

**ANALISIS KOMPARASI FITUR *E-WALLET* PADA APLIKASI
DANA ANTARA ULASAN PENGGUNA *GOOGLE PLAY*
DENGAN *EXPERTISE***

TUGAS AKHIR



REZA ADITYA

11172002026

**PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2024

**ANALISIS KOMPARASI FITUR *E-WALLET* PADA APLIKASI
DANA ANTARA ULASAN PENGGUNA *GOOGLE PLAY*
DENGAN *EXPERTISE***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer**



REZA ADITYA

11172002026

**PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : REZA ADITYA

NIM : 1172002026

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Reza Aditya', written in a cursive style.

Tanggal : 6 September 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh :

Nama : Reza Aditya
Nim : 1172002026
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis Komparasi Fitur *E-Wallet* Pada Aplikasi Dana
Antara Ulasan Pengguna *Google Play* Dengan *Expertise*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom, M.Kom

Pembimbing : Dr. Elin Cahya Ningsih, S.Kom, M.MSi

Penguji 1 : Zakiul Fahmi Jailani, S.Kom, M. Sc

Penguji 2 : Dita Nurmadewi, S.Kom, M.Kom



Ditetapkan Di : Jakarta

Tanggal : 6 September 2024

Analisis Komparasi Fitur *E-Wallet* Pada Aplikasi Dana Antara Ulasan Pengguna Google Play Dengan *Expertise*

Reza Aditya

ABSTRAK

Banyaknya jumlah pengguna *smartphone* membuat perusahaan *E Wallet* berlomba-lomba memberikan layanan, sehingga memudahkan pengguna menggunakan aplikasi *E wallet* untuk melakukan aktivitas jual beli secara *online*. Salah satu jenis aplikasi *E Wallet* yang populer saat ini yaitu Dana. Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat user experience pada aplikasi Dana berdasarkan rating pengguna yang akan dihitung validasi nya melalui pengukuran UEQ. Data Responden yang diambil pada Google Play Store. UEQ ini memiliki 6 aspek skala pengukuran yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis ulasan pengguna aplikasi pada Google Play Store. Hasil dari penelitian memperoleh nilai UEQ dengan kategori rata-rata *Excellent* untuk aplikasi Dana. Setelah mengolah dan menganalisis data, dapat disimpulkan bahwa Tingkat rata-rata nilai secara keseluruhan pada aplikasi dana kurang dari hasil evaluasi diatas dapat menentukan seberapa puas pengguna dalam menggunakan aplikasi DANA, untuk aplikasi DANA ini masuk ke dalam kategori *Attractiveness*

Kata Kunci : pengalaman pengguna, e Wallet, Dana, Google Play, UEQ

Comparative Analysis of E-Wallet Features in Dana Applications Between Google Play User Reviews and Expertise

Reza Aditya

ABSTRACT

The increasing number of smartphone users has led e-wallet companies to compete in providing services, making it easier for users to engage in online buying and selling activities using e-wallet applications. One of the popular e-wallet applications today is Dana. This study aims to evaluate the user experience level of the Dana application based on user ratings, which will be validated through the measurement of UEQ (User Experience Questionnaire). The data respondents were collected from Google Play Store. The UEQ includes six measurement aspects: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The study was conducted by analyzing user reviews of the application on the Google Play Store. The results of the study obtained an average UEQ rating in the Excellent category for the Dana application. After processing and analyzing the data, it can be concluded that the overall average score for the Dana application, though lower than the above evaluation, indicates user satisfaction with the Dana application. Specifically, the Dana application falls into the Attractiveness category.

Keywords : User Experiencem e Wallet, Dana, Google Play, UEQ

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, kami mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya serta bimbingan-Nya yang tak ternilai. Berkat bimbingan tersebut, kami berhasil menyusun Simulasi Tugas Akhir yang berjudul “**ANALISIS KOMPARASI FITUR E-WALLET PADA APLIKASI DANA ANTARA ULASAN PENGGUNA GOOGLE PLAY DENGAN EXPERTISE.**” Penulisan Tugas Akhir ini merupakan bagian dari upaya memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

Penyusunan simulasi Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang kami terima baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak di sekitar kami. Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih kami kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi berharga dalam proses penyusunan simulasi Tugas Akhir ini. Di antaranya :

1. Ibu Dr.Siti Rohajawati, S.Kom. M.Kom, selaku pembimbing pertama saya yang telah membantu, mengarahkan, memberikan waktu, tenaga dan pikiran dalam proses pelaksanaan penelitian tugas akhir ini.
2. Dr. Elin Cahyaningsih, S.Kom,M.Kom, selaku Dosen Sistem Informasi sekaligus pembimbing kami yang telah menyediakan dukungan, meluangkan waktu dan selalu memberi bimbingan demi penyusunan penelitian tugas akhir ini.
3. Kepada Dosen terkait selaku penguji yang telah membantu terlaksananya penelitian tugas akhir ini.
4. Ibu, Bapak, Adik, Saudara dan seluruh keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis agar selalu kuat sehingga bisa terlaksana dan selesainya penelitian tugas akhir ini.

5. Teman-teman yang bersedia membantu dan meluangkan waktunya walaupun punya kesibukan masing-masing tetapi selalu sedia menjawab pertanyaan-pertanyaan dari abu, rio, sde ivanto dan teman seperjuangan yang saling membantu serta bersedia bersama-sama melaksanakan proses pelaksanaan penelitian tugas akhir ini sampai bisa terlaksana. dan Seluruh teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah Anda berikan dan menjadikannya sebagai berkah bagi kita semua. Kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya dalam bidang pendidikan. Kami menyadari bahwa Laporan Simulasi Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sebagai tim peneliti dan penulis laporan ini sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Analisis.....	5
2.2. User Experience (UX).....	6
2.3. <i>Mobile application</i> (Aplikasi <i>Mobile</i>).....	7
2.4. Aplikasi DANA.....	7

2.5.	User Experience Questionnaire (UEQ)	8
2.6.	Teknik Pengambilan Sample	11
2.6.1.	Nonprobability sampling.....	11
2.6.2.	Teknik Sampling Jenuh.....	11
2.6.3.	Random Sampling.....	12
2.7.	Tinjauan Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1.	Kerangka Penelitian	18
3.2.	Jenis penelitian	20
3.3.	Lokasi dan timeline penelitian	20
3.4.	Teknik pengumpulan data	20
3.4.1.	Studi literatur.....	21
3.4.2.	Observasi.....	21
3.4.3.	Responden.....	21
3.5.	Sampel Penelitian	23
3.6.	Pengujian Data	23
3.6.1.	Uji Validasi	24
3.7.	Komposisi Penilaian Responden	24
3.8.	Objek penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1.	Hasil Pengumpulan Data	28
4.2.	Hasil Pengujian Data	34
4.2.1.	Uji Validasi	34
4.3.	Hasil Distribusi Jawaban Responden	34
4.4.	Hasil Dari Para Ahli	35

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1. Kesimpulan.....	36
5.2. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram skala UEQ	9
Gambar 2. 2 Contoh Nilai UEQ.....	10
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	18
Gambar 3. 2 Penilaian Responden	22
Gambar 3. 3 Hasil Transformasi	23
Gambar 3. 4 Uji Validitas	24
Gambar 3. 5 Logo DANA.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terkait.....	13
Tabel 3. 1 Hasil Penilaian Responden.....	25
Tabel 4. 1 Tabel Ulasan Google Play Store	28
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian UEQ	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Responden Google Play Store	40
Lampiran 2 Tabel Alokasi Penelitian.....	45