

PENERAPAN METODE WEBUSE DALAM MENGEVALUASI SITUS MAMIKOS.COM DAN PAPIKOST.COM

Billy Teopilus Brahmana¹, Winson², Farhan Hasudungan³, Handoko⁴, Joosten⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi SI Sistem Informasi Universitas Mikroskil
Jln M.H. Thamrin No. 112 – Medan

¹172112122@students.mikroskil.ac.id

²172110181@students.mikroskil.ac.id

³172111984@students.mikroskil.ac.id

⁴handoko.wu@mikroskil.ac.id

⁵joosten.ng@mikroskil.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi masa sekarang banyak berkembang di berbagai bidang termasuk bidang penyedia kos. Banyak situs – situs penyedia kos yang dapat memudahkan pengguna dari luar kota mencari kos tempat mereka belajar ataupun kerja. Tetapi banyak pengguna merasa kesusahan dalam mencari kos yang terjangkau dikarenakan berbagai hal. Situs penyedia kos yang diteliti adalah situs Mamikos.com dan Papikost.com. Penelitian dilakukan untuk mencari tingkat *usability* dalam kedua *website* tersebut. Untuk mengetahui tingkat *usability*-nya, metode Webuse digunakan dalam penelitian ini yang memiliki 24 pertanyaan yang dibagi berdasarkan empat aspek yaitu Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna, dan Performa & Keefektifan. Penelitian ini juga menggunakan skala Likert dari 1 sampai 5 agar mendapatkan penilaian yang akurat. 24 pertanyaan tentang Mamikos.com dan Papikost.com disebarkan ke berbagai responden dan didapatkan hasil bahwa tingkat *usability* pada Mamikos.com lebih tinggi dibandingkan Papikost.com.

Kata kunci: Mamikos.com; Papikost.com; Skala Likert; *Usability*; Webuse.

I. PENDAHULUAN

Sebagian besar masyarakat yang merantau ke kota-kota besar memiliki kebutuhan hunian sementara atau kos. Namun beberapa orang terkendala untuk mencari kos yang terjangkau karena kurangnya informasi tentang keberadaan kos yang ada di kota tersebut. Seiring dengan meningkatnya pengguna internet dan *smartphone*, maka perkembangan teknologi dapat memunculkan ide yang belum ada sebelumnya. Salah satunya adalah aplikasi untuk mencari kos. *Website* Mamikos.com dan Papikost.com menawarkan kemudahan untuk mencari kos secara *online* sehingga semua orang dapat mencari kos dengan mudah dan praktis.

Mamikos.com adalah sebuah *website* yang ditujukan untuk anak kos. Dengan adanya *website* ini, dapat memudahkan calon anak kos untuk memesan properti kos, mencari kos yang sesuai keinginan, dan juga melakukan pembayaran kos. Saat ini Mamikos.com sudah bekerja sama dengan lebih dari 110 ribu pemilik kos yang tersebar di lebih dari 140 kota di seluruh Indonesia. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi

Mamikos.com adalah Fitur Pencarian, *Filter* Pencarian, Fitur *Chat* dengan Penyewa, Fitur *Booking* Langsung, Fitur *Virtual Tour*, Pembayaran *via* Mamikos, Fitur Mamipoin, Fitur Kos *Review*, dan Fitur Favorit.

Papikost.com juga merupakan sebuah *website* untuk mengelola kos, menyajikan informasi kos yang dilengkapi dengan fasilitas dan harga kamar beserta foto suasana kamar yang menggambarkan kondisi sebenarnya. Papikost.com memiliki lebih dari 1000 info kos di seluruh Indonesia dan memberikan layanan yang tidak diberikan oleh Mamikos yaitu layanan dari agen Papikost yang bisa mendatangi dan mengecek properti kos yang mendaftar di *website* tersebut.

Untuk menjadikan sistem dari kedua *website* diatas tepat sasaran bagi masyarakat, uji *usabilitas* dilakukan untuk mengetahui level *usabilitas* sistem *website* ketika dipakai oleh masyarakat luas dan dilakukannya evaluasi sistem kedua *website* tersebut bertujuan memiliki metode pengukuran *usability* untuk menilai kegunaan kedua *website* tersebut supaya kedua *website* tersebut dapat digunakan dengan baik oleh semua pengguna dari *website* tersebut. Peneliti memilih

menguji usability dari kedua website dengan kelengkapan fitur yang berbeda agar peneliti bisa mengetahui tingkat *usability* dari masing-masing *website* [1].

Maka dari itu, perlu adanya metode yang tepat untuk mengevaluasi *usability* dari kedua *website* tersebut. Tingkat kualitas sistem dan kepuasan pengguna dapat diketahui dengan mengevaluasi *usability* dari satu *website* [2]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Web Usability Evaluation Tool* (Webuse). Webuse adalah salah satu metode evaluasi kegunaan dikembangkan oleh Chiew dan Salim [3].

Metode Webuse digunakan pada kedua *website* diatas karena metode ini dapat mengumpulkan kepuasan subjektif dan kesan mereka terhadap *website* dengan *tool* yang terstruktur serta akurat dan kelebihan dari metode ini juga dapat mengetahui kategori *usability* yang baik dan buruk untuk berbagai jenis *website* sehingga metode ini sangat cocok digunakan dalam penelitian ini [4].

Konsep dasar dalam interaksi manusia dan komputer adalah mempermudah manusia dalam mengerti sistem komputerisasi yang sudah mudah yang menyebabkan adanya sebuah hubungan yang sinkron antara *user* dan komputer dalam mendapatkan informasi. Adanya perubahan pola pikir pengguna dalam memakai sistem komputerisasi dalam hal perintah menjadi suatu kebiasaan antara pengguna dan komputer [5].

User Interface merupakan bagian visual dari perangkat lunak dan memastikan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak tersebut serta bagaimana informasi atau data ditampilkan mengacu pada interaksi antara sistem dengan pengguna melalui instruksi dari mengoperasikan sistem sampai menggunakan konten [6][7]. *User Interface* juga merupakan salah satu bagian penting karena pengguna berhubungan langsung dengan sistem komputer yang dapat diamati sampai disentuh [8]. Tujuan dari *user interface* adalah untuk meningkatkan *usability* serta *user experience* [9].

User Experience adalah perjalanan pengalaman pengguna dalam berinteraksi terhadap suatu *website* [10]. *User Experience* bukan hanya tertuju pada apa yang pengguna lihat dan menghasilkan desain yang menarik untuk dipandang, tetapi juga harus bisa menjawab mengapa desain tersebut seperti itu dan juga desain yang mampu membuat perasaan pengguna nyaman ketika berhasil memperoleh tujuannya pada saat menggunakan *website* [11].

Usability adalah hal utama yang perlu diperhatikan agar sebuah sistem terus *update* informasi dan terus digunakan. *Usability* umumnya merupakan atribut dari kualitas yang digunakan dalam mengevaluasi persentase kemudahan penggunaan antarmuka. Jika tingkat *usability* tinggi, maka sistem tersebut memiliki peluang penggunaan dan akses yang sering dilakukan pengguna [12].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Terdapat 2 jenis data dalam penelitian yang dapat digunakan dan dikumpulkan yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian yang dilakukan menggunakan data primer. Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari sumber responden dan dilakukan pengamatan dan direkap secara langsung oleh peneliti. Penelitian ini mengevaluasi penggunaan *website* Mamikos.com dan Papikost.com pada responden yang pernah menggunakan kedua *website* tersebut yakni masyarakat di Kota Medan. Data primer yang berisi tanggapan dan jawaban langsung dari responden pengguna dibutuhkan secara langsung dalam penelitian ini.

A. Tahap Awal

Langkah pertama dari rancangan penelitian ini adalah mengumpulkan bahan dan referensi dari sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber-sumber bahan untuk penelitian ini bisa didapatkan dari beberapa jurnal yang ada. Selanjutnya, peneliti juga mengobservasi *website* dari penelitian ini yaitu Mamikos.com dan Papikost.com. Peneliti mengobservasi kedua *website* untuk mengetahui fitur-fitur yang ada didalam *website*.

B. Tahap Analisis

Empat langkah dalam tahapan ini yaitu menentukan populasi, menyusun kuesioner, menyebar kuesioner, dan analisis data kuesioner. Sebagai metode kuesioner, peneliti menggunakan skala pengukuran *likert 7* poin dan menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik *Simple Random sampling* karena cara perekapan sampel secara acak tanpa melihat tingkatan dalam anggota total responden. Adapun kriteria yang ditentukan ialah:

1. Pengguna *website* Mamikos.com dan Papikost.com
2. Berdomisili di Kota Medan.
3. Penyebaran kuesioner tersebut dilakukan melalui *Google Forms*

C. Tahap Akhir

Pada tahapan akhir dilakukan nya perhitungan terhadap hasil kuesioner yaitu menghitung total skala *usability* dari 4 kategori, hitung poin *usability* dan penentuan level *usability* dari setiap kategori, menentukan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat skala *usability* dan menentukan tingkat kualitas *usability website*, yaitu poin *usability* secara keseluruhan dari setiap kategori *usability*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menggunakan kuesioner Metode Webuse sebagai pertanyaan kuesioner yang disebarakan kepada 100 orang responden. Kuesioner tersebut ada 24 pertanyaan yang dibagi menjadi 4 (empat) aspek kategori yaitu Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna,

dan Performa & Keefektifan. 24 pertanyaan dari masing-masing *website* Mamikos.com dan Papikost.com ditanyakan kepada responden.

A. Hasil Uji Validitas Mamikos.com

Tabel 1. Uji Validitas Mamikos.com

Variabel	Pertanyaan	Corrected Item-Total Correlation		Simpulan
		r_{hitung}	r_{tabel}	
Content, Organization and Readability	1	0,719	0,194	Valid
	2	0,657		Valid
	3	0,701		Valid
	4	0,733		Valid
	5	0,517		Valid
	6	0,663		Valid
Navigation and Link	7	0,714	0,194	Valid
	8	0,745		Valid
	9	0,666		Valid
	10	0,592		Valid
	11	0,686		Valid
	12	0,732		Valid
Design User Interface	13	0,494	0,194	Valid
	14	0,518		Valid
	15	0,621		Valid
	16	0,657		Valid
	17	0,691		Valid
	18	0,698		Valid
Performance and Effectiveness	19	0,664	0,194	Valid
	20	0,635		Valid
	21	0,748		Valid
	22	0,681		Valid
	23	0,624		Valid
	24	0,672		Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna, dan Performa & Keefektifan memiliki nilai koefisien $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,194),

sehingga disimpulkan bahwa pertanyaan pada variabel diatas dapat dinyatakan valid.

B. Hasil Uji Validitas Papikost.com

Tabel 2. Uji Validitas Papikost.com

Variabel	Pertanyaan	Corrected Item-Total Correlation		Simpulan
		r_{hitung}	r_{tabel}	
Content, Organization and Readability	1	0,693	0,194	Valid
	2	0,744		Valid
	3	0,643		Valid
	4	0,680		Valid
	5	0,701		Valid
	6	0,683		Valid
Navigation and Link	7	0,687	0,194	Valid
	8	0,615		Valid
	9	0,713		Valid
	10	0,695		Valid
	11	0,713		Valid
	12	0,688		Valid
Design User Interface	13	0,675	0,194	Valid
	14	0,680		Valid
	15	0,656		Valid
	16	0,714		Valid
	17	0,687		Valid
	18	0,686		Valid
Performance and Effectiveness	19	0,664	0,194	Valid
	20	0,635		Valid
	21	0,748		Valid
	22	0,681		Valid
	23	0,624		Valid
	24	0,672		Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan pada variabel Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna, dan Performa & Keefektifan memiliki nilai koefisien $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,194), sehingga disimpulkan bahwa pertanyaan pada variabel diatas dapat dinyatakan valid.

C. Uji Reliabilitas Mamikos.com

Tabel 3. Uji Validitas Mamikos.com

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai koefisien standar	Simpulan
Content, Organization & Readability	0,860	0,6	Reliabel
Navigation & Link	0,879		Reliabel
Design user interface	0,835		Reliabel
Performance & Effectiveness	0,870		Reliabel

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil nilai Cronbach's Alpha tersebut. Keempat instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6 sehingga dinyatakan Reliabel.

D. Uji Reliabilitas Papikost.com

Tabel 4. Uji Reliabilitas Papikost.com

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai koefisien standar	Simpulan
Content, Organization & Readability	0,879	0,6	Reliabel
Navigation & Link	0,876		Reliabel
Design user interface	0,817		Reliabel
Performance & Effectiveness	0,876		Reliabel

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil nilai Cronbach's Alpha tersebut. Keempat instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6 sehingga dinyatakan Reliabel.

E. Tingkat usability website Mamikos.com

Tabel 5. Uji Reliabilitas Mamikos.com

Kriteria	Poin	Level
Content, Organization & Readability	0.7996	Baik

Navigation & Links	0.775	Baik
User Interface Design	0.7808	Baik
Performance & Effectiveness	0.7895	Baik

Pada analisis usability website Mamikos.com pada tabel 5 dapat diketahui bahwa tingkat usability berada pada level "Baik". Hal ini menunjukkan website Mamikos.com memiliki tingkat usability yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan :

1. Berdasarkan hasil uji usability untuk website Mamikos.com dan Papikost.com, tingkat usabilitas secara keseluruhan telah mempunyai level usabilitas "Baik" pada kategori Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna, dan Performa & Keefektifan sehingga perlu dipertahankan supaya tetap memenuhi kebutuhan pelanggan.
2. Hasil Uji Validitas pada website Mamikos.com dan Papikost.com menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan pada kategori Konten, Organisasi & Keterbacaan, Navigasi dan Link, Desain Tampilan Pengguna, dan Performa & Keefektifan dinyatakan valid.
3. Uji Reliabilitas pada website Mamikos.com dan Papikost.com pada tabel memperoleh nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0,6 yang berarti dinyatakan Reliabel pada kedua website.

V. SARAN

Dari hasil penelitian uji usability pada kedua website, adapun saran yang dapat diberikan adalah:

1. Kedua website sebaiknya secara rutin melakukan evaluasi kepuasan konsumen dengan cara memperhatikan saran dan kritik sehingga konsumen dapat menyampaikan keluhan, masalah yang berguna bagi website tersebut. Hal ini dimaksudkan agar kedua website dapat memperbaiki hal-hal yang masih kurang dan menjadikan kedua website tersebut semakin baik dari waktu ke waktu di masa mendatang.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas populasi yang ada dengan menggunakan metodologi penelitian yang sesuai dengan penelitian yang akan dilanjutkan.

REFERENSI

- [1] J. Sauer, A. Sonderegger, K. Heyden, J. Biller, J. Klotz, & A. Uebelbacher, "Extra laboratorial usability tests : An empirical comparison of remote and classical field testing with lab testing", *Applied Ergonomics*, vol. 74, pp. 85-96, January 2019.

- [2] N. Oktaviani, "Analisa Website Media Elektronik Di Sumsel Melalui Penerapan Usability Pada Evaluasi Metode Webuse", *Inotek*, vol. 1, no. 1, pp. 223-230, Des 2020.
- [3] S. Marianingsih, A. A. Supianto, "Mobile application sales of handicraft products of papua", *International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology (SIET)*, pp. 162-167, November 2018.
- [4] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, R. R. M. Putri. "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 8, pp. 2909-2918, September 2017
- [5] H. Heryono, "Interaksi manusia dan komputer pada alterasi fungsi grafis dalam natural user interface di era konseptual", *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, no. 1, Februari 2017.
- [6] A. Abulfaraj and A. Steele, "Coherent Heuristic Evaluation (CoHE): Toward Increasing the Effectiveness of Heuristic Evaluation for Novice Evaluators", *International Conference on Human-Computer Interaction*, pp 3-20, 2021.
- [7] H. Joo, "A Study on the development of experts according to UI / UX understanding", *KOREA SCIENCE & ART FORUM*, vol. 31, pp. 401-411, 2017.
- [8] F. Pambajeng and A. Ardiansyah, "Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi", *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, vol. 7, no. 1, pp 1-20, 2019.
- [9] J. Ruiz, E. Serral and M. Snoeck, "Unifying Functional User Interface Design Principles", *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 37, no. 1, pp. 47-67, 2020.
- [10] L. Hardiansyah, K. Iskandar and H. Harliana, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)", *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, vol. 1, no. 01, pp. 11-21, 2019.
- [11] A. I. Yunus, 2018, "Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya", *Institut Bisnis dan Informatika Stikom*, Surabaya, 2018.
- [12] A. Rahmadina, I. Akunaranda, N. H. Wardani, "Evaluasi usability aplikasi E-TPT berbasis mobile kantor pelayanan pajak pratama malang utara dengan menggunakan metode heuristic evaluation", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 6396-6403, Juli 2019.