

# Analisa *Usability* Penggunaan Aplikasi Peminjaman Kendaraan dan Ruang Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*

<sup>1</sup>Rendy Alfianto, <sup>2</sup>Agus Yulianto  
<sup>1,2</sup>Universitas Nusa Mandiri  
Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>rendy.alfianto04@gmail.com, <sup>2</sup>agus.aag@nusamandiri.ac.id

\*Penulis Korespondensi

Diajukan : 02/10/2023  
Diterima : 11/10/2023  
Dipublikasi : 15/10/2023

## ABSTRAK

Sekolah tentunya memiliki segudang kegiatan dan dalam waktu berdekatan, tentu saja membutuhkan waktu untuk menyiapkan segala sesuatu yang menunjang kegiatan itu berjalan dengan semestinya. Berdasarkan hasil riset pada Sekolah Islam Al Azhar Summarecon Serpong didapatkan informasi bahwa kegiatan di Sekolah tersebut cukup padat dan berselang hanya seminggu bahkan bisa lebih cepat. Dengan waktu yang sesingkat itu dibutuhkan lah kordinasi yang tepat agar menghindari kesalahpahaman komunikasi satu sama lain. Segala kebutuhan bisa di kordinasikan melalui sebuah aplikasi yang berbasis *desktop*, yang selalu digunakan setiap mempersiapkan sebuah kegiatan. Masalah yang ditemukan antara lain adalah penyalah gunaan fitur dan *user interface* yang membingungkan untuk pengguna pemula. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisa *usability* pada aplikasi tersebut, dengan 10 prinsip aspek metode *heuristic evaluation* dan pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada warga Sekolah Islam Al Azhar Summarecon Serpong. Hasil nya yaitu dari 10 aspek hanya 3 aspek saja yang membuat pengguna merasa puas dengan *usability* pada aplikasi tersebut, diantaranya adalah *Visibility of System Status* dengan T Hitung sebesar  $2.840 > 2.26216$  dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*, *Match Between System and The Real World* dengan T Hitung sebesar  $4.833 > 2.26216$  dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability* dan *Consistency and Standard* dengan T Hitung sebesar  $3.036 > 2.26216$  dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Desktop*, *Heuristic Evaluation*, Sekolah, *Usability*, *User Interface*

## I. PENDAHULUAN

Sekolah tentunya memiliki segudang kegiatan dan dalam waktu berdekatan, tentu saja membutuhkan waktu untuk menyiapkan segala sesuatu yang menunjang kegiatan itu berjalan dengan semestinya. Berdasarkan hasil riset pada Sekolah Islam Al Azhar Summarecon Serpong didapatkan informasi bahwa kegiatan di Sekolah tersebut cukup padat dan berselang hanya seminggu bahkan bisa lebih cepat. Dengan waktu yang sesingkat itu dibutuhkan lah kordinasi yang tepat agar menghindari kesalahpahaman komunikasi satu sama lain. Segala kebutuhan bisa di kordinasikan melalui sebuah aplikasi yang berbasis *desktop*.

Aplikasi sendiri merupakan penggunaan komputer, meliputi instruksi serta perintah yang disusun sampai komputer bisa menjalankan proses *input* menjadi *output*, sedangkan aplikasi berbasis *desktop* adalah aplikasi yang bisa berjalan sendiri tanpa harus menggunakan peramban dan internet pada komputer dengan sistem operasi atau *platform* tertentu (Kususwardani & Uly Wardati, 2017). Aplikasi peminjaman kendaraan dan ruangan, biasa digunakan untuk meng *input*

segala keperluan kegiatan sekaligus informasi beserta *layout* dari kegiatan tersebut. Dengan adanya permasalahan seperti sebagian pengguna tidak mengerti beberapa *user interface (UI)*, kesalahan *input*, hingga kesalahpahaman fitur yang digunakan. *User interface (UI)* pada aplikasi ini menentukan faktor seberapa matang persiapan kegiatan tersebut. Semakin pemahannya pengguna dengan aplikasi tersebut maka semakin detail pula permintaan yang tertera.

*User interface (UI)* sendiri merupakan tampilan yang bisa dipahami oleh *user* komputer serta diprogram dengan baik hingga bisa dibaca oleh sistem operasi dari komputer serta berjalan normal sesuai dengan pemrogramannya (Auliaddina et al., 2021). Untuk mengetahui apakah *usability* dari aplikasi peminjaman kendaraan dan rungan sudah cukup baik atau tidak maka dibutuhkan sebuah evaluasi. *usability* sendiri merupakan kebergunaan yang jika digunakan dalam sistem, *website* ataupun aplikasi untuk menguji seberapa efektif, efisiensi dan puasanya para pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut (Yadi, 2018). Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini mengambil topik Analisa *Usability* Penggunaan Aplikasi Peminjaman Kendaraan Dan Ruang Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*.

## II. STUDI LITERATUR

### Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terkait

Jurnal	1	2	3
Judul	<i>Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Toko Online</i>	<i>Analisis Usability Pada Aplikasi Trans Semarang Dengan Metode Heuristic Evaluation</i>	<i>Analisis Usability Mobile Apps Edlink Dengan Menggunakan Heuristic Evaluation</i>
Penulis	Hera Wasiati dan Sudarmanto	Puri Sulistiyawati, Abi Senoprabowo dan Toto Haryadi	Finka Fatihahsari dan Cahyo Darujati
Metode	<i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>
Kesimpulan	Cara yang digunakan untuk melakukan analisis dalam penelitian tersebut yaitu dengan kuisisioner melalui <i>google form</i> , hasil dari kuisisioner tersebut menjadi dasar dari perhitungan. Hasilnya adalah rata-rata presentase 97.35, dari hasil tersebut bisa disimpulkan tingkat <i>usability</i> pada aplikasi toko online sudah sangat baik.	Hasilnya adalah ditemukannya beberapa permasalahan, rata-rata permasalahan ringan dan 2 aspek permasalahan berat	Untuk mengetahui kondisi <i>usability</i> saat itu secara spesifik pada aplikasi tersebut. Hasilnya adalah terdapat 84 temuan dari 40 pertanyaan yang dijawab oleh 3 <i>evaluator</i> : <i>Visibility of system status</i> dengan presentase 23,8%, <i>severity rating</i> sebesar 2.5% dan <i>user control and freedom</i> sebesar 3,22%

Sumber tabel : (Fatihahsari & Darujati, 2021; Puri Sulistiyawati<sup>1</sup>(\*), Abi Senoprabowo<sup>2</sup>, 2023; Wasiati & Sudarmanto, 2022)

### *Usability*

*Usability* bisa diartikan sebagai ukuran kualitas dari pengalam pengguna setelah melakukan atau ketika melakukan interaksi dengan sebuah sistem yang merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak (*software*), *website*, teknologi bergerak ataupun produk yang lainnya (Firdaus et al., 2020).

### *Heuristic evaluation*

*Heuristic evaluation* adalah panduan atau *guideline*, mencakup prinsip umum, peraturan, serta pengalaman yang membantu dalam pengambilan keputusan ataupun kritik terhadap desain untuk meningkatkan potensi *usability*. Terdapat sepuluh aspek yang dapat dinilai dalam metode *heuristic evaluation* menurut Jacob Nielsen, diantaranya *Visibility of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Error, Help and Documentation* (Aziza, 2019).

### **Aplikasi Desktop**

Merupakan sebuah aplikasi yang beroperasi dilingkungan lokal serta hanya bisa diakses oleh *user* yang menggunakan perangkat di lingkungan tersebut tanpa harus menggunakan koneksi internet (Adiputra & Mustofa, 2015).

### **User Interface**

*User interface* atau UI yakni interaksi program dengan pengguna. UI adalah sebuah titik interaksi antara, manusia dengan komputer dan komunikasi kepada perangkat, aplikasi ataupun sebuah website. UI dapat memungkinkan pengguna untuk mengendalikan komputer ataupun perangkat yang berinteraksi dengan mereka (Yudha Pratama et al., 2022).

### **SPSS**

SPSS merupakan sebuah *software* yang dikhususkan untuk pengolahan-pengolahan data statistik seperti melakukan analisa *string*, analisa statistika tingkat lanjut, serta analisa *big data*. SPSS adalah *software* paling populer serta paling banyak digunakan (Swarjana, 2022).

### **Uji Validitas**

Validitas merupakan uji untuk membuktikan kebenaran dari sebuah alat ukur itu valid atau tidak valid, alat ukur disini yaitu pertanyaan didalam kuisisioner. Bisa dikatakan valid jika pertanyaan yang ada bisa mengungkapkan sesuatu yang sedang diukurnya (Janna & Herianto, 2021). Teknik *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson menjadi pilihan dalam melakukan pengujian ini, proses perhitungannya akan menggunakan *windows OS* dengan *software SPSS 21*.

Proses pengujian dilaksanakan dengan mengkorelasikan skor disetiap soal atau pernyataan dengan total skor. Untuk menentukan validitas soal atau pernyataan, nilai signifikansi (*sig*) diperhatikan, jika nilai *sig* < 0,05 maka dianggap valid, namun jika nilai *sig* > 0,05 dianggap tidak valid (Purnomo, 2016).

### **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan hasil dari sebuah alat ukur bisa dipercaya dan diandalkan. Sehingga uji reliabilitas bisa digunakan untuk mengetahui konsistensi. Alat ukur bisa dibilang reliabel apabila menunjukkan hasil konsisten meskipun sudah dilakukan pengujian berulang (Janna & Herianto, 2021).

### **Regresi Linear Berganda**

Biasanya digunakan untuk menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hubungan diantara dua atau lebih dari variabel *independent*, dengan sebuah variabel *dependent* secara linear (Purnomo, 2016). Dalam regresi linear berganda terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk mencari nilai analisis regresi diantaranya yaitu uji koefisien determinasi, uji simultan (uji F) dan uji parsial (uji T). Kemudian diolah dengan aplikasi SPSS, dengan memasukan data yang sudah diperoleh kedalam SPSS.

#### **a. Uji Koefisien Determinasi**

Uji ini bertujuan untuk mengetahui angka koefisien determinasi, yang nantinya akan diubah menjadi bentuk persen, artinya menentukan faktor kepuasan yang mempengaruhi pengguna pada variabel X terhadap variabel Y secara keseluruhan.

b. Uji Simultan ( Uji F )

Uji F ini adalah untuk menguji pengaruh signifikansi variabel *independent* terhadap variabel *dependent* dan mengetahui kepuasan pengguna pada variabel X terhadap variabel Y. Untuk pengujiannya, jika F Hitung < F Tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak, sebaliknya jika F Hitung > F Tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, bisa disimpulkan bahwa adanya kepuasan variabel X terhadap variabel Y secara simultan (bersama – sama). Untuk mencari nilai F Tabel dengan rumus dan F Tabel berikut.

$$df1 = k - 1$$

$$df2 = n - k$$

Gambar 1. Rumus F Tabel  
 Sumber gambar : (JUNAIDI, 2016)

Keterangan :

- df1: Derajat kebebasan untuk menentukan nilai pada F Tabel
- df2: Derajat kebebasan untuk menentukan nilai pada F Tabel
- k : Jumlah variable penelitian
- n : Jumlah sample

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20

Gambar 2. F Tabel  
 Sumber gambar : (JUNAIDI, 2016)

c. Uji Parsial ( Uji T )

Uji koefisien secara parsial atau uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y, dengan tujuan untuk mencari tingkat kepuasan pengguna pada variabel X terhadap variabel Y. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung nilai signifikansi dari uji T dan mengacu pada tabel nilai T (Purnomo, 2016). Jika nilai sig < 0.05 atau T Hitung > T Tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jika nilai sig > 0.05 atau T Hitung < T Tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak, dengan menggunakan rumus.

$$\alpha : 2 ; df = n - k - 1$$

Gambar 3. Rumus T Tabel  
 Sumber gambar : (Janna & Herianto, 2021)

Keterangan :

$\alpha$  : Nilai signifikansi 0.05  
n : Jumlah dari Sampel  
k : Jumlah dari Variabel

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181

Gambar 4. T Tabel

Sumber gambar : (JUNAIDI, 2016)

### III. METODE

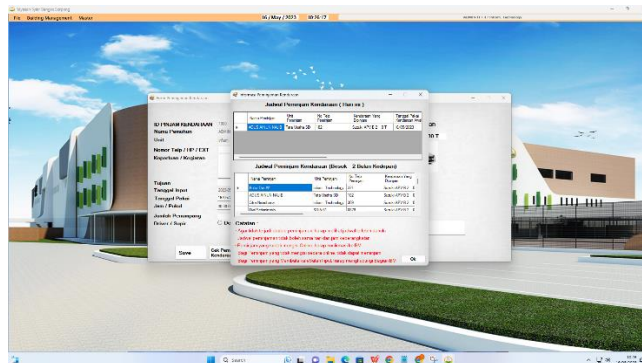
Penelitian kali ini menggunakan tahapan analisis kuantitatif dan pengujian variabel kepuasan pengguna terhadap aplikasi peminjaman kendaraan dan ruangan menggunakan metode *heuristic*, untuk variabel kepuasan yang digunakan diantaranya *Visibility of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Error, Help and Documentation* serta variabel pembanding adalah *Usability*. Semua variabel akan dihitung dengan SPSS yang nantinya akan menggunakan rumus sesuai dengan pengujiannya. Untuk tahapan-tahapan dari analisis kuantitatif ialah sebagai berikut ;

- Data kuantitatif, merupakan data dengan bentuk bilangan atau angka, yang bisa diolah dan dianalisa dengan teknik-teknik dalam matematika serta statistika (Dr. Sandu Siyoto, SKM., M.Kes & M. Ali Sodik, n.d.). Data didapatkan melalui kuisiner dengan kondisi yang sebenarnya. Sehingga data yang didapat permanen dan bisa diandalkan.
- Uji validitas, bertujuan untuk menguji kebenaran dari sebuah alat ukur, dalam hal ini pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner, apakah alat ukur tersebut memang valid atau tidak. Sebuah kuisiner bisa dikatakan valid jika pertanyaan yang ada bisa mengungkapkan sesuatu yang sedang diukurnya (Janna & Herianto, 2021). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan *product moment*, Untuk menentukan validitas soal atau pernyataan, nilai signifikansi (sig) diperhatikan, jika nilai sig < 0,05 maka dianggap valid, namun jika nilai sig > 0,05 dianggap tidak valid (Purnomo, 2016).
- Reliabilitas, sebuah indikator yang menggambarkan tingkat kepercayaan dan keandalan sebuah alat ukur, sehingga uji reliabilitas dapat memberikan informasi mengenai konsistensi alat ukur tersebut. Alat ukur bisa dibilang reliabel apabila menunjukkan hasil konsisten meskipun sudah dilakukan pengujian berulang (Janna & Herianto, 2021). Jika hasil perhitungan > 0,60 bisa dikatakan instrument penelitian reliabel, begitu juga sebaliknya, jika hasil perhitungan < 0,60 maka penelitian dikatakan tidak reliabel.
- Regresi linear berganda, merupakan metode statistik yang sering digunakan untuk mencari

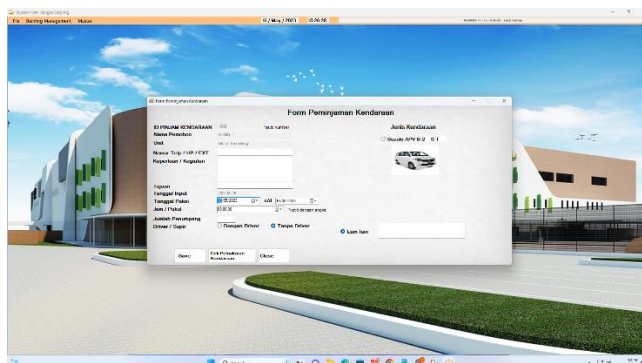
tahu faktor yang mempengaruhi hubungan antara dua atau lebih dari variabel *independent*, dengan satu variable *dependent* secara linear (Purnomo, 2016), tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya, uji koefisien determinasi, uji simultan (uji F) dan uji parsial (uji T).

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**Deskripsi Objek Penelitian**

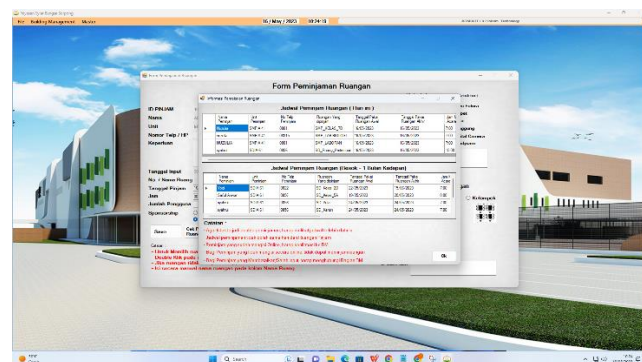
Aplikasi peminjaman kendaraan dan ruangan adalah aplikasi yang berbasis desktop, aplikasi ini biasa digunakan untuk mengkoordinasikan segala persiapan sebelum acara terlaksana. Hal yang diteliti dalam aplikasi ini ialah *usability* dari *user interface* ( UI ) atau tampilan antarmukanya. Untuk tampilan antarmuka dibagi menjadi dua, yaitu tampilan peminjaman kendaraan dan tampilan peminjaman ruangan, berikut adalah tampilan dari UI nya.



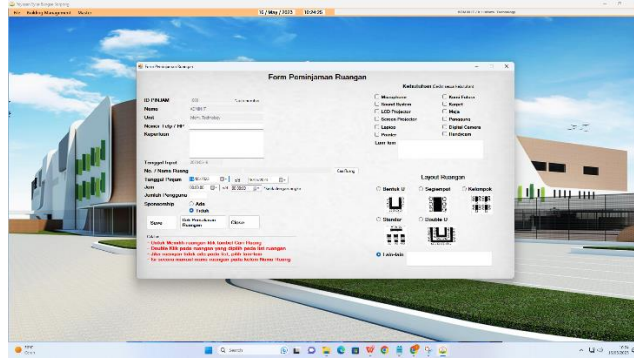
Gambar 5. Pop Up Jadwal Peminjaman Kendaraan  
 Sumber gambar : Hasil Penelitian



Gambar 6. Form Peminjaman Kendaraan  
 Sumber gambar : Hasil Penelitian



Gambar 7. Pop Up Jadwal Peminjaman Ruangan  
 Sumber gambar : Hasil Penelitian



Gambar 8. Form Peminjaman Ruang  
 Sumber gambar : Hasil Penelitian

**Uji Validitas**

Adanya uji validitas dalam penelitian ini adalah untuk mengukur apakah dari pernyataan-pernyataan yang disebar melalui kuisisioner dinyatakan valid atau tidaknya, pernyataan yang akan divalidasi berjumlah 33 menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson dengan responden sebanyak 20 orang, hasil dari pengujian validitas seperti pada tabel dibawah.

Tabel 2. Hasil Pengujian Validitas

No	Variabel	Hasil
1	<i>Visibility of System Status</i>	< 0,05
2	<i>Match Between System and The Real World</i>	< 0,05
3	<i>User Control and Freedom</i>	< 0,05
4	<i>Consistency and Standard</i>	< 0,05
5	<i>Error Prevention</i>	< 0,05
6	<i>Recognition Rather Than Recall</i>	< 0,05
7	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	< 0,05
8	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	< 0,05
9	<i>Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Error</i>	< 0,05
10	<i>Help and Documentation</i>	< 0,05
11	<i>Usability</i>	< 0,05

Sumber tabel : Hasil Penelitian

**Uji Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas atau kehandalan ini mempunyai kriteria yakni jika hasil dari perhitungan menggunakan metode *cronbach's alpha* didapatkan nilai > 0.60, dikatakan reliabel. Setelah melewati pengujian validitas dan semua variabel kuisisioner dikatakan valid, selanjutnya untuk mengetahui apakah variabel tersebut juga reliabel. Pengujian ini akan dilakukan terpisah antara variabel X dan variabel Y, untuk tahapannya tertera seperti gambar berikut. Untuk Variabel X yaitu metode *heuristic* sedangkan variabel Y yaitu *Usability*. Berikut tabel hasil dari pengujian reliabilitas.

Tabel 3. Hasil Pengujian Reliabilitas

No	Variabel	Hasil
1	Variabel X	0.955
2	Variabel Y	0.984

Sumber tabel : Hasil Penelitian

### Regresi Linear Berganda

Tujuan dari analisis regresi linear berganda ini yakni untuk mengukur seberapa jauh pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Setelah dinyatakan valid dan realibel kemudian kuisioner dilakukan uji regresi linear berganda untuk mengetahui nilai dari penggunaan *usability* dan kepuasannya. Pada uji ini, hasil dari jawaban responden pada masing-masing indikator digabungkan menjadi satu sesuai dengan variabelnya, nilai responden akan diolah menggunakan SPSS dan mengeluarkan 3 hasil tabel.

a. Uji Koefisien Determinasi

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.879 <sup>a</sup>	.773	.727	.306

Sumber tabel : Hasil Penelitian

R square ini menunjukkan hasil koefisien determinasi, berdasarkan hasil tabel diatas, R square memperoleh hasil nilai sebesar 0,773 yang dikonfersikan kedalam persen sebesar 77,3%, ini merupakan faktor kepuasan penggunaan aplikasi peminjaman kendaraan dan ruangan, terhadap *usability*.

b. Uji Simultan (Uji F)

Tabel 5. Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	15.606	10	1.561	16.704	.000 <sup>b</sup>
Residual	4.578	49	.093		
Total	20.183	59			

Sumber tabel : Hasil Penelitian

Untuk df1 adalah 9 dan df2 adalah 10, dilihat dari F Tabel maka didapatkan nilai 3.02. Hasil dari signifikansi pada variable X sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai F Hitung sebesar  $16.704 > F$  Tabel 3.02, dapat disimpulkan bahwa variable X berpengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap variable Y.

## c. Uji Parsial (Uji T)

Tabel 6. Uji Parsial (Uji T)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-.255	.415		-.615	.541
Visibility of System Status	.183	.065	.253	2.840	.007
Match Between System and The Real World	.356	.074	.380	4.833	.000
User Control and Freedom	.077	.050	.147	1.530	.132
Consistency and Standard	.277	.091	.292	3.036	.004
1 Error Prevention	-.149	.069	-.267	-2.168	.035
Recognition Rather Than Recall	.119	.084	.178	1.423	.161
Flexibility and Efficiency of Use	-.069	.058	-.115	-1.196	.237
Aesthetic and Minimalist Design	.152	.088	.205	1.723	.091
Help User Recognize, Diagnose, and Recover From Error	.049	.074	.078	.658	.513
Help and Documentation	.074	.054	.116	1.356	.181

Sumber tabel : Hasil Penelitian

mendapatkan hasil dari pengujian parsial, yakni sebagai berikut :

- Kepuasan pengguna pada variabel *visibility of system status* T Hitung sebesar 2.840 > 2.26216, artinya Ho ditolak Ha diterima, dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *match between system and the real world* T Hitung sebesar 4.833 > 2.26216, artinya Ho ditolak Ha diterima, dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *user control and freedom* T Hitung sebesar 1.530 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *consistency and standard* T Hitung sebesar 3.036 > 2.26216, artinya Ho ditolak Ha diterima, dapat disimpulkan terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *error prevention* T Hitung sebesar -2.168 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *recognition rather than recall* T Hitung sebesar 1.423 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *flexibility and efficiency of use* T Hitung sebesar -1.196 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *aesthetic and minimalist design* T Hitung sebesar 1.723 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.
- Kepuasan pengguna pada variabel *help user recognize, diagnose, and recover from error* T Hitung sebesar 0.658 < 2.26216, artinya Ho diterima Ha ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.

- j) Kepuasan pengguna pada variabel *help and documentation* T Hitung sebesar  $1.356 < 2.26216$ , artinya  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, dapat disimpulkan tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap variabel *usability*.

## V. KESIMPULAN

Dari 10 aspek *heuristic evaluation* yang telah diuji pada aplikasi peminjaman kendaraan dan ruangan, hanya didapatkan hasil kepuasan pada 3 aspek yang berkaitan dengan *usability* yaitu, *Visibility of System Status*, *Match Between System and The Real World* dan *Consistency and Standard*, Sedangkan 7 aspek lainnya masih belum mendapatkan kepuasan *usability*.

## VI. REFERENSI

- Adiputra, F., & Mustofa, K. (2015). Purwarupa Framework Aplikasi Desktop Menggunakan Teknologi Web. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 9(1), 23. <https://doi.org/10.22146/ijccs.6637>
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, I. F. (2021). Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 188. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Dr. Sandu Siyoto, SKM., M.Kes & M. Ali Sodik, M. . (Ed.). (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN* (1st ed.). 2015.
- Fatihahsari, F., & Darujati, C. (2021). Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation. *Sistemasi*, 10(2), 404. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1263>
- Firdaus, F., Rasydianah, R., Irfan, M., Wahid, M., Nurhidayah, N., & Amaliah, N. (2020). Evaluasi Usability eLearning UNSULBAR Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR). *Bioma*, 2(2), 18.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- JUNAIDI. (2016). *PROCESSING DATA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS* (L. RI (Ed.); EDISI PERT).
- Kususwardani, L., & Uly Wardati, I. (2017). Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 14–19.
- Puri Sulistiyawati<sup>1</sup>(\*), Abi Senoprabowo<sup>2</sup>, T. H. (2023). *Analisis Usability pada Aplikasi Trans Semarang dengan Metode Heuristics Evaluation*. 9, 24–33.
- Purnomo, R. A. (2016). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS. In *Cv. Wade Group*.
- Swarjana, I. K. (2022). Konsep Pengetahuan Sikap, Prilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan. *Andi*, 4, 3–12.
- Wasiati, H., & Sudarmanto. (2022). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Toko Online. *Upajiwa Dewantara*, 6(1), 11–30. <https://doi.org/10.26460/mmud.v6i1.12603>

- 
- Yadi, Y. (2018). Analisa Usability Pada Website Traveloka. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(03), 172–180. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.43>
- Yudha Pratama, H., Trias Hanggara, B., & Yudi Setiawan, N. (2022). Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1350–1359. <http://j-ptiik.ub.ac.id>