

## ABSTRAK

Farah Nabila Sobandi, 12119244

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JENIUS MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PLUS* (UEQ+)

Skripsi. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023

Kata kunci : Analisis, Jenius, *User Experience*, *User Experience Questionnaire Plus*

(xii + 64 + Lampiran)

*Fintech* atau *Financial Technology* adalah salah satu bidang usaha *sophisticated* yang mengintegrasikan pengelolaan keuangan, penyimpanan, distribusi uang, dan teknologi. Oleh karena itu, cara kerja *fintech* kompleks dan bercabang-cabang sesuai layanannya kepada masyarakat. Salah satu jenis dari *fintech* ialah Bank Digital. Bank Digital adalah bank yang transaksinya dilakukan secara digital, mulai dari pendaftaran rekening sampai manajemen asetnya. Bank digital berbeda dengan *mobile-banking*, karena dalam transaksinya *m-banking* masih berkaitan dengan bank *offline* sedangkan bank digital transaksinya sepenuhnya elektronik. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi Jenius merupakan elemen penting yang dapat mendorong pengguna untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian UX juga dapat digunakan untuk mendapatkan indikasi tingkat lulus atau gagal dari suatu desain. *User Experience Questionnaire+* atau UEQ+ adalah kerangka kerja modular yang berisi beberapa skala untuk mengukur aspek UX yang berbeda. Skala ini dapat digabungkan untuk membuat kuesioner terkait produk yang mencakup aspek yang relevan dari pertanyaan penelitian tertentu. UEQ+ memiliki daftar skala UX yang lebih besar. Analisis *User Experience* yang dilakukan terhadap aplikasi Jenius dengan metode *User Experience Questionnaire Plus* (UEQ+) telah berhasil dilakukan. Penelitian dilakukan kepada 100 responden yang terdiri dari 72 perempuan dan 28 laki-laki. Berdasarkan hasil nilai *mean* tertinggi didapat dari variabel *Usefulness* pada item “Tidak Berguna/ Berguna” sebesar 2,20 dan nilai *mean* terendah didapat dari *Dependability* pada item “Tidak Dapat Diprediksi/ Dapat Diprediksi” dan *Usefulness* pada item “Tidak Bermanfaat/ Bermanfaat” sebesar 1,29. Walaupun variabel *Dependability* dan *Usefulness* memiliki item dengan nilai terkecil, namun hasil pengukuran tetap mendapat nilai positif. Secara keseluruhan *User Experience* dari aplikasi Jenius mendapatkan nilai yang sangat bagus namun masih dapat diberikan peningkatan pada aspek *Dependability* dan *Usefulness* agar dapat meningkatkan kualitas pelayanannya kepada para pengguna aplikasi Jenius.

Daftar Pustaka (2001-2023)