

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Kos

Kos merupakan jasa yang menawarkan sebuah kamar untuk ditempati dengan pembayaran setiap periode tertentu dan umumnya pembayaran per bulan atau per tahun [5].

Kos dirancang untuk memenuhi kebutuhan hunian yang bersifat sementara dengan sasaran pada umumnya adalah mahasiswa dan pelajar yang berasal dari luar kota. Namun, tidak sedikit pula kos ditempati oleh masyarakat yang tidak memiliki rumah pribadi dan menginginkan untuk berdekatan dengan lokasi beraktivitas seperti kos untuk dekat tempat kerja [6].

2.1.1 Fungsi Kos

Fungsi dari kos sebagai berikut [7]:

1. Sebagai tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang kebanyakan berasal dari luar daerah.
2. Sebagai tempat tinggal sementara bagi masyarakat umum yang bekerja di kantor atau yang tidak memiliki rumah tinggal agar berdekatan dengan lokasi kerja.
3. Sebagai sarana pembentukan kepribadian mahasiswa untuk lebih disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab.
4. Sebagai tempat untuk menggalang pertemanan dengan mahasiswa lain dan hubungan social dengan lingkungan sekitarnya.

2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet. Halaman web tersebut berisi informasi, seperti teks, gambar, video, atau animasi. *Website* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bisnis, pendidikan, hiburan dan lainnya [8].

Website ialah suatu kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan *file* yang saling berkaitan. Web terdiri dari halaman, dan sebuah kumpulan halaman disebut juga dengan *homepage*. *Homepage* berada di posisi paling atas, dengan halaman-halaman terkait yang terletak dibawahnya. Pada setiap halaman dibawah *homepage* biasanya disebut *child page*, yang berisi pranala kehalaman lain dalam *website* [9].

2.2.1 Fungsi Website

Website memiliki fungsi, antara lain [8]:

1. Penyebaran Informasi

Website dapat digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas. Misalnya, website perusahaan, atau website organisasi.

2. Pemasaran

Website dapat digunakan untuk pemasaran produk atau jasa. Misalnya, website e-commerce, website toko online atau website agen perjalanan.

3. Komunikasi

Website dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan audiens. Misalnya, website blog, website forum atau website jejaring sosial.

4. Pendidikan

Website dapat digunakan untuk pendidikan. Misalnya, website sekolah, website universitas atau website kursus online.

5. Hiburan

Website dapat digunakan untuk hiburan. Misalnya, website game, website streaming video, atau website kursus musik.

2.2.2 Jenis Website

Berikut ini adalah jenis-jenis website [10]:

1) Website sifat dinamis berisi konten yang selalu berubah setiap saat dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. Contohnya website toko online dan website internet banking.

2) Website sifat statis berisi konten yang jarang berubah dan isi informasinya hanya dari pemilik website.

2.2.3 Manfaat Website

Berikut ini adalah manfaat dari website [10]:

1) Membangun personal branding

Dengan memanfaatkan website secara optimal dan rutin untuk update konten yang kemudian di share ke media sosial, secara tidak langsung anda sedang membangun personal branding agar website anda dikenal banyak orang.

2) Memperkenalkan produk dan jasa

Dengan adanya *website*, maka hanya tidak perlu menjelaskan panjang lebar kepada setiap calon pelanggan. Anda hanya perlu membagikan alamat *website* anda yang kemudian calon pelanggan yang akan membuka halaman webnya untuk mendapatkan info dan melihat portofolio produk dan jasa.

3) Menghasilkan uang

Jika *website* anda banyak digemari oleh pengunjung terutama *website* yang berisi artikel/blog, portal berita ataupun yang lainnya. Anda dapat mendaftarkan ke *Google Adsense* agar setiap pengunjung *website* anda yang tertarik dengan iklan produk, maka anda akan mendapatkan komisi.

2.3 Usability

Usability Merupakan penilaian tingkat kemudahan suatu sistem agar dapat digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan tujuan tertentu dengan efektifitas, efisiensi serta rasa puas saat menggunakan *website* tersebut [11]. Adapun tujuan dari *usability* adalah [12]:

- 1) Mampu memberikan informasi secara jelas dan singkat kepada pengguna.
- 2) Mampu memberikan pilihan kepada pengguna melalui cara yang mudah dimengerti.
- 3) Mampu mengurangi bahasa ambigu dalam *website*.
- 4) Mampu menempatkan hal penting pada *website*.

Usability atau kebergunaan diartikan sebagai tingkat kemudahan yang disediakan oleh perangkat lunak atau sistem untuk bisa dipakai oleh pengguna. *Usability* memiliki lima dimensi yang dapat untuk mengetahui kebergunaan dari suatu perangkat lunak, dimensi *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* [13].

1. *Learnability* menekankan pada kemudahan dalam mempelajari perangkat lunak yang digunakan atau kemudahan yang disediakan perangkat lunak dalam memenuhi tugas pengguna.
2. *Efficiency* mengacu pada efisiensi atau kecepatan pengguna dalam mengoperasikan sistem yang digunakan.
3. *Memorability* lebih menekankan pada bagaimana perangkat lunak yang digunakan mudah untuk diingat pengguna setelah lama tidak menggunakannya.
4. *Error* mengacu pada kesalahan yang ditemukan pengguna saat mengoperasikan perangkat lunak.
5. *Satisfaction* merupakan kepuasan pengguna saat menggunakan perangkat lunak.

2.4 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu teknik pengujian data untuk mengukur keakuratan dan kesesuaian alat ukur pada objek yang diteliti [14].

Kriteria penilaian uji validitas adalah [14]:

1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian tersebut valid.
2. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian tersebut tidak valid.

Uji Validitas dapat diukur dengan menggunakan rumus berikut [15]:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}} \quad (2.1)$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

n = Jumlah responden

x_i = Skor butir soal

y_i = Skor total soal

2.5 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah pengujian yang dilakukan untuk memeriksa konsistensi data dari waktu ke waktu yang diujikan pada suatu subjek yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas juga digunakan untuk melihat apakah suatu alat ukur atau instrumen dapat diandalkan dan dipercaya [14].

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* berikut di bawah [16]:

$$r_i = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right] \quad (2.2)$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha*

k = Jumlah item pertanyaan

s_i = Jumlah varian skor tiap item

s_t = Varian total

2.6 Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data untuk menganalisis sikap, kepercayaan, pengetahuan, dan karakteristik beberapa orang di dalam suatu lingkungan yang mempengaruhi suatu sistem yang sudah ada. Kuesioner berupa daftar pertanyaan-pertanyaan yang mana pertanyaan tersebut diperuntukan kepada beberapa orang di suatu lingkungan yang disebut responden. Hasil dari pembuatan kuesioner akan menghasilkan suatu data yang memiliki informasi tentang kasus yang diteliti. Informasi yang relevan terbentuk dari kuesioner yang memiliki validitas dan reliabilitas tinggi [14].

2.6.1 Jenis-Jenis Kuesioner

Jenis- jenis kuesioner sebagai berikut [17]:

a. Kuesioner Tertutup

Sebuah kuesioner menggunakan pertanyaan yang tertutup, sehingga responden dapat memilih jawaban yang tersedia. Jawaban ini telah terikat, sehingga responden tidak dapat memberikan jawaban sebebannya. Kuesioner tertutup biasanya menyediakan pertanyaan dan jawaban yang bisa dipilih pengguna. Contoh pertanyaan yaitu apakah keinginanmu setelah lulus SMA? jawaban yang tersedia yaitu melanjutkan kuliah, bekerja, menikah, kursus keterampilan, dan tidak tahu. Responden hanya memilih salah satu dari jawaban tersebut. Kuesioner tertutup membantu peneliti untuk mengolah data sesuai jenisnya. Tetapi kelemahan kuesioner ini yaitu pengumpul tidak mendapatkan data lain dan responden tidak bisa mengekspresikan jawabannya.

b. Kuesioner Terbuka

Pertanyaan terbuka di kuesioner memberi responden kebebasan jawaban. Responden dapat memberi tanggapan dari jawaban kuesioner secara tertulis. Kelebihan kuesioner terbuka yaitu peneliti mendapatkan data lebih bervariasi. Tetapi, kelemahannya peneliti kesulitan menggolongkan jenis data yang didapatkan.

c. Kuesioner Terbuka dan Tertutup

Jenis kuesioner yang menggabungkan pertanyaan terbuka dan tertutup. Umumnya jenis kuesioner ini dipakai kepentingan bimbingan konseling. Data yang didapatkan memakai pertanyaan tertutup relatif pasti, sesuai fakta dan mudah diukur. Sedangkan pertanyaan terbuka membantu responden memberikan alternatif jawaban yang tersedia. Kelebihan kuesioner terbuka dan tertutup ini membantu peneliti menggali lebih dalam jawaban responden. Kelemahan jenis kuesioner ini bagi responden yaitu kesulitan dan butuh waktu lama menjawab. Bagi peneliti akan kesulitan mengolah data karena beragamnya jawaban responden.

d. Kuesioner Semi Terbuka

Jenis kuesioner yang memberikan responden kesempatan memakai jawaban lain. Penggunaan jawaban alternatif jika jawaban tersedia tidak cocok. Tetapi, kuesioner semi terbuka punya kelemahan, yakni sulitnya mengolah data karena jawaban lebih banyak. Sementara kuesioner semi terbuka membantu peneliti memperoleh ragam jawaban yang sebelumnya tidak tergal.

2.7 Simple Random Sampling (Teknik Sampling)

Simple Random Sampling atau pengambilan sampel acak sederhana adalah metode pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Pengambilan sampel acak sederhana adalah jenis pengambilan sampel dasar yang sering digunakan untuk mengembangkan metode pengambilan sampel yang lebih kompleks. Metode pengambilan sampel yang dipilih adalah metode dengan *margin* kesalahan yang lebih kecil dan varians yang lebih kecil dalam efisiensi relatif. Dalam pendugaan parameter yang konsisten dan tidak biasa. Selain itu, untuk mencocokkan parameter populasi, akurasi estimasi parameter juga harus cocok [18].

Pada *simple random sampling* terdapat rumus untuk menentukan nilai rata-rata sebagai berikut [19]:

$$\bar{y} = \frac{\sum_{i=1}^n y_i}{n} \quad (2.3)$$

Keterangan:

\bar{y} : jumlah rata-rata per unit sampel
 y_i : nilai tiap unit sampel
 n : jumlah unit pada sampel

2.7.1 Jenis Teknik Pengambilan Sampel

a. Sampel Probabilitas (*Probability Sampling*) *Probability sampling* adalah setiap skema sampling di mana probabilitas memilih setiap individu adalah sama (atau setidaknya diketahui, sehingga dapat disesuaikan kembali secara matematis). Ini juga disebut pengambilan sampel acak. Mereka membutuhkan lebih banyak pekerjaan, tetapi jauh lebih akurat [20].

- b. Sampel Non-Probabilitas (*Non-Probability Sampling*) Teknik pengambilan sampel non-probabilitas sepenuhnya didasarkan pada penilaian [20].

2.7.2 Pengambilan Sampel Probabilitas (Probability Sampling)

Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*) Diperlukan kerangka lengkap (daftar semua unit di seluruh populasi), dalam beberapa penelitian, seperti survei melalui wawancara pribadi, biaya untuk mendapatkan sampel bisa tinggi jika unit-unit tersebut tersebar secara geografis, kesalahan standar penduga bisa tinggi [20].

1. Pengambilan Sampel Acak Bertingkat (*Stratified Random Sampling*)

Stratified sampling adalah di mana populasi dibagi menjadi strata (atau subkelompok) dan sampel acak diambil dari setiap subkelompok. Subgrup adalah kumpulan item alami. Subkelompok mungkin didasarkan pada ukuran perusahaan, jenis kelamin atau pekerjaan (untuk menyebutkan beberapa). Pengambilan sampel bertingkat sering digunakan di mana ada banyak variasi dalam suatu populasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap strata terwakili secara memadai [20].

2. Pengambilan Sampel Klaster (*Cluster sampling*)

Tahapan untuk cluster sampling ialah memilih pengelompokan *cluster* untuk kerangka sampling, seperti jenis perusahaan atau wilayah geografis, memberi nomor masing-masing *cluster* dan memilih sampel menggunakan *random sampling* [20].

3. Sampling Sistematis (*Sampling Systematic*)

Sampling sistematis adalah di mana setiap kasus ke-n setelah awal acak dipilih. Misalnya, jika survei sampel konsumen, setiap konsumen kelima dapat dipilih dari sampel penelitian. Keuntungan dari teknik *sampling* ini adalah kesederhanaannya [20].

2.7.3 Pengambilan Sampel Non Probabilitas (*Non-Probability Sampling*)

1. Pengambilan Sampel Kuota (*Quota Sampling*)

Quota sampling adalah teknik non random sampling dimana partisipan dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya sehingga total sampel akan memiliki distribusi karakteristik yang sama dengan populasi yang lebih luas [20].

2. Pengambilan Sampel Bola Salju (*Snowball Sampling*)

Dalam penelitian sosiologi dan statistik, pengambilan sampel bola salju atau adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana subjek penelitian yang ada merekrut subjek masa depan dari antara kenalan mereka. Dengan demikian kelompok sampel tampak tumbuh seperti bola salju yang menggelinding. Sebagai sampel

membangun, data yang cukup dikumpulkan untuk berguna untuk penelitian. Teknik pengambilan sampel ini sering digunakan pada populasi tersembunyi yang sulit diakses oleh peneliti [20].

3. Pengambilan Sampel yang Bertujuan atau Pertimbangan (*Purposive or Judgment Sampling*)

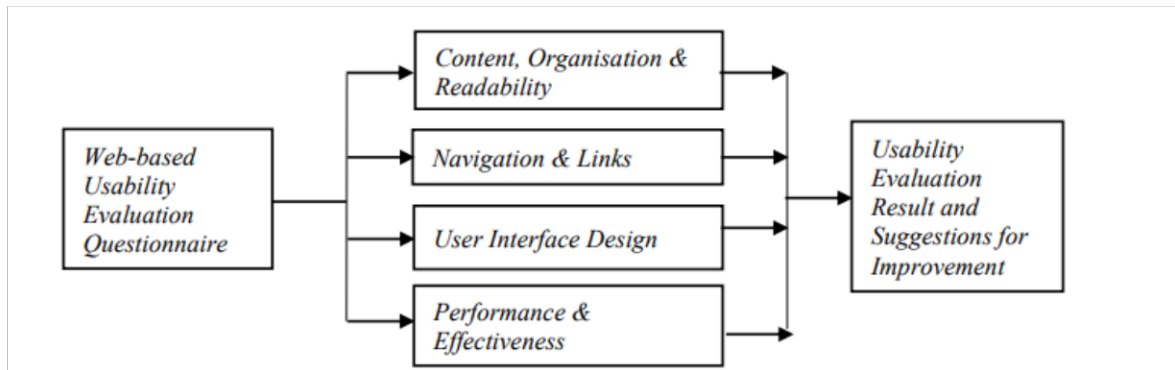
Purposive sampling, juga dikenal sebagai pengambilan sampel penilaian, selektif atau subjektif, mencerminkan sekelompok teknik pengambilan sampel yang mengandalkan penilaian peneliti ketika datang untuk memilih unit (misalnya orang, kasus/organisasi, peristiwa, potongan data) yang akan dipelajari. Teknik *purposive sampling* ini meliputi sampling variasi maksimum, sampling homogen dan sampling kasus tipikal; pengambilan sampel kasus ekstrem (menyimpang), pengambilan sampel populasi total dan pengambilan sampel pakar [20].

4. Pengambilan Sampel Pilihan Sendiri (*Self-Selection Sampling*)

Self-selection sampling adalah tepat ketika kita ingin membiarkan unit atau kasus, baik individu atau organisasi untuk memilih untuk mengambil bagian dalam penelitian atas kemauan mereka sendiri. Komponen kuncinya adalah bahwa subjek penelitian secara sukarela mengambil bagian dalam penelitian daripada didekati oleh peneliti secara langsung [20].

2.8 Website Usability Evaluation (WEBUSE)

Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) yaitu sebuah kuesioner evaluasi kegunaan berbasis web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan *website* 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* [2].



Gambar 2.1 Proses Evaluasi Menggunakan Metode Webuse

Langkah-langkah dalam pengujian *usability* menggunakan metode *webuse* adalah [21] :

1. Menentukan sistem *website* 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*.

Hubungan pilihan dan merit dapat dilihat pada Tabel di bawah [22]:

Tabel 2.1 Tabel Hubungan Pilihan dan Merit

| Pilihan | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
|---------|---------------------|--------------|--------|--------|---------------|
| Merit | 0.00 | 0.25 | 0.50 | 0.75 | 1.00 |

Mean value pada setiap kategori adalah poin untuk setiap kategori. Poin dari kategori, dijelaskan pada rumus berikut [22]:

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah Pertanyaan}]} \quad (2.4)$$

Poin *usability* keseluruhan dari semua kategori disesuaikan dengan level *usability*. Hubungan antara poin dan level dilihat pada Tabel di bawah [22]:

Tabel 2.2 Tabel Hubungan Antara Poin dan Level

| 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 | Jelek | Buruk | Sedang | Baik | Sangat Baik |
| <i>Usability</i> | | | | | Baik |

Keterangan:

- Jika diketahui poin x ternyata lebih besar atau sama dengan 0, dan nilai x lebih kecil atau sama dengan 0.2 maka *usability* levelnya adalah jelek,
- Jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.2, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.4 maka *usability* levelnya adalah buruk.
- Jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.4, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.6 maka *usability* levelnya adalah sedang,
- Jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.6, dan x lebih kecil atau sama dengan 0.8 maka *usability* levelnya adalah baik,
- Jika diketahui poin x ternyata lebih besar dari 0.8 dan x lebih kecil atau sama dengan 1.0 maka *usability* levelnya adalah sangat baik.

2.9 Importance-Performance Analysis (IPA)

Metode *Importance Performance Analysis* (IPA) merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis kinerja dan kepentingan dari berbagai atribut, dengan tujuan untuk meningkatkan fungsi dari atribut tersebut. IPA terdiri dari empat kuadran yang menggambarkan tingkat kepentingan dari atribut yang digunakan, baik dari aspek *importance* maupun *performance* [23].

Berikut merupakan gambar kuadran IPA [24]:

Tabel 2.3 Tabel Gambar Kuadran IPA

| | | | |
|--------------------------|----------------|--|---|
| Importance / Kepentingan | Sangat Penting | Kuadran 1: <i>Concentrate Here</i> -Kepentingan Sangat penting - Kinerja : Rendah | Kuadran 2: <i>Keep Up The Good Work</i> -Kepentingan Sangat penting - Kinerja : Tinggi |
| | Kurang Penting | Kuadran 3: <i>Low Priority</i> -Kepentingan Kurang penting - Kinerja : Rendah | Kuadran 4: <i>Possible Overkill</i> -Kepentingan Kurang penting - Kinerja : Tinggi |
| | | Rendah | Tinggi |
| | | <i>Performance / Kinerja</i> | |

Langkah-langkah dalam menggunakan metode IPA dijelaskan sebagai berikut [25]:

1. Menentukan tingkat kinerja dan tingkat kepentingan, dalam penilaian menggunakan skala likert untuk memberikan bobot dari nomor 1 sampai nomor 4.
2. Perhitungan tingkat kesesuaian (Tki) yang dihasilkan dari tingkat kinerja dan tingkat minat konsumen, yaitu:

$$Tki = \frac{xi}{yi} \times 100\% \quad (2.5)$$

Di mana:

TKi= Tingkat kesesuaian responden

Xi = Skor penilaian kinerja

Yi = Skor harapan responden

3. Perhitungan rata-rata setiap atribut yang akan menghasilkan skor rata-rata tingkat kinerja (X) dan skor rata-rata tingkat kepentingan (Y), dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \sum \frac{\bar{x}_i}{n} \quad \bar{Y} = \sum \frac{\bar{y}_i}{n} \quad (2.6)$$

Di mana:

\bar{X} = Skor rata-rata tingkat kinerja

\bar{Y} = Skor rata-rata tingkat kepentingan

n = Jumlah responden

4. perhitungan rata-rata keseluruhan atribut tingkat kinerja dan tingkat kepentingannya, sehingga hasilnya dapat digunakan dalam pembagian kuadran, dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \sum \frac{\bar{x}_l}{k} \quad \bar{Y} = \sum \frac{\bar{y}_l}{k} \quad (2.7)$$

Di mana:

\bar{X} = Rata-rata seluruh atribut tingkat kinerja

\bar{Y} = Rata-rata semua atribut tingkat kepentingan

k = Banyaknya atribut yang mempengaruhi kepuasan pelanggan

5. Memetakan seluruh nilai rata-rata kepentingan dan kinerja ke dalam diagram analisis kinerja kepentingan dalam bentuk diagram kartesius sehingga dapat ditentukan kategori Rendah atau Tinggi untuk setiap rata-rata tingkat kepentingan dan kinerja berdasarkan keberadaan atribut-atribut dalam diagram tersebut [26] [27]. Diagram kartesius ini memetakan 4 kuadran seperti terlihat pada Gambar 2 [28].



2.10 Rumus Lemeshow

Rumus *Lemeshow* ini digunakan saat jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terbatas (*infinite population*)[29].

Rumus *Lemeshow* adalah sebagai berikut [30]:

$$n = \frac{Z^2 * p (1 - p)}{d^2} \quad (2.8)$$

Keterangan:

- n : Besar sampel
Z : Nilai standar = 1,96
p : Maksimal estimasi = 50% = 0,5
d : *alpha* (0,05) atau *sampling error* = 5%



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

2.11 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi pedoman peneliti dalam melakukan penelitian:

Tabel 2.4 Tabel Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti | Tahun Penelitian | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
|----|--|------------------|---|---|
| 1. | Faruq Aziz, Irmawati, Dwiza Riana, Joko Dwi Mulyanto, Dede Nurrahman, Muhamad Tabrahi [31] | 2020 | Usability Evaluation of the <i>Website Services</i> Using the WEBUSE Method (A Case Study: covid19.go.id) | Hasil dari penelitian adalah Kuesioner disebar pada bulan Mei 2020. Data kuesioner yang terkumpul sebanyak 208 data. Namun, terdapat 203 data yang dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna <i>website covid19.go.id</i> . Terdapat 107 responden yang berjenis kelamin laki-laki (51%) dan 101 responden yang berjenis kelamin perempuan (49%). Pengguna situs web Covid19.go.id berasal dari komunitas seluruh Indonesia yang dapat mengakses situs web covid19.go.id. Profesi responden yang berprofesi sebagai pelajar atau mahasiswa sebanyak 72 responden (34%) dan pegawai swasta sebanyak 89 responden (43%), PNS/TNI/Polri sebanyak 8 responden (4%), wiraswasta sebanyak 39 responden. |
| 2. | Nia Astria Lingga, dan Pasukat Sembiring [16] | 2021 | Penerapan Analisis Pentingnya Kinerja untuk Menganalisis Kepuasan Pelanggan pada PT. | Hasil dari penelitian adalah Tabungan Negara KCP Simalingkar Medan, kepuasan nasabah diukur dengan metode <i>Importance Performance</i> |

| | | | | |
|----|---|------|--|--|
| | | | Bank Tabungan Negara KCP Simalingkar Medan | <p><i>Analysis</i> (IPA). Terdapat 25 atribut valid yang ditanyakan kepada nasabah pengguna jasa Bank Tabungan Negara. Nilai tingkat kepatuhan kualitas pelayanan tertinggi sebesar 98,53% yaitu keamanan dan kerahasiaan data pelanggan. Nilai kesesuaian dari hasil perbandingan kinerja dengan minat memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,70% sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa atribut termasuk dalam kategori sesuai apabila nilai tingkat kesesuaiannya mendekati 100% dan berada diatas rata-rata maka dapat dikatakan tingkat kesesuaian kualitas pelayanan Bank Tabungan Negara KCP Simalingkar Medan adalah baik.</p> |
| 3. | Efrida_R Haumetan, Darsono Nababan [28] | 2022 | Penerapan Analisis Kinerja Pentingnya Metode dalam Mengukur Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Kinerja Pelayanan | <p>Hasil dari penelitian adalah dibangunnya Sistem Pengukuran berbasis <i>website</i> yang mampu mengetahui tingkat kepuasan masyarakat terhadap kinerja pelayanan yang diberikan. Pengukuran menggunakan metode IPA, diperoleh kinerja yang harus ditingkatkan atau dikurangi berdasarkan pemetaan kuadrannya dengan 25 atribut, yang terbagi dalam 4 kuadran, yaitu kuadran I (prioritas utama) 8 atribut, kuadran II (menjaga prestasi) 3 atribut, kuadran III (prioritas rendah) 3 atribut, dan kuadran IV (berlebihan) 11 atribut.</p> |

| | | | | |
|----|--|------|--|--|
| 4. | Vellia Mulyani, Syarif Hidayatulloh [32] | 2023 | Analisis <i>Usability</i> Sistem Aplikasi Kredit Digital dengan pendekatan Use Questionnaire dan IPA | Hasil penelitian dimulai dari statistik deskriptif yang berhubungan dengan data penelitian (meliputi gambaran umum responden, uji validitas, uji reliabilitas data dan analisa dengan IPA (Importance Performance Analiysis), dari hasil pengujian dengan IPA (Importance Performance Analiysis) akan ditarik kesimpulan penelitian. Semua pengujian dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS versi . |
| 5. | Tri Oktarina, Ana Orija [33] | 2022 | Analisis <i>Usability Website</i> Layanan Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode WEBUSE | Hasil akhir dari perhitungan 4 kategori variabel <i>usability website</i> menggunakan metode WEBUSE, adapun data-data yang terkumpul untuk poin keseluruhan <i>usability</i> yaitu sebesar 0,79 dari ke empat kategori variabel kemudian poin dari setiap kategori diakumulasikan dan dibagi menjadi empat bagian dengan hasil level <i>usability</i> dari <i>website</i> , dimana level <i>usability website</i> Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan berada pada angka 0,79 dengan level <i>good</i> . |

UNIVERSITAS
MIKROSKIL