

## ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI JUST MEME BERDASARKAN MODEL NIELSEN

Oleh:

**Cindy Pricilia<sup>1</sup>, Sudirman<sup>2\*</sup>, Marlina<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: <sup>1</sup> cindypricilia\_20@kharisma.ac.id, <sup>2</sup> sudirman@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup> marlina@kharisma.ac.id

**Abstrak:** *Just Meme* ialah sebuah platform digital berbasis mobile dimana pengguna bisa membentuk atau mengedit meme yang dapat dibagikan ke media sosial mana saja, mirip Instagram, Whatsapp, serta media sharing lainnya yang sudah tersedia di aplikasi. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis tingkat usability pada perangkat lunak *Just Meme*. Agar mengetahui hasil uji usability *Just Meme* maka dibutuhkan analisis dengan menggunakan model Nielsen yang terdiri berasal lima parameter yaitu *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, serta *Satisfaction*. Model kuesioner yang digunakan sesuai dengan model Nielsen untuk mengukur kegunaan (*usability*) menggunakan kelima variabel utama. Hasil analisis memberikan bahwa variabel *efficiency* dan *satisfaction* berpengaruh secara positif serta signifikan terhadap *usability*. Sedangkan variabel *learnability*, *memorability*, serta *error* berpengaruh secara positif serta tidak signifikan terhadap *usability*. Selain itu, kelima variabel tersebut mempunyai peran sebanyak 8,2% terhadap *usability* *Just Meme*.

**Kata kunci:** *Model Nielsen*, *Usability*, *Just Meme*, *Kuesioner*.

**Abstract:** "*Just Meme*" is a mobile-based digital platform where users can create or edit memes that can be shared on various social media platforms such as Instagram, WhatsApp, and other sharing platforms available within the application. The purpose of this research is to analyze the usability level of the *Just Meme* software. In order to assess the usability of *Just Meme*, an analysis is conducted using Nielsen's model, which consists of five parameters: *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Error*, and *Satisfaction*. The questionnaire model used in this study aligns with Nielsen's model to measure usability using these five main variables. The results of the analysis indicate that the *efficiency* and *satisfaction* variables have a positive and significant impact on *usability*. On the other hand, the *learnability*, *memorability*, and *error* variables have a positive but not significant impact on *usability*. Additionally, these five variables collectively contribute to 8.2% of the *usability* of *Just Meme*.

**Keywords:** *Nielsen's Model*, *Usability*, *Just Meme*, *Questionnaire*.

### 1. PENDAHULUAN

*Just Meme* merupakan sebuah platform digital berbasis *mobile* dimana pengguna dapat membuat atau mengedit meme yang dapat dibagikan ke sosial media mana saja, seperti Instagram, Whatsapp, dan media *sharing* lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi. Terdapat hal yang unik dari aplikasi *Just Meme* dimana judul pada gambar yang tertera di aplikasi menggunakan bahasa Makassar. Bahasa Makassar atau biasa juga disebut Mengkasara

---

\* Corresponding author : Sudirman (sudirman@kharisma.ac.id)

adalah bahasa yang berasal dari penduduk dengan suku Makassar pada Provinsi Sulawesi Selatan. Penggunaan bahasa Makassar digunakan pada aplikasi ini agar orang-orang yang berada di luar dari Sulawesi Selatan dapat mengetahui bahasa Makassar. Karena Kota Makassar terkenal dengan bahasanya yang unik dan khas.

Just meme merupakan aplikasi yang baru rilis pada bulan Desember 2022 dan belum pernah dilakukan pengujian analisis *usability* sebelumnya. Maka perlu dilakukan analisis dengan metode Nielsen untuk mengetahui tingkat kegunaan pada aplikasi. Model Nielsen dibuat oleh Jacob Nielsen dan merupakan salah satu metode mengukur tingkat *usability*. Model Nielsen memiliki 5 parameter dalam pengujian *usability*, yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* [1].

Model Nielsen digunakan untuk pengujian analisis *usability* karena metode ini hanya melibatkan *user* sebagai partisipan dalam penelitiannya. Penggunaan model Nielsen dipilih agar permasalahan yang ditemukan nyata karena responden adalah pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi tersebut [2]. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui kelima parameter itu sudah berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap *usability* Just Meme.

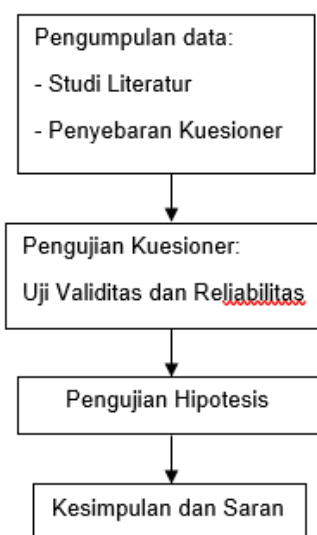
## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis dan Sumber Data

Tipe data yang digunakan adalah data kuantitatif. Sumber data berasal dari data primer, yang artinya informasi diperoleh secara langsung melalui penyebaran kuesioner berdasarkan model Nielsen. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner online yang dibagikan ke tiap pengguna aplikasi sesuai dengan menurut pendapat responden. Setelah mendapat hasil jawaban dari tiap pengguna, jawaban responden di analisis dengan menggunakan beberapa pengujian guna membuktikan hipotesis.

### 2.2. Tahapan Penelitian

Tahapan awal dilakukan pengumpulan data. Data diolah dengan melakukan beberapa pengujian. Hasil yang telah didapatkan lalu dianalisis. Setelah itu kesimpulan dan saran dibuat berdasarkan hasil analisis. Tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Langkah pertama perlu dilakukan studi literatur guna menggabungkan informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk dijadikan acuan dalam penelitian. Sumber-sumber yang dijadikan dasar teori berasal dari berbagai jurnal ilmiah, buku cetak, dan artikel ilmiah. Selain itu, kuesioner dibagikan kepada pengguna Just Meme pada akhir bulan Mei. Proses pengisian kuesioner bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Just Meme. Hasil tanggapan dari responden yang telah berhasil dikumpulkan sebanyak 37 orang. Sasaran responden dari kuesioner ini adalah mahasiswa STMIK Kharisma Makassar dan masyarakat yang ikut aktif menggunakan meme. Kuesioner disebarakan secara daring melalui platform Google Form.

Langkah kedua dilakukan data diolah dengan menguji validitas, reliabilitas, dan hipotesis. Proses pengolahan dihitung dengan menggunakan program SPSS. Pengujian *usability* mengidentifikasi masalah kegunaan pada aplikasi dan mengukur kemudahan (*learnability*), kecepatan (*efficiency*), daya ingat pengguna (*memorability*), tingkat kesalahan (*error*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*). Data kuantitatif dikumpulkan melalui tahap penyebaran kuesioner dimana pengguna diminta memberikan tanggapan terkait pengalaman mereka dengan aplikasi Just Meme. Hasil pengujian kemudian dianalisis melalui tahap pengujian usability dan penggunaan program SPSS untuk memastikan indikator usability reliabel. Selanjutnya, hasil analisis dan pengujian dalam penelitian ini disimpulkan mengacu kembali ke rumusan masalah. Setelah itu, ditarik kesimpulan agar dapat melengkapi penelitian ini.

### 2.3. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengujian hipotesis untuk mengetahui hasil yang diterima berdasarkan analisis *usability*. Oleh karena itu, perancangan hipotesis dibuat terlebih dahulu. Berikut hipotesis penelitian ini dapat ditemukan dalam tabel 1.

Tabel 1: Hipotesis Penelitian

No	Hipotesis	Deskripsi
1.	H1	<i>Learnability</i> (X1) berpengaruh secara parsial terhadap <i>Usability</i> Just Meme
2.	H2	<i>Memorability</i> (X2) berpengaruh secara parsial terhadap <i>Usability</i> Just Meme.
3.	H3	<i>Efficiency</i> (X3) berpengaruh secara parsial terhadap <i>Usability</i> Just Meme.
4.	H4	<i>Errors</i> (X4) berpengaruh secara parsial terhadap <i>Usability</i> Just Meme.
5.	H5	<i>Satisfaction</i> (X5) berpengaruh secara parsial terhadap <i>Usability</i> .
6.	H6	<i>Learnability</i> (X1), <i>memorability</i> (X2), <i>efficiency</i> (X3), <i>errors</i> (X4), dan <i>satisfaction</i> (X5) berpengaruh secara simultan terhadap <i>Usability</i> Just Meme.

#### 2.4. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang akan digunakan ialah:

##### 2.4.1. Studi literatur

Studi literatur merupakan suatu metode dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik penelitian yang dibahas pada penelitian ini [4]. Studi literatur diperoleh dari beberapa publikasi jurnal ilmiah, dan e-book yang berkaitan. Sumber dari referensi tidak sembarang digunakan karena tidak semua penelitian dapat dijadikan patokan. Pada penelitian ini, referensi yang digunakan berupa jurnal ilmiah yang telah terpublikasi.

##### 2.4.2. Penyebaran Kuesioner

Terdapat 61 pengguna aplikasi Just Meme dari awal rilis aplikasi. Kuesioner disebar kepada 61 pengguna dan mengolah sekitar 37 pengguna untuk memenuhi syarat sah dari pendekatan data kuantitatif. Menurut teori Kerlinger dan Lee pada buku "*Foundation of Behavioral Research*" disebutkan bahwa jumlah sampel pada penelitian didasarkan dengan pendekatan data kuantitatif yaitu minimal 30 sampel.

Berikut ini adalah acuan dalam menyusun kuesioner yang diadopsi dari model Nielsen terdapat pada Tabel 2 [6].

Tabel 2: Tabel Pernyataan Kuesioner

Variabel	Kode Soal	Pernyataan
Learnability	L.1.1	Saya memahami konten gambar yang disajikan dengan mudah.

	L.2.1	Saya dapat memahami alur navigasi dengan mudah.
Memorability	M.1.1	Saya mengingat setiap arah navigasi untuk mendalami semua fitur dan konten dengan mudah.
	M.2.1	Saya mengingat cara penggunaan aplikasi Just meme apabila saya menggunakan lagi aplikasi tersebut setelah beberapa bulan (> 1 bulan).
Efficiency	EF.1.1	Saya dapat mengakses fitur dengan cepat.
	EF.2.1	Saya dapat menyelesaikan pengeditan dengan cepat.
Errors	ER.1.1	Saya menemukan eror pada saat menggunakan aplikasi Just Meme.
	ER.2.1	Saya menemukan beberapa fitur yang tidak berjalan sesuai dengan fungsinya.
Satisfaction	ST.1.1	Saya merasa senang secara keseluruhan dengan tampilan desain pada aplikasi Just Meme.
	ST.1.2	Komposisi warna dan tata letak fitur tidak membingungkan saya.
	ST.2.1	Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi Just Meme.
Usability	US.1	Secara keseluruhan saya merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Just Meme.
	US.2	Saya merasa senang pada saat menggunakan aplikasi Just Meme.

Kuesioner dirancang berdasarkan skala Likert dengan metode NAU (*Nielsen's Attributes of Usability*) yang terdiri dari 5 parameter yaitu *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction* [1]. Parameter tersebut kemudian diberikan kode lalu menjadi identitas soal untuk kemudahan pengujian.

Dalam skala Likert digunakan 2 format pertanyaan, seperti pertanyaan positif yang digunakan untuk mengukur pola positif serta pertanyaan negatif untuk menentukan pola negatif [7]. Soal positif diberi nilai 5, 4, 3, 2 dan 1. Soal negatif diberi nilai 1, 2, 3, 4 dan 5 [8]. Format nilai pada skala *likert* terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3: Nilai pada Skala Likert [8]

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

## 2.5. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian:

### 2.5.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa akurat dan tepat suatu alat ukur. Jika pengujian yang dilakukan menghasilkan data yang tidak relevan pada saat pengukuran maka nilai validitas nya rendah.

Berikut merupakan syarat agar data tersebut dinilai valid yaitu [9]:

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  = valid
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  = tidak valid

Atau

- a. Jika Nilai Signifikansi  $< 0,05$  = valid
- b. Jika Nilai Signifikansi  $> 0,05$  = tidak valid

### 2.5.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan agar hasil penelitian menunjukkan keakuratan suatu alat ukur. Pengujian reliabilitas dapat dikatakan reliabel apabila variabel nilai Sig.  $> 0,07$  [10].

### 2.5.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui nilai signifikansi dalam suatu hipotesis. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah IBM SPSS 26 untuk menunjukkan kelayakan hipotesis yang ditentukan berdasarkan analisis *usability* [3].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian terdiri menjadi 3 jenis yaitu uji validitas, reliabilitas, dan hipotesis.

### 3.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan setiap pertanyaan dalam mendeskripsikan suatu variabel. Data dinyatakan valid apabila nilai korelasi Pearson lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$ .

Tabel 4: Hasil Uji Validitas

Indikator	<i>Pearson Correlation</i>	Nilai Tabel-R	Keterangan
<b>Learnability</b>			
L.1.1	0,894	0,334	Valid
L.2.1	0,896	0,334	Valid
<b>Memorability</b>			
M.1.1	0,876	0,334	Valid
M.2.1	0,901	0,334	Valid
<b>Efficiency</b>			
EF.1.1	0,895	0,334	Valid
EF.2.1	0,907	0,334	Valid
<b>Error</b>			
ER.1.1	0,929	0,334	Valid
ER.2.1	0,928	0,334	Valid
<b>Satisfaction</b>			
ST.1.1	0,814	0,334	Valid
ST.1.2	0,859	0,334	Valid
ST.2.1	0,752	0,334	Valid
<b>Usability</b>			
US.1.1	0,929	0,334	Valid
US.2.1	0,928	0,334	Valid

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan Tabel 4, nilai R-Tabel sebesar 0,334 dan taraf signifikansi 5% hasil uji validitas seluruh variabel dinyatakan valid karena seluruh indikator mempunyai nilai *Pearson Correlation* lebih tinggi dari nilai R-Tabel.

### 3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menentukan apakah suatu data bernilai reliabel atau tidak. Data dapat dianggap reliabel jika nilai Cronbach lebih besar dari 0,7 [1]. Berikut hasil pengujian reliabilitas dengan SPSS ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5: Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	Koefisien Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Learnability</i>	0,752	Reliabel
<i>Memorability</i>	0,734	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,768	Reliabel
<i>Error</i>	0,840	Reliabel
<i>Satisfaction</i>	0,736	Reliabel
<i>Usability</i>	0,789	Reliabel

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan Tabel 5. hasil uji reliabilitas seluruh variabel dinyatakan reliabel karena memiliki koefisien Cronbach's Alpha berada di atas nilai 0,7.

### 3.3. Pengujian Hipotesis

#### 3.3.1. Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi bertujuan agar dapat mengetahui kontribusi antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi yang digunakan adalah Adjusted R Square.

Tabel 6: Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,458 <sup>a</sup>	0,210	0,082	2,296

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 26

*Adjusted R Square* menunjukkan adanya pengaruh jumlah variabel terhadap variabel terikat. Berdasarkan Tabel 6. diketahui nilai Adjusted R-Square sebesar 0,082 yang berarti besarnya pengaruh variabel *independent* yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error*, dan *satisfaction* adalah sebesar 8,2%, sisanya sebesar 91,2% dipengaruhi oleh variabel luar selain model Nielsen.

#### 3.3.2. Analisis regresi linear berganda

Analisis regresi linear berganda dapat mengetahui pengaruh antara variabel *independent* kepada variabel *dependent*. Berikut merupakan hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7: Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	B
<i>Constant</i> (Y)	2,394
<i>Learnability</i> (X1)	0,185
<i>Memorability</i> (X2)	-0,005



<i>Efficiency (X3)</i>	0,320
<i>Error (X4)</i>	0,025
<i>Satisfaction (X5)</i>	0,100

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 26

Persamaan regresi linear yang diperoleh:

$$Y = 2,394 + 0,185X1 - 0,005X2 + 0,320X3 + 0,025X4 + 0,100X5$$

Hasil interpretasi:

- Nilai konstanta memiliki nilai positif sebesar 2,394. Tanda positif berarti berpengaruh searah antara variabel *independent* dan variabel *dependent*. Apabila seluruh variabel bebas bernilai 0 persen atau dapat dikatakan tidak mengalami perubahan, maka *Usability (Y)* ialah sebesar 2,394.
- Nilai koefisien regresi variabel *Learnability (X1)* bernilai positif sebesar 0,185. Hal ini menunjukkan apabila variabel *Learnability (X1)* mengalami kenaikan 1%, maka nilai variabel *Usability (Y)* meningkat sebesar 0,185.
- Nilai koefisien regresi variabel *Memorability (X2)* memiliki nilai negatif sebesar -0,005. Hal ini menunjukkan ketika variabel *Memorability (X2)* mengalami kenaikan 1%, sebaliknya nilai variabel *Usability (Y)* menurun sebesar 0,005.
- Nilai koefisien regresi variabel *Efficiency (X3)* bernilai positif sebesar 0,320. Apabila nilai *Efficiency (X3)* mengalami kenaikan 1%, maka nilai variabel *Usability (Y)* akan bertambah sebesar 0,320.
- Nilai koefisien regresi variabel *Error (X4)* bernilai positif sebesar 0,025. Apabila jika variabel *Error (X4)* mengalami kenaikan 1%, maka nilai variabel *Usability (Y)* akan berkurang sebesar 0,025.
- Nilai koefisien regresi variabel *Satisfaction (X5)* bernilai positif sebesar 0,100. Apabila jika variabel *Satisfaction (X5)* mengalami kenaikan 1%, maka nilai variabel *Usability (Y)* akan berkurang sebesar 0,100.

### 3.3.3. Uji T (Parsial)

Uji T dapat mengetahui variabel bebas telah berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat. Apabila nilai signifikansi berada dibawah nilai 0,05, maka terjadi pengaruh secara parsial dari kedua variabel tersebut.

Tabel 8: Hasil Uji T

Variabel	T hitung	Sig Two Tailed	Sig One Tailed	Keterangan
<i>Learnability</i>	1,359	0,183	0,092	Tidak Signifikan
<i>Memorability</i>	0,850	0,401	0,201	Tidak Signifikan
<i>Efficiency</i>	2,641	0,012	0,006	Signifikan
<i>Error</i>	-0,422	0,676	0,038	Tidak Signifikan
<i>Satisfaction</i>	2,172	0,037	0,019	Signifikan
T tabel = 2.040				

Sumber: Olahan IBM SPSS Statistic 26

Dalam menggunakan parameter model Nielsen, *Sig. One Tailed* dijadikan syarat ketentuan dalam menentukan signifikansi. *Sig. One Tailed* dipilih agar dapat mencari perbedaan dan pernyataan yang mengatakan jika ada data yang lebih tinggi dari hal yang lain [13].

Berdasarkan Tabel 8, variabel *Efficiency* dan *Satisfaction* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Usability aplikasi Just Meme. Sedangkan untuk variabel *Learnability*, *Memorability*, dan *Error* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel Usability Just Meme

#### 3.3.4. Uji F (Simultan)

Uji F dapat mengetahui seberapa besar pengaruh secara simultan antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai f-hitung lebih tinggi dari f-tabel, maka seluruh variabel bebas secara simultan memengaruhi variabel terikat.

Tabel 9: Hasil Uji F

Model	F-Hitung	Sig.
<i>Regression</i>	1,644	0,178
F-Tabel = 2,512		

Sumber: Olahan IBM SPSS 26

Berdasarkan Tabel 9. nilai signifikansi dari hasil pengujian yaitu sebesar 0,178 > 0,05 dan nilai F-hitung = 1,644 < F-Tabel = 2,512, sehingga kedua variabel tersebut tidak saling mempengaruhi.

#### 3.4. Pembahasan Hipotesis

Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis sesuai dengan pengolahan data yang telah dilakukan:

##### a. Hipotesis 1 ditolak.

***Learnability* (X1) berpengaruh secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap Usability Just Meme.**

Variabel *Learnability* (kemudahan) tidak memengaruhi *Usability* secara parsial tidak dapat dibuktikan karena nilai t variabel *learnability* untuk T hitung  $1,359 < T \text{ tabel } 2,040$  dan tidak signifikan  $0,092 > 0,05$ . Nilai koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0,185 sehingga variabel tidak memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa variabel *learnability* tidak terdapat pengaruh terhadap *Usability* Just Meme.

**b. Hipotesis 2 ditolak.**

***Memorability* (X2) berpengaruh secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap *Usability* Just Meme.**

Variabel *Memorability* (daya ingat pengguna) tidak memengaruhi *Usability* secara parsial tidak dapat dibuktikan karena nilai t variabel *memorability* untuk T hitung  $0,850 < T \text{ tabel } 2,040$  dan tidak signifikan  $0,201 > 0,05$  sehingga variabel tidak memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Pada nilai koefisien regresinya bernilai negatif sebesar -0,005. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa variabel *memorability* tidak berpengaruh terhadap *Usability* Just Meme.

**c. Hipotesis 3 diterima**

***Efficiency* (X3) berpengaruh secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap *Usability* Just Meme.**

Variabel *Efficiency* (kecepatan) dinyatakan memengaruhi secara parsial terhadap *Usability* terbukti karena nilai t variabel *efficiency* untuk T-hitung  $2,641 < T \text{ tabel } 2,040$  dan signifikan  $0,006 > 0,05$ . Pada nilai koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0,320 sehingga variabel memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel *efficiency* berpengaruh terhadap *Usability* Just Meme.

**d. Hipotesis 4 ditolak.**

***Errors* (X4) berpengaruh secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap *Usability* Just Meme.**

Variabel *Errors* (kesalahan) tidak memengaruhi *Usability* secara parsial tidak dapat dibuktikan karena nilai t variabel *errors* untuk T hitung  $-0,422 < T \text{ tabel } 2,040$  dan tidak signifikan  $0,038 > 0,05$  sehingga variabel tidak memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Pada nilai koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0,025. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel *errors* tidak berpengaruh terhadap *Usability* Just Meme.

e. **Hipotesis 5 diterima.**

***Satisfaction (X5)* berpengaruh secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap *Usability*.**

Variabel *Satisfaction* (kepuasan) memengaruhi *Usability* secara parsial terbukti karena nilai T-Tabel pada variabel *satisfaction* untuk T-hitung 2,172 < T-tabel 2,040 dan tidak signifikan 0,019 > 0,05. Pada nilai koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0,100 sehingga variabel tersebut memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa variabel *satisfaction* berpengaruh terhadap *Usability Just Meme*.

f. **Hipotesis 6 ditolak.**

***Learnability (X1)*, *memorability (X2)*, *efficiency (X3)*, *errors (X4)*, dan *satisfaction (X5)* berpengaruh secara simultan (bersamaan) terhadap *Usability Just Meme*.**

Variabel *learnability (X1)*, *memorability (X2)*, *efficiency (X3)*, *errors (X4)*, dan *satisfaction (X5)* terhadap *Usability* tidak dapat dibuktikan karena nilai F pada F-hitung 1.644 < F-tabel 2,040 dan tidak signifikan 0.178 > 0,05 sehingga variabel tidak memenuhi syarat penerimaan hipotesis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelima variabel tersebut tidak berpengaruh terhadap *Usability Just Meme*.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis dan hasil pengujian meliputi pembahasan yang terdapat pada penelitian ini agar dapat mengetahui apakah variabel berpengaruh secara parsial dan secara simultan terhadap *Usability Just Meme*:

- 1) Variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap *Usability Just Meme* ialah variabel *Efficiency* dan variabel *Satisfaction* dikarenakan nilai T-hitung berada di atas nilai T-tabel dan nilai signifikan lebih rendah dari 0,05.
- 2) Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, variabel *Learnability (X1)*, *Memorability (X2)*, *Efficiency (X3)*, *Error (X4)*, dan *Satisfaction (X5)* dinyatakan tidak mempunyai pengaruh secara simultan terhadap *usability* karena nilai F-hitung lebih kecil dari F-tabel.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Iqbal and B. Bahrni, "Evaluasi Usability Test e-Repository dengan menggunakan Metode Nielsen's Attributes of Usability (NAU)," *J. JTik (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 3, no. 2, p. 40, Sep. 2019, doi: 10.35870/jtik.v3i2.85.
- [2] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Analisis Usability pada Aplikasi MyTelkomsel Berdasarkan Nielsen Model," *J. Perkemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, 2019.

- [3] N. Aldien Ramadhania and A. Fashanah Hadining, "Usability Testing Pada Website D'Bucket Karawang Menggunakan Nielsen Model," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2021.
- [4] A. A. Kulakat, E. Utami, and F. W. Wibowo, "Literatur Review Metode Evaluasi Kualitas Usability Website," *J. Ilm. SINUS*, vol. 19, no. 1, p. 1, Jan. 2021, doi: 10.30646/sinus.v19i1.458.
- [5] C. Wuysan, S. Informasi, and S. Kharisma Makassar, "Analisis Usability pada Aplikasi AntiMacet Menggunakan USE Questionnaire Oleh," *J. KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 58–70, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [6] R. Amalia, C. Ekaputri, D. Pembimbing, T. D. Susanto, A. Herdiyanti, and S. Kom, "Evaluasi Usability Government Resources Management Systems (GRMS) Berdasarkan Nielsen Usability Model Dan Metode Evaluasi Heuristik (Studi Kasus : Sistem E-Budgeting Bina Program Pemerintah Kota Surabaya)," 2016.
- [7] M. L. Rahimsyah, A. N. Hayati, and R. N. Arapah, "Analisis Terhadap Aplikasi Whastapp Dan Line Menggunakan Metode Usability Dalam Teknologi Komunikasi," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [8] J. P. Wilayah, D. Kota, D. Taluke, R. S. M. Lakat, and A. Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *J. Spasial*, vol. 6, no. 2, 2019.
- [9] F. Umar and K. Gianina Tileng, "Penerapan ISO/IEC 9126 Dan Nielsen Model Dalam Analisis Penggunaan Aplikasi Safari Pada IPHONE Generasi 10 Ke Atas," *JUISI*, vol. 07, no. 01, 2021, [Online]. Available: <https://www.apple.com/id/safari/>.
- [10] A. Livia, F. Yanuar, and D. Devianto, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *J. Mat. UNAND*, vol. VIII, pp. 179–188, 2019.
- [11] N. Wahyuni, "Uji Validitas dan Reliabilitas." <https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/> (accessed Jul. 05, 2023).
- [12] F. T. Informasi, "Evaluasi Government Resources Management Berdasarkan Model Evaluasi Heuristik," ( *Studi Kasus : Sistem E-Budgeting Bina Program Pemerintah Kota Surabaya* ). 2016.
- [13] F. Kasim, "Metodologi Penelitian Biomedis. Edisi 2," *Maranatha Repos. Syst.*, pp. 221–240, 2008.