

ANALISIS PEMBAYARAN DIGITAL DANA DENGAN APLIKASI ISO/IEC 9126 MODEL BERDASARKAN FAKTOR KEGUNAAN

Okny Kurniawan^{1*}, Richky Faizal Amir², Andreyestha³, Andi Taufik⁴, Fajar Akbar⁵, Imam Nawawi⁶

^{1,5}Informatika, Universitas Nusamandiri

⁴Sistem Informasi, Universitas Nusamandiri

²Ilmu Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika

^{3,6} Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

email: fajar.fkb@nusamandiri.ac.id^{1*}

Abstrak: Pembayaran digital sudah menjadi tren untuk saat ini. Kemudahan penggunaan aplikasi dan biaya transaksi yang relatif murah telah mengubah pola perilaku masyarakat dalam melakukan pembayaran dan transaksi yang serba digital. Dana merupakan aplikasi dompet digital yang juga berfungsi sebagai pembayaran digital. Banyaknya pesaing saat ini khususnya di bidang pembayaran digital memerlukan adanya evaluasi terhadap kualitas perangkat lunak. Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur kualitas perangkat lunak adalah ISO/IEC 9126, sebuah organisasi standarisasi internasional yang digunakan sebagai pedoman model kualitas. Dalam proses evaluasi Usability pada ISO/IEC 9126 terdapat karakteristik kualitas Usability yang meliputi sub-karakteristik kualitas yaitu: keterpahaman, kemampuan belajar, pengoperasian, dan daya tarik. Pengendalian kualitas perangkat lunak yang akan dievaluasi difokuskan pada perspektif Usability dengan tujuan untuk memuaskan kebutuhan pengguna. Nilai dikelompokkan berdasarkan tiga kategori, dari 0-100% tidak memuaskan antara 0%-40%, marginal antara 40%-60%, dan memuaskan antara 60%-100%. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil pengukuran kepuasan pengguna dari aplikasi DANA dan berdasarkan hasil perhitungan nilai Usability sebesar 0,84 maka dapat dikatakan kategori memuaskan (satisfactory).

Kata Kunci : Pembayaran digital, Dana, Kegunaan, ISO/IEC 9126.

Abstract: Payments using digital payments have become a trend for now. The ease of use of the application and the relatively low transaction fees have changed the pattern of people's behaviour in making payments and transactions that are all digital. Dana is a digital wallet application that also functions as a digital payment. The large number of competitors today, especially in the field of digital payments, requires an evaluation of the quality of the software. One of the methods used to measure software quality is ISO/IEC 9126, an international standardization organization that is used as a guide for quality models. In the Usability evaluation process in ISO/IEC 9126 there are Usability quality characteristics which include quality sub-characteristics, namely: understandability, learnability, operability, and attractiveness. Software quality control that will be evaluated is focused on the Usability perspective with the aim of satisfying user needs. Values were grouped according to three categories, from 0-100% unsatisfactory between 0%-40%, marginal between 40%-60%, and satisfactory between 60%-100%. In this research aim to measure user satisfaction from DANA application and the results of the calculation of the Usability value of 0.84 then it can be said to be satisfactory category (satisfactory).

Keywords : Digital payment, Dana, Usability, ISO/IEC 9126.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa perilaku serba digital. Salah satunya adalah pembayaran. Pembayaran dengan transaksi digital atau istilahnya pembayaran digital sudah menjadi tren pembayaran saat ini yang mudah dilakukan. Pembayaran digital juga telah banyak digunakan di berbagai negara di dunia. Hampir seluruh proses bisnis di setiap lapisan masyarakat memanfaatkan perkembangan teknologi, khususnya di bidang ekonomi. Perkembangan teknologi informasi di bidang perekonomian dimaksudkan untuk memudahkan pelaku usaha dan konsumen. Salah satu contoh digitalisasi di bidang ekonomi yang banyak digunakan adalah teknologi finansial (fintech)[1]. Pesatnya perkembangan teknologi finansial memungkinkan terjadinya persaingan keunggulan teknologi fintech yang ada di Indonesia. Salah satunya DANA, sebagai dompet digital DANA menyediakan fitur unggulan berupa Save Bank Cards yang

memungkinkan pengguna menyimpan kartu debit atau kredit untuk memudahkan transaksi[2].

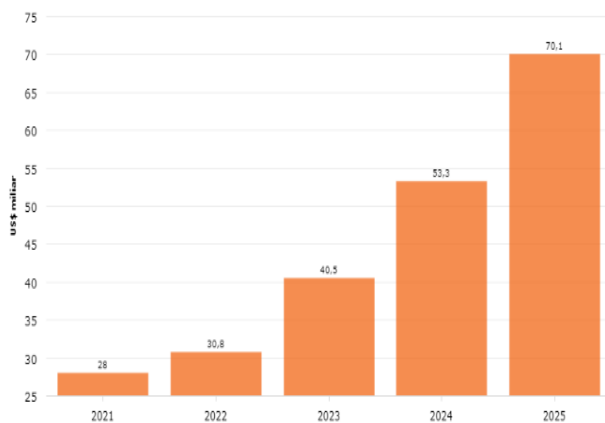
Penggunaan dompet digital Dana memungkinkan penggunanya melakukan berbagai transaksi, baik berupa transaksi di outlet offline, pembayaran di e-commerce, hingga pembayaran e-tiket. Banyaknya manfaat yang ditawarkan Dana ini menjadikannya lebih luas bagi pengguna di setiap komunitas. Mayoritas aplikasi fintech berada di bidang pembayaran dan pinjaman. Dimana, kontribusi fintech di bidang pembayaran alias dompet digital mencapai 29%, sedangkan 23% bergerak di bidang pinjaman. Salah satu fintech Tanah Air, DANA, telah hadir sejak tahun 2017 dan resmi diluncurkan pada 5 November 2018. Fintech DANA dikembangkan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, sebagai dompet digital yang dapat melakukan transaksi non tunai dan non kartu secara digital. [2] [3]. Dengan hadirnya banyak pilihan aplikasi dompet elektronik yang berkembang saat ini, penulis melalui penelitian ini bermaksud ingin

mengetahui tingkat kepuasan dari para pengguna setia aplikasi dompet digital DANA dengan pendekatan faktor kegunaan dengan aplikasi ISO/IEC

Bagi pengguna akun DANA reguler, dapat melakukan isi ulang atau top up maksimal Rp 2 juta, sedangkan untuk akun DANA premium maksimal Rp 10 juta. Uang yang tersimpan di aplikasi DANA juga dapat ditarik tunai di agen, Alfamart, dan Lawson. Sebagai dompet digital, uang yang ditempatkan di aplikasi DANA dapat digunakan untuk membayar pulsa, listrik, hingga merchant yang bekerja sama dengan DANA. Pengguna DANA juga dapat menggunakan fitur Simpan Kartu Bank untuk menghubungkan pembayaran dari bank ke aplikasi DANA. Jika dibandingkan dengan penyedia layanan dompet digital lainnya, DANA memiliki keunggulan pada konsep platform terbuka. Artinya DANA dapat menjadi pilihan pembayaran online maupun offline tanpa mengurangi fitur utamanya[4].

Dalam empat tahun terakhir keberadaannya, jumlah pengguna aplikasi DANA telah melampaui 100 juta akun. Pada acara DANA Tech Talk 2022: Mengaktifkan Kepercayaan Finansial Digital dengan Teknologi Keamanan Canggih dijelaskan bahwa DANA telah melayani 5.000 merchant online dengan rata-rata transaksi tujuh juta transaksi per hari. Di tengah ramainya pesaing dompet digital di Indonesia, survei DS Innovative menyebutkan DANA menduduki peringkat ketiga dalam hal tingkat kesadaran.

Melalui kebijakan tersebut menyebabkan potensi berkembangnya Pembayaran Digital di Indonesia mengingat di Indonesia diperkirakan pada tahun 2025 akan semakin banyak usia produktif. Menurut penelitian yang telah dilakukan tentang Pembayaran Digital pada tahun 2022 mengenai dompet elektronik 30,8% penggunaan aplikasi dompet digital digunakan pada aplikasi e-commerce usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang berpindah ke dalam jaringan (online)[5].

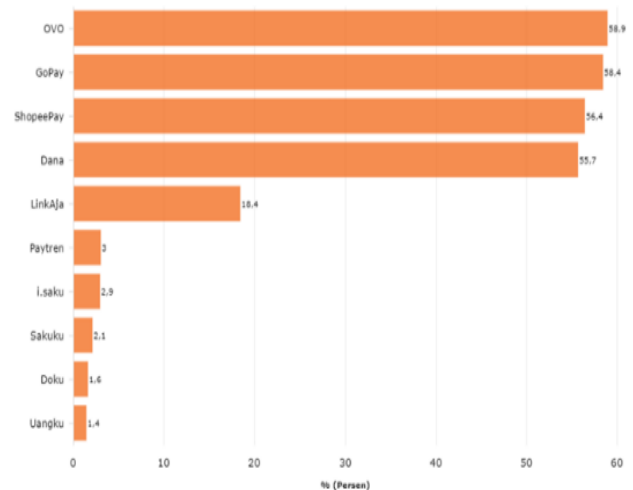


Gambar 1. Penggunaan Produk Digital

Berdasarkan grafik gambar 1, penggunaan produk digital khususnya dompet digital semakin meningkat setiap tahunnya, hal ini membuktikan

momen digital ini mulai tumbuh dan berkembang serta diminati masyarakat Indonesia dibandingkan dengan pembayaran tunai [6].

Dari beberapa dompet elektronik terkini yang beredar di Indonesia seperti Go Pay, OVO, Dana, Shopee Pay, Link Aja, dan lain-lain. Beberapa aplikasi dompet digital yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah DANA [1]. Dana ini didirikan pada tanggal 5 Desember 2018, dana tersebut berperan sebagai dompet digital yang dibuat untuk digunakan sebagai alat pembayaran elektronik digital yang non-tunai dengan jaminan pemrosesan transaksi, keamanan saldo, dan jaminan data pengguna sehingga tercipta keamanan dalam penggunaan aplikasi[7]. pada akhir tahun 2021 dilakukan survey terhadap dompet digital[8] hasil yang didapat ada pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. SEQ Fig. 1* ARABIC 2 Digital Wallet Usage According to Survey, 2021

Dari gambar 2 di atas urutan dompet digital, menunjukkan OVO menjadi aplikasi dompet digital yang paling banyak digunakan. Sebanyak 58,9% responden pengguna dompet digital mengaku menggunakan OVO. OVO hanya unggul sedikit dari GoPay yang digunakan oleh 58,4% responden. Selanjutnya, ShopeePay berada di peringkat ketiga dengan persentase penggunaan sebesar 56,4% responden. Dana berada di posisi keempat dengan pengguna sebesar 55,7% responden. Dana juga menjadi dompet digital keempat yang digunakan oleh lebih dari 50% responden. Dompet digital lainnya memiliki penggunaan di bawah 50 persen. Beberapa di antaranya adalah LinkAja digunakan oleh 18,4% responden, PayTren sebanyak 3% responden, dan i.saku sebanyak 2,9%. Berdasarkan pesanan dompet digital ini kemungkinan penerapan DANA dari tingkat Kegunaan cukup rendah karena berada di urutan ke 4[8]. Banyaknya kompetitor yang tumbuh dan berkembang pada saat yang sama khususnya di bidang dompet digital maka diperlukan evaluasi kualitas terhadap perangkat lunaknya [9]. Hasil evaluasi dari ISO/IEC 9126 kemudian berupa skor Usability[10],

menguji faktor-faktor kemudian dilakukan analisis dengan metode deskriptif dan pendekatan induktif.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul Analisis Komparatif Model Kualitas Perangkat Lunak Dalam Pemilihan Marketplace *E-Commerce*, penelitian ini menganalisis hasil pemilihan *e-commerce* dengan menggunakan beberapa model kualitas perangkat lunak yang diimplementasikan dengan proses analitik hierarki menggunakan alat *Expert Choice*, dalam pengujian ini menggunakan beberapa modelnya adalah *McCall*, *Boehm*, *Dromey*, *FURPS*, *ISO 9126*, dengan menguji sejumlah aspek Aksesibilitas, Kelengkapan, Akurasi, Ketepatan, Kemampuan Beradaptasi, Keterserifikasi, Ketersediaan, Kesederhanaan, Kegunaan, Kekokohan, Dokumentasi, Fungsionalitas, Interoperabilitas, Tata Letak, Pemeliharaan, Pengoperasian, Portabilitas, Konsistensi, Keandalan, Integritas, Stabilitas, Efisiensi [11].

Kajian selanjutnya berjudul Penerapan Model Kualitas Perangkat Lunak dalam Evaluasi Kualitas Kajian, penelitian ini menganalisis, dan membandingkan jaminan kualitas proses pengembangan menerapkan pendekatan, terminologi dan konsep kualitas dari standar *ISO 9001* dan *ISO 9126*, dalam pengujian ini menggunakan beberapa model yaitu *McCall*, *Boehm*, *Dromey*, *FURPS*, *ISO 9126*, dengan menguji sejumlah aspek kesesuaian fungsionalitas, Suitability, Understanding, Learnability [12].

Dalam empat tahun terakhir keberadaannya, jumlah pengguna aplikasi DANA telah melampaui 100 juta akun. Pada acara DANA Tech Talk 2022: Mengaktifkan Kepercayaan Finansial Digital dengan Teknologi Keamanan Canggih dijelaskan bahwa DANA telah melayani 5.000 merchant online dengan rata-rata transaksi tujuh juta transaksi per hari. Di tengah ramainya pesaing dompet digital di Indonesia, survei DS Innovative menyebutkan DANA menduduki peringkat ketiga dalam hal tingkat kesadaran.

Dengan banyaknya pengguna aplikasi Dana sebagai pembayaran digital dan banyaknya kompetitor yang tumbuh dan berkembang saat ini khususnya di bidang pembayaran digital, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap kualitas perangkat lunak tersebut. Hasil evaluasi *ISO/IEC 9126* akan berupa nilai kegunaan, faktor-faktor yang diuji kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif dan pendekatan induktif [10]. Pada proses evaluasi Usability pada *ISO/IEC 9126* terdapat karakteristik kualitas Usability yang didalamnya terdapat beberapa poin kualitas yaitu: keterpahaman, kemampuan belajar, pengoperasian, dan daya tarik. Penelitian ini akan fokus pada perspektif kegunaan dengan tujuan untuk memuaskan kebutuhan pengguna [10] [13].

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan nilai-nilai kegunaan pada aplikasi DANA, untuk menentukan kualitas dari segi kegunaan sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi dan

data penelitian di masa yang akan datang. Sehingga, hasilnya bisa dijadikan bahan perbandingan bagi pengguna dalam memilih pembayaran digital yang tepat.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Literatur

Untuk proses pemeliharaan pada suatu sistem diperlukan perangkat lunak yang berkualitas baik, perangkat lunak yang berkualitas baik adalah perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Agar perangkat lunak mempunyai kualitas yang baik bagi pengguna, maka diperlukan informasi terkait perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk harus berkualitas tinggi yang dapat memuaskan sebagian besar pengguna. Produk berkualitas tinggi dapat memberikan keamanan dan kepercayaan produk untuk mencapai sasaran kualitas perangkat lunak. Dengan menyediakan produk berkualitas tinggi, kepastian dan kepercayaan pengguna terhadap produk dapat memenuhi sasaran kualitasnya. Pengujian kualitas perangkat lunak adalah proses yang digunakan untuk menentukan keakuratan, integritas, dan kualitas perangkat lunak. Pengujian kualitas perangkat lunak merupakan bagian penting dari penjaminan kualitas perangkat lunak dengan mempertimbangkan aspek dasar seperti spesifikasi, desain, dan pengkodean [14].

Perbandingan Karakteristik Kualitas Perangkat Lunak dan Evaluasi Karakteristik Keberlanjutan Perangkat Lunak dengan melakukan pengujian perangkat lunak menggunakan beberapa model pengujian perangkat lunak seperti model *McCall*, Model Kualitas Evans dan Marciniak, Model Kualitas *Deutsch and Wills*, *FURPS*, Model Kualitas *Dromey*, Model Kualitas *ISO/IEC 9126*, Model Kualitas *ISO/IEC 25000*. Hasilnya, data yang dikumpulkan dari penelitian ini dan perbandingannya menunjukkan kesamaan di tingkat atas karakteristik antara keberlanjutan perangkat lunak dan kualitas perangkat lunak, dan penekanan pada keberlanjutan, pemeliharaan, dan portabilitas *ISO 25010* [15].

Dalam pengujian ini menggunakan beberapa model yaitu : *McCall*, *Boehm*, *Dromey*, *FURPS*, *ISO 9126*, *Glibb*, *Kitchenham Model* dengan menguji beberapa aspek *Accessibility*, *Completeness*, *Accuracy*, *Correctness*, *Adaptability*, *Verifiability*, *Confidentiality*. Hasil yang diperoleh dari Rating menunjukkan Pemeliharaan menjadi atribut kualitas yang paling penting diikuti oleh Keamanan, Testabilitas, Keandalan, Efisiensi, Kegunaan, Portabilitas [16].

Dalam pengujian ini menggunakan beberapa model yaitu: *McCall*, *Boehm*, *Dromey*, *FURPS*, *ISO 9126*, dengan menguji beberapa aspek *Accessibility*, *Completeness*, *Accuracy*, *Correctness*, *Adaptability*, *Verifiability*, *Availability*, *Simplicity*, *Usability*. Mengukur dan mengevaluasi kualitas Sistem Informasi Akademik (AIS), yang menggabungkan beberapa standar kualitas perangkat lunak, untuk

membantu analisis sistem, pengembangan sistem, dan pemrograman sistem dalam proyek AIS dengan ISO 9126[17].

B. Pembayaran Digital

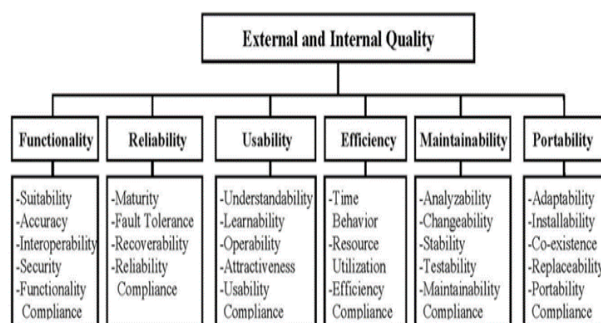
Pembayaran Digital adalah teknologi dompet uang tunai baru – untuk Masyarakat tentang pembayaran non tunai jarak jauh yang lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. Beberapa orang di dunia mengenalnya dengan nama Digital Payment sebagai dompet digital atau uang elektronik yang dapat digunakan untuk membayar berbagai transaksi yang telah tersedia[18].

C. HARI

DANA telah hadir sejak tahun 2017 dan resmi diluncurkan pada tanggal 5 November 2018. Fintech DANA dikembangkan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, sebagai dompet digital yang dapat melakukan transaksi non tunai dan non kartu secara digital. Bagi pengguna akun DANA reguler, dapat melakukan isi ulang atau top up maksimal Rp 2 juta, sedangkan untuk akun DANA premium maksimal Rp 10 juta. Uang yang tersimpan di aplikasi DANA juga dapat ditarik tunai di agen, Alfamart, dan Lawson. Sebagai dompet digital, uang yang ditempatkan di aplikasi DANA dapat digunakan untuk membayar pulsa, listrik, hingga merchant yang bekerja sama dengan DANA. Pengguna DANA juga dapat menggunakan fitur Simpan Kartu Bank untuk menghubungkan pembayaran dari bank ke aplikasi DANA. Jika dibandingkan dengan penyedia layanan dompet digital lainnya, DANA memiliki keunggulan pada konsep platform terbuka. Artinya DANA dapat menjadi pilihan pembayaran online maupun offline tanpa mengurangi fitur utamanya[9].

D. ISO/IEC 9126

ISO/IEC 9126 merupakan standar internasional yang diterbitkan oleh ISO dalam mengevaluasi dan menguji kualitas perangkat lunak [10].



Gambar 3. Karakteristik dan sub-karakteristik standar ISO 9126

Berdasarkan gambar 3 tentang karakteristik dan sub-karakteristik standar ISO 9126 telah dikembangkan dalam upaya mengidentifikasi atribut kualitas utama untuk perangkat lunak komputer.

Faktor kualitas menurut ISO 9126 mencakup enam karakteristik kualitas sebagai berikut :

- Fungsionalitas (*Functionality*) : Perangkat lunak dapat menjalankan fungsi sesuai kebutuhan pengguna.
- Keandalan (*Reliability*) : Perangkat lunak dapat mempertahankan tingkat kinerja tertentu.
- Kegunaan (*Usability*) : Perangkat lunak dapat dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna.
- Efisiensi (*Efficiency*) : Perangkat lunak dapat memberikan kinerja yang sesuai dan relatif terhadap jumlah sumber daya yang digunakan.
- Pemeliharaan (*Maintenance*) : Perangkat lunak dapat dengan mudah dimodifikasi. Modifikasi seperti: koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional.

E. Scala Likert

Skala pengukuran pada penelitian ini menggunakan skala likert. Skala Likert merupakan skala yang biasa digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Likert, yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 5. Jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. tidak setuju.

F. Statistik

Statistika adalah ilmu mengolah data dan menarik kesimpulan secara cermat serta hipotesis logis dari pengolahan data yang diperoleh dari data mentah yang diolah menjadi data yang dapat menyampaikan informasi kepada penerimanya [23]. Statistika dan komputer saat ini sangat bermanfaat sebagai alat pengolahan data, dengan adanya komputer statistik diharapkan dapat mempermudah dalam mengolah data statistik sehingga menjadi lebih cepat dan akurat sehingga dapat membantu dalam mengambil keputusan yang tepat. keputusan. Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer, bermunculan berbagai program komputer yang dirancang khusus untuk membantu pengolahan data statistik. Pengolahan data statistik menjadi lebih mudah tanpa mengurangi keakuratan hasil keluaran. Ada tiga poin penting dalam penelitian kuantitatif yang akan memudahkan pengolahan data:

- Memahami dasar-dasar Ilmu Statistik dan landasan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, hasil penelitian menjadi pembuktian hipotesis. Untuk dapat mempunyai suatu hipotesis yang dapat dibuktikan, maka mahasiswa harus mampu menguasai teori yang digunakan, tujuan penelitian yang diinginkan atau capaian sebagai beberapa komponen utama pembentuk hipotesis. Dari landasan hipotesis yang jelas tersebut, pada

- akhirnya siswa akan dapat memahami dan menganalisis apakah hasil penelitian sesuai dengan hipotesis atau pencapaian yang diinginkan. Selain memahami landasan penelitian, memahami atau setidaknya memahami dasar-dasar Ilmu Statistika merupakan hal berikutnya yang harus dimiliki mahasiswa. Ilmu dasar statistika ini akan membantu siswa dalam proses pengumpulan data, memasukkan data dan membaca hasil data yang berupa angka serta menafsirkannya menjadi hasil yang mudah dipahami. Seperti pada saat melakukan Uji Reliabilitas, siswa harus mampu membaca arti dari angka yang keluar.
2. Memahami teknik pengambilan sampel dalam penelitian kuantitatif, surveyor merupakan teknik pengumpulan data yang paling populer, memahami teknik pengambilan sampel ini sangat penting untuk dimiliki. Berbeda dengan sensus komprehensif skala besar, metode penelitian memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perwakilan atau subjek survei sebagai proporsi dari total populasi dan mempelajari kebutuhan dan hipotesis survei dengan karakteristik dan komponen yang sesuai.

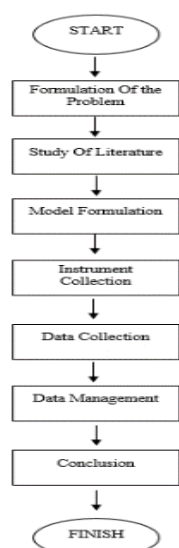
METODE

A. Sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil kuesioner pengguna DANA. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 73 responden pengguna aplikasi Pembayaran Digital DANA.

B. Studi Bertahap

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran ini agar teratur dan sistematis adalah sebagai berikut:



Gambar 4. SEQ Fig. 1* ARABIC 4 Research Step

- a. Perumusan masalah tahapan awal proses penelitian menentukan sesuatu yang potensial untuk diteliti dengan mendeteksi masalah yang sedang diamati.
- b. Tahapan studi kepustakaan mencari referensi sumber dari berbagai sumber seperti jurnal, buku dan sumber-sumber terpercaya yang berkaitan dengan objek yang diteliti.
- c. Perumusan model yang digunakan yaitu menggunakan konsep model *ISO/IEC 9126*.
- d. Persiapan instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan pertanyaan.
- e. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden pengguna Pembayaran Digital DANA.
- f. Pengolahan data menggunakan metode statistik dalam menganalisis data yang berhasil dikumpulkan dari responden.
- g. Penarikan kesimpulan dari hasil jawaban dari beberapa pertanyaan penelitian yang telah diajukan sesuai dengan hasil analisis.

Usability adalah kemampuan suatu sistem untuk dapat digunakan dengan mudah, menarik dan dapat dipahami dengan uji kegunaan yang jelas menggunakan kuesioner dengan total 12 (dua belas) item pernyataan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner Pernyataan

Variabel <i>ISO/IEC9126</i> (Kegunaan)	Pernyataan
Pemahaman yang mudah	- Sistem Pembayaran Digital mudah dipahami - Ketentuan Pembayaran digital dapat dipahami
Mudah dipelajari (<i>Learnability</i>)	- Tampilan pada Pembayaran Digital sudah bagus - Informasi mengenai sistem pembayaran digital cukup jelas
Mudah dioperasikan (<i>operabilitas</i>)	- Kecepatan pemrosesan data pada Pembayaran Digital sangat memadai - Sistem pengoperasian Pembayaran Digital cukup mudah
Perhatian yang menarik (<i>Attractiveness</i>)	- Fitur pada sistem Pembayaran Digital cukup lengkap - Tampilan pada sistem Pembayaran Digital cukup konsisten. - Sistem warna latar belakang Pembayaran Digital sudah cukup baik. - Font atau tulisan pada sistem <i>Digital Payment</i> sudah cukup jelas. - Ukuran font atau tulisan pada <i>Digital Payment</i> saja sudah cukup. - Desain pada sistem Pembayaran Digital sudah cukup baik

Skala Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam

penelitian yang berbentuk survei. Ada dua bentuk Pertanyaan yang menggunakan Likert yaitu: pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 5. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju [20].

Tabel 2. Nilai Kuesioner

SKOR	NILAI
1	Sangat tidak setuju
2	tidak setuju
3	Diragukan
4	Setuju
5	Sangat setuju

Untuk menghitung skor Usability menggunakan persamaan (1), sedangkan skor maksimum ditunjukkan dengan persamaan (2) [13].

$$U = \frac{P}{Q} \text{ (Kesetaraan 1)}$$

$$Q = R \times S \times 5 \text{ (Kesetaraan 2)}$$

Keterangan:

U = Kegunaan

P = Skor total

Q = Skor Maksimum

R = Jumlah responden yang menjawab

S = Jumlah soal atau pertanyaan

5 = Nilai tertinggi pada kuesioner

U adalah Kegunaan, P adalah skor total, Q adalah skor maksimum, R adalah jumlah seluruh responden yang menjawab sangat setuju (nilai = 5), S adalah jumlah pertanyaan dan 5 adalah skor tertinggi pada kuesioner. Semakin banyak dikalikan 1 (satu) maka skor Usability semakin baik [13].

Nilai ciri Kegunaan yang dapat diperhitungkan dalam bentuk penyajian. Nilai dikelompokkan berdasarkan tiga kategori, dari rentang 0%-100%. Kategori evaluasi yang tidak memuaskan (tidak memuaskan) antara 0%-40%, marginal antara 40%-60%, dan memuaskan (memuaskan) antara 60%-100% [18].

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

Karakteristik responden merupakan identitas responden yang digunakan untuk sampel penelitian. Karakteristik responden digunakan untuk mengetahui keberagaman responden berdasarkan jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan lain-lain. Kuesioner yang disebar untuk penelitian ini telah

mendapat 73 tanggapan. Sebanyak 73 responden mengisi kuesioner berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan, dan tingkat pendidikan, yang dapat disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Karakteristik Responden Terhadap Berdasarkan Gender

Jenis kelamin	Jumlah
Pria	47
Perempuan	26
Total	73

Pada Tabel 4 hasil angket karakteristik tipe gender pada penelitian ini untuk laki-laki sebanyak 47 responden, dan untuk perempuan sebanyak 26 responden.

Tabel 4. Karakteristik Responden Terhadap Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah
TNI/POLRI	0
Pegawai pemerintahan	7
pegawai sektor swasta	4
pengusaha	9
Ibu rumah tangga	1
Pendidik (Guru, Dosen, dll)	17
Murid	21
Lainnya	14
Total	73

Hasil kuesioner dengan karakteristik profesi/pekerjaan, pada Tabel 4 didominasi oleh pelajar/mahasiswa dengan jumlah responden 21, kemudian dari kalangan tenaga pendidik (guru, dosen, dan lain-lain) sebanyak 17 responden. Responden yang berasal dari ibu rumah tangga paling sedikit berjumlah 1 responden.

Tabel 5. Karakteristik Responden Terhadap Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Jumlah
SMA	12
D3	2
S1	32
S2	27
Total	73

Untuk karakteristik responden pada jenjang pendidikan pada penelitian ini didominasi pada jenjang S1 yang berjumlah 32 orang, selanjutnya untuk jenjang S2 berjumlah 27 orang. Untuk SMA/SMK Setara berjumlah 12 orang, dan paling sedikit dari jenjang D3 berjumlah 2 orang.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Kuesioner

Penyataan	SD	D	N	A	pada
1	1	0	6	37	29
2	0	3	5	37	27
3	0	1	7	41	23
4	0	1	8	38	25
5	0	1	6	37	29

6	0	1	4	41	27
7	0	3	10	35	25
8	0	1	7	42	23
9	0	1	7	36	28
10	0	1	7	39	26
11	0	1	5	42	25
12	0	1	6	45	21
Total	1	15	78	470	308

Pada Tabel 6. rekapitulasi hasil yang bertujuan untuk mengetahui jumlah respon setiap pernyataan kuesioner dimana jumlah skor Sangat Setuju (SA) sebanyak 308, untuk jumlah skor Setuju (A) sebanyak 470 tanggapan, untuk jumlah skor Netral (N) sebanyak 78 tanggapan, untuk jumlah skor Netral (N) sebanyak 78 tanggapan, untuk jumlah skor Sangat Setuju (SA) sebanyak 308, untuk jumlah skor Setuju (A) sebanyak 470 tanggapan, untuk jumlah skor Netral (N) sebanyak 78 tanggapan, untuk jumlah skor Netral (N) sebanyak 78 tanggapan. jumlah skor Tidak Setuju (D) sebanyak 15 tanggapan dan skor Sangat Tidak Setuju (SD) sebanyak 1 tanggapan.

Tabel 7. Total Tanggapan

Respon Total			
Tanggapan	Jumlah	Skor	Total
SS	308	5	1540
S	470	4	1880
N	78	3	234
TS	15	2	30
STS	1	1	1
Skor total			3685

Untuk mendapatkan total skor kegunaan dimana jumlah skor respon dikalikan dengan jumlah skor pada skala likert, maka total skor Sangat Setuju (SS) adalah $308 \times 5 = 1540$, total skor Setuju (S) adalah $470 \times 4 = 1880$, banyaknya skor Netral (N) adalah $78 \times 3 = 234$, total skor Tidak Setuju (TS) adalah $15 \times 2 = 30$, sedangkan skor Sangat Tidak Setuju (STS) adalah $1 \times 1 = 1$. Jadi, total skornya adalah skor Kegunaan adalah 3685.

B. Menghitung Skor Maksimum dan Kegunaan

Untuk mencari skor maksimum $Q = R \times S \times 5$, dimana U adalah Kegunaan, P adalah skor total, Q adalah skor maksimum, R adalah seluruh responden yang menjawab Sangat Setuju (skor = 5) dan S adalah jumlah pernyataan. Sehingga diperoleh hasil perhitungan Skor Maksimum dan Kegunaan sebagai berikut :

A. Skor Maksimum

$$\begin{aligned}
 Q &= R \times S \times 5 \\
 &= 73 \times 12 \times 5 \\
 &= 73 \times 12 \times 5 \\
 &= 4380
 \end{aligned}$$

B. Nilai Kegunaan

$$U = \frac{P}{Q} = \frac{3685}{4380} = 0,84$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, nilai *Usability* memperoleh hasil sebesar 0,84 yang berarti nilai tersebut mendekati nilai 1 (satu) sehingga faktor *Usability* dapat dikatakan Baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan hasil Analisa terkait dengan penggunaan aplikasi Pembayaran Digital dengan penerapan model *ISO/IEC 9126* berdasarkan faktor Kegunaan pada aplikasi DANA, maka dieperoleh hasil penilaian sebesar 0,84 yang merupakan hasil tingkat *Usability*. mendekati 1 sehingga dikatakan, dari hasil skor tingkat kegunaan Login berada pada kategori *Satisfactory* (memuaskan) antara 60% - 100%, yang artinya bahwa para pengguna aplikasi dompet digital DANA banyak yang puas terhadap alyanan dan fitur yang ada pada aplikasi dompel digital DANA ini.

Karena masih banyak kekurangan dari penulis dalam menganalisis penggunaan pembayaran digital DANA, maka ada beberapa saran: untuk dapat menyempurnakan penelitian ini di masa yang akan datang, dengan menganalisis seluruh faktor yang terdapat dalam *ISO/IEC 9126* dan memperluas pendistribusiannya. data kuisisioner ke berbagai bidang terkait transaksi pembayaran digital.

Penelitian ini memberikan data mengenai sikap dan perilaku responden yang menggunakan pembayaran digital DANA untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi penggunaan pembayaran digital DANA yang dapat digunakan sebagai pembandingan dengan pembayaran digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Septia Pratiwi and I. Kadek Dwi Nuryana, "Analisis Tingkat Penerimaan dan Kepercayaan Pengguna Teknologi Terhadap Penggunaan Dompet Digital DANA," *Jeisbi*, vol. 02, no. 04, p. 2021, 2021.
- [2] "DANA." <https://www.dana.id/help-center/tentang-dana/undefined/apakah-dana-itu> (accessed Jun. 07, 2022).
- [3] "Financial Technology." <https://www.ojk.go.id/id/kanal/iknb/financial-technology/Default.aspx> (accessed Jun. 07, 2022).
- [4] A. Yesidora, "Profil DANA, Dompet Digital Bagian Grup Emtek dan Sinarmas - Profil Katadata.co.id," 2022. <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/623835fd7de77/profil-dana-dompet-digital-bagian-grup-emtek-dan-sinarmas> (accessed Jun. 07, 2022).

- [5] R. Pahlevi, "Data pengguna e-wallet di indonesia 2022," 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/21/pasar-e-wallet-indonesia-diproyeksikan-capai-us70-miliar-pada-2025>
- [6] I. S. Astuti and E. S. Nugroho, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat dalam menggunakan Aplikasi Dompot Digital Go-Pay," *J. Manaj.*, vol. 13, no. 1, pp. 26–36, 2021.
- [7] A. Ibrahim, O. Gisbu, E. R. Salsadila, R. F. Arkamil, and M. A. Wijaya, "Analisis Pengaruh Sosial CRM Terhadap Loyalitas Customer Pada Layanan Pengguna Aplikasi DANA," vol. 6, no. April, pp. 917–922, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3531.
- [8] R. Pahlevi, "Penggunaan Dompot Digital Menurut Survei, 2021."
- [9] S. Aulia, "Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital," *J. Komun.*, vol. 12, no. 2, p. 311, 2020, doi: 10.24912/jk.v12i2.9829.
- [10] W. Nugroho, "Evaluasi Kualitas Digital Payment OVO Berdasarkan Faktor Usability Standar ISO / IEC 9126," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [11] R. Wahdiniwati, E. B. Setiawan, and D. A. Wahab, "Comparative Analysis of Software Quality Model in the Selection of Marketplace E-Commerce," in *2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2018 - Proceedings*, 2018, pp. 386–391. doi:
- [12] F. Paz, E. Diaz, F. A. Paz, and A. Moquillaza, *Application of the usability metrics of the ISO 9126 standard in the E-commerce domain: A case study*, vol. 903. Springer International Publishing, 2019. doi: 10.1007/978-3-030-11051-2_54.
- [13] M. D. Mulyawan, I. N. S. Kumara, I. B. A. Swamardika, and K. O. Saputra, "Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review," *Maj. Ilm. Teknol. Elektro*, vol. 20, no. 1, p. 15, 2021, doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p02.
- [14] S. Aljarallah and R. Lock, "A Comparison of Software Quality Characteristics and Software Sustainability Characteristics," *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, 2019, doi: 10.1145/3386164.3389078.
- [15] B. I. Belinda, A. A. Emmanuel, N. Solomon, and A. B. Kayode, "Evaluating Software Quality Attributes using Analytic Hierarchy Process (AHP)," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 12, no. 3, pp. 165–173, 2021, doi: 10.14569/IJACSA.2021.0120321.
- [16] A. J. Al Nawaiseh, Y. Helmy, and E. Khalil, "A new software quality model for academic information systems 'case study e-learning system,'" *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, no. 1, pp. 3822–3833, 2020.
- [17] A. MUNIFA, "Preferensi Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang.(Studi pada Pengguna Gopay ...," *J. Ilm. Mhs. FEB*, 2019.
- [18] C. Kartiko, "Evaluasi Kualitas Aplikasi Web Pemantau Menggunakan Model Pengujian Perangkat Lunak ISO/IEC 9126," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, p. 16, 2019, doi: 10.22146/jnteti.v8i1.485.