

## Evaluasi Aplikasi *Hospitality* pada Hotel dengan Metode *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*

Frans Edward Schaduw<sup>1)</sup>, Irmawati Carolina<sup>2)</sup>, Ali Haidir<sup>3)</sup>,  
Baginda Oloan Lubis<sup>\*4)</sup>, Lita Sari Marita<sup>5)</sup>

- <sup>1)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Bogor  
<sup>3,4,5)</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika  
<sup>2)</sup> Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

**Correspondence author:** [baginda.bio@bsi.ac.id](mailto:baginda.bio@bsi.ac.id), Jakarta, Indonesia  
**DOI:** <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i1.1437>

### Abstrak

Pada bisnis perhotelan, aplikasi *Hospitality* bukan hal yang baru, tetapi sudah digunakan oleh kebanyakan hotel. Aplikasi *Hospitality* sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari dan memudahkan pekerjaan sehingga pekerjaan lebih efisien dan efektif. Pada suatu hotel, aplikasi *Hospitality* digunakan oleh hampir semua karyawan mulai dari level bawah sampai dengan level atas. Dengan penggunaan aplikasi *Hospitality* karyawan terbantu dan dipermudah dalam pelaksanaan tugas dan pekerjaannya dalam mengolah data transaksi sampai dengan pembuatan laporan. Banyaknya penggunaan aplikasi *Hospitality* memunculkan kebutuhan terhadap evaluasi aplikasi *Hospitality*. Pada penelitian ini analisa aplikasi dengan *Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* sehingga menghasilkan *point usability Content, Organization, and Readability* sebesar 0,79 dan termasuk kedalam kategori "Good". Kemudian perhitungan yang didapatkan hasil *point usability Navigation and Links* sebesar 0,78 dan termasuk kedalam kategori "Good". Begitu juga dengan perhitungan yang didapatkan hasil *point usability User Interface Design* sebesar 0,86 dan termasuk kedalam kategori "Excellent". Terakhir perhitungan yang didapatkan hasil *point usability Performance and Effectiveness* sebesar 0,85 dan termasuk kedalam kategori "Excellent".

**Kata Kunci:** Aplikasi, *Hospitality*, *Website Usability Evaluation Tool*

### Abstract

*In the hospitality business, the Hospitality application is nothing new, but it has been used by most hotels. Hospitality applications are very helpful in daily activities and make work easier so that work is more efficient and effective. In a hotel, the Hospitality application is used by almost all employees, from the lower level to the upper level. By using the Hospitality application, employees are helped and made easier in carrying out their duties and work in processing transaction data up to making reports. The large use of Hospitality applications raises the need for evaluating Hospitality applications. In this study, application analysis was carried out using the Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) method, resulting in a Content, Organization, and Readability usability point of 0.79 and included in the "Good" category. Then the calculation results obtained point usability Navigation and Links of 0.78 and included in the "Good" category. Likewise with the calculations obtained from the User Interface Design usability point of 0.86 and included in the "Excellent" category. Finally, the calculation results show usability Performance and Effectiveness of 0.85 and are included in the "Excellent" category.*

**Keywords:** Application, *Hospitality*, *Website Usability Evaluation Tool*

## PENDAHULUAN

Peraturan Menparpostel No. KM 37/PW.340/MPPT-86 tentang peraturan pengoperasian dan pengelolaan hotel menyatakan: "Hotel adalah jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan akomodasi, menyediakan makan dan minum beserta layanan tambahan lainnya kepada publik yang ditangani secara komersial." (Menparpostel, 1986).

Aplikasi *Hospitality* bukanlah hal baru di industri perhotelan, tetapi aplikasi ini banyak digunakan di sebagian besar hotel. Aplikasi *Hospitality* sangat berguna dalam kegiatan perhotelan sehari-hari, mempermudah pekerjaan, membuat pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan aplikasi perhotelan sangat penting untuk mendukung proses kerja dalam menghadapi situasi dan kondisi yang berubah dengan cepat. Di beberapa hotel yang ada di Jakarta aplikasi *Hospitality* digunakan oleh hampir semua karyawan hotel untuk membantu karyawan dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan mereka mulai dari pemrosesan data hingga proses pelaporan. Dengan pemanfaatan teknologi baru diharapkan budaya kerja akan mengalami perubahan menuju budaya kerja yang lebih baik.

Suatu aplikasi diharapkan dapat mempermudah dalam hal proses pengolahan data dan dibuat sesederhana mungkin agar memudahkan user dalam penggunaannya. (Lubis & Salim, 2018). Selain itu aplikasi juga harus memiliki hak akses bagi user-nya agar ada batasan penggunaannya. (Syaputra & Lubis, 2015)

Penelitian yang telah dilakukan tahun 2021 menjelaskan bahwa suatu aplikasi yang biasa dipakai oleh pengguna harus dapat diketahui kelemahan dan keunggulannya. Untuk itu dilakukan analisis aplikasi Solfina pada PT. SKK dan menghasilkan kesimpulan yaitu bahwa secara umum aplikasi Solfina harus diperbaiki. (Subandi et al., 2021).

Penelitian yang dipublikasikan tahun 2019 menjelaskan secara umum, aplikasi LOS digunakan oleh beberapa bank untuk mendukung proses kerja. Menggunakan aplikasi LOS di perusahaan akan memudahkan analisis kredit melakukan tugas dan pekerjaan mereka dalam pemrosesan data, menghitung simulasi kredit, dan menyimpan informasi tentang calon nasabah. (Lubis et al., 2019).

Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap transaksi *online* di Shopee dapat dilakukan penelitian dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa pengguna lebih cenderung

---

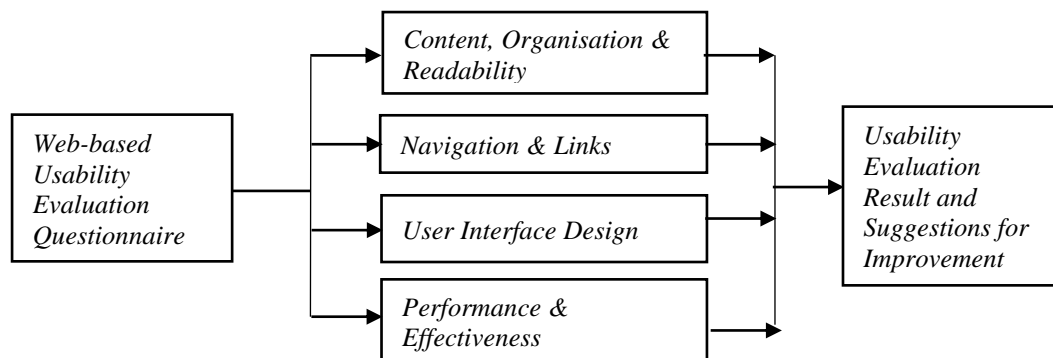
menggunakan sistem jika sistem mudah digunakan dan bermanfaat bagi pengguna. (Nurfiyah et al., 2019).

Penelitian selanjutnya yang diterbitkan di tahun 2022 dengan melakukan penilaian baik tidaknya setiap aspek *usability* yang ada pada suatu website dengan hasil rekomendasi serta solusi agar website dapat diterima oleh para pengguna. (Wiratama & Fatmasari, 2022). Dari uraian diatas peneliti bermaksud menganalisa aplikasi *Hospitality* pada Hotel di Jakarta, sehingga diketahui kekurangan dan kelebihanannya sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasinya.

*Usability* berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan bermanfaat jika penyalahgunaan dapat dihilangkan atau diminimalkan dan memberikan manfaat dan kepuasan bagi pemakainya. (Putra et al., 2020). Dalam interaksi antara manusia dengan komputer, Usabilitas atau "kegunaan" mengacu pada kemudahan dan keterbacaan informasi dan pengalaman navigasi yang ramah pengguna. Pembahasan antarmuka yang ramah pengguna biasanya mengacu pada situs *web* atau perangkat lunak agar lebih efisien, bermanfaat, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Menurut buku "*Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Test*" Jeffrey Rubin dan Dana Chisnell, ada lima elemen yang menjadi inti dari *usability*, yaitu; 1) Kegunaan; 2) Efisiensi; 3) Efektivitas; 4) Kepuasan; dan 5) Aksesibilitas. Dalam perkembangan teknologi media baru berbasis internet, halaman *web* menjadi sentral. Di ruang virtual inilah, para pengguna internet bernavigasi dan mendapatkan pengalaman berinteraksi dengan perangkat teknologi tersebut. Situs web dapat menampilkan berbagai informasi tergantung pada layanan yang disediakan. (Lubis et al., 2020). Kemudahan penggunaan atau "*ease of use*" adalah tingkat kualitas suatu sistem yang mudah dipelajari dan digunakan serta mendorong pengguna untuk menggunakan sistem tersebut sebagai alat yang positif untuk menyelesaikan tugas. Sistem dalam konteks ini berarti perangkat lunak. Kegunaan juga dapat diartikan sebagai ukuran dimana pengguna dapat secara efisien, efektif, dan memuaskan mengakses fungsionalitas sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Ada banyak definisi kegunaan menurut berbagai referensi, baik oleh individu maupun institusi. (Wiratama & Fatmasari, 2022)

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE), sebuah kuesioner evaluasi kegunaan berbasis web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang sedang dievaluasi dan menetapkan kategori kegunaan dalam metode WEBUSE berdasarkan kriteria evaluasi *usability*, yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*. (Wiratama & Fatmasari, 2022).



Sumber: (Wiratama & Fatmasari, 2022)

**Gambar 1.** Proses Evaluasi Menggunakan Metode *Webuse*

Langkah-langkah dalam pengujian *usability* menggunakan metode *webuse* adalah:

1. Menentukan sistem *web* yang akan dievaluasi.
2. Responden mengisi semua pertanyaan yang ada pada kuesioner.
3. Merit digunakan berdasarkan jawaban dari user untuk setiap pertanyaan, kemudian diakumulasi untuk setiap kategori *usability*.
4. Poin kategori *usability* adalah nilai rata-rata dari masing-masing kategori.
5. Poin *usability* dari *website* adalah mean value dari masing-masing kategori.
6. Tingkatan *usability* ditentukan berdasarkan poin *usability*

**Tabel 1.** Nilai Merit

Pilihan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Merit	0,00	0,25	0,50	0,75	1,00

Sumber : (Wiratama & Fatmasari, 2022)

Kemudian merit diakumulasikan berdasarkan 5 kategori *usability*. Nilai rata-rata untuk setiap kategori dianggap sebagai poin *usability* untuk setiap kategori.

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

Hasil dari semua poin *usability* adalah nilai rata-rata dari ke empat kategori nantinya disimpulkan menjadi level *usability* tersebut berikut tabel hubungan poin *usability* dengan level *usability*.

**Tabel 2.** Level merit

Poin,x	$0 \leq x \leq 0.2$	$0.2 < x \leq 0.4$	$0.4 < x \leq 0.6$	$0.6 < x \leq 0.8$	$0.8 < x \leq 1.0$
Level <i>usability</i>	<i>bad</i>	<i>Poor</i>	<i>Moderate</i>	<i>Good</i>	<i>excellent</i>

Sumber : (Wiratama & Fatmasari, 2022)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bila:

1. Jika poin x lebih besar sama dengan 0, dan x lebih kecil sama dengan 0.2 maka *usability level Bad*
2. Jika poin x lebih besar dari 0.2, dan x lebih kecil sama dengan 0.4 maka *usability level Poor*
3. Jika poin x lebih besar dari 0.4, dan x lebih kecil sama dengan 0.6 maka *usability level Moderate*
4. Jika poin x lebih besar dari 0.6, dan x lebih kecil sama dengan 0.8 maka *usability level Good*
5. Jika poin x lebih besar dari 0.8, dan x lebih kecil sama dengan 1.0 maka *usability level Excellent*

Tahapan metodologi penelitian dijelaskan secara umum yaitu:

#### 1. Studi Literatur

Langkah ini dilakukan dengan melihat berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, arsip, jurnal, artikel dan jurnal atau dokumen yang berkaitan dengan topik, baik berupa media *offline* maupun *online*. Oleh karena itu, informasi yang dikumpulkan dari studi literatur ini akan digunakan sebagai referensi yang disajikan dalam penelitian ini.

#### 2. Identifikasi Masalah

Melakukan identifikasi tentang masalah apa yang akan dibahas berkaitan dengan evaluasi Aplikasi *Hospitality* pada hotel dengan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE).

#### 3. Penyusunan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini peneliti menyusun kuesioner (angket) yang akan digunakan untuk mengumpulkan data-data dari responden berdasarkan metode pendekatan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) yang ada pada referensi studi literatur.

#### 4. Pengumpulan Data

##### a. Populasi dan Sampel

Tahap ini dilakukan pencarian sampel berdasarkan populasi yang sudah ditentukan terlebih dahulu, dimana dalam hal ini adalah pengguna aplikasi *Hospitality*.

##### b. Pengembangan Instrumen

Tahapan ini adalah penentuan instrumen penelitian yaitu dengan menggunakan kuesioner. Penyusunan kuesioner ini terbagi menjadi dua bagian yaitu identitas sumber data dan kuantitatif. Data kuantitatif diambil dari pengguna aplikasi *Hospitality*, kemudian disusun dalam satu bundel untuk disebarakan kepada responden.

##### c. Pengujian Instrumen

Tahap pengujian instrumen dilakukan dengan pengujian prasyarat dimana pengujian yang dilakukan untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitas dari instrumen yang akan digunakan pada saat proses pengumpulan data.

#### 5. Analisis Data

Menganalisa hasil pengolahan data berdasarkan hasil penelitian dan teori yang ada berdasarkan metode pendekatan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE).

#### 6. Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan analisa data dan diperiksa apakah sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket/kuesioner dengan membuat pertanyaan yang disertai oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan atau dengan istilah lain *rating scala* (skala bertingkat) yang disampaikan kepada *sample* dari populasi dalam hal ini adalah pengguna pengguna aplikasi *Hospitality*.

Kuisisioner yang diberikan terdiri dari 24 pertanyaan, dan dari 24 pertanyaan tersebut telah cukup untuk menunjukkan nilai aspek *usability* yaitu *Content, organization and readability, Navigation and links, User interface design* dan *Performance and effectiveness*. Hasil plot keempat aspek *usability* di atas terhadap 24 pertanyaan kuesioner dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3.** Kuesioner Penelitian

No	Variabel	Peilihan Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
<i>Content, organization and readability</i>						
1	Aplikasi <i>Hospitality</i> mengandung materi dan topik menarik dan selalu ter-update.					
2	Saya merasa mudah menemukan apa yang saya inginkan di dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
3	Isi yang terdapat dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> tersusun/terorganisasi dengan baik.					
4	Saya merasa mudah membaca isi / content Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
5	Saya merasa nyaman dan terbiasa dengan bahasa yang digunakan.					
6	Saya tidak perlu menggunakan scroll ke kiri dan ke kanan ketika membaca content Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
<i>Navigation and links</i>						
7	Saya merasa mudah mengetahui posisi keberadaan ketika menjelajahi Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
8	Aplikasi <i>Hospitality</i> mempunyai petunjuk dan link yang mempermudah saya memperoleh informasi yang diinginkan.					
9	Saya merasa mudah menjelajahi Aplikasi <i>Hospitality</i> menggunakan link yang ada atau tombol <i>back</i> pada browser.					
10	Link dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> terpelihara dengan baik.					
11	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak terlalu banyak membuka browser windows baru ketika saya menjelajahi aplikasi.					
12	Penempatan links atau menu disusun secara standard dan mudah dikenali.					
<i>User interface design</i>						
13	Desain interface Aplikasi <i>Hospitality</i> atraktif.					
14	Saya merasa nyaman dengan warna yang digunakan dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
15	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti <i>scrolling</i> atau <i>blinking teks</i> dan animasi berulang.					
16	Aplikasi <i>Hospitality</i> mempunyai tampilan yang konsisten					
17	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak terlalu banyak mengandung <i>web advertisement</i> .					
18	Desain Aplikasi <i>Hospitality</i> menimbulkan ketertarikan dan mudah dipelajari cara penggunaanya.					
<i>Performance and effectiveness</i>						
19	Saya tidak perlu menunggu terlalu lama untuk download file atau membuka suatu halaman.					
20	Saya merasa mudah membedakan links yang sudah dan belum dikunjungi.					
21	Saya bisa dengan mudah mengakses Aplikasi <i>Hospitality</i> setiap saat.					
22	Aplikasi <i>Hospitality</i> memberi respon yang sesuai dengan harapan untuk semua aksi yang dilakukan.					
23	Saya merasa efisien ketika menggunakan Aplikasi <i>Hospitality</i> .					
24	Aplikasi <i>Hospitality</i> selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna ketika saya merasa tidak tahu bagaimana untuk memproses suatu hal.					

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Hospitality* sangat penting sebagai media informasi untuk menghadapi situasi dan kondisi yang sedang berkembang dengan cepat saat ini. Oleh sebab itu aplikasi *Hospitality* dijadikan sebagai objek penelitian ini yang digunakan oleh pengguna aplikasi *Hospitality* yang menjadi responden. Kuesioner disebarikan ke responden, setelah kuesioner yang disebarikan selanjutnya dilakukan analisis data melalui pengujian uji validitas dan uji reliabilitas kemudian datanya dianalisis metode pendekatan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Peneliti menggunakan skala *likert* untuk menilai aplikasi *Hospitality*. Di sini responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap indikator yang tersaji dalam pertanyaan-pertanyaan di kuesioner.

Sebelum sampai pada analisis dan pembahasan, terlebih dahulu disajikan data deskriptif responden yang meliputi: usia responden dan berapa kali responden dalam sebulan menggunakan aplikasi *Hospitality*.

Berdasarkan usia responden responden dikategorikan menjadi 4 (empat) yaitu 21 sampai 30 tahun, 31 sampai 40 tahun, 41 sampai 50 tahun dan > 50 tahun. Data deskriptif usia responden dapat dijelaskan pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Usia Responden

No	Usia Responden	Jumlah	Persentase
1.	21 sampai 30 tahun	40 responden	40 %
2.	31 sampai 40 tahun	26 responden	26 %
3.	41 sampai 50 tahun	12 responden	12 %
4.	> 50 tahun	22 responden	22 %
	Total	70 responden	100 %

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat dari usia responden yang dominan menggunakan aplikasi *Hospitality* adalah responden dengan usia 21 sampai 30 tahun sebanyak 40% dari total responden sedangkan responden 31 sampai 40 tahun sebanyak 26% dari total responden yang berusia 41 sampai 50 tahun sebanyak 12% kemudian yang berusia > 50 tahun sebanyak 22% dari total responden.

Berdasarkan berapa kali responden dalam sebulan menggunakan aplikasi *Hospitality* dikategorikan menjadi 4 (empat) yaitu 1 kali dalam sebulan, 2 sampai 3 kali dalam sebulan, 4 sampai 5 kali dalam sebulan dan > 5 kali dalam sebulan. Data deskriptif berapa kali



responden dalam sebulan menggunakan aplikasi *Hospitality* dapat dijelaskan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5.** Jumlah Responden Menggunakan Aplikasi *Hospitality* dalam Satu Bulan

No	Jumlah Berapa Kali Responden Dalam Sebulan Menggunakan Aplikasi <i>Hospitality</i>	Jumlah	Persentase
1	1 kali dalam sebulan	9 responden	9%
2	2 sampai 3 kali dalam sebulan	19 responden	19%
3	4 sampai 5 kali dalam sebulan	3 responden	3%
4	> 5 kali dalam sebulan	69 responden	69%
Total		100 responden	100%

Tabel 5 diatas menjelaskan berapa kali responden dalam sebulan menggunakan aplikasi *Hospitality*, 1 kali dalam sebulan adalah sebanyak 9%, responden dengan 2 sampai 3 kali dalam sebulan menggunakan aplikasi *Hospitality* sebanyak 19% dari total responden, sedangkan responden yang menggunakan aplikasi *Hospitality* dalam sebulan 4 sampai 5 kali sebanyak 3% dari total responden kemudian responden yang menggunakan aplikasi *Hospitality* > 5 kali dalam sebulan sebanyak 69%.

Dalam menganalisis data diperlukan teknik analisis untuk menguji data. Dengan memeriksa kembali semua kuesioner yang dikembalikan oleh responden yang kemudian dilakukan tabulasi data yang menghasilkan data yang dibutuhkan guna tujuan analisis variabel-variabel penelitian. Pengujian yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji Validitas *Product Momen Pearson Correlation* menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dalam penelitian. Setiap uji dalam statistik tentu mempunyai dasar dalam pengambilan keputusan sebagai acuan untuk membuat kesimpulan, begitu pula Uji Validitas *Product Momen Pearson Correlation*, dalam uji validitas ini, dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan valid
2. Jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan tidak valid

Sebelum dilakukan pengujian validitas terlebih dahulu ditentukan taraf nyata ( $\alpha$ ) yaitu 5% atau 0,05 dan statistik uji yang digunakan adalah (*rho-Spearman*).

$$\text{Nilai kritis} = \text{nilai tabel dimana } n = 100. \text{ r tabel} = r_{\alpha;(n-2)} = r_{0,05;(98)} = 0,199$$

Uji Validitas Untuk *Content, Organization and Readability, Navigation and links, User interface design* dan *Performance and effectiveness* dilakukan untuk mendapatkan hasil yang dapat dibandingkan dengan r tabel sebagai berikut:

**Tabel 6.** Perbandingan Hasil Uji Validitas Untuk *Content, Organization and Readability*

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P1	0,703	0,199	Valid
2	P2	0,866	0,199	Valid
3	P3	0,768	0,199	Valid
4	P4	0,808	0,199	Valid
5	P5	0,825	0,199	Valid
6	P6	0,654	0,199	Valid

Sumber : Pengolahan Data (2022)

**Tabel 7.** Perbandingan Hasil Uji Validitas Untuk *Navigation and Links*

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P7	0,669	0,199	Valid
2	P8	0,800	0,199	Valid
3	P9	0,526	0,199	Valid
4	P10	0,828	0,199	Valid
5	P11	0,867	0,199	Valid
6	P12	0,815	0,199	Valid

Sumber : Pengolahan Data (2022)

**Tabel 8.** Perbandingan Hasil Uji Validitas Untuk *User Interface Design*

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P13	0,718	0,199	Valid
2	P14	0,762	0,199	Valid
3	P15	0,895	0,199	Valid
4	P16	0,816	0,199	Valid
5	P17	0,738	0,199	Valid
6	P18	0,785	0,199	Valid

Sumber : Pengolahan Data (2022)

**Tabel 9.** Perbandingan Hasil Uji Validitas Untuk *Performance and Effectiveness*

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P19	0,761	0,199	Valid
2	P20	0,733	0,199	Valid
3	P21	0,903	0,199	Valid
4	P22	0,838	0,199	Valid
5	P23	0,778	0,199	Valid
6	P24	0,752	0,199	Valid

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian diperoleh dari tabel 6,7,8 dan 9 diatas dapat disimpulkan bahwa seluruh *item* pertanyaan dinyatakan *valid*.

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Berikut perbandingan hasil pengujian reliabilitas masing-masing variabel.

**Tabel 10.** Perbandingan Hasil Pengujian Reliabilitas Masing-Masing Variabel

No	Variabel	Nilai <i>Croanbach's Alpha</i>	r Tabel	Keterangan
1	Hasil Uji Variabel Reliabilitas <i>Content, Organization and Readability</i>	0,863	0,60	<i>Reliable</i>
2	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Navigation and Links</i>	0,844	0,60	<i>Reliable</i>
3	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>User Interface Design</i>	0,872	0,60	<i>Reliable</i>
4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Performance and Effectiveness</i>	0,882	0,60	<i>Reliable</i>

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dasar pengambilan keputusan Uji Reliabilitas adalah Jika Nilai *Croanbach's Alpha* > 0.60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Jika Nilai *Croanbach's Alpha* < 0.60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Dari tabel 10 diketahui nilai *alpha* Hasil Uji Variabel *Reliabilitas Content, Organization and Readability* sebesar 0,863, nilai *alpha* untuk Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Navigation and Links* sebesar 0,844, nilai *alpha* untuk Hasil Uji Reliabilitas Variabel *User Interface Design* sebesar 0,872 dan nilai *alpha* untuk Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Performance and Effectiveness* sebesar 0,882. Semua variabel menunjukkan nilai yang lebih besar dari r tabel yaitu sebesar 0,60 sehingga semua variabel adalah *Reliable*.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dan diperoleh bahwa instrumen telah *valid* dan *reliabel* maka selanjutnya dilakukan analisa dengan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Rekapitulasi hasil dari jawaban responden ditunjukkan sebagai berikut:

**Tabel 11.** Hasil Jawaban Responden

No	Variabel	Peilihan Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
		5	4	3	2	1
<i>Content, organization and readability</i>						
1	Aplikasi <i>Hospitality</i> mengandung materi dan topik menarik dan selalu ter-update.	42	38	19	1	0
2	Saya merasa mudah menemukan apa yang saya inginkan di dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> .	42	35	15	8	0
3	Isi yang terdapat dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> tersusun/terorganisasi dengan baik.	40	38	14	8	0
4	Saya merasa mudah membaca isi / content Aplikasi <i>Hospitality</i> .	43	42	11	4	0
5	Saya merasa nyaman dan terbiasa dengan bahasa yang digunakan.	43	37	13	7	0
6	Saya tidak perlu menggunakan scroll ke kiri dan ke kanan ketika membaca content Aplikasi <i>Hospitality</i> .	51	26	18	5	0
<i>Navigation and links</i>						
7	Saya merasa mudah mengetahui posisi keberadaan ketika menjelajahi Aplikasi <i>Hospitality</i> .	39	40	21	0	0
8	Aplikasi <i>Hospitality</i> mempunyai petunjuk dan link yang mempermudah saya memperoleh informasi yang diinginkan.	39	36	17	8	0
9	Saya merasa mudah menjelajahi Aplikasi <i>Hospitality</i> menggunakan link yang ada atau tombol back pada browser.	37	43	12	8	0
10	Link dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> terpelihara dengan baik.	40	43	14	3	0
11	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak terlalu banyak membuka browser windows baru ketika saya menjelajahi aplikasi.	40	39	15	6	0
12	Penempatan links atau menu disusun secara standard dan mudah dikenali.	44	34	16	6	0
<i>User interface design</i>						
13	Desain interface Aplikasi <i>Hospitality</i> atraktif.	46	31	22	1	0
14	Saya merasa nyaman dengan warna yang digunakan dalam Aplikasi <i>Hospitality</i> .	61	29	10	0	0
15	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti scrolling atau binking teks dan animasi berulang.	64	24	12	0	0
16	Aplikasi <i>Hospitality</i> mempunyai tampilan yang konsisten	70	11	19	0	0
17	Aplikasi <i>Hospitality</i> tidak terlalu banyak mengandung web advertisement.	51	28	20	1	0
18	Desain Aplikasi <i>Hospitality</i> menimbulkan ketertarikan dan mudah dipelajari cara penggunaannya.	64	26	10	0	0
<i>Performance and effectiveness</i>						
19	Saya tidak perlu menunggu terlalu lama untuk download file atau membuka suatu halaman.	46	31	22	1	0
20	Saya merasa mudah membedakan links yang sudah dan belum dikunjungi.	60	28	12	0	0
21	Saya bisa dengan mudah mengakses Aplikasi <i>Hospitality</i> setiap saat.	62	24	14	0	0
22	Aplikasi <i>Hospitality</i> memberi respon yang sesuai dengan harapan untuk semua aksi yang dilakukan.	69	12	19	0	0
23	Saya merasa efisien ketika menggunakan Aplikasi <i>Hospitality</i> .	50	29	20	1	0
24	Aplikasi <i>Hospitality</i> selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna ketika saya merasa tidak tahu bagaimana untuk memproses suatu hal.	61	28	11	0	0

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Untuk total nilai dari hasil rekapitulasi jawaban responden yaitu dapat dilihat pada tabel 12 berikut ini :

**Tabel 12.** Total Nilai Rekapitulasi Jawaban

No	Variabel	SS	S	CS	TS	STS	Total Nilai
1	<i>Content, organization and readability</i>	261	216	90	33	0	600
2	<i>Navigation and links</i>	239	235	95	31	0	600
3	<i>User interface design</i>	356	149	93	2	0	600
4	<i>Performance and effectiveness</i>	348	152	98	2	0	600

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Kuesioner WEBUSE memiliki bagian yang disebut *Merit*, yang mewakili setiap jawaban dalam kuesioner dan menunjukkan apakah kegunaan situs web tersebut baik atau tidak. Skor kinerja kemudian diakumulasikan berdasarkan kategori *usability rating* WEBUSE untuk menghasilkan rata-rata, yang kemudian dianggap sebagai *point usability* untuk setiap kategori.

Dari hasil perhitungan *point usability* dapat diketahui seberapa baik tingkatan *usability* yang dimiliki setiap kategori pada evaluasi WEBUSE dengan hubungan *point usability* dan *level usability*. Berikut hasil *point usability* pada penelitian ini:

**Tabel 13.** Jumlah *Merit Content, Organization, and Readability*

Indikator	SS	S	CS	TS	STS	Jumlah Merit
Pertanyaan 1	42	38	19	1	0	80,25
Pertanyaan 2	42	35	15	8	0	77,75
Pertanyaan 3	40	38	14	8	0	77,5
Pertanyaan 4	43	42	11	4	0	81
Pertanyaan 5	43	37	13	7	0	79
Pertanyaan 6	51	26	18	5	0	80,75
Jumlah Merit						476,25

Sumber : Pengolahan Data (2022)

$$x = \frac{476,25}{600}$$

$$x = 0,79$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka didapatkan hasil *point usability* sebesar 0,79 dan termasuk kedalam kategori “*Good*”.

Dari hasil perhitungan didapatkan *point usability* dalam tabel 14 berikut:

**Tabel 14.** *Point Usability* Masing-Masing Variabel

No	Variabel (x)	Nilai <i>Point Usability</i>	Kategori
1	Variabel <i>Content, Organization and Readability</i>	0,79	<i>Good</i>
2	Variabel <i>Navigation and Links</i>	0,78	<i>Good</i>
3	Variabel <i>User Interface Design</i>	0,86	<i>Excellent</i>
4	Variabel <i>Performance and Effectiveness</i>	0,85	<i>Excellent</i>

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Perhitungan yang didapatkan hasil *point usability Content, Organization, and Readability* sebesar 0,79 dan termasuk kedalam kategori “*Good*”. Kemudian perhitungan yang didapatkan hasil *point usability Navigation and Links* sebesar 0,78 dan termasuk kedalam kategori “*Good*”. Begitu juga dengan perhitungan yang didapatkan hasil *point usability User Interface Design* sebesar 0,86 dan termasuk kedalam kategori “*Excellent*”. Terakhir perhitungan yang didapatkan hasil *point usability Performance and Effectiveness* sebesar 0,85 dan termasuk kedalam kategori “*Excellent*”.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa keseluruhan item pertanyaan dinyatakan *valid*.
2. Nilai alpha pada hasil uji reliabilitas untuk semuanya menunjukkan hasil yang lebih besar dari r tabel yaitu sebesar 0,60 sehingga seluruh variabel adalah *Reliable*.
3. Hasil evaluasi usability menggunakan metode WEBUSE, dapat diketahui bahwa semua komponen dalam aplikasi *Hospitality* sudah baik dan layak sesuai dengan aplikasi lainnya dibuktikan dengan level merit lebih besar dari 60.

## REFERENSI

- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *Juisi*, 02(01), 49–55.
- Lubis, B. O., & Salim, A. (2018). Aplikasi Penentuan Mustahik Menggunakan Global Extreme Programming (Studi Kasus: Badan Amil Zakat dan Sedekah Dewan Kemakmuran Masjid Jakarta). *Seminar Nasional Industri Dan Teknologi (SNIT), Politeknik Negeri Bengkalis*, 256–265.

- Lubis, B. O., Salim, A., & Jefi. (2020). Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal Saintekom*, 10(1), 65–76.
- Lubis, B. O., Santoso, B., Aji, A. M. B., Haidir, A., & Salim, A. (2019). Analisis Penggunaan Aplikasi LOS Terhadap Percepatan Aproval Kredit. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 6–13. speed.web.id
- Menparpostel. (1986). *SK Menparpostel*. Peraturan.Bkpm.Go.Id. [https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/Kepmenparpostel\\_37\\_1986.pdf](https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/Kepmenparpostel_37_1986.pdf)
- Nurfiyah, N., Mayangky, N. A., Hadianti, S., & Riana, D. (2019). Analisis Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Platform Perdagangan Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 59–68. <https://doi.org/10.15408/jti.v12i1.10507>
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal.Co Menggunakan Metode Evaluasi Heuristic and Webuse. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer(JTIK)*, 7(5), 911–922. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202073707>
- Subandi, N., Lubis, B. O., & Santoso, B. (2021). *Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Importance Performance Analysis (IPA) untuk Menganalisa Kemudahan dan Kegunaan Aplikasi Solfina Pada PT . SKK di Jakarta*. 7(1), 71–87.
- Syaputra, H. F., & Lubis, B. O. (2015). *Sistem Informasi Pembelian Rumah Kredit Berbasis Web*. 125–133.
- Wiratama, D., & Fatmasari, F. (2022). Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(2), 87–100.