

Analisis *Usability* Menggunakan Metode *Webuse* Pada *Website* Mie Gacoan

Diterima:

10 Juni 2024

Revisi:

10 Juli 2024

Terbit:

1 Agustus 2024

¹Muhammad Faruqziddan, ²Ewanda Herdika Septa Aulia,
³Salsabila Dini Azzahra, ⁴Dea Yuliana Ayu Ningrum, ⁵Ovelina Devi
Kurnia

¹Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, ²Sistem Informasi, ³Universitas
Nusantara PGRI Kediri

¹faruqziddan@gmail.com, ²ewandaherdika@gmail.com,

³salsazhrra1122@gmail.com, ⁴devuliana1922@gmail.com, ⁵ovelina.dk@gmail.com

Abstrak— Mie Gacoan belakangan ini santer terdengar oleh masyarakat Indonesia. Tidak hanya menawarkan aneka mie, Mie Gacoan juga menawarkan berbagai dimsum dan minuman yang tidak kalah menarik. Dengan semakin berkembang pesatnya bisnis mereka Mie Gacoan juga harus memiliki sistem pemasaran yang mendukung, salah satu cara strategis adalah menggunakan *website*. Kualitas *website* dapat dilihat dari tingkat *usability website* tersebut. *Usability* merupakan tingkat efektifitas, efisiensi serta kemudahan pengguna dalam memanfaatkan suatu sistem. Untuk mengevaluasi tingkat *usability* sebuah *website* diperlukan metode pengukuran tertentu. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *website usability evaluation tool* (WEBUSE). Tujuan dari penelitian ini melakukan evaluasi *website* Mie Gacoan, dengan metode yang digunakan yaitu *webuse*. Setelah melakukan analisis *webuse*, *website* gacoan memiliki skor akhir 0.695 yaitu berkategori “Baik”. Skor ini menunjukkan bahwa *website* Mie Gacoan sudah cukup efektif dan efisien dalam mendukung kebutuhan pengguna. Temuan ini memberikan panduan bagi pengelola Mie Gacoan untuk meningkatkan kualitas *website* mereka lebih lanjut.

Kata Kunci— Analisis; Gacoan; *Usability*; *Website*; *Webuse*.

Abstract— *Mie Gacoan has recently been widely recognized by the Indonesian people. Not only offer a variety of noodles, but Mie Gacoan also offers a variety of dim sums and drinks that are no less interesting. With the rapid development of their business, Mie Gacoan must also have a supportive marketing system, one strategic way is to use the website. Website quality can be seen from the level of usability of the website. Usability is the level of effectiveness, efficiency, and ease of users in utilizing a system. To evaluate the level of usability of a website, certain measurement methods are needed. One method that can be used is the website usability evaluation tool (WEBUSE). The purpose of this study is to evaluate the Mie Gacoan website, with the method used, namely webuse. After conducting a webuse analysis, the gacoan website has a final score of 0.695, which is in the "Good" category. This score shows that the Mie Gacoan website is quite effective and efficient in supporting user needs. These findings provide guidance for Mie Gacoan managers to further improve the quality of their websites*

Keywords— *Analysis; Gacoan; Usability; Website; Webuse*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Ewanda Herdika Septa Aulia,

Sistem Informasi,

Universitas Nusantara PGRI Kediri,

Email: ewandaherdika@gmail.com

ID Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-2208-2019>

Handphone: 082334375278

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, situs web sangat penting untuk membuat informasi mudah diakses, termasuk situs web. Web merupakan sebuah halaman yang disediakan melalui jalur internet, yang memungkinkan orang di seluruh dunia untuk mengaksesnya. Secara teknis, situs web adalah kumpulan halaman web yang tergabung dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tepatnya terletak di *World Wide Web* (WWW) [1]. Halaman web merupakan dokumen yang dibuat dengan menggunakan format HTML dan umumnya diakses melalui protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). HTTP adalah protokol yang memungkinkan pengguna mengirim data ke server situs web melalui browser situs web [2].

Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk jaringan informasi yang sangat besar dalam dunia *Food and Beverage* (FnB), *website* berguna dalam kegiatan marketing karena kemudahan akses dan jangkauannya yang luas. Branding melalui *adwords*, *e-mail*, *blog*, *website*, dan jejaring sosial adalah bagian dari iklan berbasis web [3]. Kita mengenal istilah kegiatan marketing dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dengan istilah digital marketing.

Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kuliner yang menerapkan strategi digital marketing menggunakan web adalah Mie Gacoan. Mie Gacoan adalah sebuah sajian mie pedas dengan aneka ragam pilihan dimsum dan minuman dengan harga yang terjangkau. Mie Gacoan sangat terkenal dikalangan remaja terutama pelajar dan mahasiswa. Mie yang dihasilkan memiliki cita rasa pedas yang khas sehingga menggugah minat anak muda [4]. Dalam menghadapi persaingan bisnis yang semakin ketat, Mie Gacoan mengambil langkah strategis dengan menerapkan digital marketing melalui situs web mereka. Penggunaan situs web Mie Gacoan dapat menampilkan menu mereka dengan jelas, memberikan informasi tentang lokasi outlet, jam operasional, serta informasi mengenai media sosial mereka. Tapi apakah *Website* Mie Gacoan sudah memenuhi standar sebagai restoran Mie yang terkenal di Indonesia.

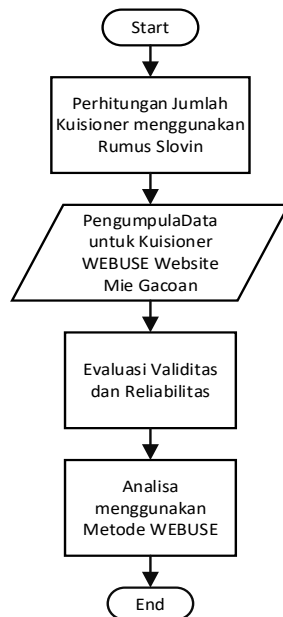
Dalam mengevaluasi kegunaan sebuah situs web, sering kali digunakan metode analisis *usability*. *Usability* adalah proses pengujian atau pengukuran aplikasi perangkat lunak yang memperhitungkan lima aspek utama kemudahan pemahaman (*learnability*), efisiensi, kemudahan diingat (*memorability*), tingkat kesalahan (*errors*), dan kepuasan pengguna [5].

Untuk mendukung keberhasilan analisis *usability*, akan digunakan sebuah metode yang berfokus pada penilaian dari sudut pandang pengguna yaitu metode *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Metode ini bertujuan untuk membuat sistem evaluasi *usability* berbasis web yang melibatkan pengguna untuk mengevaluasi *website*. Penulis telah memilih metode *Webuse* karena ingin mengetahui tanggapan pengguna, yaitu masyarakat umum yang merupakan target sasaran *website* [6].

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis *usability* pada situs web Mie Gacoan dengan metode *Webuse*. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang *usability* situs web Mie Gacoan, diharapkan dapat diidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi terkait Mie Gacoan.

II. METODE

Metode yang digunakan seperti yang digambarkan pada gambar 1 yang merupakan langkah-langkah secara berurutan sesuai dengan rancangan penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari *website* Mie Gacoan.



Gambar 1. Metode Penelitian

2.1. Rumus *Slovin*

Untuk menghitung jumlah sampel dalam penelitian ini, rumus *Slovin* akan digunakan, rumus ini dirancang untuk menghitung jumlah sampel minimal dalam situasi di mana perilaku populasi tidak diketahui secara pasti [7]. Rumus untuk metode *slovin* adalah sebagai berikut:

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

Diantaranya :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = (1- α) batas toleransi kesalahan dengan tingkat kepercayaan 95%

2.2. Pengumpulan Data Melalui Kuisisioner

Dalam melakukan penelitian survei, pengumpulan data adalah langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari penyelenggaraan penelitian tersebut. Salah satu cara untuk melakukannya

adalah melalui instrumen pengumpulan data, yang merupakan alat untuk menghimpun informasi dari responden. Hal ini dilakukan dengan menyajikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden, yang dirancang dengan cermat untuk memperoleh tanggapan mereka terhadap variabel yang diteliti [8].

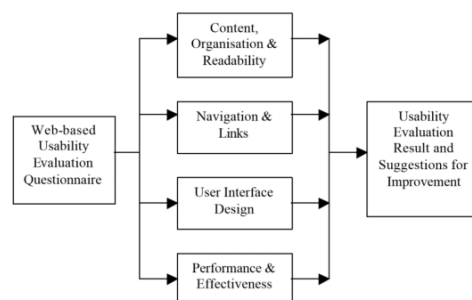
Kuisisioner adalah alat pengumpulan data yang menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan tanggapan dari individu atau kelompok dalam suatu organisasi, yang kemudian dianalisis untuk mengukur seberapa luas atau mendalamnya sentimen yang disampaikan [9].

2.3. Analisis Validitas dan Reabilitas

Sebelum melakukan uji kegunaan akan diuji validitas dan reliabilitas hasil survei yang didistribusikan. Reliabilitas, yang juga dikenal sebagai kredibilitas, adalah sebuah alat yang digunakan dalam penelitian untuk memastikan keandalan informasi yang diperoleh dari alat pengumpul data untuk menjamin bahwa data yang terungkap berasal dari sumber yang dapat dipercaya, serta mampu menggambarkan situasi yang sesungguhnya di lapangan [10]. Metode yang dipilih untuk melakukan pengujian terhadap reliabilitas adalah *Cronbach alpha*. Artikel ini menjelaskan cara menggunakan SPSS untuk melakukan pengujian reliabilitas *Cronbach Alpha* [9].

2.4. Metode *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE)

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE), yaitu metode evaluasi berbasis web untuk melakukan penelitian [10]. Metode *Webuse* adalah metode untuk meningkatkan kegunaan web dengan meminta pengguna menyelesaikan kuisisioner yang menilai kepuasan dan kesan pengguna secara terstruktur dan akurat [11]. Metode ini dibagi 4 yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness* [12]. Kualitas layanan yang diberikan oleh sebuah *website* kepada penggunanya, tingkat kesalahan sistem yang rendah, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna adalah ukuran keberhasilan *usability website* [13]. Metode *Webuse* ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Metode *Webuse* [12]

Prosedur untuk menganalisis penilaian kegunaan berbasis kuesioner menggunakan teknik *Webuse* :

1. Menentukan *website* yang akan dilakukan pengujian
2. Meminta pengguna untuk mengisi pertanyaan
3. Skor dikumpulkan untuk setiap kategori *usability* berdasarkan jawaban pengguna untuk setiap pertanyaan
4. Skor rata-rata untuk setiap kategori disebut sebagai poin kategori
5. Rata-rata poin semua kategori adalah yang menentukan skor kategori *usability* situs *website*
6. Tingkat *usability* ditentukan oleh nilai poin *usability* [14]

Hubungan Skor dengan aspek *usability* dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Pilihan kuisisioner dan kesesuaian Skor [15]

Pilihan	Skor
Sangat Tidak Setuju	0.00
Tidak Setuju	0.25
Netral	0.50
Setuju	0.75
Sangat setuju	1.00

Kemudian, skor akan ditambahkan ke 4 variabel *usability*, dan nilai rata-rata setiap variabel *usability* akan ditentukan. Selanjutnya akan dihitung nilai *usability* total dari *Website* yang dilakukan pengukuran.

$$X = \frac{\Sigma(\text{Merit Usability Tiap Variabel})}{\text{Total Variabel}} \dots\dots(2)$$

Diantaranya:

X = Poin *Usability*

Σ = Jumlah seluruh merit tiap variabel

Nilai poin *usability* rata-rata untuk masing-masing dari keempat faktor ditampilkan dalam hasil perhitungan, dan tabel 2 menggambarkan hubungan antara poin *usability* dan tingkat *usability*.

Tabel 2. Pilihan kuisisioner dan kesesuaian Skor [15]

Pilihan	Skor
0.0<=x=>0.2	Sangat Jelek
0.2<=x=>0.4	Jelek
0.4<=x=>0.6	Sedang
0.6<=x=>0.8	Baik
0.8<=x=>1.0	Sangat Baik

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Rumus Slovin

Sebelum melakukan pengumpulan data melalui kuisioner, akan ditentukan terlebih dahulu jumlah sampel yang diperlukan menggunakan rumus *slovin*. Disini kami mempunyai 67 orang yang merupakan konsumen Mie Gacoan yang juga pernah minimal satu kali mengunjungi *Website* Mie Gacoan. Populasi tersebut berasal dari 4 kota yang berbeda yaitu Kota Kediri, Nganjuk, dan Tulungagung. Rumus *Slovin* akan digunakan untuk menghitung ukuran sampel yang diperlukan.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \dots\dots(3)$$

$$n = \frac{67}{1 + 67(0.1)^2} = \frac{67}{1 + 0.67} = \frac{67}{1.67} = \frac{67}{1.67} = 40.12$$

Maka jumlah sampel yang digunakan 40 orang.

3.2. Pengumpulan Data

Kuisioner terdiri dari 24 pertanyaan yang akan diberikan, deskripsi pertanyaan yang tersusun dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Pertanyaan

Kategori	Nomor	Deskripsi pertanyaan
<i>Content, Organization, and Readability</i>	1	<i>Konten dan topik Website Mie Gacoan selalu relevan</i>
	2	<i>Kemudahan penggunaan situs web Mie Gacoan untuk menemukan apa yang diinginkan</i>
	3	<i>Topik dan konten tertata dan terorganisir</i>
	4	<i>Kemudahan memahami dan membaca informasi dalam Website Mie Gacoan</i>
	5	<i>Kenyamanan gaya Bahasa yang digunakan</i>
	6	<i>Scroll ke kiri dan ke kanan saat membaca situs web Mie Gacoan</i>
<i>Navigation and Links</i>	7	<i>Petunjuk posisi keberadaan dalam Website Mie Gacoan</i>
	8	<i>Kehadiran tautan dan arahan yang memudahkan pencarian konten atau isi yang diinginkan</i>
	9	<i>Website Mie Gacoan selalu terjaga dengan baik dan selalu terUpdate</i>
	10	<i>Kemudahan menjelajahi situs web dengan menekan tombol kembali atau link yang ada di browser</i>
	11	<i>Kemudahan penggunaan browser Windows baru saat mengunjungi situs web Mie Gacoan</i>
	12	<i>Penempatan menu mudah dikenali dan diingat</i>
<i>Design User Interface</i>	13	<i>Web interface Mie Gacoan yang menarik</i>
	14	<i>Website Mie Gacoan tidak menggunakan warna yang mencolok</i>
	15	<i>Website Mie Gacoan Tidak memiliki fitur yang mengganggu seperti blinking teks dan animasi berulang.</i>
	16	<i>Tampilan Website Mie Gacoan yang konsisten</i>

<i>Performance and Effectiveness</i>	17	<i>Website Mie Gacoan tidak terlalu banyak mengandung Iklan</i>
	18	<i>Desain situs web Mie Gacoan menarik dan mudah dipahami.</i>
	19	<i>Bagaimana cepat file didownload atau halaman web Mie Gacoan berjalan</i>
	20	<i>Mudah dalam membedakan link yang sudah dikunjungi / belum dikunjungi</i>
	21	<i>Kemudahan akses ke website Mie Gacoan kapan saja dan di mana saja</i>
	22	<i>Semua tindakan yang dilakukan direspons dengan baik oleh website Mie Gacoan</i>
	23	<i>Website Mie Gacoan yang Mudah dan Ramah digunakan oleh semua kalangan</i>
	24	<i>Saat kita tidak tahu cara memproses suatu tindakan, ada pesan yang jelas dan berguna</i>

3.3. Analisis Validitas dan Reliabilitas

Setelah dilakukan pengumpulan data dan data tersebut sudah memenuhi jumlah responden yang diinginkan, langkah berikutnya adalah proses analisa validitas dan reliabilitas, hasil validitas ditunjukkan pada tabel 4 dengan hasil valid.

Tabel 4. Tabel hasil uji validitas

Pertanyaan	r hitung	r tabel (N = 40, α = 0,3044)	Keterangan
1	0.613	0,3044	Valid
2	0.643		Valid
3	0.568		Valid
4	0.734		Valid
5	0.610		Valid
6	0.665		Valid
7	0.700		Valid
8	0.577		Valid
9	0.752		Valid
10	0.744		Valid
11	0.791		Valid
12	0.605		Valid
13	0.467		Valid
14	0.576		Valid
15	0.660		Valid
16	0.812		Valid
17	0.739		Valid
18	0.747		Valid
19	0.738		Valid
20	0.769		Valid
21	0.613		Valid
22	0.749		Valid
23	0.554		Valid
24	0.761		Valid

Tabel 5. Tabel Nilai Reliabilitas

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,945	24

Variabel penelitian memiliki hasil validitas yang baik, berdasarkan hasil pada temuan analisis validitas pada Tabel 4. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi item total yang berada di atas r tabel (0.3044) untuk sebagian besar item. Untuk hasil analisis reliabilitas pada tabel 5 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Hasil kuesioner saat ini adalah reliabel (konsisten) karena r hitung (*cronbach alpha*) secara keseluruhan (0.949) > r tabel (0.3044), dengan tingkat signifikansi atau $\alpha = 5\%$.

3.4. Analisis Usability Website Mie Gacoan

Setelah dilakukan pengumpulan data melalui metode kuisisioner dan data sudah diuji validitas dan reliabilitasnya, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk mengevaluasi *usability website* Mie Gacoan menggunakan metode *Webuse*. Tabel 6 merupakan hasil yang diperoleh dari tiap kategori yang di tes kan.

Tabel 6. Tabel Nilai Usability Tiap variabel

Variabel	Poin Usability	Level Usability
<i>Content, Organization, and Readability</i>	0,745	Baik
<i>Navigation and Links</i>	0,606	Baik
<i>Design User Interface</i>	0,727	Baik
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,705	Baik

Evaluasi 4 variabel diatas menunjukkan hasil yang baik dimana variabel "*Content, Organization, and Readability*" mendapatkan poin *usability* 0,745 dengan level "Baik", menunjukkan konten *Website* Mie Gacoan terorganisir dan mudah dibaca. Variabel "*Navigation and Links*" memperoleh poin 0,606 dengan level "Baik", menunjukkan navigasi dan tautan *Website* Mie Gacoan sudah berfungsi dengan baik. Variabel "*Design User Interface*" mencatat poin 0,727 dengan level "Baik", menunjukkan desain *interface Website* Mie Gacoan yang menarik. Variabel "*Performance and Effectiveness*" memiliki poin 0,705 dengan level "Baik", menunjukkan performa dan efektifitas *Website* Mie Gacoan. Selanjutnya kita akan menghitung *usability Website* Mie Gacoan yaitu dengan menghitung rata-rata dari tiap variabel diatas.

$$X = \frac{\sum \text{Poin Usability Tiap Variabel}}{\text{Total Variabel}} \dots\dots\dots (4)$$

$$X = \frac{0,745 + 0,606 + 0,727 + 0,705}{4} = \frac{2,783}{4} = \mathbf{0,695}$$

Dari hasil pengujian *usability* terhadap website Mie Gacoan dengan metode *Webuse* didapatkan nilai *usability* “Baik” dari keempat variabel yang diujikan.

IV. KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian variabel *Content, Organization, and Readability* menerima skor tertinggi, yaitu 0.745. Dengan demikian isi konten *Website* Mie Gacoan sudah menarik atau terus diperbarui dan juga mudah dibaca. Variabel *Navigation and Links* menerima skor paling rendah, dengan skor 0,606 meskipun memiliki level “Baik”, tetapi variabel *Navigation and Links* memiliki nilai paling rendah daripada variabel lainnya. Hal ini dapat disebabkan oleh *Navigation and Links* yang kurang dipahami oleh pengguna *Website*, terutama mereka yang jarang atau pertama kali mengunjungi *Website* Mie Gacoan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] akbar rizki ramadhan and T. Sutabri, “Analisa Website SIG Radar Cuaca Dengan Metode System Usability Scale (SUS) Pada UPT BMKG,” *Indones. J. Multidiscip. Soc. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 104–109, Jun. 2023, doi: 10.31004/ijmst.v1i2.126.
- [2] D. A. Saputra, Sucipto, and T. Andriyanto, “Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri Quality Analysis of Website Academic Information System Universitas Nusantara PGRI Kediri,” *Res. J. Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–22, 2022.
- [3] F. W. Putra and W. Mukharomah, “Pengaruh Pemasaran Digital dan E-Commerce terhadap Performance Marketing dan Keberlanjutan Bisnis Pada Usaha Oleh-Oleh Khas Kota Solo,” *J. Inform. Ekon. Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 371–379, Jun. 2023, doi: 10.37034/INFEB.V5I2.558.
- [4] K. Kurnianingsih and A. Achsa, “Analisis Pengaruh Citra Merek dan Promosi Terhadap Keputusan Minat Beli Konsumen (Studi Kasus : Mie Gacoan Magelang),” *Econ. Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 181–206, Sep. 2022, doi: 10.33503/ECODUCATION.V4I2.2019.
- [5] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, Apr. 2019, doi: 10.24176/SIMET.V10I1.2725.

- [6] F. K. S. Dewi, Y. D. Handarkho, and F. V. Prasetyo, “Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career,” *J. Buana Inform.*, vol. 13, no. 02, pp. 126–135, Oct. 2022, doi: 10.24002/JBI.V13I02.6488.
- [7] M. Yuliza and N. Novialdi, “Pengaruh Remunerasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Anggota Polres Pasaman Barat,” *J. Apresiasi Ekon.*, vol. 8, no. 3, pp. 421–433, 2020, doi: 10.31846/jae.v8i3.296.
- [8] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [9] N. Palar, P. A. Pangemanan, and E. G. Tangkere, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Harga Cabai Rawit Di Kota Manado,” *AGRI-SOSIOEKONOMI*, vol. 12, no. 2, pp. 105–120, May 2016, doi: 10.35791/AGRSOSEK.12.2.2016.12278.
- [10] 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, Apr. 2023, doi: 10.14710/JTK.V2I1.37925.
- [11] B. T. Brahmana, Winson, F. Hasudungan, Handoko, and Joosten, “Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Mamikos.Com Dan Papikost.Com,” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 1, pp. 93–97, Mar. 2023, doi: 10.30656/JSII.V10I1.4592.
- [12] Andiputra and R. Tanamal, “Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com,” *Bus. Manag. J.*, vol. 16, no. 1, pp. 11–15, 2020, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.30813/bmj>
- [13] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, “Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing,” *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, Jul. 2018, doi: 10.34148/TEKNIKA.V7I1.81.
- [14] T. Oktarina and A. Orija, “Usability Analysis Of The Website Of The South Sumatera Provincial Library Service Using The Webuse Method,” *J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 5, pp. 1467–1474, Oct. 2022, doi: 10.20884/1.JUTIF.2022.3.5.540.
- [15] N. Oktaviani, “Analisa Website Media Elektronik Di Sumsel Melalui Penerapan Usability Pada Evaluasi Metode Webuse,” *Pros. SEMNAS INOTEK (Seminar Nas. Inov. Teknol.)*, vol. 1, no. 1, pp. 223–230, 2017, doi: 10.29407/INOTEK.V1I1.407.