

Evaluasi dan implementasi ergonomi kognitif dalam perancangan ulang e-wallet untuk mengurangi experience effort pengguna e-wallet = Evaluation and implementation of cognitive ergonomics in e-wallet redesign to reduce experience effort of e-wallet user

Desica Nur Adimia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472525&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

Teknologi komunikasi di Indonesia berkembang pesat dan berdampak terhadap perubahan perilaku masyarakat Indonesia sehingga beberapa sektor industri memanfaatkan teknologi sebagai value dari produknya. Salah satu industri tersebut ialah industri payment gateway. Hal ini juga didukung oleh Indonesia yang sekarang sudah memasuki era cashless. Salah satu produk yang menjadi bagian dari payment gateway dengan produk e-wallet. E-wallet adalah dompet elektronik yang pada dasarnya merupakan bagian dari uang elektronik yang berbasis server. Namun, penggunaannya saat ini masih belum banyak diminati masyarakat dikarenakan produk e-wallet yang ada saat ini sulit dan membutuhkan usaha besar dalam penggunaannya. Padahal sebagai produk yang bertemakan sebuah dompet, e-wallet seharusnya dilengkapi dengan experience penggunaan dompet fisik yaitu low-effort experience dan ease of use. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi mobile aplikasi e-wallet dengan mengukur cognitive load resource dan mengevaluasi experience yang dirasakan user, lalu memberikan output berupa design baru yang dilengkapi dengan experience penggunaan dompet fisik/konvensional dan lebih user oriented. Evaluasi dilakukan pada objek aplikasi e-wallet, yaitu OVO Wallet, dengan pengukuran performance metrics dan self-reported metrics, dilakukan juga pengukuran cognitive load resource. Hasil evaluasi tersebut akan dijadikan dasar perancangan design baru dari produk e-wallet.

<hr>

ABSTRACT

Communication technology in Indonesia is growing rapidly and has an impact on the changing behavior of Indonesian people. The high use of communication technology by the Indonesian people make some industrial sectors use technology as the value of its products. One such industry that use technology as the value of its product is payment gateway industry. It is also supported by Indonesia which is now entering the cashless era. E wallet is one of payment gateway product that has the potential to be a product of the ideal payment. E wallet is an electronic wallet that is basically a part of server based electronic money. However, its current use is still not much demanded by the public because e wallet products that currently use by most people are difficult and require big effort in its use. Whereas as a product which adopt a "wallet" concept, e wallet should be equipped with the experience of using a physical wallet that is low effort experience and ease of use. Therefore, this study aims to evaluate mobile e wallet applications by measuring cognitive load resources and evaluating user experience of e wallet, then providing new design output that comes with the experience of using physical conventional wallets and more user oriented. Evaluation was performed on e wallet application object, namely OVO Wallet, with performance metrics and self reported metrics measurement, also measurement of cognitive load resource. The results of these evaluations will serve as the basis for designing new designs of e wallet products.