

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Teknologi Informasi berkembang dengan sangat cepat seiring dengan kepentingan bisnis dalam informasi yang cepat, tepat dan akurat. Teknologi informasi berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kinerja di setiap aktivitas. Meningkatnya kepentingan bisnis terhadap informasi, dengan berbagai cara di implementasikan dan bersaing dalam memberikan layanan informasi terutama pada *website*. *Website* memberikan layanan informasi dimana *website* dapat di akses pengguna dalam jarak jauh [1]. *Website* merupakan bagian penting dalam perkembangan ataupun persaingan bisnis secara global [2]. Di Indonesia, Industri pariwisata semakin meningkat. Hal ini terjadi karena adanya kontribusi industri perhotelan.

Industri perhotelan merupakan salah satu fasilitas yang sangat dibutuhkan para wisatawan [3]. Industri perhotelan meningkat dengan pesat mengikuti minat dan kebutuhan pasar [4]. Adapun aplikasi tentang perhotelan yaitu *Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com*. *Oyorooms.com* merupakan platform yang memberikan layanan perhotelan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan hotel secara online dengan harga yang terjangkau. *Oyorooms.com* berdiri pada tahun 2013 dan bekerjasama dengan 720 hotel di Indonesia. *Reddoorz.com* merupakan platform yang memberikan pelayanan penginapan dan hotel yang populer di Indonesia. *Reddoorz.com* didirikan tahun 2015, telah bekerjasama dengan hotel *brand* besar [3].

Dalam penggunaan aplikasi *Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com* belum adanya dilakukan evaluasi. Oleh sebab itu, maka penulis akan melakukan evaluasi penilaian *usability* *Oyorooms.Com* dan *Reddoorz.Com* untuk mengetahui apakah antarmuka pada *website* *Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com* sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Usability* merupakan salah satu komponen dalam menentukan kesuksesan sebuah *website* [2]. Adapun tolak ukur kualitas perangkat lunak diantaranya ISO 9126, WEBUSE dan metode lainnya. ISO 9126 memiliki 6 karakteristik kualitas yaitu *functionality*, *reliability*, *usability*, *efficiency*, *maintability*, dan *portability*. Biasanya ISO 9126 ini digunakan sebagai acuan dalam perjanjian kontrak antara penyedia jasa dan pengguna yang digunakan untuk standarisasi kualitas *software* [5]. Sedangkan *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis web dimana melibatkan pengguna dalam

memberikan penilaian sebuah *website* [6]. Pada penelitian ini dilakukan untuk evaluasi *usability* dengan melibatkan pengguna dalam menilai *website*, oleh karena itu peneliti menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tools* (WEBUSE). Berdasarkan uraian diatas, maka diusulkan topik tugas akhir dengan judul “**Evaluasi Usability pada Website Oyorooms.Com dan Reddoorz.Com Dengan Menggunakan Metode WEBUSE**”.

1.2 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini ialah mengetahui apakah antarmuka pada *website Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com* sesuai dengan kebutuhan pengguna serta menerima penilaian berdasarkan penggunaan *usability*.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Batasan ruang lingkup pembahasan dari penulisan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *Non-Probability Sampling* yaitu *Sampling Kuota* dengan karakteristik sebagai berikut:
 - a. Pengguna sudah pernah menggunakan *website Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com*
 - b. Pengguna yang berstatus mahasiswa/i mahasiswa aktif semester ganjil program studi Sistem Informasi di Universitas Mikroskil Medan tahun ajaran 2021/2022.
 - c. Jumlah sampel sebanyak 289 pengguna.
2. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah *Web Usability Evaluation Tools* (WEBUSE) dengan kriteria evaluasi yaitu, *Content, Organization, and Readability, Nativigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*. Adapun tahapan dari metode WEBUSE yaitu:
 - a. Menentukan *website* yang akan dievaluasi.
 - b. Pengguna mengisi kuesioner evaluasi *usability*.
 - c. Kuesioner evaluasi *usability* diproses menggunakan metode WEBUSE.
 - d. Nilai disesuaikan dengan jawaban dari setiap pertanyaan, kemudian diakumulasikan untuk setiap kategori *usability*.
 - e. Poin kategori *usability* ialah nilai rata-rata dari masing-masing kategori. Poin *usability* dari *website* ialah nilai rata-rata dari 4 kategori.
 - f. Tingkatan *usability* ditentukan oleh poin *usability*.
3. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dan *Microsoft Excel*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Rencana proyek pada Tugas Akhir ini, ialah untuk melakukan evaluasi *usability* pada *website Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com* dengan menggunakan metode WEBUSE. Kegiatan yang dilakukan pada evaluasi *usability* ialah merincikan setiap tahap penelitian dilakukan pada waktu yang telah ditentukan serta secara tidak langsung memberikan kedisiplinan untuk menyelesaikan target yang telah disusun.

1.4.1 Pembagian Tugas Proyek

Pada penelitian ini, kami melakukan evaluasi *usability* pada *website Oyorooms.com* dan *Reddoorz.com*. Adapun susunan pembagian tugas pelaksanaan tugas akhir proyek dilihat dari Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Pembagian Tugas Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1.	172113829	Friska Angelina Sitinjak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan penelusuran studi literatur 2. Menyusun pertanyaan kuesioner 3. Mengolah hasil kuesioner 4. Menyusun laporan
2.	172111470	Ridho Zikrillah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan observasi pada <i>website Oyorooms.com</i> dan <i>Reddoorz.com</i> 2. Mendistribusikan kuesioner 3. Mengolah hasil kuesioner 4. Menyusun laporan
3.	172112262	Cindy Angrayni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan penelusuran studi literatur 2. Menyusun pertanyaan kuesioner 3. Mengolah hasil kuesioner 4. Menyusun laporan

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Adapun susunan jadwal pelaksanaan tugas akhir proyek ini dipaparkan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Sept - 2021		Okt- 2021				Nov- 2021				Des- 2021				Jan- 2022	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
		1.	Melakukan penelusuran studi literatur														
2.	Melakukan observasi pada <i>website Oyorooms.com</i> dan <i>Reddoorz.com</i>																
3.	Menyusun pertanyaan pada kuesioner																
4.	Mendistribusikan kuesioner																
5.	Mengolah hasil kuesioner																
6.	Menyusun laporan																