



ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI FINTECH DANA DAN OVO BERBASIS ISO 9241-11 MENGGUNAKAN METODE “STATISTICAL PRODUCT AND SERVICE SOLUTION (SPSS)”

Dea Damarista Tarigan^a, Meta Meysawati^b, Fauziah^{*c}, Dina Agustien^d

^aFIKTI/Sistem Informasi, deatarigann@gmail.com, Universitas Gunadarma

^bFIKTI/Sistem Informasi, meta_meyawati@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^cFIKTI/Sistem Informasi, fauziah87@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^dFIKTI/Sistem Informasi, dina_agustin@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

Usability is an important aspect in measuring the quality of an application. Applications must have good usability to make it easier for users to operate the application both for use and to obtain the information needed for each user. This study aims to find out how far the application of technological developments in the field of Financial Technology (fintech) DANA and OVO is usable for users based on the usability measurement approach ISO 9241-11 with three measurement indicators, namely effectiveness, efficiency and satisfaction. This research was conducted with data obtained through the help of a questionnaire with a Likert scale consisting of 26 questions grouped into four variables with 400 respondents for each application of 200 respondents based on 7 stages of data testing, namely descriptive statistical test, validity test, test reliability, normality test, variable linearity test, R2 test and the last hypothesis test. The data obtained will be processed and calculated using the help of the Statistical Product and Service Solution version 23 software, with the final result being an average usability value of 53.6% for the DANA application, and 64.4% for the OVO application.

Keywords: DANA; E-wallet; Fintech; OVO; Statistical Product and Service Solution (SPSS)

ABSTRAK

Usability merupakan aspek penting dalam mengukur kualitas sebuah aplikasi. Aplikasi harus memiliki kegunaan yang baik untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi baik untuk digunakan maupun untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh setiap pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan perkembangan teknologi di bidang Financial Technology (fintech) DANA dan OVO dapat digunakan oleh pengguna berdasarkan pendekatan pengukuran usability ISO 9241-11 dengan tiga indikator pengukuran yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan. Penelitian ini dilakukan dengan data yang diperoleh melalui bantuan kuesioner dengan skala likert yang terdiri dari 26 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi empat variabel dengan 400 responden untuk setiap aplikasi sebanyak 200 responden berdasarkan 7 tahapan pengujian data yaitu uji statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas variabel, uji R2 dan terakhir uji hipotesis. Data yang diperoleh akan diolah dan dihitung menggunakan bantuan software Statistical Product and Service Solution versi 23, dengan hasil akhir rata-rata nilai usability sebesar 53,6% untuk aplikasi DANA, dan 64,4% untuk aplikasi OVO.

Kata Kunci: DANA; E-wallet; Fintech; OVO; Statistical Product and Service Solution (SPSS)

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 saat ini, hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi informasi sebagai enabler bagi kegiatan dan layanan lainnya. Adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat memudahkan aktivitas kehidupan manusia telah menyebabkan ketergantungan yang sangat tinggi akan keberadaan teknologi informasi. Tidak terkecuali Financial Technology (fintech), sebagai sebuah bentuk layanan perbankan dan keuangan yang berbasis

perangkat lunak yang merupakan salah satu bukti nyata perkembangan teknologi saat ini. Didukung dengan adanya dampak pandemi COVID-19 saat ini, membuat masyarakat diharuskan untuk mematuhi segala protokol kesehatan termasuk menjaga jarak (social distancing atau physical distancing). Hal tersebut menyebabkan pesatnya pertumbuhan fintech dan telah merubah lingkungan bisnis dalam perbankan khususnya kegiatan transaksi pembayaran dengan sangat cepat. Adapun alasan fintech menarik perhatian industri Indonesia salah satunya karena fintech memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dibanding bisnis konvensional lainnya. Hal tersebut menjadi daya tarik fintech, dimana kehadirannya memberikan solusi yang sangat terfokus dan memberikan pengalaman yang lebih personal kepada pelanggan dalam memanfaatkan kekuatan teknologi digital.

Tahun 2020 aplikasi fintech DANA menduduki peringkat ke 3, sedangkan OVO menduduki peringkat ke 2 dengan daftar aplikasi e-wallet terbesar di Indonesia berdasarkan pengguna aktif dalam 5 kuartal terakhir sejak 2019 hingga 2020. DANA dengan 1.069.207 total unduh dan 4,5 total rating, sedangkan OVO dengan 612.358 total unduh dan 3,9 total rating per tanggal 6 April 2021. Berdasarkan hal tersebut, dengan banyaknya user yang menggunakan aplikasi DANA dan OVO, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait perbandingan terhadap aspek usability pada aplikasi fintech khususnya digital payment e-wallet sebagai alat pembayaran untuk mengetahui dan membandingkan kualitas layanan aplikasi tersebut seberapa usable bagi user. Dengan menggunakan bukti empiris serta metode pengumpulan data secara kuantitatif, dengan melalui survei atau penyebaran kuesioner secara online perihal beberapa indikator terkait effectiveness, efficiency, dan satisfaction, pada kedua aplikasi dengan target responden secara keseluruhan sebanyak 400 yang berdomisili pada wilayah JABODETABEK dengan beragam usia secara random sampling.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Usability

Usability berasal dari kata usable yang berarti kegunaan yang baik. Usability secara umum dapat diartikan sebagai kemampuan sistem agar mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya. Pada tugas akhir ini, peneliti menggunakan ISO 9241-11 sebagai dasar dari pengukuran usability. ISO 9241 mendefinisikan usability sebagai berikut : software is usable when it allows the user to execute his task effectively, efficiently and with satisfaction in the specified context of use[2].

ISO 9241 Part 11 menjelaskan bahwa usability menunjuk pada tingkat sebuah produk yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan spesifik dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam sebuah konteks penggunaan[3]. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (hardware, software, dan material), dan lingkungan fisik serta sosial yang mempengaruhi usability produk dalam sistem kerja. Efek dari perubahan komponen dalam sistem kerja dapat diukur dengan performansi pengguna dan kepuasan. Dalam ISO 9241-11 (1998) terdapat 3 dimensi yaitu effectiveness (efektifitas), yang menggambarkan seberapa baik pengguna mencapai tujuan mereka menggunakan sistem, efficiency (efisiensi), yang memperhatikan sumber daya apa yang digunakan untuk mencapai tujuan pengguna, dan satisfaction (kepuasan), yang merupakan sudut pandang pengguna tentang penggunaan sistem[2].

Berkaitan dengan usability dimensi ISO 9241-11 ini mempunyai makna sebagai berikut [3]:

2.1.1. Effectiveness

Efektifitas adalah seberapa besar alat atau produk dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Jika tujuan yang diinginkan adalah untuk secara akurat mereproduksi dokumen dua halaman dalam format tertentu, maka akurasi dapat ditentukan atau diukur dengan jumlah kesalahan ejaan dan jumlah penyimpangan dari format yang ditentukan, dan kelengkapan dengan jumlah kata dokumen yang ditulis dibagi dengan jumlah kata dalam sumber dokumen[3]

2.1.2. Efficiency

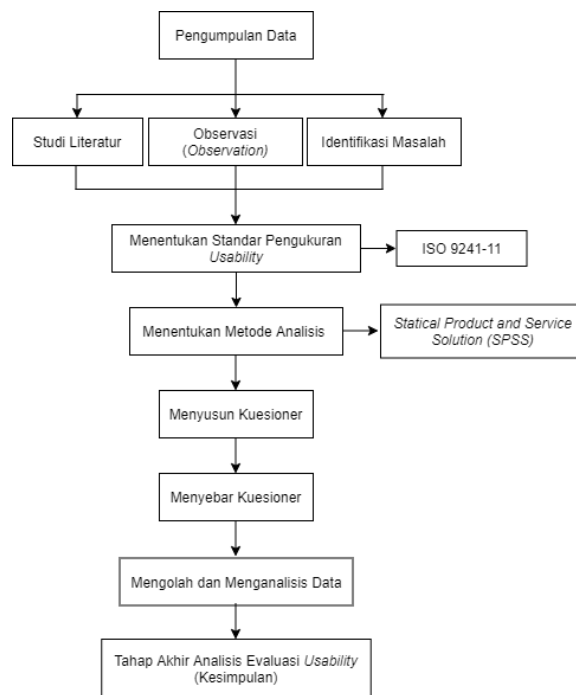
Efisiensi adalah tingkat efektifitas yang dicapai, yang berkaitan dengan sumber daya. Sumber daya yang relevan dapat mencakup usaha mental atau fisik, waktu, dan biaya. Misalnya efisiensi manusia bisa diukur sebagai efektifitas dibagi dengan usaha manusia, efisiensi dan efektifitas temporal dibagi waktu, atau efisiensi ekonomi dibagi dengan biaya[3]

Penulisan rujukan dilakukan dengan menuliskan nomor referensi dalam kurung [1,2]. Penulisan referensi diawal kalimat juga sama. Jurnal ini sangat menyarankan untuk memakai aplikasi bantu referensi seperti Mendeley atau EndNote. Mendeley lebih disukai karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk lisensi aplikasi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui 3 tahapan dengan melakukan studi literatur terkait beberapa teori yang mendukung, lalu observasi dengan pengamatan lingkungan sekitar, dan yang terakhir adalah mengidentifikasi permasalahan dari hasil observasi yang sudah didapatkan sebelumnya. penelitian ini menetapkan metode SPSS sebagai alat bantu dalam menghitung banyak nya data dan titik uji yang akan dilakukan. Kuesioner dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan bantuan media google form, dengan jenis kuesioner tertutup yang dimana responden bebas untuk memberikan pendapat mengenai pertanyaan atau pernyataan yang telah diberikan, tetapi dengan jawaban yang sudah disediakan sebelumnya oleh peneliti.

Persamaan matematika harus diberi nomor secara berurutan dan dimulai dengan (1) sampai akhir makalah termasuk *appendix* (lampiran). Penomoran ini harus diawali dan diakhiri dengan kurung buka dan kurung tutup serta ditulis rata kanan. Tambahkan satu garis kosong di atas dan di bawah persamaan.



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini, variabel yang digunakan terbagi menjadi dua jenis variabel, yaitu variabel dependen atau variabel bebas untuk variabel X, dikatakan X merupakan variabel bebas karena variabel X tidak terpengaruh oleh nilai dari variabel (Y), melainkan variabel X merupakan variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel (Y), sehingga dapat dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang dapat berdiri sendiri dalam suatu eksperimen. Sedangkan variabel independen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah variabel Y, dikatakan variabel independen atau terikat, dikarenakan variabel Y merupakan variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain (X) tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lainnya atau dapat dikatakan variabel Y merupakan variabel yang tidak dapat berdiri sendiri di dalam suatu eksperimen (Yusuf 2014:109). Penelitian ini memiliki variabel atau indikator sebagai berikut:

X1=Memiliki hubungan antara effectiveness dengan penggunaan usability

X2=Memiliki hubungan antara efficiency dengan penggunaan usability

X3=Memiliki hubungan antara satisfaction dengan penggunaan usability

Y = Dampak daripada variabel-variabel X yaitu usability

Teknik uji dan analisa data pada penelitian menggunakan perhitungan komputasi program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) yaitu salah satu program komputer yang mampu memproses data statistik secara tepat, cepat, dan dapat menghasilkan berbagai output sesuai dengan yang dikehendaki para pengambil keputusan. Teknik Analisa data yang dilakukan didalam penelitian ini menggunakan 7 teknik pengujian statistik diantaranya menguji analisis statistik deskriptif dengan menghitung dan membandingkan nilai Tingkat Capai Responden (TCR) dengan rumus dan tabel klasifikasi yang sudah ditetapkan, lalu melakukan uji validitas dengan melihat nilai r-hitung dan ketetapan r-tabel, selanjutnya menguji reliabilitas

dengan menggunakan nilai Cronbach Alpha, uji normalitas dan linieritas dengan melihat nilai signifikansi yang apakah > 0.05 atau tidak, uji koefisien determinasi atau R2 menggunakan nilai R Square untuk melihat nilai masing-masing kontribusi analisa data, yang terakhir merupakan uji hipotesa, pengujian hipotesis melihat nilai pada tabel Coefficients pada nilai unstandardized coefficient, thitung, dan nilai sig. Nilai tersebut menunjukkan jenis keterhubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Jika nilai unstandardized coefficient bernilai positif, maka hubungan antara kedua variabel adalah positif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk melihat gambaran mengenai jawaban responden atas kuesioner yang telah diajukan dalam bentuk skala likert terhadap variabelvariabel yang telah diajukan dalam penelitian dengan rumus seperti dibawah ini.

$$TCR = \frac{\text{Rata} - \text{Rata Skor} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$$

Hasil untuk analisis deskriptif dalam penelitian ini dengan mengetahui nilai Tingkat Capaian Responden (TCR) masing-masing indikator, dan hasil persentase pencapaian TCR seperti pada Tabel 1:

Tabel 1. Klasifikasi TCR

Presentase Pencapaian	Kriteria
85% - 100%	Sangat Baik
64% - 84%	Baik
51% - 65%	Cukup Baik
36% - 50%	Kurang Baik
0% - 35%	Tidak Baik

Tabel 2. Hasil Perbandingan Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	Aplikasi	
	DANA	OVO
Effectiveness	88%.	87%.
Efficiency	91%.	89%.
Satisfaction	87%.	91%.
Usability	88%.	91%.

Hasil perbandingan analisis statistik pada variabel effectiveness dan efficiency, DANA memiliki hasil persentase atau jawaban dengan skor lebih banyak dibandingkan OVO, tetapi untuk variabel satisfaction dan usability, OVO memiliki hasil persentase lebih banyak dibandingkan DANA.

4.2 Uji Validasi

Jenis validitas pada penelitian ini adalah validitas isi yang dimana pertanyaan pertanyaan pada kuesioner yang telah diajukan sebelumnya dikatakan valid apabila pertanyaan tersebut benar-benar merepresentasikan maksud pertanyaan seharusnya yang ditujukan pada kuesioner. Adapun ketentuan nilai r-tabel berdasarkan banyaknya responden (df) sebanyak 200 dan nilai tingkat signifikansi 0,05 serta terjadi secara dua arah, maka nilai ketetapan r-tabel = 0.138.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Aplikasi

Variabel	Korelasi Aplikasi			
	DANA		OVO	
	r-hitung	Hasil Uji	r-hitung	Hasil Uji
<i>Effectiveness</i> (X ₁)	0.532	Valid	0.340	Valid
	0.491	Valid	0.530	Valid
	0.517	Valid	0.627	Valid

	0.350	Valid	0.428	Valid
	0.703	Valid	0.553	Valid
	0.357	Valid	0.573	Valid
	0.444	Valid	0.608	Valid
Efficiency(X₂)	0.521	Valid	0.671	Valid
	0.503	Valid	0.730	Valid
	0.491	Valid	0.627	Valid
	0.370	Valid	0.681	Valid
	0.334	Valid	0.572	Valid
	0.520	Valid	0.733	Valid
	0.496	Valid	0.750	Valid
Satisfaction(X₃)	0.402	Valid	0.776	Valid
	0.511	Valid	0.690	Valid
	0.408	Valid	0.685	Valid
	0.365	Valid	0.685	Valid
	0.495	Valid	0.790	Valid
	0.514	Valid	0.792	Valid
	0.498	Valid	0.747	Valid
Usability(Y₁)	0.526	Valid	0.589	Valid
	0.553	Valid	0.669	Valid
	0.621	Valid	0.592	Valid
	0.400	Valid	0.639	Valid
	0.313	Valid	0.517	Valid

Kedua aplikasi yang diteliti, baik DANA maupun OVO dengan total 26 pertanyaan untuk 4 variabel yang digunakan masing-masing memiliki nilai validitas yang dinyatakan sah atau valid karena memiliki nilai t-hitung > 0.138, dan data yang dimiliki dapat dilanjutkan dalam perhitungan selanjutnya.

4.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan angka Cronbach Alpha dimana ketentuan nilai Cronbach Alpha minimal 0.6 atau ≥ 0.6 . Jika nilai yang dihasilkan dari hasil perhitungan dengan SPSS > 0,6 maka kuesioner atau pernyataan tersebut dinyatakan reliabel, atau sebaliknya, jika perhitungan hasil SPSS < 0.06 maka variabel tersebut tidak dinyatakan reliabel.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Tabel 4. Uji Reliabilitas Aplikasi

Variabel	Cronbach' Alpha		n of Item
	DANA	OVO	
Effectiveness	.645	.651	7
Efficiency	.745	.802	7
Satisfaction	.728	.860	7
Usability	.776	.797	5

Tabel 4 menunjukkan bahwa setiap variabel baik effectiveness, efficiency, satisfaction dan usability untuk kedua aplikasi yang diteliti telah memiliki nilai cronbach's alpha di atas atau lebih besar dari > 0.6, dengan nilai terendah sebesar 0.645 dari variabel effectiveness, dan nilai tertinggi sebesar 0.776 dari variabel usability untuk aplikasi DANA. Sedangkan nilai terendah sebesar 0.651 dari variabel effectiveness dan nilai tertinggi sebesar 0.860 dari variabel efficiency untuk aplikasi OVO. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model penelitian pada aplikasi DANA dan OVO sudah memenuhi standar nilai dari cronbach's alpha.

4.4 Uji Normalisasi

Pengujian asumsi normalitas dilakukan untuk menguji data variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan, apakah antar variabel tersebut berdistribusi normal, atau tidak normal. Pengujian normalitas data pada penelitian menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* yang

dimana dasar dari pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai signifikansi yang dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data tersebut berdistribusi normal begitupun sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0.05 maka data tersebut dinyatakan tidak normal dan tidak dapat digunakan dalam perhitungan statistika selanjutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Normalisasi Aplikasi

One-Sample Kolmogorov-smirnov Test		
Standardizer Residual		
	DANA	OVO
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Asymp. Sig pada tabel 5 memiliki nilai signifikan pada tabel standardized residual yang didapat adalah 0.200 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$ *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data untuk kedua aplikasi yang telah diuji memiliki distribusi data yang bersifat normal.

4.5 Uji Linieritas Variabel

Pengujian ini melihat bagaimana variabel (X) mempengaruhi variable (Y). Perlunya mengetahui adakah sifat linieritas pada hubungan X dan Y mempengaruhi tingkat valid atau tidaknya model regresi yang dihasilkan. Uji linieritas yang akan ditampilkan berdasarkan hasil dari tabel perhitungan ANOVA dengan memperhatikan nilai Sig yang dimana jika nilai Sig lebih besar dari 0.05 ($Sig > 0.05$) maka garis regresi pada setiap variabel yang digunakan dapat dinyatakan linier.

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas Variabel Aplikasi

		Aplikasi	
		DANA	OVO
Deviation from	$X_1 * Y_1$.172	.194
Linearity (Sig)	$X_2 * Y_1$.090	.276
	$X_3 * Y_1$.525	.458

Pada Tabel 6, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa nilai signifikan yang dihasilkan pada setiap variabel X1, X2, X3 menunjukkan bahwa nilai yang linieritas yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Hal ini menjelaskan bahwa untuk variabel effectiveness, efficiency, satisfaction dan usability (X) masing-masing memiliki hubungan yang linier dengan variabel usability (Y).

4.6 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1, Jika nilai determinasi kecil atau bernilai dibawah atau sama dengan 0.500 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen dalam penelitian ini sangat lemah. Sedangkan jika nilai koefisien determinasi yang ditampilkan lebih besar dari 0.500 ($R^2 > 0.500$) berarti dapat dikatakan bahwa variabel variabel *independen* dalam penelitian ini memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel *dependen* nya.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi Aplikasi

Aplikasi	R Square (R²)
DANA	.945
OVO	.955

Hasil nilai R² variabel usability pada aplikasi DANA adalah sebesar 0.945 yang menunjukkan bahwa besar kontribusi variabel *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* terhadap *usability* adalah sebesar 94.5%. Sedangkan sisanya sebanyak 4.5% variasi usability layanan aplikasi fintech DANA dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel tersebut. Sedangkan nilai R² untuk variabel usability aplikasi OVO adalah sebesar 0.955 yang menunjukkan bahwa besar kontribusi variabel *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* terhadap *usability* adalah sebesar 95.5%. Sedangkan sisanya 3.5% variasi pada layanan aplikasi *fintech* OVO dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel. Dapat disimpulkan bahwa untuk kedua aplikasi memiliki nilai R² sebesar 0.945 dan 0.955 merupakan kategori liner kuat.

4.7 Uji Hipotesa

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesa Aplikasi DANA Tahun 2021

Model	Unstandardizer		Standardizer	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.677	.158		4.129	.000
X ₁	.332	.019	.818	5.111	.000
X ₂	.812	.095	.125	14.706	.000
X ₃	.464	.077	.303	2.463	.000

a. Dependent Variable :Y1

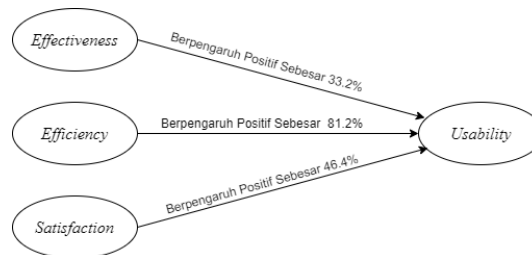
Tabel 9. Hasil Uji Hipotesa Aplikasi OVO Tahun 2021

Model	Unstandardizer		Standardizer	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.737	.162		6.500	.000
X ₁	.512	.021	.651	15.082	.000
X ₂	.508	.086	.155	4.332	.000
X ₃	.912	.032	.408	12.171	.000

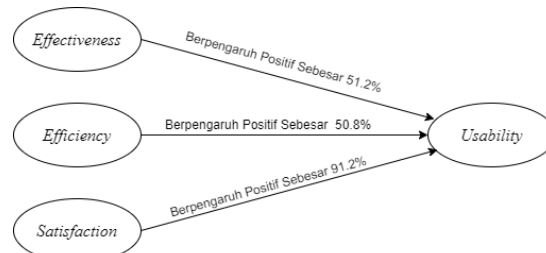
Variabel effectiveness untuk aplikasi DANA dan OVO, mendapat pengaruh positif langsung dan signifikan dari variabel effectiveness (X1) dengan usability (Y). Dipaparkan bahwa nilai t-hitung pada tabel coefficients untuk aplikasi DANA sebesar, 5.111 (t-hitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.332. Serta nilai t-hitung pada tabel coefficients untuk aplikasi OVO sebesar, 15.082 (thitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.512. Hal tersebut menunjukkan bahwa arah antara hubungan X1 dengan usability Y baik aplikasi DANA maupun OVO bernilai positif. Dengan demikian hipotesis H0 dalam penelitian ini dapat diterima.

Variabel efficiency untuk aplikasi DANA dan OVO, mendapat pengaruh positif langsung dan signifikan dari variabel efficiency (X2) dengan usability (Y). Dipaparkan bahwa nilai t-hitung pada tabel coefficients untuk aplikasi DANA sebesar, 14.706 (t-hitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.812. Serta nilai thitung pada tabel coefficients untuk aplikasi OVO sebesar, 4.332 (t-hitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.508. Hal tersebut menunjukkan bahwa arah antara hubungan X2 dengan usability Y baik aplikasi DANA maupun OVO bernilai positif. Dengan demikian hipotesis H0 dalam penelitian ini dapat diterima.

Variabel satisfaction untuk aplikasi DANA dan OVO, mendapat pengaruh positif langsung dan signifikan dari variabel satisfaction (X3) dengan usability (Y). Dipaparkan bahwa nilai t-hitung pada tabel coefficients untuk aplikasi DANA sebesar, 2.463 (t-hitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.464. Serta nilai t-hitung pada tabel coefficients untuk aplikasi OVO sebesar, 12.171 (thitung > 1,6526), nilai Sig. = 0.000 dan nilai coefficient positif sebesar = 0.912. Hal tersebut menunjukkan bahwa arah antara hubungan X3 dengan usability Y baik aplikasi DANA maupun OVO bernilai positif. Dengan demikian hipotesis H0 dalam penelitian ini dapat diterima.



Gambar 2. Pengaruh Variabel ISO 9241-11 Aplikasi DANA



Gambar 3. Pengaruh Variabel ISO 9241-11 Aplikasi OVO

Tabel 10. Perbandingan Hasil Analisis Usability

Variabel	Aplikasi Fintech DANA	Aplikasi Fintech OVO
Effectiveness ->Usability	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.332 (33.2%)	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.512 (51.2%)
Efficiency->Usability	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.812 (81.2%)	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.508 (50.8%)
Satisfaction ->Usability	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.464 (46.4%)	Berpengaruh positif langsung, dan signifikan terhadap Usability, nilai coefficient sebesar 0.912 (91.2%)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penulisan ini telah menganalisis kedua aplikasi fintech e-wallet DANA dan OVO merupakan pengguna dengan rentan usia dan pekerjaan milenial yaitu 20-25 tahun dengan pekerjaan berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa, dan pengguna aplikasi dominan berjenis kelamin perempuan. Pendekatan masing masing variabel kedua aplikasi DANA dan OVO dinyatakan valid, dan memiliki keterhubungan antara variabel dependen maupun independen untuk setiap pengujian, serta memiliki pengaruh signifikan positif terhadap usability dengan indikator pengaruh paling besar terdapat pada variabel efficiency untuk aplikasi DANA sebesar 81.2% dan variabel satisfaction sebesar 91.2% untuk aplikasi OVO, serta pengaruh paling rendah pada variabel effectiveness untuk aplikasi DANA sebesar 33.2%, dan efficiency untuk aplikasi OVO sebesar 50.8%, dengan rata-rata nilai usability sebanyak 53.6% untuk aplikasi DANA, dan 64.4% untuk aplikasi OVO.

Dan perlu adanya perbaikan atau perkembangan untuk aplikasi DANA dalam segi effectiveness dan satisfaction seperti fitur update pada aplikasi agar dapat menstabilkan performa dari aplikasi yang sedang digunakan, dan juga memberikan 91 pelayanan keamanan yang baik. Hasil perbandingan analisis usability tersebut menyatakan bahwa tingkat perkembangan dan evaluasi permasalahan kegunaan usability pada antarmuka aplikasi e-wallet DANA dan OVO memiliki hasil akhir bahwa aplikasi fintech ewallet OVO dapat dikatakan lebih mampu untuk memenuhi kriteria usability menurut pendekatan ISO 9241-11 karna terbukti memiliki nilai lebih besar dan lebih baik dari aplikasi DANA dilihat dari setiap rata-rata variabel yang disediakan yaitu tepat sesuai dengan sasaran efektivitas (effectiveness), efisiensi (efficiency), dan kepuasan (satisfaction).

Pengembangan analisis lebih lanjut dengan menggunakan metode pengukuran usability yang lain seperti pendekatan Human Centered Design (HCD) atau Software Architecture for Analysis Usability serta responden yang lebih banyak, karena adanya data yang diperoleh lebih banyak, akan menghasilkan kesimpulan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Sujarweni, V. Wiratna, 2016 Kupas Tuntas Penelitian Akuntansi Dengan SPSS. Yogyakarta: Pustaka Baru Press Yogyakarta.

- [2] Alfidella, S., Kusumo, D. S., & Suwawi, D. D. J. (2015). Pengukuran Usability I-Caring Berbasis ISO 9241-11 Dengan Menggunakan Partial Least Square (PLS). *eProceedings of Engineering*, 2(1).
- [3] Bernards, N. (2019). Tracing mutations of neoliberal development governance: 'Fintech', failure and the politics of marketization. *Environment and planning A: economy and space*, 51(7), 1442-1459.
- [4] Fahrmeir, L., Tutz, G., Hennevogl, W., & Salem, E. (1994). *Multivariate statistical modelling based on generalized linear models* (Vol. 425). New York: Springer-Verlag
- [5] Ibrahim, R. (2010). Formalization of the data flow diagram rules for consistencycheck. arXiv preprint arXiv:1011.0278.
- [6] Pant, A. (2015). Usability evaluation of an academic library website: experience with the Central Science Library, University of Delhi. *The electronic library*.
- [7] Paulus herdiyatna Evaluasi usability website perpustakaan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta menggunakan pedoman reserch-based web design dan usability guidelines 2013 <https://repository.usd.ac.id/7670/> diakses pada 2 Mei 2021.
- [8] Purwani Istiana Evaluasi Usability Situs Web Perpustakaan 2011 https://www.researchgate.net/publication/275536491_Evaluasi_Usability_Situs_Web_Perpustakaan diakses 2 Mei 2021.
- [9] Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire pada aplikasi android. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 6(1).
- [10] Sensuse, D. I., & Prayoga, S. H. (2012). ANALISIS usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). *jurnal sistem informasi*, 6(1), 70-79. <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/278> diakses pada 4 Mei 2021.
- [11] Weichbroth, P. (2018, September). Usability attributes revisited: a time-framed knowledge map. In *2018 Federated Conference on Computer Science and Information Systems (FedCSIS)* (pp. 1005-1008). IEEE. zz