n = \frac{100.000}{1.001}$$

$$n = 99,90$$

Hasil perhitungan untuk menentukan jumlah sampel dengan rumus *slovin* di atas

memperoleh hasil 99,90 sampel, dengan nilai e = toleransi kesalahan 0,1 (10%). Oleh sebab itu peneliti membulatkan sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini dari 99,90 sampel menjadi 100 sampel. kemudian untuk sasaran respondennya, peneliti akan melakukan pengambilan data dari para pangkalan yang bermitra di PT. Amanah Mitra Selaras.

3.2. Uji Validitas Kuesioner Penelitian

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah setiap item pertanyaan yang akan di distribusikan dapat dinyatakan valid atau tidak (Sasongko, 2020). Berikut merupakan hasil dari *uji validitas* mengguakan *IMB SPSS Statistics 26*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
P1	0,876	0,1966	Valid
P2	0,870	0,1966	Valid
P3	0,792	0,1966	Valid
P4	0,752	0,1966	Valid
P5	0,842	0,1966	Valid
P6	0,859	0,1966	Valid
P7	0,875	0,1966	Valid
P8	0,889	0,1966	Valid
P9	0,871	0,1966	Valid
P10	0,890	0,1966	Valid
P11	0,905	0,1966	Valid
P12	0,850	0,1966	Valid
P13	0,835	0,1966	Valid
P14	0,901	0,1966	Valid
P15	0,740	0,1966	Valid
P16	0,750	0,1966	Valid
P17	0,845	0,1966	Valid
P18	0,765	0,1966	Valid
P19	0,713	0,1966	Valid
P20	0,791	0,1966	Valid
P21	0,814	0,1966	Valid
P22	0,836	0,1966	Valid
P23	0,771	0,1966	Valid
P24	0,724	0,1966	Valid
P25	0,739	0,1966	Valid
P26	0,734	0,1966	Valid
P27	0,838	0,1966	Valid
P28	0,751	0,1966	Valid
P29	0,832	0,1966	Valid
P30	0,814	0,1966	Valid

Hasil pengamatan terhadap (r Tabel) diperoleh nilai sampel (N) = 100 sebesar 0,1966. Sehingga pada tabel 4.2 dapat terlihat

hasil dari *uji validitas* terhadap 30 macam pertanyaan yang terdiri dari P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20, P21, P22, P23, P24, P25, P26, P27, P28, P29, P30. Semuanya menghasilkan nilai (r Hitung) lebih besar (>) dari pada (r Tabel), oleh sebab itu semua item pertanyaan pada penelitian ini dinyatakan valid.

3.3. Uji Reliabilitas

Suatu kuesioner dinyatakan *reliabel* atau handal jika setiap jawaban yang diberikan oleh seorang responden terhadap pertanyaan yang diberikan selalu konstan atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk dapat melakukan pengujian *reliabilitas* dapat dilakukan dengan uji *Cronbach Alpha* yang berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai *Alpha Cornbach* > 0,60, maka dapat dinyatakan bahwa pertanyaan penelitian reliabel atau handal.
- Jika nilai *Alpha Cornbach* < 0,60, maka dapat dinyatakan bahwa pertanyaan penelitian tidak reliabel atau tidak handal

Berikut merupakan hasil dari *uji reliabilitas* pada 30 item pertanyaan kuesioner yang telah didapat peneliti dari para responden yang pengisian kuesioner berdasarkan nilai *Alpha Cornbach*:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,982	30

Berdasarkan hasil uji *reliabilitas* pada tabel 4.36 diperoleh nilai dari semua pertanyaan menghasilkan nilai *Alpha Cornbach* > 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertanyaan yang ada dipenelitian dinyatakan *reliabel*.

3.4. Analisis Hasil Kuesioner

Berikut merupakan hasil presentase nilai yang ada disetiap *variabel USE Questionnaire*:

Tabel 5. Nilai Rata-rata

Variabel USE Questionnaire	Pertanyaan	Presentase	Nilai Rata-rata
Usefulness	P1	79,8 %	79,47%
	P2	79,6 %	
	P3	80,2 %	
	P4	84,2 %	
	P5	77,2 %	
	P6	81,2 %	
	P7	76,8 %	
	P8	76,8 %	

Ease of Use	P9	76,2 %	73,83%
	P10	76 %	
	P11	75,2 %	
	P12	75,8 %	
	P13	73 %	
	P14	74,6 %	
	P15	71,4 %	
	P16	82,6 %	
	P17	74,6 %	
	P18	63,4 %	
Ease of Learning	P19	69,4 %	75,55%
	P20	72,4 %	
	P21	75,8 %	
	P22	75,8 %	
Satisfaction	P23	78,2 %	78,34%
	P24	85,4 %	
	P25	75 %	
	P26	79,2 %	
	P27	76 %	
	P28	77,2 %	
	P29	75,6 %	
	P30	80 %	

3.5. Pengukuran Usability

Untuk mengetahui nilai dari frekuensi yang ada pada kuesioner penelitian ini, maka dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$T \times Pn$$

Keterangan:

T = Total jumlah responden yang memilih Pn

Pn = Nilai skala (skor) pertanyaan

Dengan rumus tersebut dapat dicari nilai dari frekuensinya sebagai berikut:

- Sangat Tidak Setuju : 68 x 1 = 68
- Tidak Setuju : 206 x 2 = 412
- Cukup : 541 x 3 = 1623
- Setuju : 1535 x 4 = 6140
- Sangat Setuju : 650 x 5 = 3250

Dari data diatas maka dapat diperoleh nilai frekuensi pada penelitian ini yaitu 11493. Setelah diketahui nilai frekuensinya selanjutnya dicari skor nilai yang diharapkan. Berikut merupakan nilai skor yang diharapkan:

$$Y = \text{skor tertinggi skala} \times \text{jumlah responden}$$

$$Y = (5 \times 30) \times 100$$

$$Y = 150 \times 100$$

$$Y = 15000$$

Dari perhitungan diatas diperoleh skor tertingginya yaitu 15000.

Jika total nilai frekuensinya 11493, maka untuk memperoleh hasil nilai *usability* dapat menggunakan rumus berikut:

$$T = \frac{\text{Total Skor Frekuensi}}{Y} \times 100$$

Maka penyelesaian akhirnya adalah:

$$T = \text{Total Skor Frekuensi} / Y \times 100$$

$$T = 11493 / 15000 \times 100$$

$$T = 0,7662 \times 100$$

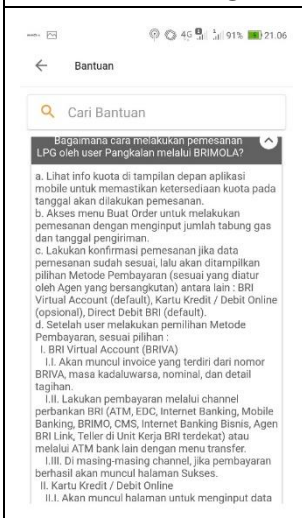
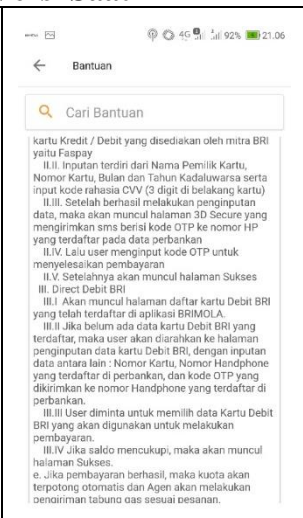
$$T = 76,62 \%$$

Berdasarkan perhitungan *usability*, diperoleh hasil bahwa presentase yang diperoleh dari penelitian ini adalah 76,62% yang masuk dalam kategori "SETUJU".


3.6. Desain Usulan pada Fitur Bantuan di Aplikasi BRIMOLA

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan suatu permasalahan yang mendasari para pengguna yang sebelumnya telah melakukan registrasi akun di aplikasi BRIMOLA kini kembali menggunakan sistem lama. Hal ini disebabkan fitur bantuan yang membahas mengenai proses pemesanan dan transaksi gas elpiji 3 kg terlalu sederhana, kurang menarik, dan membingungkan. Oleh sebab itu peneliti telah membuat rancangan *mockup* untuk fitur bantuan yang mengulas tentang proses pemesanan sampai selesainya proses transaksi gas elpiji 3 kg pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 6. Interface Bantuan Transaksi Versi Saat Ini

Interface Bantuan Transaksi Aplikasi BRIMOLA Versi Saat Ini	
	

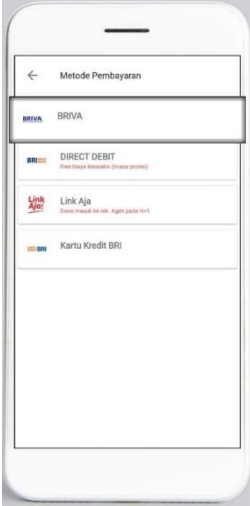


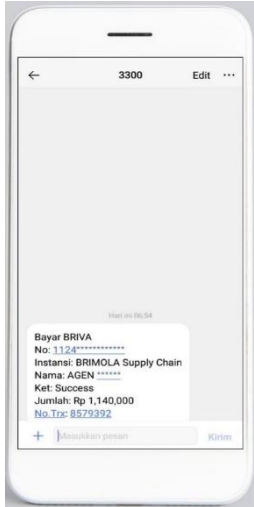


Tabel 7. Desain Usulan *Interface* Bantuan Transaksi

No	Desain Usulan	Keterangan
1.		Lihat info kouta di tampilan depan aplikasi BRIMOLA mobile untuk ketersediaan kouta pada tanggal akan dilakukannya pemesanan gas elpiji 3kg.
2.		Akses menu buat order untuk melakukan pemesanan gas elpiji 3 kg.

		
4.		Jika data pemesanan sudah sesuai selanjtnya klik BUAT ORDER.

No	Desain Usulan	Keterangan
3.		Untuk mulai melakukan pemesanan gas elpiji 3kg dengan cara menginput jumlah tabung gas dan tanggal pengiriman.

No	Desain Usulan	Keterangan
5.		Lakukan konfrimasi pemesanan dengan klik Beli , lalu sistem akan mengalihkan ke metode pembayaran.

<p>6.</p>		<p>Pilih metode pembayaran yang sesuai dengan aturan dari agen terkait. Misalkan metode pembayaran BRIVA.</p>		
<p>7.</p>		<p>Sistem akan menampilkan invoice yang terdiri dari nomor BRIVA, masa kadaluarsa, nominal, dan detail tagihan. Langkah selanjutnya klik BAYAR.</p>	<p>10.</p> 	<p>Jika transaksi berhasil, anda akan mendapatkan <i>feedback</i> bukti pembayaran dari sistem.</p>
<p>8.</p>		<p>Masukkan nomor <i>Pin SMS Banking</i> anda. Kemudian klik Kirim.</p>	<p>11.</p> 	<p>Pada saat pembayaran berhasil dilakukan, maka kuota akan terpotong dan agen akan melakukan pengiriman tabung gas sesuai pesanan.</p>
<p>9.</p>		<p>Langkah terakhir kirimkan kode transaksi ke no 3300 untuk menyelesaikan proses transaksi pembayaran gas elpiji 3kg.</p>	<p>4. PENTUTUP 4.1. Kesimpulan Setelah selesainya proses penelitian tentang Pengujian <i>Usability</i> dalam <i>User Experience</i> pada Aplikasi BRIMOLA menggunakan <i>USE Questionnaire</i> maka dapat peneliti simpulkan.</p>	

- a) Berdasarkan hasil analisis pada aspek *usability* setiap *variabel USE Questionnaire* memiliki presentase nilai yaitu:
1. Variabel *Usefulness* memperoleh presentase nilai sebesar 79,47% yang berarti aplikasi BRIMOLA mempunyai tingkat kemanfaatan yang bagus bagi para penggunanya.
 2. Variabel *Ease of Use* memperoleh presentase nilai sebesar 73,83% yang artinya sistem mudah untuk digunakan.
 3. Variabel *Ease of Learning* mendapat presentase nilai sebesar 75,55% yang berarti tampilan yang ada pada aplikasi BRIMOLA sudah bagus sehingga para pengguna mudah dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi BRIMOLA.
 4. Variabel *Satisfaction* mendapat presentase nilai sebesar 78,34% yang artinya para responden sudah puas dengan layanan yang diberikan oleh aplikasi BRIMOLA
- b) Nilai keseluruhan yang diperoleh berdasarkan perhitungan *skala likert* mendapat hasil presentase sebesar 76,62% yang artinya aplikasi BRIMOLA masuk dalam kategori "SETUJU". Berdasarkan hasil yang diperoleh maka sebagian besar para pangkalan setuju jika melakukan transaksi GAS LPG 3kg dengan agen menggunakan Aplikasi BRIMOLA.
- c) Penyebab pengguna/pangkalan kesulitan pada awal menggunakan aplikasi BRIMOLA, yaitu menu bantuan hanya berupa tulisan tanpa disertai contoh gambar proses pemesanan. Hal ini akan membuat para pengguna khususnya yang telah memasuki usia 30 tahun ke atas mengalami kesulitan dalam memahami alur proses transaksi serta fungsi dari setiap menu di aplikasi.
- a) Walaupun dalam penelitian ini telah mendapat nilai presentase sebesar 76,62%, namun perlu dilakukan analisis dengan menggunakan metode yang lain seperti ISO, *usability testing*, atau lainnya. sehingga dapat digunakan sebagai pembanding.
- b) Untuk ruang lingkup penelitian dapat diperuas, misalkan dari 10 Agen GAS LPG 3kg yang ada di Kabupaten Wonosobo dilakukan minimal 5 agen untuk pengambilan sampel penelitiannya sehingga akan memperoleh hasil yang lebih detail.
- c) Bagi pihak pengembang perlu melakukan perbaikan khususnya pada bagian *variabel Ease of Use* karena dari ke empat *variabel* yang diujikan, *variabel* tersebut yang paling rendah dengan perolehan presentase nilai sebesar 73,83%.
- d) Perlunya perbaikan pada bagian menu bantuan guna mempermudah para pengguna baik itu para pengguna yang baru pertama kali menggunakan ataupun para pengguna yang telah memasuki usia lanjut dari umur 30 tahun ke atas. Agar mempermudah mereka dalam proses pemesanan dan transaksi gas elpiji 3 kg.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, N. (2020). ANALISIS WEBSITE PANDAWA DENGAN METODE WEBQUAL. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 7(3), 260-265.
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada sistem KRS online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(4), 294-301.
- Novitasari, L., Hasanah, N., & Sibyan, H. (2021). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI EPKH MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 3(1), 143-153.
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). Analisis Usabilitas Menggunakan Use Questionnaire

4.2.Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka peneliti dapat memberi beberapa saran sebagai masukan guna menyempurnakan Aplikasi BRIMOLA, diantaranya yaitu:

- Pada Sistem Informasi Smk Negeri 3 Makassar. Jurnal Mekom, 5(1), 16-22.
- Rohman, S. (2021). Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo. JURNAL EKONOMI DAN TEKNIK INFORMATIKA, 9(1), 13-18.
- Sasongko, A., Jayanti, W. E., & Risdiansyah, D. (2020). USE Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi e-Tadkzirah. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 8(2).