

## ANALISIS USABILITY MENGGUNAKAN METODE WEBUSE PADA WEBSITE KITABISA.COM

### [ANALYSIS OF USABILITY USING WEBUSE METHOD ON WEBSITE KITABISA.COM]

Andiputra<sup>1)</sup>, Rinabi Tanamal<sup>2)\*</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia

Diterima 07-01- 2020 / Disetujui 02-03-2020

#### ABSTRACT

*Website is a collection of pages that contain information, videos, audio, images and the like that are interconnected with one another and can be accessed today by using a browser that is connected to the internet. Usability is the ability of an application or website that can be used easily to achieve the goals of the user itself. Why usability is important if an application or website has good usability, the user will be able to easily use it, besides easy to use usability must also be easy to learn by the new user and of course the application or website must run according to its function and no errors occur when the user uses it. Surely this usability has become standard at ISO 9241-11: 2018. Every website has its own usability level, the higher its usability value, the better the usability value means that the application or website is easily understood by its users and its users can find what they are looking for in a short time, and errors that occur are very minimal. This study aims to find out whether the website has been able to meet the needs of its users or not and whether the user experiences complications when using it or not. In Indonesia there are also many platforms that provide distribution or fundraising online and can be monitored for movement, such as example bookisa.com , this platform has been around since 2013 but it is still a social movement and it was only in 2014 that the book was switched to focus on online donations and in 2018 the book was able to channel more than 500 billion to those in need. This research uses the webuse method. The study analysed by sampling 20 people and the results of Good on the four variables, with the highest variable being Content, Organization, and Readability variable which got score 0.77, as well as the lowest variable is design user interface score of 0.70.*

**Keywords:** Analysis, Usability, Webuse, Website, Kitabisa.com

#### ABSTRAK

*Website adalah sebuah kumpulan halaman yang berisikan informasi, video, audio, gambar maupun sejenisnya yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya dan dapat diakses dari halaman utama dengan menggunakan browser yang terhubung dengan internet. Usability adalah kemampuan suatu aplikasi atau website yang dapat digunakan dengan mudah untuk mencapai tujuan dari user itu sendiri. Mengapa usability itu penting jika suatu aplikasi atau website mempunyai usability yang baik maka user akan dapat dengan mudahnya untuk menggunakannya, selain mudah digunakan usability juga harus mudah dipelajari oleh user barunya dan tentunya aplikasi atau website tersebut harus berjalan sesuai fungsinya dan tidak terjadi error pada saat user menggunakannya. Tentunya usability ini sudah menjadi standart pada ISO 9241-11:2018. Setiap website memiliki tingkatan usability nya masing masing semakin tinggi nilai usability nya, maka semakin bagus nilai usability tersebut yang berarti aplikasi atau website tersebut mudah dipahami oleh user nya dan user nya dapat menemukan apa yang dicari dalam waktu cepat, serta error yang terjadi sangat minim. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah website sudah bisa memenuhi kebutuhan user nya atau belum dan apakah user nya mengalami selilitan saat menggunakannya atau tidak. Di Indonesia juga sudah banyak platform yang menyediakan penyaluran atau penggalangan dana secara online dan dapat dipantau pergerakannya, seperti contoh kitabisa.com, platform ini sudah ada sejak tahun 2013 tetapi masih merupakan gerakan sosial saja dan ditahun 2014 barulah kitabisa.com ini beralih fokus menjadi donasi online dan ditahun 2018 kitabisa.com sudah berhasil menyalurkan lebih 500 milyar kepada mereka yang membutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode webuse. Peneliti melakukan analisa dengan mengambil sampel 20 orang dan mendapatkan hasil Good pada ke empat variabel, dengan variabel tertinggi adalah variabel Content, Organization, and Readability yang mendapat skor 0.77, serta variabel terendah adalah desain desain user interface yang mendapatkan skor 0.70.*

**Kata Kunci:** Analisis, Usability, Webuse, Website, Kitabisa.com

## PENDAHULUAN

Ditahun 2019 bisa dibilang jaman sudah maju dan hampir semuanya sudah dapat ditemukan di *internet*, walaupun *internet* sendiri belum tersebar diseluruh plosok Indonesia, tetapi sebageian besar dari kita sudah mengenal *internet* dan sudah sering menggunakannya dalam kehidupan sehari – hari seperti kita bisa memesan taxi dalam sentuan jari dan juga dapat memesan makanan semua itu terjadi karena adanya intermet.

Menurut (Tanamal, 2017) denganadanya Internet maka informasi lebih cepat diterima oleh pengguna. Teknologi informasi di dalam suatu bisnis yang berkembang dengan bantuan Internet disebut sebagai E-Commerce. Dalam perkembangan teknologi gaya hidup telah merubah gaya hidup orang di Indonesia, banyak hal yang telah berubah saat teknologi diperbarui dan telah memberikan pengalaman yang baik ke sebageian penggunaannya. (Tanamal, 2019)

Di Indonesia juga sudah banyak *platform* yang menyediakan penyaluran atau penggalangan dana secara *online* dan dapat dipantau pergerakannya, seperti contoh *kitabisa.com*, *platform* ini sudah ada sejak tahun 2013 tetapi masi merupakan gerakan sosial saja dan ditahun 2014 barulah *kitabisa.com* ini beralih fokus menjadi donasi *online* dan ditahun 2018 *kitabisa.com* sudah berhasil menyalurkan lebih 500 milyar kepada mereka yang membutuhkan. *Kitabisa.com* adalah suatu organisasi yang bergerak dibidang sosial dengan menyalurkan dana bagi mereka yang membutuhkan ,

(Priyono, 2010) menjelaskan bahwa organisasi adalah bentuk setiap perserikatan manusia untuk pencapaian suatu tujuan bersama, organisasi merupakan bantuan bagi manajemen. Kutipan diatas bermaksud menjelaskan bahwa organisasi adalah kumpulan orang – orang yang mempunyai tujuan yang sama dan dicapai bersama – sama.

Tentunya semua aplikasi atau *Website* diatas memiliki tampilan dan fungsi

yang berbeda beda dan cara penggunaan yang berbeda juga, namun aplikasi atau *Website* yang baik harus memiliki *usability* yang baik juga agar *user* yang menggunakannya tidak dibingungkan dan dapat menggunakannya dengan mudah, aspek dari *usability* ini sangat beragam seperti tampilannya apakah mudah dipahami atau tidak dan juga fiturnya apakah berjalan sesuai atau tidak.

*Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang berisikan informasi, *video*, *audio*, gambar maupun sejenisnya yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya dan dapat diakses dari halaman utama dengan menggunakan *browser* yang terhubung dengan *internet* (Agustina, 2016). *Website* statis terdiri dari informasi yang tidak pernah berubah, sedangkan *Website* dinamis berisikan informasi yang selalu berubah - ubah (Al-Fedaghi, 2011).

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Apakah konten dari *Website* tersebut sudah cukup jelas?
2. Apakah pengkelompokan menu sudah cukup jelas?
3. Apakah tulisan pada *Website* mudah untuk dibaca?
4. Apakah menu yang ingin dibuka sudah sesuai dengan yang di klik?
5. Apakah performa *Website* sudah cukup baik?
6. Apakah anda dengan mudah menggunakan *Website* tersebut?

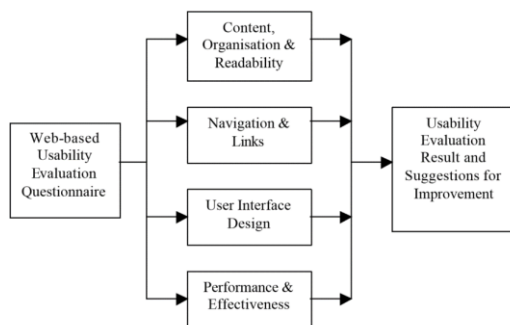
Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Memahami cara mengukur suatu *Website* dengan menggunakan metode *Webuse*.
7. Menghasilkan model pengukuran dengan metode *Webuse*.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *webuse*. Menurut (Dewi, Mursityo, & Putri, 2018) *web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi *usability* metode

evaluasi yaitu berupa kuesioner evaluasi usability berbasis *website* yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi, dan membagi kategori usability dalam metode WEBUSE berdasarkan kriteria evaluasi usability, yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*.



**Gambar 1.** proses evaluasi menggunakan metode *webuse* (Dewi, Mursityo, & Putri, 2018)

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*

Terdapat 5 pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju setiap jawaban mempunyai poin meritanya masing – masing

**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

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

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

**Gambar 2.** Rumus untuk menentukan poin usability

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 ≤ 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	<i>bad</i>	<i>Poor</i>	<i>Moderate</i>	<i>Good</i>	<i>excellent</i>

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*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjabarkan hasil kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan ini, dan juga peneliti memberi saran untuk pembuat *Website* dan saran bagi peneliti selanjutnya. Berikut tabel variabel dan *level Usability* yang didapatkan.

**Tabel 5.1** Hasil analisa

No	Nama Variabel	Skor	Hasil
1	<i>Content, Organization, and Readability</i>	0.77	Good
2	<i>Navigation and Links</i>	0.75	Good
3	<i>Desain User Interface</i>	0.70	Good
4	<i>Performance and Effectiveness</i>	0.76	Good

Dapat dilihat dari ke empat variabel keempatnya mendapatkan hasil Good atau sudah baik dengan walaupun dengan skor berbeda beda, angka ini sudah mendekati level *excellent* hanya satu tingkat dibawahnya, tentunya hal ini bisa terjadi di karenakan *Website* yang dibuat belum dirasa optimal atau sempurna oleh penggunanya, hal ini juga bisa terjadi dikarenakan beberapa faktor bisa saja dipengaruhi oleh kondisi *server* penyedia *Website* maka *Website* mengalami gangguan dan bisa saja penempatan atau *user interface* kurang begitu di pahami oleh responden, tetapi masi bisa diterima dengan baik oleh penggunanya, dengan terbuktinya hasil skor yang dihasilkan.

*Usability* adalah sebagai tingkatan dimana produk bisa digunakan pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya

dengan lebih efektif, efisien dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaanya ((ISO), 2018), dan adalagi menurut (Pressman, 2019) mendefinisikan *usability* sebagai kemudahan perangkat lunak untuk digunakan. *Website usability* adalah suatu indikator keberhasilan *website* dalam berinteraksi dengan pengguna dalam melakukan tugas tertentu dengan mudah uuran keberhasilan dari *website usability* dilihat dari seberapa baik sebuah *website* dalam memberikan layanan kualitas kepada penggunaanya (Al-Badi, Majeeni, Mayhew, & Al-Rashdi, 2011).

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang artinya sumber data yang ditemukan oleh peneliti untuk membantu dalam proses pembuatan penelitian (Malhotra & Naresh, 2012). Menurut (Sugiyono, 2012) populasi adalah wilayah atau suatu tempat generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditentukan leh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 orang. Menurut (Doloksaribu, Indriani, & Kalsum, 2016) sampel yang diambil dapat ditentkan dengan cara mengkalikan jumlah variabel bebas dengan 5 atau 5 kali jumlah variabel.

Teknik yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *purposice sampling*, yang artinya sampel berdasarkan beberapa kreteria yang sudah ditentukan,pada kasus ini kreteria yang ditentukan antara lain:

1. Sudah berumur 10 tahun atau sudah memiliki KTP
2. Paham atau memahami tentang perkembangan teknologi
3. Berwarna negara Indonesia
4. Belum pernah menggunakan Kitabisa.com dalam bentuk *website*.

## SIMPULAN

Dalam tabel diatas bisa dilihat skor tertinggi adalah 0.77 yang didapat oleh variabel *Content, Organization, and Readability*. Variabel ini memiliki skor tertinggi jadi dapat disimpulkan bahwa variabel ini adalah *Content, Organization, and Readability* dapat disimpulkan bahwa isi konten sudah menarik atau selalu ter update dan juga pengkelompokan pada menu sudah baik dan mudah dibaca. Dan variable yang memiliki skor paling rendah adalah variabel desain *user interface* variabel ini mendapatkan skor 0.70 walaupun masi mendapatkan *good* tetapi angka ini hampir mendekati 0.60 yang artinya *Moderate* berarti dari segi *user interface* atau biasa disebut tampilan masi kurang dapat memuaskan penggunaanya dari variabel yang lainnya hal ini mungkin terjadi karena adanya tampilan yang kurang menarik atau sulit dipahami oleh penggunaanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- (ISO), I. O. (2018, 11). *ISO 9241-11:2018*. Retrieved 8 28, 2019, from ISO 9241- 11:2018: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Agustina, N. (2016). Kualitas layanan website e-commerce Lazada.co.id. *Information System for Educators and Professionals* , 42-54.
- Al-Badi, A., Majeeni, A. O., Mayhew, P. j., Al-Rashdi, A. s. (2011). Improving website ranking through search engine optimization. *Journal of Internet and E-Business Studies* , 1-11.
- Al-Fedaghi, S. (2011). Developing web applications. *international Journal of Software Engineering and Its Applications* , 57-68.
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., & Putri, R. R. (2018). Analisis usability aplikasi mobile pemesanan layanan taksi perdana menggunakan metode webuse dan heuristic evaluation . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 2909-2918.
- Doloksaribu, Y. M., Indriani, Y., & Kalsum, U. (2016). Sikap, kepuasan, dan loyalitas konsumen produk olahan bebek(kasus di rumah makan bebek belur di bandar lampung). *JIIA 4 (3)* , 335 - 341.
- Malhotra, & N. K. (2012). *Marketing Research : An Applied Approach European Edition*. Harlow: Prentice Hall.
- Pressman, R. S. (2019). *Loose Leaf for Software Engineering: A Practitioner's Approach* New York: McGraw-Hill.
- Priyono. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Sidoarjo: Zifatama.
- Tanamal, R. (2017). Analisis Faktor yang Paling Berpengaruh PadaKeinginan Menggunakan Aplikasi Grab di Kota Surabaya. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi* , 121-130.
- Tanamal, R. (2019). What is the most influential factor on decision using youtube as a tool to suport buy or sell means? (case study Surabaya city and surrounding area). *Journal of Theoretical and Applied Information Technology* , 2406-2418.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.