

Pengujian *Usability* Website Tenun "Kamenz" Troso Jepara Menggunakan Metode Webuse

*Puri Sulistiyawati¹, Toto Haryadi², Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin³, Adi Prihandono⁴

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

⁴Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

e-mail: 1puri.sulistiya@gmail.com, 2toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id, 3dimas.dkv@gmail.com,
4adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kain tenun troso merupakan salah satu produk unggulan di kota Jepara. Jumlah pengrajin tenun Troso mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini berdampak pada aspek perekonomian khususnya penurunan omzet seperti yang dialami pemilik tenun Kamenz Troso. Kamenz Troso merupakan pemilik usaha kain tenun di Jepara yang masih bertahan. Promosi yang dilakukan selama ini hanya melalui mulut ke mulut dan WhatsApp Stories sehingga belum mampu menjangkau konsumen lebih luas. Hingga akhirnya Kamenz Troso mulai memanfaatkan platform digital yaitu website sebagai media informasi dan promosi produknya pasca pandemi. Namun website tersebut belum efisien karena ada beberapa masalah yang dikeluhkan pengguna. Oleh karena itu, melalui pengujian kegunaan dapat ditemukan permasalahan pada website dari sudut pandang pengguna sehingga hasil pengujian dapat digunakan untuk memperbaikinya, yang memberikan kenyamanan dan fungsionalitas bagi pengguna. Pengujian yang dilakukan meliputi 4 kategori dalam metode WEBUSE yaitu pengorganisasian konten dan keterbacaan, navigasi dan tautan, desain antarmuka pengguna, serta kinerja dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap 4 kategori, jika diukur dari rata-rata, masing-masing dari keempat kategori tersebut mempunyai tingkat baik. Namun jika dilakukan penilaian terhadap 24 variabel, ditemukan beberapa variabel yang nilainya berada pada skala tingkat sedang atau sedang. Variabel dengan parameter sedang dapat menjadi catatan rekomendasi dalam mengembangkan websitenya, sehingga memudahkan aktivitas toko dan memberikan informasi yang lebih baik kepada pelanggan serta diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk.

Kata kunci: Jepara, Kamenz troso, *usability*, website, WEBUSE

Abstract

Troso woven fabric is one of the superior products in the city of Jepara. The number of Troso weaving craftsmen has decreased in recent years. This has had an impact on economic aspects, especially a decrease in turnover, as experienced by the Kamenz Troso weaving owner. Kamenz Troso is the owner of a woven cloth business in Jepara which still survives. Promotions carried out so far have only been through word of mouth and WhatsApp stories, so they have not been able to reach wider consumers. Until finally, Kamenz Troso began to utilize digital platforms, namely website, as a medium to inform and promote its products after the pandemic. However, the website is not efficient yet because there are some problem which is complained by the user. Therefore, through the usability testing, some problem in the website can be found from user perspective so that the result of testing can be used to improve it., which serves comfortness and functionality for users. The tests carried out included 4 categories in the WEBUSE method, namely content organization and readability, navigation and links, user interface design, and performance and effectiveness. The result of this research shows that the evaluation of the 4 categories, if measured from the average, each of the four categories has a good level. However, if 24 variables were assessed, several variables were found with values on a moderate or moderate level scale. The variables with moderate parameter can be a recommendation note in developing their website, which makes shop activity easier and better information to customer and also be expected increase product sales.

Keywords: Jepara, Kamenz troso, *usability*, website, WEBUSE

1. Pendahuluan

Segala aktivitas kehidupan manusia kini sangat terbantu dengan hadirnya teknologi dan internet, sehingga keberadaannya seakan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Menurut data dari survey yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2023 pengguna internet mencapai 78,19% atau sejumlah 215,63 juta jiwa masyarakat Indonesia, jumlah tersebut meningkat 1,17% dibanding tahun sebelumnya yaitu 210 juta jiwa (*Survei Internet APJII, 2023*). Masifnya perkembangan teknologi dan internet pun berpengaruh terhadap tren marketing. Kini banyak pelaku usaha yang mulai beralih dari marketing konvensional ke media digital. Menurut pakar pemasaran Yuswohadi, pelaku usaha harus mampu memanfaatkan teknologi digital secara maksimal jika ingin bertahan (Yosa Maulana, 2017). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada penjualan produk UMKM, menunjukkan bahwa digital marketing berdampak positif dan menjadi penting dalam sebuah proses pemasaran produk, khususnya dalam hal meningkatkan penjualan (Hendrawan et al., 2019). Digital marketing sangat membantu dalam melakukan promosi serta menyebarluaskan barang dan jasa. Hal ini menjadi peluang besar bagi pelaku usaha untuk masuk dalam pasar yang sebelumnya sulit ditembus karena keterbatasan waktu, jarak, dan cara berkomunikasi (Sari & Rani, 2021). Melalui digital marketing segala kegiatan promosi dapat dilakukan lebih ekonomis, terukur serta dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Menyadari hal tersebut, akhirnya Kamenz Troso mulai memanfaatkan platform digital yaitu website sebagai media informasi dan promosi produknya. Terutama dimasa pasca pandemi Covid-19, Kamenz troso sebagai salah satu pelaku usaha tenun di jepara yang masih bertahan ditengah banyaknya pengrajin tenun yang terus menurun. Meskipun sudah cukup lama berdiri sejak 2014 namun Bapak Bagus Maimun selaku pemilik merasa bahwa omset yang dihasilkan belum stabil dan cenderung terus mengalami penurunan. Permasalahan tersebut diperkuat dengan adanya stereotip dari pembeli yang menganggap bahwa motif tenun troso tidak memiliki keunikan yang khas. Yang mana 70% dari customer

merasa bahwa motif pada kain tenun troso mirip dengan motif kain dari daerah lainnya (Azkiyyah, 2019).

Dari beberapa permasalahan tersebut mendorong Kamenz tenun troso untuk memanfaatkan digital marketing melalui media website untuk mengenalkan dan memasarkan produknya. Website adalah platform yang terdiri dari beberapa halaman untuk transmisi informasi, yang menyajikan konten melalui jaringan internet sedemikian rupa sehingga website dapat diakses dengan mudah dari berbagai lokasi tanpa batasan ruang dan waktu (Saputra & Sugarindra, 2018). Website merupakan kumpulan halaman yang didalamnya berisi mengenai informasi, video, suara, gambar, animasi dan lainnya yang terhubung dengan internet dan dapat diakses melalui browser baik bersifat statis ataupun dinamis (Agustina, 2016). Kelebihan dari media website inilah yang menjadi pertimbangan Kamenz troso untuk melakukan promosi melalui Kamenztenun.com. Penggunaan website sebagai media digital marketing diharapkan dapat meningkatkan promosi dan penjualan produk, menyajikan informasi seputar produk bagi konsumen secara real-time, serta mempermudah pembelian dan transaksi antara Kamenz Troso dengan konsumen. Akan tetapi masih ditemukan beberapa kendala yang dikeluhkan oleh user ketika menggunakan website Kamenz, seperti kesulitan dalam melakukan pembelian secara online karena penempatan produk yang kurang terstruktur. Serta tidak adanya informasi mengenai cara pembelian produk, sehingga dianggap tidak efisien. Agar website yang diciptakan memberikan kemudahan bagi pengguna maka wajib memberikan kenyamanan dan fungsionalitas yang baik. Oleh sebab itu untuk memastikan bahwa website Kamenz tenun troso mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka perlu adanya pengukuran *usability*. *Usability* menjadi parameter kepuasan pengguna dalam menjalankan dan mempelajari sebuah website (Alfiqie, M., Aknuranda, I. and Wardani, 2018). Selain itu, *usability* sebagai barometer yang dapat menggambarkan sistem dari sudut pandang seseorang sebagai pengguna, dimana untuk mencapai *usability* pada suatu halaman website perlu adanya kombinasi desain dan pemahaman konteks penggunaan sistem, yang merupakan dasar untuk mengenali dan mengevaluasi sistem melalui pengujian

usability(Nielsen, 1994). *User* menjadi parameter utama dan dasar yang sangat penting dalam sebuah situs website karena dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan penggunaan website(Hidayat, 2010). Maka dari itu, karena faktor keberhasilan sebuah website ditentukan oleh pengguna, sehingga *usability* menjadi bagian yang penting dalam sebuah desain interaksi. Pengujian *usability* memungkinkan peneliti untuk menentukan seberapa besar bagian respon dari pengguna terhadap sebuah sistem(Susilo et al., 2017).

Sebagai suatu metode untuk evaluasi *usability* yang memanfaatkan kuesioner berbasis web, metode *Web Usability Evaluation* (WEBUSE) memungkinkan pengguna menilai tingkat kemudahan penggunaan sebuah website, sehingga dapat diaplikasikan pada semua jenis website. Semua kriteria usability WAMMI, Bobby, NIST Web Metrics, dan Protocol analysis tercakup dalam kriteria usability WEBUSE(Chiew & Salim, 2003). Kategori *usability* Metode WEBUSE terbagi dalam 4 kategori yaitu, *Content organization and readability*, *Navigation and links*, *User interface design*, dan *Performance and effectiveness*(Aynayya et al., 2018). Metode ini sering digunakan sebagai evaluasi *usability* pada beberapa penelitian sebelumnya diantaranya, untuk penilaian *usability* website studi kasus covid19.go.id. hasilnya menunjukkan bahwa level kegunaan dan tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan baik dan dapat diterima oleh masyarakat umum. Namun, *usability* dalam kategori desain antarmuka masih kurang karena beberapa pengguna merasa kurang nyaman dengan tampilan website tersebut (Aziz et al., 2020). WEBUSE juga telah diterapkan sebagai metode evaluasi pada website UMKM bunga bali florist. Meskipun selama ini website tersebut belum pernah dilakukan evaluasi usability namun hasil penelitian menunjukkan bahwa website bunga bali florist memiliki penilain yang baik dari responden dan tidak diperlukan adanya rekomendasi perbaikan website (Febiyanti Arifatul Jannah; I Putu Deny A. Sugih Prabowo; Yuyun Tri Wiranti, 2022). Kemudian pada penelitian berikutnya, WEBUSE dan Heuristic Evaluation digunakan metode dalam Analisis *Usability* sebuah Aplikasi Mobile pada Layanan Taksi Perdana. Evaluasi Heuristik pada penelitian ini digunakan untuk mendukung pengujian dari metode WEBUSE dalam mencari

masalah *usability* pada aplikasi layanan taksi perdana. Penilaian dilakukan oleh beberapa evaluator. Hasil pengujian yang diperoleh dari penilaian evaluator, ditemukan permasalahan yang lebih banyak pada aplikasi untuk customer dibandingkan dengan aplikasi untuk driver. Namun, hasil pengujian Webuse memberikan hasil yang berbeda yaitu penilaian *usability* pada aplikasi driver memiliki penilaian lebih rendah dibandingkan dengan aplikasi customer. Dari penelitian ini dapat diketahui tingkat *usability* pada sebuah aplikasi dapat berbeda berdasarkan pada masing-masing pengalaman pengguna(Dewi et al., 2018). Penelitian yang keempat yaitu Metode Evaluasi Heuristic Dan WEBUSE sebagai evaluasi *usability* pada website Berita Online Prokal.Co. Adapun metode heuristic digunakan sebagai evaluasi tanpa melibatkan pengguna website, melainkan melibatkan evaluator sebagai pakar untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan pada website. Untuk mengetahui permasalahan pada website Prokal.co berdasarkan penilaian pengguna dilakukan dengan metode Webuse. Hasil evaluasi ditemukan beberapa permasalahan diantaranya, ada 2 indikator yang termasuk kategori sangat memerlukan adanya perbaikan, 7 indikator dengan kategori perlu perbaikan dengan prioritas tinggi dan 1 indikator dengan kategori perlu perbaikan dengan prioritas rendah. Selain ditemukannya beberapa permasalahan *usability* penelitian ini juga memberikan rekomendasi sebagai usulan interface dalam bentuk prototype sejumlah 11 desain *user interface* pada desktop dan 30 desain untuk *user interface* pada mobile website yang disesuaikan dengan dengan analisis kebutuhan website Prokal.co. sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan desain *usability* website Prokal.co sesuai dengan kebutuhan pengguna (Putra et al., 2020). Dari efektifitas hasil beberapa penelitian sebelumnya maka diharapkan metode WEBUSE sebagai evaluasi *usability* dapat mengukur sejauh mana kemudahan website Kamenz Troso untuk dipelajari dan digunakan oleh pengguna. Hal ini tentu sangat dibutuhkan untuk pengembangan serta kelanjutan website Kamenz Troso dimasa depan. Adapun hasil evaluasi akan digunakan sebagai acuan rekomendasi perbaikan website untuk meningkatkan kualitas website yang dapat mempermudah pembelian dan transaksi antara Kamenz

Troso dengan konsumen serta dapat meningkatkan penjualan produk.

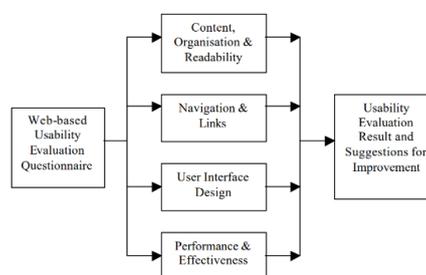
2. Metode Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah website Kamenz Troso yang dapat diakses pada alamat url berikut <https://kamenztenun.com>. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan upaya untuk mendeskripsikan, mempelajari, dan menerangkan hal-hal yang diteliti sesuai dengan fakta dan fenomena yang ada, serta menyimpulkan dari data yang diamati dengan menggunakan angka-angka (Listiani, 2017). Deskriptif kuantitatif adalah pendekatan dalam penelitian yang mana hanya menggambarkan isi dalam sebuah variabel yang diteliti, tidak bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap sebuah hipotesa tertentu (Marlina, 2020). Dengan demikian tahapan penelitian mulai dari teknik pengumpulan data serta penerapan metode penelitian dilakukan secara kuantitatif. Seperti kuesioner sebagai alat pengumpulan data serta hasil penelitian dengan pengolahan data (berupa angka).

Sebagai evaluasi website kamenz troso dilakukan dengan metode WEBUSE, metode ini fokus pada evaluasi *usability* berbasis web melalui kuesioner yang memungkinkan pengguna dapat menilai terhadap website yang dievaluasi berdasarkan persepsi pengguna. WEBUSE membagi aspek penting *usability* sebuah website dalam 4 kategori yaitu:

- a. Content, organization and readability
Konten yang baik pada website dan aplikasi adalah konten yang ramah pengguna, mudah dipahami, jelas, dan teorganisir dengan baik
- b. Navigation and links
Fungsi fitur navigasi membantu pengguna dalam menemukan suatu informasi dan mengakses situs web melalui link yang tersedia.
- c. User interface design
Dalam merancang desain *user interface*, bagian yang paling penting yaitu menetapkan tujuan dan menentukan konten yang memiliki manfaat bagi pengguna.
- d. Performance and effectiveness
Kinerja dari suatu website dapat diukur dari kecepatan sebuah website melakukan aksi dari instruksi pengguna, sehingga dapat

memberikan hasil performa yang efisien dan efektif (Irwandana et al., 2019).



Gambar 1. Proses evaluasi metode WEBUSE

Sumber : (Dewi et al., 2018)

2.1 Alur Penelitian

Untuk menemukan permasalahan *usability* pada website kamenz troso perlu adanya tahapan proses penelitian yang sistematis. Sehingga dapat diketahui permasalahan spesifik sebagai acuan dasar dalam penyelesaian permasalahan. Adapun alur dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah menjadi fase awal dalam penguasaan masalah dimana suatu objek dapat diidentifikasi atau dikenali dalam keadaan tertentu sebagai sebuah masalah (Usman, 2009). Proses awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mendefinisikan masalah berhubungan dengan *usability* website kamenz troso sebagai media untuk promosi produk tenun troso. Langkah yang dilakukan yaitu observasi dengan mengunjungi website kamenz troso untuk mendapatkan informasi kendala *usability* pada setiap menu di halaman website.

b. Persiapan Penelitian

Dalam tahap persiapan untuk penelitian yaitu dengan menentukan metode evaluasi *usability* yang sesuai dengan temuan-temuan permasalahan umum pada website kamenz troso. Selanjutnya dilakukan penyusunan

instrumen berdasarkan 4 kategori metode WEBUSE. Instrumen yang disusun diimplementasikan dalam kuesioner yang disebarakan kepada responden.

c. Pengujian Data

Dari data hasil kuesioner diperlukan pengujian instrumen. Adapun pengujian instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk memastikan ketepatan suatu alat ukur atau instrumen dalam keabsahan pengukuran data (Simatupang et al., 2020). Maka dari itu, sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat jika dinyatakan valid. Syarat validitas yaitu jika nilai hitung korelasi (r hitung) lebih besar dari nilai batasan (r tabel) (r hitung $>$ r tabel). Sementara itu untuk mengetahui konsistensi instrumen sebagai alat ukur jika instrumen dinyatakan reliabel, sehingga data yang dihasilkan dari analisis dapat diproses dan hasil pengukuran dapat dipercaya. Untuk menguji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan model cronbach's alpha. Jika nilai cronbach's alpha $>$ 0,6 maka instrumen penelitian dianggap reliabel (Sugiyono, 2011).

d. Analisis Data

Metode pengolahan data Analisis Metode WEBUSE. Analisis data merupakan tahapan pengujian untuk memperoleh hasil penilaian *usability* pada suatu *user interface* (Sulistiyawati et al., 2023). Berikut langkah pengujian *Usability* metode WEBUSE diantaranya meliputi :

- Menentukan objek website yang akan dievaluasi
- Menyusun instrumen atau variabel pertanyaan pada koesioner kemudian mendistribusikan kepada responden untuk dilakukan pengisian. Adapun instrumen disusun berdasarkan 4 kategori metode WEBUSE. Kuesioner dibagikan kepada responden melalui google form.
- Responden mengakses website Kamenz troso melalui link <https://kamenztenun.com>
- Responden menjawab kuesioner yang telah dibagikan sesuai dengan ketentuan instruksi yang diberikan.

- Mengumpulkan penilaian dari responden untuk memastikan bahwa pertanyaan kuesioner yang akan digunakan sebagai data evaluasi valid dan dapat digunakan.
- Menghitung akumulasi setiap kategori *usability* berdasarkan merit yang telah ditentukan
- Menentukan nilai rata-rata untuk masing-masing kategori pada *usability*.
- Menentukan nilai *usability* website berdasarkan mean dan value dari masing-masing kategori.
- Poin *usability* digunakan untuk menentukan level *usability*

Untuk setiap pertanyaan dalam survei, memiliki lima opsi jawaban diantaranya sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Untuk memudahkan penilaian hasil, setiap jawaban dalam koesioner diubah menjadi bentuk nilai, yang disesuaikan dengan pilihan jawaban yang diberikan di bawah ini:

Tabel 1. Bobot nilai merit
Sumber : (Chiew & Salim, 2003)

Pilihan	Sangat Tidak setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0.00	0.25	0.50	0.75	1.00

Merit dari lima kategori dikumpulkan untuk mendapatkan nilai rata-rata, yang akan digunakan sebagai poin *usability* dengan menggunakan rumus berikut :

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

Nilai rata-rata dari keempat kategori *usability* adalah hasil akumulasi dari keseluruhan poin *usability*. Nilai-nilai ini kemudian disusun menjadi level *usability* yang meliputi bad, poor, mode rate, good dan excelent.

Tabel 2. Level *usability*

Point x	Level <i>Usability</i>
$0 \leq x \leq 0.2$	Bad
$0.2 \leq x \leq 0.4$	Poor
$0.4 \leq x \leq 0.6$	Mode rate
$0.6 \leq x \leq 0.8$	Good
$0.8 \leq x \leq 1.0$	Excellent

- Jika poin x lebih besar dari 0, dan x lebih kecil sama dengan 0,2, maka x

- termasuk dalam kategori *usability* yang sangat buruk dengan level *bad*
- jika poin x lebih besar dari 0.2, dan x lebih kecil sama dengan 0.4, maka x termasuk dalam kategori *usability* yang buruk dengan level *poor*
 - jika poin x lebih besar dari 0.4, dan x lebih kecil sama dengan 0.6, maka x termasuk dalam kategori *usability* sedang dengan level *moderate*.
 - Jika poin x lebih besar dari 0.6 dan x lebih kecil sama dengan 0.8, maka x termasuk dalam kategori *usability* level yang baik dengan level *Good*
 - Jika poin x lebih besar dari 0.8 dan x lebih kecil sama dengan 1.0, maka x termasuk dalam kategori *usability* yang sangat baik dengan level *Excellent*.

e. Penyusunan Hasil

Tahap akhir dari penelitian ini adalah penyusunan hasil. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dari evaluasi akan disimpulkan sehingga dapat menjawab permasalahan awal penelitian dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan *website* kamenz troso yang sesuai dengan kemudahan pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan ini memaparkan mengenai hasil analisis yang telah dilakukan. Adapun diantaranya yakni berupa gambaran umum responden, menentukan uji validitas dan realibilitas data kuesioner, mengolah data dengan metode WEBUSE sebagai evaluasi *usability* website Kamenz Tenun Troso.

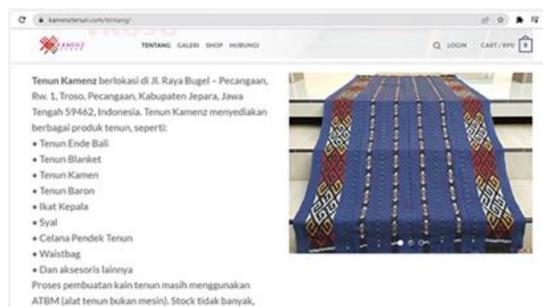
3.1. Profil Kamenz Troso

Kamenz Troso dibangun mulai tahun 2014 sebagai salah satu pengrajin tenun di daerah troso hingga saat ini. Kamenz menggunakan ATBM (alat tenun bukan mesin) untuk menjaga proses pembuatan tenun tetap ramah lingkungan. Tempat produksi juga dan toko kamenz berada di kawasan jl. Raya Bugel – Pecangaan, Desa Troso, Kabupaten Jepara. Adapun produk tenun yang dihasilkan meliputi Jenis Tenun ende bali, tenun blanket, tenun kamen, tenun baron dan berbagai aksesoris seperti syal, waistbag, ikat kepala dan sebagainya. Perancangan *website* digunakan untuk mengakomodasi mengenai informasi produk kamenz troso, transaksi pembelian produk serta pelayanan komunikasi kepada konsumen. *Website* dibangun dengan beberapa fitur yaitu About atau tentang

kamenz, Galery, Shop dan Contact yang dapat dihubungi.

a). Fitur TENTANG

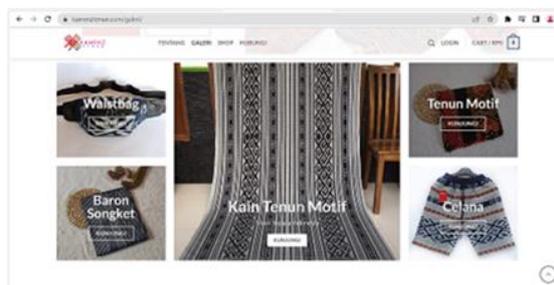
Menu ini berisi informasi seputar Kamenz yakni lokasi toko serta varian produk yang ditawarkan. Adapun Informasi disajikan secara ringkas namun dapat digunakan sebagai informasi awal bagi konsumen untuk pertimbangan apakah produk yang di inginkan tersedia.



Gambar 3. Tampilan fitur TENTANG

b). Fitur GALERI

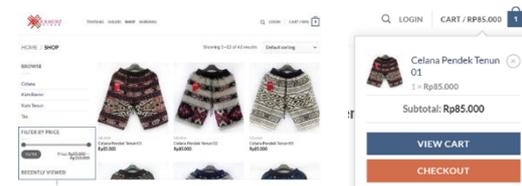
Menu ini berisi ragam produk Kamenz troso yang tersedia. Berisi 4 kategori diantaranya Waist bag, Baron Songket, Tenun Motif, dan Celana. Adapun Masing-masing kategori tersebut menampilkan katalog visualisasi produk serta list nama dan harganya.



Gambar 4. Tampilan fitur TENTANG

c). Fitur SHOP

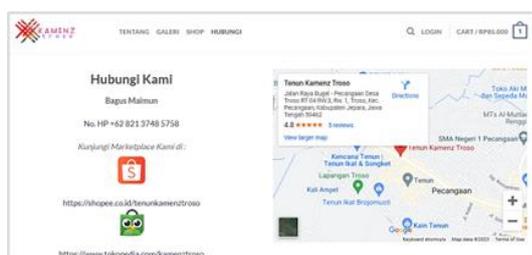
Menu ini menampilkan secara keseluruhan tanpa dikelompokkan dilengkapi dengan Informasi nama dan harga produk pada bagian bawah foto. Konsumen juga dapat menggunakan fitur "Filter by Price" untuk melihat produk sesuai rentang harga yang diinginkan. Fitur ini menyediakan akses konsumen untuk belanja produk kamenz melalui *website*.



Gambar 5. Tampilan fitur SHOP

d). Fitur HUBUNGI

Menu ini menyajikan informasi kontak, peta lokasi toko, serta akun Tokopedia dan shopee Kamenz Troso. Melalui menu ini konsumen juga dapat berkomunikasi melalui *chat whatsapp* atau mengunjungi toko elektronik melalui *platform* yang tersedia.



Gambar 6. Tampilan fitur HUBUNGI

3.2. Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini disesuaikan dengan segmentasi target audience Kamenz Troso. Untuk menentukan jumlah sample dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin.

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

Keterangan :

n = Jumlah sampel (responden) yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Sample error

Dengan margin 20% maka sample yang diperoleh yaitu 25 Responden dari 800 populasi.

3.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian data survei dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas. Tahapan uji validitas dan reliabilitas dapat dilakukan setelah semua responden mengisi data survei yang disebarakan melalui kuesioner. Adapun uji validasi dilakukan untuk menentukan validitas alat yang digunakan dengan Batasan koefisien relasi momen produk (r tabel) dengan taraf signifikan 5%. Dalam penelitian ini jumlah responden (n) sebanyak 25 responden, maka r tabel yang ditentukan yaitu 0,3961. Dengan demikian, butir pertanyaan kuesioner dianggap valid jika nilai hitung korelasi (r hitung) lebih besar

dari nilai r tabel. Dari hasil pengujian validitas seluruh butir pertanyaan dengan 4 kategori dinyatakan valid karena r hitung setiap pertanyaan $> 0,3961$.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Korelasi	Keputusan
<i>Content, Organization, and Readability</i>	1	0,758	Valid
	2	0,758	Valid
	3	0,858	Valid
	4	0,817	Valid
	5	0,837	Valid
	6	0,698	Valid
<i>Navigation and Links</i>	7	0,828	Valid
	8	0,801	Valid
	9	0,817	Valid
	10	0,840	Valid
	11	0,815	Valid
	12	0,832	Valid
<i>User Interface Design</i>	13	0,843	Valid
	14	0,831	Valid
	15	0,753	Valid
	16	0,840	Valid
	17	0,843	Valid
	18	0,843	Valid
<i>Performance and Effectiveness</i>	19	0,783	Valid
	20	0,793	Valid
	21	0,777	Valid
	22	0,890	Valid
	23	0,743	Valid
	24	0,858	Valid

Uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen yang digunakan. Menurut dasar pengambilan keputusan, uji reliabilitas dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 60, dan jika nilainya kurang dari 60, maka dianggap tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan membuktikan bahwa nilai *Cronbach's alpha* yang diperoleh lebih besar dari > 60 yaitu 0,976, maka 24 butir pertanyaan yang diujikandinyatakan reliable sehingga dapat digunakan untuk pengolahan data.

Tabel 4. Hasil uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,976	24

3.4 Evaluasi Usability

Pertanyaan dalam kuesioner terdiri 24 butir pertanyaan yang terbagi dalam 4 kategori yang berkaitan dengan metode WEBUSE. Kategori tersebut meliputi *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design dan Performance and Effectiveness*. Evaluasi dilakukan berdasarkan variabel

merit Sangat Tidak setuju dengan nilai 0.00, Tidak Setuju 0.25, Netral 0.50, Setuju 0.75 dan Sangat Setuju 1.00. Berikut adalah penilaian yang diperoleh dari keseluruhan hasil kuesioner.

Tabel 5. Hasil Kategori *Content, Organization, and Readability*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Merit					Mean
		STS	TS	R	S	SS	
1	Website Kamenz Troso menyediakan informasi yang saya butuhkan	2	1	11	11	0	0,560
2	Informasi yang saya butuhkan pada website Kamenz Troso dapat saya temukan dengan mudah	2	2	9	12	0	0,560
3	Semua konten di website Kamenz Troso terorganisir dengan baik.	2	1	7	12	3	0,630
4	Konten pada website dapat dibaca dengan mudah	2	1	7	12	3	0,630
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2	1	7	12	3	0,630
6	Tidak perlu scroll ke kiri dan ke kanan untuk membaca konten di situs web Kamenz Troso.	2	2	7	11	3	0,610

Penilaian pada kategori *Content, Organization, and Readability* terdiri dari 6 Pertanyaan yang meliputi informasi yang disajikan, kemudahan menemukan informasi yang dibutuhkan pengguna, penyusunan isi konten, kemudahan isi konten untuk dipelajari pengguna serta kemudahan bahasa untuk dipahami. Nilai mean terendah pada kategori ini yaitu 0,560 dan nilai mean paling tinggi yaitu 0,630. Terdapat 2 variabel pertanyaan dengan level Mode rate dan 4 pertanyaan dengan level *Good*.

Tabel 6. Hasil Kategori *Navigation and Links*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Merit					Mean
		STS	TS	R	S	SS	
1	Saya dapat dengan mudah menemukan halaman atau posisi halaman yang sedang diakses	2	0	7	16	0	0,6210
2	Tampilan icon memiliki penjelasan yang memudahkan saya untuk memahami fungsinya.	2	3	7	11	2	0,580
3	Saya dapat dengan mudah mengunjungi situs web Kamenz Troso dengan klik link dan menekan tombol "kembali" untuk kembali ke halaman sebelumnya.	3	1	6	13	2	0,600
4	Tautan ke situs web ini bekerja dengan baik	3	0	4	14	4	0,660
5	Tidak perlu banyak membuka jendela baru (<i>new window</i>) untuk mengakses website Kamenz Troso	3	0	10	9	3	0,590
6	Tautan-tautan (<i>links</i>) dan menu ditempatkan secara standar di dalam website ini dan dapat dengan mudah dikenali	3	1	8	11	2	0,580

Pada kategori *Navigation and Links* terdiri dari 6 pertanyaan diantaranya meliputi kemudahan mengidentifikasi halaman website yang diakses, penggunaan icon serta penempatannya untuk dipahami, kemudahan link untuk diakses dan fungsi navigasi. Hasil penilaian pada kategori ini nilai mean paling rendah yaitu 0,580 dan mean paling tinggi 0,660. Terdapat 3 variabel pertanyaan dengan nilai pada level mode rate dan 3 pertanyaan pada level *good*.

Tabel 7. Hasil Kategori *User Interface Design*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Merit					Mean
		STS	TS	R	S	SS	
1	Desain antarmuka website ini menarik	3	1	6	10	5	0,630
2	Warna yang digunakan dalam website nyaman untuk dilihat	2	1	10	11	1	0,580
3	Website ini tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti scrolling atau blinking teks dan animasi berulang	3	1	10	8	3	0,570
4	Keseluruhan halaman web ini memiliki tampilan (<i>feel and look</i>) yang konsisten	3	0	9	12	1	0,580
5	Iklan pada website tidak banyak dan tidak mengganggu	2	0	7	14	2	0,640
6	Desain website mudah dipahami	2	1	8	14	0	0,590

Kategori *User Interface Design* terdiri dari 6 pertanyaan yang meliputi tampilan desain antarmuka, warna yang digunakan, konsistensi *user interface* serta iklan pada website. Adapun hasil penilaian mean terendah yaitu 0,570 dan paling tinggi 0,640. Terdapat 4 pertanyaan dengan level *moderate* dan 2 pertanyaan dengan level *good*.

Tabel 8. Hasil Kategori *Performance and Effectiveness*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Merit					Mean
		STS	TS	R	S	SS	
1	Untuk membuka halaman tidak memerlukan waktu yang lama	2	3	7	12	1	0,570
2	Fitur yang sudah dikunjungi dan yang belum dapat dibedakan dengan mudah	3	3	3	13	3	0,600
3	Saya dapat mengunjungi situs website ini hampir setiap saat	3	1	9	8	4	0,590
4	Dari setiap tindakan, website memberikan respons atau balasan yang sesuai dengan harapan	2	1	6	15	1	0,620
5	Saya merasa nyaman menggunakan website ini dan cukup efektif	2	0	8	10	5	0,660
6	Ketika saya tidak tahu bagaimana melakukan (aksi), website ini selalu memberikan pesan yang jelas dan berguna.	2	2	5	14	2	0,610

Pada kategori yang ke-empat yaitu Performance and Effectiveness, juga memiliki 6 pertanyaan yang meliputi kecepatan akses, respon website serta penanda fitur pada website. Adapun penilaian pada kategori ini nilai mean terendah yaitu 0,570 dan mean tertinggi 0,660. Dengan 2 variabel pertanyaan dengan level *moderate* dan 4 pertanyaan dengan level *good*.

Dari hasil rekapitulasi setiap butir pertanyaan pada seluruh kategori yang dikalkulasikan berdasarkan merit dapat diketahui mean atau nilai rata-rata setiap variabel pertanyaan. Selanjutnya data diakumulasikan dalam setiap kategori untuk dapat menentukan level *usability*. Berikut hasil pemetaan level *usability* website Kamenz Troso.

Tabel 9. Point *usability* dan Level *usability*

Kategori	Point Usability	Level Usability
Content, Organization, and Readability	0,631	Good
Navigation and Links	0,633	Good
User Interface Design	0,626	Good
Performance and Effectiveness	0,638	Good

Hasil evaluasi tahap akhir yang telah dilakukan dengan menentukan level *usability* setiap kategori berdasarkan point nilai masing-masing dapat diketahui bahwa *website* Kamenz Troso telah mampu memenuhi keinginan dan kebutuhan pengguna. Pada kategori *Content, Organization, and Readability* memiliki point *usability* 0,631 dengan level *usability* *Good*. Penilaian ini artinya isi konten yang disajikan dalam *website* Kamenz Troso cukup menarik serta tersusun dan mudah dimengerti oleh responden. Sementara itu pada kategori *Navigation and Links* memiliki point *usability* 0,633 dengan level *Good*. Penilaian kategori ini artinya navigasi dan link yang tersedia pada *website* dapat di gunakan dengan baik oleh responden. Kemudian pada kategori *User Interface Design* memiliki point *usability* 0,626 dengan level *Good*. Penilaian kategori tersebut artinya tampilan desain dan warna yang digunakan dalam *website* Kamenz Troso Cukup menarik. Penilaian Kategori terakhir yaitu *Performance and Effectiveness* memiliki point *usability* 0,638 dengan level

Good. Menurut penilai tersebut artinya *website* dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Dari keempat kategori *usability* seluruhnya memiliki point lebih dari 0,6 dan kurang dari 0,8 sehingga berada pada level *Good*. Namun, meskipun berdasarkan akumulasi kategori *usability* dapat dikatakan bahwa *usability website* tersebut memiliki level penilaian bagus, jika melihat hasil setiap variabel pertanyaan kuesioner ada beberapa point pertanyaan memiliki penilaian dengan rentang nilai $0.4 \leq x < 0.6$ dengan level *Moderate* atau sedang. Yang mana dengan level penilaian tersebut pengguna menemukan beberapa kendala atau kurang puas dengan *usability* berkaitan dengan variable tersebut. Oleh sebab itu, hasil pengujian *usability* dengan level sedang akan merekomendasikan sebagai catatan dalam pengembangan *website* Kamenz Troso. Berikut adalah hasil pengujian dengan level sedang.

Tabel 10. *Usability* level *moderate* pada kategori *Content, Organization, and Readability*

Pernyataan/ Pertanyaan	Merit					Mean	Level
	STS	TS	R	S	SS		
Content, Organization, and Readability							
Website Kamenz Troso menyediakan informasi yang saya butuhkan	2	1	11	11	0	0,560	Moderate
Informasi yang saya butuhkan pada website Kamenz Troso dapat saya temukan dengan mudah	2	2	9	12	0	0,560	Moderate

Tabel 11. *Usability* level *moderate* pada kategori *Navigation and Links*

Pernyataan/ Pertanyaan	Merit					Mean	Level
	STS	TS	R	S	SS		
Navigation and Links							
Tampilan icon memiliki penjelasan yang memudahkan saya untuk memahami fungsinya.	2	3	7	11	2	0,580	Moderate
Tidak perlu banyak membuka jendela baru (new window) untuk mengakses website Kamenz Troso	3	0	10	9	3	0,590	Moderate
Tautan-tautan (links) dan menu ditempatkan secara standar di dalam website ini dan dapat dengan mudah dikenali	3	1	8	11	2	0,580	Moderate

Tabel 12. *Usability level moderate* pada kategori *User Interface Design*

Pernyataan/ Pertanyaan	Merit					Mean	Level
	STS	TS	R	S	SS		
User Interface Design							
Warna yang digunakan dalam website nyaman untuk dilihat	2	1	10	11	1	0,580	Moderate
Website ini tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti scrolling atau blinking teks dan animasi berulang	3	1	10	8	3	0,570	Moderate
Keseluruhan halaman web ini memiliki tampilan (feel and look) yang konsisten	3	0	9	12	1	0,580	Moderate
Desain website mudah dipahami	2	1	8	14	0	0,590	Moderate

Tabel 13. *Usability level moderate* pada kategori *Performance and Effectiveness*

Pernyataan/ Pertanyaan	Merit					Mean	Level
	STS	TS	R	S	SS		
Performance and Effectiveness							
Untuk membuka halaman tidak memerlukan waktu yang lama	2	3	7	12	1	0,570	Moderate
Saya dapat mengunjungi situs website ini hampir setiap saat	3	1	9	8	4	0,590	Moderate

Dengan hasil pengujian level sedang pada tabel 10 sampai dengan tabel 13 maka catatan rekomendasi disimpulkan pada setiap kategori. Adapun catatan sebagai rekomendasi dalam pengembangan *website* Kamenz troso yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

Tabel 12. Catatan Rekomendasi

Kategori <i>Usability</i>	Rekomendasi
<i>Content, Organization, and Readability</i>	Perlu adanya informasi mengenai panduan bagi pengguna seperti cara melakukan pembelian, pembayaran serta jasa kirim yang tersedia
<i>Navigation and Links</i>	Perlu adanya <i>pop up link navigation</i> setiap cursor diarahkan ke link serta penempatan link yang lebih terstruktur. Agar lebih efisien karena pengguna lebih terbantu untuk mencari informasi yang diinginkan tanpa harus membuka button link satu persatu
<i>User Interface Design</i>	Penggunaan warna pada <i>website</i> perlu di sesuaikan dengan <i>brand identity</i> Kamenz

	troso sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen
<i>Performance and Effectiveness</i>	Sebaiknya menampilkan <i>pop-up</i> pesan kesalahan disertai dengan petunjuk yang jelas agar pengguna memahami langkah-langkah yang harus dilakukan.

4. Kesimpulan

Hasil pengujian *usability* yang dilakukan dengan metode WEBUSE menyatakan bahwa empat kategori *usability* yang meliputi aspek *Content, Organization, and Readability, aspek Navigation and Links, aspek User Interface Design* dan aspek *Performance and Effectiveness* dinilai memiliki *usability* yang bagus dengan level *Good*. Jika hasil pengujian berdasarkan rata-rata pada 4 kategori, maka website Kamenz Troso memiliki *usability* yang cukup bagus karena masing-masing kategori memiliki rata-rata hasil diatas 0.6. Akan tetapi jika dilihat dari keseluruhan variabel yaitu 24 variabel ditemukan 11 variabel dari 4 kategori dengan penilaian sedang yaitu dibawah 0.6. Dengan hasil tersebut maka dapat ditemukan bahwa ada beberapa letak ketidak puasan pengguna terhadap *usability* pada website kamentz troso. Sehingga catatan rekomendasi yang telah dihasilkan pada penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pengembangan website kamentz troso selanjutnya. Dengan *usability* yang mudah digunakan maka customer akan lebih mudah untuk mencari informasi produk, melakukan pembelian dan transaksi.

Sebagai penelitian kedepan, perlu adanya pengembang terkait dengan *user interface* dan *user experience* pada website kamentz troso dengan menggunakan tahapan yang sesuai dengan metode UI/UX. Namun untuk melengkapi penelitian ini dalam penelitian selanjutnya dirasa perlu adanya evaluasi *usability* dengan metode yang lain untuk menilai variabel *usability* yang tidak ada dalam metode WEBUSE, seperti evaluasi mengenai variabel *learnability, efficiency, memorability dan satisfaction*. Sehingga website Kamenz troso mampu memiliki *usability* yang lebih mudah bagi pengguna serta memberikan *user experience* yang lebih baik.

Referensi

Agustina, N. (2016). Kualitas Layanan Website E-Commerce Lazada.co.id Menggunakan Teknik Pengukuran WebQual. *INFORMATION SYSTEM*

- FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 1(1).
- Alfiqie, M., Aknuranda, I. and Wardani, N. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi UBER Menggunakan Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2599–2606.
- Aynayya, Q., Saputra, M. C., & Pramono, D. (2018). Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 1446–1456.
- Aziz, F., Irmawati, Riana, D., Mulyanto, J. D., Nurrahman, D., & Tabrani, M. (2020). Usability Evaluation of the Website Services Using the WEBUSE Method (A Case Study: Covid19.go.id). *Journal of Physics: Conference Series*, 1641(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1641/1/012103>
- Azkiyyah, M. (2019). *Perancangan Visual Book Sejarah dan Motif Hias Tenun Troso Jepara*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Azzahra, A. F., Sembiring, A. S., Rin, R., Salim, M., Saragih, Y. M., Mikroskil, U., Korespondensi, P., & Design, U. I. (2023). *Evaluasi Usability Website Shopee . co . id dan Bukalapak . com dengan menggunakan Metode*. 7(April), 946–954.
- Chiew, T. K., & Salim, S. S. (2003). Webuse: Website usability evaluation tool. *Malaysian Journal of Computer Science*, 16(1), 47–57.
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., Regasari, R., & Putri, M. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2909–2918. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Febiyanti Arifatul Jannah; I Putu Deny A. Sugih Prabowo; Yuyun Tri Wiranti. (2022). Evaluation of Bunga Bali Florist Website Usability Using The Website Usability Evaluation (Webuse) Method. *2022 1st International Conference on Technology Innovation and Its Applications (ICTIIA)*. <https://doi.org/10.1109/ICTIIA54654.2022.9936027>
- Hendrawan, A., Sucahyowati, H., Cahyandi, K., Indriyani, & Rayendra, A. (2019). Pengaruh Marketing Digital Terhadap Kinerja Penjualan Produk Umkm Asti Gauri Di Kecamatan Bantarsari Cilacap. *Jurnal Administrasi Dan Kesekretarisan*, 4(1), 50-6q.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website*. PT. Elex Media Komputindo.
- Irwandana, R., Herlambang, A. D., & Saputra, M. C. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Eventmalang Menggunakan Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK) Universitas Brawijaya*, 3(2), 1334–1341.
- Listiani, N. M. (2017). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Pada Siswa Kelas Xi Smk Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 263. <https://doi.org/10.26740/jepk.v2n2.p263-275>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padeagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Elsevier.
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal . Co Usability Evaluation of Online News Website Prokal . Co Using Heuristic and Webuse Evaluation Methods. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer(JTIK)*, 7(5), 911–922. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202073707>
- Saputra, M. T., & Sugarindra, M. (2018). *PENGEMBANGAN DAN ANALISIS USABILITAS WEBSITE LABORATORIUM SISTEM MANUFAKTUR*. Universitas Islam Indonesia.
- Sari, R. T. P., & Rani, N. L. R. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Digital Marketing untuk Promosi pada Masa Pandemi Covid-19 di Petoss Mbok Sarinten Wonosobo. *Komunikasi: Journal of Communication Studies*, 3, 109. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v0i0.14180>

- Simatupang, H., Widowati, S., & Riskiana, R. R. (2020). *Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA)*. 7(3), 9804–9821.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, P., Senoprabowo, A., & Haryadi, T. (2023). Analisis Usability pada Aplikasi Trans Semarang dengan Metode Heuristics Evaluation. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.30738/st.vol9.no1.a13690>
- Survei Internet APJII*. (2023). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://survei.apjii.or.id/>
- Susilo, E., Soedijono WA, B., & Al Fatta, H. (2017). Evaluasi Aplikasi Mobile SSP (Secure System Of Payment) Menggunakan Prinsip Usability (Studi Kasus: PT Sydeco). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2017*, 2.6, 7–12.
- Usman, H. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Yosa Maulana. (2017). *Yuswohady: UKM Harus Manfaatkan Perkembangan Digital*. SWA Online. <https://swa.co.id/swa/csr-corner/yuswohady-ukm-harus-manfaatkan-perkembangan-digital#:~:text=Yuswohady juga menegaskan bahwa era digital sekarang ini,di semua bagian jika UKM ingin terus bertahan.>