

PENERAPAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PEMBUATAN APLIKASI SEWA PROPERTI 'RENTIFY' DENGAN METODE UX SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

¹Gammaral Venerdi Dewaji, ²Deny Rochman Arifatno, ^{3*}Swelandiah Endah Pratiwi, ⁴Rogayah
^{1,4}Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma, ² Fakultas Teknik, Universitas Cendekia
Abditama, ³Fakultas Ilmu Komputer Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat
¹gammaral.stdnt@gmail.com, ² deny@uca.ac.id
³swelandiah@staff.gunadarma.ac.id, ⁴rogayah@staff.gunadarma.ac.id,
*) Penulis Korespondensi

Abstrak

Perkembangan industri sewa properti di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dengan potensi keuntungan yang besar. Namun, pencatatan manual dalam bisnis ini sering kali menghadapi berbagai kendala seperti kurangnya akurasi dalam perhitungan pembayaran penyewa dan risiko kehilangan data transaksi. Teknologi diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dengan menyediakan platform yang memudahkan pengelolaan bisnis sewa properti. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berjudul "Rentify" menggunakan framework Laravel dan menerapkan metode UX System Usability Scale (SUS). Proses pengembangan aplikasi melibatkan perancangan antarmuka dan basis data menggunakan MySQL, pembuatan website dengan HTML, serta implementasi framework PHP Laravel. Pengujian usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) sesuai tahapan System Development Life Cycle yang digunakan dalam pembuatan website. Hasil dari penelitian adalah sebuah website pengelola bisnis sewa properti yang menawarkan fitur-fitur utama yang diperlukan yang dapat diakses melalui laman web <https://rent-ify.xyz/>. Pengujian usability menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna dengan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 7, mengindikasikan bahwa website telah memenuhi standar penerimaan minimal dengan peringkat "Acceptable" dan kinerja yang "Good" berdasarkan skor interpretasi Adjectives. Hasil interpretasi Net Promoter Score menunjukkan potensi untuk meningkatkan rekomendasi positif website. Hasil pengujian pada lima browser menunjukkan respons yang cepat, kemudahan penggunaan, dan tingkat kehandalan yang memuaskan.

Kata Kunci: Properti, laravel, website, usability

Abstract

The development of the property rental industry in Indonesia has seen significant growth with substantial profit potential. However, manual record-keeping in this business often encounters various challenges such as inaccuracies in tenant payment calculations and the risk of transactional data loss. Technology is expected to provide a solution by offering platforms that simplify property rental business management. This research aims to develop an application titled "Rentify" using the Laravel framework and applying the UX System Usability Scale (SUS) method. The application development process involves interface design and database creation using MySQL, website development with HTML, and implementation of the PHP Laravel framework. Usability testing is conducted using the System Usability Scale (SUS) method according to the stages of the System Development Life Cycle used in website development. The outcome of this research is a property rental business management website that offers essential features accessible through the website <https://rent-ify.xyz/>. Usability testing shows high user

satisfaction with a System Usability Scale (SUS) score of 77, indicating that the website meets minimal acceptance standards with a "Good" performance based on Adjectives interpretation scores. The Net Promoter Score interpretation suggests potential for increasing positive recommendations for the website. Testing across five browsers demonstrates fast response times, user-friendly experience, and satisfactory reliability.

Keywords: *Property, laravel, website, usability*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri properti di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan pesat dengan peluang keuntungan yang besar, yang dapat meningkatkan kesejahteraan pemiliknya di atas rata-rata. Tingginya permintaan akan penyewaan rumah dan ruang komersial menjadi pendorong utama dalam menjadikan bisnis properti ini sebagai investasi yang menjanjikan di masa depan [1]. Selain dari penjualan rumah besar dan apartemen, bisnis properti juga mencakup penyewaan rumah kontrakan, rumah kos, dan kios [2]. Tempat-tempat ini menyediakan layanan penginapan sementara dengan berbagai harga tergantung pada fasilitas yang disediakan [3]. Potensi keuntungan dari jenis-jenis properti ini tidak kalah dengan bisnis sewa properti rumah besar atau apartemen, seperti yang terlihat pada contoh rumah kos yang menjadi solusi praktis bagi pekerja atau mahasiswa yang harus menanggung biaya dan waktu perjalanan yang besar setiap harinya karena jarak yang jauh antara tempat tinggal, tempat bekerja, atau kampus mereka [1]. Bagi pemilik bisnis sewa properti yang hanya mengelola satu properti mungkin tidak mengalami kesulitan berarti dalam

administrasi dan pelaporan bisnisnya dengan pencatatan manual. Namun, bagi mereka yang mengelola lebih dari satu properti, terutama rumah sewa, tugas-tugas administratif seperti pencatatan keuangan bulanan dapat menjadi sangat menyulitkan. Pencatatan manual seringkali menimbulkan masalah seperti kesulitan dalam memverifikasi status hunian, perhitungan pembayaran sewa yang tidak akurat, dan risiko tinggi terhadap kehilangan data pembayaran dari penghuni properti [4]. Dalam menghadapi tantangan ini, peran teknologi diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif. Teknologi hadir untuk memudahkan pekerjaan manusia dengan memberikan akses instan dan penyimpanan data yang lebih aman. Dalam pengelolaan bisnis sewa properti, teknologi dapat berperan penting dalam menyediakan platform yang lebih efisien dan aman untuk mengelola data-data bisnis properti.

Berdasarkan tantangan ini, sebuah aplikasi berbasis web dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pengelolaan bisnis sewa properti, mulai dari pendataan penyewa hingga pencatatan keuangan bulanan. Aplikasi ini telah menjalani pengujian usability untuk memastikan kegunaannya dalam mencapai tujuan pengguna dan meningkatkan kepuasan

dalam penggunaannya. Seperti halnya penelitian oleh Kurniawan, 2022, mengenai pengukuran kebergunaan (usability) untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan sebuah website sebuah program studi menurut penggunanya. Penelitian ini berfokus pada penerapan framework Laravel dalam pengembangan aplikasi sewa properti bernama 'Rentify'. Fokus utama penelitian adalah untuk mengevaluasi efisiensi dan efektivitas framework Laravel dalam memfasilitasi pembuatan aplikasi dengan fitur yang diinginkan serta mengukur tingkat kegunaan aplikasi menggunakan metode UX System Usability Scale (SUS). Penelitian ini juga menitikberatkan pada analisis pengalaman pengguna (UX) untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna [5]. Pengukuran dan penilaian usability yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner berbasis Sistem Usability Scale (SUS) [6]. Harapan dari pengembangan ini adalah dapat memberikan solusi yang lebih baik bagi pemilik bisnis sewa properti dalam mengelola properti-properti mereka, terutama bagi mereka yang memiliki lebih dari satu properti.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan website ini mengikuti pendekatan System Development Life Cycle

(SDLC) dengan model Waterfall [7]. Model Waterfall merupakan salah satu pendekatan SDLC yang sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem, kemudian menuju tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan [8]. Tahap penelitian yang merujuk pada SDLC dapat terlihat pada Gambar 1.

Tahap awal dari SDLC model Waterfall adalah analisis perencanaan, di mana komunikasi yang efektif diperlukan untuk memahami kebutuhan perangkat lunak yang diinginkan oleh pengguna serta batasan yang ada. Informasi yang terkumpul dianalisis untuk memastikan data yang dibutuhkan oleh pengguna dapat terpenuhi.

Tahap selanjutnya adalah desain sistem, di mana informasi dari tahap sebelumnya diubah menjadi desain aplikasi sebelum proses penulisan kode dimulai. Desain ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Implementasi merupakan tahap berikutnya di mana pengembang sistem mulai membangun aplikasi berdasarkan desain dan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pengembangan aplikasi dilakukan hingga aplikasi siap digunakan dan memenuhi fungsi serta tampilan yang diinginkan oleh pengguna, khususnya pengusaha kontrakan. Tahap terakhir dari SDLC model *Waterfall* adalah pengujian, di mana aplikasi yang telah dibangun akan diuji untuk memastikan kesesuaian dengan fungsi, desain, dan kebutuhan pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendeteksi kesalahan atau

kekurangan yang mungkin ada dalam aplikasi sebelum diluncurkan.

Analisis Kebutuhan

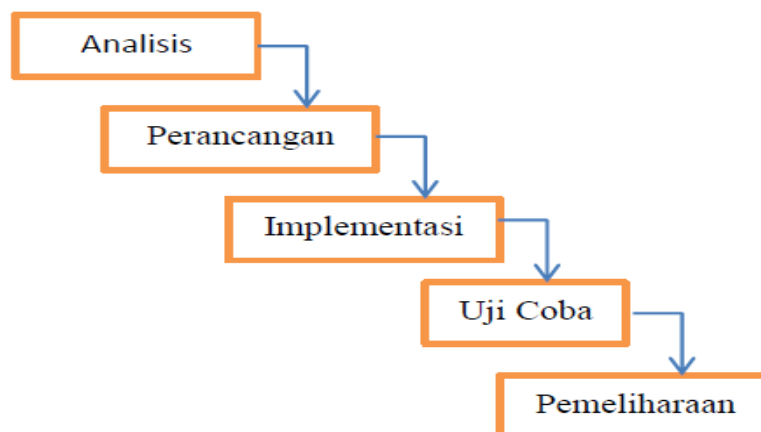
Pada taha analisis kebutuhan terdapat 2 (dua) jenis analisis yang dilakukan yaitu analisis fungsional yang menjabarkan apa saja yang fitur yang terdapat pada sistem.

Sistem ini berfokus pada admin sebagai pemilik bisnis sewa properti dan menyediakan beberapa fitur bagi penghuni yang menghuni salah satu properti yang dimiliki oleh admin. Selanjutnya terdapat analisis non-fungsional yang dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan kebutuhan dari sistem yang digunakan untuk membuat aplikasi mulai dari perangkat keras sampai dengan perangkat lunak.

Perancangan Sistem

Use case Diagram

Use case diagram pada sistem ini dibuat guna menjelaskan interaksi antar pengguna dan juga dengan sistem [9]. Pada *use case diagram* ini dijelaskan dengan admin dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada *website* yaitu mengelola penghuni, properti, pemeliharaan dan keuangannya namun admin diharuskan untuk *login* terlebih dahulu atau jika belum mempunyai akun maka admin diharuskan untuk register atau mendaftar. Pada *use case diagram* ini juga dijelaskan dengan penghuni yang dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada *website* yaitu melihat hunian, mengkonfirmasi hunian, menyarankan pemeliharaan, mengirimkan bukti bayar dan melihat pembayaran yang telah dilakukan namun sama halnya seperti admin penghuni diharuskan untuk *login* terlebih dahulu atau jika belum mempunyai akun maka admin diharapkan untuk register atau mendaftar. *Use case diagram* pada penelitian ini terlihat pada Gambar 2.



Gambar 1. SDLC Model Waterfall [8]



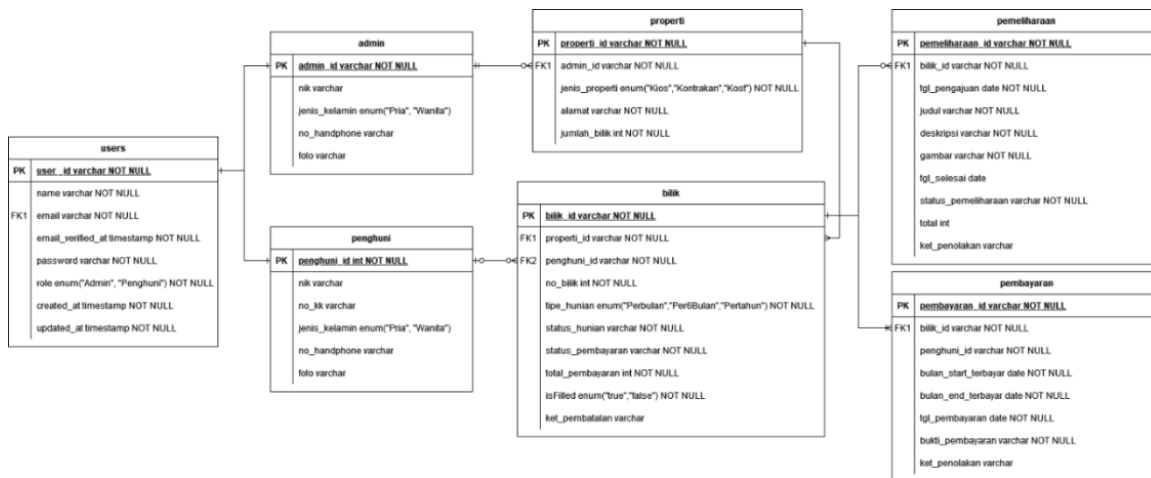
Gambar 2. Gambar Use Case Diagram Website.

Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram menggambarkan keterkaitan dan juga relasi entitas antara satu dengan yang lainnya. Gambar 3 terlihat relasi antar satu tabel dengan yang lainnya. Entitas *user* memiliki hubungan atau relasi *one to one* yang berarti satu *user* berhubungan dengan satu admin atau satu penghuni. Entitas admin memiliki hubungan atau relasi *one to many* di mana satu admin dapat memiliki banyak properti dan beberapa properti dapat dimiliki oleh satu admin.

Entitas properti memiliki relasi *one to many* dengan entitas milik yang berarti satu

properti dapat memiliki banyak bilik dan beberapa bilik dapat dimiliki oleh satu properti. Entitas penghuni memiliki relasi *one to many* dengan entitas bilik yang berarti penghuni dapat memiliki banyak bilik dan beberapa bilik dapat dimiliki oleh satu penghuni. entitas bilik memiliki relasi *one to many* di mana satu bilik dapat memiliki banyak pemeliharaan dan beberapa pemeliharaan dapat dimiliki oleh satu bilik. Entitas bilik juga memiliki relasi dengan bilik pembayaran dengan relasi *one to many* yang berarti satu bilik dapat memiliki banyak pembayaran dan beberapa pembayaran dapat dimiliki oleh satu bilik.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Perancangan Tampilan

Perancangan Tampilan Landing Page

Halaman *landing page* adalah halaman yang pertama kali diakses oleh pengguna dimana halaman *landing page* ini bertujuan untuk menarik minat para pengusaha bisnis sewa properti untuk menggunakan *website* ini sebagai media pengelolaan properti yang mereka miliki.

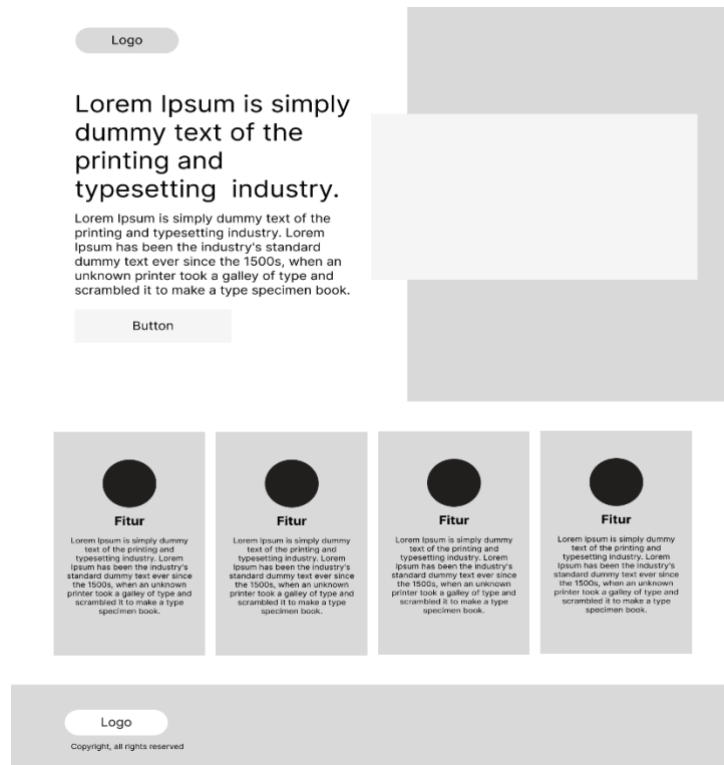
Pada halaman *landing page* ini terdapat salah satu tangkapan layar dari halaman *dashboard* admin sebagai tampilan *website* ketika pengguna dengan peran admin menggunakan *website* ini sebagai media pengelola bisnis sewa properti yang dimilikinya. Halaman *landing page* ini juga menjelaskan sedikit fitur-fitur yang terdapat pada *website* pengelola bisnis sewa properti ini yaitu fitur kelola penghuni properti pemeliharaan dan keuangan. Rancangan dari halaman *landing page* dapat dilihat pada Gambar 4.

Perancangan Halaman Dashboard dan Index Hunian Penghuni

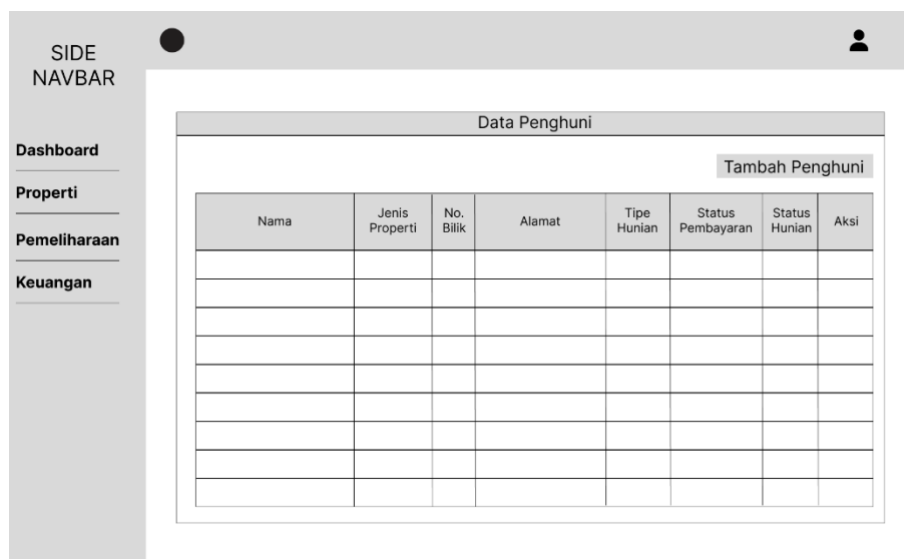
Halaman *dashboard* dan *index* penghuni admin adalah halaman utama yang akan tampil ketika pengguna dengan peran admin melakukan registrasi atau *login*. Pada halaman *dashboard* dan *index* penghuni ini akan berisikan daftar penghuni yang menghuni properti milik admin dengan data nama penghuni, jenis properti, alamat, nomor bilik, tipe hunian, status pembayaran, status hunian dan aksi yang dapat dilakukan oleh admin. Pada halaman ini juga terdapat pilihan untuk tambah penghuni yang di mana memungkinkan admin untuk menambahkan penghuni. Pada setiap halaman juga memiliki *navigation bar* yang berisikan ikon untuk membuka *sidebar* dan profil pengguna, pada peran admin maka profil tersebut adalah profil admin. Pada setiap halaman juga memiliki *sidebar* yang berisikan menu-menu

atau fitur yang dapat diakses oleh pengguna, pada peran admin maka menu-menu pada sidebar berisikan menu *dashboard*, properti,

pemeliharaan dan keuangan. Rancangan halaman *dashboard* dan *index* penghuni admin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 4. Rancangan Halaman *Landing Page*



Gambar 5. Rancangan Halaman *Dashboard* dan *Index* Penghuni Admin

Perancangan Halaman Index Keuangan Admin Halaman index keuangan admin adalah halaman yang berisikan seluruh pembayaran yang dilakukan oleh penghuni dan dikonfirmasi oleh admin. Data keuangan tersebut meliputi nama penghuni jenis properti nomor bilik alamat tipe hunian tanggal pembayaran dan terbilang atau nominal yang telah dibayarkan. Admin juga dapat mencetak halaman keuangan ini dengan mengisi periode yang ingin dicetak lalu memilih buat laporan keuangan. Rancangan halaman index keuangan admin dapat terlihat pada Gambar 4.

Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan dua pengujian yaitu pengujian *usability testing* dan pengujian menggunakan metode *blackbox* dengan tujuan untuk menguji apakah *website* telah berjalan dengan baik serta layak digunakan serta diakses lebih jauh lagi. Pengujian *usability* dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari penentuan skenario, pemilihan responden, pengumpulan data responden menggunakan metode System Usability Scale, hingga perhitungan hasil

pengujian yang akan diinterpretasikan dalam lima cara atau kategori [10]. Lima kategori yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* [11] [12] Tahap pengumpulan data dilakukan dengan meminta responden untuk mencoba *website* yang telah dibuat dengan skenario yang sebelumnya telah dirancang dan nantinya ketika semua skenario telah dilakukan, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang berupa *google form* yang didalamnya terdapat 10 pernyataan yang perlu disetujui oleh responden berdasarkan pengalaman penghuni pada saat menggunakan *website* tersebut.

Pernyataan yang digunakan adalah pernyataan yang dikemukakan oleh John Brooke dengan dilakukan penyesuaian bahasa menjadi bahasa Indonesia [13]. Pernyataan-pernyataan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Skor tersebut akan dilakukan pencarian rata-rata yang nantinya akan diinterpretasikan kedalam lima kategori skor SUS [14] dan juga lima aspek skor SUS menurut Jakob Nielsen .

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Data Keuangan						
Start Date		s/d		End Date		Buat Laporan Keuangan
Nama Penghuni	Jenis Properti	No. Bilik	Alamat	Tipe Hunian	Tanggal Pembayaran	Terbilang

Gambar 6. Rancangan Halaman *Index* Keuangan Admin

Tabel 1. Pernyataan *System Usability Scale*

No.	Pernyataan
1.	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan <i>website</i> ini
2.	Saya menemukan bahwa <i>website</i> ini tidak perlu dibuat serumit ini
3.	Saya pikir <i>website</i> mudah untuk digunakan
4.	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di <i>website</i> ini terintegrasi dengan baik
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian di dalam <i>website</i> ini
7.	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari <i>website</i> ini dengan sangat cepat
8.	Saya menemukan <i>website</i> ini sangat rumit untuk digunakan
9.	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan <i>website</i> ini
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan <i>website</i> ini



Gambar 7. Tampilan Landing Page

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan dan pengujian *website* ini dimulai dari melakukan tahapan-tahap seperti yang dijelaskan pada metode penelitian yang telah dilakukan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan rancangan tampilan, pembuatan *database*, dan pengembangan halaman *website*, bagian ini merupakan hasil dari rancangan layout input dan output aplikasi yang telah dikembangkan.

Rancangan layout ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan prinsip-prinsip desain antarmuka yang efektif, sedangkan untuk pengujian menggunakan *System Usability Scale*.

Halaman Landing Page

Pembuatan halaman *landing page* dimulai dengan pembuatan *controller* nantinya akan menampung fungsi-fungsi yang berhubungan dengan *landing page*.

Pembuatan *controller* tersebut dapat dilakukan dengan menyetikkan php artisan make:controller WelcomeController dimana nama *controller* yang akan dibuat adalah WelcomeController.

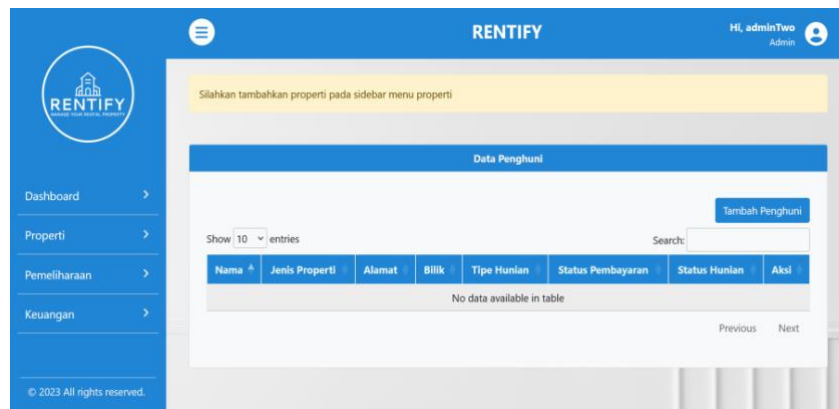
Halaman Dashboard Admin

Pembuatan halaman *dashboard* admin dimulai dengan pembuatan *controller* nantinya akan menampung fungsi-fungsi yang berhubungan dengan halaman *dashboard* admin. Pembuatan *controller* tersebut dapat dilakukan dengan menyetikkan php artisan make:controller AdminHunianController

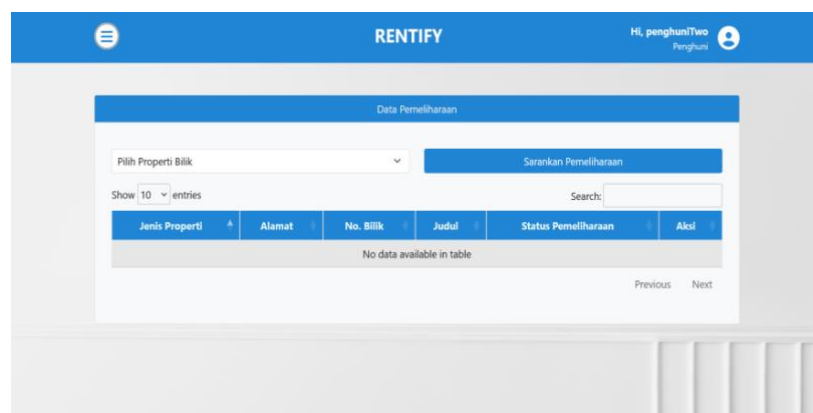
dimana nama *controller* yang akan dibuat adalah AdminHunianController.

Halaman Dashboard Penghuni

Pembuatan halaman *dashboard* penghuni dimulai dengan pembuatan *controller* yang nantinya akan menampung fungsi-fungsi yang berhubungan dengan *dashboard* penghuni. Pembuatan *controller* tersebut dapat dilakukan dengan menyetikkan php artisan make:controller PenghuniHunianController dimana nama *controller* yang akan dibuat adalah PenghuniHunianController



Gambar 8. Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 9. Tampilan Halaman Dashboard Penghuni

Halaman Index Keuangan Admin

Pembuatan halaman index keuangan admin dimulai dengan membuat *controller* dengan nama AdminKeuanganController dengan mengetikkan perintah php artisan make:controller AdminKeuanganController pada *command prompt* yang sama.

Halaman Riwayat Pembayaran Penghuni

Pembuatan halaman riwayat pembayaran penghuni dilakukan pada sebuah *controller* baru. Pembuatan kontrol tersebut dapat dilakukan dengan mengetikkan PHP artisan make controller penghuni keuangan

controller. Pada penghuni keuangan controller terdapat satu fungsi yang berhubungan dengan halaman riwayat pembayaran penghuni. Pada fungsi tersebut terdapat pengambilan data riwayat pembayaran penghuni dari *database* dan pengembalian data tersebut ke halaman riwayat pembayaran penghuni.

Tahap selanjutnya yaitu perhitungan data kuesioner yang telah diisikan oleh setiap responden lalu mengintepretasikannya kedalam kategori-kategori skor SUS yang telah dijelaskan sebelumnya. Perhitungan skor SUS tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Nama Penghuni	Jenis Properti	No. Bilik	Tipe Hunian	Tanggal Pembayaran	Terbilang
PeghuniOne	Kios	3	Perbulan	24-July-2023	Rp. 500.000

Total: Rp 500.000 (Rp 500.000 total)

Gambar 10. Tampilan Halaman Index Keuangan Admin

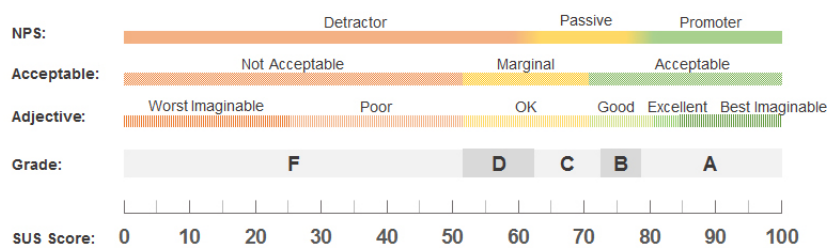
Jenis Properti	Alamat	No. Bilik	Tipe Hunian	Tanggal Pembayaran	Periode Terbayar	Terbilang
Kios	Depok2 tiga empat lima	3	Perbulan	24 July 2023	July 2023 - July 2023	Rp. 500.000

Total: Rp 500.000 (Rp 500.000 total)

Gambar 11. Tampilan Halaman Riwayat Pembayaran Penghuni

Tabel 2. Hasil Uji System Usability Scale

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Jumlah x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	2	5	1	5	1	4	1	5	2	30	75
2	5	3	3	2	4	2	4	3	5	3	34	85
3	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	31	77.5
4	4	3	5	3	4	2	3	2	4	2	32	80
5	5	3	3	2	4	2	4	3	5	3	34	85
6	4	2	5	2	4	2	4	2	5	3	33	82.5
7	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	31	77.5
8	4	2	3	4	4	2	4	1	4	2	30	75
9	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1	30	75
10	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	33	82.5
11	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	31	77.5
12	4	4	4	2	4	3	3	2	4	2	32	80
13	4	1	4	1	4	1	5	1	5	1	27	67.5
14	4	3	4	2	5	3	4	2	4	3	34	85
15	1	1	2	3	1	2	3	2	1	4	20	50
Total												1155



Gambar 12. Hasil Skor pada Intepretasi Skor SUS

Berdasarkan hasil *usability testing* menggunakan metode SUS didapatkan skor SUS 1155. Berdasarkan Persamaan (1) diperoleh rata-rata skor adalah 77.

Selanjutnya hasil tersebut akan dilakukan intepretasi lima aspek *usability*. Posisi nilai rata-rata skor SUS digambarkan menggunakan garis putus-putus yang dapat dilihat pada Gambar 12.

Berdasarkan posisi garis putus-putus pada gambar tersebut, intepretasi Percentiles menunjukkan bahwa website ini menerima skor 77, yang berada di atas rata-rata skor yang

ditetapkan sebelumnya yaitu 68. Dalam intepretasi Grade, website ini mendapatkan peringkat B karena telah mencapai nilai minimal untuk peringkat B yaitu 72,5. Menurut intepretasi Adjectives, website ini dikategorikan sebagai Good, karena untuk mencapai peringkat Excellent diperlukan skor SUS 81, sedangkan website ini memiliki skor SUS 77, sehingga masuk kategori Good. Selain itu, dalam intepretasi Acceptability, website ini dinilai sebagai Acceptable berdasarkan tingkat intepretasi acceptability. Hasil intepretasi pada Net Promoter Score

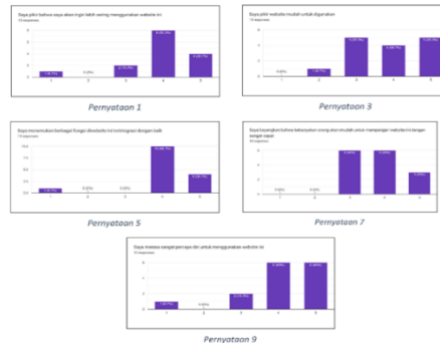
(NPS) menunjukkan bahwa pengguna website ini merasa puas namun tidak termotivasi untuk merekomendasikannya.

Interpretasi terhadap lima aspek yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen terbagi menjadi tiga bagian: pernyataan bernomor 1, 3, 5, 7, dan 9 berkaitan dengan aspek *learnability*, *efficiency*, dan *memorability*; pernyataan bernomor 2, 4, 6, 8, dan 10 berkaitan dengan aspek *error*; dan pernyataan bernomor 1 dan 9 berkaitan dengan aspek *satisfaction*. Interpretasi hasil SUS yang berkaitan dengan aspek *learnability*, *efficiency* dan *memorability* dapat dilihat pada Gambar 13.

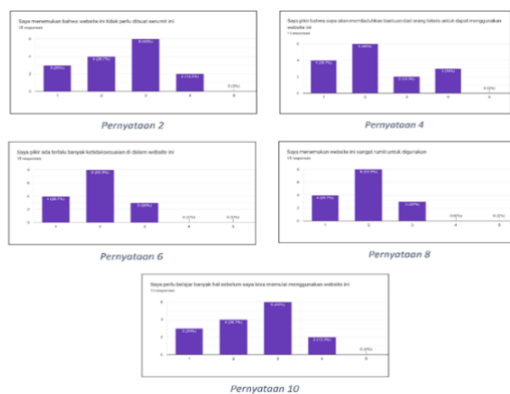
Gambar 13 menunjukkan bahwa rata-rata tertinggi dicapai oleh pilihan 4 atau sama

dengan Setuju. Berdasarkan pilihan tersebut menunjukkan *website* ini mudah digunakan oleh pengguna dan dapat dengan cepat dipelajari selain itu pilihan tersebut juga menunjukkan *website* ini sudah efisien dan memiliki tampilan *user interface* yang mudah diingat oleh penggunanya. Interpretasi hasil SUS yang berkaitan dengan aspek *error* dapat dilihat pada Gambar 14.

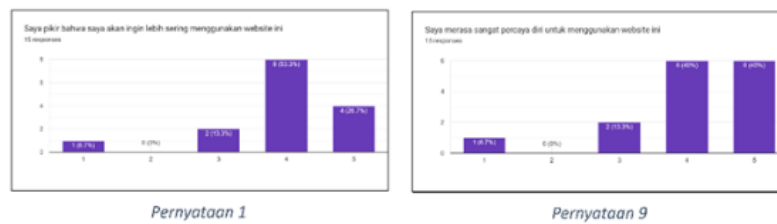
Gambar 14 menunjukkan bahwa rata-rata tertinggi dicapai oleh pilihan 2 atau sama dengan Tidak Setuju. Berdasarkan pilihan tersebut pengguna *website* merasa tidak ada kesalahan ataupun *error* pada *website* ini. Interpretasi hasil SUS yang berkaitan dengan aspek *satisfaction* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 13. Aspek *Learnability*, *Efficiency* dan *Memorability*



Gambar 14. Aspek *Error*



Gambar 15. Aspek Satisfaction

Gambar 15 menunjukkan bahwa rata-rata tertinggi dicapai oleh pilihan 4 atau sama dengan Setuju. Berdasarkan pilihan tersebut pengguna *website* merasa sudah puas terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan serta menjelajahi *website* ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Website Rentify telah dapat digunakan untuk mengelola bisnis sewa properti, telah berhasil dikembangkan sesuai dengan tujuan. Fitur utama dari website ini lebih difokuskan untuk pemilik bisnis sewa properti, termasuk pengelolaan properti, penghuni, pemeliharaan, dan keuangan. Pengujian usability menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan nilai rata-rata sebesar 77. Berdasarkan rentang skor SUS menurut Jeff Sauro tahun 2018, skor SUS dikategorikan ke dalam lima kategori: percentile, grades, adjectives, acceptability, dan net promoter score. Berdasarkan kelima kategori ini, terbukti bahwa responden secara umum merasa sistem tersebut dapat diterima dengan baik dari segi penggunaan. Mayoritas responden memiliki pengalaman positif dan menilai sistem tersebut ramah pengguna serta mudah digunakan. Secara keseluruhan, hasil

pengujian menunjukkan bahwa sistem ini memiliki kualitas penggunaan yang baik dan kemungkinan besar akan diterima dengan baik oleh pengguna yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rachmawati, "Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web," *Jurnal ilmiah fifo*, vol. 9, no. 2, pp. 155-162., 2017.
- [2] D. & N. E. C. Gunawan, "Sistem informasi sewa rumah kost dan rumah kontrakan berbasis web di surakarta.," *Informatika*, 2015.
- [3] R. N. Pratama, "Sistem Informasi E-Kosan Sebagai Layanan Pencarian Serta Pemesanan Berbasis Web," *elibrary.unikom.ac.id, Indonesia*, 2019.
- [4] M. & A. A. Mursid, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kos Berbasis Web Pada Kos Panjang Abepura.," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 1-9, 2021.
- [5] E. Susilo, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability," 2019. [Online]. Available:

- [https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/..](https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/)
- [6] E. N. N. & N. A. Kurniawan, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal," *Journal of Science and Social Research*, vol. 5, no. 1, pp. 43-49, 2022.
- [7] I. R. Gumilang, "Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor: Application Of SDLC (System Development Life Cycle) Method On Vapor Product Sales Website," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 1, no. 1, pp. 47-56, 2022.
- [8] M. & R. A. S. Shalahuddin, *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*, Bandung: Informatika, 2013.
- [9] L. S. P. A. & L. A. N. Rahmawati, "Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada SD Negeri Blimbing 4 Malang," *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 63-72, 2022.
- [10] F. P. & U. E. U. Fitri Purwaningtias, "Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 6, no. 1, 14 January 2020.
- [11] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).," *TIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206-212, 2019.
- [12] N. Huda, "mplementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang," *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 36, 2019.
- [13] T. B. K. a. F. P. U. Ependi, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput*, vol. 10, no. 1, pp. 65-74, 2019.
- [14] J. a. J. R. L. .. [Sauro, *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*, Morgan Kaufmann,, 2016.