



**ANALISA USABILITY APLIKASI JENIUS BANK BTPN MENGGUNAKAN
HEURISTIC EVALUATION METHOD**

SKRIPSI

ALDY PRAJA YUDHA

171410292

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**



**ANALISA USABILITY APLIKASI JENIUS BANK BTPN MENGGUNAKAN
HEURISTIC EVALUATION METHOD**

ALDY PRAJA YUDHA

171410292

**Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Program Strata Satu (S1)
Pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**Analisa Usability Aplikasi Jenius Bank BTPN Menggunakan
Heuristic Evaluation Method**

ALDY PRAJA YUDHA

171410292

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Pembimbing



Tri Oktarina, M.Kom

Palembang, 26 Januari 2022
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,



Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Analisa Usability Aplikasi Jenius Bank BTPN Menggunakan Heuristic Evaluation Method" Oleh "Aldy Praja Yudha", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Rabu tanggal 26 Januari 2022.

Komisi Penguji

1. Ketua : Tri Oktarina, M.Kom

(.....)

2. Anggota : Dr. H. Jemakmun, M.Si.

(.....)

3. Anggota : Suyanto, M.M., M.Kom

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer

Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldy Praja Yudha

NIM : 171410292

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Januari 2022

buat pernyataan,



ALDY PRAJA YUDHA

NIM : 171410292

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Belajarlh dari hari kemarin dan hiduplah untuk hari ini, masalalu bukan penentu masa depan tapi perbuatan anda hari inilah yang menentukannya.

PERSEMBAHAN

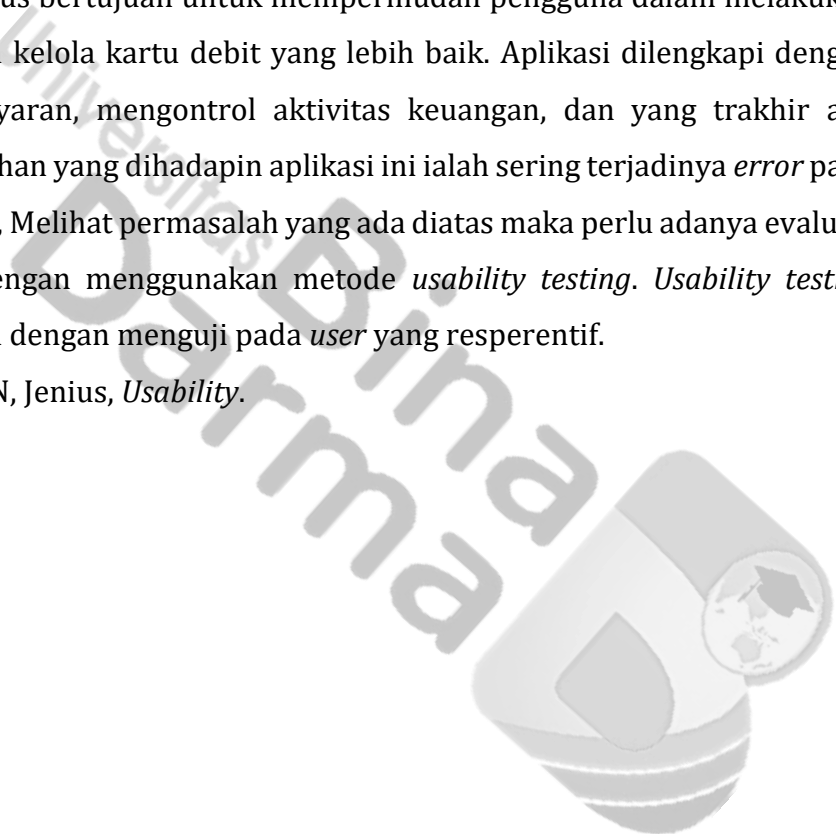
Kupersembahkan kepada :

- Allah S.W.T
- Orang Tua Tercinta.
- Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
- Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
- Suyanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
- Terimakasih Kepada ibu Tri Oktarina, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
- Terimakasih Kepada pak Suyanto, M.Kom dan Dr. H. Jemakmun, M.Si selaku dosen penguji.
- Kepada seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Bina Darma yang telah membantu atas terlaksananya skripsi tersebut.
- Terimakasih kepada teman teman seperjuangan (Agra, fadel, juli dan putra).
- Terimakasih kepada support system (Naya).
- Teman-teman di Himsif.
- Almamater Universitas Bina Darma.

Abstrak

Bank BTPN (Bank Tabungan Pensiunan Nasional) adalah bank devisa negara yang berfokus pada pelayanan dan pemberdayaan segmen masyarakat berpendapatan rendah yang terdiri dari para pensiunan, pelaku usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM), Aplikasi Perbankan Jenius bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi keuangan dan kelola kartu debit yang lebih baik. Aplikasi dilengkapi dengan fitur tabungan, pembayaran, mengontrol aktivitas keuangan, dan yang terakhir ada aksesibilitas. Permasalahan yang dihadapi aplikasi ini ialah sering terjadinya *error* pada beberapa menu aplikasi, Melihat permasalahan yang ada diatas maka perlu adanya evaluasi pada aplikasi jenius dengan menggunakan metode *usability testing*. *Usability testing* adalah pengujian sistem dengan menguji pada *user* yang resperentif.

Kata Kunci : Bank BTPN, Jenius, *Usability*.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasannya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapinya kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi penelitian ini, terutama kepada :

1. Orang Tua Tercinta, teman teman seperjuangan dan pacar saya.
2. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
3. Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Zaid Amin, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Terimakasih Kepada ibu Tri Oktarina, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
6. Terimakasih Kepada pak Suyanto, M.Kom dan Dr. H. Jemakmun, M.Si selaku dosen penguji.
7. Kepada seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Bina Darma yang telah membantu atas terlaksananya skripsi tersebut.

Palembang, 26 Januari 2022

Penulis



Aldy Praja Yudha

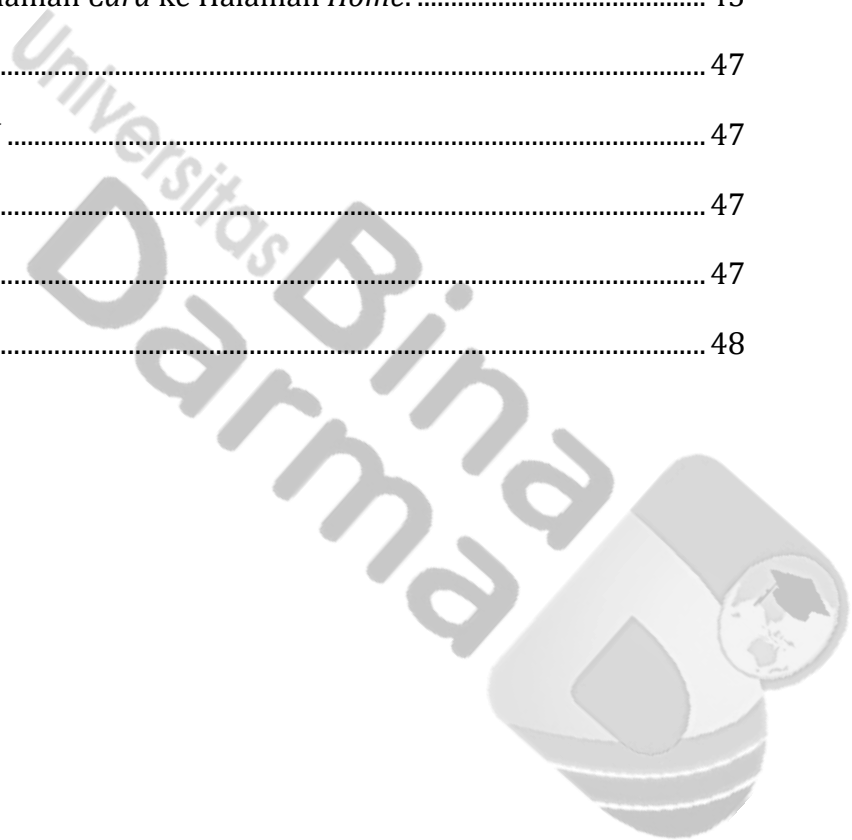
Nim : 171410292

DAFTAR ISI

ANALISA USABILITY APLIKASI JENIUS BANK BTPN MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION METHOD	
ANALISA USABILITY APLIKASI JENIUS BANK BTPN MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION METHOD	
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Praktis	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>User Experience</i>	5
2.2 <i>User Interface</i>	6
2.3 <i>Usability</i>	9

2.4 Heuristic Evaluation.....	10
2.4.1 Pemilihan dan Pengarahan Evaluator	12
2.4.2 Pengambilan dan pengolahan data.....	12
2.4.3 Contoh Perhitungan.....	13
2.4.4 Penelitian Sebelumnya	14
Heuristic Evaluation for mobile application (Studi kasus : aplikasi depo auto 2000 tanjung api api Palembang).....	18
Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas Amikom Yogyakarta.....	19
BAB III.....	22
METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Alat dan Bahan	22
3.1.1 Alat	22
3.1.2 Bahan.....	22
3.2 Waktu dan Tempat	22
3.2.1 Waktu	22
3.2.2 Tempat.....	22
3.3 Objek Penelitian.....	22
3.4 Metode Pengumpulan Data	23
3.4.1 Observasi	23
3.4.2 Wawancara	23
3.4.3 Kepustakaan	23
3.5 Analisa Aplikasi Jenius.....	23
3.5.1 User Interface Jenius Bank BTPN	23
3.6 DAFTAR PERTANYAAN DAN SKALA PENGUKURAN	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
Hasil Penelitian	37

4.1 Rekomendasi.....	38
4.1.1 Halaman Pin.....	38
4.1.2 Ketidak konsisten Halaman <i>Profile</i> dan <i>Settings</i>	39
4.1.3 Penggabungan Fitur <i>Moneytory</i> dan <i>In & Out</i> Menjadi Satu Halaman Yaitu <i>Mutation</i> (Mutasi). Mengganti Halaman Card menjadi <i>Mutation</i>	43
4.1.4 Pindahnya Halaman <i>Card</i> ke Halaman <i>Home</i>	45
BAB V	47
KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Visibility of system status</i>	24
Gambar 3.2 <i>Match between system and the real world</i>	25
Gambar 3.3 <i>User control and freedom</i>	26
Gambar 3.4 <i>Consistency and standards</i>	27
Gambar 3.5 <i>Error prevention</i>	28
Gambar 3.6 <i>Recognition rather than recall</i>	29
Gambar 3.7 <i>Flexibility and efficiency of use</i>	30
Gambar 3.8 <i>Aesthetic and minimalist design</i>	31
Gambar 3.9 <i>Help user recognize, Dialogue, and recovers from error</i>	32
Gambar 3.10 <i>Help and documentation</i>	33
Gambar 4.11 Kiri (sebelum mengisi pin) Kanan (setelah melakukan kesalahan pengisian pin).....	39
Gambar 4.12 Desain halaman setting dan profile.....	40
Gambar 4.13 Rekomendasi desain halaman profil dan setting.....	42
Gambar 4.14 Rekomendasi desain halaman mutasi.....	44
Gambar 4.15 Rekomendasi desain card pada halaman home.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Nilai <i>Severity Rating</i>	12
Table 2.2 Contoh Perhitungan Aspek Usability	13
Table 2.3 Rekapitulasi Nilai Severty Rating.....	14
Table 3.1 Daftar Pertanyaan.....	33
Tabel 4.1 Hasil Penelitian.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Evaluator 1

Lampiran 2 CV Evaluator 2

Lampiran 3 CV Evaluator 3

Lampiran 4 Perhitungan

