

## ABSTRAK

### **Arnanda Kasih : Analisis Usability Aplikasi Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode USE Questionnaire**

Analisis *usability* pada suatu aplikasi membantu memberikan evaluasi dalam pengembangan aplikasi. Saat ini banyak sekali bank yang menawarkan beragam layanan perbankan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu layanan perbankan tersebut adalah layanan *mobile banking*. Namun tidak sedikit dari *mobile banking* tersebut yang tidak dapat memenuhi tujuan awal pembuatan aplikasi *mobile banking* sehingga seringkali mengecewakan penggunanya. Melalui analisis *usability* dapat membantu meningkatkan penggunaan aplikasi dari perspektif penggunanya. Analisis *usability* mampu memberi masukan bagi pengelola aplikasi tersebut untuk mengembangkannya dengan lebih inovatif. *Usability* berarti tingkat suatu produk dapat memenuhi tujuan penggunaannya yang ditinjau dari segi kegunaannya, kemudahan menggunakannya, kemudahan untuk mempelajarinya dan kepuasan penggunanya. Dimana dalam pendekatannya, penelitian ini menggunakan dasar teori *Usability Lund*, dimana terdapat empat syarat agar suatu sistem maupun aplikasi dapat dikatakan *usable*, yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner yang disebar kepada 42 orang pengguna Nagari *Mobile Banking*. Pengolahan data kuisioner menggunakan metode skala likert dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22.

Penelitian ini menemukan bahwa aplikasi Nagari *Mobile Banking* Variabel *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* secara bersama sama berkontribusi signifikan terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking* sebesar 51%.. Variabel *Usefulness* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking* sebesar 6,15% , variabel *Ease of Use* memberikan kontribusi terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking* sebesar 24,3%, variabel *Ease of Learning* memberikan kontribusi terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking* sebesar 5,52%, variabel *Satisfaction* memberikan kontribusi terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking* sebesar 15,36%.

Kata Kunci : *Usability*, *USE Questionnaire*, *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, *Satisfaction*, *Mobile Banking*.