

## ANALISIS USABILITY WEBSITE SEARCH BUDDY MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

Oleh:

Wendy Pondaag<sup>1</sup>, Syaiful Rahman<sup>2\*</sup>, Arianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: <sup>1</sup>wendypondaag\_20@kharisma.ac.id, <sup>2</sup>syaifulrahman@kharisma.ac.id,

<sup>3</sup>arianti@kharisma.ac.id

**Abstrak:** Search Buddy merupakan aplikasi berbasis website yang dikembangkan untuk membantu masyarakat mencari jasa secara online dengan alamat url yang bisa dikunjungi pada [www.searchbuddy.my.id](http://www.searchbuddy.my.id). Penelitian dilakukan untuk menganalisis tingkat usability website Search Buddy. Pendekatan yang akan digunakan untuk menganalisis usability adalah metode WEBUSE karena metode WEBUSE dirancang spesifik untuk sistem berbasis web. Terdapat 4 kategori dalam analisis WEBUSE, yaitu Content, Organisation & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness. Metode WEBUSE menghasilkan nilai rata-rata 0.648 yang mengindikasikan bahwa website Search Buddy berada pada usability level Good. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa website tersebut diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan penggunaanya saat sedang menggunakannya.

**Kata kunci:** Usability, Search Buddy, WEBUSE

**Abstract:** Search Buddy is a website-based application developed to help people find services online which can be found at url address [www.searchbuddy.my.id](http://www.searchbuddy.my.id). Research was conducted to analyze the usability level of the Search Buddy website. The approach that will be used to analyze the usability is the WEBUSE method because the WEBUSE method is specifically designed for web-based systems. There are 4 categories in WEBUSE analysis, that is Content, Organisation & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness. The WEBUSE method produces an average value of 0.648 which indicates that the Search Buddy website is at the Good usability level. So that it can be concluded that the website is well received and meets the needs of its users while using it.

**Keywords:** Usability, Search Buddy, WEBUSE

### 1. PENDAHULUAN

Search Buddy merupakan aplikasi berbasis website dengan alamat url [www.searchbuddy.my.id](http://www.searchbuddy.my.id) yang dikembangkan untuk membantu masyarakat mencari jasa secara online dengan cakupan luas di mana penjual dan pembeli dapat saling terhubung dalam bidang jasa. Halaman website Search Buddy dapat dikunjungi pada alamat url [www.searchbuddy.my.id](http://www.searchbuddy.my.id). Dalam website Search Buddy, pengguna dapat mencari segala jenis jasa selama ada yang menyediakan serta memasang iklan jasa pada website Search Buddy.

---

\* Corresponding author : Syaiful Rahman (syaifulrahman@kharisma.ac.id)

Beberapa jasa yang sudah tersedia pada *website Search Buddy* saat ini antara lain adalah jasa cuci AC, servis computer, guru les privat, dan lainnya.

Salah satu fitur terpenting dari sebuah aplikasi adalah *usability* yaitu kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan suatu layanan atau aplikasi agar layanan dapat diberikan secara efisien dan tepat sasaran kepada pengguna [1]. Adapun uji *usability* dapat membantu pengembang aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kegunaan yang diinginkan oleh pengembang [2]. Aplikasi *Search Buddy* belum pernah dilakukan analisa *usability*, juga dalam perencanaan, desain maupun implementasi.

*Usability* adalah aspek pengukuran sejauh mana suatu *website* dapat dioperasikan untuk mencapai tujuan tertentu dengan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam *level* tertentu [3]. Keberhasilan pengembangan suatu *website* dapat diukur berdasarkan tingkat *usability website* [4]. Setiap *website* memiliki tingkat *usability* yang di mana semakin tinggi tingkat *usability* suatu *website*, maka semakin mudah *website* itu untuk dimengerti dan digunakan [5].

Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap aplikasi *Search Buddy* terutama dari aspek *usability* untuk mengetahui tingkat kegunaannya di kalangan *end user*. *Website Search Buddy* hingga saat ini telah memiliki lebih dari 20 pengguna yang membuat akun dan telah memasang informasi jasa di *website Search Buddy*. Penting melakukan uji *usability* pada *website Search Buddy*, karena baik peneliti maupun pengembang belum mengetahui apakah *website Search Buddy* mudah dimengerti dan digunakan oleh penggunanya. Pendekatan yang akan digunakan untuk menguji *usability* adalah metode WEBUSE. Metode WEBUSE dipilih sebagai metode penelitian karena walaupun memiliki persamaan dengan metode evaluasi lain seperti metode SUS, selain melibatkan *end user*, dan mengukur tingkat *usability*, metode WEBUSE dirancang spesifik untuk sistem berbasis *web*.

## 2. WEBUSE

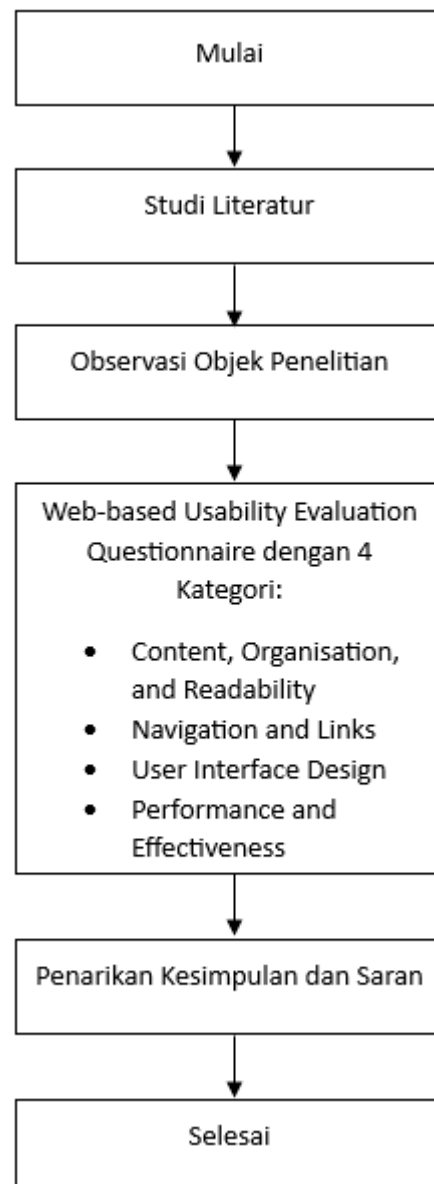
Metode WEBUSE ditemukan oleh Chiew dan Salim, 2003 dalam penelitiannya yang berjudul "WEBUSE: *Website Usability Evaluation Tool*" di mana metode ini berfokus untuk mengukur tingkat *usability* suatu *website*. [9].

Menurut (Dewi, Mursityo, & Putri, 2018) *web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi *usability* berupa kuesioner 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* [1], [6].

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan data primer dari hasil pengumpulan data secara kuantitatif yang diperoleh dari hasil sebaran angket / kuesioner kepada responden yang menggunakan website Search Buddy dengan fokus penelitian untuk menganalisa tingkat usability.

Penelitian nantinya akan melalui beberapa tahapan. Secara garis besar, tahapan penelitian WEBUSE menggunakan kuesioner melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan sistem web yang akan dilakukan evaluasi, memberikan kuesioner kepada responden (pengguna website yang dievaluasi), dan berdasarkan jawaban dari responden akan diperoleh level usability yang ditentukan oleh poin usability yang didapatkan melalui pengolahan data WEBUSE. Tahapan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

### 1. Studi Literatur

Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan bahan dan referensi terkait topik penelitian pilihan, yaitu “Analisis *Usability Website Search Buddy* Menggunakan Metode WEBUSE” dalam jurnal-jurnal dan penelitian serupa yang menggunakan metode WEBUSE dalam uji *usability* seperti “Analisis *Usability* Menggunakan Metode WEBUSE pada *Website Kitabisa.com*” [6], “*Usability Analysis with WEBUSE Model in Information System*” [7] dan “*Usability Evaluation Of Tokopedia.Com And Blibli.Com Websites Using the Webuse Method*” [8].

### 2. Observasi Objek Penelitian

Pada tahap ini dilakukan pengamatan langsung terhadap *website Search Buddy* untuk lebih memahami dan mengerti fitur-fitur serta *interface website* tersebut.

### 3. Web-based Usability Evaluation Questionnaire

Pada tahap ini peneliti menyusun kemudian membagikan kuesioner yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan berdasarkan empat kategori yang digunakan dalam menyusun kuesioner WEBUSE yang meliputi *content, organisation, and readability, navigation and links, user interface design, dan performance and effectiveness* [9] [10] kemudian menyebarkan kuesioner ke responden dengan target 40 orang pengguna *website Search Buddy* dengan instrument-instrumen pertanyaan pada Tabel 1.

**Tabel 1: Daftar Pertanyaan [10][11]**

| No                                     | Pertanyaan                                                                          | Nilai |   |   |   |   |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                                        |                                                                                     | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Content, Organisation, and Readability |                                                                                     |       |   |   |   |   |
| COR1                                   | Aplikasi berisikan informasi yang menarik dan selalu up-to-date                     |       |   |   |   |   |
| COR2                                   | Saya dapat dengan mudah menemukan informasi yang saya butuhkan pada aplikasi        |       |   |   |   |   |
| COR3                                   | Informasi yang disajikan teratur dan rapih                                          |       |   |   |   |   |
| COR4                                   | Saya dapat dengan mudah membaca konten-konten pada aplikasi                         |       |   |   |   |   |
| COR5                                   | Bahasa yang digunakan pada aplikasi mudah dimengerti dan nyaman untuk dibaca        |       |   |   |   |   |
| COR6                                   | Saya tidak perlu menggeser halaman ke kiri atau kanan untuk membaca konten aplikasi |       |   |   |   |   |
| Navigation and Links                   |                                                                                     |       |   |   |   |   |
| NAL1                                   | Petunjuk posisi keberadaan pada aplikasi sudah jelas                                |       |   |   |   |   |

| No                                   | Pertanyaan                                                                                            | Nilai |   |   |   |   |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                                      |                                                                                                       | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| NAL2                                 | Keberadaan tautan dan petunjuk pada aplikasi memudahkan saya memperoleh informasi yang dicari         |       |   |   |   |   |
| NAL3                                 | Saya dapat dengan mudah menjelajahi aplikasi menggunakan tautan dan back button pada browser          |       |   |   |   |   |
| NAL4                                 | Tautan pada aplikasi terjaga dengan baik dan selalu up-to-date                                        |       |   |   |   |   |
| NAL5                                 | Aplikasi tidak membuka terlalu banyak jendela baru pada browser saat dijelajahi                       |       |   |   |   |   |
| NAL6                                 | Penempatan tautan atau menu secara standar dan mudah dikenali                                         |       |   |   |   |   |
| <i>User Interface Design</i>         |                                                                                                       |       |   |   |   |   |
| UID1                                 | Desain tampilan interface aplikasi menarik                                                            |       |   |   |   |   |
| UID2                                 | Saya merasa nyaman dengan pilihan kombinasi warna pada aplikasi                                       |       |   |   |   |   |
| UID3                                 | Aplikasi tidak mengandung fitur mengganggu seperti Scrolling dan Blinking Text serta animasi berulang |       |   |   |   |   |
| UID4                                 | Tampilan aplikasi konsisten                                                                           |       |   |   |   |   |
| UID5                                 | Aplikasi tidak mengandung iklan berlebihan                                                            |       |   |   |   |   |
| UID6                                 | Desain aplikasi menarik perhatian dan mudah digunakan                                                 |       |   |   |   |   |
| <i>Performance and Effectiveness</i> |                                                                                                       |       |   |   |   |   |
| PAE1                                 | Saya tidak perlu menunggu lama untuk mengunduh file atau membuka halaman                              |       |   |   |   |   |
| PAE2                                 | Saya dapat dengan mudah membedakan tautan yang pernah atau belum pernah dibuka                        |       |   |   |   |   |
| PAE3                                 | Saya dapat dengan mudah mengakses aplikasi kapan saja                                                 |       |   |   |   |   |
| PAE4                                 | Aplikasi merespon sesuai dengan ekspektasi dan perintah yang diberikan                                |       |   |   |   |   |
| PAE5                                 | Saya merasa efisien saat menggunakan aplikasi                                                         |       |   |   |   |   |
| PAE6                                 | Aplikasi selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna saat saya tidak tahu cara memproses sesuatu   |       |   |   |   |   |

Peneliti menyusun pertanyaan berdasarkan daftar pertanyaan yang telah disediakan oleh metode WEBUSE. Namun peneliti mengartikan ke dalam bahasa Indonesia dari bahasa Inggris tanpa mengubah makna setiap pertanyaan. Pada Tabel 1, kategori W1, yaitu *Content, Organisation, and Readability* diberikan label COR yang terdiri dari 6 pertanyaan COR1 hingga COR6, begitupun seterusnya untuk kategori Navigation and Links (NAL), User Interface Design (UID), dan Performance and Effectiveness (PAE).

Kemudian peneliti akan melakukan pengolahan data kuesioner yang telah dikumpulkan menjadi data analisis penelitian untuk menentukan poin *usability*. Kemudian peneliti melakukan analisa terhadap poin *usability* untuk menentukan *usability level* yang akan menunjukkan tingkat kegunaan *website Search Buddy* apakah baik atau buruk guna mengambil kesimpulan dan saran.

Pengolahan data dari ke empat kategori berdasarkan merit setiap jawaban di kategori seperti pada Tabel 2.

**Tabel 2: Merit Pilihan Jawaban**

| Pilihan | Sangat Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
|---------|---------------|--------------|--------|--------|---------------|
| Merit   | 0.00          | 0.25         | 0.50   | 0.75   | 1.00          |

Poin *usability* menggunakan formula perhitungan yang menghasilkan *usability level* berdasarkan akumulasi 5 kategori *merit* dari hasil kuesioner:

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit setiap pertanyaan dalam kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]} \quad (1)$$

Hasil x kemudian akan menentukan *usability level* mengacu pada Tabel 3.

**Tabel 3: Tolak Ukur Usability Level**

| Poin x          | $0 \leq x \leq 0.2$ | $0.2 \leq x \leq 0.4$ | $0.4 \leq x \leq 0.6$ | $0.6 \leq x \leq 0.8$ | $0.8 \leq x \leq 1.0$ |
|-----------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Usability Level | Bad                 | Poor                  | Moderate              | Good                  | Excellent             |

#### 4. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran setelah melakukan penelitian pada *website Search Buddy*.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner WEBUSE dibagikan kepada 40 responden yang telah menggunakan dan mengakses *website Search Buddy*. Kuesioner dibagikan secara daring dengan membagikan tautan kepada para pengguna *website* baik yang telah terdaftar dan memiliki akun dan yang

menggunakan *website* tetapi tidak mendaftarkan akun. Kemudian hasil yang didapatkan dirangkum pada Tabel 4.

**Tabel 4: Hasil Kuesioner WEBUSE**

|      | SS | S  | N  | TS | STS |
|------|----|----|----|----|-----|
| COR1 | 4  | 18 | 9  | 5  | 4   |
| COR2 | 3  | 20 | 9  | 5  | 3   |
| COR3 | 6  | 22 | 8  | 4  | 0   |
| COR4 | 10 | 20 | 4  | 3  | 3   |
| COR5 | 12 | 16 | 8  | 3  | 1   |
| COR6 | 7  | 22 | 7  | 3  | 1   |
| NAL1 | 2  | 22 | 8  | 6  | 2   |
| NAL2 | 7  | 21 | 7  | 3  | 2   |
| NAL3 | 8  | 17 | 9  | 5  | 1   |
| NAL4 | 4  | 16 | 11 | 5  | 4   |
| NAL5 | 10 | 22 | 7  | 1  | 0   |
| NAL6 | 8  | 16 | 12 | 1  | 2   |
| UID1 | 5  | 14 | 11 | 6  | 4   |
| UID2 | 5  | 16 | 7  | 8  | 4   |
| UDI3 | 6  | 18 | 13 | 1  | 2   |
| UID4 | 6  | 21 | 7  | 4  | 2   |
| UID5 | 18 | 15 | 5  | 0  | 2   |
| UID6 | 9  | 13 | 9  | 6  | 3   |
| PAE1 | 12 | 13 | 11 | 4  | 0   |
| PAE2 | 6  | 11 | 9  | 10 | 4   |
| PAE3 | 10 | 21 | 9  | 0  | 0   |
| PAE4 | 6  | 20 | 7  | 2  | 5   |
| PAE5 | 6  | 18 | 9  | 4  | 3   |
| PAE6 | 4  | 17 | 9  | 4  | 6   |

Dengan Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa banyaknya responden yang mengisi kategori COR1 untuk pilihan Sangat Setuju adalah 4 orang, 18 orang memilih Setuju, 9 orang memilih Netral, 5 orang memilih Tidak Setuju, dan 4 orang memilih Sangat Tidak Setuju. Begitupun seterusnya hingga pertanyaan dan kategori berikutnya.

Tahap berikutnya adalah melakukan pengolahan data dari hasil kuesioner WEBUSE menggunakan perhitungan poin *usability* yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5: Usability Level**

| Kategori                   | Rata-rata (x) | Usability Level |
|----------------------------|---------------|-----------------|
| COR                        | 0.661         | Good            |
| NAL                        | 0.657         | Good            |
| UID                        | 0.642         | Good            |
| PAE                        | 0.633         | Good            |
| <b>Total Rata-rata (x)</b> | <b>0.648</b>  | <b>Good</b>     |

Hasil rata-rata setiap kategori pada Tabel 5 didapatkan dari rumus (1) yaitu merit setiap jawaban yang mengacu pada Tabel 2 dalam kategori mulai dari COR yaitu 158.75 ( $\Sigma$  merit COR1-COR6) dibagikan dengan total jumlah pertanyaan yaitu 240 (6 pertanyaan setiap kategori dikalikan 40 total responden) dalam kategori COR sehingga menghasilkan nilai x atau nilai rata-rata *usability* sama dengan 0.661 untuk kategori COR, begitupun seterusnya untuk kategori NAL, UID, dan PAE. Berdasarkan data yang didapatkan pada Tabel 5, rata-rata hasil dari ke empat kategori adalah 0.648 yang mengindikasikan *level usability* dari *website* Search Buddy berada pada tingkat *Good* berdasarkan Tabel 3. Oleh karena itu, dari hasil yang diperoleh maka *website* Search Buddy sudah cukup memenuhi kebutuhan para penggunanya dalam segi *usability*.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis *usability* menggunakan metode WEBUSE, dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* Search Buddy diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna saat sedang menggunakannya dengan perolehan skor rata-rata *usability* dari ke empat kategori adalah 0.648 menempatkan pada *usability level Good*. Penerimaan oleh pengguna dalam hal ini meliputi kemudahan dalam belajar menggunakan *website*, efisiensi, navigasi, dan *interface*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. K. Dewi, Y. T. Mursityo, and R. R. M. Putri, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 8, pp. 2909–2918, 2017.
- [2] Findra Kartika Sari Dewi, Yonathan Dri Handarkho, and Felcia Veronica Prasetyo, "Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 13, no. 2, pp. 126–135, Oct. 2022.
- [3] Andi Nur Rachman, Euis Nur Fitriani Dewi, Reynaldi Akbar Maulana, and Arif Muhamad Nurdin, "USABILITY EVALUATION SIMAK SILIWANGI UNIVERSITY USING HEURISTIC EVALUATION AND WEBUSE APPROACH," *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 3, no. 4, pp. 983–991, Aug. 2022.



- [4] H. Simatupang, S. Widowati, and R. R. Riskiana, "Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA)," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 7, no. 3, p. 9804, 2020.
- [5] Tri Oktarina and Ana Orija, "USABILITY ANALYSIS OF THE WEBSITE OF THE SOUTH SUMATERA PROVINCIAL LIBRARY SERVICE USING THE WEBUSE METHOD," *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 3, no. 5, pp. 1467–1474, Oct. 2022.
- [6] A. Andiputra and R. Tanamal, "ANALISIS USABILITY MENGGUNAKAN METODE WEBUSE PADA WEBSITE KITABISA.COM," *Business Management Journal*, vol. 16, no. 1, pp. 11–15, 2020.
- [7] K. T. Martono, O. D. Nurhayati, and E. D. Widiyanto, "Usability Analysis with Webuse Model in Information System," *International Conference on Information Technology and Digital Applications*, p. 803, 2019.
- [8] Sion Anggelo Sinaga, Henri Pratama Purba, Leonardo Saputra Sianturi, Rin Rin Meilani Salim, and Handoko, "Usability Evaluation Of Tokopedia.Com And Blibli.Com Websites Using the Webuse Method," *Seminar Nasional Informatika 2021*, Oct. 2021.
- [9] Thiam Kian Chiew and Siti Salwa Salim, "WEBUSE: WEBSITE USABILITY EVALUATION TOOL," *Malaysian Journal of Computer Science*, vol. 16, no. 1, pp. 47–57, Jun. 2003.
- [10] K. D. P. Novianti, I. W. O. Sukardiyasa, and I. P. D. Setiawan, "Usability analysis using webuse method in Bisma Informatika certification registration system," *Compiler*, vol. 10, no. 1, p. 43, Jun. 2021, doi: 10.28989/compiler.v10i1.973.
- [11] F. Aziz, Irmawati, D. Riana, J. D. Mulyanto, D. Nurrahman, and M. Tabrani, "Usability Evaluation of the Website Services Using the WEBUSE Method (A Case Study: Covid19.go.id)," in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd, Nov. 2020. doi: 10.1088/1742-6596/1641/1/012103.