

ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI FLAVOUR FOG MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE

Oleh:

Albertus Marco N. Theovanus¹, Arfan Yunus^{2*}, Ahyar Muawwal³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹albertusmarco_19@kharisma.ac.id, ²arfanyunus@kharisma.ac.id,

³ahyar@kharisma.ac.id

Abstrak: *Flavour Fog merupakan perangkat lunak berbasis android yang di khususkan agar dapat memudahkan pengguna vape dalam memesan dan mencari informasi mengenai vape. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai usability dan pengaruh antara variabel usefulness (kegunaan), ease of use (kemudahan menggunakan), dan ease of learning (kemudahan mempelajari) terhadap variabel satisfaction (kepuasan pengguna) secara parsial maupun simultan pada Flavour Fog. Pada penelitian ini menggunakan metode USE Questionnaire dengan 4 parameter yaitu usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Hasil total persentase kelayakan dari seluruh variabel berdasarkan pengukuran usability adalah 85% yang berarti sangat layak. Hasil pengujian *f* memiliki pengaruh yang signifikan pada variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan. Pada pengujian *T* secara parsial mendapatkan hasil variabel usefulness memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel satisfaction, sedangkan variabel ease of use dan variabel ease of learning tidak memiliki pengaruh terhadap satisfaction.*

Kata kunci: *Usability, User Experience, Use Questionnaire, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction, Skala Likert, Regresi Linear Berganda*

Abstract: *Flavor Fog is an android-based software specifically designed to make it easier for vape users to order and find information about vaping. This study aims to determine the usability value and the influence between the variables usefulness (usability), ease of use (ease of use), and ease of learning (ease of learning) on the satisfaction variable (user satisfaction) partially or simultaneously on Flavor Fog. In this study using the USE Questionnaire method with 4 parameters, namely usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. The result of the total percentage of feasibility of all variables based on usability measurements is 85%, which means it is very feasible. The results of the *f* test have a significant effect on the independent variable on the dependent variable simultaneously. In the partial *T* test, the results of the usefulness variable have a significant influence on the satisfaction variable, while the ease of use variable and the ease of learning variable have no effect on satisfaction.*

Keywords: *Usability, User Experience, Use Questionnaire, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction, Likert Scale, Multiple Linear Regression*

1. PENDAHULUAN

Tim TriGee membangun aplikasi yang bernama Flavour Fog yang di khususkan untuk memudahkan pengguna vape dalam memesan dan mencari informasi mengenai vape. Tim

* Corresponding author : Arfan Yunus (arfanyunus@kharisma.ac.id)

TriGee membuat website landing page sebagai salah satu media untuk mempromosikan Aplikasi Flavour Fog. Website landing page dapat diakses dengan mudah melalui google dengan memasukkan link <http://flavorfogapp.com/> atau melalui mesin pencarian google dengan mengetik Flavour Fog App. Pada website landing page berisi sketsa menu utama aplikasi Flavour Fog serta tombol pengunduhan aplikasi Flavour Fog. Flavour Fog merupakan aplikasi berbasis android yang dapat diunduh melalui pencarian playstore atau menggunakan link berikut https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trigee.flavor_fog. Aplikasi Flavour Fog dirancang dengan beberapa fitur utama yaitu pada menu home terdapat fitur pemesanan produk perlengkapan vape secara online, pada menu kedua terdapat fitur vape news yang menampilkan berita-berita seputar vape, pada menu ketiga terdapat fitur Ohm's Law yang berguna untuk menghitung daya, arus, serta tegangan pada vape, dan fitur yang terakhir terdapat forum diskusi agar dapat bertukar informasi sesama pengguna vape.

Pada tahap pengembangan sebuah aplikasi maka dilakukan pengukuran kesuksesan agar dapat mengetahui sampai mana tingkat keberhasilan dari tujuan membuat aplikasi tersebut. Dikarenakan belum pernah dilakukannya pengukuran terhadap aplikasi Flavour Fog maka peneliti akan melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kegunaan aplikasi Flavour Fog terhadap pengalaman pengguna menggunakan metode USE Questionnaire. Penelitian ini juga bertujuan agar dapat mengetahui pengaruh antara variabel bebas yaitu; Usefulness (X1), Ease of Use (X2), Ease of Learning (X3) terhadap Satisfaction (Y1) secara parsial maupun simultan [1].

Menurut penelitian Sifa dan kawan-kawan, Pada metode System Usable Scale berisi 10 pertanyaan dengan 5 poin skala sebagai jawaban yang akan digunakan responden. Sedangkan pada metode USE Questionnaire terdapat 30 pertanyaan dan 4 variabel antara lain Usefulness (Kegunaan), Satisfaction (Kepuasan Pengguna), Ease of Use (Kemudahan Penggunaan), Ease of Learning (kemudahan Belajar) [2]. Pada penelitian ini menggunakan metode USE Questionnaire dengan 5 poin skala *likert* antara lain sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Hasil dari kuesioner akan diproses memakai perangkat lunak SPSS dan diolah menggunakan model regresi linear berganda.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Usability

Secara umum kata *usability* berawal dari istilah *usable* yang memiliki arti dapat digunakan dengan baik. Suatu objek bisa disimpulkan bahwa berfungsi dengan baik jika pada saat menggunakannya tidak terdapat atau hanya sedikit terjadi kegagalan serta pengguna merasa puas dengan manfaat yang diberikan. *Usability* biasa disebut juga dengan "kebergunaan" yang berhubungan dengan kemudahan, pemahaman informasi yang cepat dan pengalaman yang *user friendly*. Maka *Usability* atau "kebergunaan" dapat disimpulkan menjadi tingkat kualitas perangkat lunak terhadap kemudahan penggunaan, kemudahan mempelajari dan kegunaan dalam membantu pengguna untuk menyelesaikan tugas [3]. *Usability* juga memiliki arti lain yaitu pengukuran seberapa

bergunanya sebuah perangkat lunak terhadap efektif, efisien dan kepuasan setelah tercapainya tujuan tertentu. Suatu aplikasi atau sistem dikatakan memenuhi syarat *usability* jika mempunyai kriteria sebagai berikut : *useful* (berguna), *satisfying* (memuaskan), *learnable* (mudah dipelajari), *accessible* (mudah diakses), *efficient* (efisien), dan *effective* (efektif) [3], [4].

2.2 Use Questionnaire

USE Questionnaire merupakan metode yang memiliki 30 pertanyaan yang dibagi 4 bagian. Menurut *International Organization for Standardization (ISO)* metode *USE Questionnaire* dapat digunakan sebagai instrumen pengukuran *usability* jika mencakup tiga penilaian berikut; efektifitas; efisiensi; dan kepuasan. Terdapat 3 variabel yang digunakan sebagai alat ukur kepuasan pengguna (*user satisfaction*) pada metode *USE Questionnaire* yaitu *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan pengguna), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), serta *Satisfaction* (kepuasan pengguna) [5].

2.3 Regresi Linear

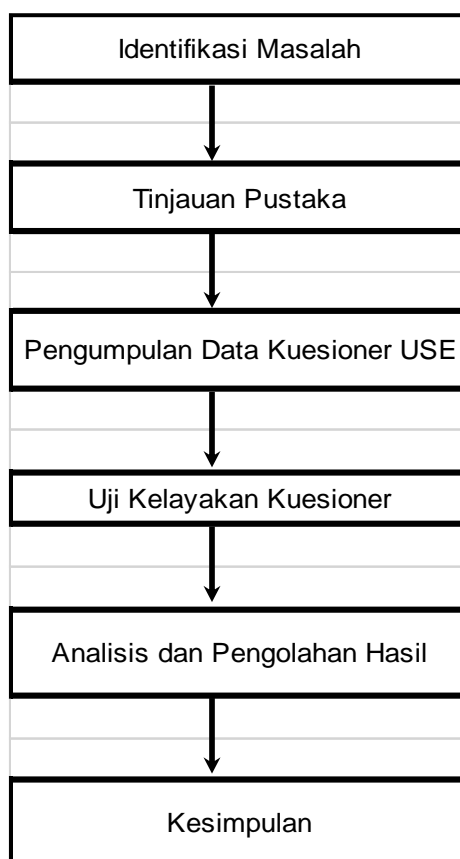
Regresi linear adalah pengujian untuk mengetahui hubungan satu atau lebih variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Aplikasi dari *regresi linear* digunakan untuk melakukan prediksi berdasarkan data-data yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan asumsi hubungan di antara variabel variabel tersebut, dapat didekati oleh suatu persamaan garis lurus, maka model yang mendekati hubungan antar variabel di data tersebut disebut sebagai hasil regresi linear [6]. Dalam *regresi linear* terdapat uji F dan Uji T sebagai parameter hubungan antar variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Uji F biasa dikenal dengan uji *simultan* ataupun model anova merupakan pengukuran berdasarkan data yang telah didapatkan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* secara bersama sama (*simultan*) terhadap variabel *dependen*. Sedangkan uji T biasa dikenal dengan uji parsial merupakan pengukuran berdasarkan data yang telah didapatkan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* secara individual (*parsial*) terhadap variabel *dependen*.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Peneliti melakukan beberapa tahapan pada alur penelitian, dimulai dengan mengidentifikasi masalah sebagai upaya untuk menjelaskan masalah yang terdapat pada aplikasi Flavour Fog. Pada tahap tinjauan pustaka dilakukan studi literatur dimana peneliti mengkaji jurnal penelitian dengan tujuan mendukung berjalannya penelitian. Setelah tahap tinjauan pustaka, dilakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner USE kepada pengguna aplikasi Flavour Fog. Hasil yang didapatkan dari pengumpulan data kemudian diuji kelayakannya menggunakan uji *validitas* dan *reliabilitas* melalui perangkat lunak SPSS. Jika data yang telah diuji kelayakannya *valid* dan *reliabel*, maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu analisis dan pengolahan hasil dengan menggunakan *regresi linear berganda* dan pengukuran

usability. Setelah mendapatkan hasil dari analisis dan pengolahan maka dapat diberikan kesimpulan.



Gambar 1. Tahap penelitian

3.2 Hipotesis

Hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini :

H0₁ : Variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Satisfaction* baik secara *simultan* maupun *parsial*.

H0₂ : Variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Satisfaction* baik secara *simultan* maupun *parsial*.

H0₃ : Tingkat *usability* pada aplikasi Flavour Fog memiliki standar kelayakan yang baik.

3.3 Populasi dan Sample

Pada penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 90 orang dari pengguna aplikasi Flavour Fog dan mengambil jumlah responden sebanyak 34 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 30 pertanyaan dan terbagi 4 variabel antara lain variabel bebas atau *independent* yaitu : (X1) *Usefulness* (kebergunaan), (X2) *Ease Of Use* (kemudahan penggunaan), (X3) *Ease Of Learning* (kemudahan mempelajari) dan variabel terikat atau *dependen* yaitu (Y) *Satisfaction* (kepuasan pengguna) [1], [7]. Terdapat 5 tingkatan *skala likert* sebagai parameter metode

USE Questionnaire yaitu : sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 1 : Daftar Pernyataan berdasarkan referensi [5]

Pertanyaan Kuesioner	STS	TS	N	S	SS
Usefulness					
1. Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih efektif.					
2. Aplikasi ini membantu saya menjadi lebih produktif					
3. Aplikasi ini berguna					
4. Aplikasi ini memberi saya lebih terkontrol					
5. Aplikasi ini membuat saya lebih mudah.					
6. Aplikasi ini menghemat waktu saya.					
7. Aplikasi ini memenuhi keinginan saya					
8. Aplikasi ini sesuai dengan yang saya harapkan.					
Satisfaction					
9. Saya puas dengan aplikasi ini.					
10. Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman.					
11. Aplikasi ini menarik untuk digunakan.					
12. Aplikasi ini bekerja seperti yang saya inginkan.					
13. Aplikasi ini sangat memuaskan.					
14. Aplikasi ini akan dibutuhkan.					
15. Aplikasi ini memberikan kemudahan untuk digunakan.					
Ease Of Use					
16. Aplikasi ini mudah digunakan.					
17. Aplikasi ini sederhana untuk digunakan.					
18. Aplikasi ini ramah pengguna.					
19. Aplikasi ini hanya membutuhkan beberapa langkah untuk mencapai apa yang ingin saya lakukan.					
20. Aplikasi ini fleksibel.					
21. Menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan tenaga.					
22. Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis.					
23. Saya tidak menemukan kendala saat saya menggunakan aplikasi ini.					
24. Baik pengguna baru dan aktif akan menyukai aplikasi ini.					
25. Saya dapat dengan mudah mengatasi kendala yang terjadi.					
26. Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik setiap saat.					
Ease of Learning					
27. Saya belajar menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					
28. Saya mudah mengingat cara menggunakan aplikasi ini.					
29. Sangat mudah untuk belajar menggunakan aplikasi ini.					
30. Saya dengan cepat menjadi terampil dengan aplikasi ini.					

Tabel 2. Skala Likert [8]

Jawaban	Kriteria	Skor
Sangat Tidak Setuju	SS	1
Tidak Setuju	S	2
Netral	N	3
Setuju	TS	4
Sangat Setuju	STS	5

3.5 Metode Pengolahan Data

Pengolahan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Uji Kelayakan

Uji kelayakan digunakan agar dapat membuktikan hasil dari kuesioner sudah memenuhi kriteria untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya atau tidak. Instrumen pengujian dikatakan layak dan memenuhi kriteria untuk melanjutkan penelitian jika hasil dari pengujian *valid* dan *reliabel*. Pengolahan data pada uji kelayakan dilakukan menggunakan SPSS. Uji kelayakan terdiri dari dua bagian yaitu [9]:

- a. Uji *Validitas* digunakan agar dapat menguji variabel penelitian *valid* atau tidak terhadap kuesioner yang akan dipakai. Menurut panduan, mengukur *validitas* didapatkan melalui proses mengkorelasikan nilai per item [10], [11]. *Validitas* atau *correlation* dikatakan *valid* jika mempunyai skor *corelation* r hitung $> r$ tabel [7], [12]. Derajat bebas (df) untuk memperoleh skor pada r tabel didapatkan menggunakan rumus $df = n-2$ (n adalah jumlah data/responden), dan mendapatkan hasil sebesar 32 dengan nilai signifikansi 5% (0,05). R table yang didapatkan sebesar 0,3388 [13].
- b. Uji *Reliabilitas* digunakan agar dapat mengetahui tingkat kestabilan atau kesesuaian variabel yang bisa dipercayakan dan konsisten apabila pengujian tersebut dipakai berulang kali atau tidak. Pengujian *reliabilitas* juga digunakan agar dapat mengetahui hasil dari variabel penelitian apakah bisa dipakai menuju ke tahap pengujian selanjutnya. Hasil dari pengujian reliabilitas bisa dilihat dari koefisien *Cronbach's Alpha*. *Cronbach's Alpha* dapat dikatakan reliabel apabila skornya berada diatas 0,6 [1], [9], [10], [14].

2) Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* digunakan agar dapat mengetahui kelayakan *usability* terhadap jawaban dari responden berdasarkan perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut :

Gambar 2. Rumus perhitungan kelayakan [1]

$$\% \text{ Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan kelayakan *usability*, selanjutnya data diubah berdasarkan tabel tingkat kelayakan sebagai berikut :

Tabel 3. Tingkat kelayakan *usability* [1], [11]

Skor %	Kategori
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

3) Uji Regresi Linear Berganda

Agar dapat mengetahui pengaruh variabel *independent* atau bebas terhadap variabel *dependen* atau terikat baik secara *parsial* maupun *simultan* maka dilakukan pengujian *regresi linear berganda* [1], [12]. Pada penelitian ini digunakan perangkat lunak SPSS sebagai pengolahan data pada uji *regresi linear berganda*. Uji *regresi linear berganda* terdiri dari dua bagian yaitu :

a. Uji F (Uji Simultan)

Agar dapat mengetahui pengaruh antara semua variabel *independent* atau bebas terhadap variabel *dependen* atau terikat secara *simultan* atau bersama sama maka dilakukan uji F dengan cara membandingkan F hitung dengan F tabel, dan memiliki nilai *signifikansi* kurang dari 0,05 [3], [7]. Skor F tabel didapatkan pada tabel F statistika menggunakan rumus derajat bebas yaitu $df_1=k-1$ dan $df_2=n-k$ (k adalah jumlah variabel, n adalah jumlah responden). Dan mendapatkan hasil F table sebesar 2,92 [1], [12]. Terdapat rumus perhitungan F hitung untuk uji F sebagai berikut :

Gambar 3. Rumus F hitung [15]

!

$$F \text{ hitung} = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

R^2	= Koefisien determinasi
n	= jumlah data atau kasus
k	= jumlah variabel independen

b. Uji T (Uji Parsial)

Untuk menguji satu per satu variabel bebas dengan tujuan agar dapat mengetahui pengaruh variabel bebas atau *independent* terhadap variabel terikat atau *dependen* maka dilakukan pengujian T atau dikenal juga dengan uji *parsial* [10]–[12]. Pengujian ini memiliki 2 dasar pengambilan keputusan yaitu dengan cara membandingkan T hitung dan T tabel serta jika nilai *signifikansi* berada dibawah 0,05 [1]. Skor F tabel didapatkan pada tabel F statistika menggunakan derajat bebas (*df*) yang diperoleh melalui rumus sebagai berikut $df=n-k-1$ (n adalah jumlah responden, k adalah jumlah variabel bebas). Dan mendapatkan hasil T table sebesar 2,042. Terdapat rumus perhitungan T hitung untuk uji T ditunjukkan pada Gambar 4.

$$t \text{ hitung} = \frac{b}{Sb} \quad \text{atau} \quad t \text{ hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- b = Koefisien regresi
- Sb = Standar error
- r = Koefisien korelasi sederhana
- n = jumlah data atau kasus

Gambar 4. Rumus T hitung [15]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas

pada penelitian ini uji validitas menggunakan *corellate bivariate pearson* untuk mengorelasikan nilai item dengan nilai total menggunakan SPSS.

Tabel 4. Output uji validitas semua variabel berdasarkan pengujian menggunakan SPSS

Variabel	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel signifikansi 0.05 df=(34-2)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Usefulness				
X1.1	0.892	0.3388	0,000	Valid
X1.2	0.854	0.3388	0,000	Valid
X1.3	0.801	0.3388	0,000	Valid
X1.4	0.753	0.3388	0,000	Valid
X1.5	0.831	0.3388	0,000	Valid
X1.6	0.81	0.3388	0,000	Valid
X1.7	0.676	0.3388	0,000	Valid
X1.8	0.757	0.3388	0,000	Valid
Ease of Use				
X2.1	0.823	0.3388	0,000	Valid
X2.2	0.722	0.3388	0,000	Valid
X2.3	0.864	0.3388	0,000	Valid
X2.4	0.888	0.3388	0,000	Valid
X2.5	0.831	0.3388	0,000	Valid
X2.6	0.623	0.3388	0,000	Valid
X2.7	0.852	0.3388	0,000	Valid
X2.8	0.826	0.3388	0,000	Valid
X2.9	0.779	0.3388	0,000	Valid
X2.10	0.7	0.3388	0,000	Valid
X2.11	0.915	0.3388	0,000	Valid
Ease of Learning				
X3.1	0.652	0.3388	0,000	Valid
X3.2	0.667	0.3388	0,000	Valid
X3.3	0.887	0.3388	0,000	Valid
X3.4	0.784	0.3388	0,000	Valid
Satisfaction				
Y1.1	0.755	0.3388	0,000	Valid
Y1.2	0.782	0.3388	0,000	Valid
Y1.3	0.871	0.3388	0,000	Valid
Y1.4	0.882	0.3388	0,000	Valid
Y1.5	0.801	0.3388	0,000	Valid
Y1.6	0.849	0.3388	0,000	Valid
Y1.7	0.79	0.3388	0,000	Valid

Berdasarkan output dari uji validitas pada tabel 4 kuisisioner memperoleh r hitung $> r$ tabel dengan demikian kuisisioner menjadi parameter ukur pada penelitian ini dapat dikatakan valid. Kuisisioner bisa juga dikatakan valid jika nilai signifikansinya $\leq 0,05$.

4.2 Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi kuisisioner dari variabel menggunakan SPSS.

Tabel 5. Output uji reliabilitas semua variabel berdasarkan pengujian menggunakan SPSS

Nama Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai	Keterangan
Usefulness (X1)	0.918	0.600	Reliable
Ease of Use (X2)	0.944	0.600	Reliable
Ease of Learning (X3)	0.743	0.600	Reliable
Satisfaction (Y1)	0.918	0.600	Reliable

Berdasarkan tabel 5 uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* pada semua variabel memperoleh skor berada diatas 0,6. Dengan demikian hasil dari pengujian membuktikan bahwa reliabilitas kuisisioner dapat diterima dengan sangat baik. Sehingga variabel - variabel sebagai parameter penelitian dapat digunakan untuk melakukan pengolahan selanjutnya.

4.3 Pengukuran Usability

Untuk mengukur tingkat *usability* maka digunakan rumus perhitungan kelayakan dengan cara menjumlahkan skor dari setiap pertanyaan yang didapatkan melalui skala likert. Setelah mendapatkan skor akumulasi pertanyaan, kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu (jumlah responden x nilai maksimal skala likert). Selanjutnya hasil pembagian dari skor akumulasi setiap pertanyaan dengan skor maksimal dikalikan dengan 100, dan mendapatkan hasil pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil pengukuran usability berdasarkan perhitungan menggunakan rumus %kelayakan

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Persentase Skor
Usefulness	1130	1360	83%
Satisfaction	1636	1870	87%
Ease of Use	577	680	85%
Ease of Learning	974	1190	82%
Total	4317	5100	85%

Berdasarkan tingkat kelayakan maka dapat dilihat bahwa semua variabel mendapatkan skor di atas 81% yang berarti sangat layak.

4.4 Uji F (Uji Simultan)

Pada penelitian ini pengujian F dilakukan menggunakan SPSS dan mendapatkan hasil output pada Tabel 10.

Tabel 10 Output uji T / uji simultan berdasarkan pengujian menggunakan SPSS

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	483.922	3	161.307	31.456	.000 ^b
	Residual	153.842	30	5.128		
	Total	637.765	33			

a. Dependent Variable: Satisfaction
 b. Predictors: (Constant), Ease of Learning, Usefulness, Ease of Use

Berdasarkan output tabel 10 diatas dapat dilihat skor F hitung (31,456 > 2,92) F tabel dan nilai signifikansi (0,00 < 0,05). Maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas atau independen memiliki pengaruh penting terhadap variabel terikat atau dependen pada aplikasi Flavour Fog.

4.5 Uji T

Pada penelitian ini pengujian T dilakukan menggunakan SPSS dan mendapatkan hasil output pada tabel 11 dibawah ini.

Tabel 11 Output uji T / uji parsial berdasarkan pengujian menggunakan SPSS

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.	
		B	Std. Error	Beta		t
1	(Constant)	3.452	3.943		.876	.388
	Usefulness	.782	.130	.913	6.031	.000
	Ease of Use	-.057	.116	-.081	-.492	.626
	Ease of Learning	.116	.268	.047	.431	.669

a. Dependent Variable: Satisfaction

Untuk memperoleh persamaan regresi linear berganda maka digunakan rumus berdasarkan nilai pada kolom Unstandardized Coefficients B sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

$$Y = 3,452 + 0,782 + (-0,057) + 0,116$$

Berdasarkan rumus diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Jika $b1X1$ variabel usefulness bertambah, maka pada variabel satisfaction juga bertambah sebanyak 0,782. Berarti variabel usefulness memiliki persamaan yang positif terhadap variabel satisfaction.
- b. Jika $b2X2$ variabel ease of use bertambah, maka pada variabel satisfaction berkurang sebanyak 0,057. Berarti variabel ease of use memiliki persamaan yang negatif terhadap variabel satisfaction.
- c. Jika $b3X3$ variabel ease of learning bertambah, maka pada variabel satisfaction juga bertambah sebanyak 0,116. Berarti variabel ease of learning memiliki persamaan yang positif terhadap variabel satisfaction.

Berdasarkan tabel 11 uji t/ uji parsial maka diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Variabel Usefulness

Berdasarkan tabel 11 pada variabel usefulness T hitung $6031 > 2,042$ T tabel dan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan variabel usefulness berpengaruh terhadap variabel satisfaction.

b. Variabel Ease of Use

Berdasarkan tabel 11 pada variabel ease of use diketahui nilai t hitung $-0,492 < 2,042$ t tabel dan nilai signifikansi $0,626 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan variabel Ease of Use tidak berpengaruh terhadap variabel Satisfaction.

c. Variabel Ease of Learning

Berdasarkan tabel 11 pada variabel ease of learning diketahui nilai t hitung $0,431 < 2,042$ t tabel dan nilai signifikansi $0,669 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan variabel Ease of Learning tidak berpengaruh terhadap variabel Satisfaction.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *USE Questionnaire* pada aplikasi Flavour Fog memperoleh tingkat *usability* (kegunaan) yang sangat layak dan pada variabel *usefulness* (kebergunaan) memiliki pengaruh terhadap variabel *satisfaction* (kepuasan pengguna), sedangkan pada variabel *ease of use* (kemudahan menggunakan) dan variabel *ease of learning* (kemudahan mempelajari) tidak memiliki pengaruh terhadap variabel *satisfaction* (kepuasan pengguna). Tetapi jika dilakukan pengujian secara bersama sama maka semua variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Dengan demikian maka perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap fitur fitur dari aplikasi Flavour Fog agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna pada kemudahan dalam menggunakan serta kemudahan dalam mempelajari.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Putra, Yulmy, Satria, Mandala; Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System," *TEKNIKA*, vol. 9, pp. 58–65, 2020.

- [2] S. A. Purnamasari, N. Heryana, and K. Prihandani, "Perbandingan Penggunaan System Usability Scale dan Usefull, Satisfaction and Ease of Use Questionnaire pada Usability Testing," *J. Ilm. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 59–69, 2021, doi: 10.35316/jimi.v6i1.1236.
- [3] International Organization for Standardization, *Guidance on kebergunaan*, ISO 9241-1. 1998.
- [4] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2018, doi: 10.25273/research.v1i1.2451.
- [5] Arnold Lund, *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. 2001.
- [6] David Amiel Freedman, *Statistical Models: Theory and Practice*. 2009.
- [7] I. Kasih, Arnanda; Delianti, Vera, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire," *J. Vocat. Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 8, No. 1, pp. 125–131, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- [8] Rensis Likert, *A Technique for the Measurement of Attitudes*. 1932.
- [9] D. Novita and L. Amelia, "Analisis Usability Aplikasi Pengisian Krs Online Stmik Xyz Palembang Menggunakan Use Questionnaire," *J. Inf. dan Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 17–28, 2019, doi: 10.35959/jik.v7i1.119.
- [10] W. A. Kusuma, V. Noviasari, and G. I. Marthasari, "Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 4, pp. 294–301, 2016, doi: 10.22146/jnteti.v5i4.277.
- [11] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan," *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016.
- [12] V. Sahfitri and M. Ulfa, "EVALUASI USABILITY SISTEM E-LEARNING SEBAGAI APLIKASI PENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," *Ilm. MATRIK*, vol. 17, pp. 53–66, 2015.
- [13] R. Winengko, I. Alwiah Musdar, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "Analisis Usability Dalam User Experience Pada Website Ayosports Menggunakan Use Questionnaire," no. 02, pp. 97–110, 2021, [Online]. Available: <https://tech.kharisma.ac.id>
- [14] O. Lengkong, S.Kom., M.Ds., M. D. Tumewu, and N. T. T. Lumintang, "Analisis Usability Pada Aplikasi M-Commerce Tokopedia Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use) Questionnaire," *CogITo Smart J.*, vol. 7, no. 1, p. 182, 2021, doi: 10.31154/cogito.v7i1.311.182-192.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 2013.