E-ISSN : 3025-1311
https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/kohesi

Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek
Volume 11 No 6 Tahun 2026

ANALISIS USABILITY APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA MAHASISWA UIN RADEN FATAH PALEMBANG

Lidya Vatricia, Salsa Cintya Bella, Lyra Nabilla Putri, Fenny Purwani
Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: vatricialidya@gmail.com, bellasalsacintya@gmail.com, nabilalyra277@gmail.com, fennypurwani_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRAK

Layanan keuangan digital mendorong pemanfaatan dompet digital untuk transaksi sehari-hari. Salah satu aplikasi yang banyak dipakai adalah DANA. Di balik kemudahan bertransaksi yang ditawarkan, kualitas penggunaannya tetap perlu dinilai untuk melihat sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat usability aplikasi DANA pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian kuantitatif deskriptif ini melibatkan 100 mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang pernah atau sedang memakai DANA. Data dikumpulkan melalui kuesioner berisi sepuluh pernyataan SUS dengan skala Likert lima tingkat. Hasil analisis menunjukkan skor SUS sebesar 71,18, yang berada di atas skor acuan SUS sebesar 68, sehingga usability aplikasi DANA pada responden penelitian ini tergolong cukup baik. Meski demikian, masih ada aspek pengalaman penggunaan yang perlu diperhatikan, terutama konsistensi dan kemudahan mempelajari aplikasi. Penelitian ini diharapkan memberi gambaran tingkat usability aplikasi DANA sekaligus menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Kata kunci: DANA, usability, System Usability Scale, dompet digital, mahasiswa.

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagiarism Checker
No 237.u873247.fh8374

Copyright : Author
Publish by : Kohesi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Perkembangan layanan pembayaran digital membuat dompet elektronik (e-wallet) menjadi salah satu sarana transaksi nontunai. Kualitas penggunaan layanan tersebut perlu dinilai karena pengguna berinteraksi dengan berbagai fitur untuk menyelesaikan transaksi. Agustiono et al. (2023) mengevaluasi lima layanan e-wallet yang digunakan di Indonesia, termasuk DANA, dengan model PACMAD. Model tersebut menilai tujuh aspek, yaitu efektivitas, efisiensi, kepuasan, kemudahan dipelajari, kemudahan diingat, kesalahan, dan beban kognitif.

DANA juga telah menjadi objek penelitian yang secara khusus menilai usability menggunakan System Usability Scale (SUS). Ingriana dan Mulyono (2025), misalnya, mengumpulkan data dari 272 pengguna DANA di Kota Jambi melalui sepuluh butir SUS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi DANA dapat dikaji melalui penilaian pengguna dengan instrumen SUS. Penelitian ini mengambil konteks yang berbeda, yaitu pengalaman mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

Usability berkaitan dengan sejauh mana suatu produk dapat digunakan untuk membantu pengguna mencapai tujuan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Purwani dan Farhah (2024) menggunakan SUS untuk mengevaluasi LinkedIn dan memperoleh skor 63 dari 30 responden, lebih rendah daripada nilai pembanding 68 yang mereka gunakan. Sementara itu, Purwani et al. (2024) menilai pengalaman pengguna Lazada dan Bukalapak dengan UEQ,

bukan SUS. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa evaluasi kegunaan dan pengalaman pengguna dapat dilakukan melalui instrumen yang berbeda sesuai tujuan pengukuran.

Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang dipilih sebagai kelompok responden karena penelitian ini ingin memperoleh gambaran usability DANA dari lingkungan pengguna mahasiswa. Pengalaman setiap pengguna tidak selalu sama: sebagian mungkin telah terbiasa dengan susunan menu, sementara pengguna lain dapat memerlukan waktu untuk mengenali fungsi atau memahami langkah penggunaan fitur. Oleh sebab itu, penilaian langsung dari mahasiswa yang pernah atau sedang menggunakan DANA diperlukan agar hasil pengukuran menggambarkan pengalaman kelompok yang menjadi sasaran penelitian.

Kajian terdahulu menunjukkan SUS dapat dipakai untuk beragam aplikasi, sementara evaluasi e-wallet juga bisa memakai kerangka lain lima e-wallet dibandingkan oleh Agustiono et al. (2023) melalui model PACMAD. Pada objek DANA, SUS diterapkan oleh Ingriana dan Mulyono (2025) terhadap 272 pengguna di Kota Jambi. Di sisi lain, LinkedIn dievaluasi oleh Purwani dan Farhah (2024) pada 30 responden dengan hasil skor 63. Hasibuan et al. (2023) menguji aplikasi Satu Sehat pada 46 responden dan memperoleh skor SUS 64,75. Asmasudirdja dan Mayatopani (2023) menggabungkan SUS dan UEQ untuk mengevaluasi Ibis Paint X dengan 122 responden; skor SUS yang dilaporkan adalah 68,69. Risky dan Winoto Chandra (2023) menggunakan SUS untuk mengevaluasi aplikasi PLN Mobile, sedangkan Sidharta dan Putri (2023) melaporkan skor 54,16 pada aplikasi layanan pengiriman yang diteliti. Nuryasin dan Ferina (2024) mengevaluasi Spotify dengan 32 responden dan memperoleh skor 84,5. Di sisi lain, Purwani et al. (2024) membandingkan pengalaman pengguna Lazada dan Bukalapak menggunakan UEQ pada 180 responden. Sari dan Nugroho (2023) memetakan publikasi yang menerapkan SUS dan mengidentifikasi 24 artikel relevan dari 6.171 publikasi yang disaring. Rangkaian studi tersebut menjadi pembanding metodologis, sementara penelitian ini berfokus pada usability DANA di kalangan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

Penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS) karena instrumen tersebut menyediakan sepuluh pernyataan untuk merangkum persepsi pengguna terhadap usability suatu sistem. Sari dan Nugroho (2023) memetakan penerapan SUS dalam evaluasi perangkat lunak, sedangkan Purwani dan Farhah (2024) serta Ingriana dan Mulyono (2025) menerapkan sepuluh butir SUS pada aplikasi digital. Penerapan pada objek yang beragam juga terlihat pada penelitian Hasibuan et al. (2023), Asmasudirdja dan Mayatopani (2023), Risky dan Winoto Chandra (2023), Sidharta dan Putri (2023), serta Nuryasin dan Ferina (2024). Berdasarkan penelitian tersebut, SUS dipilih untuk memperoleh gambaran umum usability DANA menurut mahasiswa yang menjadi responden.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengukur tingkat usability aplikasi DANA berdasarkan penilaian mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Hasil pengukuran diharapkan dapat memperlihatkan bagaimana responden menilai penggunaan aplikasi secara umum serta menunjukkan aspek yang masih patut diperhatikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai usability DANA pada kelompok responden yang diteliti.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi DANA

DANA merupakan layanan dompet digital yang digunakan untuk transaksi secara elektronik. Aplikasi ini termasuk salah satu e-wallet yang diteliti oleh Agustiono et al. (2023) melalui model PACMAD. Secara lebih khusus, Ingriana dan Mulyono (2025) mengevaluasi usability DANA menggunakan SUS pada masyarakat Kota Jambi. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa DANA dapat dikaji dari sisi kualitas penggunaan, meskipun kerangka evaluasi dan kelompok respondennya berbeda.

Dalam penelitian ini, DANA dijadikan objek pengukuran usability berdasarkan pengalaman mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Penilaian difokuskan pada persepsi pengguna terhadap kemudahan mempelajari aplikasi, konsistensi penggunaan, tingkat kerumitan, dan keyakinan saat menjalankan aplikasi. Keamanan transaksi, kecepatan pemrosesan sistem, dan kualitas infrastruktur teknis DANA tidak diukur karena berada di luar cakupan instrumen SUS yang digunakan.

2.2 Usability

Usability merujuk pada kualitas penggunaan suatu produk ketika pengguna berupaya mencapai tujuan tertentu. Aspek yang dapat diperhatikan mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan, sebagaimana dibahas dalam evaluasi LinkedIn oleh Purwani dan Farhah (2024). Pada konteks e-wallet, Agustiono et al. (2023) menggunakan model PACMAD yang mencakup tujuh kriteria: efektivitas, efisiensi, kepuasan, kemudahan dipelajari, kemudahan diingat, kesalahan, dan beban kognitif. Dengan demikian, usability dapat dievaluasi melalui dimensi yang mengikuti model atau instrumen yang dipilih.

Pengukuran usability dapat dilakukan dengan melibatkan pengguna sebagai sumber penilaian melalui kuesioner. SUS telah diterapkan pada aplikasi kesehatan Satu Sehat (Hasibuan et al., 2023), aplikasi gambar Ibis Paint X (Asmasudirdja & Mayatopani, 2023), aplikasi PLN Mobile (Risky & Winoto Chandra, 2023), aplikasi layanan pengiriman (Sidharta & Putri, 2023), Spotify (Nuryasin & Ferina, 2024), dan LinkedIn (Purwani & Farhah, 2024). Sementara itu, Purwani et al. (2024) menggunakan UEQ untuk membandingkan pengalaman pengguna Lazada dan Bukalapak. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa pemilihan instrumen perlu disesuaikan dengan aspek yang hendak diukur; penelitian ini menggunakan SUS untuk menilai usability DANA.

2.3 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan instrumen berbentuk kuesioner yang digunakan untuk memperoleh penilaian umum pengguna terhadap usability suatu sistem. Instrumen ini terdiri atas sepuluh pernyataan dengan susunan positif dan negatif. Purwani dan Farhah (2024) menerapkan sepuluh butir SUS dengan pilihan jawaban berskala lima tingkat pada evaluasi LinkedIn. Ingriana dan Mulyono (2025) juga menggunakan sepuluh butir SUS untuk mengevaluasi aplikasi DANA. Penerapan pada aplikasi yang berbeda, seperti Satu Sehat dan Ibis Paint X, ditunjukkan oleh Hasibuan et al. (2023) serta Asmasudirdja dan Mayatopani (2023).

Jawaban pada sepuluh butir SUS diolah menjadi skor pada rentang 0 sampai 100. Skor tersebut merupakan hasil perhitungan instrumen, bukan persentase responden yang menyatakan puas. Dalam evaluasi LinkedIn, Purwani dan Farhah (2024) melaporkan skor 63 dan membandingkannya dengan nilai acuan 68. Nilai 68 digunakan dalam penelitian ini sebagai titik pembanding untuk membantu membaca hasil, dengan tetap memperhatikan konteks aplikasi dan karakteristik responden.

Perhitungan SUS membedakan perlakuan untuk pernyataan positif dan negatif. Penjelasan teknis mengenai perhitungannya diuraikan pada bagian teknik analisis data. Skor kelompok responden dihitung dengan merata-ratakan skor individual. Prosedur tersebut dijelaskan dalam penelitian Purwani dan Farhah (2024) serta digunakan pula dalam evaluasi DANA oleh Ingriana dan Mulyono (2025).

2.4 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk merekam tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan dalam kuesioner. Responden memilih satu kategori jawaban yang paling sesuai dengan penilaiannya. Pada penelitian ini, skala yang digunakan terdiri atas lima kategori, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Setiap pilihan jawaban diberi bobot angka 1 sampai 5 sesuai urutan tingkat persetujuan. Nilai tersebut selanjutnya diproses berdasarkan aturan penskoran SUS, dengan perlakuan yang berbeda untuk pernyataan positif dan negatif. Dengan cara ini, jawaban kuesioner dapat diubah menjadi skor numerik yang digunakan untuk menggambarkan persepsi usability aplikasi DANA.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena informasi penelitian diperoleh melalui kuesioner yang menghasilkan data numerik. Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan ketentuan System Usability Scale untuk mendapatkan skor usability aplikasi DANA. Sementara itu, pendekatan deskriptif digunakan untuk memaparkan penilaian responden berdasarkan data yang terkumpul tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap objek penelitian.

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah usability aplikasi DANA, sedangkan subjeknya adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi DANA. Responden berjumlah 100 orang, dan seluruhnya merupakan individu yang berbeda, sehingga angka tersebut mewakili 100 orang responden dan bukan pengisian kuesioner berulang oleh orang yang sama. Subjek ini dipilih untuk memperoleh penilaian langsung dari mahasiswa yang berpengalaman menggunakan aplikasi DANA.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi DANA. Kuesioner berisi sepuluh pernyataan berdasarkan instrumen System Usability Scale. Responden diminta memberikan jawaban sesuai pengalaman mereka ketika menggunakan aplikasi tersebut. Jawaban yang terkumpul kemudian digunakan sebagai data dalam analisis usability.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas sepuluh pernyataan standar SUS, yaitu lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Responden menjawab dengan skala Likert lima tingkat bernilai 1 sampai 5. Susunan pernyataan SUS yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pernyataan System Usability Scale

Kode	Pernyataan
P1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi DANA secara rutin.
P2	Saya merasa aplikasi DANA terlalu rumit untuk digunakan.
P3	Saya merasa aplikasi DANA mudah digunakan.
P4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi DANA.
P5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi DANA berjalan dengan baik.
P6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi DANA.
P7	Saya merasa orang lain dapat mempelajari penggunaan aplikasi DANA dengan cepat.

Kode	Pernyataan
P8	Saya merasa aplikasi DANA membingungkan untuk digunakan.
P9	Saya merasa yakin ketika menggunakan aplikasi DANA.
P10	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan aplikasi DANA.

Sumber: Instrumen penelitian, disusun dengan mengacu pada penerapan sepuluh butir SUS oleh Purwani dan Farhah (2024) serta Ingriana dan Mulyono (2025).

3.5 Teknik Analisis Data

Jawaban kuesioner diolah mengikuti prosedur penskoran System Usability Scale. Pada pernyataan ganjil (P1, P3, P5, P7, dan P9), skor jawaban dikurangi satu. Pada pernyataan genap (P2, P4, P6, P8, dan P10), skor kontribusi diperoleh dari lima dikurangi skor jawaban. Prosedur ini dijelaskan oleh Purwani dan Farhah (2024) dan diterapkan pula pada pengukuran DANA oleh Ingriana dan Mulyono (2025).

Setelah penyesuaian, seluruh kontribusi skor dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 sehingga diperoleh skor SUS pada rentang 0 sampai 100. Rumusnya adalah sebagai berikut.

Pernyataan ganjil: Skor kontribusi = Skor jawaban − 1

Pernyataan genap: Skor kontribusi = 5 − Skor jawaban

Skor SUS = Jumlah seluruh skor kontribusi × 2,5

Skor SUS dibandingkan dengan nilai acuan 68 yang digunakan Purwani dan Farhah (2024) ketika menafsirkan hasil evaluasi LinkedIn. Namun, interpretasi skor perlu mempertimbangkan konteks masing-masing penelitian. Sebagai contoh, Hasibuan et al. (2023) melaporkan skor 64,75 pada aplikasi Satu Sehat, sedangkan Nuryasin dan Ferina (2024) memperoleh skor 84,5 pada Spotify. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa skor SUS menggambarkan persepsi responden terhadap objek yang diuji, bukan ukuran mutlak yang dapat dilepaskan dari konteksnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Responden

Penelitian ini melibatkan 100 responden, yaitu mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi DANA. Semua responden adalah individu yang berbeda, sehingga data berasal dari 100 orang pengguna. Jumlah tersebut menjadi dasar untuk menggambarkan penilaian mahasiswa terhadap usability aplikasi DANA lewat sepuluh pernyataan System Usability Scale.

Mahasiswa dipilih sebagai subjek untuk mengetahui bagaimana kelompok pengguna ini berinteraksi dengan aplikasi DANA. Penilaian responden mencakup persepsi tentang kemudahan penggunaan, tingkat kerumitan, konsistensi fitur, dan keyakinan saat memakai aplikasi. Hasil kuesioner lalu diolah untuk memperoleh rata-rata jawaban pada setiap pernyataan dan menghitung skor SUS.

4.2 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner

Pengolahan data dari 100 responden menghasilkan nilai rata-rata jawaban pada masing-masing pernyataan SUS. Nilai ini dipakai untuk melihat kecenderungan penilaian responden terhadap setiap aspek usability aplikasi DANA, dan hasilnya ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Jawaban Responden pada Setiap Pernyataan SUS

Kode	Rata-rata Jawaban	Jenis Pernyataan
P1	3,70	Positif
P2	1,94	Negatif
P3	3,84	Positif
P4	1,88	Negatif
P5	3,66	Positif
P6	2,14	Negatif
P7	3,65	Positif
P8	1,92	Negatif
P9	3,64	Positif
P10	2,14	Negatif

Sumber: Data primer hasil kuesioner yang telah diolah, 2026.

Tabel 2 memperlihatkan bahwa rata-rata tertinggi pada pernyataan positif terdapat pada P3 sebesar 3,84. Responden dengan demikian cenderung menilai positif kemudahan penggunaan aplikasi DANA. Pernyataan positif lainnya, yaitu P1, P5, P7, dan P9, juga memperoleh rata-rata di atas nilai tengah skala, sehingga beberapa aspek penggunaan aplikasi dinilai positif oleh responden.

Pada pernyataan negatif, rata-rata jawaban berada pada rentang 1,88 sampai 2,14. Karena arahnya negatif, nilai yang rendah justru menunjukkan kecenderungan responden tidak setuju terhadap pernyataan tentang kerumitan, kebutuhan bantuan, ketidakkonsistenan, kebingungan, dan kebutuhan mempelajari aplikasi dalam waktu lama. Nilai pada pernyataan negatif karenanya harus dibaca menurut arah pernyataannya, yang berbeda dengan pernyataan positif.

4.3 Hasil Perhitungan System Usability Scale

Perhitungan SUS dilakukan dengan mengubah rata-rata jawaban menurut ketentuan pernyataan ganjil dan genap: nilai jawaban dikurangi satu untuk pernyataan ganjil, dan lima dikurangi nilai jawaban untuk pernyataan genap. Hasil penyesuaian itu dijumlahkan untuk mendapatkan total kontribusi skor, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penyesuaian Skor Setiap Pernyataan SUS

Kode	Rata-rata Jawaban	Perhitungan	Kontribusi Skor
P1	3,70	3,70 – 1	2,70
P2	1,94	5 – 1,94	3,06
P3	3,84	3,84 – 1	2,84
P4	1,88	5 – 1,88	3,12
P5	3,66	3,66 – 1	2,66
P6	2,14	5 – 2,14	2,86
P7	3,65	3,65 – 1	2,65
P8	1,92	5 – 1,92	3,08
P9	3,64	3,64 – 1	2,64
P10	2,14	5 – 2,14	2,86
Jumlah			**28,47**

Sumber: Data primer hasil kuesioner yang telah diolah, 2026.

Menurut Tabel 3, jumlah kontribusi skor dari sepuluh pernyataan adalah 28,47. Angka ini dikalikan 2,5 sesuai rumus SUS sehingga diperoleh hasil berikut.

Skor SUS = 28,47 × 2,5 = 71,175 ≈ 71,18

Nilai tersebut diperoleh dari pengolahan rata-rata jawaban setiap pernyataan sesuai ketentuan SUS.

4.4 Interpretasi Hasil Skor SUS

Skor SUS sebesar 71,18 dibandingkan dengan nilai acuan 68, yaitu titik pembanding yang lazim dipakai dalam interpretasi hasil SUS. Perbandingannya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Skor SUS dengan Nilai Acuan

Keterangan	Skor
Skor SUS aplikasi DANA	71,18
Nilai acuan SUS	68
Selisih skor	3,18

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian.

Skor SUS aplikasi DANA berada 3,18 poin di atas nilai acuan 68. Artinya, pada kelompok responden penelitian ini, usability aplikasi DANA melampaui nilai pembanding rata-rata SUS, sehingga aplikasi dapat dinilai memiliki tingkat usability yang cukup baik menurut persepsi mahasiswa yang menjadi responden.

Meski begitu, skor di atas nilai acuan tidak berarti semua aspek penggunaan sudah berjalan optimal. Skor SUS hanya memberi gambaran umum tentang persepsi usability dan tidak langsung menjelaskan penyebab tiap pengalaman pengguna. Hasil pengukuran perlu dibaca bersama rata-rata setiap pernyataan agar aspek yang dinilai relatif positif maupun yang masih perlu diperhatikan dapat diketahui.

4.5 Pembahasan Hasil Usability Aplikasi DANA

Aplikasi DANA memperoleh skor SUS sebesar 71,18. Angka ini menunjukkan bahwa mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang menjadi responden cenderung menilai usability aplikasi berada di atas nilai acuan 68. Pentingnya menilai usability pada dompet digital juga sejalan dengan penelitian Agustiono et al. (2023), yang mengevaluasi sejumlah e-wallet di Indonesia melalui model PACMAD.

Pada kelompok pernyataan positif, penilaian paling tinggi terlihat pada kemudahan penggunaan (P3, 3,84), disusul keinginan memakai secara rutin (P1, 3,70), penilaian fitur (P5, 3,66), kemudahan dipelajari orang lain (P7, 3,65), dan keyakinan saat memakai (P9, 3,64).

Seluruhnya berada di atas nilai tengah skala, sehingga responden cenderung memberikan penilaian positif. Hasil ini menggambarkan adanya kecenderungan responden untuk tetap memakai DANA dalam aktivitas digitalnya. Namun, angka tersebut hanya mencerminkan persepsi tentang keinginan menggunakan, bukan bukti bahwa seluruh responden memakai aplikasi secara rutin.

Namun, angka tersebut hanya menggambarkan persepsi, bukan bukti bahwa seluruh fitur bebas kendala, karena penelitian ini tidak melakukan pengujian teknis terhadap fungsi, performa, maupun keandalan fitur.

Pada kelompok pernyataan negatif, nilai terendah terdapat pada kebutuhan bantuan orang lain (P4, 1,88), disusul aplikasi membingungkan (P8, 1,92), aplikasi terlalu rumit (P2, 1,94), serta konsistensi (P6, 2,14) dan kebutuhan mempelajari banyak hal (P10, 2,14).

Karena arah pernyataannya negatif, nilai rendah tersebut menunjukkan responden cenderung tidak setuju. Karena arah pernyataannya negatif, nilai rendah tersebut menunjukkan responden cenderung tidak setuju. Meski demikian, penilaian ini terbatas pada

pengalaman responden yang terlibat pasa penelitian. Ingriana dan Mulyono (2025) juga meneliti usability aplikasi DANA menggunakan SUS pada 272 masyarakat Kota Jambi. Kesamaan objek dan instrumen membuat penelitian tersebut relevan sebagai penelitian terdahulu. Namun, hasil dari kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung tanpa memperhatikan perbedaan karakteristik responden, lokasi, dan cara pengelompokan hasil.

Secara keseluruhan, DANA memperoleh skor SUS 71,18 dan berada di atas nilai acuan 68. Berdasarkan perbandingan tersebut, usability aplikasi DANA pada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang menjadi responden dapat dikategorikan cukup baik. Evaluasi pengalaman pengguna tetap perlu dilakukan secara berkelanjutan, terutama untuk memahami aspek konsistensi dan kemudahan mempelajari aplikasi. Penelitian berikutnya dapat menambahkan wawancara atau pengujian tugas secara langsung agar masalah penggunaan pada fitur tertentu dapat diketahui lebih rinci.

4.6 Keterbatasan Penelitian

Pengukuran usability dalam penelitian ini didasarkan pada kuesioner yang diisi oleh 100 mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang pernah atau sedang menggunakan aplikasi DANA. Dengan demikian, hasil penelitian menggambarkan persepsi kelompok responden tersebut dan tidak secara otomatis mewakili seluruh pengguna DANA. Selain itu, SUS memberikan gambaran umum mengenai usability, tetapi tidak mengidentifikasi secara terperinci penyebab kesulitan pada fitur tertentu. Analisis lanjutan melalui wawancara atau pengujian tugas secara langsung dapat membantu menjelaskan temuan tersebut.

5. KESIMPULAN

Pengolahan jawaban dari 100 responden melalui sepuluh pernyataan SUS menghasilkan skor 71,18 untuk aplikasi DANA. Nilai tersebut melampaui titik pembanding 68, sehingga usability DANA pada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang menjadi responden dapat dikategorikan cukup baik. Responden cenderung memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan, kemudahan mempelajari aplikasi, serta keyakinan saat menggunakan DANA. Penilaian paling positif terlihat pada aspek kemudahan penggunaan, dengan nilai tertinggi pada P3 sebesar 3,84. Sebaliknya, pada pernyataan negatif, nilai terendah terdapat pada P4 sebesar 1,88, yang menandakan responden relatif mampu menggunakan aplikasi tanpa bantuan pihak lain. Meskipun hasilnya berada di atas nilai acuan, aspek konsistensi dan kemudahan mempelajari aplikasi masih perlu menjadi perhatian pada evaluasi selanjutnya. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai tingkat usability aplikasi DANA berdasarkan pengalaman mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Penelitian berikutnya disarankan melibatkan responden yang lebih beragam serta menambahkan wawancara atau pengujian langsung pada fitur aplikasi agar persoalan penggunaan yang spesifik dapat terungkap lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiono, W., Prasetya, Y. D., & Kustiyahningsih, Y. (2023). Pengukuran usability aplikasi e-wallet dengan model PACMAD menggunakan metode Fuzzy-AHP dan TOPSIS. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, *9(1)*, 12–20. https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v9i1.2023.12-20

Asmasudirdja, A. Z., & Mayatopani, H. (2023). Evaluasi usability aplikasi Ibis Paint X menggunakan metode System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, *6(4)*, 671–682. https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/33944

Hasibuan, R. I. P., Prasetya, R. D., Ahadi, M. F., & Utami, N. D. (2023). Evaluasi usability aplikasi Satu Sehat dengan metode System Usability Scale. *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 9(2)*, 1–7. https://doi.org/10.46880/mtk.v9i2.1946

Ingriana, A., & Mulyono, H. (2025). Analisis aspek usability pada aplikasi DANA di kalangan masyarakat Kota Jambi menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi, 5(1)*, 1040–1049. https://doi.org/10.33998/jms.2025.5.1.2377

Nuryasin, N., & Ferina, A. T. (2024). Evaluasi usability aplikasi Spotify menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Perangkat Lunak, 6(2)*, 245–251. https://doi.org/10.32520/jupel.v6i2.3286

Purwani, F., Aryanti, E., Nanda, K. M., Sari, R. A., & Olyvia, D. (2024). Analisis pengalaman pengguna Lazada dan Bukalapak dengan menerapkan metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Riset Teknik Komputer, 1(4)*, 23–28. https://doi.org/10.69714/ptanhn55

Purwani, F., & Farhah, F. A. (2024). Analisa usability testing pada sosial media profesional dengan metode System Usability Scale. *Jurnal Perangkat Lunak, 6(3)*, 392–399. https://doi.org/10.32520/jupel.v6i3.3426

Risky, & Winoto Chandra. (2023). Evaluasi usability aplikasi PLN Mobile menggunakan metode System Usability Scale. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer, 15(1b)*, 347–354. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/5419

Sari, K. N. I., & Nugroho, Y. S. (2023). Systematic mapping study terhadap penerapan System Usability Scale untuk evaluasi tingkat kegunaan perangkat lunak. In *Prosiding Seminar Riset Mahasiswa-Computer & Electrical (SERIMA-CE)*, 1(1), 176–184. https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/serima/article/view/30665

Sidharta, M. N., & Putri, L. A. R. (2023). Evaluasi desain aplikasi delivery menggunakan metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya, 2(1)*, 211–218. https://doi.org/10.24843/JNATIA.2023.v02.i01.p24