

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

*by Puri Sulistiyawati*

---

**Submission date:** 30-Jul-2023 08:46PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2138799849

**File name:** SWABUMI.docx (1,006.53K)

**Word count:** 4581

**Character count:** 29752

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

\*Puri Sulistiyawati<sup>1</sup>, Toto Haryadi<sup>2</sup>, Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin<sup>3</sup>, Adi Prihandono<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

<sup>4</sup> Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

e-mail: <sup>1</sup>[puri.sulistiya@gmail.com](mailto:puri.sulistiya@gmail.com), <sup>2</sup>[toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id](mailto:toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id), <sup>3</sup>[dimas.dkv@gmail.com](mailto:dimas.dkv@gmail.com),

<sup>4</sup>[adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id](mailto:adi.prihandono@dsn.dinus.ac.id)

### Abstract

*The massive development of technology and the internet has affected marketing trends. Through digital marketing, all promotional activities can be carried out more economically, measurably and can reach a wider audience. Realizing this, Kamenz Troso weaving utilizes the digital platform as a medium to accommodate all information about its products, especially during the post-Covid-19 pandemic. The use of the website as a digital marketing medium is expected to increase product promotion and sales, provide information about products for consumers, and facilitate purchases and transactions of Troso weaving products. However, to ensure that the Kamenz Troso website is easy to use and in accordance with user needs, it is necessary to measure usability. As one of the usability evaluation methods that utilize web-based questionnaires, the Web Usability Evaluation (WEBUSE) method allows users to assess the ease of use of a website, so it can be applied to all types of websites. Categories in the WEBUSE method include Content organization and readability, Navigation, and links, User interface design, and Performance and effectiveness as the basis for usability assessment. The results of the evaluation show that the Kamenz Troso website has an assessment with a Good level for the four categories tested. It is hoped that the results of this study can be used as recommendations for improving the usability of the Kamenz Troso website to make shopping and shopping easier.*

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

### Abstrak

Masifnya perkembangan teknologi dan internet berpengaruh terhadap tren marketing. Melalui digital marketing segala kegiatan promosi dapat dilakukan lebih ekonomis, terukur serta dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Menyadari hal tersebut, Kamenz tenun troso memanfaatkan platform digital sebagai media untuk mengakomodir segala informasi mengenai produknya terutama dimasa pasca pandemi Covid-19. Penggunaan website sebagai media digital marketing diharapkan dapat meningkatkan promosi dan penjualan produk, menyajikan informasi seputar produk bagi konsumen, serta mempermudah pembelian dan transaksi produk tenun troso. Akan tetapi untuk memastikan bahwa website Kamenz Troso mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka perlu adanya pengukuran usability. Sebagai salah satu metode 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. Kategori pada metode WEBUSE diantaranya Content organization and readability, Navigation and links, User interface design, dan Performance and effectiveness menjadi dasar penilaian usability. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa website Kamenz Troso memiliki penilaian dengan level Good untuk empat kategori yang diujikan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi peningkatan usability website Kamenz Troso untuk memudahkan berbelanja dan memberikan informasi kepada konsumen serta meningkatkan penjualan produk

**Kata kunci:** 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

26  
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. Melalui digital marketing segala kegiatan promosi dapat dilakukan lebih ekonomis, terukur serta dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Menyadari hal tersebut, Kamenz tenun troso memanfaatkan platform digital sebagai media untuk mengakomodir segala informasi mengenai produknya. Terutama dimasa pasca pandemi Covid-19, Kamenz tenun troso sebagai salah satu pelaku tenun 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 untuk memastikan bahwa website kamenz tenun troso mudah

digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka perlu adanya pengukuran usability. Yang mana testing merupakan tahapan akhir dalam perancangan sebuah sistem sebelum didistribusikan kepada khalayak. Sehingga apabila ditemukan kekurangan maka dapat dilakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability pada website kamenz Troso. Usability menjadi parameter kepuasan pengguna terhadap penilaian kemudahan pengguna dapat mempelajari dan menggunakan sebuah website (Alfiquie, 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 adalah parameter utama dan dasar yang sangat penting dalam sebuah situs website karena dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan penggunaan website (Hidayat, 2010). Adapun tujuan dari perancangan website yaitu untuk menyajikan informasi yang dapat memenuhi kebutuhan user [8]. Maka dari itu, salah satu faktor keberhasilan sebuah sistem adalah kualitas berdasarkan sudut pandang 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). Sebagai informasi data pendukung dalam

pemecahan masalah dilakukan studi literatur terhadap penelitian terdahulu terkait penggunaan metode WEBUSE untuk evaluasi pada berbagai sistem baik sebuah sistem berbasis mobile, desktop dan platform lainnya. Diantaranya yaitu pada penelitian penggunaan Metode Webuse sebagai penilaian usability website [Shopee.co.id](https://shopee.co.id) dan [Bukalapak.com](https://bukalapak.com). Penelitian ini melakukan komparasi tingkat usability dua website e-commers berdasarkan 4 prinsip metode WEBUSE. Adapun hasil dari penelitian tersebut, berdasarkan penilaian pengguna website shopee lebih mudah digunakan dibandingkan website bukalapak (Azzahra et al., 2023). Kemudian pada penelitian selanjutnya penggunaan WEBUSE dan Heuristic Evaluation sebagai 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 ketiga 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 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 mudah digunakan oleh pengguna. Sehingga diharapkan dapat mempermudah pembelian dan transaksi antara Kamenz Troso dengan konsumen serta dapat meningkatkan penjualan produk.

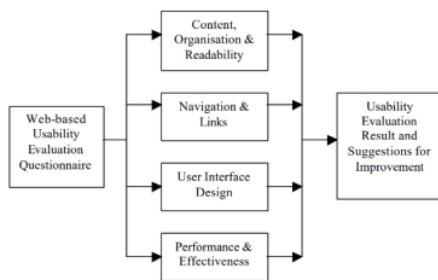
## 2. Metode Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah website Kamenz Troso yang dapat diakses pada alamat url berikut <https://kamenztro.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).

Adapun evaluasi website kamenz troso dilakukan dengan metode WEBUSE yang mana 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 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)

Untuk menemukan permasalahan usability pada website kemenz 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  
Proses awal penelitian ini dimulai dengan mendefinisikan masalah berhubungan dengan usability website kemenz troso sebagai media untuk promosi produk tenun troso. Identifikasi masalah menjadi fase awal dalam penguasaan masalah dimana suatu objek dapat diidentifikasi atau dikenali dalam keadaan tertentu sebagai sebuah masalah (Usman, 2009).
- b. Persiapan Penelitian  
Tahap selanjutnya yaitu menentukan metode yang digunakan dalam evaluasi usability website kemenz troso. Kemudian penyusunan instrumen penelitian dilakukan berdasarkan 4 kategori metode WEBUSE. Untuk mengumpulkan data, kuesioner dibagikan kepada responden sesuai dengan segmentasi target audiens kemenz troso website. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertulis dan digunakan untuk mengumpulkan informasi dari peserta (Suharsini, 2002).
- c. Pengujian Data  
Dari data hasil kuesioner diperlukan pengujian instrumen. Adapun pengujian instrumen 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 :

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

13  
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 Usability |
|-----------------------|-----------------|
| $0 \leq x \leq 0.2$   | 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.

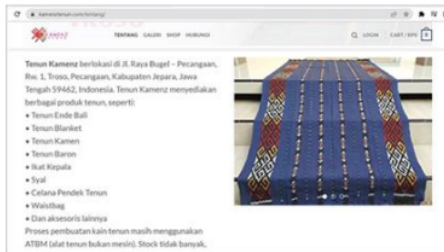
#### 3.1. Profil Kamenz Troso

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 bebebrapa fitur yaitu About atau tentang kamenz, Galery, Shop dan Contact yang dapat dihubungi.

#### a). Fitur TENTANG

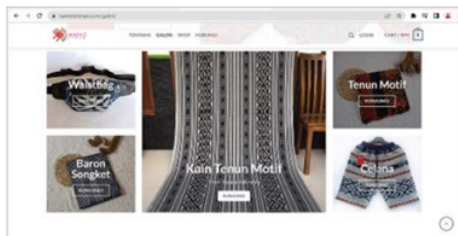
Menu ini berisi informasi seputar Kamenz yakni lokasi toko serta varian produk yang ditawarkan. Adapun Informasi disajikan secara ringkas namun dapat digunakan sebagai informasi awal bagi konsumen untuk pertimbangan apakah produk yang di inginkan tersedia.



Gambar 3. Tampilan fitur TENTANG

#### b). Fitur GALERI

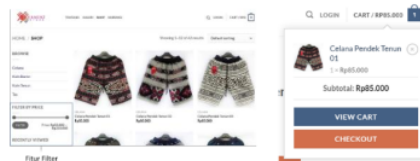
Menu ini berisi ragam produk Kamenz troso yang tersedia. Berisi 4 kategori diantaranya Waist bag, Baron Songket, Tenun Motif, dan Celana. Adapun Masing-masing kategori tersebut menampilkan katalog visualisasi produk serta list nama dan harganya.



Gambar 4. Tampilan fitur TENTANG

#### c). Fitur SHOP

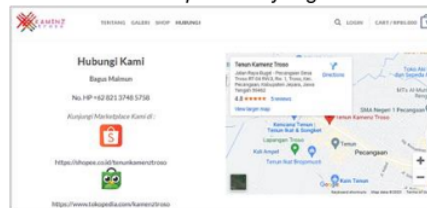
Menu ini menampilkan secara keseluruhan tanpa dikelompokkan dilengkapi dengan Informasi nama dan harga produk pada bagian bawah foto. Konsumen juga dapat menggunakan fitur "Filter by Price" untuk melihat produk sesuai rentang harga yang diinginkan. Fitur ini menyediakan akses konsumen untuk belanja produk 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 terdiri dari pelajar, mahasiswa serta pekerja dengan total keseluruhan responden 25 Orang. Penentuan responden tersebut disesuaikan dengan segmentasi target audience Kamenz Troso. Dari responden pria dan wanita, responden paling banyak adalah laki-laki yaitu laki yaitu 68% dan 32% Perempuan. Adapun koersioner di distribusikan kepada responden melalui google form.



Gambar 7. Kriteria Responden

43

### 3.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

35

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  $> 0,3961$ .

38

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

| Variabel                               | Item | Korelasi | Keputusan |
|----------------------------------------|------|----------|-----------|
| Content, Organization, and Readability | 1    | 0,758    | Valid     |
|                                        | 2    | 0,758    | Valid     |
|                                        | 3    | 0,858    | Valid     |
|                                        | 4    | 0,817    | Valid     |
|                                        | 5    | 0,837    | Valid     |
|                                        | 6    | 0,698    | Valid     |
| Navigation and Links                   | 7    | 0,828    | Valid     |
|                                        | 8    | 0,801    | Valid     |
|                                        | 9    | 0,817    | Valid     |
|                                        | 10   | 0,840    | Valid     |
|                                        | 11   | 0,815    | Valid     |
|                                        | 12   | 0,832    | Valid     |
| User Interface Design                  | 13   | 0,843    | Valid     |
|                                        | 14   | 0,831    | Valid     |
|                                        | 15   | 0,753    | Valid     |
|                                        | 16   | 0,840    | Valid     |
|                                        | 17   | 0,843    | Valid     |
|                                        | 18   | 0,843    | Valid     |
| Performance and Effectiveness          | 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

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| 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 Karmenz 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 Karmenz 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 mode rate 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 variabel pertanyaan kuesioner ada beberapa point pertanyaan memiliki penilaian dengan rentang nilai  $0.4 \leq x \leq 0.6$  dengan level Mode rate atau sedang. Sehingga agar website memiliki usability dengan level excelent dan sangat memudahkan pengguna maka perlu adanya rekomendasi perbaikan untuk variabel pertanyaan yg masih memiliki penilaian sedang. Adapun beberapa catatan sebagai rekomendasi dalam pengembangan website Kamenz troso adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Rekomendasi

| Kategori Usability                     | Rekomendasi                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Content, Organization, and Readability | Perlu adanya informasi mengenai panduan bagi pengguna seperti cara melakukan pembelian, pembayaran serta jasa kirim yang tersedia                                                               |
| Navigation and Links                   | Perlu adanya pop up link navigation setiap cursor diarahkan ke link. Sehingga pengguna akan lebih terbantu untuk mencari informasi yang diinginkan tanpa harus membuka button link satu persatu |
| User Interface Design                  | Penggunaan warna pada website perlu di sesuaikan dengan brand identity Kamenz troso sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen                                                           |
| Performance and Effectiveness          | Sebaiknya menampilkan pop-up pesan kesalahan disertai dengan petunjuk yang jelas agar user 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. Hasil tersebut memberikan penilaian bahwa website Kamenz Troso memiliki usability yang bagus pada empat kategori tersebut. Akan tetapi dari keseluruhan variabel yaitu 24 variabel masih ada beberapa variabel dengan skala penilaian berada pada level Moderate atau sedang. Hal tersebut menandakan bahwa usability pada website Kamenz Troso belum

sepenuhnya tercapai. Oleh sebab itu variabel dengan penilaian Moderate perlu diperbaiki sesuai dengan catatan rekomendasi 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.
- 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>
- 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 Padagogik*, 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.
- 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.
- Suharsini, A. (2002). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- 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.
- Penulis1, N. N., Penulis2, N. N., & Penulis3, N. N. (Tahun). Judul. *Nama Jurnal*, Halaman.
- Sanjaya, R., Ramdhani, Y., & Prasetyo, R. (2016). Implementasi Algoritma Neural Network untuk Klasifikasi Kualitas Kain Tenun. *INFORMATIKA*, 3-10

**Note:**

Kami sangat menganjurkan penulis mendaftarkan naskah publikasi secara online. Melalui sistem ini, penulis dapat mengunggah (upload) file naskah langsung ke redaksi kami. Pertama, silahkan mendaftar sebagai penulis. Jika terdapat kendala dalam sistem pendaftaran jurnal silahkan hubungi:

P (62 266) 625 1992

W [ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/swabumi](http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/swabumi)

E [lppm.amik.sukabumi@bsi.ac.id](mailto:lppm.amik.sukabumi@bsi.ac.id)

A Jl.Cermerlang No.8, Sukakarya - Sukabumi 43135

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

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[repository.ub.ac.id](http://repository.ub.ac.id)

Internet Source

3%

2

Submitted to Universitas Bina Sarana Informatika

Student Paper

2%

3

[eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

1%

4

[jutif.if.unsoed.ac.id](http://jutif.if.unsoed.ac.id)

Internet Source

1%

5

[pdfs.semanticscholar.org](http://pdfs.semanticscholar.org)

Internet Source

1%

6

[j-ptiik.ub.ac.id](http://j-ptiik.ub.ac.id)

Internet Source

1%

7

[jurnal.darmajaya.ac.id](http://jurnal.darmajaya.ac.id)

Internet Source

1%

8

[openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id](http://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id)

Internet Source

1%

[semnas.radenfatah.ac.id](http://semnas.radenfatah.ac.id)

|    |                                               |      |
|----|-----------------------------------------------|------|
| 9  | Internet Source                               | 1 %  |
| 10 | journal.thamrin.ac.id<br>Internet Source      | 1 %  |
| 11 | repository.uin-suska.ac.id<br>Internet Source | 1 %  |
| 12 | journal.umpr.ac.id<br>Internet Source         | 1 %  |
| 13 | ejournal.unesa.ac.id<br>Internet Source       | <1 % |
| 14 | adoc.pub<br>Internet Source                   | <1 % |
| 15 | media.neliti.com<br>Internet Source           | <1 % |
| 16 | doaj.org<br>Internet Source                   | <1 % |
| 17 | seminar.iaii.or.id<br>Internet Source         | <1 % |
| 18 | 123dok.com<br>Internet Source                 | <1 % |
| 19 | docplayer.info<br>Internet Source             | <1 % |
| 20 | jtiik.ub.ac.id<br>Internet Source             | <1 % |

|    |                                                                   |      |
|----|-------------------------------------------------------------------|------|
| 21 | Submitted to Universitas Atma Jaya<br>Yogyakarta<br>Student Paper | <1 % |
| 22 | id.123dok.com<br>Internet Source                                  | <1 % |
| 23 | jurnal.unej.ac.id<br>Internet Source                              | <1 % |
| 24 | www.researchgate.net<br>Internet Source                           | <1 % |
| 25 | Submitted to Universitas Putera Batam<br>Student Paper            | <1 % |
| 26 | bobisneverlast.blogspot.com<br>Internet Source                    | <1 % |
| 27 | eprints.uny.ac.id<br>Internet Source                              | <1 % |
| 28 | jurnal.untan.ac.id<br>Internet Source                             | <1 % |
| 29 | jimfeb.ub.ac.id<br>Internet Source                                | <1 % |
| 30 | www.ijiswiratama.org<br>Internet Source                           | <1 % |
| 31 | dirdosen.budiluhur.ac.id<br>Internet Source                       | <1 % |
| 32 | repository.umy.ac.id                                              |      |

&lt;1 %

33

[eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

34

[journal.umpalangkaraya.ac.id](http://journal.umpalangkaraya.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

35

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

&lt;1 %

36

Yulmy Satria Mandala Putra, Rinabi Tanamal.  
"Analisis Usability Menggunakan Metode USE  
Questionnaire Pada Website Ciputra  
Enterprise System", Teknika, 2020

Publication

&lt;1 %

37

[text-id.123dok.com](http://text-id.123dok.com)

Internet Source

&lt;1 %

38

[ejurnal.its.ac.id](http://ejurnal.its.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

39

[jurnal.upnyk.ac.id](http://jurnal.upnyk.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

40

[jurnal.ustjogja.ac.id](http://jurnal.ustjogja.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

41

[www.jstage.jst.go.jp](http://www.jstage.jst.go.jp)

Internet Source

&lt;1 %

42

[www.scilit.net](http://www.scilit.net)

Internet Source

&lt;1 %

43

Hamka Hamka. "Pengaruh trust in a brand terhadap brand loyalty pada konsumen air minum Aqua di Kota Ambon", Agrikan: Jurnal Ilmiah Agribisnis dan Perikanan, 2010

Publication

<1 %

44

doku.pub

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

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

## GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11