

Published online on the page: <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/aicom>**A I C O M**
Artificial Intelligence and Computing

| ISSN (Online) 3064-0814 |



Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*

Sirilus Yulius Halawa^{1,*}, Analisa Zebua¹¹Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia**Informasi Artikel***Sejarah Artikel:*

Submit: 02 Maret 2026

Revisi: 07 Maret 2026

Diterima: 14 Maret 2026

Diterbitkan: 30 Maret 2026

Kata Kunci

Analisis, Dompet Digital, System Usability Scale (SUS), Tingkat Kepuasan, Pengguna Aplikasi

Correspondence

E-mail: sirilushalz@gmail.com*

A B S T R A K

Dompet Digital (DANA) merupakan perusahaan penyedia *Financial Technology (fintech)* yang menyediakan berbagai layanan dompet digital berbasis server dengan menjadi salah satu pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran secara mobile. Meskipun demikian, terdapat sejumlah mahasiswa pengguna Dompet Digital khususnya aplikasi DANA mengatakan bahwa aplikasi yang digunakan memerlukan waktu yang sangat lama untuk menampilkan halaman dan proses transaksi yang dilakukan oleh pengguna, serta optimasi yang sangat buruk. dari penelitian ini kita akan mengetahui bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Dompet Digital terutama pada aplikasi (DANA) menggunakan metode (SUS). Hasil dari SUS dapat dipakai untuk membandingkan tingkat kepuasan mahasiswa pengguna (DANA) yang berbeda. Setelah diperoleh hasil kuesioner, dilakukan perhitungan untuk sampai pada skor akhir SUS. Penelitian ini mempunyai peran penting dalam menentukan sejauh mana Dompet Digital (DANA) dimanfaatkan dan dapat digunakan melalui metode (SUS). Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi DANA dibedakan berdasarkan atribut yang unik. 73,34 nilai "B" yang menyatakan bahwa aplikasi DANA masuk dalam kategori "Sangat Baik", dan mempunyai rentang yang relevan dengan kategori "Tinggi", hal ini dikarenakan terbatasnya respon pada koesioner yang menyatakan bahwa aplikasi DANA mudah digunakan. Oleh karena itu, penerapan DANA harus meningkatkan fungsionalitas aplikasi DANA dan memperjelasnya.

Abstract

Digital Wallet (DANA) is a Financial Technology (fintech) provider company that provides various server-based digital wallet services by being one of the parties involved in processing mobile payment transactions. However, there are a number of students who use Digital Wallets, especially the DANA application, who say that the application they use takes a very long time to display pages and process transactions carried out by users, as well as very poor optimization. From this research we will find out the level of student satisfaction with the use of Digital Wallets, especially the application (DANA) using the System Usability Scale (SUS) method. The results from SUS can be used to compare the satisfaction levels of different users. After obtaining the questionnaire results, calculations are carried out to arrive at the final SUS score. This research has an important role in determining the extent to which the Digital Wallet (DANA) is utilized and can be used through the (SUS) method. Research findings show that the DANA application is differentiated based on unique attributes. 73.34 "B" value which states that the DANA application is in the "Very Good" category, and has a range that is relevant to the "High" category, this is due to the limited responses to the questionnaire which states that the DANA application is easy to use. Therefore, the implementation of DANA must improve the functionality of the DANA application and make it clearer.

This is an open access article under the CC-BY-SA license





1. Pendahuluan

Meningkatnya laju perkembangan teknologi digital di era 4.0 seringkali diikuti dengan munculnya produk-produk baru yang memudahkan transaksi keuangan sehari-hari secara cepat dan praktis. Kini, masyarakat mulai memanfaatkan metode pembayaran seluler atau disebut juga dompet digital (DANA) [1]. Dompet Digital (DANA) merupakan salah satu bentuk *Fintech* yang menggunakan teknologi internet sebagai pembayaran alternatif tradisional [2].

Usability merupakan pengukuran kualitas pada suatu sistem untuk menilai sejauh mana kemudahan sistem terhadap pengguna untuk menghasilkan nilai kepuasan pengguna. *Usability* dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan suatu sistem, sehingga dapat meningkatkan kemudahan dan kepuasan terhadap pengguna [3]. SUS merupakan salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang "*quick and dirty*" yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan [4].

Tujuan digunakannya metode SUS yaitu untuk menilai apakah aplikasi yang disediakan telah memiliki nilai kebergunaan bagi pengguna maka perlu dilakukan evaluasi pandangan pengguna untuk mengukur tingkat kebergunaan. Teknik pengujian *usability* dapat digunakan dalam melakukan evaluasi berdasarkan pandangan pengguna, karena *usability* merupakan teknik pengujian yang dilakukan sesuai dengan pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem [5].

Berdasarkan penelitian Dwi Andini Putri pada tahun 2022 tentang "Skala Kegunaan Sistem Metode Pengujian E-Wallet Ditinjau dari Kegunaannya", penerapan OVO perlu ditingkatkan pada skala daya tarik dari aspek negatif OVO, hal ini menyebabkan ketidaknyamanan pada pihak pengguna. Selanjutnya pada penelitian ini melakukan eksperimen dan pengukuran efektivitas tampilan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) [6].

Selain itu, Stephanus Ivan Goenawan, Christine Natalia, Feliks Prasepta Sejahtera dan Angela tahun 2021 tentang "Analisa Timbangan Data Dampak Positif Dan Negatif Dompet Digital" Dengan penggunaan Dompet Digital dapat melakukan pembayara cukup mudah dan cepat tanpa memerlukan uang tunai. Meskipun telah dilengkapi dengan teknologi enkripsi hingga berbagai fitur keamanan yang canggih, namun beberapa orang menilai bahwa akan tetap ada risiko kejahatan siber bagi pengguna dompet digital. Pasalnya, hingga saat ini masih ada banyak modus penipuan yang menasar para pengguna e-wallet dengan tujuan untuk mengambil alih akun dan menguras saldo di dalamnya, termasuk data penting pribadi [7].

Pada tahun 2024 Evy Nurmiati dan Eliana Saputri melakukan penelitian tentang "Penerapan *Usability* Pada Aplikasi C-Access Kai Commuter Menggunakan Metode *System Usability Scale*" Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi C-Access dengan menggunakan analisis *System Usability Scale* (SUS), juga meneliti apakah pembaruan yang dilakukan KAI terhadap aplikasi C-Access benar dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi C-Access menunjukkan kegunaan dengan *Acceptability Score* "Acceptable", *School Grading Scale* "C", dan *Adjective Rating* "GOOD". Kesimpulan ini berdasarkan perhitungan rata-rata skor kuesioner yang menghasilkan nilai 71,8 meningkat dari penelitian sebelumnya yang menghasilkan nilai 66,125 [8].

Berikutnya penelitian Mochammad F. Fadilah, Nining Rahaningsih dan Raditya Danar pada tahun 2024 tentang “Evaluasi Usabilitas Sistem Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus) Pada Aplikasi Akhlaqu Dengan Penerapan Teknik Indexing Mongoddb” dengan meneliti sekolah yang masih mengandalkan sistem manual dalam pengelolaan data santri munaqosah, penilaian, dan laporan, mengakibatkan sejumlah masalah seperti ketidak akuratan data, keterlambatan laporan, dan kesulitan dalam pencarian informasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna. Data yang terkumpul dievaluasi dan dihitung menggunakan metode SUS. Hasilnya kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil akhir penelitian berupa skor SUS dan analisis penggunaan teknik indexing MongoDB [9].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, kami tertarik melakukan penelitian baru dengan judul “Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Aplikasi Dompnet Digital menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)”.

2. Metode Penelitian

2.1. *System Usability Scale* (SUS)

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) [10]. Metode SUS adalah metode yang umum dipakai untuk mengevaluasi mutu sebuah produk, baik dari segi antarmuka maupun fitur-fiturnya [11]. Metode ini menawarkan cara yang cepat dan andal untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu sistem serta memberikan cara kerja yang sederhana, namun efektif, karena mampu memberikan gambaran umum mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aspek-aspek kegunaan suatu sistem [12]. Dalam Kuesioner *System Usability Scale* (SUS), Peneliti menggunakan skenario John Brooke yang terdiri dari 10 pernyataan yang dibuat menggunakan Google Form SUS memungkinkan Anda dengan cepat mengukur opini pengguna tentang kegunaan sistem Anda [13]. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju [14]. Seperti ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya pikir, saya ingin memakai "DANA" lebih sering	1-5
2	Menurut saya sulit menjalankan aplikasi DANA	1-5
3	Saya merasa aplikasi DANA tidak sukar dipakai	1-5
4	Saya memerlukan pertolongan orang lain atau teknisi disaat memakai aplikasi DANA	1-5
5	Saya merasa aplikasi DANA memiliki fitur-fitur yang beroperasi dengan seharusnya	1-5
6	Saya merasa adanya ketidakserasian (tidak konstan) pada aplikasi DANA	1-5
7	Saya merasa pengguna lain akan mengerti bagaimana memakai aplikasi DANA dengan cepat	1-5
8	Saya merasa memusingkan (tidak praktis digunakan) dalam penggunaan aplikasi DANA	1-5
9	Saya merasa tidak ada halangan (dapat mengoperasikan secara mudah) dalam menggunakan aplikasi DANA	1-5
10	Saya perlu mempelajari aplikasi DANA (membiasakan diri sebelumnya) untuk dapat menggunakannya	1-5

Setiap pernyataan memiliki bobot yang terkait dengannya. Kontribusi setiap item akan memiliki kisaran 0-4. Butir soal 1, 3, 5, 7, dan 9 mempunyai skor kontribusi sebesar 5 dikurangi posisinya pada skala. Jumlah total skor partisipasi sebesar 2,5 untuk mendapatkan skor efektivitas sistem secara keseluruhan. Skor SUS adalah antara 0 dan 100 [16]. Di bawah ini adalah rumus perhitungan skor SUS:

$$Skor\ SUS = ((B2 - 2) + (6 - B3) + (B4 - 2) + (6 - B5) + (B6 - 2) + (6 - B7) + (B8 - 2) + (6 - B9) + (B10 - 1) + (5 - A11)) * 2.5$$

Di sebuah Kampus Universitas Budi Darma Medan, kami mencoba melakukan suatu penelitian untuk mengetahui tingkat kepuasan Mahasiswa pengguna aplikasi DANA dengan cara kuesioner dikirim melalui link kepada mahasiswa pengguna aplikasi DANA, link ini juga digunakan digunakan untuk mengisi formulir secara online menggunakan Google Form. Kuesioner dibagikan selama 6 hari.

2.2. Tabulasi Data

Tabulasi data adalah proses penyusunan dan penyajian data dalam bentuk tabel supaya lebih mudah. Dibawah ini terdapat beberapa data responden dari mahasiswa UBD dengan jumlah responden 118 orang dan sebagian besar memilih untuk tidak memberi responden. Hasil dari perolehan data responden terlihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Data Responden

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Total
R01	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38
R02	2	3	4	4	2	2	3	4	4	4	32
R03	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36
R04	3	4	4	1	3	3	4	3	4	3	33
R05	2	2	3	1	3	2	3	4	4	0	24
.....
R118	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36

2.3. Hasil Pengolahan Data

Total tanggapan diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan usia yang diperoleh dari link yang telah di bagikan beberapa hari sebelumnya dan sejauh mana penerapannya berdasarkan perhitungan SUS di tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data Responden

Score SUS	Nilai	Adjective Rating
>86	(A)	(Excellent)
72 - 86	(B)	(Good)
52 - 72	(C)	(Okay)
38 - 52	(D)	(Poor)
<25	(E)	(Awfull)

Tabel 4. Promoter Score

Penerimaan	Jangkauan
<i>Tall</i>	60 - 100
<i>Low</i>	45 - 60
<i>Not Acceptable</i>	0 - 50

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Karakter Responden

Mahasiswa pengguna Aplikasi DANA yang memberi tanggapan sebanyak 118 diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan usia sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin

Hasil dari 118 peserta menunjukkan bahwa laki-laki lebih sukses dalam menggunakan aplikasi DANA yaitu sebesar 59,3%, sedangkan perempuan memiliki presentase sebesar 40,7%.

2. Usia

Dari 118 peserta, yang berusia dibawah 16 tahun sebanyak 1,7%, yang berusia antar 16-30 tahun sebanyak 74,3%, kemudian disusul yang berusia antara 30 - 40 tahun sebanyak 20,1%, dan terakhir, yang berusia dari 40 atau lebih adalah 1,7%.

3. Volume data yang diperoleh juga menunjukkan intensitas pengguna terbesar sebanyak 23,7%, responden menggunakan aplikasi secara rutin, 27,1%, menggunakan aplikasi DANA secara rutin, 26,3%, menggunakan aplikasi DANA secara rutin, dan 22,9% menggunakan aplikasi dana secara rutin atau lebih.

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa pengguna aplikasi DANA mayoritas adalah laki-laki, berusia antara 15 hingga 25 tahun, dan frekuensi penggunaan paling banyak dua pertiga dalam seminggu. Atribut responden lebih terlihat di tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Presentase%
Gender	Man	59,3%
	Woman	40,7%
Usia/Tahun	15	1,7%
	15-25	74,3%
	25-40	20,1%
	40	1,7%
Intensitas Penggunaan	1x	23,7%
	2-3x	27,1%
	3-4x	26,3%
	5	22,9%

3.2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Tercatat 10 pertanyaan pada instrumen direspon oleh 118 peserta dianggap valid karena hasil pengujian menunjukkan r sebesar 0.1793 yang berupa nilai r tabel dengan memakai taraf signifikan 5 sebagaimana terdokumentasi di tabel 6:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	R (Hitung)	R (Tabel)	Keterangan
1	473	1793	Valid
2	498	1793	Valid
3	651	1793	Valid
4	662	1793	Valid
5	685	1793	Valid
6	589	1793	Valid
7	653	1793	Valid
8	526	1793	Valid
9	752	1793	Valid
10	430	1793	Valid

2. Uji Reliabilitas

Skor Cronbach's Alpha untuk 10 pertanyaan dalam survei adalah 0,794. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap reliabel, artinya pertanyaan dalam pada penelitian ini konsisten.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	Jumlah	Item Keterangan
794	10	Reliabel

3. Analisis Skor SUS

Hasil dari 118 responden peserta survei yang menggunakan rumus SUS, terlihat di tabel 8 di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Score SUS

Res	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3
1	2	0	1	1	0	1	2	2	4	4
2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4
3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2

5	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3
6	2	4	4	3	3	3	1	2	4	1
7	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2
8	4	2	4	4	2	2	2	4	3	2
9	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2
10	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
11	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4
12	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
13	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
14	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
15	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
16	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2
17	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
18	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
19	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
20	1	0	4	3	2	3	0	4	4	0
21	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3
22	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1
23	4	0	1	1	3	2	3	3	2	2
24	4	0	4	4	0	4	0	4	0	4
25	4	0	4	0	1	0	2	2	0	0
26	3	4	4	4	3	2	3	3	3	1
27	4	4	4	3	3	1	4	3	3	1
28	0	4	4	4	3	0	4	0	0	3
29	1	4	4	4	3	4	4	4	4	2
30	2	4	4	4	3	2	3	2	3	1
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
32	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3
33	2	4	0	4	0	2	2	4	2	0
34	2	4	4	3	3	3	1	2	4	1
35	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2
36	4	2	4	4	2	2	2	4	3	2
37	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2
38	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
39	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4
40	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
41	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
42	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
43	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
44	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2
45	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
46	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
47	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
48	1	0	4	3	2	3	0	4	4	0
49	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3
50	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1
51	4	0	1	1	3	2	3	3	2	2
52	4	0	4	4	0	4	0	4	0	4
53	4	0	4	0	1	0	2	2	0	0
54	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3
55	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2
56	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
57	2	1	4	1	4	2	3	0	4	0
58	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4
59	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
60	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3
61	4	4	4	4	2	2	3	3	3	1
62	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
63	4	4	3	0	4	3	4	3	3	1
64	2	3	3	3	3	2	3	3	4	1
65	4	3	4	4	4	2	4	0	4	3
66	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2
67	3	3	4	3	3	3	2	2	1	0
68	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4
69	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4
70	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3
71	3	3	2	1	1	0	1	1	0	2
72	2	1	0	2	1	4	4	1	1	3
73	3	2	0	2	0	3	3	4	0	1
74	1	4	1	1	1	3	0	2	0	4
75	2	3	1	2	2	1	4	1	1	3
76	1	2	4	2	2	3	0	1	0	3
77	1	3	2	4	0	1	2	3	1	3
78	2	4	0	2	0	3	0	3	1	2
79	2	4	0	2	4	4	1	1	1	1
80	1	3	3	2	1	2	4	1	0	4
81	3	3	2	3	0	4	4	2	1	2
82	0	4	1	1	3	2	1	4	0	3
83	4	3	3	2	4	4	3	4	4	3
84	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2
85	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4
86	4	1	4	4	4	4	3	3	4	3

87	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3
88	3	3	3	2	1	4	3	3	3	2
89	3	3	4	2	4	3	4	2	4	4
90	3	2	4	3	4	2	4	4	4	3
91	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2
92	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3
93	3	1	4	3	3	4	2	3	3	3
94	3	3	4	2	2	3	4	2	2	3
95	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3
96	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3
97	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3
98	2	0	1	1	0	1	2	2	4	4
99	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4
100	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
101	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2
102	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3
103	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4
104	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4
105	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2
106	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
107	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3
108	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3
109	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4
110	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
111	2	3	2	4	4	4	3	3	3	2
112	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4
113	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
114	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2
115	0	4	4	4	4	3	4	4	4	4
116	1	4	4	4	3	3	4	4	4	3
117	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
118	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0

Untuk mengetahui potensi penerapan Dana, dilakukan studi kelayakan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa. Luaran diperoleh 118 mahasiswa yang menggunakan aplikasi DANA. Total skor SUS adalah 8655, dan rata-rata nilai SUS dapat kita hitung seperti di bawah:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

$$x = \frac{8655}{118}$$

$$x = 73,34$$

Perolehan hasil scor SUS ditetapkan 73,34. Kesimpulan perolehan dari teori SUS masuk dalam skala grade B yang artinya pada kategori penerapan DANA tergolong luar biasa. Pada kategori rentang yang dapat diterima, aplikasi DANA dinilai dapat diterima cukup (tinggi).

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini disimpulkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi DANA adalah laki-laki dari sia 16 hingga 30 tahun, frekuensi penggunaan maksimal 2-3 kali perminggu. Hasil evaluasi (SUS) menunjukkan 73,34 yang tergolong memiliki nilai C, hal ini menunjukkan bahwan aplikasi DANA termasuk baik, dan memiliki tingkat penerimaan yang rendah hal ini dikarenakan penilaian responden terhadap ketiga pertanyaan pada kusioner yaitu "saya yakin apilikasi DANA tidak sulit (mudah) digunakan banyak mendapatkan nilai rendah yang mengindikasikan pertanyaan "tidak setuju". Berdasarkan penjelasan diatas proyek DANA harus meningkatkan efektivitas rute penerapannya dan membuat aplikasi DANA lebih menarik untuk ditampilkan dan lebih mudah di akses. Sehingga meningkatkan tingkat penerimaan yang sebelumnya berada pada kategori "tinggi" kenilai yang lebih tinggi.

Daftar Pustaka

- [1] N. A. Ningtyas and A. Meiriza, "Penerapan Metode *System Usability Scale* Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 667, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6083.

- [2] H. H. Nawawi, "Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa," *Emik*, vol. 3, no. 2, pp. 189–205, 2020, doi: 10.46918/emik.v3i2.697.
- [3] L. B., A. T. Cash, T.- Cash, T.- Cash, A. *Perkembangan Linkaja, and A. Linkaja*, "BAB I," pp. 1–5, 2021.
- [4] P. Sa'adah, G. W. N. Wibowo, and R. H. Kusumodestoni, "Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode *System Usability Scale*," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 533–542, 2024.
- [5] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, "Evaluasi *Usability* pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [6] D. A. Putri, "Pengujian *Usability* Aplikasi pada E-Wallet dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale*," *Smatika J.*, vol. 12, no. 01, pp. 114–122, 2022, doi: 10.32664/smatika.v12i01.682.
- [7] S. I. Goenawan, C. Natalia, F. P. Sejahtera, and Angela, "Analisa Timbangan Data Dampak Positif Dan Negatif Dompnet Digital," *J. Ritektra*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2021.
- [8] E. Nurmiati and E. Saputri, "Penerapan *usability* pada aplikasi C-Access KAI Commuter menggunakan metode *System Usability Scale*," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 275–286, Jun. 2024, E-ISSN: 2685-2594.
- [9] M. F. Fadilah, N. Rahaningsih, and R. D. Dana, "Evaluasi Usabilitas Sistem Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus) Pada Aplikasi Akhlaqu Dengan Penerapan Teknik Indexing Mong," *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–14, 2024, doi: 10.47080/simika.v7i1.3070.
- [10] E. Rustamaji, D. Aufa, and K. Firdausi, "Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 6, pp. 252–263, 2024.
- [11] E. I. Prayoga and T. Kristiana, "Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4094.
- [12] M. Metode, S. Usability, and S. Sus, "1, 2, 3," vol. 2, no. 7, pp. 560–569, 2024.
- [13] Z. K. Senjani, D. Z. Abidin, and Nurhadi, "Analisis kepuasan pengguna aplikasi mobile banking BCA menggunakan metode *System Usability Scale* pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA) Jambi," *JAKAKOM*, vol. 5, no. 2, 2025. doi: 10.33998/jakakom.2025.5.2.2324.
- [14] F. T. Waruwu, "Analisis tingkat kepuasan mahasiswa pengguna aplikasi GOJEK menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)," *JIKTEKS Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 10–16, Dec. 2025, doi: 10.70404/jikteks.v4i01.641.
- [15] M. Rafid Pratama, J. Umam, and R. Yakok, "*Usability* Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode *System Usability Scale*," *J. Sist. Informasi, Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–23, 2024, doi: 10.33020/jsimtek.v2i1.556.
- [16] J. Brooke, "*SUS - A quick and dirty usability scale*," *Redhatch Consulting Ltd., 12 Beaconsfield Way, Earley, Reading RG6 2UX, United Kingdom.*