

## Penerapan Metode Webuse dalam Evaluasi Situs Smarco.co.id dan Majushop.id

Joosten<sup>1</sup>, Handoko<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Mikroskil

e-mail: <sup>1</sup>joosten.ng@mikroskil.ac.id, <sup>2</sup>handoko.wu@mikroskil.ac.id

### Abstrak

Website Smarco.co.id dan Majushop.id merupakan supermarket online yang berada di Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan untuk evaluasi kegunaan Smarco.co.id dan Majushop.id dan mendapatkan permasalahan yang terjadi pada kedua website tersebut. Penelitian ini menggunakan kuesioner di Google Form yang berisi 24 pertanyaan dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert sebanyak 5 pilihan dan disebarkan kepada 100 responden yang ditentukan dengan rumus Lemeshow. Salah satu teknik sampling yang dipakai adalah *purposive sampling* yang merupakan teknik *non probability sampling* dan perhitungannya menggunakan rumus Lemeshow. Dari hasil perhitungan pengolahan data, nilai variabel terbesar yaitu Konten, Organisasi dan Keterbacaan. Lalu pada variabel Link dan Navigasi, Performa dan Efisiensi mendapatkan nilai yang besar juga. Sedangkan untuk nilai terkecil berada pada variabel Desain Tampilan Pengguna. Nilai usability pada kedua situs tersebut berada pada level Good (Baik). Hasil usability pada Smarco.co.id bernilai 3,501 dan 3,401 untuk Majushop.id. Hasil usability menunjukkan website Smarco.co.id lebih bagus dan menunjukkan penggunaan website lebih mudah dibandingkan Majushop.id.

**Kata Kunci:** *Majushop.id, Smarco.co.id, Usability, WEBUSE*

### Abstract

*The Smarco.co.id and Majushop.id websites are online supermarkets located in Medan, North Sumatra. This study was conducted to evaluate the usability of Smarco.co.id and Majushop.id and to find out the problems that occur on both websites. This study used a questionnaire on Google Form containing 24 questions with 5 choices of answers using a Likert scale and distributed to 100 respondents determined by the Lemeshow formula. One of the sampling techniques used is purposive sampling which is a non-probability sampling technique and its calculation uses the Lemeshow formula. From the results of data processing calculations, the largest variable values are Content, Organization and Readability. Then in the Link and Navigation variables, Performance and Efficiency also get large values. While the smallest value is in the User Display Design variable. The usability value on both sites is at the Good level. The usability results on Smarco.co.id are 3.501 and 3.401 for Majushop.id. Usability results show that the Smarco.co.id website is better and shows that the website is easier to use than Majushop.id.*

**Keywords:** *Majushop.id, Smarco.co.id, Usability, WEBUSE*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan internet saat ini didukung oleh perkembangan teknologi yang pesat (Brahmana et al., 2023). Dengan bantuan internet, para pengusaha dapat dengan mudah mencari informasi kegiatan usaha bahkan menggunakannya untuk memulai bisnis melalui toko online (Suryadi et al., 2023). Karena dalam dunia bisnis, toko online sangat diperlukan bagi sebuah perusahaan, dimana website sangat

diperlukan untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi jual beli (Asyifah et al., 2023; Hadi et al., 2021).

Saat kondisi pandemi Covid-19, toko tidak hanya menjual produk secara offline tetapi juga online demi memenuhi kebutuhan masyarakat (Dewi, 2022; Putri et al., 2021). Hal ini memudahkan masyarakat untuk melakukan jual beli tanpa harus datang ke toko secara offline. Seperti smarco.co.id yang berasal dari PT. Smarco Mandiri Sukses yaitu Jalan Gagak Hitam No.

28 Medan Sunggal merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2015 yang bergerak di bidang retail (supermarket). Toko ini memasarkan berbagai produk.

Begitu juga dengan Website majushop.id yang berasal dari anak perusahaan dari jaringan Pasar Swalayan Maju Bersama dan Maximart, pusat belanja berkonsep supermarket dan Convenience Store yang berlokasi di kota Medan merupakan salah satu perusahaan retail yang sedang berkembang di Sumatera Utara. Saat ini majushop.id telah menawarkan konsep belanja online terkini melalui website [www.majushop.com](http://www.majushop.com). Dengan adanya website ini, memudahkan masyarakat dalam berbelanja serta dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Kedua situs ini telah menjadi cara bagi pemilik usaha untuk memberikan layanan online baik kepada perorangan maupun usaha grosir. Produk yang dapat diperdagangkan di website Majushop.id dan smarco.co.id merupakan produk yang aman dan berkualitas serta dapat dikirim melalui jasa transportasi. Setiap situs web memiliki tingkat kegunaannya masing-masing. Nilai usability pada website bernilai baik yang menunjukkan website mudah untuk dimengerti oleh pengguna (Andiputra & Tanamal, 2020).

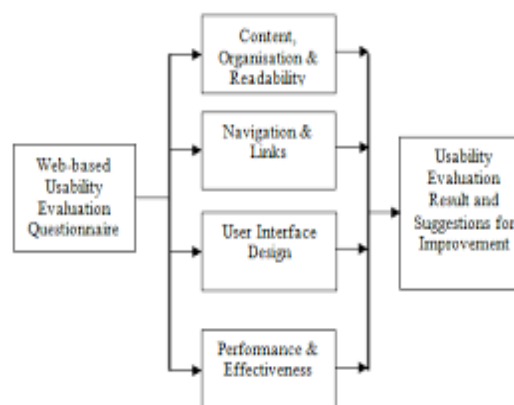
Usability mengukur kemampuan seluruh pengguna dalam menggunakan fungsi sistem secara efektif, efisien, dan memuaskan untuk mencapai tujuan tertentu (Andini et al., 2023). Kegunaan interaksi manusia-komputer merupakan bagian penting yang harus dicapai dalam desain sistem. Misalnya saja saat membuat website. Pengembangan harus memahami prinsip kegunaan sebelum menerapkannya pada situs web (Padhilah et al., 2022). Perangkat lunak yang tidak sesuai dengan prinsip kegunaan tidak mudah dipelajari sehingga menyulitkan pengguna awam dalam mengimplementasikan perangkat lunak tersebut. Selain itu, perangkat lunak ini tidak efisien untuk digunakan, sehingga pengguna menghabiskan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan pekerjaan. Perintah perangkat lunak yang tidak sesuai dengan prinsip kegunaan juga tidak mudah diingat oleh pengguna dan mungkin rentan terhadap kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja (Padhilah et al., 2022).

Kegunaan mengacu pada cara pengguna memahami dan memakai situs web untuk mencapai tujuan mereka dan

kepuasan mereka dalam akses tersebut (Sihombing & Suarli, 2023). Tingkat kegunaan menentukan situs tersebut dapat dipakai dalam waktu yang lama (Handoko & Joosten, 2023). Diperlukan metode yang tepat untuk mengevaluasi kegunaan suatu halaman web. Banyak metode yang bisa dipakai dalam mengevaluasi kegunaan halaman web seperti Webqual, SUS (System Usability Scale), WEBUSE dan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode Website Usability Evaluation (WEBUSE) dikarenakan ingin mengetahui seberapa baik atau buruknya pada halaman web serta mengevaluasi kegunaan website. Metode WEBUSE merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu halaman web dan mengetahui masalah kegunaan baik dan buruk dari berbagai jenis halaman web. Metode WEBUSE adalah metode evaluasi kegunaan situs web yang dibagi menjadi 4 kategori: (1) konten, organisasi dan keterbacaan, (2) navigasi dan tautan, (3) desain antarmuka pengguna, (4) kinerja dan efisiensi (Minarwati & Mavikasari, 2023).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode WEBUSE (*Website Usability Evaluation*). Proses evaluasi metode ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1 Proses Evaluasi Metode WEBUSE (Handoko & Joosten, 2023)

Metode WEBUSE terdapat empat kategori antara lain (Brahmana et al., 2023; Handoko & Joosten, 2023):

- a. Content, Organization and Readability  
*Content, Organisation and Readability* merupakan kategori pertama yang konten mudah dipahami oleh pengguna dan terorganisir dengan baik. *Website*

yang terorganisir dengan baik dapat memberikan pemahaman yang cepat bagi pengguna. Sedangkan, *readability* diukur berdasarkan apakah sistem bekerja dan memberikan informasi dengan benar.

b. Navigation and Link

Navigation and link merupakan kategori kedua dalam metode WEBUSE dimana navigation adalah metode yang digunakan untuk mencari dan mengakses informasi sebuah website secara efektif dan efisien untuk membantu pengguna website. Sedangkan link berfungsi menghubungkan pengguna dengan cara memilih dan mengklik link pada halaman *hypertext (homepage)*, yang menyebabkan terbukanya halaman baru.

c. Desain User Interface

Desain *user interface* merupakan kategori ketiga dalam metode WEBUSE dimana Desain user interface adalah sebuah metode dan prosedur yang membutuhkan pertimbangan dengan baik saat merancang dan mengembangkan website. Hal yang penting dalam merancang user interface design diantaranya menetapkan tujuan, menentukan pengguna dan menyediakan konten yang bermanfaat.

d. Performance and Effectiveness

*Performance and effectiveness* merupakan kategori keempat dalam metode WEBUSE. Dimana performance dapat diukur dengan cara seberapa cepat suatu website melakukan proses atau transaksi tertentu sehingga menghasilkan kinerja pengguna yang cepat dan efisien. Sedangkan, *effectiveness* merupakan keberhasilan sebuah website menghasilkan informasi yang tepat bagi pengguna.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut beberapa hasil pengujian pada website Smarco.co.id dan majushop.id antara lain:

#### A. Uji Validitas Website Smarco.co.id dan majushop.id

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Amalia et al., 2022; Puspasari & Puspita, 2022). Suatu

tes dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut melakukan fungsi alat ukur secara efektif dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud pengukuran yang dilakukan. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas data website Smarco.co.id dengan menggunakan analisis korelasi *product moment* atau korelasi Pearson menggunakan Microsoft Excel dengan hasil data yang dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Pernyataan	Koefisien		Status
			Smarco.co.id	Majushop.id	
1	Content, Organization and Readability	CON 1	0,822	0,821	Valid
		CON 2	0,840	0,889	Valid
		CON 3	0,874	0,845	Valid
		CON 4	0,894	0,849	Valid
		CON 5	0,895	0,875	Valid
		CON 6	0,848	0,769	Valid
2	Navigation and Links	NAV 1	0,843	0,854	Valid
		NAV 2	0,847	0,847	Valid
		NAV 3	0,867	0,892	Valid
		NAV 4	0,880	0,903	Valid
		NAV 5	0,919	0,907	Valid
		NAV 6	0,873	0,885	Valid
3	User Interface Design	USE 1	0,821	0,873	Valid
		USE 2	0,868	0,857	Valid
		USE 3	0,854	0,881	Valid
		USE 4	0,875	0,875	Valid
		USE 5	0,889	0,879	Valid
		USE 6	0,870	0,869	Valid
4	Performance and Effectiveness	PER 1	0,862	0,911	Valid
		PER 2	0,894	0,845	Valid

venes s	PER 3	0,890	0,902	Va lid
	PER 4	0,864	0,878	Va lid
	PER 5	0,831	0,869	Va lid
	PER 6	0,918	0,856	Va lid

Instrumen penelitian dikatakan valid jika koefisien korelasi product moment  $> r_{tabel}$  (a: n2) n = jumlah sampel diketahui: n = 100,  $\alpha = 0,05$  sehingga nilai r (0,05, 100) dari tabel Product Moment = 0,196. Berdasarkan pada keterangan tabel di atas dapat dikatakan bahwa seluruh item pertanyaan dari kuesioner dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

### B. Hasil Uji Reliabilitas Website Smarco.co.id dan majushop.id

Koefisien reliabilitas yang memadai adalah koefisien korelasi linier yang memadai. Kriteria empiris menyatakan bahwa perpotongan varian X dan varian Y disebut koefisien determinasi (d) dianggap memadai bila mencapai = 0,50. Koefisien determinasi berkaitan dengan koefisien korelasi linear ( $p_{xy}$ ), maka hubungan keduanya adalah  $p_{xy} = \sqrt{d}$ . Jika  $d = 0,50$  dianggap memadai maka koefisien korelasi linear dengan nilai  $\sqrt{d} = \sqrt{0,50} = 0,71$  dianggap sudah memadai. Untuk mencari nilai reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach, adapun rumus yang ditampilkan adalah (Cahyani & Gusman, 2023; Tugiman et al., 2022):

$$r = \frac{k}{k-1} x \left\{ 1 - \frac{\sum s_j^2}{S_t^2} \right\} \quad (1)$$

Tabel 2 Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpa		Jumlah butir
Smarco.co.id	Majushop.id	
1,008	1,010	24

Hasil pada tabel 2 menyimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel yang dimana dapat kita lihat bahwa nilai Cronbach's Alpa mencapai nilai 1,008.

### C. Hasil Perhitungan Level Kegunaan Smarco.co.id dan Majushop.id

Berikut hasil perhitungan usability pada kedua website tersebut yang ditunjukkan pada Tabel 3:

Tabel 3 Hasil Perhitungan Usability

No.	Variabel	Point Usability Smarco.co.id	Point Usability Majushop.id
1	Content, Organization & Readability	0.891	0.868
2	Navigation and Links	0.880	0.867
3	User Interface Design	0.859	0.863
4	Performance & Effectiveness	0.871	0.872
Total Point		3,501	3,470
Nilai rata - rata		0,859	0,863
Tingkat Usability		Good	Good

Selisih dari masing-masing variabel menunjukkan bahwa kedua website memiliki keunggulan. Seperti pada variabel konten dengan navigasi, website smarco.co.id lebih unggul dibandingkan dengan majushop.id sebesar 0,023 dan 0,013.

Sedangkan untuk variabel desain tampilan dengan performa, majushop.id lebih unggul dibandingkan dengan smarco.co.id sebesar 0,004 dan 0,001.

### 4. Kesimpulan

Dari hasil perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan variabel *Content Organization and Readability, Link and Navigation*, serta *Performance and Effectiveness* pada Smarco.co.id dan Majushop.id mendapatkan level yang Baik (Good). Hal ini menunjukkan bahwa web Smarco.co.id dan Majushop.id sudah mampu memenuhi kepuasan pengguna baik dari segi *konten, navigasi, dan performa*. Sedangkan pada variabel *User Interface and Design* mendapat hasil yang lebih rendah dimana point *usability* berada pada penilaian 0,859 untuk Smarco.co.id dan 0,863 untuk Majushop.id.

Nilai *usability* pada Smarco.co.id dan Majushop.id secara keseluruhan berada pada level Baik (Good) dengan total *point usability website* Smarco.co.id yang diperoleh sebesar 3,501 dan 3,470 untuk Majushop.id. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa dari segi *usability* sudah mampu mencapai tahap penilaian yang baik. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya aspek *usability* yang mendapat perolehan nilai rata-rata yang tinggi, namun masih diperlukannya

suatu perbaikan pada *website* untuk menunjang kualitas *website* menjadi lebih baik.

## Referensi

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Andini, A., Yusup, D., & Susilawati, S. (2023). Penerapan System Usability Scale Dalam Menganalisis Ui/Ux Pada Website Asuransi Mitra (Studi Kasus: Website Pasarpolis). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 149–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3500>
- Andiputra, A., & Tanamal, R. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.com. *Business Management Journal*, 16(1), 11–15. <https://doi.org/10.30813/bmj.v16i1.2051>
- Asyifah, A., Syafi'i, A., Hanipah, H., & Ispiyani, S. (2023). Pengembangan Aplikasi E-commerce Untuk Peningkatan Penjualan Online. *Action Research Literate*, 7(1), 70–75. <https://doi.org/10.46799/ar.v7i1.188>
- Brahmana, B. T., Winson, Hasudungan, F., Handoko, & Joosten. (2023). Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Mamikos.com Dan Papikost.com. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 10(1), 93–97. <https://doi.org/10.30656/jsii.v10i1.4592>
- Cahyani, M. D., & Gusman, T. A. (2023). Desain dan Uji Validitas e-Modul Perkuliahan Kimia Fisika Berbasis Problem Based Learning. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1), 117–125. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v7i1.17499>
- Dewi, S. P. (2022). Perubahan Distribusi Produk Hasil Peternakan terhadap Media Digital dalam Pemenuhan Kebutuhan Konsumen di Era Pandemi di Beberapa wilayah di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 13(3), 281–291. <https://doi.org/10.29244/jmo.v13i3.42465>
- Hadi, F., Yuhandri, Y., & Mayola, L. (2021). Implementasi E-Commerce Untuk Memperluas Pangsa Pasar Hasil Kerajinan UMKM Komunitas Hobi Kayu Padang. *JDISTIRA: Jurnal Pengabdian Inovasi Dan Teknologi Kepada Masyarakat*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.58794/jdt.v1i1.31>
- Handoko, & Joosten. (2023). Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Hypermart.co.id Dan Transmartdelivery.co.id. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 654–665. <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/jatise.v10i2.2216>
- Minarwati, & Mavikasari, V. (2023). Pendekatan Metode Webuse Untuk Evaluasi Website STMIK El Rahma Yogyakarta. *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis Dan Manajemen*, 21(1), 80–90. <https://doi.org/10.61805/fahma.v21i1.127>
- Padhilah, R., Pamungkas, M. R. S. P., Husniyah, S., Listarto, N. R., Aeni, A. N., & Marwati, R. (2022). Evaluasi User Experience Dalam Aspek Usability Pada Aplikasi Android Edukasi Literasi Matematika. *Jurnal KomtekInfo*, 9(4), 119–124. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i4.316>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Putri, A., Pebriani, A., Rumi, M. J., & Siregar, J. H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Toko Online Terhadap Kebutuhan Konsumen Selama Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8.
- Sihombing, R. F., & Suarli, P. P. (2023). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Digiroomm by Auto 2000 Dengan

- 
- Menggunakan Metode Usability Testing. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 3771–3781.  
<https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3506>
- Suryadi, N., Museliza, V., Rimet, R., & Rahma, S. (2023). Penyuluhan E-Commerce Sebagai Media Promosi Pada UMKM (Usaha Mikro, Kecil Menengah) Di Kota Pekanbaru. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 4(2), 7–12.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55583/arsy.v5i1.738>
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Utaut Model Validity and Reliability Test For Evaluation of Hospital Online Registration System. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621–1630.  
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2227>