

**ANALISIS *USABILITY* SITUS WEB INFORMASI SD NEGERI 02 KURIPAN MENGGUNAKAN METODE *WEBSITE USABILITY EVALUTION TOOL (WEBUSE)*****Sendika Kurnia Eksa^{1*}, Sigit Sugiyanto², Feri Wibowo³, Muhammad Hamka⁴**^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokertoemail: sigitsugiyanto@ump.ac.id^{1*}

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab masalah kurangnya kenyamanan dan efisiensi pada aspek *usability* situs web SD Negeri 02 Kuripan, guna memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Fokus populasi penelitian ini mencakup tiga kelompok pengguna utama situs web, yaitu guru, siswa, dan wali murid, yang berjumlah 453 orang. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 82 orang dengan menerapkan teori sampel *Slovin* dan teknik *Stratified Random Sampling*. Analisis dilakukan menggunakan metode *Website usability evaluation tool (WEBUSE)*, yang mempunyai empat aspek utama *usability* yakni *Content, Organization, and Readability*, *User Interface Design, Navigation and Links*, serta *Performance and effectiveness*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori *Content, Organization, and Readability* memiliki tingkat *usability* "Moderate" (skor 0,5), sehingga memerlukan perbaikan pada struktur konten, *pagination* responsif, dan pembaruan informasi. Kategori *User Interface Design* memperoleh skor "Good" (0,75) dengan rekomendasi penambahan ikon berwarna dan penyesuaian warna agar lebih menarik. Sementara itu, kategori *Navigation and Links* dan *Performance and effectiveness* mencapai skor "Excellent" (0,82), menunjukkan performa yang sangat baik tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut. Perbaikan yang direkomendasikan berfokus pada peningkatan kemudahan, kejelasan, dan efisiensi dalam proses penyampaian serta penerimaan informasi pada situs web SD Negeri 02 Kuripan.

Kata Kunci : *Usability*, Situs Web, Pengguna, *WEBUSE*.

PENDAHULUAN

Pengujian kegunaan (*usability*) memiliki peran yang sangat penting dalam suatu sistem, karena semakin tinggi tingkat *usability* suatu sistem, semakin besar kemungkinan pengguna akan terus menggunakannya. Sebaliknya, jika *usability* rendah, pengguna cenderung tidak lagi menggunakan sistem tersebut [1]. *Usability* merupakan analisis kualitatif yang mengukur sejauh mana kemudahan pengguna dalam mengoperasikan antarmuka sebuah aplikasi. Sebuah aplikasi dapat dianggap memiliki *usability* yang baik jika fungsinya dapat dijalankan dengan efektif, efisien, dan memberikan kepuasan kepada penggunanya [2]. Pengujian *usability* ini juga dapat diterapkan pada situs web untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki, sehingga kualitas situs web dapat ditingkatkan. Pengujian ini penting dilakukan agar situs web tetap relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya [3]. Jika pengujian tidak dilakukan, Hal ini dapat mengurangi kepuasan pengguna dan mendorong mereka untuk berhenti menggunakan situs web tersebut. Oleh karena itu, hasil pengukuran *usability* dapat menjadi dasar rekomendasi perbaikan dan pengembangan *website* di masa depan. Dengan adanya rekomendasi yang didasarkan pada data analisis, perbaikan dapat dilakukan secara sistematis untuk menciptakan situs web yang lebih baik dari segala aspek bagi pengguna.

Situs web SD Negeri 02 Kuripan, yang dapat diakses melalui alamat sdnkuripanduakesugihan.sch.id, merupakan situs web informasi sekolah yang dirancang dengan beberapa tujuan dalam pengembangannya. Situs web ini memiliki tujuan utama yaitu berfokus pada penyebaran informasi bagi warga sekolah, termasuk berita sekolah, jadwal kegiatan, pengumuman penting, serta informasi lainnya yang diperlukan oleh guru, siswa, dan orang tua. Lebih jauh lagi, situs ini juga bertujuan sebagai platform untuk mendukung proses pembelajaran, menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh guru dan siswa, sehingga mempermudah akses informasi pendidikan kapan saja dan di mana saja. Dengan berbagai tujuan tersebut, situs web ini memiliki peran penting dalam meningkatkan komunikasi dan koordinasi antara pihak siswa, guru, dan orang tua.

Berdasarkan indentifikasi masalah, ditemukan permasalahan pada *website* sekolah yang menjadi objek penelitian ini. Permasalahan ini termasuk dalam ruang lingkup aspek *usability WEBUSE*, khususnya pada aspek *Content, Organization, and Readability* serta *User Interface Design*. Desain situs web SD Negeri 02 Kuripan yang tidak responsif mengakibatkan perbedaan tampilan konten saat diakses melalui perangkat komputer dan mobile. Pada perangkat mobile, konten sering kali terlihat terlalu panjang atau tidak terorganisasi dengan baik, teks tampil terlalu kecil sehingga sulit dibaca tanpa memperbesar layar, sementara elemen visual seperti gambar atau tabel sering kali melampaui batas layar. Kondisi ini mempersulit pengguna dalam mengakses informasi, karena mereka terpaksa menggulir atau menggeser layar baik secara horizontal maupun vertikal untuk dapat membaca keseluruhan isi dengan jelas. Hal ini tidak hanya mengurangi kenyamanan pengguna tetapi juga menambah waktu dan usaha yang dibutuhkan untuk menemukan informasi yang diperlukan [4]. Permasalahan tersebut berpotensi mengurangi efektivitas situs web sebagai sumber informasi yang dirancang untuk dapat diakses dengan mudah oleh semua pihak terkait, seperti guru, siswa, dan orang tua. Efektivitas dalam konteks ini mencakup kemampuan situs web untuk menyampaikan informasi secara cepat, jelas, dan tanpa hambatan teknis kepada pengguna. Ketika akses terhadap informasi menjadi rumit, situs web tidak lagi dapat berfungsi



secara efektif [5]. Akibatnya, tujuan utama situs web sebagai media komunikasi dan penyampaian informasi menjadi tidak tercapai.

Penggunaan *WEBUSE* sebagai alat untuk menguji *usability* pada situs web ini dipilih karena metode ini dapat mengidentifikasi kelemahan desain secara spesifik, yang memungkinkan perbaikan dilakukan secara lebih terarah [6]. *WEBUSE* merupakan salah satu metode untuk mengukur tingkat *usability*. Metode ini dirancang untuk memberikan kerangka kerja evaluasi yang terstruktur dalam menilai kegunaan sebuah *website* [6]. *WEBUSE* dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis situs web, termasuk yang berfokus pada penyampaian informasi. Metode ini memberikan penilaian mendalam terhadap beberapa aspek utama *usability*, seperti tata letak, navigasi, aksesibilitas, efisiensi, estetika antarmuka, dan menyediakan data kuantitatif berupa skor *usability* yang mudah dipahami dan diinterpretasikan [5].

Saat ini, banyak penelitian yang menggunakan *Website usability evaluation tool (WEBUSE)* untuk mengukur kualitas kegunaan situs web. Sebagai contoh, penelitian oleh Sulaiman [4] yang mengaplikasikan *WEBUSE* pada situs web institusi pendidikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, menemukan bahwa alat ini efektif untuk menilai berbagai aspek kegunaan, termasuk tata letak dan keterbacaan informasi, navigasi dan tautan, desain antarmuka, serta kecepatan akses. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan *WEBUSE*, evaluasi kegunaan situs web dapat dilakukan dengan lebih sistematis, memberikan data yang jelas untuk pengambilan keputusan perbaikan desain. Dalam penelitian tersebut memberikan bukti bahwa *WEBUSE* merupakan alat yang dapat diandalkan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah kegunaan pada situs web pendidikan.

Penelitian ini akan melanjutkan penerapan *WEBUSE* dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu mengevaluasi kegunaan situs web pendidikan sekolah dasar, guna memberikan kontribusi lebih lanjut pada pemahaman bagaimana alat ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah kegunaan situs web di tingkat pendidikan sekolah dasar. Meskipun telah banyak penelitian yang menggunakan metode serupa, tidak banyak yang fokus pada analisis kegunaan situs web pendidikan sekolah dasar seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan paparan tersebut, dibutuhkan sebuah analisis *usability* situs web informasi SD Negeri 02 Kuripan menggunakan metode *Website usability evaluation tool (WEBUSE)*, yang berfokus pada tiga pengguna utama, yaitu guru, siswa, dan wali murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab masalah pada aspek-aspek *usability* situs web menggunakan metode *WEBUSE*, sehingga dapat mengetahui aspek apa saja yang perlu diperbaiki. Dan diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan suatu rekomendasi kepada pihak sekolah, untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna *website* SD Negeri 02 Kuripan.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian menggunakan *Website usability evaluation tool (WEBUSE)* untuk mengevaluasi *usability website* Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya [4]. Hasil penelitian menunjukkan skor *usability* aspek *Content, Organization and Readability* 0,44 yang berarti memiliki *level usability "Moderate"* dan *User Interface Design* 0,57 yang berarti memiliki *level usability "Moderate"*. Kelebihan Penelitian ini yaitu menyoroti masalah penting yang dialami oleh pengguna, seperti konten yang kurang terorganisasi, keterbacaan yang perlu ditingkatkan, dan desain antarmuka yang kurang optimal. Temuan penelitian ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada aspek konten, organisasi, keterbacaan, dan desain antarmuka. Rekomendasi perbaikan untuk aspek tersebut adalah kelengkapan informasi terupdate, perlunya headline yang dinamis agar lebih nyaman dan menarik, bagian navigasi dibuat dropdown agar bisa diklik tanpa mengganggu yang lain. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah responden yang terbatas, yang hanya melibatkan mahasiswa, sehingga hasil penelitian ini tidak sepenuhnya mewakili seluruh kelompok pengguna yang ada, serta kurangnya analisis mendalam terhadap aspek desain antarmuka. Temuan dan kekurangan ini sebagai acuan dalam mengevaluasi kegunaan dan rekomendasi perbaikan pada situs web SD Negeri 02 Kuripan, khususnya dalam mengidentifikasi aspek *Website usability evaluation tool (WEBUSE)* konten, organisasi, keterbacaan, dan desain antarmuka pengguna yang perlu diperbaiki, serta mengembangkan rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi tersebut, pada situs web SD Negeri 02 Kuripan.

Penelitian mengevaluasi situs web SMA Negeri 1 Kraksaan menggunakan metode *Website usability evaluation tool (WEBUSE)* [7]. Hasil menunjukkan skor *usability* rendah pada beberapa kategori seperti *Content, Organization, and Readability (level "Poor")* karena informasi tidak lengkap dan organisasi konten buruk, *Navigation and Links (level "Poor")* akibat navigasi yang rumit dan tidak intuitif, *User Interface Design (level "Moderate")* karena elemen desain mengganggu, serta *Performance and effectiveness (level "Poor")* akibat waktu muat halaman yang lambat. Setelah perbaikan, skor *usability* meningkat signifikan dengan semua kategori mencapai *level "Excellent"* (*Content, Organization, and Readability* 0,97, *Navigation and Links* 0,85, *User Interface Design* 1,02, *Performance and effectiveness* 0,96). Kelebihan penelitian ini adalah analisis pasca-perbaikan yang menunjukkan efektivitas peningkatan *usability*, sementara keterbatasannya adalah fokus hanya pada satu situs, sehingga sulit digeneralisasi ke situs lain. Kelebihan dan keterbatasan tersebut dijadikan acuan untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada situs web SD Negeri 02 Kuripan, memperkaya kajian *usability* situs web pendidikan, dan berkontribusi pada pengembangan situs web pendidikan dasar di Indonesia..

Penelitian [8] mengenai *usability website* Tenun "Kamenz" Troso Jepara menggunakan metode *WEBUSE* menunjukkan bahwa keempat kategori *usability Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, Performance and effectiveness* mendapat penilaian *Good*. Meskipun rata-rata nilai di atas 0,6, terdapat



11 variabel dengan nilai di bawah 0,6. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun situs web Kamenz Troso Jepara mendapatkan nilai *Good*, masih terdapat beberapa variabel yang perlu diperbaiki, terutama dalam kategori yang mendapatkan penilaian *sedang*. Kelebihan penelitian ini berhasil mengidentifikasi 11 variabel *usability* dengan nilai *Moderate*, memberikan wawasan yang jelas tentang area yang membutuhkan perbaikan. Namun, keterbatasan penelitian ini tidak memberikan rekomendasi perbaikan yang jelas untuk aspek yang rendah. Temuan dan keterbatasan ini relevan sebagai acuan untuk situs web SD Negeri 02 Kuripan, karena meskipun memenuhi kriteria *usability*, kepuasan pengguna masih bisa ditingkatkan dengan memperbaiki variabel dengan nilai rendah.

Defini Usability

Istilah "*usability*" berasal dari kata "*usable*," yang menggambarkan kemampuan suatu sistem untuk beradaptasi [9]. *Usability* dapat didefinisikan sebagai proses mengoptimalkan interaksi antara pengguna dan sistem agar interaksi tersebut berjalan secara efektif dan interaktif. Saat ini, kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan suatu sistem. Beberapa sub-karakteristik dari *usability* meliputi kemampuan untuk dikenali dengan tepat, kemudahan dalam mempelajari, kemudahan dalam pengoperasian (*operability*), perlindungan dari kesalahan pengguna, kesesuaian tampilan, dan kemudahan akses. *Usability* juga dianggap sebagai salah satu elemen penting dalam menentukan kualitas sebuah sistem. Selain itu, *usability* berpengaruh langsung terhadap pengalaman pengguna, terutama dalam mempermudah pengunjung baru untuk menjelajahi dan memahami situs yang pertama kali mereka akses [10].

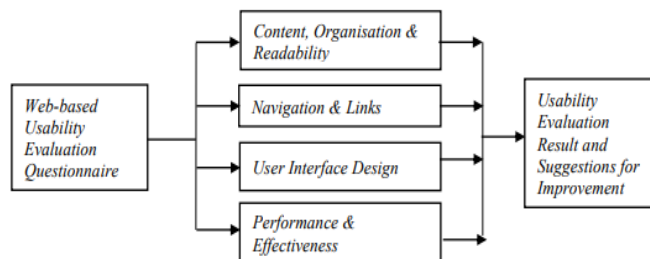
Website

Website adalah kumpulan halaman informasi yang terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan peramban web. *Website* memuat berbagai konten seperti teks, gambar, dan video, serta digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan transaksi di berbagai sektor. [11]. *Website* terdiri dari berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, dan fitur interaktif, menjadikannya media informasi yang menarik bagi pengunjung. Secara umum, *website* adalah himpunan halaman yang terdapat di *World Wide Web* (WWW) dan biasanya berada dalam suatu domain atau subdomain tertentu [12].

Evaluasi WEBUSE

Metode *WEBUSE* merupakan alat evaluasi kegunaan yang dirancang khusus untuk menilai *usability* sebuah *website* dengan mengacu pada empat aspek utama, menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengukurannya. *WEBUSE* membagi kategori *usability* berdasarkan 4 aspek utama, yaitu *Content, Organization, and Readability*, *Navigation and Links*, *User Interface Design*, serta *Performance and effectiveness* [6].

Alasan penggunaan metode *WEBUSE* didasarkan pada perbandingan dengan metode lain. Seperti metode *System Usability Scale* (SUS) memiliki keunggulan dalam memberikan penilaian sederhana dan cepat melalui skala numerik, kelemahan utama SUS terletak pada sifatnya yang kurang mendalam dan terbatas pada satu dimensi *usability*, sehingga tidak dapat memberikan detail spesifik mengenai aspek-aspek tertentu yang memerlukan perbaikan, *WEBUSE* memiliki keunggulan dalam memberikan penilaian yang lebih terstruktur dan komprehensif terhadap berbagai dimensi *usability* [2]. Hal ini memungkinkan identifikasi area yang memerlukan perbaikan secara lebih spesifik dan mendetail. Selain itu, metode *WEBUSE* relevan dalam penelitian ini karena fleksibilitasnya untuk diadaptasi sesuai kebutuhan pengguna situs web SD Negeri 02 Kuripan, termasuk guru, siswa, dan wali murid, dengan fokus pada peningkatan kenyamanan dan efisiensi penggunaan [6].



Gambar 1. Proses Evaluasi menggunakan Metode *WEBUSE* [6]

Langkah-langkah dalam pengujian *usability* menggunakan metode *WEBUSE* adalah [13] :

- 1) Menentukan sistem web yang akan dievaluasi.
- 2) Responden diminta untuk mengisi seluruh pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner.
- 3) *Merit* atau nilai diberikan berdasarkan jawaban dari pengguna untuk setiap pertanyaan, kemudian diakumulasikan sesuai dengan kategori *usability* masing-masing.
- 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* yang telah dihitung.



Kuesioner *WEBUSE* menggunakan skala nilai yang disebut *merit*, yang mewakili setiap jawaban yang diberikan dan mencerminkan tingkat *usability* yang dimiliki oleh suatu situs web [5]. Nilai *merit* ini kemudian akan diakumulasikan berdasarkan kategori evaluasi *usability WEBUSE* untuk mendapatkan nilai rata-rata (*mean value*), yang kemudian dianggap sebagai skor *usability* untuk setiap kategori yang dievaluasi, semakin tinggi nilai *merit* yang diperoleh pada suatu aspek, semakin baik kegunaan situs web [14].

Terdapat lima opsi jawaban yang tersedia, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju," di mana setiap pilihan memiliki poin nilai (*merit*) yang sesuai. Nilai *merit* yang lebih lengkap terdapat pada Tabel 1.

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

Selanjutnya, nilai *merit* dihitung dan diakumulasikan berdasarkan lima kategori *usability*. Rumus rata-rata nilai dari setiap kategori dijadikan sebagai poin *usability* untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada persamaan (1) [6].

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

Nilai rata-rata dari keempat kategori *usability* diperoleh dari akumulasi seluruh poin *usability*. Hasil tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam tingkat *usability*, yang terdiri dari *bad*, *poor*, *Moderate*, *Good*, dan *Excellent*.

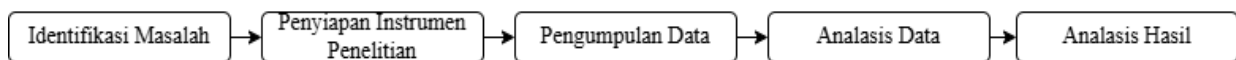
Table 2. Level Usability

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>

Sistem yang masuk dalam kategori *Bad* (Sangat Buruk) memiliki banyak masalah, seperti navigasi yang membingungkan dan bug teknis, yang mengganggu pengalaman pengguna dan membuat mereka cenderung meninggalkan *system* [15]. *Poor* (Buruk) Sistem masih dapat digunakan, namun terdapat masalah seperti waktu pencarian fitur yang lama, responsif yang lambat, dan elemen halaman yang tidak berfungsi dengan baik, mengakibatkan pengguna sering mengalami kesalahan atau kegagalan pada beberapa fitur [6]. *Moderate* (Sedang) sistem berada pada titik tengah, dengan beberapa masalah atau area yang perlu diperbaiki, kinerja sistem bisa sedikit terpengaruh oleh faktor eksternal, seperti perangkat atau jaringan yang digunakan. Pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cukup baik. Sistem ini masih berfungsi dengan baik untuk sebagian besar pengguna, namun dapat diperbaiki agar lebih efisien [4]. *Good* (Baik) Sistem mudah digunakan dengan sedikit masalah yang mengganggu, Kinerja sistem yang stabil dan responsif, dengan sedikit atau tanpa kesalahan. Pengguna hampir tidak ada hambatan dalam penggunaan sistem. *Excellent* (Sangat Baik) sistem sangat mudah digunakan, kinerja sangat cepat dan responsif, tanpa gangguan teknis, semua fitur bekerja dengan baik dan tanpa kesalahan. Pengalaman pengguna sangat lancar dan memuaskan [8]. Berdasarkan Tabel 2, nilai x di bawah 0,2 dikategorikan *Bad*, 0,2–0,4 *Poor*, 0,4–0,6 *Moderate*, 0,6–0,8 *Good*, dan 0,8–1,0 *Excellent*.

METODE

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terbagi menjadi tujuh langkah utama, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Penelitian [16]

Alur Penelitian

Alur ini berperan sebagai pedoman agar proses penelitian dapat berlangsung dengan teratur dan fokus, sehingga mampu menghasilkan data yang akurat.

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap awal dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menguasai permasalahan yang ada. Pada tahap ini, peneliti menganalisis objek atau situasi tertentu yang dianggap sebagai tantangan yang perlu diselesaikan. Peneliti harus memahami dan mengenali masalah yang terjadi dalam konteks penelitian untuk menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi. Tahap ini memiliki peran penting dalam memilih studi literatur yang relevan, menetapkan metode penelitian yang sesuai, serta menentukan instrumen penelitian yang tepat.

b. Penyiapan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini, peneliti merancang kuesioner (angket) yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur dari responden, yang akan memberikan gambaran mendalam tentang aspek *usability* situs web yang sedang diteliti. Penyusunan kuesioner ini dilakukan dengan hati-hati dan mengacu pada pendekatan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*, sebuah metode yang telah teruji validitas dan



reliabilitasnya dalam menilai berbagai aspek *usability* situs web. Kuesioner ini disusun berdasarkan referensi yang telah ada dalam literatur sebelumnya, yang memastikan bahwa setiap pertanyaan yang diajukan relevan dan mampu menggali informasi yang dibutuhkan secara efektif. Selain itu, peneliti memastikan bahwa setiap bagian dalam kuesioner mencakup berbagai aspek utama *usability*, seperti content, organization, readability, *User Interface Design*, dan performance, yang telah dibuktikan pentingnya untuk mengukur kenyamanan dan efektivitas penggunaan situs web. Dengan merancang kuesioner yang berbasis pada pendekatan yang telah teruji, peneliti bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan analisis mendalam terhadap kekuatan dan kelemahan situs web yang diteliti, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang tepat.

c. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara disebarakan melalui google form kepada responden pengguna utama yakni guru, siswa, dan wali murid *website* SD Negeri 02 Kuripan. Penelitian ini menerapkan metode *Slovin* dan *Stratified Random Sampling* untuk menentukan ukuran sampel serta membaginya secara proporsional sesuai kelompok populasi. Dengan metode *Slovin*, ukuran sampel yang representatif diperoleh dari total populasi sebanyak 453 orang di SD Negeri 02 Kuripan, yang mencakup 9 guru, 222 siswa, dan 222 wali murid. Berikut ini merupakan perhitungan menggunakan rumus *Slovin* yang ditunjukkan pada persamaan (2) untuk menentukan jumlah responden survei dengan margin kesalahan sebesar 10% [17].

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

$$n = \frac{453}{1 + 453(10\%)^2} \quad n = \frac{453}{1 + 453(0,1)^2} \quad n = \frac{453}{1 + 4,53} \quad n = \frac{453}{5,53} \quad n = 81,9$$

Jumlah sampel (responden) yang diperlukan dilambangkan dengan n, sedangkan jumlah populasi dilambangkan dengan N, dan tingkat kesalahan sampel atau *sample error* dinyatakan dengan e.

Dengan menggunakan rumus *Slovin* dan margin kesalahan sebesar 10%, jumlah sampel yang diperoleh adalah 82 responden dari total populasi sebanyak 453 orang. Teknik *Stratified Random Sampling* digunakan karena populasi yang diteliti bersifat heterogen, terdiri dari kelompok-kelompok dengan karakteristik yang berbeda, seperti guru, siswa, dan wali murid. Populasi yang heterogen berarti bahwa setiap strata memiliki ciri khas yang membedakannya, seperti peran masing-masing kelompok dalam penggunaan situs web sekolah [18]. Dengan menggunakan teknik *stratified*, setiap kelompok akan diwakili secara proporsional dalam sampel penelitian, sehingga hasil penelitian dapat lebih menggambarkan kondisi yang ada dalam populasi secara keseluruhan. Rumus untuk *Stratified Random Sampling* dapat dilihat pada persamaan (3)

$$nh = \frac{Nh}{N} \times n \quad (3)$$

$$nguru = \frac{9}{453} \times 82 = 1.63 = 2 \text{ orang}$$

$$nsiswa = \frac{222}{453} \times 82 = 40.2 = 40 \text{ orang}$$

$$nwali = \frac{222}{453} \times 82 = 40.2 = 40 \text{ orang}$$

Strata kelas dilambangkan dengan nh, sedangkan jumlah populasi dalam strata tertentu dinyatakan dengan Nh. Jumlah sampel total yang diambil dari populasi dilambangkan dengan n, sementara total populasi atau jumlah seluruh strata dinyatakan dengan N.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Stratified Random Sampling*, sampel yang diambil dari populasi SD Negeri 02 Kuripan, yang terdiri dari 9 guru, 222 siswa, dan 222 wali murid, dengan pembagian strata 2 guru, 40 siswa, dan 40 wali murid, total 82 responden.

d. Analisis Data

Menganalisa hasil pengolahan data berdasarkan hasil penelitian dan teori yang ada berdasarkan metode pendekatan *Website usability evaluation tool (WEBUSE)*. Data kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Jika valid dan reliabel, perhitungan dilanjutkan dengan metode *WEBUSE*, yaitu mengakumulasi nilai merit dari jawaban responden untuk setiap kategori *usability*, lalu menghitung rata-rata untuk memperoleh poin *usability* per kategori dengan persamaan (1) [6].

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

Hasil akhir dari proses ini akan diklasifikasikan ke dalam tingkat *usability*.

e. Analisis Hasil

Analisis hasil dilakukan setelah data penelitian diperoleh melalui proses pengolahan dan analisis data. Data tersebut mencakup poin *usability* dari setiap aspek yang dievaluasi. Selanjutnya, berdasarkan data tersebut, aspek



dengan poin *usability* yang rendah diidentifikasi untuk merumuskan rekomendasi perbaikan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, temuan yang diperoleh dari analisis ini dapat menjadi landasan penting untuk penelitian lebih lanjut. Data dan rekomendasi tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan situs web maupun sebagai acuan dalam memperluas penelitian terkait ini.

Kuesioner penelitian ini terdiri dari 24 pertanyaan, seperti terlihat pada Tabel 3.

Table 3. Kuesioner Penelitian

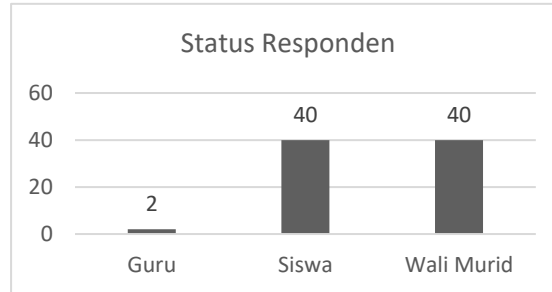
No	Variabel
<i>Content, Organization, and Readability (COR)</i>	
1.	<i>Website</i> SDN 02 Kuripan memuat berbagai materi dan topik yang menarik serta selalu diperbarui secara rutin.
2.	Informasi yang akan saya butuhkan di <i>website</i> SDN 02 Kuripan dapat saya temukan dengan mudah.
3.	Konten pada <i>website</i> SDN 02 Kuripan dikelola sangat baik.
4.	Saya merasa tidak kesulitan dalam membaca isi atau konten di <i>website</i> SDN 02 Kuripan.
5.	Bahasa yang digunakan di dalam <i>website</i> mudah dipahami.
6.	Saya tidak perlu menggunakan scroll ke kiri ataupun ke kanan ketika membaca content <i>website</i> .
<i>Navigation and Links (NL)</i>	
7.	Saya dapat dengan mudah mengetahui posisi saya saat menjelajahi situs web ini.
8.	<i>Website</i> SDN 02 Kuripan menyediakan petunjuk dan link yang memudahkan saya untuk memperoleh informasi yang saya butuhkan.
9.	Saya merasa mudah menjelajahi <i>website</i> dengan menggunakan link yang tersedia atau tombol “kembali” untuk kembali kehalaman sebelumnya.
10.	Link di dalam <i>website</i> ini terawat dengan baik dan bekerja sebagaimana mestinya.
11.	<i>Website</i> SDN 02 Kuripan tidak membuka terlalu banyak tab browser baru saat saya menjelajahi situs tersebut
12.	Penempatan tautan, link, atau menu pada <i>website</i> disusun sesuai dengan standar umum, sehingga saya dapat dengan mudah mengenalinya.
<i>User Interface Design (UID)</i>	
13.	Desain antarmuka(<i>inteface</i>) <i>website</i> SDN 02 Kuripan menarik.
14.	Warna yang digunakan pada situs ini memberikan kenyamanan saat dilihat.
15.	<i>Website</i> SDN 02 Kuripan tidak memiliki fitur yang mengganggu seperti teks yang berkedip, animasi berulang, atau scrolling yang mengganggu
16.	Tampilan situs web ini memiliki konsistensi yang baik.
17.	Situs ini tidak mengandung banyak iklan.
18.	Tampilan situs web ini menarik dan mudah dipahami cara penggunaannya
<i>Performance and effectiveness (PE)</i>	
19.	Saya tidak perlu menunggu lama untuk mengunduh file atau membuka halaman.
20.	Saya merasa mudah untuk membedakan antara tautan yang sudah saya kunjungi dan yang belum
21.	<i>Website</i> SDN 02 Kuripan bisa diakses dengan mudah kapan saja
22.	Dari setiap tindakan, <i>website</i> memberikan respons atau balasan yang sesuai dengan harapan
23.	Saya merasa penggunaan <i>website</i> SDN 02 Kuripan sangat efisien.
24.	<i>Website</i> ini selalu memberikan petunjuk yang jelas dan berguna ketika saya mengalami kesulitan ketika menjalankan suatu proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada seluruh responden, yaitu siswa, guru, dan wali murid, dengan total populasi sebanyak 453 orang yang terdiri dari 9 guru, 222 siswa, dan 222 wali murid. Pembagian strata dilakukan dengan 2 guru, 40 siswa, dan 40 wali murid, sehingga total responden yang diperoleh sebanyak 82 orang. Kuesioner disebarkan kepada responden melalui google form, dan setelah proses penyebaran selesai, data dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan pendekatan *Website usability evaluation tool (WEBUSE)*. Penelitian ini menerapkan skala Likert, di mana responden diminta memberikan penilaian terhadap indikator yang tercantum dalam pertanyaan-pertanyaan kuesioner.



Sebelum memasuki tahap analisis dan pembahasan, data deskriptif responden disajikan terlebih dahulu. Data ini mencakup informasi seperti status responden, serta frekuensi penggunaan *website* SDN 02 Kuripan oleh responden dalam satu bulan. Berdasarkan status responden dikategorikan menjadi 3 yaitu guru, siswa, dan wali murid. Data deskriptif status responden dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Total Status Responden

Berdasarkan Gambar 3, diketahui bahwa status responden yang paling dominan dalam penelitian ini adalah wali murid sebanyak 40 orang, diikuti oleh siswa sebanyak 40 orang, dan guru sebanyak 2 orang, total 82 responden.

Frekuensi penggunaan *website* SDN 02 Kuripan oleh responden dalam sebulan dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu 1-2 kali, 3-5 kali, 6-10 kali, dan lebih dari 10 kali dalam sebulan. Data deskriptif terkait jumlah penggunaan aplikasi ini dalam sebulan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Frekuensi Responden

No	Frekuensi (bulan)	Jumlah	Presentase
1	1-2 kali	10 orang	12%
2	3-5 kali	44 orang	54%
3	6-10 kali	27 orang	33%
4	Lebih 10 kali	1 orang	1%
	Total	82 orang	100%

Tabel 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden (54%) mengakses *website* SDN 02 Kuripan 3-5 kali per bulan, diikuti oleh 6-10 kali (33%), 1-2 kali (12%), dan lebih dari 10 kali (1%).

Analisis data memerlukan teknik untuk menguji dan memverifikasi data, dimulai dengan memeriksa kuesioner yang dikembalikan responden dan melakukan tabulasi data. Pengujian meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur [17]. Sebelum melaksanakan uji validitas, terlebih dahulu ditentukan taraf signifikansi (α /alpha) sebesar 5% atau 0,05, dengan perhitungan Nilai kritis = nilai tabel dimana $n = 70$. $r \text{ tabel} = r_{\alpha; (n-2)} = r_{0,05; (68)} = 0,235$.

Uji validitas untuk aspek COR, NL, UID, serta PE dilakukan untuk memperoleh hasil yang dapat dibandingkan dengan nilai r tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Validitas Content, Organization and Readability

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	P1	0,509	0,235	Valid
2	P2	0,648	0,235	Valid
3	P3	0,642	0,235	Valid
4	P4	0,563	0,235	Valid
5	P5	0,761	0,235	Valid
6	P6	0,684	0,235	Valid

Semua pertanyaan dalam instrumen ini telah diuji, dan hasilnya menunjukkan validitas serta reliabilitas yang sesuai, seperti tercantum pada Tabel 5. Reliabilitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi kuesioner yang menunjukkan variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dianggap reliabel atau handal jika tanggapan respondennya konsisten atau stabil dari waktu ke waktu [15]. Hasil pengujian masing-masing reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Semua Variabel Reliabilitas

No	Variabel	Croanbach's Alpha	r Tabel	Keterangan
1	COR	0,703	0,60	Realible
2	NL	0,704	0,60	Realible
3	UID	0,680	0,60	Realible
4	PE	0,602	0,60	Realible

Menurut prinsip pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas, kuesioner atau angket dianggap reliabel atau konsisten jika Nilai Alpha Croanbach lebih dari 0,60 [19]. Berdasarkan Tabel 8, semua variabel tersebut dapat dianggap reliabel karena masing-masing memiliki nilai lebih besar dari 0,60, yang lebih tinggi dari r tabel.



Total nilai dari hasil rekapitulasi jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Hasil Jawaban Responden

No	Pernyataan	Jawaban				
		5 (SS)	4 (S)	3 (N)	2 (TS)	1 (STS)
1.	P1	2	21	42	17	0
2.	P2	0	5	50	25	2
3.	P3	0	7	32	38	5
4.	P4	0	13	39	30	0
5.	P5	3	38	27	14	0
6.	P6	7	44	26	5	0
7.	P7	36	36	7	3	0
8.	P8	31	39	11	1	0
9.	P9	37	35	8	2	0
10.	P10	40	35	5	2	0
11.	P11	34	36	9	3	0
12.	P12	33	38	10	1	0
13.	P13	22	32	28	0	0
14.	P14	21	38	22	1	0
15.	P15	29	37	16	0	0
16.	P16	18	32	30	2	0
17.	P17	28	38	15	1	0
18.	P18	27	40	14	1	0
19.	P19	36	40	5	1	0
20.	P20	34	36	10	2	0
21.	P21	49	30	3	0	0
22.	P22	51	24	5	2	0
23.	P23	45	29	7	1	0
24.	P24	40	28	13	1	0

Berdasarkan hasil perhitungan poin *usability*, kita dapat mengetahui sejauh mana tingkat *usability* yang dimiliki oleh setiap kategori dalam evaluasi *WEBUSE*, serta hubungan antara poin *usability* dan *level usability*. Berikut adalah hasil poin *usability* masing-masing variabel yang terdapat dalam penelitian ini:

Tabel 8. Tabel *Point Usability* dan *Level Usability Content, Organization and Readability*

Indikator	<i>Point Usability</i>	<i>Level Usability</i>
P1	0,52	<i>Moderate</i>
P2	0,43	<i>Moderate</i>
P3	0,37	<i>Poor</i>



P4	0,45	Moderate
P5	0,59	Moderate
P6	0,66	Good

Setelah memperoleh poin *usability* dari setiap pertanyaan, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan poin *usability* pada kategori *Content, Organization, Readability* sebagai berikut.

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{jumlah pertanyaan}]} \quad x = \frac{(0,52+0,43+0,37+0,45+0,59+0,66)}{6} = \frac{3,02}{6} = 0,5$$

Berdasarkan perhitungan diatas, kategori *Content, Organization, and Readability* memperoleh poin *usability* sebesar 0,5, yang menunjukkan bahwa *level usability*-nya berada pada tingkat **Moderate**.

Setelah dilakukan seluruh perhitungan, diperoleh poin *usability* tiap variabel yang tercantum dalam Tabel 9.

Tabel 9. Tabel Point Usability Tiap Variabel

Variabel	Point Usability	Level Usability
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,5	Moderate
<i>Navigation and Links</i>	0,82	Excellent
<i>User Interface Design</i>	0,75	Good
<i>Performance and effectiveness</i>	0,82	Excellent

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa poin *usability* untuk *Content, Organization, and Readability* adalah 0,5, yang termasuk dalam *level usability* "Moderate". Poin *usability* untuk *Navigation and Links* sebesar 0,82, juga masuk dalam *level usability* "Excellent". Sementara itu, hasil perhitungan untuk *User Interface Design* adalah 0,75, yang masuk dalam *level usability* "Good". Terakhir, poin *usability* untuk *Performance and effectiveness* adalah 0,82, yang juga termasuk dalam kategori "Excellent".

Analisis rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki:

1. Aspek *Content, Organization, and Readability* termasuk dalam kategori "Moderate". Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengakses konten yang disajikan. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan untuk merapikan struktur konten *website, pagination* harus dirancang agar *responsive*, sehingga dapat tampil dengan rapi dan mudah diakses meskipun *website* dibuka melalui perangkat *mobile*. Kemudian untuk selalu memperbarui informasi yang ada di *website*, agar pengguna dapat memperoleh informasi yang relevan dan terbaru setiap saat, serta menyederhanakan bahasa yang digunakan dengan cara bahasa dalam *website* dibuat Indonesia saja [4].
2. *User Interface Design*, yang termasuk dalam kategori "Good", desain sudah cukup baik namun perlu beberapa perbaikan seperti, menambahkan ikon berwarna, sehingga membuatnya lebih menarik dan memberikan kenyamanan visual bagi pengguna. Penggunaan warna pada *website* perlu di sesuaikan, warna yang digunakan harus dapat menciptakan kontras yang jelas antara elemen-elemen penting seperti teks, tombol, dan latar belakang [8].
3. *Navigation and Links* serta *Performance and effectiveness* termasuk dalam kategori "Excellent" menunjukkan bahwa keduanya telah berfungsi dengan sangat baik, memudahkan pengguna dalam bernavigasi, serta sistem yang berjalan efisien dan cepat, sehingga tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *WEBUSE* pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan, hasil perhitungan menunjukkan bahwa masih ada aspek yang perlu diperbaiki pada situs web SD Negeri 02 Kuripan. Aspek *Content, Organization, and Readability* dengan skor 0,5 perlu diperbaiki, terutama pada struktur konten, *pagination* responsif, dan pembaruan informasi agar lebih mudah diakses dan dipahami pengguna. *User Interface Design*, yang memperoleh skor 0,75, membutuhkan perbaikan, seperti menambahkan ikon berwarna dan penyesuaian warna agar lebih menarik dan nyaman dilihat. Sementara itu, aspek *Navigation and Links* serta *Performance and effectiveness* dengan skor 0,82 sudah berfungsi dengan sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Perbaikan pada aspek-aspek ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna, khususnya bagi guru, siswa, dan wali murid. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan mampu mempermudah, memperjelas, dan meningkatkan efisiensi dalam proses penyampaian serta penerimaan informasi.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas pengetahuan di bidang ini. Salah satu saran yang diberikan adalah mempertimbangkan penambahan atau pengembangan teknik analisis data yang berbeda guna membandingkan hasil penelitian yang diperoleh, sehingga dapat memberikan perspektif yang lebih beragam. Selain itu, untuk penelitian berikutnya, diharapkan dapat mengambil sampel dari seluruh pengguna, termasuk guru, siswa, wali



murid, dan masyarakat umum, agar hasil penelitian menjadi lebih akurat dan representatif, bukan hanya terbatas pada satu kelompok pengguna saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students," *J. Sist.*, vol. 8, no. 1, pp. 226–232, 2019.
- [2] J. Rizqi Putra Pradhana *et al.*, "Pengujian Usability untuk Mengetahui Kepuasan Pengguna pada Website Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto," *J. ICTEE*, vol. 2, no. 1, pp. 36–41, 2018.
- [3] S. Maulida, Nur hasanah, Hidayatus Sibyan, and Sukowiyono, "Analisis Usability User Experience Pada Website Pt. Sr12 Herbal Skincare Menggunakan Metode Use Questionnaire," *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2023, doi: 10.55123/storage.v2i1.1734.
- [4] M. Sulaiman, "Evaluasi Usability Pada Website Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya Menggunakan Metode Website Usability Evaluation (WEBUSE)," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intelligince*, vol. 04, no. 02, pp. 136–145, 2023.
- [5] F. E. Schaduw, I. Carolina, A. Haidir, B. O. Lubis, and L. S. Marita, "Evaluasi Aplikasi Hospitality pada Hotel dengan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)," *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 361–375, 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i1.1437.
- [6] T. K. Chiew and S. S. Salim, "Webuse: Website usability evaluation tool," *Malaysian J. Comput. Sci.*, vol. 16, no. 1, pp. 47–57, 2003.
- [7] R. Ayuningdias, S. Hadi Wijoyo, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Kraksaan menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dan Human Centered Design (HCD)," vol. 7, no. 6, pp. 2748–2757, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] P. Sulistiyawati, T. Haryadi, D. I. I. Ulumuddin, and A. Prihandono, "Pengujian Usability Website Tenun 'Kamenz' Troso Jepara Menggunakan Metode Webuse," *Swabumi*, vol. 12, no. 1, pp. 15–26, 2024, doi: 10.31294/swabumi.v12i1.16859.
- [9] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan," *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016.
- [10] Eny Jumiati and Anggreningrum, "Mengoptimalkan Metode Usability Testing Dengan Penambahan Atribut Comfortably," *J. Tek. Inform. Musirawas*, vol. 6, no. 1, pp. 10–20, 2021, [Online]. Available: <https://stmik-wp.ac.id/>
- [11] M. D. Prasetya and E. S. Hertini, "Pendampingan Pembuatan Konten dan Pengelolaan Website Desa Kiringan Boyolali," *Muria J. Layanan Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 102–107, 2022, doi: 10.24176/mjlm.v4i2.7666.
- [12] I. Arthalita and R. Prasetyo, "Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di Sma Negeri 1 Punggur Lampung Tengah," *JIKI (Jurnal Ilmu Komput. Informatika)*, vol. 1, no. 2, pp. 93–108, 2020, doi: 10.24127/jiki.v1i2.678.
- [13] F. Tebay, I. P. Windasari, and R. Septiana, "Analisis Usability Website Aplikasi Pacedukcapil Kota Jayapura Menggunakan Metode Webuse," *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–15, 2023, doi: 10.14710/jtk.v2i1.37925.
- [14] A. Mazar Bayu Aji *et al.*, "Evaluasi Usability Website Lppi Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (Webuse)," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 7, no. 2, pp. 269–279, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.1044.
- [15] A. Aura, I. Nuryasin, and B. S. Wiyono, "Analisa Dan Perancangan Ulang Desain Website Perpustakaan P4TK PKN IPS Menggunakan Webuse Dan Metode User Centered Design," *Repositor*, vol. 5, no. 2, pp. 639–648, 2023.
- [16] R. Nugraha, L. Mazia, and L. A. Utami, "Analisa Kegunaan Dan Kemudahan Layanan Mobile Jkn Pada Uptd Puskesmas Depok Dengan Use Questionnaire Dan Ipa," *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, p. 267, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i2.928.
- [17] T. Ariestiani, A. Mazar, B. Aji, and B. O. Lubis, "Evaluasi Usability Bni Life Mobile Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)," vol. 7, no. November, 2024.
- [18] P. K. Arieska and N. Herdiani, "Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif," *J. Stat.*, vol. 6, no. 2, pp. 166–171, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- [19] R. R. M. Salim, A. F. Azzahra, A. S. Sembiring, and Y. M. Saragih, "Evaluasi Usability Website Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan Menggunakan Metode Webuse," *Remik*, vol. 7, no. 2, pp. 946–954, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i2.12288.