

**USABILITY TESTING MENGGUNAKAN MODEL PACMAD PADA  
APLIKASI TABANAN DALAM GENGGAMAN**

**Oleh**

**Ni Luh Putu Moni Lestari, NIM 1615051005**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**putu.moni.lestari@gmail.com**

**ABSTRAK**

Aplikasi Tabanan Dalam Genggaman adalah aplikasi mobile milik Pemerintah Kabupaten Tabanan. Aplikasi ini memuat beragam data dan informasi tentang Kabupaten Tabanan. Sebagai aplikasi yang bersifat public penting untuk melakukan uji guna mengetahui tingkat *usability* sehingga dapat memaksimalkan kebergunaan aplikasi. Pengujian *usability testing* menggunakan model PACMAD (People At The Center Of Mobile Application Development) dengan 7 atribut pengukuran serta melibatkan 12 responden pada rentang usia 15-41 tahun. Dari hasil pengujian *usability testing* yang dilakukan dengan teknik *performance measurement*, RTA, Kuesioner SUS dan NASA-TLX diketahui bahwa aplikasi tabanan dalam genggaman dapat dikategorikan telah memenuhi tingkat *usability* yang baik untuk sebuah aplikasi mobile. Hal ini berdasarkan pada terpenuhinya 7 atribut *usability* pada model PACMAD yaitu *efficiency* sebesar 0,0380050295 goals/second, *effectiveness* 97%, *learnability* 92%, *memorability* 98%, *error* 0,090278, *satisfaction* 59,375 dan *cognitive load* 43,4444. Sebagai upaya meningkatkan *usability* pada aplikasi Tabanan Dalam Genggaman maka dirancangan rekomendasi perbaikan dalam bentuk *wireframe/mockup* yang didasarkan pada teori 8 *golden rules* dari Benn Schneidermann dan 10 prinsip *user interface* aplikasi mobile dari Stark,J. Hasil analisis data *performance measurement* dan data hasil RTA dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan untuk memutuskan bagian, halaman, dan fitur dalam aplikasi Tabanan Dalam Genggaman yang akan diberikan rekomendasi perbaikan.

**Kata Kunci :** NASA-TLX, PACMAD, Performance Measurement, RTA, SUS, Tabanan Dalam Genggaman, Usability

**USABILITY TESTING USE THE PACMAD MODEL ON MOBILE  
APPLICATION “TABANAN DALAM GENGGAMAN”**

**By**

**Ni Luh Putu Moni Lestari, NIM 1615051005**

**Informatics Engineering Education Study Program**

**Informatics Engineering**

**Faculty Of Engineering and Vocational**

**Ganesha University Of Education**

**putu.moni.lestari@gmail.com**

**ABSTRACT**

“*Tabanan Dalam Genggaman*” is a mobile application that belongs to the Government of Tabanan Regency. This application contains various data and information about Tabanan Regency. “*Tabanan Dalam Genggaman*” as a public application, it is important to conduct a test to determine the level of usability in order to maximize the application's usefulness. Usability testing uses PACMAD (People At The Center of Mobile Application Development) model with 7 measurement variables and involves 12 respondents from the age range of 15-40 years. From the results of usability testing that were conducted with performance measurement techniques, RTA, SUS Questionnaire and NASA-TLX were known that the “*Tabanan Dalam Genggaman*” application can be categorized that fulfilled good usability level for a mobile application. It was based on the fulfillment of 7 usability attributes in the PACMAD model, namely efficiency of 0.0380050295 goals/second, effectiveness 97%, learnability 92%, memorability 98%, error 0.090278, satisfaction 59.375 and cognitive load 43.44444. As an effort to improve usability of “*Tabanan Dalam Genggaman*” application, the recommendation for improvement was designed in the form of wireframe/mockup based on the theory of 8 golden rules suggested by Benn Sneidermann and 10 principles of the mobile application user interface suggested by Stark, J. The results of the analysis of performance measurement data and RTA results were made into RTA as a reference and consideration for deciding the parts, pages and features of the “*Tabanan Dalam Genggaman*” application that will be given recommendations for improvement.

**Keywords:** *NASA-TLX, PACMAD, Performance Measurement, RTA, SUS, Tabanan Dalam Genggaman, Usability*