

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PROTOTYPE FINANCIAL  
PERSONAL ASSISTANT MENGGUNAKAN PSSUQ**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ratutria Aros Purnama**

**18.11.2336**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PROTOTYPE FINANCIAL  
PERSONAL ASSISTANT MENGGUNAKAN PSSUQ**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ratutria Aros Purnama**

**18.11.2336**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PROTOTYPE FINANCIAL PERSONAL ASSISTANT MENGGUNAKAN PSSUQ

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ratutria Aros Purnama**

**18.11.2336**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302392**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PROTOTYPE FINANCIAL  
PERSONAL ASSISTANT MENGGUNAKAN PSSUQ**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ratutria Aros Purnama**

**18.11.2336**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302392**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**

**Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302315**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 Maret 2022



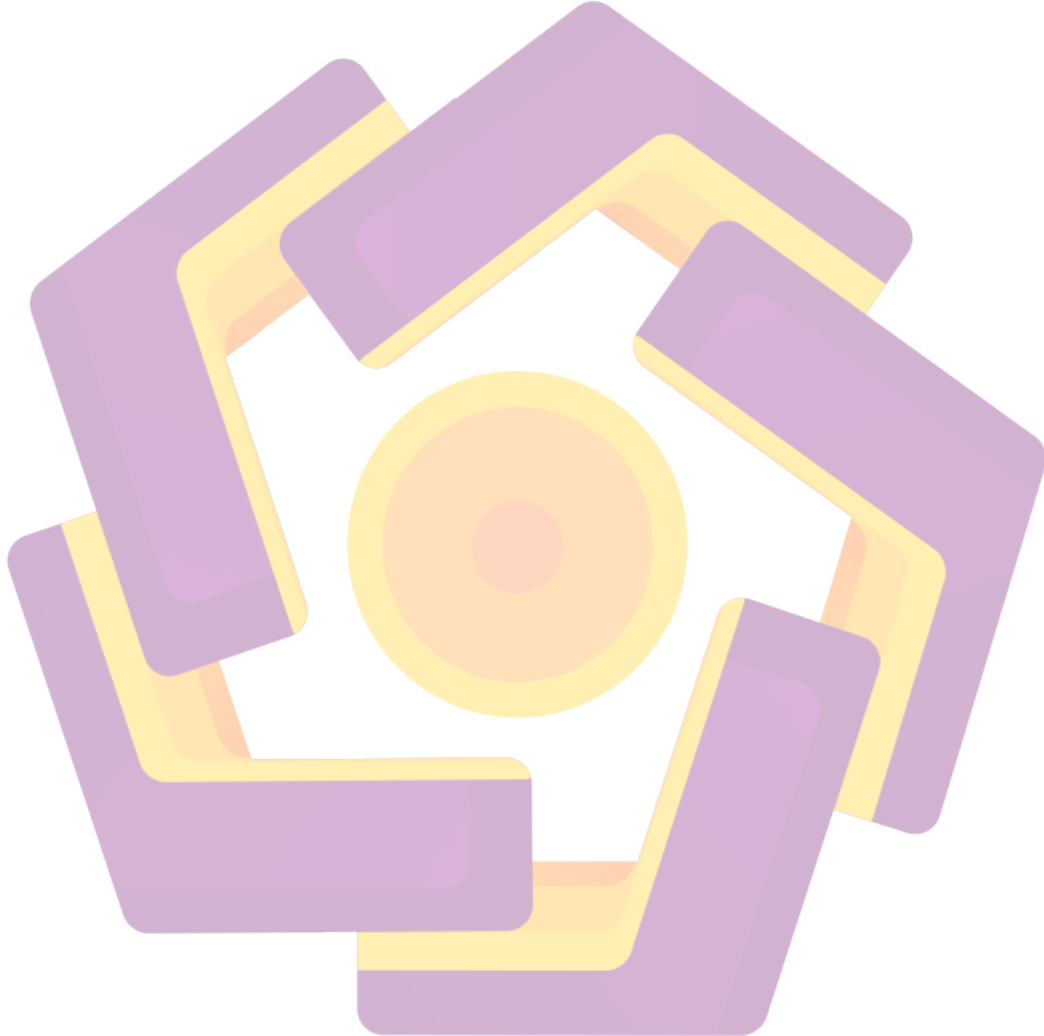
Ratutria Aros Purnama

NIM. 18.11.2336

## **MOTTO**

*”If you believe in yourself,  
you can make yourself whatever you want to be.”*

*- Lea Michele -*



## PERSEMBAHAN

Dengan ungkapan rasa syukur dan bahagia peneliti ucapkan Allah Swt yang selalu menyertai dalam kehidupan peneliti sampai saat ini, atas berkat Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar. Semua ini membutuhkan proses yang sangat Panjang, tapi peneliti masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Peneliti persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Kedua orang tua dan kakak-kakak saya, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta motivasi tiada henti.
2. Dosen pembimbing saya Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
3. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
4. Teman-teman yang telah menemani dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan shawalat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PROTOTYPE FINANCIAL PERSONAL ASSISTANT MENGGUNAKAN PSSUQ”** dengan sebaik – baiknya sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, Kesehatan dan berkat-Nya dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik.
2. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta menjadi kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan nasehat dan arahan bagi penulis agar penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Para Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bantuannya selama penulis kuliah hingga terselesaikannya skripsi ini.



6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, doa dan dukungan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang masih harus diperbaiki dari penulisan skripsi ini. Penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat dan mendorong kita untuk melakukan penelitian yang lebih baik.

Yogyakarta, 2022

Ratutria Aros Purnama

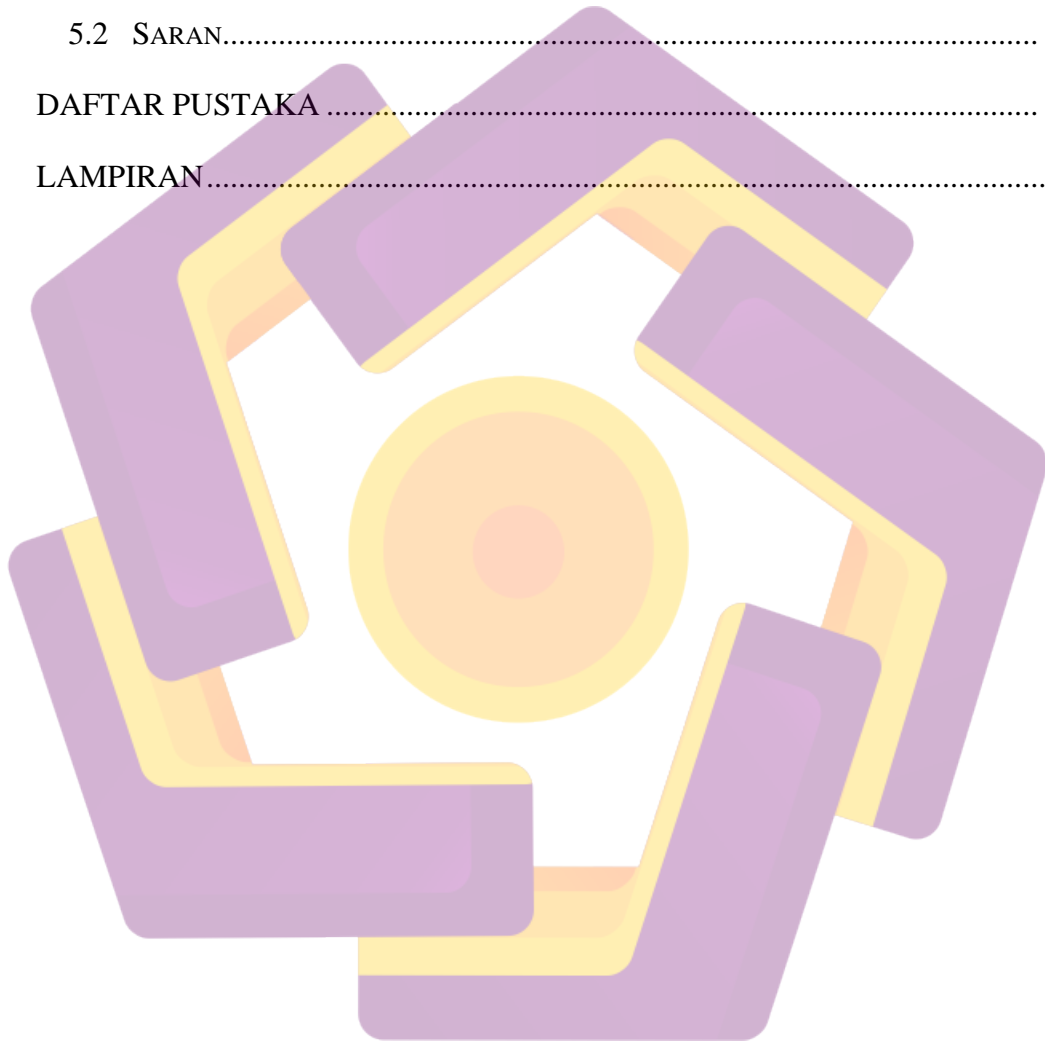
18.11.2336

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 <i>Metode Pengumpulan Data</i> .....	5
1.6.2 <i>Metode Evaluasi</i> .....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 <i>USER EXPERIENCE (UX)</i> .....	13
2.3 <i>FINANCIAL PERSONAL ASSISTANT</i> .....	14

2.4	<i>PROTOTYPE</i> .....	15
2.5	<i>USABILITY TESTING</i> .....	15
2.6	<i>THE POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ)</i> .....	19
2.6.1	<i>Evaluasi Psikometri PSSUQ</i> .....	20
2.6.2	<i>Norma Nilai PSSUQ</i> .....	20
2.7	<i>HEURISTIC EVALUATION (HE)</i> .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		26
3.1	<b>ALAT DAN BAHAN PENELITIAN</b> .....	26
3.2	<b>ALUR PENELITIAN</b> .....	26
3.3	<b>STUDI LITERATUR</b> .....	27
3.4	<b>PERSIAPAN EVALUASI</b> .....	28
3.5	<b>EVALUASI</b> .....	29
3.5.1	<i>Usability Testing</i> .....	30
3.5.2	<i>Kuesioner</i> .....	31
3.5.3	<i>Wawancara</i> .....	33
3.6	<b>REKAPITULASI DATA</b> .....	40
3.7	<b>ANALISIS HASIL</b> .....	40
3.8	<b>MEMBUAT REKOMENDASI DESAIN PERBAIKAN</b> .....	41
3.9	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		42
4.1	<b>ANALISIS DATA</b> .....	42
4.1.1	<i>Sampel Evaluasi Usability Testing</i> .....	42
4.1.2	<i>Analisis Berdasarkan Usability Testing</i> .....	49
4.1.3	<i>Sampel Evaluasi Heuristic Evaluation</i> .....	55
4.1.4	<i>Analisis Berdasarkan Heuristic Evaluation</i> .....	57
4.2	<b>PERANCANGAN REKOMENDASI DESAIN ANTARMUKA</b> .....	71
4.2.1	<i>Tipografi</i> .....	72
4.2.2	<i>Warna</i> .....	73
4.2.3	<i>Icon</i> .....	74
4.2.4	<i>Visual Design</i> .....	75

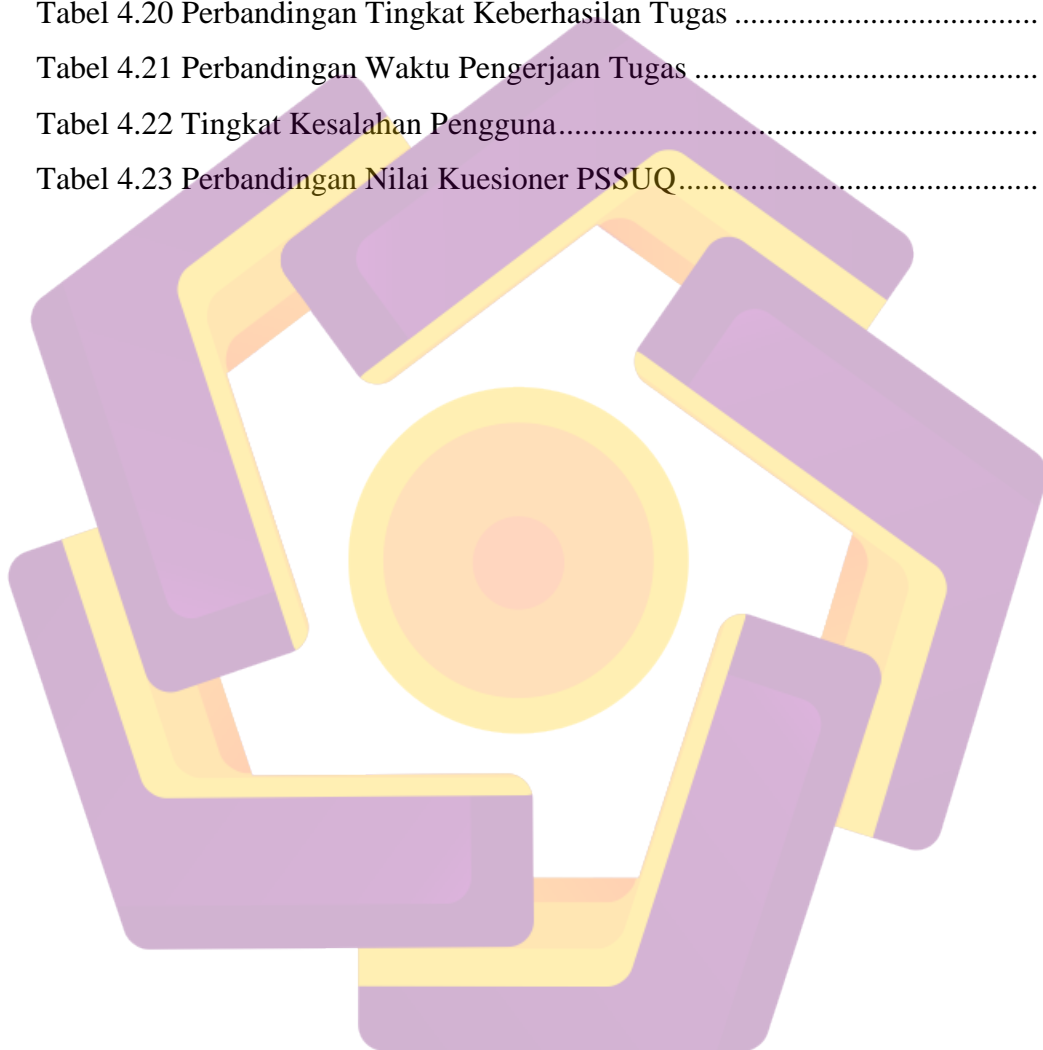
4.3 ANALISIS HASIL EVALUASI.....	103
4.3.1 Hasil Evaluasi Usability Testing.....	103
4.3.2 Hasil Evaluasi Heuristic Evaluation.....	107
BAB V PENUTUP.....	109
5.1 KESIMPULAN.....	109
5.2 SARAN.....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	111
LAMPIRAN.....	1



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Norma PSSUQ Versi 3 (Interval Kepercayaan 99%) .....	21
Tabel 3.1 Item Pertanyaan Kuesioner PSSUQ.....	31
Tabel 3.2 Item Pertanyaan HE <i>Visibility of system status</i> .....	34
Tabel 3.3 Item Pertanyaan HE <i>Match between system and the real world</i> .....	34
Tabel 3.4 Item Pertanyaan HE <i>User control and freedom</i> .....	35
Tabel 3.5 Item Pertanyaan HE <i>Consistency and standards</i> .....	36
Tabel 3.6 Item Pertanyaan HE <i>Error prevention</i> .....	37
Tabel 3.7 Item Pertanyaan HE <i>Recognition rather than recall</i> .....	37
Tabel 3.8 Item Pertanyaan HE <i>Flexibility and efficiency of use</i> .....	38
Tabel 3.9 Item Pertanyaan HE <i>Aesthetic and minimalist design</i> .....	38
Tabel 3.10 Item Pertanyaan HE <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> .....	39
Tabel 3.11 Item Pertanyaan HE <i>Help and documentation</i> .....	40
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif <i>Usability Testing</i> .....	42
Tabel 4.2 Daftar Tugas.....	49
Tabel 4.3 Tingkat Keberhasilan Tugas .....	50
Tabel 4.4 Waktu Pengerjaan Tugas .....	51
Tabel 4.5 Tingkat Kesalahan Pengguna.....	52
Tabel 4.6 Tabulasi Pengisian PSSUQ.....	52
Tabel 4.7 Analisis Deskriptif <i>Heuristic Evaluation</i> .....	56
Tabel 4.8 <i>Severity Rating Visibility of system status</i> .....	58
Tabel 4.9 <i>Severity Rating Match between system and the real world</i> .....	59
Tabel 4.10 <i>Severity Rating User Control and Freedom</i> .....	60
Tabel 4.11 <i>Severity Rating Consistency and standards</i> .....	61
Tabel 4.12 <i>Severity Rating Error prevention</i> .....	62
Tabel 4.13 <i>Severity Rating Recognition rather than recall</i> .....	62
Tabel 4.14 <i>Severity Rating Flexibility and efficiency of use</i> .....	63
Tabel 4.15 <i>Severity Rating Aesthetic and minimalist design</i> .....	64

Tabel 4.16 <i>Severity Rating Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> .....	65
Tabel 4.17 <i>Severity Rating Help and documentation</i> .....	65
Tabel 4.18 Deskripsi Temuan Masalah dan Rekomendasi .....	66
Tabel 4.19 Daftar Tugas Evaluasi Desain Baru .....	103
Tabel 4.20 Perbandingan Tingkat Keberhasilan Tugas .....	103
Tabel 4.21 Perbandingan Waktu Pengerjaan Tugas .....	104
Tabel 4.22 Tingkat Kesalahan Pengguna.....	105
Tabel 4.23 Perbandingan Nilai Kuesioner PSSUQ.....	105



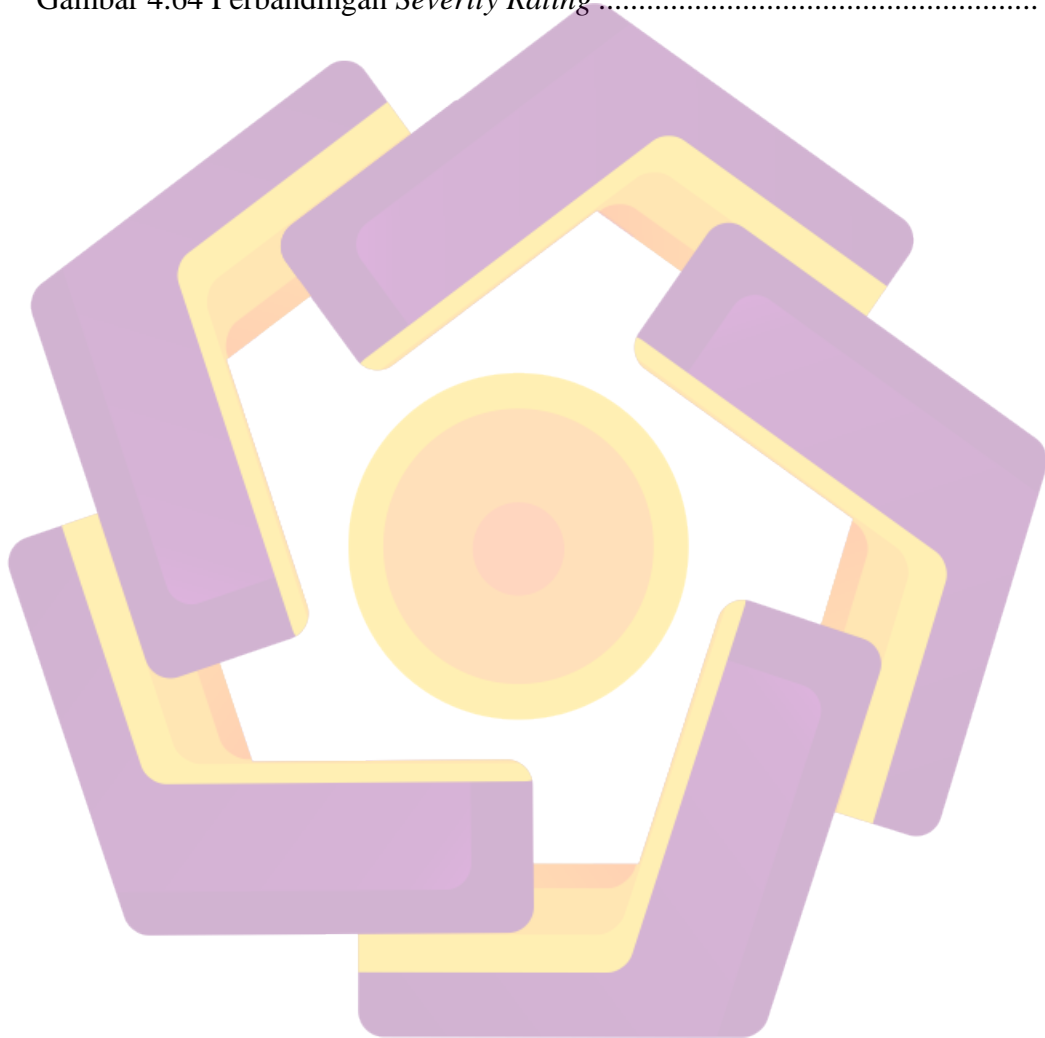
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	27
Gambar 4.1 Analisis Data Deskriptif Jenis Kelamin .....	44
Gambar 4.2 Analisis Data Deskriptif Usia Responden.....	45
Gambar 4.3 Analisis Data Deskriptif Pendidikan Terakhir .....	45
Gambar 4.4 Analisis Data Deskriptif Profesi.....	46
Gambar 4.5 Analisis Data Deskriptif Domisili .....	47
Gambar 4.6 Analisis Data Deskriptif Domisili .....	48
Gambar 4.7 Analisis Data Deskriptif Pernah Menggunakan Aplikasi <i>Financial Management</i> Atau <i>Financial Personal Assisstant</i> .....	48
Gambar 4.8 Perbandingan Nilai PSSUQ MyIFA dengan Norma PSSUQ .....	55
Gambar 4.9 <i>Severity Rating</i> .....	58
Gambar 4.10 Tipografi.....	72
Gambar 4.11 Warna .....	73
Gambar 4.12 <i>Icon</i> .....	74
Gambar 4.13 <i>Splash Screen</i> .....	75
Gambar 4.14 <i>Welcome Screen</i> .....	76
Gambar 4.15 <i>Intro Screen</i> Mari Menabung.....	77
Gambar 4.16 <i>Intro Screen</i> Optimalkan Investasi.....	77
Gambar 4.17 <i>Intro Screen</i> Menuntaskan Hutang.....	78
Gambar 4.18 <i>Intro Screen</i> Mulai Berinvestasi.....	78
Gambar 4.19 Halaman <i>Login</i> .....	79
Gambar 4.20 Halaman <i>Register</i> .....	79
Gambar 4.21 <i>Highlight Form Input</i> .....	80
Gambar 4.22 Menu Beranda Sebelum Menambah Akun .....	81
Gambar 4.23 Menu bar .....	82
Gambar 4.24 Menu Beranda Setelah Menambah Akun.....	83
Gambar 4.25 Banner Edukasi .....	84
Gambar 4.26 Artikel Mari Menabung.....	85
Gambar 4.27 Artikel Optimalkan Investasi .....	85

Gambar 4.28 Artikel Menuntaskan Hutang .....	85
Gambar 4.29 Artikel Mulai Berinvestasi .....	85
Gambar 4.30 Menu Transaksi Semua Transaksi.....	86
Gambar 4.31 Menu Transaksi Pengeluaran .....	86
Gambar 4.32 Menu Transaksi Pemasukan.....	86
Gambar 4.33 <i>PopUp</i> Edit Hapus.....	86
Gambar 4.34 Pesan Konfirmasi Hapus Transaksi.....	87
Gambar 4.35 Edit Transaksi Pemasukan .....	87
Gambar 4.36 Edit Transaksi Pengeluaran.....	87
Gambar 4.37 Edit Transaksi Pengeluaran Kartu.....	87
Gambar 4.38 Menu Tambah Transaksi.....	88
Gambar 4.39 <i>Dropdown</i> Transaksi .....	88
Gambar 4.40 Tambah Transaksi Pemasukan .....	89
Gambar 4.41 Tambah Transaksi Pengeluaran .....	89
Gambar 4.42 Tambah Transaksi Pengeluaran Kartu .....	89
Gambar 4.43 Pesan Konfirmasi Buang Aktivitas .....	89
Gambar 4.44 Pesan Konfirmasi Simpan Transaksi.....	90
Gambar 4.45 <i>Loading</i> Menyimpan Transaksi.....	90
Gambar 4.46 Menu Perencanaan Keuangan .....	91
Gambar 4.47 Pesan Konfirmasi Hapus Anggaran .....	91
Gambar 4.48 Step Tetapkan Anggaran Baru .....	92
Gambar 4.49 Pesan Konfirmasi <i>Disable</i> .....	93
Gambar 4.50 Pesan Konfirmasi Simpan Anggaran .....	93
Gambar 4.51 Menu Lainnya .....	94
Gambar 4.52 Menu Mengelola Akun.....	95
Gambar 4.53 Transfer Dana.....	96
Gambar 4.54 Detail Akun Dompot .....	97
Gambar 4.55 Menu Mengelola Kategori .....	98
Gambar 4.56 Menu Tentang Kami .....	98
Gambar 4.57 Menu Pengaturan .....	99
Gambar 4.58 Pilihan Personalisasi.....	100



Gambar 4.59 Menu FAQ.....	101
Gambar 4.60 Menu Profil .....	102
Gambar 4.61 <i>While Pressing Button</i> .....	102
Gambar 4.62 Kuesioner PSSUQ Desain Baru .....	106
Gambar 4.63 Perbandingan Hasil Kuesioner PSSUQ.....	107
Gambar 4.64 Perbandingan <i>Severity Rating</i> .....	107



## INTISARI

Aplikasi *financial personal assistant* memiliki potensi untuk mendukung pengelolaan mandiri dan menjawab permasalahan manajemen keuangan yang sering dialami oleh banyak orang. Untuk membangun *user interface*, desainer harus fokus pada *user experience* untuk membuat aplikasi menarik dan berfungsi dengan baik sesuai dengan keinginan pengguna. Sebelum menjadi sebuah aplikasi, desain antarmuka terlebih dahulu melalui tahapan *prototype*.

Pada penelitian ini pengguna akan mengevaluasi *usability* pada *prototype* yang dibuat, untuk memperjelas kebutuhan aplikasi. Penelitian ini dilakukan menggunakan *The Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ). Hasil kuesioner PSSUQ memberikan skor kepuasan secara keseluruhan dengan rata-rata sub-skala, diantaranya: *overall satisfaction score* (Overall), *system usefulness* (Sysuse), *information quality* (Infoqual) dan *interface quality* (Interqual). Wawancara dengan metode *heuristic evaluation* terhadap *expert* untuk mengetahui kendala atau permasalahan serta pendapat tentang saran untuk memberikan ide atau solusi dari permasalahan desain dalam meningkatkan kualitas *prototype* aplikasi *financial personal assistant* MyIFA. Pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan yang berkaitan dengan 10 prinsip *heuristic*.

Hasil MyIFA rekomendasi desain baru mengalami peningkatan keberhasilan tugas sebesar 22.88%, efisien untuk digunakan, beberapa responden masih melakukan kesalahan yang berulang, dan perbandingan hasil keseluruhan kuesioner PSSUQ menunjukkan bahwa desain baru lebih unggul 2 poin. Berdasarkan hasil wawancara para evaluator, menyimpulkan bahwa untuk tampilan sudah cukup baik serta deskripsi masalah pada *prototype* MyIFA desain lama telah diperbaiki seluruhnya dengan baik sesuai saran dan rekomendasi dari evaluator. Maka dapat disimpulkan *usability* desain *prototype* baru lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

**Kata Kunci:** *Financial Personal Assistant, User Interface, User Experience Usability, PSSUQ, Heuristic Evaluation*

## **ABSTRACT**

*Financial personal assistant applications have the potential to support self-management and answer financial management problems that are often experienced by many people. To build a user interface, designers must focus on the user experience to make the application attractive and function properly according to the wishes of the user. Before becoming an application, the interface design first goes through the prototype stage.*

*In this study the user will evaluate the usability of the prototype made, to clarify application requirements. This research was conducted using The Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). The results of the PSSUQ questionnaire provide an overall satisfaction score with an average sub-scale, including: overall satisfaction score (Overall), system usefulness (Sysuse), information quality (Infoqual) and interface quality (Interqual). Interviews with the heuristic evaluation method of experts to find out obstacles or problems as well as opinions on suggestions to provide ideas or solutions to design problems in improving the quality of the MyIFA financial personal assistant application prototype. The questions asked are questions related to the 10 heuristic principles.*

*The results of MyIFA recommend that the new design experience an increase in task success by 22.88%, it is efficient to use, some respondents still make repeated mistakes, and the comparison of the overall results of the PSSUQ questionnaire shows that the new design is 2 points superior. Based on the results of interviews with the evaluators, it was concluded that the appearance was quite good and the description of the problems in the old design MyIFA prototype had been completely repaired according to the suggestions and recommendations of the evaluators. So it can be concluded that the usability of the new prototype design is better than before.*

**Keyword:** *Financial Personal Assistant, User Interface, User Experience Usability, PSSUQ, Heuristic Evaluation*