

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR

#### 2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

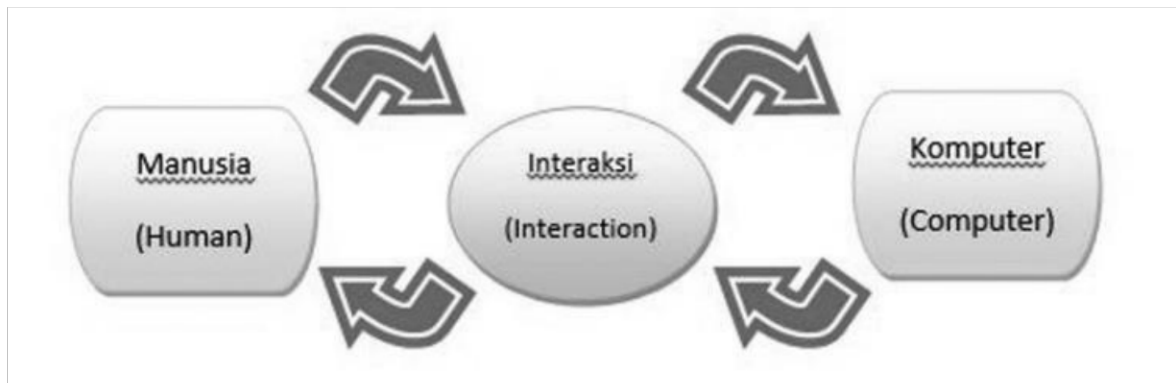
Interaksi manusia dan komputer adalah bidang ilmiah yang mempelajari komunikasi atau interaksi antara pengguna dan sistem. Sistem disini tidak hanya berarti sistem yang berada pada komputer, tetapi juga sistem yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mobil dan peralatan rumah tangga. Tugas utama interaksi manusia dan komputer adalah menciptakan sistem yang mudah digunakan, aman, efektif dan efisien. Banyak definisi dari interaksi manusia dan komputer ialah sebagai berikut [8]:

1. Serangkaian proses, dialog, dan aktivitas pengguna yang berinteraksi dengan menggunakan komputer.
2. Suatu disiplin ilmu yang memperhatikan fenomena di sekitar manusia dan menekankan aspek desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk penggunaan manusia.
3. Kajian ilmiah masyarakat di lingkungan kerja.

Desainer produk interaktif menyadari bahwa ada kelemahan dalam interaksi atau komunikasi antara pengguna dan produk interaktif. Kelemahan interaksi yang terjadi antara lain [9]:

1. Pengguna merasa sulit untuk memahami instruksi komputer.
2. Pengguna tidak dapat melakukan tugas seperti yang diharapkan saat menggunakan sistem *software*.
3. Pengguna merasa sistem komputer sulit digunakan.
4. Pengguna mengalami kekecewaan saat menggunakan komputer.
5. Pengguna bosan menggunakan produk interaktif.

Komponen dasar untuk membuat produk interaktif terdiri dari tiga komponen yaitu, manusia, komputer, dan interaksi. Manusia berinteraksi dengan produk interaktif berbasis komputer atau sistem komputer melalui media perantara yang disebut antarmuka. Antarmuka adalah suatu bentuk tampilan yang dapat menerima dan memberikan umpan balik dari pengguna ke komputer dan sebaliknya. Hal ini digunakan untuk secara efisien mengkonversi informasi antara manusia dan komputer, hubungan antara manusia dan komputer, interaksi, dan antarmuka yang berfungsi sebagai media interaksi antara manusia dan produk interaktif dapat dilihat pada Gambar 2.1 [9].



Gambar 2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

## 2.2 Usability

*Usability* adalah tingkat kemampuan perangkat lunak untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas yang diselesaikan dengan bantuan perangkat lunak. *Usability* juga berarti sebagai ukuran kualitas produk yang digunakan, seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan produk interaksi pengguna lainnya. *Usability* memiliki beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan yaitu [10]:

1. *Learnability*: Merupakan kemudahan dimana pengguna dapat memahami fitur utama suatu produk dan menjadi mahir dengannya.
2. Efisiensi: Seberapa cepat pengguna dapat menggunakan *website* untuk menjalankan *website* tersebut.
3. *Memorability*: Seberapa baik memori pengguna dalam memahami suatu *website*.
4. *Error*: Bagaimana cara mudah bagi pengguna untuk memperbaiki bug yang mereka alami.
5. *Satisfaction*: Kepuasan pengguna terhadap penggunaan *website*.

Aspek-aspek di atas harus dipenuhi karena pengembang dapat dengan mudah memperbaiki bug pada aplikasi yang dibuat. Selain aspek-aspek di atas, *usability* juga dapat diperiksa dengan menggunakan beberapa metode *usability* yang berorientasi pada pengguna seperti [10]:

1. *Usability Testing*, yaitu bagaimana perwakilan pengguna menggunakan sistem *prototype* untuk melakukan tugas-tugas tertentu.
2. *Usability Inseption*, merupakan metode yang membutuhkan seorang ahli, seperti ahli atau pengembang perangkat lunak profesional, untuk menguji dan mengevaluasi kesesuaian setiap elemen situs web menggunakan prinsip atau aspek *usability*.
3. *Usability Inquiri*, ini adalah metode *usability* yang dievaluasi melalui pertanyaan tertulis dan tidak tertulis dari pengguna, dan diinformasikan kepada pengembang aplikasi.

## 2.3 Metode Webuse

Penelitian ini menggunakan metode Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi *usability* yang menggunakan kuesioner evaluasi berbasis web yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi kegunaan situs web yang sedang dievaluasi. WEBUSE digunakan untuk menguji kegunaan situs web untuk mengetahui nilai dan tingkat kegunaan situs web yang dievaluasi, metode ini dapat mengevaluasi kegunaan situs web dengan meminta pendapat dari pengguna situs web. [10]

Menurut Chiew dan Salim, WEBUSE terbagi beberapa kriteria untuk penilaian *usability* antara lain [11]:

### 1. *Content, Organisation and Readability*

Konten yang baik adalah konten yang ramah pengguna, jelas, dan terorganisir dengan baik. Menurut Leavitt dan Shneiderman, situs web yang terorganisir dengan baik dapat dengan cepat dipahami oleh pengguna. *Readability* mengukur situs web, apakah sistem pada situs web berfungsi dengan baik dan memberikan informasi yang akurat.

### 2. *Navigation and Links*

Metode yang digunakan untuk membantu pengguna situs web dalam mencari dan mengakses informasi di situs web secara efektif dan efisien disebut navigasi (*Navigation*). *Links* berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan memilih dan mengklik tautan pada halaman *hypertext* (halaman beranda), sehingga membuka halaman baru. Menurut Leavitt dan Shneiderman, tautan yang baik harus menggunakan teks daripada grafik sehingga pengguna dapat dengan mudah memahaminya.

### 3. *User Interface Design*

*User interface design* adalah metode dan pendekatan yang harus dipertimbangkan dengan cermat saat merancang dan mengembangkan situs web. *User interface design* melibatkan penetapan tujuan, mengidentifikasi pengguna, dan menyediakan konten yang bermanfaat. Menurut Leavitt dan Shneiderman, mencapai hasil terbaik memerlukan penanganan berbagai masalah desain antarmuka pengguna serta kinerja yang baik bagi pengguna.

### 4. *Performance and Effectiveness*

Kinerja situs web dapat diukur dengan kecepatan situs web melakukan proses atau transaksi tertentu untuk memberikan kinerja pengguna yang cepat dan efisien. Di sisi lain, menurut Leavitt dan Shneiderman, efektivitas adalah keberhasilan sebuah situs web yang menyediakan informasi yang relevan kepada pengguna.

Webuse memiliki langkah-langkah pengujian *usability* menggunakan kuesioner Webuse antara lain [5]:

1. Tentukan sistem web mana yang akan dievaluasi.
2. Responden yang menjawab semua pertanyaan kuesioner.
3. Merit digunakan berdasarkan tanggapan pengguna terhadap setiap pertanyaan dan bersifat kumulatif per kategori *usability*.
4. Poin kategori *usability* adalah rata-rata untuk setiap kategori.
5. Poin *usability* situs web adalah rata-rata untuk setiap kategori.
6. Tingkatan *usability* dinilai dari poin *usability*.

Setiap pertanyaan memiliki lima pilihan. Hubungan antara pilihan dan merit ditunjukkan pada Tabel 2.1 [5].

Tabel 2.1 Poin Merit

|                |                           |                 |        |        |                  |
|----------------|---------------------------|-----------------|--------|--------|------------------|
| <b>Pilihan</b> | Sangat<br>Tidak<br>Setuju | Tidak<br>Setuju | Netral | Setuju | Sangat<br>Setuju |
| <b>Merit</b>   | 0.00                      | 0.25            | 0.50   | 0.75   | 1.00             |

Merit ditetapkan berdasarkan jawaban responden untuk setiap pertanyaan. Kemudian merit diakumulasikan berdasarkan 5 kategori *usability*. Nilai rata-rata untuk setiap kategori dianggap sebagai poin *usability* untuk setiap kategori. Poin kegunaan untuk kategori  $x$  didefinisikan sebagai berikut [5]:

$$x = \frac{[\Sigma(\text{Merit untuk setiap pertanyaan kategori})]}{[\text{Nomor dari pertanyaan}]}$$

Dimana:

$x = \text{Poin Usability}$

$\Sigma = \text{Jumlah seluruh merit untuk setiap pertanyaan dari kategori}$

Level *usability* didasarkan pada jumlah poin *usability*, hubungan antara poin kegunaan dan level *usability* ditunjukkan pada Tabel 2.2 [5][1].

Tabel 2.2 Level Merit

| Poin, $x$       | $x \leq x \leq 0.2$ | $0.2 \leq x \leq 0.4$ | $0.4 \leq x \leq 0.6$ | $0.6 \leq x \leq 0.8$ | $0.8 \leq x \leq 1.0$ |
|-----------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Level Usability | Jelek               | Buruk                 | Cukup Baik            | Baik                  | Sangat Baik           |

Penjelasan dari Tabel 2.2 yaitu [5]:

1. Bila poin  $x$  lebih besar sama dengan 0 dan  $x$  lebih kecil sama dengan 0.2, maka *usability* berada dilevel Jelek
2. Bila poin  $x$  lebih besar sama dengan 0.2 dan  $x$  lebih kecil sama dengan 0.4, maka *usability* berada dilevel Buruk
3. Bila poin  $x$  lebih besar sama dengan 0.4 dan  $x$  lebih kecil sama dengan 0.6, maka *usability* berada dilevel Cukup Baik
4. Bila poin  $x$  lebih besar sama dengan 0.6 dan  $x$  lebih kecil sama dengan 0.8, maka *usability* berada dilevel Baik
5. Bila poin  $x$  lebih besar sama dengan 0.8 dan  $x$  lebih kecil sama dengan 1.0, maka *usability* berada dilevel Sangat Baik

## 2.4 Pengambilan Sampel

### 2.4.1 Simple Random Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *Simple Random Sampling*. Teknik pengambilan sampel ini juga biasa disebut sebagai teknik acak sederhana [12]. Setiap teknik pengambilan sampel secara acak menggunakan *Simple Random Sampling* di beberapa titik selama proses pengambilan sampel. Dengan menggunakan teknik ini, semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Seluruh proses pengambilan sampel dilakukan dalam satu langkah dan setiap subjek dipilih secara individual dari anggota populasi lainnya. [13]

Cara melaksanakan penggunaan *simple random sampling* apabila populasi tidak begitu banyak jenisnya dan secara geografis yang tidak menyebar, selain itu harus ada daftar populasi dengan cara [14]:

1. Melakukan undian
2. Menggunakan tabel bilangan random
3. Menggunakan komputer untuk mengacak (jika sudah punya kerangka sampel)

Sebagai contoh jumlah populasi ( $N$ ) ibu hamil di desa sekamaju sebanyak 150 dan didapat jumlah sampel misalnya 75 ibu hamil. Pertanyaannya bagaimana agar 75 dari 150 ibu

hamil dapat dijadikan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan cara, memakai tabel acak (*random table*) dan menggunakan teknik kocok dadu dengan bernomor kertas dari 1-150 yang diambil secara acak. [14]

#### 2.4.2 Populasi Penelitian

Populasi adalah elemen yang memiliki sifat tertentu yang dapat digunakan untuk menarik sebuah kesimpulan. Anggota populasi dapat berupa benda hidup atau benda mati yang sifat-sifatnya dapat diukur dan diamati. [12] Berikut merupakan pengertian populasi dari berbagai sumber, yaitu [15]:

1. Husaini Usman

Populasi adalah semua nilai, baik hasil perhitungan kuantitatif maupun kualitatif serta pengukuran sifat-sifat tertentu yang terkait dengan sekelompok objek yang lengkap dan jelas.

2. Sudjana

Populasi adalah jumlah dari semua nilai yang mungkin, hasil penghitungan atau pengukuran kuantitatif atau kualitatif dari karakteristik tertentu dari semua anggota yang lengkap dan dapat dikelola untuk dipelajari sifat-sifatnya.

3. Ismiyanto

Populasi adalah keseluruhan atau totalitas subjek yang darinya dapat diperoleh data dan informasi pada penelitian berupa orang atau benda.

4. Arikunto

Populasi adalah keseluruhan pada objek penelitian. Jika ingin melakukan penelitian pada semua faktor di area penelitian, maka penelitian ini disebut dengan penelitian populasi.

5. H. Hadari Nawawi

Populasi adalah keseluruhan pada objek penelitian, yang dapat terdiri dari orang, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau kejadian sebagai sumber data yang menunjukkan ciri-ciri tertentu dalam penelitian.

Dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam studi observasional, populasi pada umumnya adalah individu-individu yang diteliti atau yang sifat-sifatnya sedang dipelajari.

#### 2.4.3 Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang sedang diteliti [16]. Pengambilan sampel adalah praktik di mana peneliti secara sistematis memilih sejumlah

besar objek atau orang (subset) yang relatif kecil dari populasi tertentu untuk digunakan sebagai subjek (sumber data) untuk penggunaan eksperimen pada suatu pengamatan yang sesuai tujuan. Cara lain untuk menggambarannya adalah bahwa sampel merupakan sekelompok item yang dipilih dari kelompok yang lebih besar, dan berharap memeriksa kelompok yang lebih kecil (sampel) yang akan menghasilkan informasi penting mengenai kelompok yang lebih besar (populasi). [13]

Faktor-faktor yang diharuskannya dalam pengambilan sampel meliputi [15]:

1. Suatu penelitian dengan banyak unit populasi (populasi tak terhingga), berarti tidak dapat mempelajari semua unit populasi.
2. Meneliti populasi yang sifatnya homogen, maka tidak perlu mempelajari seluruh unit populasi.
3. Tidak mungkin untuk meneliti pada semua barang karena dapat merusak barang yang diteliti.
4. Meneliti pada populasi yang besar akan memerlukan biaya yang lebih besar, maka dengan pengambilan sampel akan menghemat biaya.
5. Penelitian tidak perlu dengan ketelitian yang mutlak, maka dengan pengambilan sampel mempunyai keuntungan dalam menghemat biaya, waktu, dan tenaga.

#### 2.4.4 Rumus Slovin

Rumus Slovin sering digunakan dalam studi penelitian. Studi penelitian biasanya memiliki ukuran sampel yang sangat besar dan memerlukan rumus untuk mendapatkan sampel yang kecil namun tetap dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Berikut rumus slovin dapat dilihat dari notasi dibawah ini [16]:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n = Jumlah sampel minimal

N = Jumlah populasi

e = Margin of error

Sebagai contoh menggunakan margin of error 10% pada populasi ASN Ditjen Kuathan dan Ditjen Strahan yang berjumlah sebanyak 296 ASN yang terdiri dari 126 ASN Golongan III pada Ditjen Kuathan dan Golongan III pada Ditjen Strahan sebanyak 170 ASN. Dalam contoh kasus ini akan ditentukan jumlah sampel dengan memakai rumus slovin, berikut contoh perhitungannya [17]:

$$n = \frac{296}{1 + (296 \times (0,1)^2)}$$

$$n = \frac{296}{1 + (2,96)}$$

$$n = \frac{296}{3,96}$$

$$n = 74,8 \text{ (sehingga dibulatkan menjadi 75 orang)}$$

## 2.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengatakan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Uji Validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidak validnya suatu kuesioner. Uji validitas ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa pertanyaan yang diberikan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari deskripsi masing-masing variabel. [18] Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk degree of freedom ( $df$ ) =  $n-k$ , dalam hal ini  $n$  adalah jumlah sampel dan  $k$  adalah jumlah variabel independen [19]. Uji validitas mempunyai ketentuan dalam mengukur valid atau tidaknya suatu data, yaitu [18]:

- Bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka data kuesioner dinyatakan valid.
- Bila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka data kuesioner dinyatakan tidak valid.

### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu ukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Kuesioner dianggap reliabel jika respon dari kuesioner konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Perhitungan reliabilitas hanya dapat dilakukan jika variabel dalam kuesioner valid. Uji reliabilitas memiliki kriteria suatu data dalam pengambilan keputusan, yaitu [18]:

- Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$  maka data dapat dinyatakan reliabel.
- Jika nilai *Cronbach's Alpha*  $< 0,6$  maka data dapat dinyatakan tidak reliabel.

## 2.6 Marketplace

*Marketplace* adalah istilah yang tidak asing bagi banyak orang karena *marketplace* cukup populer di kalangan masyarakat umum. Dilihat dari arti katanya, *marketplace* adalah tempat yang mirip pasar dimana seseorang dapat menjual atau membeli barang. *Marketplace* adalah *platform* yang bertindak sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk



memproses transaksi produk secara *online*. *Marketplace* atau pasar *online* juga menawarkan berbagai fitur seperti metode pembayaran, perkiraan pengiriman, pemilihan produk berdasarkan kategori. Artinya, penjual dan pembeli bertemu secara *online* di *website* yang disediakan oleh pemilik *marketplace*. Setelah pembeli minat oleh produk yang diinginkan, maka pembeli membayar dan barang akan dikemas, setelah itu penjual akan mengirim produk yang terjual. [20]

Berikut dibawah ini ada 3 pengertian *marketplace* menurut Para Ahli dari banyaknya opini yang berkembang antara lain [20]:

1. Strauss: *Marketplace* menggunakan data elektronik serta aplikasi perencanaan dan pelaksanaan konsepsi dalam menerapkan penetapan harga, distribusi barang dan jasa, menciptakan peluang pertukaran yang nyaman.
2. Smith dkk: *Online marketplace* adalah penerapan teknologi digital sebagai sarana untuk mencapai tujuan pemasaran.
3. Opiida: Menurut Opiida, pengertian *marketplace* adalah suatu media *online* berbasis internet yang berfungsi sebagai tempat perdagangan dimana pembeli dapat menemukan penjual sebanyak-banyaknya sesuai dengan kriteria harga pasar.

Keuntungan adanya *marketplace* adalah rendahnya biaya transaksi pembelian bagi pembeli, tetapi peluang bagi penjual untuk menciptakan pasar baru dan mengurangi risiko penjualan karena wadah disediakan oleh pihak ketiga, pemasaran produk atau layanan penjual tidak memerlukan banyak usaha dan biaya dari pihak Penjual. Pembangunan pasar juga tidak dibangun dari awal karena sudah ada pembeli yang ingin membeli. Kredibilitas *marketplace* dapat diukur dari kepercayaan yang dibangun oleh penggunaanya. Kepercayaan tercipta ketika pembeli merasa bahwa penjual dapat menyediakan produk atau jasa yang mereka inginkan. Unsur kepercayaan meningkatkan kualitas transaksi di kedua sisi dan meningkatkan kerjasama timbal balik. [21]

Menurut Brun, Jensen dan Skovgaard, *marketplace* dapat diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yaitu *horizontal marketplace* dan *vertikal marketplace* yang dapat dijelaskan sebagai berikut [22]:

1. *Horizontal marketplace* dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi atau produk umum yang ditawarkan perusahaan. Maksudnya adalah yang digunakan industri umum seperti *smartphone*, *PC*, dan pasar penjualan pakaian. Dan keunggulan *horizontal marketplace* rendahnya biaya transaksi dalam pembelian.
2. *Vertikal Marketplace* juga dapat diartikan sebagai pasar yang digunakan oleh industri untuk memenuhi kebutuhan spesifik masing-masing industri, seperti penjualan beton,

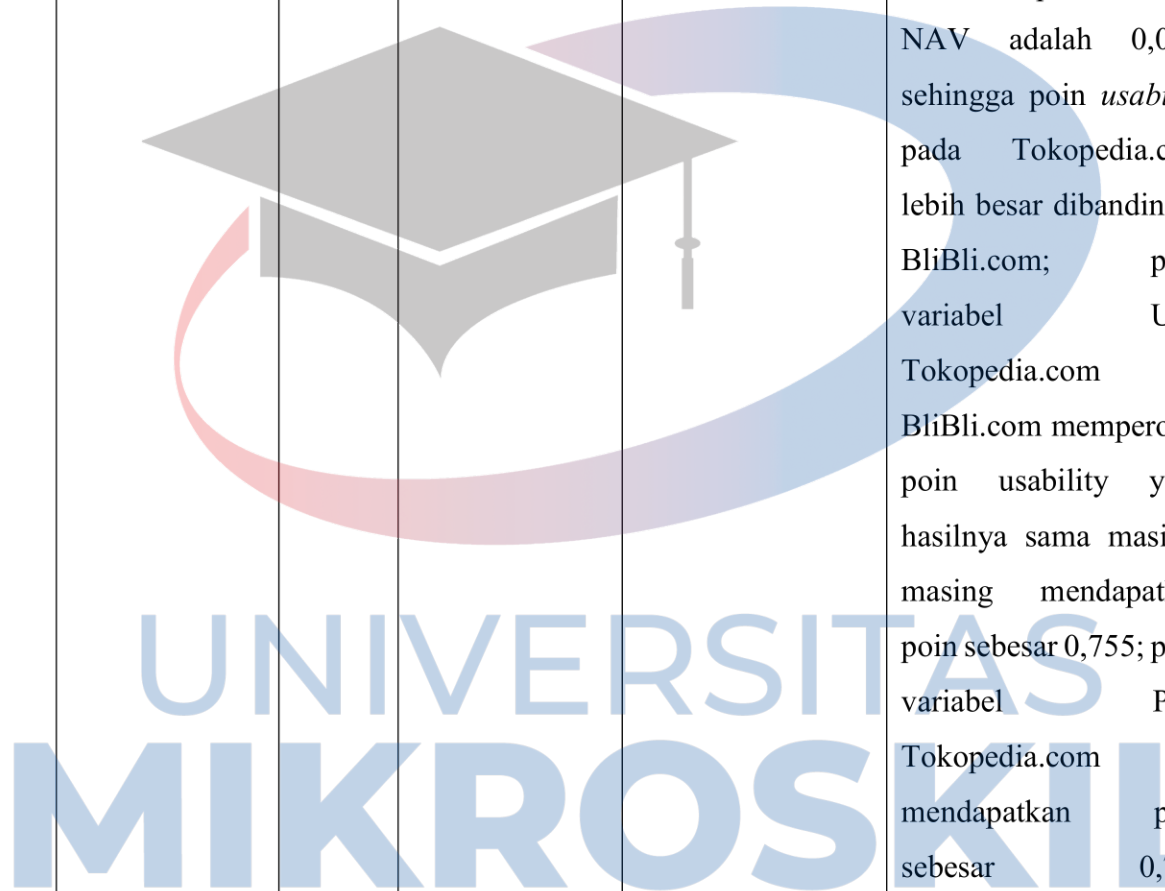
pasar penjualan baja, dalam penggunaan *marketplace* memerlukan strategi optimalisasi pasar. Sejak munculnya Amazon dan E-Bay pada tahun 1995, disitulah *marketplace* mulai ramai dan telah berkembang. *Marketplace* pada dasarnya sama dengan pasar tradisional, tempat bertemunya penjual dan pembeli serta sarana untuk berdagang. Perbedaannya terletak pada sistem *online*. Singkatnya, konsumen dapat pergi ke “pasar” kapan saja, di mana saja selama mereka memiliki akses internet. Dengan begitu menghindari penjual dan pembeli untuk bertemu secara langsung saat membuat kontrak penjualan.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah daftar-daftar penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode Webuse antara lain:

| Nama Peneliti   | Tahun | Topik Penelitian   | Variabel  | Hasil   |
|---|-------|--|---|---|
| Sion Anggelo Sinaga, Henri Pratama Purba, Leonardo Saputra Sianturi, Rin Rin Meilani Salim, Handoko | 2021  | <i>Usability Evaluation Of Tokopedia.Com And Blibli.Com Websites Using the Webuse Method</i> | <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Content, Organization and Readability (CON)</i></li> <li><i>Navigation and Links (NAV)</i></li> <li><i>User Interface Design (USE)</i></li> <li><i>Performance and Effectiveness (PER)</i></li> </ol> | <p>Hasil dari perbandingan poin tingkat <i>usability</i> antara situs web Tokopedia.com dan BliBli.com, yaitu pada variabel CON Tokopedia.com mendapatkan poin sebesar 0,774 sedangkan BliBli.com mendapatkan poin sebesar 0,753, berarti selisih poin pada kedua situs web pada variabel CON adalah 0,021, sehingga poin <i>usability</i> pada Tokopedia.com lebih besar dibandingkan BliBli.com; pada</p> |

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  |  |  |  | <p>variabel NAV Tokopedia.com mendapatkan poin sebesar 0,755 sedangkan BliBli.com mendapatkan poin sebesar 0,754, berarti selisih poin pada kedua situs web pada variabel NAV adalah 0,001, sehingga poin <i>usability</i> pada Tokopedia.com lebih besar dibandingkan BliBli.com; pada variabel USE Tokopedia.com dan BliBli.com memperoleh poin <i>usability</i> yang hasilnya sama masing-masing mendapatkan poin sebesar 0,755; pada variabel PER Tokopedia.com mendapatkan poin sebesar 0,763 sedangkan BliBli.com mendapatkan poin sebesar 0,752, berarti selisih poin pada kedua situs web pada variabel PER adalah 0,011, sehingga poin <i>usability</i> pada Tokopedia.com</p> |
|--|--|--|--|---|



|   |      |   |   |  |
|---|------|---|---|--|
|   |      |   |   | lebih besar dibandingkan BliBli.com.   |
| Andi Sayhriil Fachruzi, Remerta N. Naatonis, Skolastika S. Igon | 2021 | Analisis Penerapan Sistem Informasi Aplikasi Pegadaian Digital Service Dalam Memudahkan Nasabah Bertransaksi (Studi Kasus Pegadaian Unit Betun) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Content, Organization and Readability (CON)</i></li> <li>2. <i>Navigation and Links (NAV)</i></li> <li>3. <i>User Interface Design (USE)</i></li> <li>4. <i>Performance and Effectiveness (PER)</i></li> </ol> | <p>Hasil poin usability pada rata-rata perhitungan 4 variabel sebesar 0,59. Hasil poin tersebut diketahui bahwa tingkat <i>usability</i> pada aplikasi Pegadaian Digital Service mendapatkan level yang cukup baik dan sesuai keinginan serta kebutuhan nasabah. Tetapi, ada 2 variabel yang tingkat <i>usability</i>-nya rendah dibandingkan 2 variabel lainnya. Tingkat <i>usability</i> yang rendah dimiliki pada variabel CON dan NAV dengan hanya mendapatkan poin <i>usability</i> sebesar 0,57. Maka selanjutnya disarankan perlu adanya fokus pengembangan terhadap variabel CON dan NAV untuk meningkatkan ketergunaanya. Selain itu, pada variabel PER yang mendapatkan poin</p> |

|  |      |  |  |   |
|--|------|--|--|---|
|  |      |  |  | usability tertinggi untuk mempertahankan dan meningkatkan lagi agar memenuhi ketergunaan nasabah.   |
| Hovely Simatupang, Sri Widowati, Rosa Reska Riskiana | 2020 | Evaluasi <i>Website</i> Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Content, Organization and Readability (COR)</i></li> <li>2. <i>Navigation and Links (NL)</i></li> <li>3. <i>User Interface Design (UI)</i></li> <li>4. <i>Performance and Effectiveness (PE)</i></li> </ol> | <p>1. Metode Webuse<br/>Adanya peningkatan hasil <i>usability website</i>, sebelum dilakukannya perbaikan nilai <i>usability</i> pada <i>website</i> hanya sebesar 0,56 dan berada pada level <i>Moderate</i>. Setelah hasil perbaikan dilakukan pada <i>website</i>, nilai nilai <i>usability</i>-nya meningkat menjadi 0,78 dan berarti level <i>usability</i> berada pada level <i>Good</i>.</p> <p>2. Metode IPA<br/>Nilai rata-rata <i>performance website</i> sebelum melakukan perbaikan <i>website</i> sebesar 3,25. Dan nilai rata-rata <i>performance website</i> setelah perbaikan meningkat menjadi 4,10, sehingga nilai rata-rata <i>performance website</i></p> |

|  |             |  |   |   |
|--|-------------|--|---|---|
|  |             |  |   | <p>mengalami peningkatan sebesar 0,84. Dari hasil evaluasi <i>website</i> saat ini, tingkat kesenjangan <i>website</i> saat ini adalah senilai -0,65 yang berarti pengguna tidak puas dengan <i>performance website</i> saat ini. Sedangkan tingkat kesenjangan untuk situs perbaikan adalah 0,20, sehingga menyimpulkan bahwa pengguna puas dengan <i>performance website</i> setelah perbaikan.</p> |
| <p>Muhammad Fahri, Diasta Ratmananda, M. Rizki Zulfikar, Risky Setiani Putri, Sri R. Natasia</p> | <p>2021</p> | <p>Analisis Aspek Usability pada <i>Website</i> PDAM XYZ Kota XYZ dengan Metode Webuse</p> | <p>1. <i>Content, Organization and Readability (COR)</i><br/> 2. <i>Navigation and Links (NL)</i><br/> 3. <i>User Interface Design (UI)</i><br/> 4. <i>Performance and Effectiveness (PE)</i></p> | <p>Hasil analisis <i>usability</i> pada <i>website</i> PDAM XYZ yaitu, pada variabel COR didapatkan hasil rata-rata <i>usability</i> berada dilevel <i>excellent</i> yang artinya variabel ini sudah sangat baik pada aspek <i>usability</i>-nya; pada variabel NL didapatkan hasil rata-rata <i>usability</i> berada dilevel <i>good</i> yang artinya variabel ini sudah baik pada aspek</p>         |

|                                  |      |  |  |  |
|----------------------------------|------|--|--|--|
|                                  |      |  |  | <p><i>usability</i>-nya; pada variabel UI didapatkan hasil rata-rata <i>usability</i> berada dilevel <i>good</i> yang artinya variabel ini sudah baik pada aspek <i>usability</i>-nya; pada variabel PE didapatkan hasil rata-rata <i>usability</i> berada dilevel <i>good</i> yang artinya variabel ini sudah baik pada aspek <i>usability</i>-nya. Dari keempat variabel tersebut, variabel COR yang mendapatkan rata-rata level yang lebih tinggi dari ketiga variabel lainnya. Dapat disimpulkan hasil penelitian pada [23] sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan tidak perlu dilakukannya perbaikan ataupun penambahan.</p> |
| Andi Putra,<br>Rinabi<br>Tanamal | 2020 | Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.com | <p>1. <i>Content, Organization and Readability</i></p> <p>2. <i>Navigation and Links</i></p> | <p>Hasil pada analisis <i>usability</i> pada website Kitabisa.com pada masing-masing variabel berada di level <i>Good</i> walaupun dengan skor yang berbeda-beda.</p>  |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  | <p>3. <i>User Interface Design</i></p> <p>4. <i>Performance and Effectiveness</i></p> | <p>Pada variabel <i>content, organization, and readability</i> mendapatkan skor sebesar 0,77 dan berarti berada di level <i>Good</i>; pada variabel <i>Navigation and Links</i> mendapatkan skor sebesar 0,75 dan berarti berada di level <i>Good</i>; pada variabel <i>Desain User Interface</i> mendapatkan skor sebesar 0,70 dan berarti berada di level <i>Good</i>; pada variabel <i>performance and effectiveness</i> mendapatkan skor sebesar 0,76 dan berarti berada di level <i>Good</i>. Berarti skor paling tertinggi dari masing-masing variabel didapat oleh variabel <i>content, organization, and readability</i> karena mendapatkan skor sebesar 0,77 dan hampir mendekati level <i>Excellent</i>, dapat disimpulkan bahwa</p> |
|--|--|--|---|--|



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | pada variabel ini isi konten pada [24] sudah menarik dan pengelompokan menu sudah mudah bagi pengguna. |
|--|--|--|--|--|



# UNIVERSITAS MIKROSKIL