

Pengujian *Usability* Aplikasi pada *E-Wallet* dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale*

Application Usability Testing on E-Wallet by Using the System Usability Scale Method

Dwi Andini Putri

Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia
Dwi.dwd@bsi.ac.id

***Penulis Korespondensi:**

Dwi Andini Putri
dwi.dwd@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima : 24 Juni 2022
Direview : 27 Juni 2022
Disetujui : 29 Juni 2022
Terbit : 30 Juni 2022

Abstrak

Dalam sosial masyarakat terhadap penggunaan uang sudah banyak beralih dari tunai dan ke uang elektronik atau biasa disebut e-money. banyak masyarakat saat ini lebih merasa mudah dan nyaman dengan menggunakan uang elektronik. *E-wallet* atau biasa disebut dompet digital merupakan sebuah layanan elektronik dalam bentuk aplikasi yang biasanya tidak dalam bentuk fisik. *E-wallet* dapat Anda gunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi dan bahkan sebagai tempat penyimpanan keuangan tanpa bunga. Selain dari kenyamanan dan kemudahan dalam e-wallet masyarakat pun tidak perlu lagi memikirkan persoalan sederhana seperti kembalian pada saat transaksi. Aplikasi OVO merupakan salah satu e-wallet dengan posisi kedua terbesar dan terbaik di Indonesia. Namun menurut beberapa penelitian bahwa aplikasi OVO, aplikasi ini masih memerlukan perbaikan pada skala daya tarik dari faktor ketidak atraktifan aplikasi OVO sehingga menimbulkan ketidaknyaman dari sisi penggunanya. Pada penelitian ini Evaluasi kebergunaan aplikasi OVO akan dilakukan agar dapat meminimalis kelemahan yang terjadi dari segi kenyamanan pengguna dalam tampilan aplikasi OVO. Kemudian penelitian ini telah dilakukan pengukuran dan pengujian tampilan usibilitas menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor SUS yang diperoleh sebesar 73,5 yang mana termasuk ke dalam kategori *acceptable*, *grade C* dan *good*. Hal ini berarti bahwa aplikasi OVO memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak diakses dan diterima oleh penggunanya.

Kata Kunci: *System Usability Scale* , e-wallet, kebergunaan, dompet digital OVO

Abstract

In society, the use of money has shifted from cash to electronic money or commonly called e-money. Many people today find it easier and more comfortable to use electronic money. An e-wallet or commonly called a digital wallet is an electronic service in the form of an application that is usually not in physical form. You can use an e-wallet to make various kinds of transactions and even as an interest-free financial repository. Apart from the convenience and convenience in e-wallet, people no longer need to think about simple issues such as change at the time of the transaction. The OVO application is one of the e-wallets with the second largest and best position in Indonesia. However, according to several studies that the OVO application, this application still requires improvement on the attractiveness scale of the inactivity factor of the OVO application, causing discomfort from the user's side. In this study, an evaluation of the usability of the OVO application will be carried out in order to minimize the weaknesses that occur in terms of user convenience in the appearance of the OVO application. Then in this study, measurement and testing of the usability display was carried out using the *System Usability Scale* (SUS) instrument. The results showed that the SUS score obtained was 73.5 which was included in the acceptable, grade C and good categories. This means that the OVO application has a good usability value and deserves to be accessed and accepted by its users.

Keywords: *system usability scale*, e-wallet, usability, OVO digital wallet

1. Pendahuluan

Saat ini perilaku sosial masyarakat terhadap penggunaan uang sudah banyak beralih dari tunai dan ke uang elektronik atau biasa disebut e-money. Banyak masyarakat saat ini lebih merasa mudah dan nyaman dengan menggunakan uang elektronik. Karena yang elektronik dirasa lebih mudah dan juga lebih aman. *E-wallet* atau biasa disebut dompet digital merupakan sebuah layanan elektronik dalam bentuk aplikasi yang biasanya tidak dalam bentuk fisik. *E-wallet* dapat Anda gunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi dan bahkan sebagai tempat penyimpanan keuangan tanpa bunga. Selain dari kenyamanan dan kemudahan dalam e-wallet masyarakat pun tidak perlu lagi memikirkan persoalan sederhana seperti kembalian pada saat transaksi. Masyarakat diberi kemudahan hanya dengan menscan sebuah QR Code yang ada dalam semua aplikasi *e-wallet*. Kemudian seketika pembayaran transaksi pembelian pun berhasil dilakukan. Dan secara otomatis saldo yang kita miliki dalam *e-wallet* yang dimiliki akan berkurang dan langsung terpotong sesuai jumlah nominal yang tertera. Tentunya keadaan ini sangat diandalkan oleh masyarakat di kala masa pandemi Covid-19 yang melanda bumi ini. Dengan *e-wallet* menggunakan masyarakat dapat mengurangi adanya interaksi fisik.

Menurut data yang dijelaskan oleh SurveySensum, *e-wallet* Indonesia menjadi metode pembayaran paling laris ketika masyarakat berbelanja online pada 2021. Hal ini berdasarkan dari data 88% responden yang memilih dompet digital atau e-wallet. Dan sebesar 72% responden yang memilih metode pembayaran melalui akun bank pada saat berbelanja online di *e-commerce*. [1]. Selain itu berdasarkan data yang dilansir oleh Katadata Insight Center (KIC) dengan Kredivo mengatakan bahwa *e-wallet* menjadi metode pembayaran yang paling sering digunakan untuk transaksi pada *e-commerce* sebanyak 53% [2]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [3] Masa pandemi telah mampu meningkatkan transaksi perdagangan barang dan jasa sebagai pemenuhan kebutuhan ekonomi melalui *e-commerce* serta menyertakan pembayaran transaksi online melalui e-wallet. Menurut penelitian [4] menyatakan bahwa terdapat 3 faktor yang mendasari masyarakat menggunakan e-wallet yaitu karena faktor promo yang ditawarkan, faktor kenyamanan ketika melakukan transaksi dan faktor kemudahan dalam pengoprasian aplikasi e-wallet.

Aplikasi OVO merupakan salah satu e-wallet dengan posisi kedua terbesar berdasarkan data yang dikemukakan oleh [5] sebagai dompet digital terbaik di Indonesia. OVO merupakan aplikasi yang berada di bawah naungan Lippo Grup yang didirikan pada tahun 2017. OVO dibentuk dan dirancang sebagai aplikasi open Platform [6]. Atas dasar hal tersebut OVO diharapkan dapat mempertahankan kualitasnya sebagai dompet digital terbaik, begitu pun dengan tampilan aplikasi yang harus mudah digunakan oleh banyak masyarakat. Namun menurut penelitian yang dilakukan oleh [7] menyatakan bahwa setelah dilakukan penelitian pada aplikasi OVO, aplikasi ini masih memerlukan perbaikan pada skala daya tarik dari faktor ketidakaktraktifan aplikasi OVO sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dari sisi penggunaannya. Melihat dari rating aplikasi OVO pada Google Playstore saat ini. OVO mendapatkan rating 3,7 berdasarkan respon para pengguna yang memberikan ulasan tentang aplikasi OVO. Sedangkan pada perangkat IOS, OVO mendapatkan rating sebesar 3,3. Ini adalah rating terendah bagi aplikasi e-wallet yang ada. Banyak ulasan negatif mengenai OVO atau keluhan para pelanggannya seperti aplikasi yang sering error, kurang praktisnya upgrade aplikasi, dan lain-lain. Dari ulasan tersebut jelas sangat mempengaruhi pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi OVO [8]. Permasalahan yang dialami oleh OVO tadi bisa menyebabkan tinggakt usability aplikasi OVO juga ikut rendah [9].

Oleh karena itu pada penelitian ini aplikasi OVO akan dilakukan evaluasi terhadap kebergunaannya agar bisa maksimal dalam melayani transaksi online dan mempertahankan

kebergunaannya sebagai aplikasi e-wallet terbaik di Indonesia. Salah satu metode yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah pengujian usability dengan *System Usability Scale* (SUS). Usability adalah keadaan dimana sebuah produk atau jasa dapat digunakan sesuai keinginan pengguna tanpa keraguan dan kebingungan.

Penelitian terkait dengan metode *System Usability Scale* (SUS) telah dilakukan oleh [10] dengan melakukan pengujian pada aplikasi pembelajaran tari dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa aplikasi pembelajaran sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kemudian penelitian serupa pun dilakukan oleh [11] mengenai evaluasi tingkat kebergunaan pada aplikasi administrasi penduduk menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa mayoritas responden dapat memanfaatkan aplikasi dengan maksimal. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh [12] pada penelitian ini telah dilakukan implementasi metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai penelitian website rumah sakit siloam Palembang. Dan hasil penelitian ini akan memberikan banyak masukan sebagai pengembangan sistem website kedepannya agar menjadi website yang lebih berguna dengan baik bagi banyak orang.

Kemudian pada penelitian ini akan dilakukan pengukuran dan pengujian tampilan usability menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Objek yang diteliti adalah aplikasi e-wallet OVO sebagai aplikasi terbaik di Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini diawali dengan mempersiapkan instrumen penelitian berupa kuesioner sebanyak 10 pertanyaan yang disebar menggunakan *Google Form*. Responden dalam penelitian ini adalah penelitian ini adalah warga kota Bandung. Pertimbangannya adalah kota Bandung merupakan salah satu kota pengguna internet dan mobile smartphone yang paling aktif. Penarikan responden pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, yang mana pengumpulan informasi dari responden menggunakan metode *simple random sampling*, yaitu pengambilan responden didasarkan bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

Jumlah responden yang digunakan adalah **385** orang. Penentuan jumlah sampel responden diperoleh dari populasi kota Bogor dengan perhitungan penentuan *sample size* menggunakan aplikasi software *Roasoft*. Jumlah responden pada penelitian ini diperkuat oleh [11] bahwa penentuan responden pada *System Usability Scale* tidak memiliki konsep yang baku atau tidak ada penentuan secara khusus dari teori dasarnya. Kondisi tersebut disebabkan responden dari SUS merupakan pengguna akhir dari sebuah produk perangkat lunak yang akan dilakukan evaluasi.

Setelah semua data diperoleh langkah selanjutnya adalah proses analisis deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dari hasil jawaban responden. Kemudian dilakukan pengujian instrumen penelitian dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Apabila data yang diperoleh dikatakan valid dan reliabel maka tahap akhir yaitu mengukur perhitungan skor SUS.

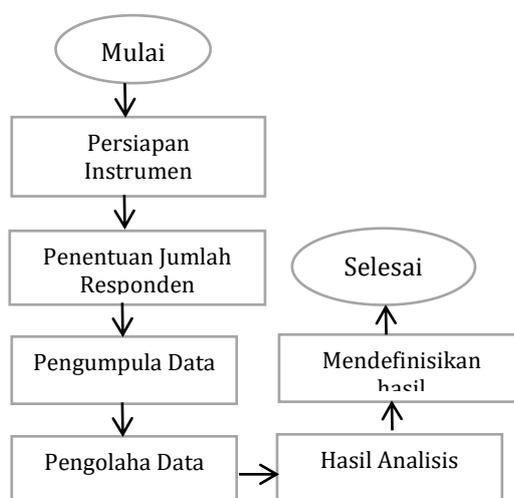
Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (benar) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner [13]. Dalam uji validitas pernyataan-pernyataan dalam instrumen dikatakan sudah valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Penentuan r tabel dengan jumlah sampel sebanyak 271 orang dan taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 0,119. Uji validitas dapat diukur dengan penghitungan korelasi Pearson Product Moment sebagai berikut:

$$r = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{(n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}} \quad (1)$$

keterangan :

- r = koefisien korelasi Pearson
- X = skor pertanyaan
- Y = skor total
- n = jumlah responden

Hasil skor SUS yang diperoleh selanjutnya diidentifikasi sesuai dengan ketentuan pengkategorian SUS. Gambar 2 menunjukkan kerangka pemikiran penelitian yang dilakukan.



Gambar 2. Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan 10 pertanyaan dalam pengujian *System Usability Scale* (SUS) masing-masing pertanyaan memiliki skala lima poin diantaranya dijelaskan dalam table 1 berikut:

Table 1. Skala Penilaian Pengujian

Penilaian	Skor
Sangat Tidak Sejutu	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber : Penelitian [10], 202

Sepuluh pernyataan pada kuisisioner SUS yang diberikan kepada responden ditunjukkan pada tabel 2:

Tabel 2. Instrumen Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skala
1.	Saya pikir bahwa saya akan sering mengunjungi website pikobar.jabarprov.go.id	1-5

2.	Saya menemukan ada bagian menu pada website pikobar.jabarprov.go.id yang rumit	1-5
3.	Saya rasa website pikobar.jabarprov.go.id mudah digunakan	1-5
4.	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan website pikobar.jabarprov.go.id	1-5
5.	Saya merasa menu pada website pikobar.jabarprov.go.id berjalan dengan semestinya	1-5
6.	Saya pikir ada banyak hal yang tidak sesuai pada website pikobar.jabarprov.go.id	1-5
7.	Saya pikir orang lain akan memahami cara menggunakan website pikobar.jabarprov.go.id ini dengan cepat	1-5
8.	Saya pikir website pikobar.jabarprov.go.id sangat rumit digunakan	1-5
9.	Saya merasa nyaman menggunakan website pikobar.jabarprov.go.id	1-5
10.	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan website pikobar.jabarprov.go.id	1-5

(Putri, et al., 2022)

Kemudian pada perhitungan metode SUS dilakukan seperti langkah-langka berikut [10]:

- Untuk pernyataan nomor ganjil dari tabel 1. Skor hasil pernyataan yang diperoleh dikurangi dengan angka 1
- Untuk pernyataan nomor genap dari tabel 1. Skor hasil pernyataan yang diperoleh dikurangi dengan angka 5. Jumlahkan semua nilai dan kalikan dengan 2,5

Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor SUS:

$$((P1-1)+(P3-1)+(P5-1)+(P7-1)+(P9-1)+(5-P2)+(5-P4)+(5-P6)+(5-P8)+(5-P10)) \times 2.5 \quad (2)$$

Selanjutnya dicari skor rata-rata dari skor SUS dari setiap responden dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan dibagi jumlah responden. Berikut rumus untuk memperoleh rata-rata skor

SUS :

$$\tilde{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3)$$

Dimana \tilde{x} merupakan skor rata-rata, $\sum x$ adalah jumlah skor, dan n adalah jumlah responden. Dari hasil perhitungan skor rata-rata SUS dapat disimpulkan dalam kategori nilai Net Promoter Score (NPS), acceptable, grade, seperti pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. *Acceptable Ranges*

<i>Acceptability</i>	<i>Range</i>
Acceptable (High)	62-100
Acceptable (Low)	49-61
Not Acceptable	0-50

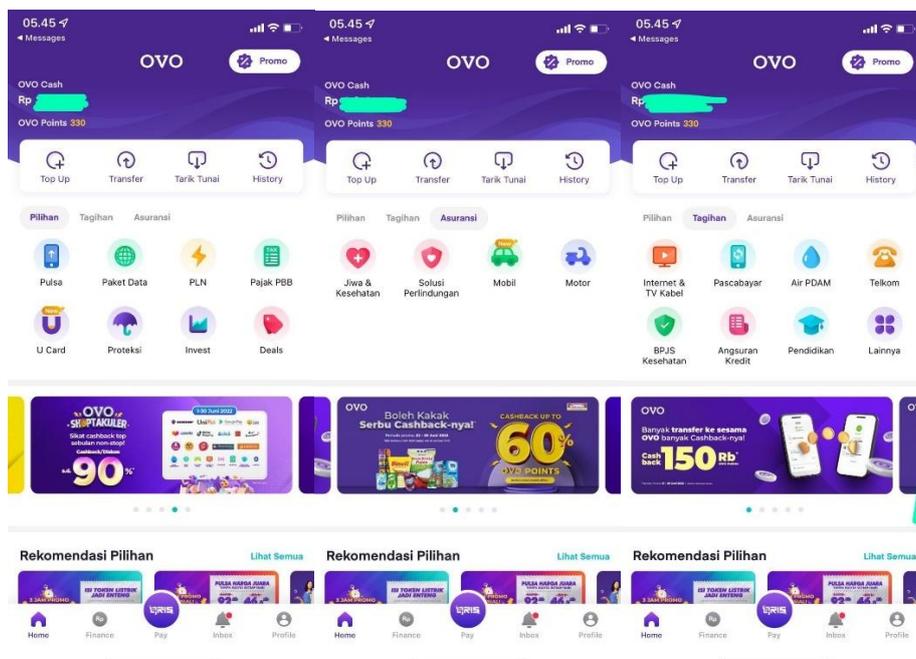
Pada tabel 3. merupakan cara membaca skor untuk mengetahui kisaran penerimaan terhadap sistem dan peringkat hasil penilaian pada sistem. Tabel 4 untuk menyatakan peringkat skala grade berdasarkan hasil penilaian menggunakan SUS.

Tabel 4. SUS Skor

Skor	Peringkat	Grade
Skor \geq 86	Best Imaginable	A
Skor \geq 72 dan $<$ 86	Excellent	B
Skor \geq 52 dan $<$ 72	Good	C
Skor \geq 38 dan $<$ 52	Ok/Fair	D
Skor \geq 25 dan $<$ 38	Poor	F
$<$ 25	Worst Imaginable	F

3. Hasil dan Pembahasan Aplikasi OVO

Berikut merupakan implementasi aplikasi OVO pada perangkat smartphone. Aplikasi OVO ini lah yang digunakan sebagai objek penelitian dan telah dilakukna pengujian terhadap 384 responden untuk membantu memeberikan tanggapan mereka terhadap tampilan aplikasi OVO. Pada gambar 3 dibawah ini terlihat banyak menu dan fitur-fitur yang tersedia pada OVO seprti tampilan menu pilihan, tampilan menu tagihan dan tampilan menu asuransi.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi OVO

Karakteristik responden

Berdasarkan hasil wawancara, responden terbanyak adalah berjenis klamin perempuan yaitu dengan persentase sebesar 38 persen sedangkan responden berjenis klamin laki-laki sebesar 62 persen. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna Aplikasi OVO antara laki-laki dibandingkan dengan perempuan adalah lebih banyak laki-laki. Penyebaran kuisisioner dengan menggunakan GoogleForm yang disebar melalui media sosial seperti whatsapp dan instagram. Berdasarkan kategori usia didapatkan hasil bahwa responden pada penelitian ini berusia kisaran 18 sampai 25 tahun dengan persentase sebesar 69 persen. Selanjutnya karakteristik berdasarkan usia pada kisaran 26 sampai 65 tahun berada di bawahnya dengan memperoleh persentase sebesar 31 persen. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar usia

pengguna Aplikasi OVO yang berkisar antara 18 sampai 25 tahun merupakan generasi milenial yang sangat bersahabat dengan teknologi khususnya penggunaan *smartphone*.

Tingkat pendidikan berpengaruh terhadap frekuensi para penggunaan *smartphone*. Agar dapat menggunakan Aplikasi dengan baik diperlukan pendidikan minimal setingkat SMA. Pada penelitian ini karakteristik berdasarkan tingkat pendidikan terakhir terbagi menjadi 4 jenjang. Sebagian besar responden memiliki tingkat pendidikan setara SMA dengan persentase sebesar 65 persen, kemudian tingkat D III sebesar 3 persen, tingkat pendidikan S-1 diperoleh 21persen dan S-2 sebesar 6 persen. Hasil data menunjukkan sebagian besar pengguna aplikasi OVO memiliki pendidikan terakhir SMA.

Berdasarkan karakteristik pekerjaan diperoleh hasil yaitu sebagian besar pengguna aplikasi OVO adalah pelajar dengan jumlah persentase sebesar 32 persen dan sisanya merupakan pegawai negeri sebanyak 3 persen, pegawai swasta 44 persen, wirausaha 4 persen tidak bekerja 10 persen dan lainnya 6 persen. Hasil karakteristik responden dapat dilihat selengkapnya pada tabel 5.

Tabel 5. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	62
	Perempuan	38
Usia	18-25	69
	26-65	31
Pendidikan terakhir	SMA	69
	DIII	3
	S-1	21
	S-2	6
Pekerjaan	Pegawai Negeri	3
	Pegawai Swasta	44
	Wirausaha	4
	Pelajar	32
	Tidak bekerja	11
	Lainnya	6

(Putri, et al., 2022)

Uji Validitas

Berdasarkan hasil pengujian validitas diketahui bahwa sepuluh pertanyaan pada instrumen yang ditanggapi 384 responden dinyatakan valid karena memiliki r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5 persen. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji validitas

Pertanyaan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Q1	0,478	0,099	Valid
Q2	0,586	0,099	Valid
Q3	0,405	0,099	Valid
Q4	0,694	0,099	Valid
Q5	0,426	0,099	Valid
Q6	0,626	0,099	Valid
Q7	0,425	0,099	Valid
Q8	0,526	0,099	Valid
Q9	0,406	0,099	Valid
Q10	0,570	0,099	Valid

(Putri, et al., 2020)

Uji Realibilitas

Hasil pengujian reliabilitas pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa nilai total *Cronbach's Alpha* dari kuisisioner sebesar 0,7022 yang tergolong pada kategori *reliabel*, yang artinya pernyataan dari data yang didapatkan memiliki kehandalan yang besar sehingga mampu digunakan dalam pengukuran berulang

Analisis Skor SUS

Analisis SUS pada bagian ini diawali dengan mencari nilai rata-rata dari seluruh penilaian skor yang dibagikan kepada 384 responden dengan menggunakan aturan metode perhitungan skor SUS. Berikut ini penjabaran perhitungan manual dengan rumus SUS :

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

Dengan keterangan bahwa \tilde{x} merupakan skor rata-rata, $\sum x$ adalah jumlah skor sama dengan 28245, dan n adalah jumlah responden sama dengan 384.

$$\tilde{x} = \frac{28245}{384} = 73,5$$

Hasil perhitungan SUS diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 73,5 maka dapat dikategorikan bahwa hasil tersebut termasuk skala grade C yang menyatakan baik.

Langkah selanjutnya adalah penyesuaian kategori dari hasil rata-rata SUS. Penentuan kategori hasil rata-rata skor SUS dapat dilakukan dengan menentukan *acceptability ranges*, *grade scale* dan *adjective rating*. Pada penentuan *acceptability ranges* didapatkan hasil bahwa Aplikasi OVO masuk kedalam kategori *acceptable*. Sedangkan pada penentuan *grade scale*, Aplikasi OVO termasuk kedalam kategori *grade C* dan pada penentuan *adjective rating* diperoleh bahwa Aplikasi OVO termasuk kedalam kategori *good*. Berdasarkan hasil dari ketiga pengkategorian dapat dikatakan bahwa ketiga kategori tersebut berhubungan satu sama lain yang berarti bahwa Aplikasi OVO memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak diakses oleh para pengguna.

Pada penelitian ini pun dihasilkan persentase dari setiap jawaban dari masing-masing pertanyaan yang diberikan kepada responden. Hasil persentase menunjukkan rata-rata responden memberikan tanggapan yang positif terhadap Aplikasi OVO. Namun masih ada beberapa responden yang memberikan tanggapan yang negatif ataupun netral. Pada bagian ini didapatkan hasil bahwa terdapat 4 persen responden memberikan tanggapan bahwa aplikasi OVO masih terdapat menu yang tidak sesuai posisinya, sehingga sulit atau lama dalam pencarian menu yang dibutuhkan oleh pengguna.

4. Penutup

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar pengguna Aplikasi OVO berjenis kelamin laki-laki, berusia diantara 18 hingga 25 tahun, minimal mengenyam pendidikan SMA dan pengujung terbanyak adalah pegawai swasta. Dengan menggunakan metode *System Usability Scale* diperoleh skor SUS sebesar 73,5 dengan kategori *acceptable*, *grade C* dan *good*. Hal ini berarti bahwa aplikasi OVO memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak di akses oleh penggunanya. Kemudian sebagai saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti *user experience* dari para pengguna *e-wallet* agar dari penelitian sejenis dapat dimanfaatkan oleh *e-wallet* dalam memberikan kebijakan dan sebagai saran evaluasi kebijakan.

5. Referensi

- [1] A. Karnadi, "Dompot Digital Jadi Metode Pembayaran Favorit di E-Commerce," <https://dataindonesia.id>, 2022. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/dompot-digital-jadi-metode-pembayaran-favorit-di-ecommerce> (accessed Jun. 20, 2022).
- [2] R. Pahlevi, "KIC: E-Wallet Paling Sering Digunakan untuk Transaksi E-Commerce," databoks.katadata.co.id, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/03/kic-e-wallet-paling-sering-digunakan-untuk-transaksi-e-commerce> (accessed Jun. 20, 2022).
- [3] D. M. Rangkuty, "Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia?," *Pros. Konf. Nas. Univ. Nahdlatul Ulama Indones.*, vol. 01, no. 01, pp. 251–260, 2021, [Online]. Available: <https://journal.unusia.ac.id/index.php/Conferenceunusia/article/view/205>.
- [4] H. H. Nawawi, "Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa," *Emik*, vol. 3, no. 2, pp. 189–205, 2020, doi: 10.46918/emik.v3i2.697.
- [5] Idwebhost, "8++ Dompot Digital Terbaik dan Paling Populer 2022 di Indonesia," <https://idwebhost.com>, 2022. <https://idwebhost.com/blog/dompot-digital-terbaik-dan-populer/>.
- [6] I. Cahyani and R. Sanjaya, "Analisa pengalaman pengguna aplikasi mobile payment menggunakan usability testing dan user experience questionnaire (UEQ) (studi kasus: aplikasi Gopay dan OVO)," *J. Ilm. komputasi*, vol. 20, no. 517–528, 2021.
- [7] F. Della Nur Annisa and J. Nashar Utama Jaya, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 3, p. 251, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [8] N. S. Paramita, H. M. Az-zahra, and D. Priharsari, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital Dengan Metode UX Curve (Studi Kasus : OVO)," vol. 5, no. 6, pp. 2231–2242, 2021.
- [9] W. Nugroho, "Evaluasi Kualitas Digital Payment OVO Berdasarkan Faktor Usability Standar ISO / IEC 9126," vol. 1, no. 1, pp. 14–19, 2022.
- [10] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [11] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik *System Usability Scale* ," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 63, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [12] N. Huda, "Implementasi Metode Usability Testing Dengan *System Usability Scale* Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang," *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 36, 2019, doi: 10.20527/klik.v6i1.177.
- [13] N. M. Janna, "Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS," *Artik. Sekol. Tinggi Agama Islam Darul Dakwah Wal-Irsyad Kota Makassar*, no. 18210047, pp. 1–13, 2020.