
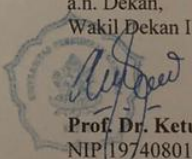




**LAMPIRAN**

## Lampiran. 1 Surat Observasi Dari Fakultas

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman <a href="http://fk.undiksha.ac.id">http://fk.undiksha.ac.id</a>
Nomor : 93/UN48.11.1/DT/2023	Singaraja, 11 Januari 2023
Lampiran : -	
Hal : Surat Permohonan Data	
Yth. PT. Jinom Network Indonesia di tempat	
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "User Aplikasi Jinom Customer", kepada mahasiswa berikut.	
Nama : I Komang Bayu Krisnayana	
NIM : 1915051045	
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika	
Semester : VII (tujuh)	
Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
a.n. Dekan, Wakil Dekan I,  Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP 197408012000032001	

## Lampiran. 2 Surat Balasan Dari PT. Jinom Network Indonesia



Denpasar, 26 Januari 2023

Nomer : 001/JINOMHRD/SPK/I/2023  
Perihal : Konfirmasi Permohonan Data  
Lampiran : -

Kepada Yth.  
Wakil Dekan I  
Universitas Pendidikan Ganesha  
di -  
Tempat

Dengan Hormat,  
Menanggapi surat nomor 93/UN48.11.1/DT/2023, tanggal 11 Januari 2023. Perihal Permohonan Data dari mahasiswa :

Nama : I Komang Bayu Krisnayana  
NIM : 1915051045  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

Bersama ini PT. Jinom Network Indonesia mengizinkan untuk melakukan penelitian di tempat kami dengan catatan hasil survey dan penelitian semata-mata untuk keperluan akademik dan bukan untuk konsumsi publik

Demikian surat konfirmasi ini, kami ucapkan terima kasih.

**PT. Jinom Network Indonesia,**



**Gusti Ayu Putu Yuni Arianti**  
General Manager

**Lampiran. 3 Naskah Penelitian (Wawancara Awal)**

**ANALISIS AWAL APLIKASI JINOM CUSTOMER**

1. Apa yang melatarbelakangi dirilisnya aplikasi Jinom Customer ?

.....  
.....  
.....  
.....

2. Apa tujuan yang ingin dicapai dari rilisnya aplikasi Jinom Customer ?

.....  
.....  
.....

3. Berapakah jumlah pengguna aplikasi Jinom Customer hingga saat ini?

.....  
.....  
.....

4. Siapa saja yang menjadi pengguna aplikasi Jinom Customer hingga saat ini?

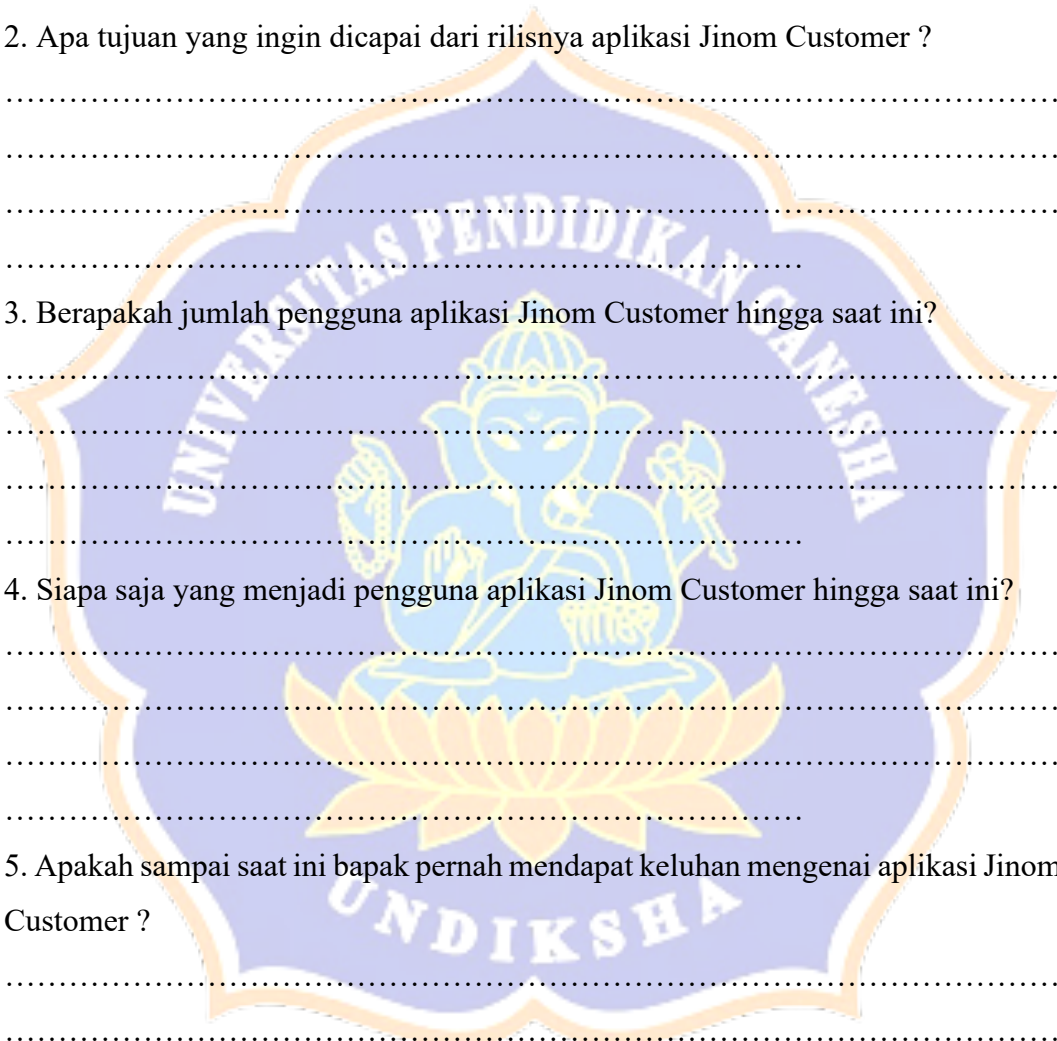
.....  
.....  
.....

5. Apakah sampai saat ini bapak pernah mendapat keluhan mengenai aplikasi Jinom Customer ?

.....  
.....  
.....

6. Kapan, dimana dan seberapa sering bapak mendapat keluhan dari pengguna?

.....  
.....



.....  
.....

7. Berdasarkan keluhan pengguna, fitur apa saja yang paling banyak mendapat keluhan maupun saran?

.....  
.....  
.....  
.....

8. Apa saja upaya PT. Jinom Network Indonesia dalam mengatasi keluhan pengguna terhadap fitur atau aplikasi tersebut?

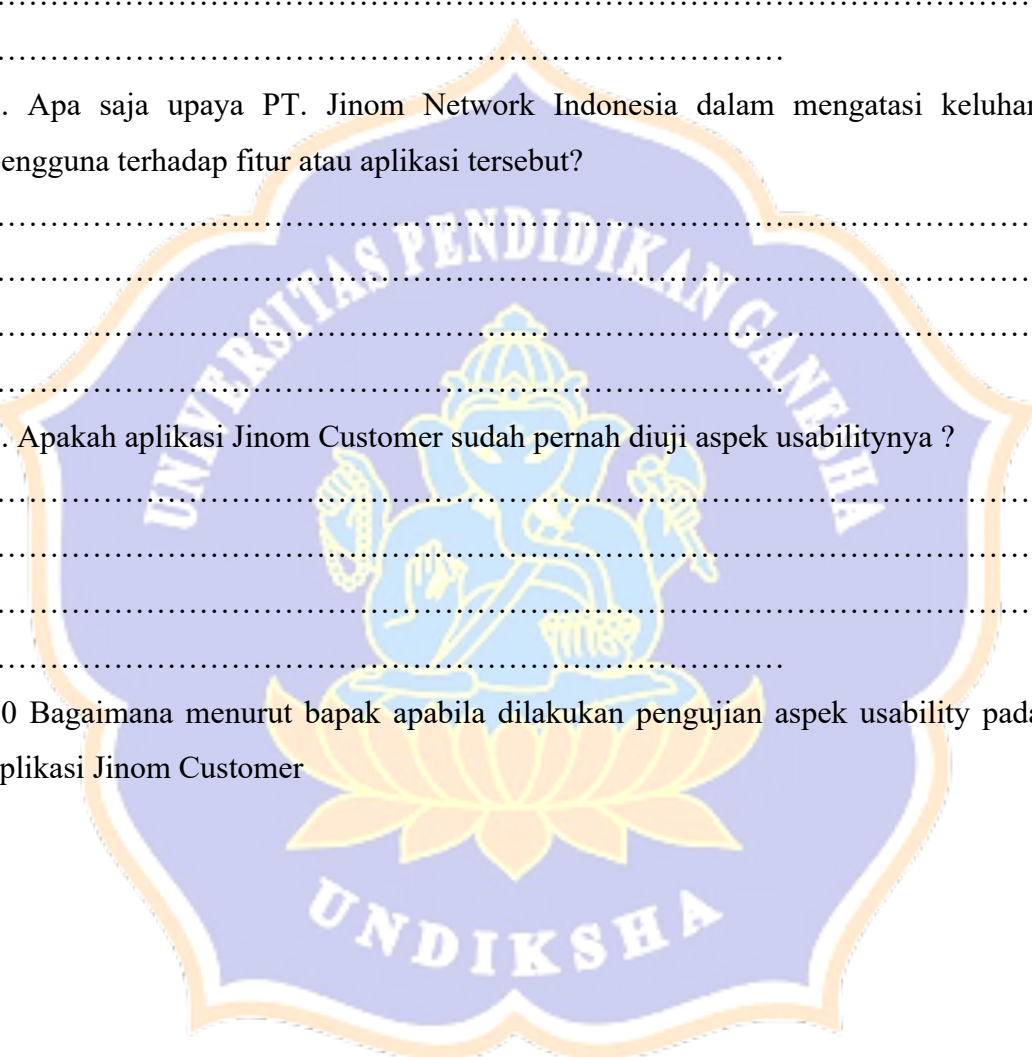
.....  
.....  
.....

9. Apakah aplikasi Jinom Customer sudah pernah diuji aspek usabilitynya ?

.....  
.....  
.....

10 Bagaimana menurut bapak apabila dilakukan pengujian aspek usability pada aplikasi Jinom Customer

.....  
.....  
.....



## **Lampiran. 4 Hasil Wawancara Dengan Supervisor Team Pengembang PT. Jinom Network Indonesia**

### **HASIL WAWANCARA**

Setelah menyampaikan surat pengantar untuk melakukan penelitian dari kampus. Peneliti menjelaskan tujuan kedatangan kepada pihak PT. Jinom Network Indonesia Kemudian sesi wawancara dilakukan pada Kamis, 2 February 2023 bertempat di Kantor PT. Jinom Network Indonesia. Narasumber dalam sesi wawancara ini adalah Bapak Hendra Setiawan, S.Kom

Peneliti : Apa yang melatarbelakangi dirilisnya aplikasi Jinom Customer ?

Narasumber : Jadi yang melatarbelakangi pembuatan aplikasi Jinom Customer ini pertama kali adalah karena kita memiliki banyak mitra jadi salah satu yang kita bisa bantu untuk mitra-mitra kami adalah di bagian marketing yaitu promosi dan iklan awalnya. setelah itu kami memilikilah ide untuk membuat aplikasi yang mewadahi mitra-mitra kami. dimana tujuan aplikasi ini awalnya untuk mencari layanan internet terdekat jadi dengan aplikasi ini bisa memasukan alamat lalu mengetahui layanan terdekat di daerah itu ada provider siapa nah itu tujuan awalnya supaya membantu reseller mendapatkan pelanggan lebih mudah, nah itu latarbelakangnya yang dimana tujuan awalnya hanya ingin membantu reseller untuk mendapatkan pelanggan jadi fitur pertama baru rilis itu adalah pencarian layanan terdekat itu lalu seiring berjalannya waktu kami berpikir dan mencari kebutuhan pelanggan itu apa saja sehingga menemukan dan saat ini Jinom Customer memiliki fitur lain seperti pembayaran setiap bulan, complain, request layanan internet di lokasi yang belum terdaftar, dan pemesanan pemasangan seperti itu kurang lebih.

Peneliti : Apa tujuan yang ingin dicapai dari dirilisnya aplikasi Jinom Customer ?

Narasumber : Tujuan utama dari aplikasi Jinom Customer ini seperti yang bapak bilang pertama tadi yaitu membantu reseller mendapatkan pelanggan lebih mudah dan membantu orang-orang yang yang membutuhkan layanan internet dapat menemukan layanan terdekat di daerahnya serta dapat melakukan transaksi ataupun complain dari aplikasi.

Peneliti : Berapakah jumlah pengguna aplikasi Jinom Customer hingga saat ini?

Narasumber : Berdasarkan google analytic aplikasinya bapak lihat sampai saat ini ada 346 akun yang aktif di aplikasi Jinom Customer dan sudah sekitar 500 download aplikasi ini di google playstore. dan ini masih jauh dari target kita karena kita ingin menyebar produk sampai ke seluruh indonesia jadi jumlah user sekarang masih bisa dikatakan jauh dari target kita.

Peneliti : Siapa saja yang menjadi pengguna aplikasi Jinom Customer hingga saat ini?

Narasumber : Yang menjadi pengguna aplikasi Jinom Customer ini tentunya yang terutama seluruh masyarakat bali yang membutuhkan layanan internet dan kita juga menargetkan ke seluruh masyarakat indonesia karena kita saat ini sudah akan menjalin kerja sama dengan beberapa mitra yang berada di luar bali. tapi sampai saat ini masih fokus untuk meratakan ke seluruh masyarakat bali

Peneliti : Apakah sampai saat ini bapak pernah mendapat keluhan mengenai aplikasi Jinom Customer ?

Narasumber : Kalau keluhan sampai saat ini masih ada karena kita masih terus mengembangkan aplikasi Jinom Customer keluhan yang masuk masih beragam dan user masih bingung disaat ingin memasukan bukti pengiriman dana karena tidak bisa upload bukti pembayaran dan ada juga laporan dari CS ada user yang bingung tidak bisa melihat semua layanan yang ada di aplikasi Jinom Customer dan keluhan yang lainnya seputar dengan layanan yang dipesan.

Peneliti : Kapan, dimana dan seberapa sering bapak mendapat keluhan dari pengguna?

Narasumber : Keluhan pengguna biasanya masuk ke CS dulu baru di report ke bagian yang mendapatkan keluhan jadi keluhan yang didapat masih melalui fitur complain yang ada di aplikasi jadi selain penngguna dapat mengirim complain dari kinerja layanan yang dipesan pengguna juga mengirim complain aplikasi dan fitur-fitur yang tidak berjalan dengan baik menggunakan fitur complain tersebut.

Peneliti : Berdasarkan keluhan pengguna, fitur apa saja yang paling banyak mendapat keluhan maupun saran?

Narasumber : seperti yang saya sebutkan tadi fitur yang paling banyak mendapat keluhan ada di fitur homepage karena pengguna tidak bisa melihat semua layanan yang ada karena pada aplikasi saat ini homepage langsung di cek layanan terdekat dan disaat ingin upload bukti pembayaran, untuk saat ini keluhan yang kami terima masih banyak di 2 fitur ini.

Peneliti : Apa saja upaya PT. Jinom Network Indonesia dalam mengatasi keluhan pengguna terhadap fitur atau aplikasi tersebut?

Narasumber : Sampai saat ini keluhan-keluhan maupun saran tersebut masih kami tampung sebagai bahan perbaikan kedepannya.

Peneliti : Apakah aplikasi Jinom Customer sudah pernah diuji aspek usabilitynya ?

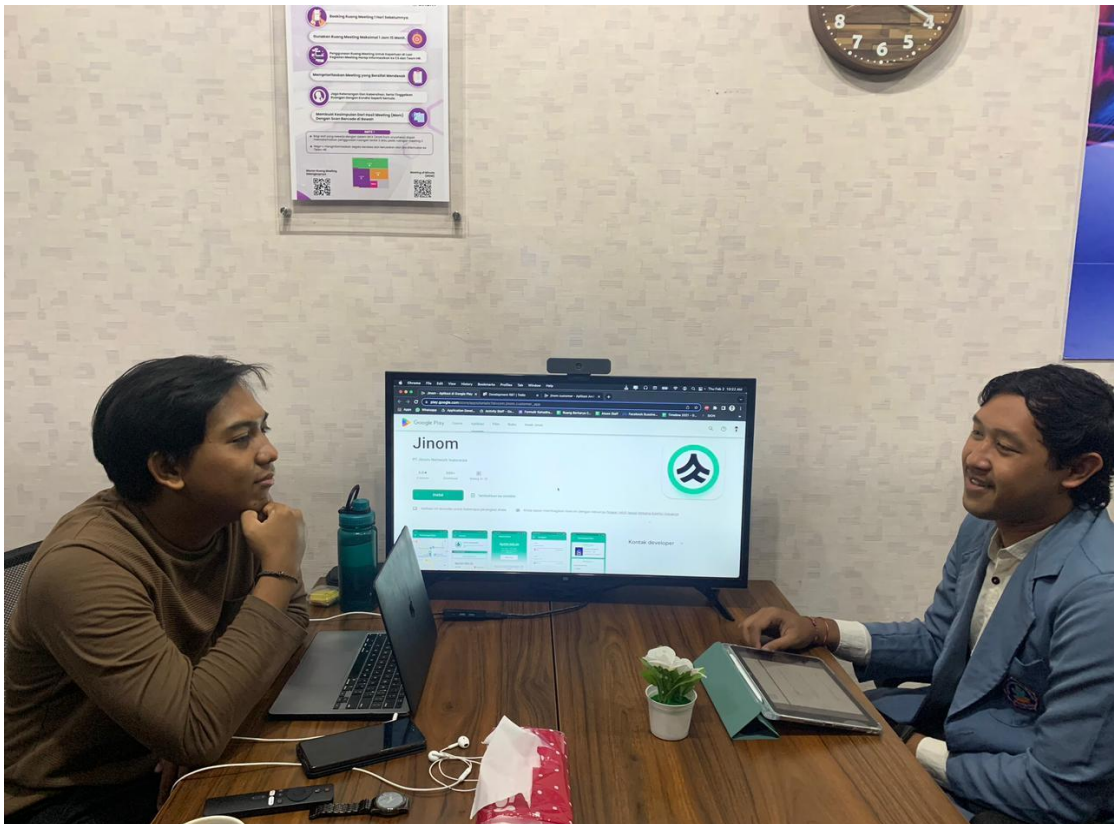
Narasumber : Untuk usability saat ini pernah di coba di internal aja sebelum launching app dulu kalau gasalah tapi usabilitynya kita juga cuman kira-kira dan sampai sekarang belum sempat coba langsung ke pengguna realnya.

Peneliti : Bagaimana menurut bapak apabila dilakukan pengujian aspek usability pada aplikasi Jinom Customer ?

Narasumber : Saya mendukung aplikasi ini diuji usabilitynya, sangat penting untuk menguji kelayakan penggunaan aplikasi Jinom Customer agar dapat memperoleh data yang akurat dan dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki aplikasi ke depan. Dengan melakukan uji coba terlebih dahulu, perbaikan yang dilakukan pada aplikasi dapat tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Saya yakin bahwa dengan mengacu pada hasil kajian ilmiah dan data-data yang valid, aplikasi Jinom Customer dapat ditingkatkan dengan lebih baik.



**Lampiran 5. Dokumentasi Foto Wawancara Dengan Pak Hendra Sebagai Supervisor Team Pengembang PT. Jinom Network Indonesia**



## Lampiran. 6 Google analytics aplikasi Jinom Customer



## Lampiran 7. Kuesioner QUIS

### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

#### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : .....

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : ..... (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

#### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 5 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 5 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 4 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 4 5 6 7 8 9	



12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9

21	Bahan referensi tambahan	Sangat							Sangat
		Membingungkan							Jelas
		1	2	3	4	5	6	7	8

### 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban							Sangat Cepat		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
23	Keandalan sistem	Sangat Tidak							Sangat		
		Handal							Handal		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
24	Kecenderungan sistem	Sangat							Sangat		
		Membingungkan							Menenangkan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit							Sangat mudah		
		Dimengerti							Dimengerti		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama							Selalu		
		Sekali									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	

.....2023  
Responden

(.....)



## Lampiran 9. Instrumen penelitian (NASA-TLX)

### KUESIONER NASA-TLX

Nama :.....

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden :.....

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.

B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong

C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.

D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti

E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Fisik(KF)

2. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Waktu(KW)

3. Kebutuhan Mental (KM)/ Performansi(P)

4. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Usaha(TU)

5. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Frustrasi(TF)

6. Kebutuhan Fisik (KF)/ Kebutuhan Waktu(KW)



7. Kebutuhan Fisik (KF)/ Performansi(P)
8. Kebutuhan Fisik (KF)/ Tingkat Usaha(TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF)/ Tingkat Frustrasi(TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW)/ Performansi(P)
11. Kebutuhan Waktu (KW)/ Tingkat Usaha(TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW)/ Tingkat Frustrasi(TF)
13. Performansi (P)/ Tingkat Usaha(TU)
14. Performansi (P)/ Tingkat Frustrasi(TF)
15. Tingkat Usaha (TU)/ Tingkat Frustrasi(TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 4. Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

.....2023  
Responden

(..... )



**Lampiran 10. Instrument penelitian Task Skenario kelompok (calon pengguna)**

**TASK SKENARIO *USABILITY TESTING* APLIKASI  
JINOM CUSTOMER**

TASK	FUNGSI	INSTRUKSI
T1	Daftar akun	Silahkan daftar akun jinom customer menggunakan identitas anda
T2	Login	Silahkan login ke aplikasi jinom customer menggunakan akun yang sudah disediakan
T3	Menampilkan layanan internet	Silahkan tulis alamat anda untuk melihat layanan internet terdekat pada wilayahmu dan silahkan lihat semua layanan internet yang disediakan tanpa menuliskan alamat anda
T4	Mencari layanan	Silahkan cari dan lihat detail layanan internet PT. Mekarin Akses Benjaya
T5	Cek profil penyedia layanan internet	Silahkan cek profil PT. Mekarin Akses Benjaya
T6	Pemesanan layanan	Silahkan pesan layanan internet yang disediakan PT. Mekarin Akses Benjaya

T7	Cek status pemesanan	Silahkan cek status pemesanan layanan internet yang sudah dipesan sebelumnya
T8	Pembatalan pemesanan	Silahkan lakukan pembatalan pemesanan pada layanan internet yang sudah dipesan sebelumnya
T9	Mengedit Profil	Silahkan edit foto profil anda pada akun Jinom Customer anda



**Lampiran 11. Instrument penelitian Task Skenario (kelompok pengguna)**

**TASK SKENARIO *USABILITY TESTING* APLIKASI  
JINOM CUSTOMER**

TASK	FUNGSI	INSTRUKSI
T1	Login	Silahkan login ke aplikasi Jinom Customer dengan username yang sudah disediakan
T2	Menampilkan fitur layananku	Silahkan cari dan lihat layanan internet yang anda langgan
T3	Mengajukan komplain	Silahkan ajukan komplain pada layanan internet (Jinom Pelanggan Testing Odink) dengan masalah “internet tidak stabil”.
T4	Batalkan komplain	Silahkan batalkan komplain yang sudah anda buat sebelumnya.
T5	Pembayaran layanan internet	Silahkan lakukan pembayaran tagihan pada layanan internet (Jinom Pelanggan Testing Odink) dengan menggunakan pembayaran bank BCA
T6	Mendownload data	Silahkan download bukti pembayaran anda pada tagihan layanan internet yang sudah pernah anda bayar sebelumnya

T7	Memberi rating	Silahkan berikan rating pada layanan internet (Jinom Pelanggan Testing Odink) dengan rating bintang 5
T8	Edit data	Silahkan edit foto profil anda pada akun Jinom Customer anda



**Lampiran 12. Angket Identifikasi Responden Untuk Kelompok Pengguna  
(Google Form)**

**KISI-KISI IDENTIFIKASI RESPONDEN PENGGUNA**

No	Variable	Indikator	Nomor Butir
1	Demografi/Latar belakang pengguna	Nama, Usia, Pendidikan, dan Profesi	2,3,4,5,6,7
2	Pengalaman menggunakan aplikasi mobile	Variasi penggunaan aplikasi mobile, Durasi penggunaan aplikasi Jinom Customer.	8,9,10
3	Tujuan penggunaan	Tujuan penggunaan aplikasi	11
4	Kebutuhan pengguna	Fitur yang paling sering digunakan	12
5	Kesediaan menjadi responden penelitian	Pernyataan	1

**KUESIONER RESPONDEN PENGGUNA**

1. Apakah anda bersedia menjadi responden dalam penelitian “Usability Testing Pada Aplikasi Jinom Customer” ?

Ya     Tidak

2. Nama lengkap :

.....  
 .....  
 .....

3. Berapakah usia anda saat ini :

.....  
 .....  
 .....

4. Dimana tempat tinggal anda saat ini :

.....  
 .....  
 .....



5. No Whatsapp yang bisa dihubungi :

.....  
.....  
.....

6. Apa Pendidikan terakhir anda :

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> SD           | <input type="checkbox"/> SMP                  |
| <input type="checkbox"/> SMA/SMK      | <input type="checkbox"/> Diploma              |
| <input type="checkbox"/> Sarjana (S1) | <input type="checkbox"/> Pascasarjana (S2/S3) |
| <input type="checkbox"/> Lainnya      |   |

7. Apa profesi anda saat ini :

.....  
.....  
.....

8. Aplikasi apa saja yang pernah anda gunakan di smartphone anda :

- |                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Whatsapp | <input type="checkbox"/> Instagram |
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> Line      |
| <input type="checkbox"/> Gojek    | <input type="checkbox"/> Grab      |
| <input type="checkbox"/> Shopee   | <input type="checkbox"/> Tokopedia |

9. Sebutkan sejak kapan Anda menggunakan aplikasi Jinom Customer.

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang dari 1 bulan | <input type="checkbox"/> 1-3 Bulan          |
| <input type="checkbox"/> 3-6 Bulan           | <input type="checkbox"/> Lebih dari 6 bulan |

10. Seberapa sering anda menggunakan aplikasi Jinom Customer dalam sehari?.

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang dari 1 Jam | <input type="checkbox"/> 1-2 Jam          |
| <input type="checkbox"/> 2-4 Jam           | <input type="checkbox"/> Lebih dari 4 Jam |

11. Apa tujuan utama anda menggunakan aplikasi Jinom Customer :

.....  
.....  
.....

12. Fitur apa yang paling sering anda gunakan di aplikasi Jinom Customer :

.....  
.....  
.....



**Lampiran 13. Angket Identifikasi Responden Untuk Kelompok Calon Pengguna (Google Form)**

**KISI-KISI IDENTIFIKASI RESPONDEN CALON PENGGUNA**

No	Variable	Indikator	Nomor Butir
1	Demografi/Latar belakang pengguna	Nama, Usia, Pendidikan, dan Profesi	2,3,4,5,6,7
2	Pengalaman menggunakan aplikasi mobile	Variasi penggunaan aplikasi mobile, Durasi penggunaan aplikasi.	8,9
3	Potensi	Potensi pengguna menggunakan aplikasi Jinom Customer	10,11
4	Kesediaan menjadi responden penelitian	Pernyataan	1

**KUESIONER RESPONDEN CALON PENGGUNA**

1. Apakah anda bersedia menjadi responden dalam penelitian “Usability Testing Pada Aplikasi Jinom Customer” ?

Ya     Tidak

2. Nama lengkap :

.....  
 .....  
 .....

3. Berapakah usia anda saat ini :

.....  
 .....  
 .....

4. Dimana tempat tinggal anda saat ini :

.....  
 .....  
 .....

5. No Whatsapp yang bisa dihubungi :

.....  
.....  
.....

6. Apa Pendidikan terakhir anda :

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> SD           | <input type="checkbox"/> SMP                  |
| <input type="checkbox"/> SMA/SMK      | <input type="checkbox"/> Diploma              |
| <input type="checkbox"/> Sarjana (S1) | <input type="checkbox"/> Pascasarjana (S2/S3) |
| <input type="checkbox"/> Lainnya      |   |

7. Apa profesi anda saat ini :

.....  
.....  
.....

8. Aplikasi apa saja yang pernah anda gunakan di smartphone anda :

- |                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Whatsapp | <input type="checkbox"/> Instagram |
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> Line      |
| <input type="checkbox"/> Gojek    | <input type="checkbox"/> Grab      |
| <input type="checkbox"/> Shopee   | <input type="checkbox"/> Tokopedia |

9. Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut dalam sehari?.

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Kurang dari 1 Jam | <input type="checkbox"/> 1-2 Jam          |
| <input type="checkbox"/> 2-4 Jam           | <input type="checkbox"/> Lebih dari 4 Jam |

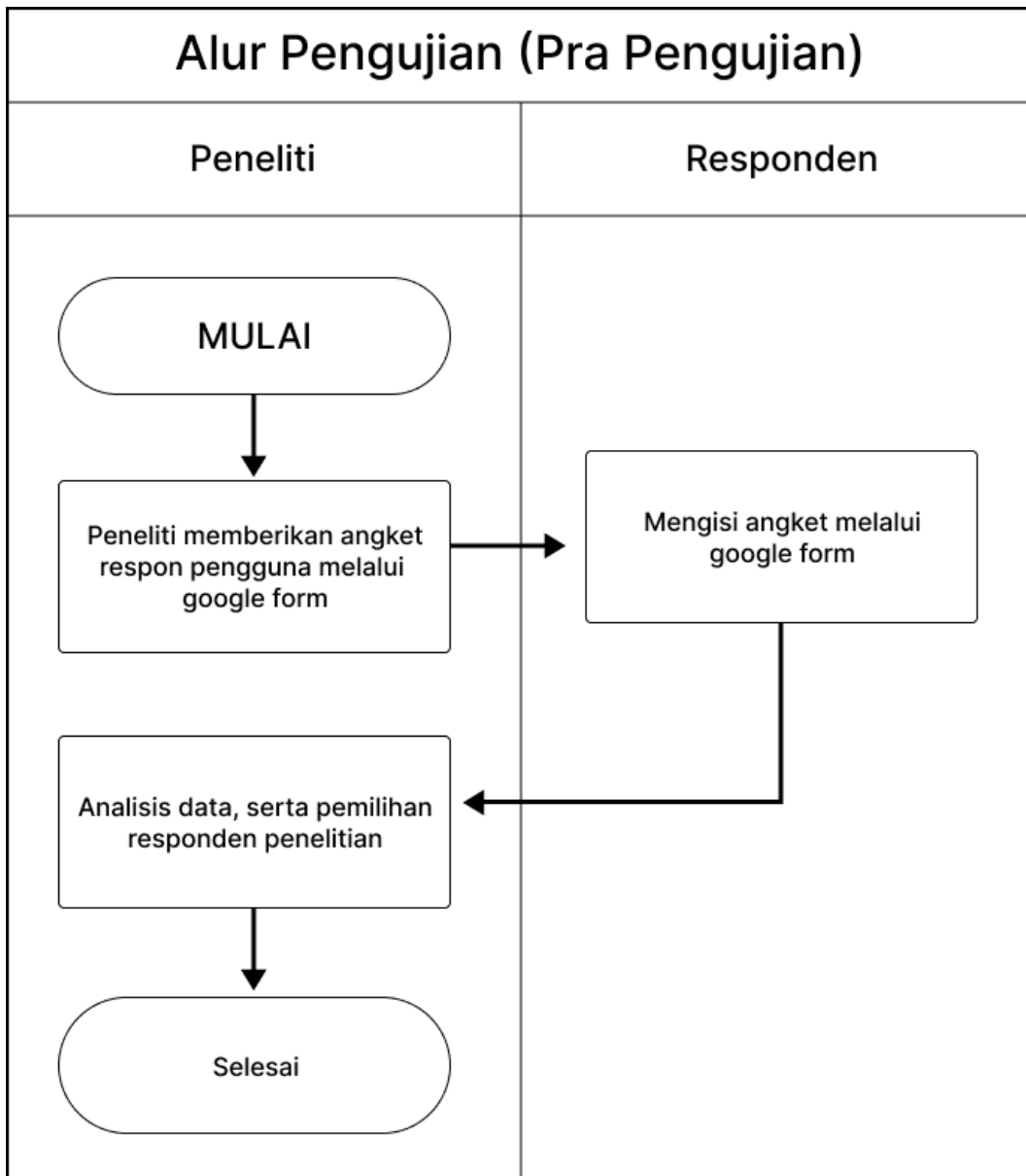
10. Apakah di waktu dekat ini anda ingin mencari layanan internet ?

- Ya    Tidak

11. Apakah anda mengetahui tentang aplikasi Jinom Customer ?

- Ya    Tidak

Lampiran 14. Bagan alur pengujian



## Alur Pengujian (Persiapan)

Peneliti

Responden

MULAI

Menentukan tempat dan pelaksanaan evaluasi aplikasi Jinom Customer

Menerima dan memberikan konfirmasi kesediaan

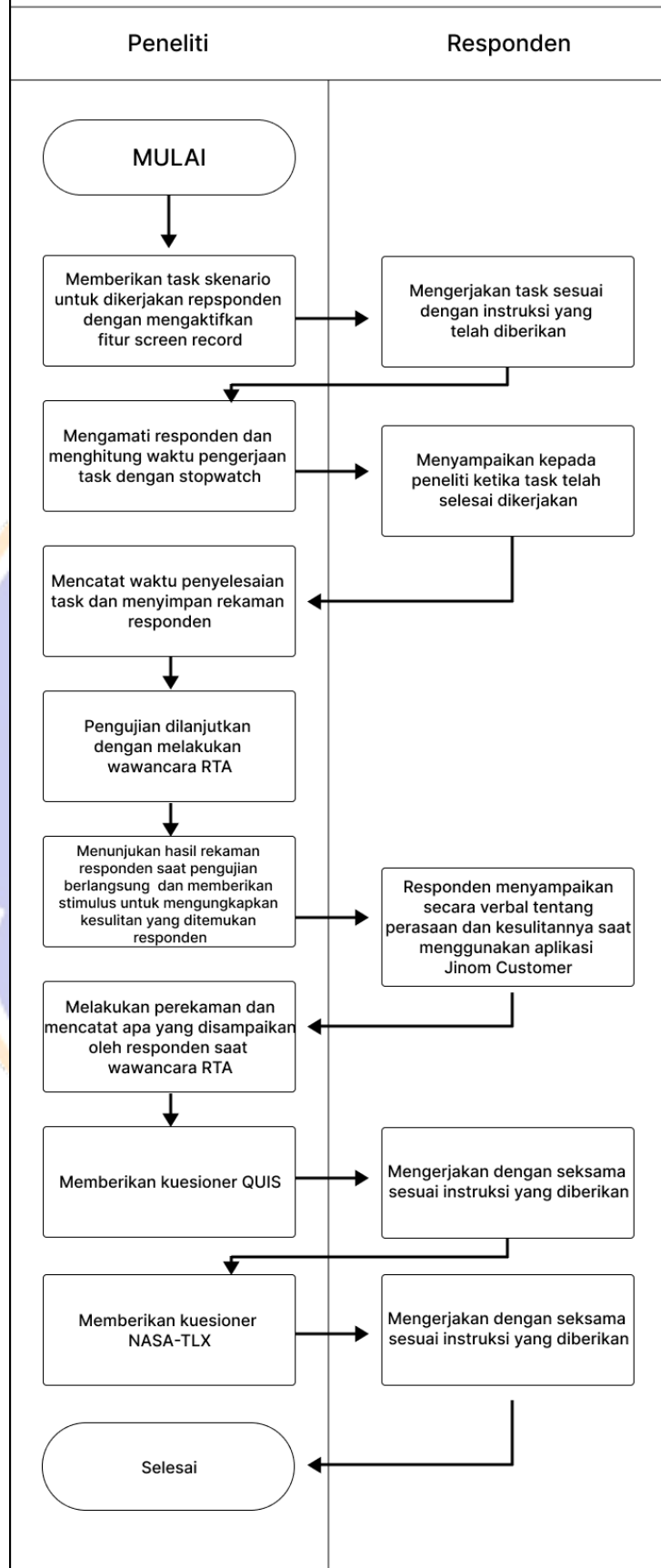
Mempersiapkan tempat dan kelengkapan pengujian (instrument)

Memberikan arahan terkait skenario dan alur pengujian kepada responden

Mendengarkan dengan seksama arahan dari peneliti

Selesai

## Alur Pengujian (Pengujian)



## Alur Pengujian (Pasca Pengujian)

Peneliti

Responden

MULAI

Mengumpulkan berkas pengujian dan melakukan analisis berdasarkan rumus, terkait variabel usability yang diukur

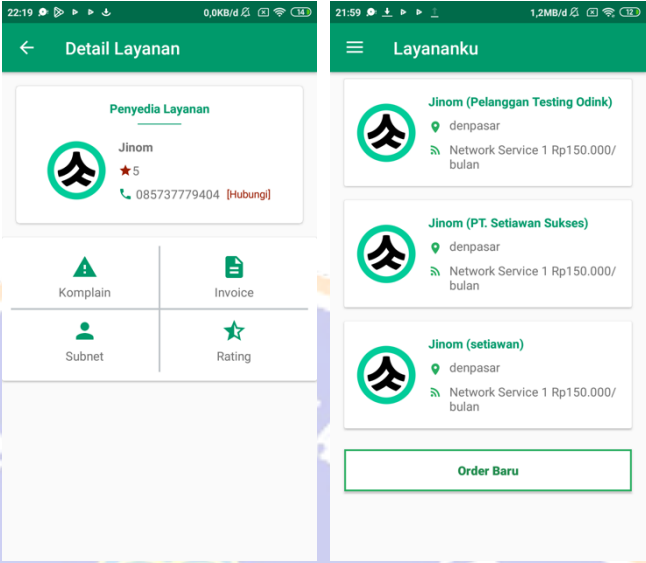
Membuat rekomendasi desain sesuai data yang telah didapat

Penyusunan Laporan

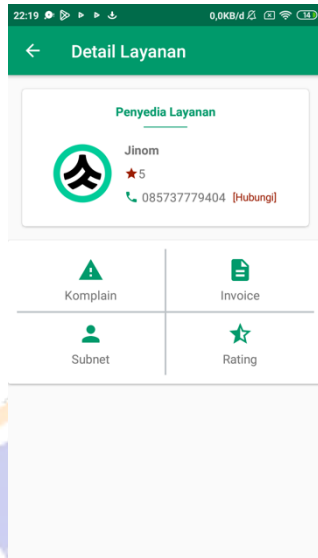
Selesai



**Lampiran 15. Tampilan aplikasi yang sesuai dan tidak sesuai dengan 8 aspek dari *eight golden rules***

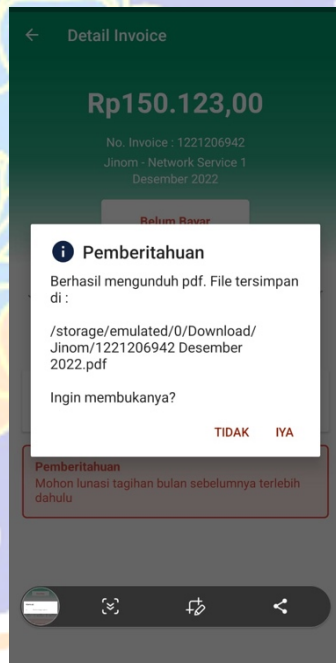
Aspek	Tampilan Aplikasi (Sesuai)
Simplicity	 <p>- Tampilan diatas terlihat simplicity dan mudah dipahami</p>
Consistency	<p>- Penggunaan warna pada aplikasi Jinom Customer terlihat konsisten dengan pallet warna hijau yang sama dari setiap screen</p>

Visibility



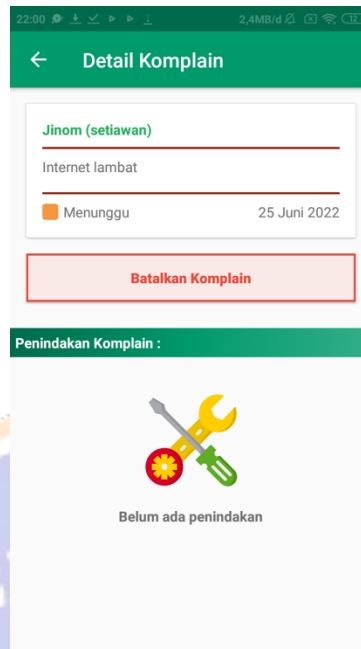
- Dari tampilan UI diatas terlihat visibility karena fitur terlihat jelas namun tata letak dari card maupun fitur masih terlihat berantakan

Feedback



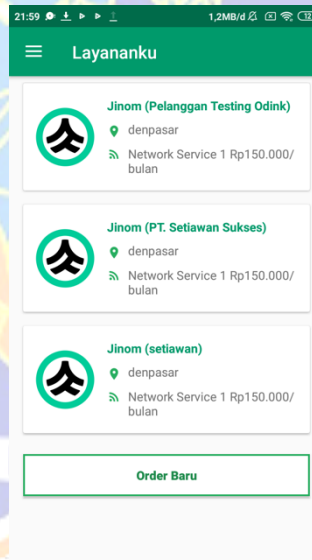
- Dari tampilan UI diatas sudah memiliki feedback saat melakukan aksi tetapi feedback masih terlihat tidak memiliki visual hierarchy yang baik

Error Tolerance

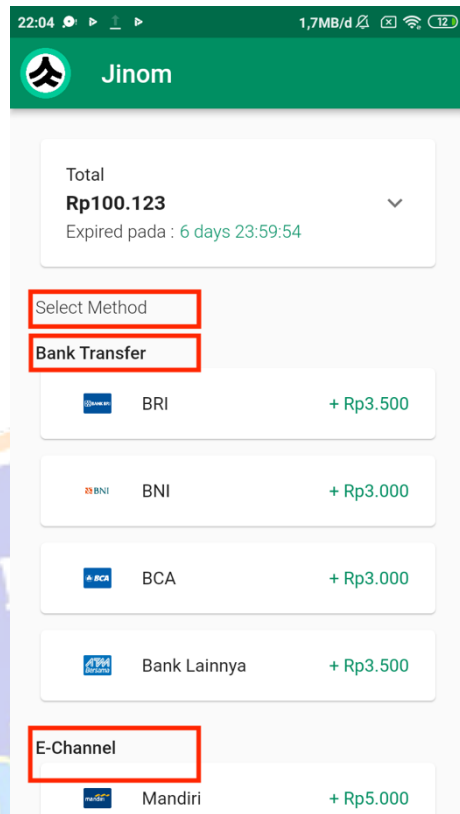


- Tampilan diatas sudah terdapat erorr tolerance dimana ketika kita salah memasuk detail complain kita bisa batalkan tetapi belum bisa di edit

Effeciency Of Use

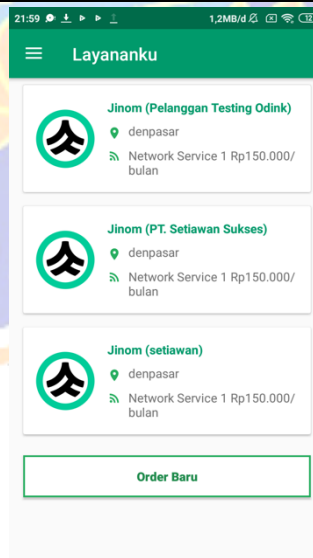


Readability

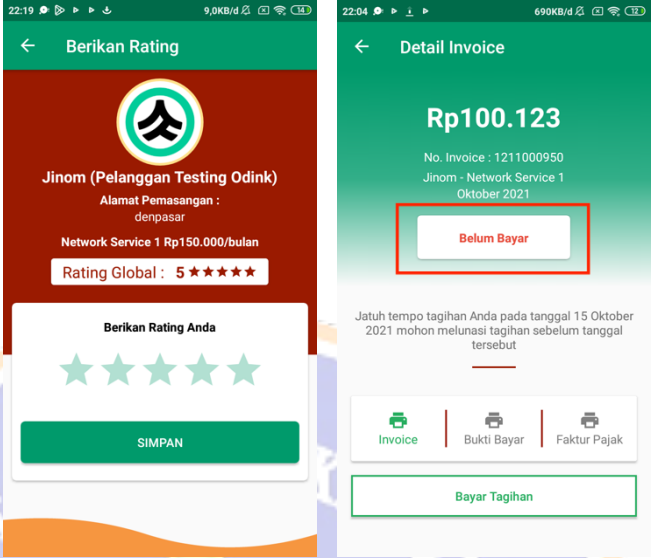


- Pada tampilan UI diatas sudah memenuhi aspek ini karena tidak terlalu banyak penggunaan warna pada text hanya saja masih memiliki visual hierarchy yang tidak tepat.

Aesthetic and minimalist design



- Tampilan UI diatas terlihat minimalist tapi untuk aesthetic masih belum terlihat pada aplikasi Jinom Customer

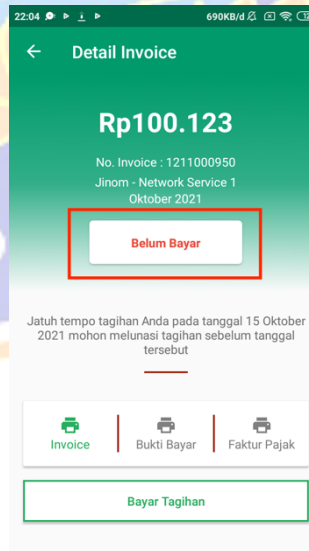
Aspek	Tampilan Aplikasi (Tidak Sesuai)
Simplicity	 <p>- Tampilan diatas terlihat tidak simplicity karena memiliki terlalu banyak warna dan pemilihan warna yang tepat</p> <p>-Terlalu banyak button dari tampilan UI diatas dan tidak semua bisa berfungsi</p>
Consistency	 <p>- Penggunaan button dari aplikasi Jinom Customer masih tidak konsisten dari ukuran button, warna, typography, dan rounded dari button</p>

Visibility



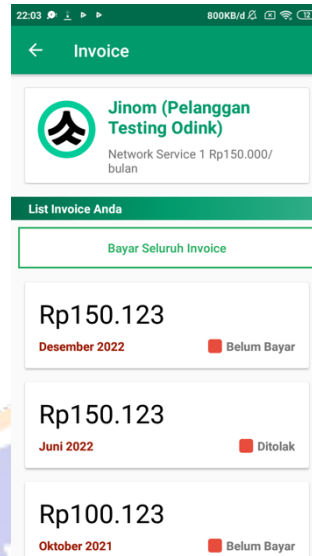
- Dari tampilan UI diatas terlihat tidak visibility dikarenakan untuk mencari fitur menu dan berpindah menu harus melewati 2 interaction
- Tidak terdapat semua layanan yang ada ,dan tidak ada informasi terkait layanan/promo di halaman homepage

Feedback



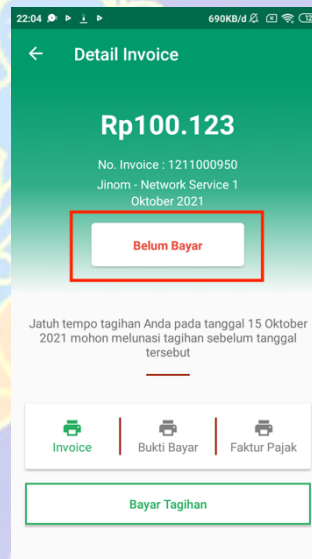
- Dari tampilan UI diatas dari semua button yang ada, ada 3 button yang tidak menghasilkan feedback dan tidak memberikan notif apapun.

Error Tolerance



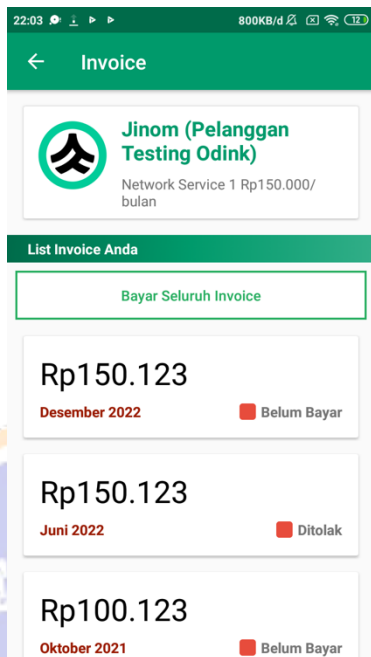
- Tampilan diatas tidak terdapat erorr tolerance dimana tidak ada notif khusus ketika pembayaran ditolak dan tidak bisa membayar invoice 1/1.

Effeciency Of Use



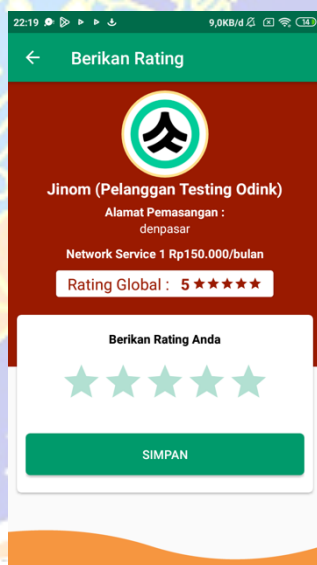
- Pada fitur ini menghambat efesiensi pengguna karena banyak fitur yang tidak berfungsi dan tidak ada feedback sama sekali

Readability



- Pada tampilan UI diatas masih jauh dari aspek readability dikarenakan pada teks yang memiliki banyak warna berbeda yang akan membuat user bingung.

Aesthetic and minimalist design



- Tampilan UI diatas terlihat tidak minimalist dan aesthetic sama sekali karena pengguna warna yang terlalu mencolok dan ornament yang asal-asalan



**Lampiran 16. Data laporan keluhan user terhadap aplikasi Jinom Customer**

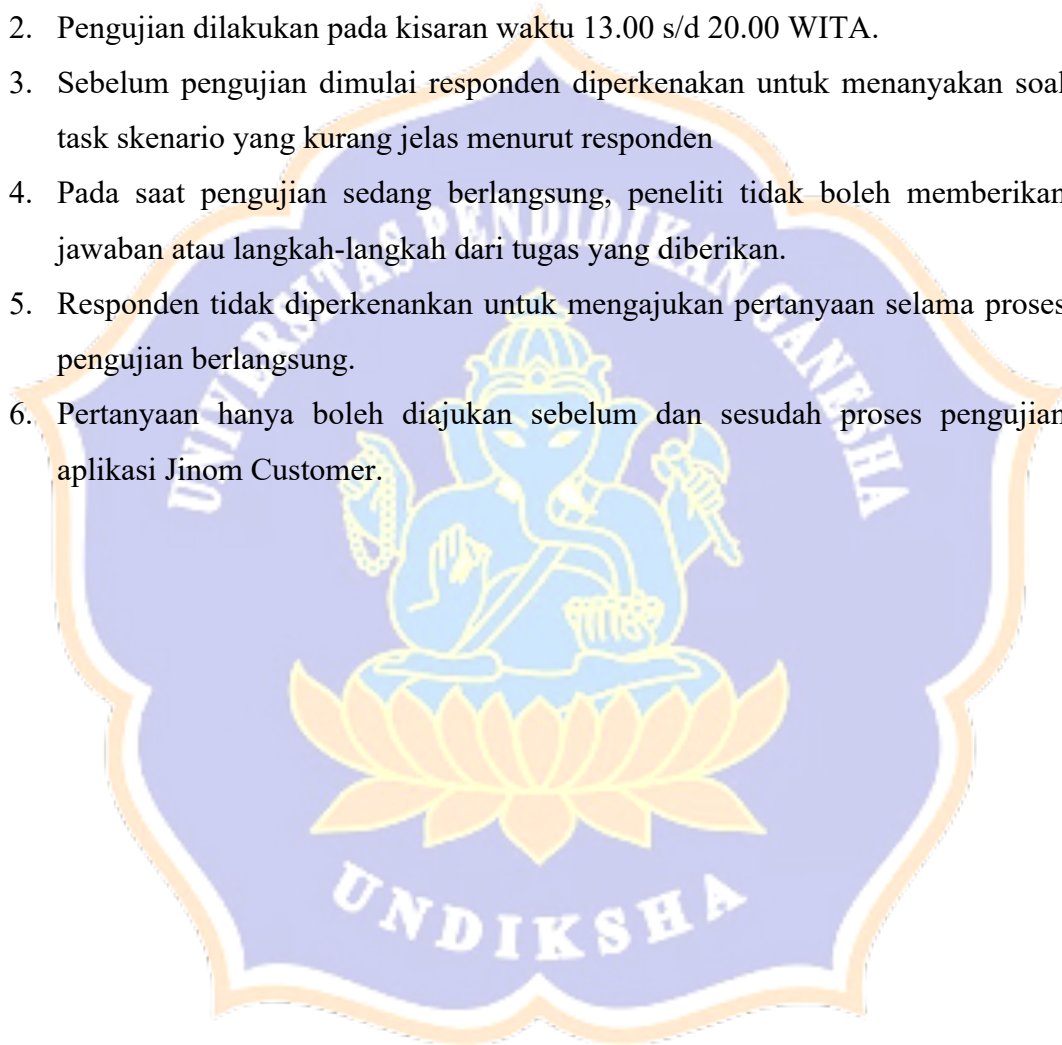
<b>Nama Pelanggan</b>	<b>Keluhan Pelanggan</b>
Pelanggan 1	Bingung saat menggunakan fitur mencari layanan karena tidak ada petunjuk yang mudah dimengerti.
Pelanggan 2	Saat mengajukan layanan saya tidak dapat memilih layanan yang ingin saya ajukan.
Pelanggan 3	Saya merasa kesulitan saat menggunakan fitur invoice karena tidak mudah dipahami terlalu banyak tombol yang saya liat.
Pelanggan 4	Tidak ada fitur bantuan yang dapat menjelaskan aplikasi.
Pelanggan 5	Tampilan aplikasinya kurang friendly dan judul masih sulit dimengerti.

## Lampiran 17. Protokol pengujian usability testing

### PROTOKOL PENGUJIAN USABILITY TESTING

#### APLIKASI JINOM CUSTOMER

1. Tempat dan waktu pengujian ditentukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan responden.
2. Pengujian dilakukan pada kisaran waktu 13.00 s/d 20.00 WITA.
3. Sebelum pengujian dimulai responden diperkenankan untuk menanyakan soal task skenario yang kurang jelas menurut responden
4. Pada saat pengujian sedang berlangsung, peneliti tidak boleh memberikan jawaban atau langkah-langkah dari tugas yang diberikan.
5. Responden tidak diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan selama proses pengujian berlangsung.
6. Pertanyaan hanya boleh diajukan sebelum dan sesudah proses pengujian aplikasi Jinom Customer.



## Lampiran 18. Angket Identifikasi Responden Kelompok Pengguna

Responses cannot be edited

### Angket Identifikasi Responden Kelompok Pengguna Penelitian Usability Testing Aplikasi Jinom Customer

Angket ini merupakan angket yang digunakan untuk mengidentifikasi responden yang akan berpartisipasi dalam penelitian usability testing menggunakan model PACMAD pada aplikasi Jinom Customer. Peneliti mohon kesediaan anda untuk mengisi form ini. Sebelumnya peneliti ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Apakah anda bersedia menjadi responden dalam penelitian "Usability Testing Pada Aplikasi Jinom Customer" ?

- Ya  
 Tidak

Nama lengkap

Kadek Darmayanti

Berapakah usia anda saat ini

22

Dimana tempat tinggal anda saat ini

Batu Bulan

Apa Pendidikan terakhir anda

- SD  
 SMP  
 SMA/SMK  
 Diploma  
 Sarjana (S1)  
 Pascasarjana (S2/S3)

Apa profesi anda saat ini

Apa profesi anda saat ini

- Mahasiswa
- Wiraswasta
- Pegawai Swasta
- PNS (Pegawai Negeri Sipil)
- Other: .....

Aplikasi apa saja yang pernah anda gunakan di smartphone anda

- Whatsapp
- Facebook
- Instagram
- Line
- Gojek
- Grab
- Shopee
- Tokopedia

Sebutkan sejak kapan Anda menggunakan aplikasi Jinom Customer

- Kurang dari 1 bulan
- 1 - 3 Bulan
- 3 - 6 Bulan
- Lebih Dari 6 Bulan

Seberapa sering anda menggunakan aplikasi Jinom Customer dalam sehari ?

- Kurang dari 1 Jam
- 1 - 2 Jam
- 2 - 4 Jam
- Lebih dari 4 Jam

Apa tujuan utama anda menggunakan aplikasi Jinom Customer

- Pembayaran Layanan

Lebih dari 4 Jam

Apa tujuan utama anda menggunakan aplikasi Jinom Customer

- Pembayaran Layanan
- Mengajukan Komplain
- Pemesanan Produk Baru
- Melihat Status Order

Fitur apa yang paling sering anda gunakan di aplikasi Jinom Customer

- Fitur Layananku
- Fitur Komplain
- Fitur Status Order
- Fitur Pembayaran
- Fitur Profil



## Lampiran 19. Angket Identifikasi Responden Kelompok Calon Pengguna

Responses cannot be edited

### Angket Identifikasi Responden Penelitian Usability Testing Aplikasi Jinom Customer

Angket ini merupakan angket yang digunakan untuk mengidentifikasi responden yang akan berpartisipasi dalam penelitian usability testing menggunakan model PACMAD pada aplikasi Jinom Customer.

Peneliti mohon kesediaan anda untuk mengisi form ini. Sebelumnya peneliti ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Apakah anda bersedia menjadi responden dalam penelitian Usability Testing Pada Aplikasi Jinom Customer ?

- Ya  
 Tidak

Nama lengkap

Abdillah Wafi

Berapakah usia anda saat ini

26

Dimana tempat tinggal anda saat ini

Andong Ubud

No Whatsapp yang bisa dihubungi

085737779404

Apa Pendidikan terakhir anda

- SD  
 SMP  
 SMA/SMK  
 Diploma  
 Sarjana (S1)  
 Pasca sarjana (S2/S3)

Apa Pendidikan terakhir anda

- SD
- SMP
- SMA/SMK
- Diploma
- Sarjana (S1)
- Pascasarjana (S2/S3)

Apa profesi anda saat ini

- Mahasiswa
- Wiraswasta
- Pegawai Swasta
- PNS (Pegawai Negeri Sipil)
- Other: .....

Aplikasi apa saja yang pernah anda gunakan di smartphone anda

- Whatsapp
- Facebook
- Instagram
- Line
- Gojek
- Grab
- Shopee
- Tokopedia
- Other: .....

Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut dalam sehari?

- Kurang dari 1 Jam
- 1-2 Jam
- 2-4 Jam
- Lebih dari 4 Jam

Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut dalam sehari?

- Kurang dari 1 Jam
- 1-2 Jam
- 2-4 Jam
- Lebih dari 4 Jam

Apakah di waktu dekat ini anda ingin mencari layanan internet ?

- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui tentang aplikasi Jinom ?

- Ya
- Tidak





**Lampiran 20. Data Identifikasi Responden**

**Kelompok Pengguna**

No	Nama	Alamat	Usia	Profesi	Kesi- ediaan	Pendidikan Terakhir	Aplikasi yang biasa digunak- -an	Sejak kapan menggunak- an aplikasi jinom	Tujuan Menggunaka- n aplikasi jinom	Fitur paling sering digunaka- n aplikasi jinom
1	Ni Putu Suci Vikansari	Denpasar	25	Pegawa i Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsap p, Faceboo k, Instagra m, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokoped ia	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayara n

2	I Komang Piky Setiadi	Denpasar	26	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	Lebih Dari 6 Bulan	Mengajukan Komplain	Fitur Komplain
3	Amri Yahya	Pegambangan, Batu Bulan	25	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	Kurang dari 1 bulan	Mengajukan Komplain	Fitur Komplain

4	Frederikus Stefani Jaru	Kesiman, Denpasar	28	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Tokopedia	Lebih Dari 6 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Layanan
5	I Wayan Rupadana	Ketewel, Gianyar	23	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek, Tokopedia	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran
6	Dayu Hasti	Celuk, Gianyar	26	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Grab, Shopee	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran

7	Luh Putu Vicky Andriani	Denpasar	25	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Tokopedia	Lebih Dari 6 Bulan	Pemesanan Produk Baru	Fitur Layananku
8	Ami Aprilia	Denpasar	25	Pegawai Swasta	Ya	Diploma	Whatsapp, Facebook, Shopee	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran
9	Manda	Sakah, Gianyar	22	Pegawai Swasta	Ya	Diploma	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	3 - 6 Bulan	Pemesanan Produk Baru	Fitur Layananku

10	Hendra Setiawan	Yang Batu, Denpasar	23	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Grab, Shopee	Lebih Dari 6 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran
11	Ni Made Rosalia Dwi Adnyani	Denpasar	24	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	3 - 6 Bulan	Pemesanan Produk Baru	Fitur Layananku
12	Kadek Darmayanti	Batu Bulan	22	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp	Kurang dari 1 bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran

### Kelompok Calon Pengguna

No	Nama	Alamat	Usia	Profesi	Kesediaan	Pendidikan Terakhir	Aplikasi yang biasa digunakan	Seberapa lama menggunakan aplikasi tersebut	Apakah mencari layanan internet untuk saat ini	Apakah mengetahui tentang aplikasi jinom
1	Ni Komang Putri Arni Gunawati	Jln. Blumbang, Desa Sayan Ubud, Bali.	25	Pegawai Swasta	Ya	Diploma	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya
2	Gde Yoga Hary Sedana	Desa Sayan Ubud, Bali.	25	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya

3	Ananti	Ubud, Bali	29	Pegawai Swasta	Ya	Pascasarjana (S2/S3)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	2-4 Jam	Ya	Ya
4	I PUTU ADI WIRA PALGUNA	Denpasar	21	Mahasiswa	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek	Lebih dari 4 Jam	Ya	Ya
5	Putri Ayundari	Panjer, Denpasar	23	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek	Kurang dari 1 Jam	Tidak	Ya
6	Luh De Pramesti Dewi	Br. Gerenceng, Denpasar Utara	22	Mahasiswa	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek	Kurang dari 1 Jam	Tidak	Ya
7	I Made Ryan Agastya	Akasia, Denpasar	21	Mahasiswa	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Shopee	1-2 Jam	Tidak	Ya

8	I Komang Pasek Mudiana	Br. Sema, Keramas, Gianyar	22	Mahasiswa	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Shopee	1-2 Jam	Ya	Tidak
9	Ni Putu Sintha Permata Dewi	Batu Bulan, Gianyar	22	Mahasiswa	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	Kurang dari 1 Jam	Tidak	Ya
10	Abdillah Wafi	Ubud, Jln raya andong	26	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya



## Lampiran 21. Data Responden Terpilih

Kelompok Pengguna

No	Nama	Alamat	Usia	Profesi	Kesi- ediaan	Pendidikan Terakhir	Aplikasi yang biasa digunak- -an	Sejak kapan menggunak- an aplikasi jinom	Tujuan Menggunaka- n aplikasi jinom	Fitur paling sering digunaka- n aplikasi jinom
1	Ni Putu Suci Vikansari	Denpasar	25	Pegawa i Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsap p, Faceboo k, Instagra m, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokoped ia	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayara n

2	I Komang Piky Setiadi	Denpasar	26	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	Lebih Dari 6 Bulan	Mengajukan Komplain	Fitur Komplain
3	I Wayan Rupadana	Ketewel, Gianyar	23	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek, Tokopedia	1 - 3 Bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran

4	Luh Putu Vicky Andriani	Denpasar	25	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Tokopedia	Lebih Dari 6 Bulan	Pemesanan Produk Baru	Fitur Layananku
5	Kadek Darmayanti	Batu Bulan	22	Pegawai Swasta	Ya	SMA/SMK	Whatsapp	Kurang dari 1 bulan	Pembayaran Layanan	Fitur Pembayaran



Kelompok Calon Pengguna

No	Nama	Alamat	Usia	Profesi	Kesediaan	Pendidikan Terakhir	Aplikasi yang biasa digunakan	Seberapa lama menggunakan aplikasi tersebut	Apakah mencari layanan internet untuk saat ini	Apakah mengetahui tentang aplikasi jinom
1	Ni Komang Putri Arni Gunawati	Jln. Blumbang, Desa Sayan Ubud, Bali.	25	Pegawai Swasta	Ya	Diploma	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya
2	Gde Yoga Hary Sedana	Desa Sayan Ubud, Bali.	25	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya

3	Ananti	Ubud, Bali	29	Pegawai Swasta	Ya	Pascasarjana (S2/S3)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	2-4 Jam	Ya	Ya
4	I PUTU ADI WIRA PALGUNA	Denpasar	21	Mahasiswa	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek	Lebih dari 4 Jam	Ya	Ya
5	Abdillah Wafi	Ubud, Jln raya andong	26	Pegawai Swasta	Ya	Sarjana (S1)	Whatsapp, Facebook, Instagram, Gojek, Grab, Shopee, Tokopedia	1-2 Jam	Ya	Ya

## Lampiran 22. Data Performance Measurement

### Kelompok Pengguna

Kode Responden	Durasi penyelesain seluruh task	Durasi penyelesain task skenario dalam satuan detik							
		TS 1	TS 2	TS 3	TS 4	TS 5	TS 6	TS 7	TS 8
KP 1	439	38	7	23	19	113	65	121	53
KP 2	414	34	12	77	13	100	61	96	21
KP 3	405	34	10	75	15	91	66	90	24
KP 4	598	36	53	50	79	134	85	100	61
KP 5	359	38	12	57	13	80	58	78	23

### Kelompok Calon Pengguna

Kode Responden	Durasi penyelesain seluruh task	Durasi penyelesain task skenario (Detik)								
		TS 1	TS 2	TS 3	TS 4	TS 5	TS 6	TS 7	TS 8	TS 9
CP 1	870	395	24	156	16	94	20	69	28	68
CP 2	653	298	20	118	17	38	20	43	68	31
CP 3	721	226	77	126	19	26	17	174	28	28
CP 4	646	251	37	101	54	22	70	33	52	26
CP 5	717	226	33	169	26	73	29	71	19	71

### Lampiran 23. Rekap Data Time Based Efficiency dan Overall Relative Efficiency

#### Kelompok Pengguna :

Task	KP1		KP2		KP3		KP4		KP5	
	N	T	N	T	N	T	N	T	N	T
TS1	1	38	1	34	1	34	1	36	1	38
TS2	1	7	1	12	1	10	1	53	1	12
TS3	1	23	1	77	1	75	1	50	1	57
TS4	1	19	1	13	1	15	1	79	1	13
TS5	1	113	1	100	1	91	0	134	1	80
TS6	1	65	1	61	1	66	1	85	1	58
TS7	1	121	1	96	0	90	1	100	0	78
TS8	1	53	1	21	1	24	1	61	1	23
Total	8	439	8	414	7	405	7	598	7	359

#### Kelompok Calon Pengguna :

Task	CP1		CP2		CP3		CP4		CP5	
	N	T	N	T	N	T	N	T	N	T
TS1	1	395	1	298	1	226	1	251	1	226
TS2	1	24	1	20	1	77	1	37	1	33
TS3	0	156	1	118	1	126	0	101	1	169
TS4	1	16	1	17	1	19	1	54	1	26
TS5	0	94	0	38	0	26	0	22	0	73
TS6	1	20	1	20	1	17	1	70	1	29
TS7	1	69	1	43	1	174	1	33	1	71

TS8	1	28	1	68	1	28	1	52	1	19
TS9	1	68	1	31	1	28	1	26	1	71
Total	7	870	8	653	8	721	7	646	8	717





## Lampiran 24. Hasil Kuesioner QUIS Responden Kelompok Pengguna

### 1. Responden Kelompok Pengguna 1

#### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

##### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : I KOMANG PIKY SETIAPL.....

Jenis Pengguna : Calon Pengguna (Pengguna)

Kode Responden : KP.1..... (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

#### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Menasikkan
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

## 2. Layar

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca								Sangat Mudah Dibaca
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.								Sangat Membantu
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan								Sangat Jelas
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan								Sangat Jelas
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten								Sangat Konsisten
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali								Selalu
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten								Sangat Konsisten
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	

## 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban	Sangat Cepat
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal	Sangat Handal
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan	Sangat Menenangkan
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	

08 Juli 2023

Responden



(I. Komariz P. S.)

## 2. Responden Kelompok Pengguna 2

### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS) USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Iwalya Ruppada  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna (Pengguna)  
 Kode Responden : KP2 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

#### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 5 6 <u>7</u> 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 5 6 <u>7</u> 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 4 <u>5</u> 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### 2. Layar

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten	1	2	3	4	5	6	7	8	9

13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban 1 2 3 4 5 <b>6</b> 7 8 9	Sangat Cepat
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal 1 2 3 4 5 6 <b>7</b> 8 9	Sangat Handal
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan 1 2 3 4 5 <b>6</b> 7 8 9	Sangat Menenangkan
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti 1 2 3 4 5 <b>6</b> 7 8 9	Sangat mudah Dimengerti
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9	Selalu

09 Juli ..... 2023  
Responden

*Rupadana*

(i Wayan Rupadana)



### 3. Responden Kelompok Pengguna 3

#### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

##### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Luh Putu Vicky Andriani  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna  
 Kode Responden : KP3..... (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

#### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
--	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**2. Layar**

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

**3. Terminologi dan Informasi Sistem**

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten	1	2	3	4	5	6	7	8	9

13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9


#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban 1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	Sangat Cepat
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	Sangat Handal
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan 1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	Sangat Menenangkan
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti 1 2 3 4 5 6 (7) 8 9	Sangat mudah Dimengerti
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	Selalu

.....05. Juli.....2023  
Responden

  
(Cah Pata Vicki Andriani)

#### 4. Responden Kelompok Pengguna 4

##### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

##### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Ni Putu Lusi Vikarani  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna  
 Kode Responden : K.P. 9..... (diisi oleh peneliti)

##### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

##### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel

		1	(2)	3	4	5	6	7	8	9
--	--	---	-----	---	---	---	---	---	---	---

## 2. Layar

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca								Sangat Mudah Dibaca
		1	2	3	4	5	(6)	7	8	9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.								Sangat Membantu
		1	2	3	(4)	5	6	7	8	9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan								Sangat Jelas
		1	2	(3)	4	5	6	7	8	9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan								Sangat Jelas
		1	2	3	4	(5)	6	7	8	9

## 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten								Sangat Konsisten
		1	2	(3)	4	5	6	7	8	9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali								Selalu
		1	2	3	(4)	5	6	7	8	9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten								Sangat Konsisten
		1	2	3	4	5	(6)	7	8	9

13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9


#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban	Sangat Cepat
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	
23	Khandalan sistem	Sangat Tidak Handal	Sangat Handal
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan	Sangat Menenangkan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	

.....11. Juli.....2023  
Responden

  
(Ni Puji Puci Vikaranti)



## 5. Responden Kelompok Pengguna 5

### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

#### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Ali Kadik Darmiyanti  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna  
 Kode Responden : KR5 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

#### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit mudah	Sangat Dimengerti
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**2. Layar**

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca							Sangat Mudah Dibaca	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.							Sangat Membantu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan							Sangat Jelas	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan							Sangat Jelas	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

**3. Terminologi dan Informasi Sistem**

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten							Sangat Konsisten	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali							Selalu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten							Sangat Konsisten	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit	Sangat Mudah	1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

## 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban 1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	Sangat Cepat
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal 1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	Sangat Handal
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	Sangat Menenangkan
25	Mengkorreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	Sangat mudah Dimengerti
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali 1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	Selalu

.....12 Juli.....2023  
Responden

*Stops*  
(Ni Kadet Darmasari)

## Lampiran 25. Hasil Kuesioner NASA-TLX Responden Kelompok Pengguna

### 1. Responden Kelompok Pengguna 1

#### KUESIONER NASA-TLX

Nama : I KOMANG PIKY SETIADI

Jenis Pengguna : Calon Pengguna Pengguna

Kode Responden : KP1

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM) Kebutuhan Fisik(KF)
2. Kebutuhan Mental (KM) Kebutuhan Waktu(KW)
3. Kebutuhan Mental (KM) (Performansi(P))
4. Kebutuhan Mental (KM) Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM) Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF) Kebutuhan Waktu(KW)

7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 3 Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

03 Juli .....2023

Responden

*[Signature]*  
 (.I. Komarudin P. S. -)

## 2. Responden Kelompok Pengguna 2

### KUESIONER NASA-TLX

Nama : Wayan Rupidana

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : KP 2

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGET

- A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item anket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- C. Setelah selesai diisi, mohon anket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian anket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM)/Kebutuhan Fisik(KF)
2. Kebutuhan Mental (KM)/Kebutuhan Waktu(KW)
3. Kebutuhan Mental (KM)/Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM)/Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM)/Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF)/Kebutuhan Waktu(KW)



7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 3 Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

09 Juli 2023  
Responden

(...I Wayan Rupasana)

### 3. Responden Kelompok Pengguna 3

#### KUESIONER NASA-TLX

Nama : Luh Putu Wcky Ardiani

Jenis Pengguna : Calon Pengguna / Pengguna

Kode Responden : KP.3

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.

B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong

C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.

D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti

E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh Kebutuhan mental (KM) / ~~Kebutuhan fisik (KF)~~ artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM) / ~~Kebutuhan Fisik (KF)~~

2. Kebutuhan Mental (KM) / ~~Kebutuhan Waktu (KW)~~

3. Kebutuhan Mental (KM) / ~~Performansi (P)~~

4. Kebutuhan Mental (KM) / ~~Tingkat Usaha (TU)~~

5. Kebutuhan Mental (KM) / ~~Tingkat Frustrasi (TF)~~

6. Kebutuhan Fisik (KF) / ~~Kebutuhan Waktu (KW)~~

7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 3 Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

05 Juli 2023  
Responden

(Luh Patu Vicky Andriani)

#### 4. Responden Kelompok Pengguna 4

##### KUESIONER NASA-TLX

Nama : Ni Puru Suci Vikasari  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna  
 Kode Responden : KPA

##### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. ~~Kebutuhan Mental (KM)~~ / Kebutuhan Fisik(KF)
2. ~~Kebutuhan Mental (KM)~~ / Kebutuhan Waktu(KW)
2. ~~Kebutuhan Mental (KM)~~ / Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM) / Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM) / Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF) / Kebutuhan Waktu(KW)

7. ~~Kebutuhan Fisik (KF)~~ Performansi(P)
8. ~~Kebutuhan Fisik (KF)~~ Tingkat Usaha(TU)
9. ~~Kebutuhan Fisik (KF)~~ Tingkat Frustrasi(TF)
10. ~~Kebutuhan Waktu (KW)~~ Performansi(P)
11. ~~Kebutuhan Waktu (KW)~~ Tingkat Usaha(TU)
12. ~~Kebutuhan Waktu (KW)~~ Tingkat Frustrasi(TF)
13. ~~Performansi (P)~~ Tingkat Usaha(TU)
14. ~~Performansi (P)~~ Tingkat Frustrasi(TF)
15. Tingkat Usaha (TU) Tingkat Frustrasi(TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 3. Performansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

11 Juli ..... 2023  
Responden

*(M. Ruci Utahrani)*  
(M. Ruci Utahrani)



## 5. Responden Kelompok Pengguna 5

**KUESIONER NASA-TLX**

Nama : Ni Kadet Darmayanti

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : KP 5

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.

B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong

C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.

D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti

E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Fisik(KF)
2. kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Waktu(KW)
3. kebutuhan Mental (KM)/ Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Usaha(TU)
5. kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF)/ kebutuhan Waktu(KW)

7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 3 Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah					Tinggi				

12 Juli .....2023

Responden

*[Signature]*  
(Mr. Kd. Darmiyaster.)

## Lampiran 26. Hasil Dokumentasi Responden Kelompok Pengguna

### 1. Responden Kelompok Pengguna 1



## 2. Responden Kelompok Pengguna 2



### 3. Responden Kelompok Pengguna 3



#### 4. Responden Kelompok Pengguna 4



### 5. Responden Kelompok Pengguna 5





## Lampiran 27. Hasil Kuesioner QUIS Responden Kelompok Calon Pengguna

### 1. Responden Kelompok Calon Pengguna 1

#### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

##### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Ni Komang Putri Anni Gunawati

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : CP1 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi
2. Layar

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Baik
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Memuaskan
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Mengasikan
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit Dimengerti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat mudah Dimengerti
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Fleksibel

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca 1 2 3 4 <b>5</b> 6 7 8 9	Sangat Mudah Dibaca 1 2 3 4 5 6 <b>7</b> 8 9
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali. 1 2 3 4 5 <b>6</b> 7 8 9	Sangat Membantu 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan 1 <b>2</b> 3 4 5 6 7 8 9	Sangat Jelas 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan <b>1</b> 2 3 4 5 6 7 8 9	Sangat Jelas 1 2 3 4 5 6 7 8 <b>9</b>

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten 1 2 3 4 <b>5</b> 6 7 8 9	Sangat Konsisten 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali 1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	Selalu 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten 1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	Sangat Konsisten 1 2 3 4 5 6 7 <b>8</b> 9
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan <b>1</b> 2 3 4 5 6 7 8 9	Sangat Jelas 1 2 3 4 5 6 7 8 <b>9</b>

		1	2	(3)	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali				Selalu				
		1	2	3	4	(5)	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu				
		1	2	3	4	5	6	(7)	8	9

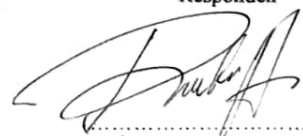
#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	(4)	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		(1)	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	(5)	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali				Selalu				
		1	2	3	4	(5)	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu				
		(1)	2	3	4	(5)	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan				Sangat Jelas				
		1	(2)	3	4	5	6	7	8	9

#### 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban 1 2 <b>3</b> 4 5 6 7 8 9	Sangat Cepat
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal 1 <b>2</b> 3 4 5 6 7 8 9	Sangat Handal
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan <b>1</b> 2 3 4 5 6 7 8 9	Sangat Menenangkan
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti 1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	Sangat mudah Dimengerti
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali 1 2 <b>3</b> 4 5 6 7 8 9	Selalu

02 Juli 2023  
Responden



NI KOMANG PUTRI ANNI GUNAWATI

## 2. Responden Kelompok Calon Pengguna 2

### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS) USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Abdillah Wafi R  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna / Pengguna  
 Kode Responden : CP 2 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi
2. Layar

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Baik
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Memuaskan
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Mengasikkan
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit Dimengerti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat mudah Dimengerti
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Sangat Fleksibel

6	Membaca karakter pada layer	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali				Selalu					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali				Selalu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan				Sangat Jelas				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban	Sangat Cepat
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal	Sangat Handal
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan	Sangat Menenangkan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	

09 Jule 2023  
Responden

(*Abdirah wafi*)  
Abdirah wafi



### 3. Responden Kelompok Calon Pengguna 3

#### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS) USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : YOGA SEDANA  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna  
 Kode Responden : CP.3 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi
2. Layar

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali.	Sangat Membantu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali							Selalu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.							Sangat Membantu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali							Selalu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.							Sangat Membantu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan							Sangat Jelas	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 5. Kemampuan Sistem

## 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

02 Juli 2023  
Responden

(~~YOGA SEDANA~~)

#### 4. Responden Kelompok Calon Pengguna 4

##### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS)

##### USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : ANANTI

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : CP 9 (diisi oleh peneliti)

##### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

##### 1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi

##### 2. Layar

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca
		1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Sangat Membantu
		1 2 3 4 <b>5</b> 6 7 8 9	
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 <b>3</b> 4 5 6 7 8 9	
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 <b>2</b> 3 4 5 6 7 8 9	

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 4 <b>5</b> 6 7 8 9	
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 <b>4</b> 5 6 7 8 9	
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali				Selalu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit				Sangat Mudah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali				Selalu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.				Sangat Membantu				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan				Sangat Jelas				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban	Sangat Cepat
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal	Sangat Handal
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan	Sangat Menenangkan
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	

June 04, 2023  
Responden

Patriki  
(.....)



## 5. Responden Kelompok Calon Pengguna 5

### QUESTIONNAIRE FOR USER INTERACTION SATISFACTION (QUIS) USABILITY TESTING PADA APLIKASI JINOM CUSTOMER

Nama : Ibu Adi Wira Palguna  
 Jenis Pengguna : Calon Pengguna / Pengguna  
 Kode Responden : CP 5 (diisi oleh peneliti)

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Lingkarilah angka jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Reaksi Keseluruhan Terhadap Aplikasi
2. Layar

1	Bagaimana kesan anda Sangat Buruk Sangat Baik ?	Sangat Buruk	Sangat Baik
		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7 8 9	
2	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Mengecewakan	Sangat Memuaskan
		1 2 3 4 <u>5</u> 6 7 8 9	
3	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Membosankan	Sangat Mengasikkan
		1 2 3 4 <u>5</u> 6 7 8 9	
4	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat sulit Dimengerti	Sangat mudah Dimengerti
		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7 8 9	
5	Bagaimana kesan anda terhadap aplikasi ini?	Sangat Kaku	Sangat Fleksibel
		1 2 <u>3</u> 4 5 6 7 8 9	

6	Membaca karakter pada layar	Sangat Sulit Dibaca	Sangat Mudah Dibaca
		1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	
7	Membantu menyelesaikan pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Sangat Membantu
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
8	Organisasi Informasi	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 (2) 3 4 5 6 7 8 9	
9	Susunan pada layar	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas
		1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	

### 3. Terminologi dan Informasi Sistem

10	Penggunaan istilah pada aplikasi	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
11	Penggunaan istilah dapat membantu pekerjaan	Tidak Sama Sekali	Selalu
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
12	Posisi pesan pada layar	Sangat tidak Konsisten	Sangat Konsisten
		1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	
13	Melakukan penginputan	Sangat Membingungkan	Sangat Jelas

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
14	Pemberitahuan proses oleh sistem	Tidak Sama Sekali							Selalu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	Pesan Error	Tidak Sama Sekali.							Sangat Membantu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 4. Pembelajaran

16	Belajar mengoperasikan sistem	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
17	Mencoba fitur dengan menggunakan panduan	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18	Mengingat nama dan penggunaan perintah	Sangat Sulit					Sangat Mudah			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	Kemudahan melakukan pekerjaan	Tidak Sama Sekali							Selalu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	Pesan bantuan	Tidak Sama Sekali.							Sangat Membantu	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
21	Bahan referensi tambahan	Sangat Membingungkan							Sangat Jelas	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9

#### 5. Kemampuan Sistem

22	Kecepatan sistem	Sangat Lamban 1 2 3 4 5 (6) 7 8 9	Sangat Cepat
23	Kehandalan sistem	Sangat Tidak Handal 1 2 3 4 (5) 6 7 8 9	Sangat Handal
24	Kecenderungan sistem	Sangat Membingungkan 1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	Sangat Menenangkan
25	Mengkoreksi kesalahan	Sangat sulit Dimengerti 1 2 3 (4) 5 6 7 8 9	Sangat mudah Dimengerti
26	Dirancang untuk semua tingkat pengguna	Tidak Sama Sekali 1 2 (3) 4 5 6 7 8 9	Selalu

09 Juli 2023  
Responden

(I. Putu Adi Wira Prabawa)

## Lampiran 28. Hasil Kuesioner NASA-TLX Responden Kelompok Calon Pengguna

### 1. Responden Kelompok Calon Pengguna 1

#### KUESIONER NASA-TLX

Nama : *Ni Komang Puri Arni Gunawati*

Jenis Pengguna : *Calon Pengguna* Pengguna

Kode Responden : *CP.1*

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh: ~~kebutuhan mental (KM)~~/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

- ~~1. Kebutuhan Mental (KM)~~/ Kebutuhan Fisik(KF)
- ~~2. Kebutuhan Mental (KM)~~/ Kebutuhan Waktu(KW)
- ~~3. Kebutuhan Mental (KM)~~/ Performansi(P)
- ~~4. Kebutuhan Mental (KM)~~/ Tingkat Usaha(TU)
- ~~5. Kebutuhan Mental (KM)~~/ Tingkat Frustrasi(TF)
- ~~6. Kebutuhan Fisik (KF)~~/ Kebutuhan Waktu(KW)

7. Kebutuhan Fisik (KF)/Performansi(P)

8. Kebutuhan Fisik (KF)/ Tingkat Usaha(TU)

9. Kebutuhan Fisik (KF)/ Tingkat Frustrasi(TF)

10. Kebutuhan Waktu (KW)/ Performansi(P)

11. Kebutuhan Waktu (KW)/ Tingkat Usaha(TU)

12. Kebutuhan Waktu (KW)/ Tingkat Frustrasi(TF)

13. Performansi (P)/ Tingkat Usaha(TU)

14. Performansi (P)/ Tingkat Frustrasi(TF)

15. Tingkat Usaha (TU)/ Tingkat Frustrasi(TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah								Tinggi	

### 3 Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah							Tinggi		

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah								Tinggi	

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah								Tinggi	

02 Juli 2023  
Responden

*Ni Komang Putri Arni  
Cempura*

## 2. Responden Kelompok Calon Pengguna 2

### KUESIONER NASA-TLX

Nama : Abdillah Wafi Panahani

Jenis Pengguna Calon Pengguna Pengguna

Kode Responden : CP2

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM) Kebutuhan Fisik(KF)
2. Kebutuhan Mental (KM) Kebutuhan Waktu(KW)
3. Kebutuhan Mental (KM) Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM) Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM) Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF) Kebutuhan Waktu(KW)



7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah Tinggi

## 3. Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah Tinggi

## 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah Tinggi

## 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah Tinggi

09 Juli ..... 2023  
Responden

*Assih*  
( ..... )  
Abdillah Wafi

### 3. Responden Kelompok Calon Pengguna 3

#### KUESIONER NASA-TLX

Nama : YOGA SEPANA.....

Jenis Pengguna Calon Pengguna Pengguna

Kode Responden : CP3.....

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

- A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Fisik(KF)
2. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Waktu(KW)
3. Kebutuhan Mental (KM)/Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF)/ Kebutuhan Waktu(KW)

7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi(P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha(TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi(TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi(P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha(TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi(TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha(TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi(TF)
15. Tingkat Usaha(TU) / Tingkat Frustrasi(TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	<u>50</u>	60	70	80	90	100
----	----	----	----	-----------	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	<u>70</u>	80	90	100
----	----	----	----	----	----	-----------	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	<u>20</u>	30	40	50	60	70	80	90	100
----	-----------	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

02 Juli 2023  
Responden

(~~YOGA~~ SEDANA )

#### 4. Responden Kelompok Calon Pengguna 4

##### KUESIONER NASA-TLX

Nama : ANANTI

Jenis Pengguna Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : CP.4

##### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.

B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong

C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.

D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti

E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM)/Kebutuhan Fisik(KF)

2. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Waktu(KW)

3. Kebutuhan Mental (KM) Performansi(P)

4. Kebutuhan Mental (KM) Tingkat Usaha(TU)

5. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Frustrasi(TF)

6. Kebutuhan Fisik (KF) Kebutuhan Waktu(KW)

7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi (P)
8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha (TU)
9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi (TF)
10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi (P)
11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha (TU)
12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi (TF)
13. Performansi (P) / Tingkat Usaha (TU)
14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi (TF)
15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi (TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

#### 2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

### 3 Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 3 Performansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

### 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

Jude ay ..... 2023  
Responden

(*P. B. K.*)



## 5. Responden Kelompok Calon Pengguna 5

### KUESIONER NASA-TLX

Nama : Puwi Adi Wira Pabuna.....

Jenis Pengguna : Calon Pengguna/Pengguna

Kode Responden : CP.5.....

#### PETUNJUK PENGISIAN ANKET

- A. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
- B. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
- C. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
- D. Jika ada yang kurang jelas, silakan tanyakan kepada peneliti
- E. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

1. Menurut anda manakah dari pasangan pilihan dibawah ini yang anda rasa lebih dominan dalam menyelesaikan tugas yang telah anda kerjakan selama menggunakan aplikasi Jinom Customer (coret yang lebih dominan)

Contoh kebutuhan mental (KM)/kebutuhan fisik(KF) artinya kebutuhan kebutuhan mental lebih dominan daripada kebutuhan fisik.

1. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Fisik(KF)
2. Kebutuhan Mental (KM)/ Kebutuhan Waktu(KW)
3. Kebutuhan Mental (KM)/ Performansi(P)
4. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Usaha(TU)
5. Kebutuhan Mental (KM)/ Tingkat Frustrasi(TF)
6. Kebutuhan Fisik (KF)/ Kebutuhan Waktu(KW)

- 7. Kebutuhan Fisik (KF) / Performansi(P)
- 8. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Usaha(TU)
- 9. Kebutuhan Fisik (KF) / Tingkat Frustrasi(TF)
- 10. Kebutuhan Waktu (KW) / Performansi(P)
- 11. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Usaha(TU)
- 12. Kebutuhan Waktu (KW) / Tingkat Frustrasi(TF)
- 13. Performansi (P) / Tingkat Usaha(TU)
- 14. Performansi (P) / Tingkat Frustrasi(TF)
- 15. Tingkat Usaha (TU) / Tingkat Frustrasi(TF)

2. Berilah skala jawaban anda dengan melingkari pada skala jawaban dibawah ini

Contoh

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

1. Kebutuhan Mental

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut mudah atau sulit, sederhana atau kompleks, pasti atau perlu penafsiran?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

2. Kebutuhan Fisik

Apakah menggunakan aplikasi Jinom Customer tersebut membutuhkan aktivitas fisik yang tinggi atau rendah?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Rendah

Tinggi

## 3. Kebutuhan Waktu

Apakah anda merasa membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 3. Peformansi

Apakah anda merasa berhasil untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 5. Tingkat Usaha

Seberapa keras usaha anda untuk mengerjakan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

## 6. Tingkat Frustrasi

Apakah anda merasa tertekan, stres atau terganggu dalam menyelesaikan suatu aktivitas (menambah, mengedit, atau mencari data) dalam aplikasi Jinom Customer ?

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Rendah									Tinggi

09 Juli 2023  
Responden

(...Purn. Adi Wira Palguna)

## Lampiran 29. Hasil Dokumentasi Responden Kelompok Calon Pengguna

### 1. Responden Kelompok Calon Pengguna 1



### 2. Responden Kelompok Calon Pengguna 2



**3. Responden Kelompok Calon Pengguna 3**



**4. Responden Kelompok Calon Pengguna 4**



**5. Responden Kelompok Calon Pengguna 5**



**Lampiran 31. Hasil Dokumentasi Pengusulan Desain Perbaikan Aplikasi Jinom Customer**

