

EVALUASI *USABILITY WEBSITE SELLER* PADA *ONLINE MARKETPLACE* DENGAN PENDEKATAN METODE *WEBUSE*

Asep Rijal Mutaqin¹⁾, Arief Rusman²⁾, Baginda Oloan Lubis³⁾, Kresna Ramanda⁴⁾

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jl. Raya Jatiwaringin No.2

³Sistem Informasi, Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kramat Raya 98

⁴Teknologi Informasi, Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kramat Raya 98

Daerah Khusus Ibukota Jakarta

Co Responden Email: arief.aef@nusamandiri.ac.id

Abstract

Article history

Received 04 Sep 2023

Revised 01 Oct 2023

Accepted 06 Dec 2023

Available online 27 Jan 24

Keywords

Usability,

Seller,

Marketplace,

Webuse

A marketplace is a forum where sellers and buyers interact, acting as intermediaries between the two. The aim is to offer a place to promote and sell products and simplify the transaction process. One of the well-known buying and selling platforms is <https://seller.tokopedia.com/>. The importance of usability evaluation in measuring user satisfaction is very great to improve their experience when using a website like <https://seller.tokopedia.com/>. Usability evaluation aims to identify problems and obstacles that users may face when interacting with the website. By conducting a usability evaluation, we can identify areas that need improvement in order to increase user satisfaction and the effectiveness of using the website. This research uses the webuse method. According to the usability evaluation using the WEBUSE method, all parts of the website <https://seller.tokopedia.com/> are assessed to be of excellent quality and meet general standards for website applications.

Abstrak

Riwayat

Diterima 04 Sep 2023

Revisi 01 Okt 2023

Disetujui 06 Des 2023

Terbit 27 Jan 2024

Kata Kunci

Usability,

Penjual,

Marketplace,

Webuse

Marketplace adalah suatu wadah di mana penjual dan pembeli berinteraksi, bertindak sebagai perantara di antara keduanya. Tujuannya adalah untuk menawarkan tempat untuk mempromosikan dan menjual produk serta mempermudah proses transaksi. Salah satu *platform* jual beli yang terkenal adalah <https://seller.tokopedia.com/>. Pentingnya evaluasi *usability* dalam mengukur kepuasan pengguna sangatlah besar untuk meningkatkan pengalaman mereka saat menggunakan situs *web* seperti <https://seller.tokopedia.com/>. Evaluasi *usability* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan hambatan yang mungkin dihadapi oleh pengguna ketika berinteraksi dengan situs *web* tersebut. Dengan melakukan evaluasi *usability*, kita dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki guna meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas penggunaan situs *web* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *webuse*. Menurut evaluasi kegunaan menggunakan metode WEBUSE, semua bagian dari situs *web* <https://seller.tokopedia.com/> dinilai memiliki kualitas yang sangat baik dan memenuhi standar umum untuk aplikasi situs *web*.

PENDAHULUAN

Fenomena kemajuan teknologi disebut sebagai "kehidupan elektronik" atau "*e-life*," yang mencerminkan dampak elektronik dalam memenuhi berbagai kebutuhan. (Rusmana, Mohamad Adam Yuliani et al. 2020). Salah satu adalah *marketplace* yang merupakan *platform* di mana berbagai penjual dengan beragam produk dapat berkumpul dan menjual barang kepada pelanggan. Pada dasarnya, *marketplace* berperan sebagai perantara yang memberikan ruang kepada sejumlah penjual

untuk menawarkan produk kepada konsumen. Sebagai imbalannya, *marketplace* akan menerima komisi dari setiap transaksi yang terjadi (Daga 2023).

Dalam menjalankan aktivitas, penjual memiliki halaman khusus yang digunakan untuk mengelola produk yang akan mereka jual. Pada *platform* Tokopedia, halaman khusus penjual ini dapat diakses melalui tautan <https://seller.tokopedia.com/>. Di halaman tersebut, penjual dapat mengatur semua informasi terkait produk yang mereka jual,

seperti menambahkan produk baru, memperbarui produk yang sudah ada, mengelola stok barang, mengatur pengiriman dan metode pembayaran, serta mengakses laporan penjualan.

Standar ISO 9241-11 dari International Organization for Standardization (ISO) mengartikan kemanfaatan sebagai kemampuan suatu produk untuk membantu pengguna mencapai tujuan dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam situasi penggunaan yang spesifik. (Handiwidjojo and Ernawati 2016) Oleh karena itu, diperlukan penilaian kemanfaatan untuk menilai sejauh mana tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan *platform* <https://seller.tokopedia.com/>. *Platform* ini merupakan suatu program aplikasi. Program dibuat dengan Bahasa pemrograman. Pemrograman merupakan proses menciptakan program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer (Dwiasnati et al. 2023).

Penelitian sebelumnya telah mengevaluasi tampilan dan kinerja situs web Politeknik Negeri Sriwijaya (POLSRI) menggunakan Skala Kemanfaatan Sistem (*System Usability Scale*). Dari hasil penilaian ini, diperoleh skor sebesar 72,56, yang mengindikasikan bahwa situs *web* POLSRI dianggap dapat diterima (*Acceptable*) dan mendapatkan peringkat grade C dengan penilaian "*Good*." (Salamah 2019)

Hasil penelitian mengenai aplikasi *Mobile JKN* (Aplikasi BPJS Kesehatan) menyoroti beberapa kelebihan yang mendukung perkembangan aplikasi tersebut. Namun, penelitian juga menemukan kelemahan yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan sistem menjadi lebih baik (Lubis, Salim, and Jefi 2020).

Dalam respons terhadap lonjakan penggunaan aplikasi di industri *Hospitality*, evaluasi aplikasi *Hospitality* telah menjadi penting. Dalam penelitian ini, aplikasi tersebut dianalisis menggunakan Metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) yang menghasilkan penilaian kegunaan untuk Konten, Organisasi, dan Keterbacaan sebesar 0,79, masuk dalam kategori "Baik". Evaluasi juga mengukur Navigasi dan Tautan dengan penilaian 0,78, termasuk dalam kategori "Baik". Sementara itu, Desain Antarmuka Pengguna mendapatkan penilaian 0,86, masuk

dalam kategori "Luar Biasa". Perhitungan untuk Kinerja dan Efektivitas mencapai 0,85, juga masuk dalam kategori "Luar Biasa" (Schaduw et al. 2023).

Evaluasi terhadap kegunaan situs *web* LPPI untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan situs LPPI menggunakan Webuse. Penilaian kegunaan untuk Konten, Organisasi, dan Keterbacaan mencapai 0,82, klasifikasinya sebagai "Luar Biasa". Evaluasi Navigasi dan Tautan memperoleh nilai 0,79, masuk dalam kategori "Baik". Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna mendapatkan penilaian 0,80, juga termasuk dalam kategori "Luar Biasa". Sementara penilaian Kinerja dan Efektivitas mencapai 0,88, juga termasuk dalam kategori "Luar Biasa" (Sodik et al. 2023).

Penelitian menyajikan beragam keluhan dari pengguna *website* Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, yang menyoroti kesulitan dalam menemukan informasi, respons lambat dari *website*, dan masalah lainnya. Evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kegunaan *website* saat ini tergolong pada tingkat Moderate dengan skor 0,56, sementara *website* yang diperbaiki mencapai tingkat *Good* dengan skor 0,78. Performa *website* saat ini memiliki rata-rata nilai 3,25, sementara *website* yang diperbaiki mencapai rata-rata nilai 4,10. Sebelas permasalahan yang mengarahkan *website* saat ini ke kuadran "konsentrasi di sini" dalam evaluasi, berubah menjadi kuadran "pertahankan kinerja yang baik" setelah perbaikan dilakukan pada *website* (Simatupang et al. 2022).

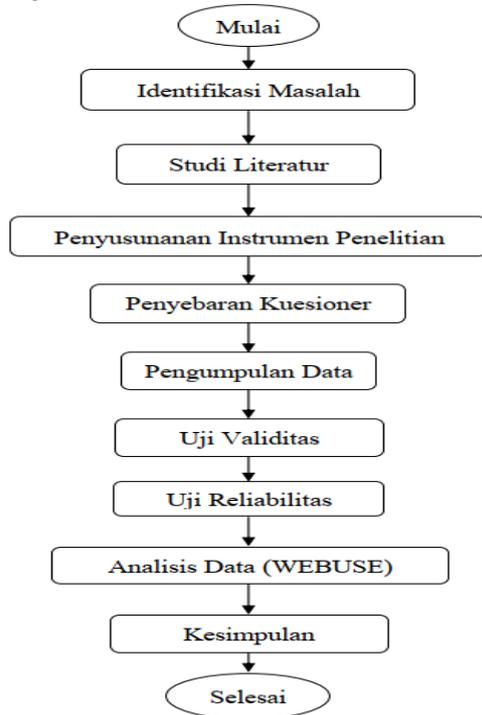
Tingkat kegunaan rata-rata di *website* Universitas Tridinanti Palembang dinyatakan baik (*good*). Namun, Kategori Navigasi dan Tautan mendapat nilai kegunaan terendah, menunjukkan kebutuhan untuk peningkatan agar sesuai dengan harapan pengguna. Di sisi lain, Kategori Konten, Organisasi, dan Keterbacaan memiliki nilai kegunaan tertinggi, perlu dipertahankan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik (Pangastuti, Irfani, and Sonmuari 2019; Maria et al., 2023).

Berdasarkan konteks di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama menghasilkan temuan yang dapat digunakan sebagai masukan bagi pengembangan situs *web* <https://seller.tokopedia.com/>.

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Penelitian

Proses penelitian melibatkan evaluasi kegunaan situs *web* <https://seller.tokopedia.com/> dengan menerapkan metode pendekatan *Webuse* sebagai berikut:



Sumber : (Nugraha, Mazia, and Utami 2022)
Gambar 1. Proses Penelitian

Gambar 1 mengilustrasikan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Evaluasi kemanfaatan suatu situs *web* bertujuan untuk mengukur sejauh mana situs tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Salah satu cara untuk mengukur tingkat kegunaan situs web adalah dengan menggunakan metode seperti *Webuse*. Namun, untuk menilai kemanfaatan situs *web* khusus seperti <https://seller.tokopedia.com/>, dibutuhkan analisis yang lebih mendalam.
2. Studi Literatur
Pada tahap ini, data dan informasi diperoleh dari berbagai sumber, baik yang bersifat tradisional maupun daring. Hasil dari studi literatur ini kemudian digunakan sebagai referensi untuk memperkuat argumen-argumen yang akan disajikan dalam penelitian ini.

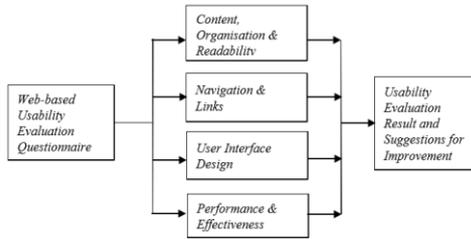
3. Penyusunan Instrumen Penelitian
Pada tahapan ini, peneliti menyusun kuesioner yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. Kuesioner terdiri dari 24 pertanyaan yang bertujuan untuk menilai aspek kegunaan seperti Konten, Organisasi dan Keterbacaan, Navigasi dan Tautan, Desain Antarmuka Pengguna, serta Kinerja dan Efektivitas (Simatupang et al. 2022).

4. Pengumpulan Data

- a. Populasi dan Sampel
Populasi dan *sample* merupakan pengguna *website* <https://seller.tokopedia.com/>. (Sugiyono 2016)
- b. Pengembangan Instrumen
Penyusunan kuesioner terdiri dari dua komponen utama, yaitu informasi identitas sumber data dan aspek kuantitatif. Data kuantitatif ini akan diperoleh melalui partisipasi pengguna situs *web* <https://seller.tokopedia.com/> dan akan dikompilasikan dalam satu kuesioner untuk kemudian disebar kepada responden. Metode penyebarannya menggunakan *google form*.
- c. Pengujian Instrumen
Pengujian instrumen dilakukan melalui tahap prasyarat, yang bertujuan untuk mengevaluasi validitas dan keandalan instrumen yang akan digunakan selama proses pengumpulan data.

5. Analisis Data

Mengelola data yang telah diolah dengan merujuk pada temuan penelitian dan teori yang tersedia, dengan menggunakan pendekatan metode *Webuse*. *Webuse* merupakan sebuah metode evaluasi kegunaan yang melibatkan penggunaan kuesioner evaluasi kegunaan berbasis *website*. Metode ini memungkinkan pengguna untuk menilai kegunaan suatu situs web yang sedang dievaluasi dan mengelompokkan kategori kegunaan dalam metode *WEBUSE* berdasarkan kriteria evaluasi kegunaan (Handoko and Joosten 2023).



Sumber: (Handoko and Joosten 2023)

Gambar 2. Proses Evaluasi Menggunakan Metode Webuse

Langkah-langkah dalam pengujian usability menggunakan metode webuse mencakup:

1. Memilih sistem web yang akan dievaluasi.
2. Responden mengisi semua pertanyaan dalam kuesioner yang disediakan.
3. Merit digunakan berdasarkan respons pengguna untuk setiap pertanyaan, kemudian dijumlahkan untuk setiap kategori kegunaan.
4. Nilai kategori kegunaan dihitung sebagai nilai rata-rata dari setiap kategori.
5. Nilai kegunaan situs web dihitung sebagai nilai rata-rata dari seluruh kategori.
6. Tingkat kegunaan ditentukan berdasarkan nilai kegunaan yang telah dihitung.

Table 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 and Fatmasari 2022)

Kemudian, nilai-nilai ini dijumlahkan berdasarkan 5 kategori kegunaan. Rata-rata dari nilai masing-masing kategori dijadikan sebagai poin kegunaan untuk setiap kategori.

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{jumlah pertanyaan}]} \quad (1)$$

Hasil dari total poin kegunaan adalah nilai rata-rata dari keempat kategori, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kegunaan. Ini direpresentasikan dalam tabel yang memetakan poin kegunaan dengan tingkat kegunaan yang sesuai.

Tabel 2. Level Merit

Poin,x	0<= x<= 0.2	0.2< x<= 0.4	0.4<=x<= 0.6	0.6<=x<= 0.8	0.8<=x<= 1.0
Level usability	Bad	Poor	Moderate	Good	Excellent

Sumber : (Wiratama and Fatmasari 2022)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Jika nilai x berkisar antara 0 hingga 0.2, tingkat kegunaannya dikategorikan sebagai *Bad*.
- b. Jika nilai x lebih dari 0.2 hingga 0.4, tingkat kegunaannya dikategorikan sebagai *Poor*.
- c. Jika nilai x lebih dari 0.4 hingga 0.6, tingkat kegunaannya dikategorikan sebagai *Moderate*.
- d. Jika nilai x lebih dari 0.6 hingga 0.8, tingkat kegunaannya dikategorikan sebagai *Good*.
- e. Jika nilai x lebih dari 0.8 hingga 1.0, tingkat kegunaannya dikategorikan sebagai *Excellent*.
6. Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan analisis data, kemudian diverifikasi untuk memastikan konsistensi dengan maksud serta tujuan penelitian, selanjutnya disertai dengan rekomendasi untuk penelitian di masa mendatang.

2. Instrumen Penelitian

Dalam studi ini, instrumen untuk mengumpulkan data adalah kuesioner yang disusun dengan serangkaian pertanyaan yang diikuti oleh kolom-kolom untuk merefleksikan skala penilaian atau tingkat peringkat (Lubis 2014). Berikut hasil plot keempat aspek *usability*

Tabel 3. Hasil Plot Kuesioner Aspek Usability

No	Kuesioner Aspek Usability
<i>Content, organization and readability</i>	
1	Website https://seller.tokopedia.com/ berisi konten dan topik yang menarik serta secara terus-menerus diperbarui.
2	Saya dengan mudah menemukan informasi yang saya cari di dalam situs https://seller.tokopedia.com/ .
3	Konten di dalam situs ini disusun dengan tata letak yang baik dan terstruktur dengan rapi.
4	Saya menemukan bahwa isi atau konten di dalam situs ini mudah dibaca dan dipahami https://seller.tokopedia.com/ .
5	Saya merasa familiar dengan gaya bahasa yang digunakan di dalamnya.
6	Saya juga tidak perlu melakukan scroll ke samping saat membaca konten di situs ini.
<i>Navigation and links</i>	
1	Saat saya menjelajahi situs ini, saya merasa mudah untuk mengetahui di mana saya berada atau posisi saya dalam struktur situs https://seller.tokopedia.com/ .

- 2 Situs ini dilengkapi dengan petunjuk dan tautan yang memudahkan saya menemukan informasi yang saya butuhkan
- 3 Saya juga merasa nyaman menjelajahi situs ini dengan menggunakan tautan yang tersedia atau tombol "kembali" di *browser*.
- 4 *Link* dalam *website* <https://seller.tokopedia.com/> terpelihara dengan baik.
- 5 *Website* <https://seller.tokopedia.com/> menarik dan tidak sering membuka jendela *browser* baru saat saya menjelajahnya.
- 6 Penempatan tautan atau menu diatur dengan standar dan mudah dikenali sehingga memudahkan navigasi.

User interface design

- 1 Tampilan antarmuka situs <https://seller.tokopedia.com/atraktif>.
- 2 Warna yang digunakan di situs ini memberikan kenyamanan.
- 3 Tidak ada fitur yang mengganggu seperti teks yang berkedip atau animasi yang terus-menerus.
- 4 Tampilannya konsisten.
- 5 Tidak banyak iklan
- 6 Desainnya menarik dan penggunaannya mudah dipelajari

Performance and effectiveness

- 1 Tidak ada penundaan yang berlebihan saat mengunduh file atau membuka halaman.
- 2 Saya bisa dengan mudah membedakan tautan yang telah saya kunjungi dengan yang belum.
- 3 Saya dapat mengunjungi situs <https://seller.tokopedia.com/> kapan pun dengan mudah
- 4 Website ini responsif terhadap semua tindakan yang saya lakukan
- 5 Saya merasa efisien saat menggunakan *website* <https://seller.tokopedia.com/>.
- 6 Selalu mendapat pesan yang jelas serta bermanfaat saat saya bingung tentang bagaimana melakukan sesuatu..

(Lubis et al. 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dengan menganalisis statistik deskriptif yang terkait dengan data penelitian. Dalam penelitian ini, populasi diambil dari jumlah pengunjung terakhir aplikasi *website* <https://seller.tokopedia.com/>, dengan total populasi sekitar 5 juta orang.

Dengan populasi sebesar 5 juta, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode Slovin untuk menentukan jumlah responden yang dibutuhkan. Metode pengambilan sampel Slovin dijelaskan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (2)$$

Keterangan :

N = Ukuran sample

N = Ukuran Populasi

e = Persen kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel sebesar 10%.

$$n = \frac{5.000.000}{1 + 5.000.000(0,1)^2}$$

$$n = \frac{5.000.000}{1 + 5.000.000(0,01)}$$

$$n = \frac{5.000.000}{1 + 50.000}$$

$$n = \frac{5.000.000}{50.001}$$

$$n = 100$$

Dari perhitungan sampel sebelumnya, diperoleh hasil pengukuran sampel sejumlah 100. Data ini akan menjalani uji validitas dan reliabilitas. Setelah meyakinkan validitasnya, data akan diolah sesuai metode yang telah ditetapkan, yakni metode Webuse.

a. Analisis Data

Dalam proses analisis data, diperlukan teknik analisis yang memeriksa data dengan seksama. Ini melibatkan langkah-langkah seperti meninjau kembali semua kuesioner yang diisi oleh responden, kemudian mengatur data dalam tabel untuk menggambarkan informasi yang diperlukan dalam menganalisis variabel-variabel dalam penelitian. (Lubis et al. 2020) Pada langkah ini, pengujian yang krusial mencakup penilaian validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji Validitas *Product Moment Pearson Correlation* dilakukan dengan mengaitkan skor setiap item dengan total skor yang diperoleh dalam penelitian. Seperti pada statistik, setiap jenis uji memiliki landasan yang menjadi panduan untuk membuat kesimpulan. (Yusuf 2018) Sama halnya dengan Uji Validitas *Product Moment Pearson Correlation*, dalam menilai validitas, dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan: (Carolina, Supriyatna, and Puspitasari 2020)

Jika nilai r hitung lebih tinggi daripada nilai r tabel, kuesioner dianggap valid. Namun, jika nilai r hitung lebih rendah dari nilai r tabel, kuesioner dianggap tidak valid.

Sebelum menguji validitas, tingkat signifikansi yang telah ditetapkan adalah 5% atau 0,05, dan metode statistik yang digunakan adalah uji *rho-Spearman*.

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

Evaluasi validitas dari semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P.1	0,495	0,199	Valid
2	P.2	0,663	0,199	Valid
3	P.3	0,580	0,199	Valid
4	P.4	0,362	0,199	Valid
5	P.5	0,737	0,199	Valid
6	P.6	0,667	0,199	Valid
7	P.7	0,706	0,199	Valid
8	P.8	0,630	0,199	Valid
9	P.9	0,609	0,199	Valid
10	P.10	0,416	0,199	Valid
11	P.11	0,721	0,199	Valid
12	P.12	0,622	0,199	Valid
13	P.13	0,629	0,199	Valid
14	P.14	0,650	0,199	Valid
15	P.15	0,765	0,199	Valid
16	P.16	0,692	0,199	Valid
17	P.17	0,725	0,199	Valid
18	P.18	0,615	0,199	Valid
19	P.19	0,587	0,199	Valid
20	P.20	0,729	0,199	Valid
21	P.21	0,681	0,199	Valid
22	P.22	0,404	0,199	Valid
23	P.23	0,586	0,199	Valid
24	P.24	0,526	0,199	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Dari hasil pengujian instrumen penelitian yang tertera dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dalam item terbukti valid. Oleh karena itu, penelitian ini akan melanjutkan langkah-langkah berikutnya.

2. Uji Reliabilitas

Kuesioner dianggap reliabel jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan-pernyataan tersebut tetap konstan atau stabil dari waktu ke waktu. (Purwati and Jemakmun 2019).

Dalam menentukan keputusan pada Uji Reliabilitas, dasarnya adalah sebagai berikut: Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka kuesioner atau angket dianggap memiliki tingkat reliabilitas atau konsistensi yang layak. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka kuesioner atau angket dianggap memiliki reliabilitas yang rendah atau tidak konsisten. (Wahyono 2014)

Di bawah ini adalah perbandingan hasil pengujian variabel yang dipakai dalam studi ini:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Pengujian Reliabilitas Masing-Masing Variabel

No	Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	r Tabel	Keterangan
1	Hasil Uji Variabel Reliabilitas <i>Content, Organization and Readability</i>	0,616	0,60	Reliable
2	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Navigation and Links</i>	0,671	0,60	Reliable
3	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>User Interface Design</i>	0,766	0,60	Reliable
4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Performance and Effectiveness</i>	0,610	0,60	Reliable

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Dari tabel 5, terlihat bahwa nilai alpha untuk uji reliabilitas variabel *Content, Organization and Readability* adalah 0,616, nilai alpha untuk uji reliabilitas variabel *Navigation and Links* adalah 0,671, nilai alpha untuk uji reliabilitas variabel *User Interface Design* adalah 0,766, dan nilai alpha untuk uji reliabilitas variabel *Performance and Effectiveness* adalah 0,610. Semua nilai alpha untuk variabel-variabel ini melebihi nilai referensi (r tabel) sebesar 0,60, sehingga kesimpulannya adalah bahwa semua variabel ini dapat dianggap reliabel atau dapat dipercaya.

b. Analisis Data Dengan Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)

Setelah memverifikasi validitas dan keandalan instrumen penelitian, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi situs *web* <https://seller.tokopedia.com/> menggunakan alat Webuse. Hasil dari tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap situs tersebut tersaji dalam tabel berikut, mencakup nilai total dari respons mereka:

Tabel 6. Total Nilai Rekapitulasi Jawaban

No	Variabel	SS	S	CS	TS	STS	Total Nilai
1	<i>Content, organization and readability</i>	333	174	85	8	0	600
2	<i>Navigation and links</i>	308	224	56	12	0	600
3	<i>User interface design</i>	327	177	89	7	0	600
4	<i>Performance and effectiveness</i>	293	250	53	4	0	600

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2023)

Kuesioner WEBUSE memiliki rentang nilai yang disebut sebagai "merit," yang mencerminkan tingkat respons baik atau buruk terhadap kuesioner dan mencerminkan tingkat ketergunaan suatu situs *web*. Merit ini dijumlahkan berdasarkan kategori evaluasi *usability* WEBUSE untuk mendapatkan nilai rata-rata yang dianggap sebagai *point* ketergunaan untuk setiap kategori.

Melalui perhitungan *point usability*, evaluasi dilakukan terhadap tingkat ketergunaan yang dimiliki oleh masing-masing kategori dalam evaluasi WEBUSE, serta memperoleh pemahaman tentang hubungan antara *point* ketergunaan dan level ketergunaan. Berikut adalah hasil *point* ketergunaan yang dihasilkan dalam penelitian ini:

1. *Point Usability Content, Organization, and Readability*

Nilai ketergunaan untuk *Content, Organization, and Readability* dijabarkan dalam tabel dan perhitungan berikut ini:

$$x = \frac{508,00}{600} \quad (3)$$

$$x = 0,85 \quad (4)$$

Dari perhitungan di atas, diperoleh nilai ketergunaan sebesar 0,85 yang masuk dalam kategori "Excellent".

2. *Point Usability Navigation and Links*

Nilai ketergunaan untuk *Navigation and Links* dijabarkan dalam tabel dan perhitungan berikut ini:

$$x = \frac{507,00}{600} \quad (5)$$

$$x = 0,85 \quad (6)$$

Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai ketergunaan sebesar 0,85 yang masuk dalam kategori "Excellent".

3. *Point Usability User Interface Design*

Nilai ketergunaan untuk *Navigation and Links* dijabarkan dalam tabel dan perhitungan berikut ini:

$$x = \frac{506,00}{600} \quad (7)$$

$$x = 0,84 \quad (8)$$

Dari perhitungan tersebut, nilai ketergunaan sebesar 0,84 yang masuk dalam kategori "Excellent".

4. *Point Usability Performance and Effectiveness*

Nilai ketergunaan untuk *Performance and Effectiveness* dijabarkan dalam tabel dan perhitungan berikut ini:

$$x = \frac{508,00}{600} \quad (9)$$

$$x = 0,85 \quad (10)$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai ketergunaan sebesar 0,85 yang masuk dalam kategori "Excellent".

KESIMPULAN

Validitas instrumen penelitian telah terkonfirmasi karena semua item pertanyaan dianggap valid berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan. Uji reliabilitas untuk variabel-variabel dalam penelitian ini menghasilkan nilai alpha yang melebihi nilai referensi (r tabel) sebesar 0,60, menandakan bahwa semua variabel memiliki tingkat keandalan yang tinggi.

Evaluasi ketergunaan menggunakan metode WEBUSE menunjukkan bahwa semua aspek dalam situs *web* <https://seller.tokopedia.com/> mencapai tingkat kualitas yang sangat tinggi dan sesuai dengan standar umum aplikasi *website*. Hasil perhitungan *point* ketergunaan untuk *Content, Organization, and Readability* adalah 0,85, yang diklasifikasikan dalam kategori "Excellent". Sama halnya dengan perhitungan *point* ketergunaan untuk *Navigation and Links*, yang juga mencapai 0,85 dan tergolong dalam kategori "Excellent". Begitu juga, perhitungan *point* ketergunaan untuk *User Interface Design* adalah 0,84, yang juga termasuk dalam kategori "Excellent". Terakhir, perhitungan *point* ketergunaan untuk *Performance and Effectiveness* adalah 0,85, dan juga masuk dalam kategori "Excellent".

REFERENSI

- Carolina, Irmawati, Adi Supriyatna, and Diah Puspitasari. 2020. "Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi COVID-19." Pp. 342–47 in *Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*. Vol. 2.
- Daga, Rosnaini. 2023. *Pandemi Covid-19 Dan Digitalisasi UMKM*. Vol. 1. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Dwiasnati, Saruni, Wawan Gunawan, Raditya Rimbawan Oprasto, Baginda Oloan Lubis, and Budi Santoso. 2023. *Algoritma Dan Pemrograman Implementasi Menggunakan Python*. edited by Y. Rahmanto. Bandar Lampung: CV. Keranjang Teknologi Media.

- Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. 2016. "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)." *Juisi* 02(01):49–55.
- Handoko, and Joosten. 2023. "Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Hypermart.Co.Id Dan Transmartdelivery.Co.Id." *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10(2):654–65.
- Lubis, Baginda Oloan. 2014. "Peranan Pengetahuan Desain Komunikasi Visual Dalam Pengajaran Matakuliah Interaksi Manusia Dan Komputer." P. A-413-A-420 in *Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. Yogyakarta.
- Lubis, Baginda Oloan, Agus Salim, and Jefi. 2020. "Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire." *Jurnal Saintekom* 10(1):65–76.
- Maria, V., Pratama, A. N., Ginanjar, I., Nurachim, R. I., & Triansyah, J. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Royal Ice Cream dengan Metode Rapid Application Development. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(4), 479–486.
- Nugraha, Rizal, Lia Mazia, and Lilyani Asri Utami. 2022. "Analisa Kegunaan Dan Kemudahan Layanan Mobile Jkn Pada UPTD Puskesmas Depok Dengan Use Questionnaire Dan IPA." *Jurnal Teknoinfo* 16(2):267. 8.
- Pangastuti, Diana, Muhammad Haviz Irfani, and Muhamad Sonmuari. 2019. "Analisis Usability Website Universitas Tridinanti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool." *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan* 2:1–12.
- Purwati, Amin Dwi, and Jemakmun. 2019. "Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale." Pp. 588–95 in *Bina Darma Conference on Computer Science*.
- Rusmana, Mohamad Adam Yuliani, Yulianai, Arum Maslahah, Yani Sumarni, and Asep Halimurosid. 2020. *Pengembangan Pembelajaran PAI Di Era Digital*. Pertama. Purwokerto: Amerta Media.
- Salamah, Irma. 2019. "Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale." *Janapati* 8(3):176–83.
- Schaduw, Frans Edward, Irmawati Carolina, Ali Haidir, Baginda Oloan Lubis, and Lita Sari Marita. 2023. "Evaluasi Aplikasi Hospitality Pada Hotel Dengan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)." *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer MH. Thamrin* 9(1):361–75.
- Simatupang, Hovely Wahyu Zaputra, Sri Widowati, Rosa Reska Riskiana, and Aqila Fitri Alitu. 2022. "Evaluasi Usability Website Dengan Website Usability Evaluation Tool Dan Importance-Performance Analysis." *Februari* 21(1):104–15.
- Sodik, Sodik, Achmad Maezar Bayu Aji, Baginda Oloan Lubis, and Melan Susanti. 2023. "Evaluasi Usability Website LPPI Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. 7(2):269–79.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyono, Teguh. 2014. *Analisis Statistik Mudah Dengan SPSS 20*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Wiratama, Derfin, and Fatmasari Fatmasari. 2022. "Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)." *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer* 8(2):87–100.
- Yusuf, Febrianawati. 2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmu Kependidikan* 7(1):17–23.