

Terbit online pada laman web jurnal: <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/index>

T E M A T I K

Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)

Vol. 10 No. 1 (2023) 67 - 73

ISSN Media Elektronik: 2443-3640

Evaluasi *User Experience* Terhadap Website Maidekost Menggunakan *Use Questionnaire*

Evaluation Of User Experience On The Maidekost Website Using Use Questionnaire

M. Azman Maricar¹, Edwar², Aura Pirdaraya Nur Anisa³, Batara FS Simangunsong⁴¹Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali²Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Bisnis dan Vokasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali^{3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali¹azman@stikom-bali.ac.id, ²edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id, ³210030606@stikom-bali.ac.id, ⁴200030268@stikom-bali.ac.id

Abstract

Maidekost is a platform that is useful for solving the difficulties of migrants finding boarding house information. Since early 2022, Maidekost is still in the development process, but the business process has been running without using an existing website. To assist the development process, this study aims to evaluate from a usability perspective, the results of which are provided as a basis for development. This research method combines qualitative and quantitative methods. Based on the results of interviews with Maidekost, the website has never been tested on target users and they think that testing on users needs to be done. To overcome these problems, an evaluation was carried out with the USE Questionnaire which assessed the aspects of usefulness, satisfaction, ease of use, and ease of learning. In addition, interviews were conducted with target users which included students, workers, and boarding house owners or managers with a total of 15 respondents. From the evaluation of the USE Questionnaire, the average usability for usefulness was 3.76, satisfaction was 3.79, and ease of use was 4.18 with a high usability predicate. As for the aspect of ease of learning, it is 4.27, which means that the predicate of usability is very high. From these results, an overall usability percentage of 79.96% was obtained, which means that the Maidekost website is feasible to use. Even though the evaluation results were good, based on the respondents' comments during the interview, the website still needs to be improved, especially in terms of the completeness of information that can influence boarding house seekers in making choices.

Keywords: user experience; usability; USE questionnaire; maidekost

Abstrak

Maidekost merupakan *platform* yang berguna untuk menyelesaikan sulitnya perantau untuk mencari informasi rumah kos. Sejak awal 2022, Maidekost masih dalam proses pengembangan, namun proses bisnisnya telah berjalan tanpa menggunakan *website* yang telah tersedia. Untuk membantu proses pengembangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dari sisi *usability*, yang hasilnya diberikan untuk dijadikan dasar pengembangan. Metode penelitian ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pihak Maidekost, *website* tersebut belum pernah diuji kepada target *user* dan mereka beranggapan bahwa pengujian ke *user* perlu dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan evaluasi dengan *USE Questionnaire* yang menilai dari aspek *usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *ease of learning* (kemudahan untuk dipelajari). Selain itu dilakukan wawancara ke target *user* yang meliputi mahasiswa, pekerja, dan pemilik atau pengelola kos dengan total 15 responden. Dari evaluasi *USE Questionnaire* didapatkan rata-rata *usability* untuk *usefulness* 3,76, *satisfaction* 3,79, dan *ease of use* 4,18 dengan predikat *usability* yang tinggi. Sedangkan untuk aspek *ease of learning* sebesar 4,27 yang berarti predikat *usability* sangat tinggi. Dari hasil tersebut didapatkan presentase *usability* keseluruhan sebesar 79,96%, yang bermakna *website* Maidekost layak untuk digunakan. Meskipun hasil evaluasi tersebut baik, Namun berdasarkan komentar responden ketika wawancara berlangsung, *website* tersebut masih perlu diperbaiki khususnya dalam hal kelengkapan informasi yang dapat mempengaruhi pencari kos dalam menentukan pilihan.

Kata kunci : *user experience; usability; USE questionnaire; maidekost*

1. Pendahuluan

Tempat tinggal sementara atau yang lebih dikenal dengan rumah kos (kos-kosan) merupakan hunian yang menyediakan tempat tinggal bagi perantau dan biasanya memiliki fasilitas-fasilitas yang diperoleh penghuninya berdasarkan harga-harga yang telah ditetapkan oleh pemilik rumah kos tersebut. Rumah kos banyak ditemui di area dekat dengan sekolah, kampus, maupun perkantoran [1]. Informasi tempat tinggal merupakan hal yang sangat sering dicari bagi para perantau. Namun permasalahan yang sering terjadi adalah perantau sulit mencari informasi rumah kos secara detail, bahkan untuk mendapatkan informasi tersebut memerlukan waktu dan tenaga [2]. Maidekost hadir dengan menyediakan *platform* guna menyelesaikan masalah tersebut.

Maidekost merupakan *platform* yang hadir untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh para perantau dalam mencari rumah hunian dan membantu para pemilik atau pengelola dalam mengelola dan memasarkan rumah hunian yang dimilikinya. Maidekost dibentuk pada Februari 2022 dan memiliki tim yang terdiri dari tiga orang. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan Bersama Kristina Putri selaku *web developer* dari Maidekost, didapatkan beberapa informasi yang menarik. Munculnya ide dibentuknya Maidekost dilatar belakangi oleh masalah yang dihadapi oleh salah satu anggota tim yang pernah dicurangi oleh pengelola rumah hunian dalam hal pembayaran listrik. Sampai saat ini *website* Maidekost masih dalam tahap pengembangan. Meskipun dalam tahap pengembangan, proses bisnis dari Maidekost sudah berjalan dengan memiliki beberapa mitra (pengelola rumah hunian) dan perantau yang mencari rumah hunian sementara. Namun proses bisnis yang sudah berjalan tersebut masih dilakukan secara manual. Untuk para pencari rumah hunian, masih harus menghubungi tim Maidekost menggunakan berbagai *platform* komunikasi, hal tersebut juga berlaku untuk pengelola rumah hunian. Ketika pengelola rumah hunian menghubungi, tim maidekost akan segera mengunjungi lokasi rumah hunian untuk mengambil beberapa foto dan detail informasi tentang lokasi. Selanjutnya tim akan membuat akun bagi pengelola untuk melakukan kegiatan pengelolaannya. Maidekost memiliki rencana jangka panjang untuk membuat fitur *payment* baik itu melalui transfer bank maupun melalui *e-money*, fitur untuk *laundry*, dan *catering*. Selain dari proses pengembangan *website*, sampai saat ini belum pernah dilakukan pengujian kepada *user* terkait *website* yang telah tersedia. Menurut Putri, pengujian sangat penting dilakukan guna memperbaiki kekurangan yang ada dan sebagai pendukung dalam pengambilan keputusan untuk menentukan langkah-langkah yang harus di tempuh terkait dengan pengembangan. Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh Maidekost adalah dengan melakukan

evaluasi *usability* berbasis *user experience* untuk memastikan aspek *usability* dari *website* tersebut. Aspek *usability* dalam sebuah produk digital sangat penting dalam memberikan kesan positif dari sisi penggunaan. Untuk melakukan evaluasi, digunakan paket kuesioner USE yang mencakup pada aspek *usefulness* (daya guna), *satisfaction* (kepuasan), dan *ease of use* serta *ease of learning* (kemudahan penggunaan dan kemudahan untuk dipelajari) [3], serta ditambahkan dengan beberapa pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada target *user* yang dimiliki oleh Maidekost, yaitu Mahasiswa atau Karyawan dan Pengelola Rumah Hunian. Dengan adanya evaluasi ini diharapkan dapat memberikan bagi pihak Maidekost untuk terus melakukan pengembangan yang lebih baik.

Dalam penelitian ini dilakukan literatur *review* untuk mengetahui penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian dengan judul Uji *Usability* Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use *Questionnaire* (Studi Kasus: Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras Dan Transaksi Bahan Ajar) yang dilakukan pada tahun 2022, menerapkan USE sebagai alat pengujian karena *website* tersebut belum lama digunakan dan perlu diuji dari sisi kegunaannya. Hasil yang diperoleh adalah 88,10% untuk aspek *usefulness*, 81,26% untuk aspek *satisfaction*, 78,29% untuk aspek *ease of use*, dan 82,14% untuk aspek *ease of learning* [4].

Penelitian dengan judul Pengukuran *Usability* Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media *E-Learning* Menggunakan Use *Questionnaire* yang dilakukan pada tahun 2022, menanggapi penggunaan aplikasi *video conference* yang sering digunakan selama masa pandemi khususnya digunakan sebagai media pembelajaran. Dilakukan uji coba terkait aplikasi tersebut dari sisi kebergunaan. Dari hasil pengujian tersebut didapatkan hasil 82% aspek *usefulness*, 85% aspek *satisfaction*, 86% aspek *ease of use*, dan 74% aspek *ease of learning*. Dengan kata lain aplikasi Zoom memiliki kelayakan yang sangat baik dari sisi kebergunaannya [5].

Penelitian dengan judul Pengembangan *Prototype Point of Sales* dengan menggunakan *User Centered Design* yang dilakukan pada tahun 2022, penelitian tersebut berangkat dari maraknya penggunaan aplikasi *point of sales* guna membantu proses bisnis dari suatu usaha. Banyaknya jenis aplikasi *point of sales*, belum tentu dapat mendukung 100% proses bisnis suatu usaha, terkadang adanya fitur yang kurang sesuai dengan proses bisnis atau sebaliknya, proses bisnis yang tidak mampu ditunjang oleh fitur yang tersedia. Dengan adanya masalah tersebut, dibuatkan *prototype* aplikasi *point of sales* yang mampu digunakan oleh sebuah resto dan minimarket. Setelah *prototype* dikembangkan, dilakukan pengujian dengan menggunakan USE

Questionnaire. Hasil yang didapatkan, *prototype* tersebut mendapatkan predikat *usability* sangat tinggi dengan nilai rata-rata 4,32, dengan nilai aspek *usefulness* mendapatkan nilai 4,38, *satisfaction* dengan nilai 4,29, *ease of use* dan *ease of learning* dengan nilai masing-masing 4,34 dan 4,20 [6].

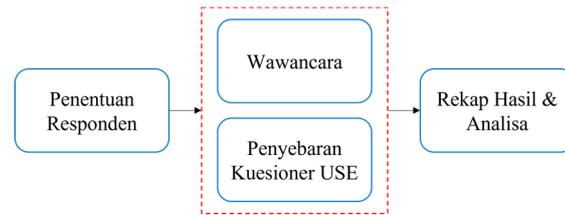
Penelitian dengan Judul Evaluasi Learning Management System pada Binus Online Learning menggunakan Metode USE yang dilakukan pada tahun 2022. Semakin maraknya pembelajaran *online*, penggunaan *learning management system* banyak dimanfaatkan. Tingkat pemanfaatannya sangat dipengaruhi oleh antarmuka pengguna. Dengan tujuan untuk mengevaluasi *usability* antarmuka *Learning Management System Binus Online Learning*, penelitian ini menggunakan 87 responden dan mendapatkan hasil tingkat *usability* memperoleh persentase lebih dari 81,8%. Hasil tersebut menganggap bahwa *Learning Management System Binus Online Learning* sangat layak [7].

Penelitian dengan judul Analisis Kebergunaan Menggunakan USE *Questionnaire* pada Perbankan Digital yang dilakukan pada Tahun 2023. Banyaknya instansi perbankan meluncurkan aplikasi digital guna mempermudah transaksi nasabah, namun masih ditemui keluhan nasabah terkait ketidakpuasan dari pengalaman penggunaan aplikasi tersebut. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa Kepuasan pengguna (variable terikat) didukung oleh tingkat kegunaan, tingkat kemudahan penggunaan, dan tingkat kemudahan untuk dipelajari, dimana ketiganya merupakan variable bebas [8].

Pada penelitian terdahulu yang digunakan, masing-masing mendapatkan hasil yang positif dari penggunaan paket kuesioner USE untuk mendapatkan kelayakan dari produk yang di evaluasi. Hasil tersebut ditunjukkan baik itu dalam bentuk rata-rata maupun presentase *usability*. Dengan kata lain, paket kuesioner USE cukup mudah digunakan, mampu menampilkan hasil dengan fleksibel, sehingga mampu memberikan hasil yang konkret tentang kelayakan suatu produk aplikasi. Hal tersebut yang menjadi alasan penggunaan metode evaluasi ini. Dalam penelitian ini, metode evaluasi tersebut, dikombinasikan dengan wawancara dengan tujuan memperkuat hasil analisis.

2. Metode Penelitian

Metode evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah USE *Questionnaire*. Sebelum melakukan evaluasi dengan metode tersebut, terdapat alur penelitian yang ditempuh. Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Penentuan Responden

Penentuan responden dilakukan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan *web developer* Maidekost, responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan karyawan selaku perantau yang menyewa rumah hunian (kos-kosan). Pemilik atau pengelola rumah hunian juga akan menjadi responden dalam penelitian ini. Dalam melakukan pengujian *usability*, tidak membutuhkan responden atau narasumber dalam jumlah yang banyak, cukup menggunakan 5 orang responden karena telah mewakili 80% permasalahan *usability* [9], [10]. Maka dari itu jumlah responden yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 15 orang, masing-masing 5 orang untuk setiap jenis responden.

2.2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan berbincang-bincang secara langsung (*face to face*) antara peneliti dengan responden, dengan tujuan mendapatkan informasi dan data terkait suatu permasalahan secara verbal [11]. Wawancara dilakukan dengan melibatkan semua responden, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, salah satunya adalah alasan yang melatarbelakangi mereka memilih kos-kosan sebagai rumah hunian sementara. Selain itu, Para responden akan diminta untuk menggunakan dan berkomentar tentang *website* Maidekost untuk mendapatkan penilaian *usability* secara kualitatif.

2.3. Penyebaran Kuesioner USE

Selain wawancara, penyebaran kuesioner USE juga diperlukan untuk mendapatkan penilaian responden terkait *website* Maidekost secara kuantitatif, untuk mengukur tingkat *usability* berdasarkan aspek *usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), *ease to use* (kemudahan penggunaan), dan *ease of learning* (kemudahan untuk dipelajari), dimana keempat aspek tersebut diwakili dari 30 butir pertanyaan [12]–[14]. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan memberikan tautan kepada responden setelah selesai melakukan wawancara. Tautan tersebut terhubung ke Google Form yang telah dibuat. USE *Questionnaire* merupakan paket kuesioner, dimana daftar pernyataan yang diajukan telah disiapkan dan mewakili masing-masing aspek penilaian. Untuk penilaiannya, menggunakan skala likert satu sampai lima dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Nantinya nilai skala yang diberikan responden akan dijumlahkan dan dihitung rata-rata per

aspek. Hasil rata-rata tersebut dijadikan acuan untuk menentukan predikat *usability* dari masing-masing aspek [3].

Daftar pernyataan yang diajukan ditunjukkan pada Tabel 1, dimana dalam tabel tersebut pernyataan yang tersedia telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia. Acuan penilaian predikat *usability* ditunjukkan pada Tabel 2. Sedangkan. Selain menghitung predikat, *usability* juga dihitung dalam bentuk presentase dengan cara menghitung nilai *usability* masing-masing aspek penilaian, setelah itu nilai tersebut dijumlahkan dan dibagi sejumlah aspek penilaiannya.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan USE *Questionnaire* [3]

Kegunaan	Kepuasan	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Untuk Dipelajari
Maidekost membantu saya menjadi lebih efektif.	Saya puas dengan layanan Maidekost.	<i>Platform</i> ini mudah digunakan.	Saya belajar dengan cepat menggunakan Maidekost
Maidekost membantu saya menjadi lebih produktif.	Saya akan merekomendasikan <i>platform</i> ini kepada teman saya.	<i>Platform</i> ini sederhana untuk digunakan.	Saya dapat dengan mudah mengingat cara menggunakan <i>platform</i> ini..
<i>Platform</i> ini sangat berguna.	Maidekost menyenangkan untuk digunakan.	<i>Platform</i> ini ramah pengguna.	Sangat mudah untuk belajar menggunakan <i>platform</i> ini.
Maidekost memberi saya lebih kendali atas aktivitas dalam hidup saya.	Maidekost bekerja seperti yang saya inginkan.	Maidekost tidak membutuhkan banyak langkah untuk mencapai apa yang ingin saya lakukan dengan <i>platform</i> ini.	Saya dengan cepat menjadi terampil dengan <i>platform</i> ini.
Maidekost membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan.	<i>Platform</i> ini mengagumkan.	<i>Platform</i> ini fleksibel.	-
Maidekost menghemat waktu saat saya menggunakan <i>platform</i> ini.	Saya merasa perlu memiliki <i>Platform</i> ini.	Menggunakan <i>Platform</i> ini sangat mudah.	-
Maidekost memenuhi kebutuhan saya.	<i>Platform</i> ini menyenangkan untuk digunakan.	Saya bisa menggunakan <i>Platform</i> ini tanpa instruksi tertulis.	-
Maidekost melakukan semua yang saya inginkan	-	Saya tidak melihat adanya inkonsistensi saat saya menggunakannya.	-

Kegunaan	Kepuasan	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Untuk Dipelajari
untuk dilakukan.	-	Baik pengguna biasa dan pengguna yang sesekali menggunakan akan menyukainya.	-
-	-	Saya dapat memperbaiki kesalahan dengan cepat dan mudah.	-
-	-	Saya berhasil menggunakan <i>platform</i> ini setiap saat.	-

Tabel 2. Arti Nilai Rata-rata *Usability* [3]

Nilai Rata-Rata <i>Usability</i>	Predikat <i>Usability</i>
1,00 - 1,79	Sangat rendah
1,80 - 2,59	Rendah
2,60 - 3,39	Cukup
3,40 - 4,19	Tinggi
4,20 - 5,00	Sangat Tinggi

Sedangkan untuk menghitung nilai *usability* masing-masing aspek dalam bentuk presentase dapat dihitung dengan cara menjumlahkan keseluruhan jawaban dari responden. Setelah itu jumlah responden dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Selanjutnya jumlah seluruh jawaban responden dibagi dengan hasil kali dari jumlah responden dikali dengan jumlah pertanyaan dan dikali 100 [15], [16]. Perhitungan presentase setiap aspek penilaian ditunjukkan pada Rumus 1 dan perhitungan presentase *usability* secara keseluruhan ditunjukkan pada Rumus 2.

$$\% \text{ Aspek Penilaian} = \left(\frac{\sum \text{JawabR}}{\text{JRP} \times \text{SR}} \right) \times 100 \quad (1)$$

Dengan $\sum \text{JawabR}$ adalah Total jawaban / poin responden, JRP adalah Jumlah Responden X Jumlah Pertanyaan, SR adalah Skala Likert = 5.

$$\%TUsability = \frac{\%Use + \%Satis + \%EoU + \%EoL}{4} \quad (2)$$

Dengan $\%TUsability$ adalah presentase total *usability*, $\%Use$ adalah presentase parameter *usefulness*, $\%Satis$ adalah presentase parameter *satisfaction*, $\%EoU$ adalah presentase parameter *ease of use*, $\%EoL$ adalah presentase parameter *ease of learning*. Presentase Kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Presentase Kelayakan [17], [18]

Presentase (%)	Predikat
< 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup

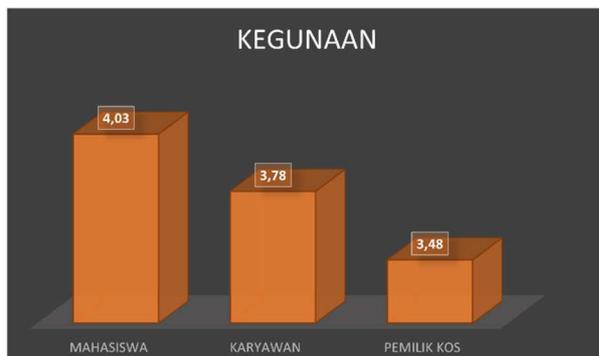
2.4. Rekap Hasil dan Analisa

Hasil yang diperoleh dari wawancara maupun penyebaran kuesioner, di rekap dengan menggunakan bantuan *software* Microsoft Excel untuk melakukan perhitungan-perhitungan yang perlu dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan evaluasi dengan menggunakan *USE Questionnaire*, hasil yang didapatkan untuk masing-masing aspek penilaian yang ditinjau dari jenis respondennya ditunjukkan pada Gambar 2, 3, 4, dan 5. Sedangkan rata-rata *usability* secara keseluruhan setiap aspek penilaian ditunjukkan pada Gambar 6.

Berdasarkan Gambar 2, 3, 4, 5, dan 6, dapat dijabarkan nilai masing-masing aspek penilaian dari sudut pandang setiap jenis responden dan nilai rata-rata *usability*. Aspek kegunaan menurut mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,03. Menurut karyawan didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,78, dan menurut pemilik/pengelola kos didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,48. Menurut perhitungan secara keseluruhan responden, didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,76, yang berarti nilai rata-rata *usability* dari aspek kegunaan berada pada predikat tinggi, serta memiliki presentase nilai *usability* 75,17%.



Gambar 2. Aspek Kegunaan



Gambar 3. Aspek Kepuasan

Aspek Kepuasan menurut mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,37. Menurut karyawan

didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,63, dan menurut pemilik/pengelola kos didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,37. Menurut perhitungan secara keseluruhan responden, didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,79, yang berarti nilai rata-rata *usability* dari aspek kepuasan berada pada predikat tinggi, serta memiliki presentase nilai *usability* 75,81%.



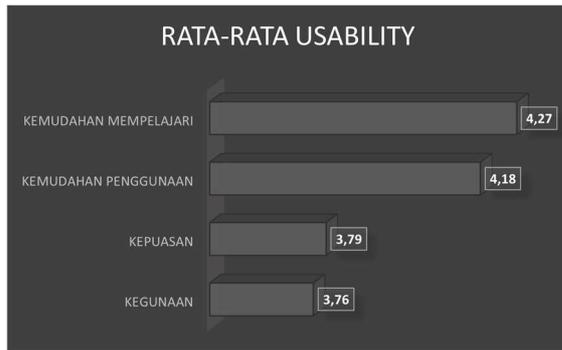
Gambar 4. Aspek Kemudahan Penggunaan

Aspek Kemudahan Penggunaan menurut mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,36. Menurut karyawan didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,09, dan menurut pemilik/pengelola kos didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,07. Menurut perhitungan secara keseluruhan responden, didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,18, yang berarti nilai rata-rata *usability* dari aspek Kemudahan Penggunaan berada pada predikat tinggi, serta memiliki presentase nilai *usability* 83,52%.



Gambar 5. Aspek Kemudahan untuk Dipelajari

Aspek Kemudahan Mempelajari menurut mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,50. Menurut karyawan didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,15, dan menurut pemilik/pengelola kos didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,15. Menurut perhitungan secara keseluruhan responden, didapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 4,27, yang berarti nilai rata-rata *usability* dari aspek Kemudahan Mempelajari berada pada predikat sangat tinggi, serta memiliki presentase nilai *usability* 85,33%.



Gambar 6. Rata-rata Usability

Sedangkan untuk presentase nilai *usability* secara keseluruhan yang didapatkan adalah 79,96%, yang bermakna *website* Maidekost layak untuk digunakan.

Meskipun hasil evaluasi tersebut cukup memuaskan, namun masih ada beberapa hal yang dirasa kurang dan dirasa perlu dibenahi. Hal ini berdasarkan rangkuman hasil wawancara terhadap keseluruhan responden ketika diminta untuk mencoba menggunakan *website* tersebut. Beberapa responden menganggap bahwa konsep *website* tersebut sudah cukup bagus karena dapat menjangkau wilayah-wilayah yang ada di Bali, namun sayangnya informasi yang disediakan masih sangat minim, sehingga tidak terlalu banyak hal yang dapat di explore. Selain itu *website* ini jika dikembangkan dengan baik, dianggap sangat membantu dan bermanfaat bagi pencari rumah tinggal sementara maupun pengelola kos-kosan. Disamping itu, beberapa responden juga beranggapan bahwa warna yang ada kurang menarik, perpaduan warna *font* dan *background* dianggap kurang pas sehingga informasi yang ada kurang jelas untuk didapatkan. Pewarnaan nya pun jika dipandang dalam waktu yang cukup lama, dianggap kurang nyaman di mata. Beberapa *insight* baru didapatkan dari proses wawancara yang pertama. Fitur rating dan ulasan dari tempat kos, Informasi jarak lokasi kos ke tempat-tempat strategis, Informasi fasilitas kos-kosan agar menjadi bahan pertimbangan bagi pencari kos dalam menentukan pilihannya.

Kedua, posisi kategori kamar dan harga dapat ditempatkan pada posisi yang lebih strategis agar lebih efisien dalam pengaksesannya. Dapat digabungkan dalam *filter* pencarian kos. Ketiga, pada fitur *search* dapat ditambahkan *suggest* inputan agar mempercepat proses pencarian oleh *user*. Keempat, pemilihan perpaduan warna yang lebih ramah ke mata *user*.

Dari penjabaran hasil wawancara dan kuesioner tersebut, maka Maidekost sangat perlu melakukan pengembangan-pengembangan yang dirasa perlu guna meningkatkan *user value* dan *usability* dari *website* tersebut. Dengan melakukan pengembangan yang berorientasi kepada *user*, akan menjadi daya tarik tersendiri sehingga mampu meningkatkan jumlah

pengguna dari *website* tersebut, terlebih lagi akan berdampak pada peningkatan jumlah mitra.

4. Kesimpulan

Website Maidekost memiliki hasil evaluasi yang baik yang didapatkan dari *USE Questionnaire* dengan hasil rata-rata *usability* masing-masing aspek seperti kegunaan 3,76 dengan predikat *usability* tinggi, kepuasan 3,79 dengan predikat *usability* tinggi, kemudahan penggunaan 4,18 dengan predikat *usability* tinggi, dan kemudahan untuk dipelajari 4,27 dengan predikat *usability* sangat tinggi. Untuk presentase nilai *usability* secara keseluruhan yang didapatkan adalah 79,96%, yang bermakna *website* Maidekost layak untuk digunakan. Namun berdasarkan komentar responden ketika wawancara berlangsung, *website* tersebut masih perlu diperbaiki khususnya dalam hal kelengkapan informasi yang dapat mempengaruhi pencari kos dalam menentukan pilihan. Dengan melakukan perbaikan yang berorientasi pada *user*, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik sehingga berdampak pada meningkatnya jumlah pengguna dari *website*, baik itu dari pencari kos maupun mitra sebagai pemilik atau pengelola kos.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur terhadap Allah SWT, atas segala hal yang telah diberikan sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan lancar. Terima kasih kepada kepada Rektor Intitut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali dan Direktur Penelitian, Pengabdian Masyarakat, dan Perpustakaan Intitut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali beserta para staf nya yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Serta terima kasih kepada rekan-rekan dari Maidekost yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian pada *website* tersebut.

Daftar Rujukan

- [1] S. Rahmadani, I. G. Husein, and W. Wikusna, "APLIKASI PENCARIAN DAN PENGELOLAAN KOS DI DAERAH UNIVERSITAS TELKOM MODUL PEMILIK KOS," in *e-Proceeding of Applied Science*, 2021, pp. 2607–2612.
- [2] P. Purwanti and D. Nazelliana, "Aplikasi Web Service Berbasis Android untuk Pencarian Kost Lingkungan Kampus Universitas Indraprasta PGRI," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 6, no. 1, pp. 163–168, Mar. 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i1.9711.
- [3] E. R. Nainggolan and S. Susafa'ati, "PENGUJIAN USABILITY SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUKUN WARGA MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," *Jurnal AKRAB JUARA*, vol. 3, no. 4, pp. 27–34, 2018.
- [4] U. U. Sufandi, M. Priono, D. A. Aprijani, B. A. Wicaksono, and D. Trihapningsari, "UJI USABILITY FUNGSI APLIKASI WEB SISTEM INFORMASI DENGAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS: APLIKASI WEB SISTEM INFORMASI TIRAS DAN TRANSAKSI BAHAN AJAR)," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 19, no. 1, pp. 24–34, 2022.
- [5] R. G. Fernanda, E. Suryadi, and S. Ali M, "PENGUKURAN USABILITY APLIKASI ZOOM MEETING SEBAGAI

- MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE,” *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 276–287, 2022.
- [6] I. P. Ramayasa, M. Azman Maricar, P. Studi, S. Informasi, and S. Komputer, “PENGEMBANGAN PROTOTYPE APLIKASI POINT OF SALES DENGAN MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN,” *NARATIF : Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi dan Teknik Informatika*, vol. 04, no. 02, pp. 176–181, 2022.
- [7] R. Kurniawan and Helen, “Evaluasi Learning Management System pada Binus Online Learning menggunakan Metode USE,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6663–6669, 2022.
- [8] C. R. Pirie and J. J. C. Tambotoh, “Analisis Kebergunaan menggunakan Usefulness, Satisfaction, and Ease-of-Use Questionnaire pada Perbankan Digital,” *Sistemasi : Jurnal Sistem Informasi*, vol. 12, no. 1, pp. 154–165, 2023, [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [9] R. A. Hasani, M. R. A. Yudianto, P. Sukmasetya, and Y. Febriyanto, “Uji Prototype Metode Design Thinking pada penyebaran Informasi COVID-19,” *Jurnal Kajian Ilmiah*, vol. 22, no. 2, pp. 163–172, 2022, [Online]. Available: <http://ejurnal.uhharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- [10] M. R. A. Pramudya, A. Muliawati, and R. Astriratma, “Analisis User Experience Pada Aplikasi Alpukat Betawi (Akses Langsung Pelayanan Dokumen Kependudukan Cepat Dan Akurat) Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode User Experience Questionnaire,” in *SENAMIKA (Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya)*, Jakarta, Aug. 2022, pp. 306–315.
- [11] E. A. Setiawan, “KONTROL DIRI TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA,” *INOVASI*, vol. 2, no. 1, pp. 84–91, 2023.
- [12] D. Hudaifa, I. Aknuranda, and K. C. Brata, “Evaluasi dan Perbaikan Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4846–4855, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] Y. S. M. Putra and R. Tanamal, “Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System,” *TEKNIKA*, vol. 9, no. 1, pp. 58–65, Jul. 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i1.267.
- [14] M. Gao, P. Kortum, and F. Oswald, “Psychometric evaluation of the USE (usefulness, satisfaction, and ease of use) questionnaire for reliability and validity,” in *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, Human Factors and Ergonomics Society Inc., 2018, pp. 1414–1418. doi: 10.1177/1541931218621322.
- [15] M. D. Fahmi, H. M. Az-Zahra, and R. K. Dewi, “Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 12, pp. 6653–6660, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. R. Perdanakusuma, “Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4825–4834, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] N. Alamsyah, M. Muflih, M. E. Rosadi, and M. Muharir, “Analisis Usability untuk Penggunaan Aplikasi Signature QR Code pada Keabsahan Dokumen Skripsi terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan USE (Usefulness, Satisfaction, Ease Of Use) Questionnaire,” *Technologia*, vol. 14, no. 1, pp. 78–88, 2023.
- [18] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, “Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire,” *BINA INSANI ICT JOURNAL*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.