

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

Skripsi



oleh
SUDARMAN
71140109

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2018

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi
Informasi Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

SUDARMAN
71140109

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 9 Januari 2018



71140109

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI
MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

Nama Mahasiswa : SUDARMAN

NIM : 71140109

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)


Kode : TIW276

Semester : Gasal


Tahun Akademik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 9 Januari 2018

Dosen Pembimbing I


Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom., M.Cs.

Dosen Pembimbing II


Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.

HALAMAN PENGESAHAN

**EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK
JEJARING SOSIAL**

Oleh: SUDARMAN / 71140109

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 11 Desember 2017

Yogyakarta, 9 Januari 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom., M.Cs.
2. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
3. Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.



Dekan

(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa melimpahkan berkat dan kasih karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi *Usability* pada Aplikasi *Mobile Jejaring Sosial*” penulisan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada program studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Duta Wacan.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Dalam proses penulisan dan penyelesaian Tugas Akhir penulis menyadari telah menerima banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati yang tiada henti kehadiran Tuhan Yesus Kristus, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. **Bapak Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom., M.Cs.** selaku dosen pembimbing pertama, yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, ide, petunjuk serta masukan dan perbaikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
2. **Bapak Lukas Chrisantoyo, S.Kom., M.Eng.** selaku dosen pembimbing kedua yang telah sabar dan cermat untuk membimbing penulis sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.
3. Keluarga tercinta, Papa, Mama dan Adik-adik yang setiap hari selalu memberi segala bentuk dukungan dan semangat.
4. Sahabat dan teman-teman sepelayanan di **Jokib** yang selalu mendukung dalam doa dan memberikan dukungannya.

5. Sahabat-sahabat karib Karel, Mego, Yulius, Angga yang selalu membantu memberikan ide dan memberi semangat di setiap saat.
6. Untuk kedua teman baik saya ivon dan stella yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam mengumpulkan data-data penelitian.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingi meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat Tugas Akhir. Sekali lagi penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan semoga ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Januari 2018

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

ABSTRAK

Sekarang ini informasi yang terus berkembang sangat semakin terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didorong oleh pesatnya perkembangan perangkat *portable* dan nirkabel serta aplikasi *mobile* yang mendukungnya. Facebook merupakan jejaring sosial yang telah memiliki aplikasi *mobile*. *Usability* adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

Untuk menanggapi hal ini penulis melakukan sebuah studi kasus untuk mengevaluasi *usability* aplikasi *mobile* jejaring sosial Facebook. Untuk menciptakan aplikasi *mobile* perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengujian *usefulness* sebesar 61,6 % dikategorikan kedalam kategori netral. Hasil pengujian *ease of use* sebesar 74 % dikategorikan kedalam kategori cukup baik. Hasil pengujian *ease of learning* sebesar 84,3% dikategorikan kedalam cukup baik. Hasil pengujian *satisfaction* sebesar 69,7% dikategorikan kedalam kategori netral.

Kata kunci : *Usability, USE Questionnaire, jejaring sosial*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	2
1.3.Batasan Masalah	2
1.4.Tujuan Penelitian	2
1.5.Metode Penelitian	3
1.6.Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	6
2.2.2. <i>User Interface</i>	7
2.2.3. Desain Antarmuka Pengguna (<i>User Interface Design</i>)	7
2.2.3.1. Prinsip Design.....	8
2.2.4. <i>Usability</i>	8

2.2.5. <i>Usability</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.2.6. <i>Usability Testing</i>	10
2.2.7. Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.2.6. <i>USE Questionnaire</i>	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1. Analisis Pengukuran <i>Usability</i>	15
3.1.1. Analisis Responden.....	15
3.1.2. Analisis Objek Pengukuran	16
3.1.3. <i>USE Questionnaire</i>	16
3.2. Kerangka Kerja	18
3.3. Overview Aplikasi <i>Mobile</i>	19
3.3.1. Facebook	19
3.3.1.1. Deskripsi Aplikasi.....	19
3.3.1.2. Spesifikasi Aplikasi	19
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	20
3.4.1. Kuesioner	20
3.4.2. Observasi.....	20
3.4.3. Studi Pustaka.....	20
3.5. Lokasi dan Waktu penelitian.....	20
3.5.1. Lokasi Penelitian.....	20
3.5.2 Waktu Penelitian	21
3.6. Alat Pengumpulan Data	21
3.7. Instrument Penelitian	21
3.7.1. Skala <i>Likert</i>	21
BAB 4 PEMBAHASAN DAN ANALISIS <i>USABILITY</i>	26
4.1. Pengujian <i>Usability</i>	26
4.1.1. Tahapan user <i>testing</i>	26
4.1.1.1. Tujuan Pengujian	26

4.1.1.2. Batasan Pengujian	26
4.1.1.3. Menentukan Responden	27
4.1.1.4. Merencanakan Proses Pengujian.....	27
4.1.1.5. Menyajikan Data Pengujian	28
4.2. Testing / Pengujian <i>Usability</i>	29
4.2.1. Pengujian Aspek <i>Usefulness</i>	30
4.2.2. Pengujian Aspek <i>Ease of use</i>	45
4.2.3. Pengujian Aspek <i>Ease of learning</i>	62
4.2.4. Pengujian Aspek <i>Satisfaction</i>	78
4.3. Analisis <i>Usability</i>	94
4.3.1. <i>Usefulness</i>	94
4.3.2. <i>Ease of use</i>	96
4.3.3. <i>Ease of learning</i>	99
4.3.4. <i>Satisfaction</i>	101
BAB 5 KESIMPULAN.....	104
5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 USE Questionnaire dalam bahasa Indonesia	16
Tabel 3.2 Variabel USE Questionnaire dari empat nomor pertanyaan.....	24
Tabel 3.4 Interval dari kriteria penilaian rata-rata	25
Tabel 4.1 Pembagian program studi	28
Tabel 4.2 Pertanyaan dari <i>Usefulness</i>	30
Tabel 4.3 Data <i>Usefulness</i> Teknik Informatika	31
Tabel 4.4 Data <i>Usefulness</i> Sistem Informasi	32
Tabel 4.5 Data <i>Usefulness</i> Teknik Arsitektur	34
Tabel 4.6 Data <i>Usefulness</i> Bioteknologi.....	35
Tabel 4.7 Data <i>Usefulness</i> Manajemen.....	37
Tabel 4.8 Data <i>Usefulness</i> Akuntansi	38
Tabel 4.9 Data <i>Usefulness</i> Kedokteran	40
Tabel 4.10 Data <i>Usefulness</i> Theologi	41
Tabel 4.11 Data <i>Usefulness</i> Desain Produk	43
Tabel 4.12 Nilai rata-rata <i>Usefulness</i> dari setiap program studi	44
Tabel 4.13 Pertanyaan dari <i>Ease of use</i>	45
Tabel 4.14 Data <i>Ease of use</i> Teknik Informatika	46
Tabel 4.15 Data <i>Ease of use</i> Sistem Informasi	48
Tabel 4.16 Data <i>Ease of use</i> Teknik Arsitektur	49
Tabel 4.17 Data <i>Ease of use</i> Bioteknologi.....	51
Tabel 4.18 Data <i>Ease of use</i> Manajemen.....	52
Tabel 4.19 Data <i>Ease of use</i> Akuntansi	54
Tabel 4.20 Data <i>Ease of use</i> Kedokteran	55
Tabel 4.21 Data <i>Ease of use</i> Theologi	57
Tabel 4.22 Data <i>Ease of use</i> Desain Produk.....	58
Tabel 4.23 Nilai keseluruhan rata-rata <i>Ease of use</i>	60

Tabel 4.24 Pertanyaan dari <i>Ease of learning</i>	62
Tabel 4.25 Data <i>Ease of learning</i> Teknik Informatika	63
Tabel 4.26 Data <i>Ease of learning</i> Sistem Informasi	64
Tabel 4.27 Data <i>Ease of learning</i> Teknik Arsitektur	66
Tabel 4.28 Data <i>Ease of learning</i> Bioteknologi.....	67
Tabel 4.29 Data <i>Ease of learning</i> Manajemen.....	69
Tabel 4.30 Data <i>Ease of learning</i> Akuntansi	70
Tabel 4.31 Data <i>Ease of learning</i> Kedokteran.....	72
Tabel 4.32 Data <i>Ease of learning</i> Theologi	73
Tabel 4.33 Data <i>Ease of learning</i> Desain Produk.....	75
Tabel 4.34 Nilai keseluruhan rata-rata <i>Ease of learning</i>	76
Tabel 4.35 Pertanyaan dari <i>Satisfaction</i>	78
Tabel 4.36 Data <i>Satisfaction</i> Teknik Informatika.....	79
Tabel 4.37 Data <i>Satisfaction</i> Sistem Informasi.....	80
Tabel 4.38 Data <i>Satisfaction</i> Teknik Arsitektur	82
Tabel 4.39 Data <i>Satisfaction</i> Bioteknologi	83
Tabel 4.40 Data <i>Satisfaction</i> Manajemen	85
Tabel 4.41 Data <i>Satisfaction</i> Akuntansi.....	86
Tabel 4.42 Data <i>Satisfaction</i> Kedokteran	88
Tabel 4.43 Data <i>Satisfaction</i> Theologi.....	89
Tabel 4.44 Data <i>Satisfaction</i> Desain Produk	91
Tabel 4.45 Nilai keseluruhan rata-rata <i>Satisfaction</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 USE Questionnaire dengan skala likert tujuh poin	14
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Tugas Akhir	18

©UKDW

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Diagram batang <i>usefulness</i>	95
Grafik 4.2 Diagram lingkaran total point <i>usefulness</i>	95
Grafik 4.3 Diagram batang <i>ease of use</i>	97
Grafik 4.4 Diagram lingkaran total point <i>ease of use</i>	97
Grafik 4.5 Diagram batang <i>ease of learning</i>	99
Grafik 4.6 Diagram lingkaran total point <i>ease of learning</i>	99
Grafik 4.7 Diagram batang <i>satisfaction</i>	100
Grafik 4.8 Diagram lingkaran total point <i>satisfaction</i>	101

©UKDW

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE FACEBOOK JEJARING SOSIAL

ABSTRAK

Sekarang ini informasi yang terus berkembang sangat semakin terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didorong oleh pesatnya perkembangan perangkat *portable* dan nirkabel serta aplikasi *mobile* yang mendukungnya. Facebook merupakan jejaring sosial yang telah memiliki aplikasi *mobile*. *Usability* adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

Untuk menanggapi hal ini penulis melakukan sebuah studi kasus untuk mengevaluasi *usability* aplikasi *mobile* jejaring sosial Facebook. Untuk menciptakan aplikasi *mobile* perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengujian *usefulness* sebesar 61,6 % dikategorikan kedalam kategori netral. Hasil pengujian *ease of use* sebesar 74 % dikategorikan kedalam kategori cukup baik. Hasil pengujian *ease of learning* sebesar 84,3% dikategorikan kedalam cukup baik. Hasil pengujian *satisfaction* sebesar 69,7% dikategorikan kedalam kategori netral.

Kata kunci : *Usability, USE Questionnaire, jejaring sosial*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang ini informasi yang terus berkembang sangat semakin terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didorong oleh pesatnya perkembangan perangkat *portable* dan nirkabel serta aplikasi *mobile* yang mendukungnya. Hampir semua informasi yang ingin diketahui dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja oleh pengguna secara *online*. Jejaring sosial merupakan sarana penyebaran informasi yang paling banyak digunakan. Facebook merupakan jejaring sosial yang telah memiliki aplikasi *mobile*.

Untuk menciptakan aplikasi *mobile* perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum (Nurhadryani, dkk, 2010). *Usability* adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). Maka dari itu perlu dilakukan evaluasi terhadap aplikasi *mobile* tersebut untuk mengetahui *usability*-nya terhadap pengguna.

Dalam penelitian ini, contoh kasus yang akan dievaluasi adalah *usability* dari aplikasi *mobile* jejaring sosial Facebook. Jejaring sosial tersebut dipilih karena untuk saat ini populer digunakan dalam keseharian, baik dalam menjalin pertemanan antar individu, penyebaran informasi sekelompok orang, bahkan jejaring sosial ini semakin pesat digunakan untuk memperjual belikan barang dan jasa. Facebook juga memiliki beberapa fitur-fitur yang ditujukan untuk pengguna dengan maksud agar pengguna tidak merasa bosan pada saat menggunakan Facebook. Beberapa fitur yang ada dalam Facebook antara lain : Update status / status terkini, Chat / obrolan, Photos, Videos, Friends, Application, Game dan masih banyak lagi fitur-fitur terbaru lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka rumusan masalahnya adalah berapakah nilai *usability* dari aplikasi *mobile* Facebook melalui 4 aspek penting dalam usability yang ada, yaitu *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use* dan *ease of learning*.

1.3. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini, permasalahan dalam penelitian dibatasi dalam beberapa hal berikut :

1. Penelitian ini hanya melibatkan responden warga Indonesia dan dapat berbahasa Indonesia.
2. Penelitian ini hanya melibatkan responden yang menggunakan aplikasi Facebook untuk perangkat *mobile*, tanpa memperhatikan sistem operasi iOS maupun Android.
3. Kuesioner dibagikan kepada responden mahasiswa Strata 1 (S1) UKDW.
4. Kuesioner melibatkan minimal 10 orang dari tiap program pendidikan.
5. Evaluasi akan dilakukan pada aplikasi *mobile* Facebook jejaring sosial.
6. Penelitian ini tidak membangun atau merancang sebuah aplikasi *mobile*.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah Facebook telah memiliki *usability* yang baik.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam literatur ini adalah sebagai berikut :

- Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori dan konsep yang akan dilaksanakan. Sumbernya akan didapat dari buku-buku dan internet..

- Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk menganalisis aspek-aspek *usability* yang dilakukan pada hasil kuisisioner.

Metode *USE Questionnaire* yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan yang membahas tentang 4 dimensi aspek *usability* yaitu:

- *Usefulness*
- *Satisfaction*
- *Ease of use*
- *Ease of learning*

Pengelompokan nilai suatu variabel pertanyaan dengan menggunakan Skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap suatu objek dalam kuisisioner.

- Konsultasi

Konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai segala masalah yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

- Kuisisioner

Dilakukan untuk mendapat data – data mengenai penelitian evaluasi *usability* aplikasi *mobile* Facebook jejaring sosial yang akan diberikan kepada para responden.

- Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dari hasil analisis data yang telah diperoleh.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, membahas tentang latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, batasan-batasan masalah, metode penelitian, tujuan serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka tinjauan pustaka dan teori-teori dasar yang diperlukan untuk pembuatan penelitian tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN METODE PENGUJIAN, membahas tentang aplikasi *mobile* jejaring sosial yang akan dilakukan objek penelitian serta membuat perancangan untuk menguji aspek *usability*-nya.

BAB IV ANALISIS *USABILITY*, membahas dan menganalisa tentang hasil pengujian aspek *usability* pada tiap aplikasi *mobile* jejaring sosial yang diteliti..

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, kesimpulan memberikan penjelasan tentang hasil penelitian terhadap aspek *usability* pada aplikasi *mobile* jejaring sosial yang diteliti, serta beberapa saran atau masukan yang dapat diberikan untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi *mobile* tersebut serta penelitian untuk kedepannya.

BAB 5

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegunaan dari aplikasi Facebook (*usefulness*) tidak memberikan hasil baik bagi responden yang menggunakan. Dengan hasil yang didapat dari pengujian sebesar 61,6 % dikategorikan kedalam angka 4 dari interval 57.1 % – 71.3 %.
2. Dari segi kemudahan dalam penggunaan aplikasi *mobile* Facebook (*ease of use*) tidak memiliki pengaruh positif secara langsung terhadap kepuasan pengguna (*satisfaction*) aplikasi *mobile* Facebook dengan perolehan hasil dari *satisfaction* 69,7%.
3. *Usefulness* berpengaruh positif terhadap *ease of use*. Hasil ini menunjukkan dengan perolehan poin 74% menunjukkan semakin baik kemudahan dalam penggunaan aplikasi *mobile* Facebook.
4. Berbanding terbalik dengan *ease of learning*, kemudahan dalam dipelajari aplikasi *mobile* Facebook menunjukkan hasil positif dari responden. Poin yang diperoleh dari pengujian responden dapat diketahui bahwa 84,3% dari aspek kemudahan dalam dipelajari menunjukkan responden terbiasa dalam menggunakan aplikasi *mobile* Facebook.
5. Aspek *usefulness*, 7 dari 9 program studi memilih pertanyaan ke 6 sebagai pertanyaan terendah (aplikasi ini menghemat waktu saya), dapat disimpulkan responden tidak dapat menghemat waktu ketika menggunakan Facebook. Misalnya dalam hal bermain game poker, nineball.

5.2. Saran

Terlepas dari hasil yang dimiliki, hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai harapan yang luas untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa. Adapun saran dari hasil penelitian ini untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Buat pengembangan, sebaiknya memperluas lokasi penelitian, tidak hanya di Universitas Kristen Duta Wacana, tetapi semua kalangan dari berbagai usia yang menggunakan aplikasi Facebook.
2. Penelitian selanjutnya juga bisa memperluas obyek penelitian, tidak hanya sebatas masalah *usability*, tetapi menyangkut faktor-faktor lain. Misalnya sistem keamanan pada Facebook.

©UKDW

DAFTAR PUSTAKA

- Dewiyana, H. (2008). Uji Ketergunaan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatra Utara. *Journal Studi Perpustakaan dan Informasi*, Volume 4 nomor 2.
- Dix, dkk. (2004). *Human Computer Interaction 3rd Edition*. Edinburg Gate England: Pearson Education Limited.
- Eason, L.C. (1992). *Requirements Engineering*. Online. Diakses 13 september 2017. <https://books.google.co.id/books?isbn=1447110056>.
- Harry, N., & Deborah, A. (2012). Analyzing Likert Data. *Journal of Extension*. Volume 50 nomor 2.
- John, D. (2008). Do Data Characteristics Change According to the number of scale points used? An experiment using 5-point, 7-point dan 10-point scales. *International Journal of Market Research*, 50 (1), 61-77.
- Kusdionoro. (2012). Analisis Usability Website Akademik Perguruan Tinggi Di Indonesia Menggunakan Metode PROMETHEE VICTOR, dan ELECTREE. *Skripsi*. Pend. Teknik Informatika, Universita Negeri Yogyakarta.
- Kukulska-Hulme, A., dkk. (2009). Innovation in Mobile Learning: A European Perspective. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 1(1), 13-35.
- Liang, C., dkk. (2009). A User-Centered Design Approach to Develop a Web-Based Resource System for Homeland Education. *An International Journal*, Volume 1 nomor 1.
- Likert, R. (1932). A Technique For The Measurement Of Attitudes. *Archives of Psychology* 140 : 1 - 55.

- Lund, A.L.(2001). Measuring Usability with the USE Questionnaire. Usability and User Experience, STC Community. *Online*. Diakses 10 september 2017. <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>.
- Mardhia, A. (2015). Usability Evaluation Website E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online (lapor!) : Perbandingan antara Existing Product dan Development Product. *Skripsi*. Fakultas, Ilmu Komputer. Universitas Indonesia.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101. Intorduction to usability. *Online*. Diakses 13 september 2017. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Nurhadryani, dkk. (2010). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Journal ilmu computer agri-informatika*. Volume 2 Nomor 2 halaman 83 – 93.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests 2rd Edition. Canada : Handbook of Usability Testing.
- Sobirin. (2015). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Alternatif Persiapan Ujian Nasional Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Skripsi*. Pend. Teknik Informatika, Universita Negeri Yogyakarta.
- Sridevi, S. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*. Volume 2 halaman 2.
- Tahir, N. (2011). Human Computer Interaction (IJHCI). *International Journal*. Volume 2 halaman 1.
- Widhiarso, W., dkk. (2007). Metode UCD (User Centered Design) untuk rancangan Kios Informasi. Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ. *Journal ilmiah*. Volume 3 nomor 3.

Yacob, Suyoto, Purnomo. (2016). Pengujian Usability Antarmuka Aplikasi Mangente. dalam SENTIKA 2016. Yogyakarta.

Yudistira, R. (2011). Aplikasi Android untuk Memaksimalkan Iklan Online. *Skripsi*. Fakultas, Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Zang, D., & Adipat, B. (2005). Interface Design for Mobile Applications. *University of Maryland Baltimore County*.

©UKDW