

Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire

Arnanda Kasih¹, Vera Irma Delianti²

¹Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

E-mail : arnandakasih1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari aplikasi Nagari *Mobile Banking*. Evaluasi dilakukan berdasarkan persepsi pengguna dengan menggunakan metode *Usability Testing* dengan *USE Questionnaire*. Kuisisioner *USE* mempunyai 4 faktor yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction*. Empat faktor ini dijadikan sebagai variabel bebas (*independen*) untuk mengevaluasi tingkat *Usability* aplikasi Nagari *Mobile Banking*. Penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai data primer serta jurnal ilmiah, buku referensi sebagai data sekundernya. Penelitian ini menggunakan uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas dan analisis Regresi Linier Berganda sebagai metode analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 variabel *USE* signifikan dengan *Usability* aplikasi Nagari *Mobile Banking*. *Usefulness* mempengaruhi 6,15% dari *Usability* Nagari *Mobile Banking*, *Ease of Use* mempengaruhi 24,3% dari *Usability* Nagari *Mobile Banking*, *Ease of Learning* mempengaruhi 5,52% dari *Usability* Nagari *Mobile Banking*, *Satisfaction* mempengaruhi 15,36% dari *Usability* Nagari *Mobile Banking*.

Kata kunci : *Usability, Usability Testing, USE Questionnaire, Mobile Banking*

ABSTRACT

This study aims to evaluation the level of Usability Nagari Mobile Banking application. Evaluations are based on user perceptions using the Usability Testing method with the USE Questionnaire. The USE questionnaire has 4 factors Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning and Satisfaction. These 4 factors serve as an independent variable to evaluate the Usability level of Nagari Mobile Banking application. This study uses questionnaires as primary data and scientific journals, reference books as secondary data. This research uses validity test, reliability test, normality test and multiple linear regression analysis as data analysis methods. The results showed that 4 USE variables affected signifikan Usability of the Nagari Mobile Banking application. Usefulness affects 6.15% of Usability Nagari Mobile Banking, Ease of Use affects 24.3% of Usability Nagari Mobile Banking, Ease of Learning affects 5.52% of Usability Nagari Mobile Banking, Satisfaction affects 15.36% of Usability Nagari Mobile Banking.

Keywords: *Usability, Usability Testing, USE Questionnaire, Mobile Banking*

I. PENDAHULUAN

Penggunaan internet menjadi hal yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia. Bagi sebagian kalangan, internet bahkan menjadi sesuatu hal yang melekat dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama untuk kalangan bisnis, internet digunakan sebagai sarana untuk menunjang

pekerjaan dan bisnis. Dalam dunia perbankan saat ini telah diramaikan dengan adanya fasilitas kemudahan bertransaksi secara *mobile*, hal tersebut terjadi seiring dengan tuntutan terhadap tersedianya kemudahan dan kesederhanaan prosedur yang semakin lama semakin meningkat. Masyarakat semakin menuntut kepraktisan dan mulai enggan

menjalankan suatu prosedur yang tidak hanya menghabiskan banyak waktu namun tanpa terasa telah mengikis sumber pendapatan seseorang. Hal ini menjadi dasar pemikiran para nasabah untuk mulai beralih dari kebiasaannya selama ini.

Saat ini Bank Pembangunan Daerah (BPD) Sumatera Barat atau lebih dikenalnya dengan Bank Nagari juga telah menawarkan aplikasi berupa layanan *Mobile Banking*. Berdasarkan *rating* aplikasi Nagari *Mobile Banking* ditinjau dari *PlayStore* termasuk cukup rendah untuk badan usaha yang bergerak dibidang perbankan jika dibandingkan dengan aplikasi serupa perbankan lainnya seperti Bank Jatim *Mobile Banking*, Bank Riau Kepri *MBanking*, dan BPD Bali *Mobile*.

Aplikasi Nagari *Mobile Banking* dirilis pada tanggal 11 Oktober 2018 dan telah di download kurang lebih 10.000 kali. *Rating* aplikasi Nagari *Mobile Banking* pada *playstore* mencapai 4,3 dari skala 1 sampai 5 bintang. Pada gambar 1 merupakan menu utama Nagari *Mobile Banking*:



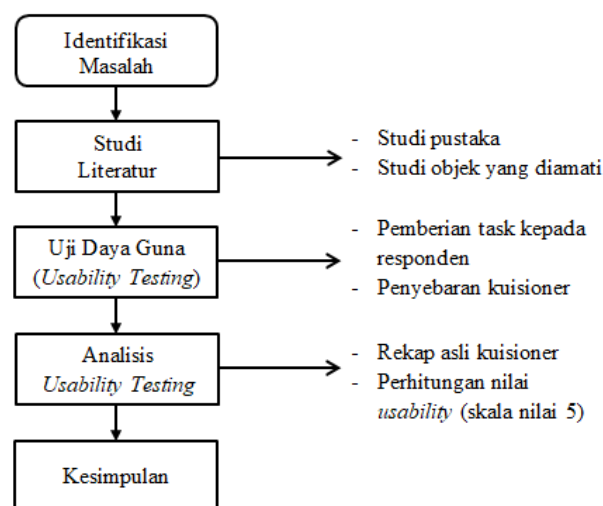
Gambar 1. Menu Utama Nagari Mobile Banking

Kendala yang dihadapi Nagari *Mobile Banking* terletak pada *usability*. Untuk mengetahui tingkat *usability* dari suatu produk atau aplikasi perlu dilakukan sebuah pengujian. *Point* penting dari pengujian *usability* yaitu pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan Nagari *Mobile Banking*[1]. *Usability testing* berbeda dengan *user testing* walaupun kedua metode tersebut merupakan metode testing sebuah aplikasi baik berbasis desktop,

website ataupun *mobile*. Tujuan dari *user testing* adalah untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan *user*, sedangkan tujuan dari *usability testing* adalah untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat digunakan oleh *user*. Salah satu metode yang digunakan untuk *usability testing* yaitu dengan *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* memiliki 4 parameter yang digunakan untuk analisis *usability testing* yaitu *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan)[2].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam penelitian deskriptif yang bersifat korelasional. Penelitian ini diawali dengan proses identifikasi masalah terlebih dahulu dengan mengetahui permasalahan objek penelitian yang akan diteliti yaitu untuk menganalisis *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) dari aplikasi Nagari *Mobile Banking*. Setelah mengetahui permasalahan maka dilakukan studi literatur untuk mencari teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Setelah dibuat model penelitian maka dilakukan penyebaran kuisisioner uji coba untuk mengetahui validitas dan reabilitas. Kuisisioner yang sudah valid disebar guna untuk uji korelasi atau hubungan antara variabel X dengan Y, uji regresi serta gambaran analisis. Terakhir penulis akan mengambil kesimpulan dan mengajukan saran berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti.



Gambar 2. Alur Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah nasabah Bank Nagari yang menggunakan layanan Nagari *Mobile Banking*. Teknik yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* yaitu *Accidental Sampling* dengan menggunakan rumus *slovin* seperti dibawah ini sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 42 responden.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
N = Jumlah Populasi
e = Toleransi Error

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner berupa pernyataan terbuka. Angket yang digunakan mengacu pada model skala *likert*. Untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas instrumen dilakukan uji coba terhadap 30 responden diluar sampel. Data tentang dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 sampai 5 untuk mendapatkan data yang bersifat ordinal dan diberi skor sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Nilai Pencapaian

PK	STS	TS	N	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

Keterangan:

- PK : Pertanyaan Kuisisioner
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
N : Netral
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

Setelah diperoleh data dari kuisisioner yang disebar kepada 30 responden, maka langkah selanjutnya Uji validitas menggunakan rumus *product moment* [3]. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan korelasi antara skor butir pernyataan dengan skor total variabel dengan rumus berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (2)$$

Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan metode *alpha*. Untuk mengetahui reliabilitas angket, dilakukan dengan cara membandingkan nilai rhitung dengan $r_{tabel} = 0,361$ dengan ketentuan, bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel dan begitu juga sebaliknya.

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan pengujian prayarat analisis, Regresi linear berganda, dan pengujian hipotesis. Dalam analisis deskriptif akan dicari interval kelas pada setiap variabel, dan juga menentukan tingkat pencapaian responden pada masing-masing variabel.

$$T. Pencapaian = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{Skor Ideal Maksimum}} \times 100\% \quad (3)$$

Setelah diperoleh hasil dengan menggunakan rumus tersebut, maka untuk menentukan pengkategorian nilai pencapaian responden digunakan klasifikasi dengan ketentuan pada tabel 2. [4].

Tabel 2. Pengkategorian Nilai Pencapaian

No	Tingkat Pencapaian	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Kuat
2	80% - 89%	Kuat
3	70% - 79%	Cukup
4	60% - 69%	Lemah
5	0% - 59%	Sangat Lemah

Sumber: Riduwan (2012: 15)

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, pada pengujian ini dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, berdasarkan kepada ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas, dilakukan untuk melihat apakah data antara variabel berdistribusi normal atau tidak, dilakukan melihat kondisi seluruh variabel, apakah mempunyai hubungan yang multi terhadap *usability* (Y) dan linearitas, melihat variabel X terhadap Variabel Y, apakah memiliki hubungan yang linear. Selanjutnya regresi linear berganda, analisis ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Uji regresi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh instrument *USE* terhadap *usability* Nagari *Mobile Banking*.

Terakhir dilakukan uji hipotesis, bertujuan melihat antara variabel X dan Y mempunyai

hubungan yang signifikan atau tidak, berdasarkan ketentuan dalam pengujian hipotesis. Pada pengujian hipotesis ini dilakukan uji F dan uji T. Untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 yang sudah ditetapkan dalam rumus, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) dan *usability* berdistribusi Normal.

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan Uji F dan Uji T, berdasarkan hipotesis yang sudah ditentukan ada H_0 dan H_a yang akan diuji, apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Berdasarkan ketentuan pengujian jika nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan pengambilan keputusan dari hipotesis yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, semua hipotesis terhadap H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kesimpulan semua variabel terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Variabel *usability* (Y).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Uji validitas instrumen diambil berdasarkan perhitungan antara nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Data dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan data dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$. Pada tabel *r product moment*, jika jumlah responden 30 maka r diperoleh sebesar 0,361 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilaksanakan diperoleh hasil uji validitas instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Usefulness

No Item	Keterangan Item	r_{hitung}	Keputusan	Keterangan
1	Un1	0,797	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	Un2	0,300	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
3	Un3	0,560	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	Un4	0,620	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	Un5	0,484	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	Un6	0,631	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	Un7	0,876	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	Un8	0,876	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Usefulness* (X_1) 7 pernyataan yang dinyatakan valid dan 1 pernyataan yang dinyatakan gugur. Pernyataan yang gugur adalah item Un2.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ease of Use

No Item	Keterangan Item	r_{hitung}	Keputusan	Keterangan
1	Eu1	0,606	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	Eu2	0,866	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	Eu3	0,830	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	Eu4	0,581	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	Eu5	0,091	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
6	Eu6	0,833	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	Eu7	0,688	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	Eu8	0,555	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	Eu9	0,759	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	Eu10	0,717	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Valid
11	Eu11	0,743	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Ease of Use* (X_2) 10 pernyataan dinyatakan valid dan 1 pernyataan yang dinyatakan gugur. pernyataan yang gugur adalah Eu5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ease of Learning

No Item	Keterangan Item	r_{hitung}	Keputusan	Keterangan
1	EL1	0,636	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	EL2	0,923	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	EL3	0,711	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	EL4	0,930	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r_{tabel} dengan taraf

signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Ease of Learning* (X_3) semua pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Satisfaction

No Item	Keterangan Item	r_{hitung}	Keputusan	Keterangan
1	Sf1	0,554	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	Sf2	0,512	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	Sf3	0,739	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	Sf4	0,173	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
5	Sf5	0,502	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	Sf6	0,717	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	Sf7	0,743	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Satisfaction* (X_4) 6 pernyataan dinyatakan valid dan 1 pernyataan yang dinyatakan gugur. pernyataan yang gugur adalah item Sf4.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Usability

No Item	Keterangan Item	r_{hitung}	Keputusan	Keterangan
1	Us1	0,667	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	Us2	0,667	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	Us3	0,612	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	Us4	0,612	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Usability* (Y) semua pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

B. Analisis Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS versi 22* dan berikut pada Tabel 8 merupakan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian :

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Nilai Reliabilitas (r_{11})	r_{tabel}	Kondisi	Simpulan
X1	0,781	0,361	$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel
X2	0,679	0,361	$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel
X3	0,770	0,361	$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel
X4	0,753	0,361	$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel
Y	0,797	0,361	$r_{11} > r_{tabel}$	Reliabel

Dari Tabel 8 diatas dapat dilihat bahwa semua variabel bersifat reliabel. Berdasarkan Tabel 8, instrumen tersebut dinilai memenuhi syarat dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data.

C. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS versi 22* menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini:

Tabel 9. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		42
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1.84658917
Most Extreme	Absolute	.101
Differences	Positive	.071
	Negative	-.101
Test Statistic		.101
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber : Olahan data SPSS 22

Dari Tabel 9. diatas dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh $0,200 > 0,005$. Apabila nilai residualnya sudah terpenuhi dalam artian terdistribusi normal maka dapat dilanjutkan ke analisis tahap selanjutnya.

D. Regresi Linear Berganda

Sebelum melihat persamaan regresi berganda, terlebih dahulu kita harus mencari nilai R (Koefisien Korelasi Berganda) dan nilai R^2 (Koefisien determinasi) seperti pada Tabel 10. Koefisien determinasi (R-Square) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel bebas.

Tabel 10. Nilai Korelasi R

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.544 ^a	.296	.219

Sumber : Olahan Data SPSS 22

Berdasarkan Tabel 10 diperoleh nilai R (koefisien korelasi) = 0,544 dan R² (koefisien determinasi) = 0,296. Selanjutnya, dicari persamaan regresi berganda sebagai berikut: $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4$

Tabel 11. Uji Regresi Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	part
1	(Constant)	-11.950	3.271		-.3653	.000			
	Usefulness	.138	.063	.191	2.206	.031	.495	.248	.160
	EaseofUse	.286	.059	.422	4.879	.000	.616	.493	.354
	EaseofLearn	.121	.058	.159	2.077	.041	.314	.235	.151
	Satisfaction	.259	.071	.271	3.668	.000	.165	.392	.266

a. Dependent Variable: Usability

Sumber : Olahan data SPSS 22

E. Uji Signifikan Simultan/ Uji F

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa variabel *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) secara bersama sama signifikan terhadap *Usability*. Secara statistik bahwa ada hubungan yang positif antara *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan pengguna) secara bersama terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking*.

Tabel 12. Hasil Signifikan Simultan / Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	58.671	4	14.668	3.882	.010 ^b
	Residual	139.806	37	3.779		
	Total	198.476	41			

Sumber : Olahan data SPSS 22

Sesuai data populasi (N=42), bila *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan pengguna) secara bersama-sama memiliki korelasi. Semakin tinggi *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning*

(kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan pengguna) maka akan meningkatkan *Usability*. Berdasarkan tingkat korelasi, korelasi tersebut berada dalam interval 0,40-0,599 masuk kedalam kategori cukup kuat[5].

Semakin baik *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) yang dimiliki Nagari *Mobile Banking* maka akan semakin tinggi tingkat *Usability* Nagari *Mobile Banking* tersebut.

F. Uji Signifikan Parameter Individual/ Uji t

Uji signifikansi parameter individual (uji t) dilakukan untuk menguji variabel X (yaitu *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan pengguna) dengan variabel Y (*Usability*). Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dari 2 sisi serta membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . dan diperoleh t_{tabel} yaitu 1,681. Untuk pengujian parameter individual/ Uji t, t_{hitung} diambil dari hasil perhitungan uji regresi berganda pada Tabel 11.

1. Usefulness

Usefulness berpengaruh positif signifikan terhadap *Usability*, Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,206 > 1,681) dan signifikansi 0,031, sehingga dapat dikatakan <0,05 (0,031 < 0,05). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila *usefulness* meningkat maka *usability* juga akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *usefulness* dengan *usability* memiliki hubungan positif dan signifikan. Sehingga dapat dikatakan jika *usefulness* semakin tinggi maka *usability* akan semakin tinggi juga.

2. Ease of Use

Ease of Use berpengaruh positif signifikan terhadap *usability*, pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa *ease of use* berpengaruh positif signifikansi terhadap *usability*. Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,879 > 1,681) dan signifikansi 0,000, sehingga dapat dikatakan <0,05 (0,000 < 0,05). Pengaruh positif menunjuk arah

pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila *aese of use* meningkat maka *usability* akan meningkat juga.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *Ease of Use* dengan *Usability* memiliki hubungan positif dan signifikan. Sehingga dapat dikatakan jika *Ease of Use* semakin tinggi maka *usability* akan semakin tinggi juga.

3. Ease of Learning

Ease of Learning berpengaruh positif signifikan terhadap *usability*. Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa *ease of learning* berpengaruh positif signifikansi terhadap *usability*. Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,077 > 1,681$) dan signifikansi 0,041, sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,041 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila *ease of learning* meningkat maka *usability* juga akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *Ease of Learning* dengan *usability* memiliki hubungan positif dan signifikan. Sehingga dapat dikatakan jika *Ease of Learning* semakin tinggi maka *usability* akan semakin tinggi juga.

4. Satisfaction

Satisfaction berpengaruh positif signifikan terhadap *usability*, Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa *satisfaction* berpengaruh positif signifikansi terhadap *usability*. Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana Hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,668 > 1,681$) dan signifikansi 0,000 sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila *satisfaction* meningkat maka *usability* akan meningkat juga.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *Satisfaction* dengan *usability* memiliki hubungan positif dan signifikan. Sehingga dapat dikatakan jika *Satisfaction* semakin tinggi maka *usability* akan semakin tinggi juga.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Usefulness* (kebergunaan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan mempelajari), *Satisfaction* (kepuasan penggunaan) secara bersama sama berkontribusi

signifikan sebesar terhadap *Usability* Nagari *Mobile Banking*.

2. 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%.

V. SARAN

1. Layanan Nagari *Mobile Banking* sangat menunjang keberhasilan dari perbankan, selain untuk memanjakan para nasabah dengan kemudahan bertransaksinya juga menjawab kemampuan bersaingnya dengan perbankan lain. Oleh sebab itu Sebuah aplikasi perbankan haruslah mudah dimengerti oleh pengguna, aman dan nyaman digunakan sehingga mampu menarik minat nasabah baru.
2. Kepada pihak Bank agar lebih meningkatkan kembali dalam mempromosikan layanan *Mobile Banking* Bank Nagari agar nasabah Bank Nagari lebih banyak tertarik menggunakan layanan *Mobile Banking* serta menggunakannya secara loyal disetiap transaksinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Nielsen, J. 2012. *Usability 101: Introduction to Usability* (<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>) diakses tanggal 23 Juli 2019.
- [2]Lund, A. M. 2001. *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. *Usability Interface*, 8 (2), 3-6.
- [3]Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- [4]Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta Rosdakary.
- [5]Wandi Yuldarmawan. 2014. *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Universitas Negeri Padang