

## USER USABILITY LAZADA.CO.ID MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

*Theofillus Permana Sitepu<sup>a</sup>, Rayani Vebrina Stevania Silalahi<sup>a</sup>, Hendi Prayogi Destriatmajaya<sup>a</sup>, Siti Aisyah<sup>a</sup>*

*<sup>a</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia*

*email: [teositepu99@gmail.com](mailto:teositepu99@gmail.com), [rayanisilalahii@gmail.com](mailto:rayanisilalahii@gmail.com), [hendypdsiahaan@gmail.com](mailto:hendypdsiahaan@gmail.com),*

*[sitiaisyah@unprimdn.ac.id](mailto:sitiaisyah@unprimdn.ac.id), [amalia@unprimdn.ac.id](mailto:amalia@unprimdn.ac.id), [muhammadradhi@unprimdn.ac.id](mailto:muhammadradhi@unprimdn.ac.id)*

### ABSTRACT

E-commerce merupakan sarana dari kegiatan jual beli dengan memanfaatkan sistem elektronik. Lazada.co.id merupakan salah satu website yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan jual beli dengan menggunakan e-commerce. Namun dalam pemanfaatannya, website tersebut masih belum memiliki tingkat usability yang maksimal sehingga dapat mengurangi kenyamanan pengguna dalam menggunakan website tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada 80 responden dengan menggunakan metode webuse dan diolah dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa website berdasarkan metode webuse berada pada tingkat usability good. Pada hasil uji usability, kategori performance and effectiveness lebih unggul dibanding kategori content, organization, and readability, navigation and links, dan user interface design.

**Keywords:** E-Commerce, Evaluation, Usability, Webuse.

### 1. INTRODUCTION

Teknologi merupakan aspek yang paling penting, dimana teknologi sangat dibutuhkan untuk mendukung sarana kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi memiliki dampak positif seperti memudahkan komunikasi, mempermudah memperoleh informasi, dan mempermudah pekerjaan manusia. Selain itu, teknologi juga bermanfaat bagi pelaku ekonomi yang memudahkan mereka dalam melakukan kegiatan jual beli secara online. Dengan demikian, teknologi dapat dikatakan membawa perubahan bagi lingkungan manusia. Pemanfaatan teknologi membawa aspek kehidupan manusia secara positif dengan adanya digitalisasi (Malihah & Normala, 2024).

Digitalisasi teknologi pada era modernisasi digunakan dalam perkembangan bidang usaha / bisnis digital. Perubahan digitalisasi dapat dilihat dari pertumbuhan bisnis digital yang banyak digunakan oleh masyarakat. Banyaknya bisnis yang mendominasi di masyarakat, menyebabkan persaingan di dunia bisnis digital. Untuk mendominasi persaingan yang sangat kompetitif, pelaku usaha bisnis online saat ini dituntut untuk harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan apa yang dibutuhkan oleh konsumen melalui perkembangan digitalisasi (Saebah & Asikin, 2022). Perkembangan digitalisasi memberikan perubahan dengan munculnya berbagai aplikasi yang memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup. Digitalisasi dalam kegiatan jual beli ditawarkan dalam bentuk aplikasi, yang dimana aplikasi ini bermanfaat bagi masyarakat untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Dengan fenomena yang ada saat ini, banyak bermunculan penyedia jasa yang dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, salah satunya bisnis online atau yang dikenal dengan e-commerce (Bakhar et al., 2023).

E-commerce dapat dikatakan sebagai wadah sebagai tempat untuk kegiatan jual beli atau transaksi yang dilakukan dengan media elektronik (internet). E-commerce lebih merujuk pada teknologi digital atau internet. E-commerce sering disebut marketplace, namun jika dipahami lebih mendalam, marketplace hanya berperan sebagai platform atau perantara. Di Indonesia, banyak jenis e-commerce yang bermunculan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Beberapa jenis e-commerce antara lain, lazada, shopee, grab, gojek, dan lainnya. E-commerce tidak hanya dapat digunakan dalam bentuk aplikasi, tetapi dapat juga digunakan melalui website yang dimana tidak harus mengunduh. Website yang ditawarkan e-commerce lazada.co.id sama seperti platform belanja online lainnya yang menggunakan website, dimana website ini memberikan tawaran berbagai fitur dan menu untuk membantu memenuhi kebutuhan. Lazada.co.id membuat solusi kepada masyarakat yang ingin mencari kebutuhan tanpa keluar rumah. Hal ini dapat dilakukan dari rumah tanpa harus mengunjungi toko. Tujuan dari pembuatan platform ataupun website lazada.co.id adalah meningkatkan keefisienan dan keefektifan dari kegiatan jual beli yang dilakukan masyarakat dengan memanfaatkan digitalisasi dari teknologi dalam bentuk website (Nurjaya, 2022).

Untuk melihat seberapa efektif dan efisiennya website Lazada.co.id, dibutuhkan adanya pengukuran Usability, Usability merupakan derajat kemampuan sebuah perangkat lunak yang dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas. Usability dimanfaatkan oleh suatu pengguna website dalam meraih target dengan beberapa hal yang diperhatikan yaitu efektivitas, efisiensi, serta kepercayaan user dalam hal tertentu. Hal ini bertujuan untuk mempromosikan aksesibilitas dan efektivitas masyarakat untuk menggunakan layanan publik yang berbasis teknologi informasi (Yuningsih & Rejeki, 2022). Untuk mengetahui tingkat usability pada pengguna, maka digunakan usability testing. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat interaksi pengguna terhadap e-commerce Lazada dengan kriteria efektivitas, efisiensi, dan kepercayaan pengguna.

Evaluasi usability merujuk pada banyaknya metode yang bergantung pada kemampuan dari pengalaman pengguna website (UX expert), yang digunakan agar mengevaluasi kegunaan dari sebuah produk atau sistem pada berbagai tingkat. Evaluasi usability dapat diartikan sebagai suatu metode yang digunakan dalam melihat apakah sebuah website berhasil dijalankan sesuai dengan tujuan pembuatan suatu produk, yang dimana dalam penelitian ini produk yang dimaksud adalah berbentuk website (Sastypratiwi & Novriando, 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan dalam mengevaluasi website adalah metode WEBUSE. Metode WEBUSE (Web Usability Evaluation) termasuk metode memungkinkan pengguna sebuah website untuk melakukan evaluasi pada website yang dikunjungi tersebut. Pengembangan model pada webuse digunakan sebagai standar mengukur usability dengan menggunakan pengumpulan data atau kuesioner sebagai pengukuran evaluasi serta memungkinkan untuk user memberikan nilai usability dari situs website yang akan dievaluasi. Feedback dari pemakai situs website didasari pada pengalaman penggunaan website dapat dijadikan alat untuk memperhitungkan kepuasan dari pemakai website, sehingga dapat dinilai apakah website tersebut efisien dan efektif, mudah digunakan sehingga memenuhi hasrat dari pemakai website dengan kualitas layanan yang baik (Saputro, 2022).

Kualitas dari layanan yang ada dalam website dapat mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Pada situs website lazada, terdapat beberapa komentar yang menyatakan bahwa website ini membantu para konsumen, dan di lain sisi, komentar pada website ini dijadikan sebagai pengaruh baik bagi perkembangan digitalisasi website

lazada.co.id (Rachmad et al., 2023). Dengan adanya ulasan yang terdapat pada website lazada, maka perusahaan dapat melakukan perbaikan dan evaluasi terhadap perkembangan website yang ada di lazada.co.id.

Dengan masalah yang telah diuraikan diatas pada penelitian ini akan dilakukan analisis evaluasi dari website Lazada.co.id dengan menggunakan metode WEBUSE. Diharapkan dari adanya penelitian ini, hal ini mampu menjadi dorongan dan acuan terhadap faktor-faktor yang berperan dan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap adanya evaluasi website Lazada.co.id untuk menjadi rekomendasi dalam mengembangkan website Lazada.co.id untuk menambahkan perbaikan pada fitur dan langkah petunjuk dalam penggunaan website Lazada.co.id.

## **2. LITERATURE REVIEW**

### **Usability**

Kata Usability berasal dari usable yang memiliki arti dapat digunakan dengan baik. Usability secara umum dapat juga diartikan sebagai proses dari optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem dari layanan yang dapat dilakukan dengan interaktif. Usability menjadi aspek penting dalam keberhasilan sebuah situs web. Usability juga akan berdampak pada pengalaman dari pengunjung situs yang paling mendasar, hal ini mengacu pada pengalaman bagaimana seseorang mengunjungi situs web secara mudah, khususnya bagi pengguna yang pertama kali saat mengunjungi atau menggunakan situs web tersebut (Asnawi et al., 2023). Pengertian usability merupakan sebuah karya yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna situs untuk mendapatkan suatu tujuan dengan efektif, efisien, dan merasa puas dalam menggunakannya. Usability juga merupakan konsep dari sesuatu hal yang menitikberatkan pada pembuatan sistem yang mudah dipelajari dan digunakan.

Pengertian lain dari Usability adalah suatu hal yang sangat penting dalam desain dari interaksi yang meliputi beberapa hal yaitu perilaku, efektifitas, efisiensi, fleksibilitas, keamanan, utilitas, kemudahan dipelajari, serta kemudahan untuk diingat. Usability memiliki lima komponen kualitas, yaitu:

- a. Learnability yang dimana digunakan untuk mengetahui bagaimana pengguna dapat mempelajari cara menggunakan suatu produk untuk penggunaan pertama.
- b. Efficiency untuk mengetahui secepat apa pengguna situs dapat menyelesaikan kebutuhannya.
- c. Memorability yang dimana digunakan untuk bagaimana pengguna untuk mengingat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan tugasnya.
- d. Error adalah sebesar apa pengguna dapat melakukan kesalahan dan seberapa besar akibat kesalahan tersebut, serta kemampuan dengan mudah pengguna dapat mengatasi kesalahan tersebut.
- e. Satisfaction merupakan aspek untuk melihat bagaimana tanggapan pengguna saat menggunakan produk secara menyeluruh.

### **Website**

Website dapat diartikan sebagai suatu halaman yang memiliki informasi, dimana pada umumnya terangkum pada sebuah domain atau subdomain. Halaman web tersusun dari dokumen berformat HTML (Hyper Text Markup Language), yang dimana hampir dapat selalu diakses melalui HTTP, sebuah protokol yang

menjembatani server website pengguna melalui web browser yang menghasilkan informasi dilayar pengguna (Anamisa & Mufarroha, 2022). Gabungan dari suatu website dapat jaringan informasi yang luas dan kompleks.

Di era teknologi yang modern, website mulai dikenal sebagai penyedia informasi melalui internet, sehingga dapat diakses dimana saja. Website menampilkan informasi tentang perusahaan yang dikunjungi tanpa batas. Hal ini juga dapat menjadi fungsi pemasaran pada bisnis. Bisnis digital yang sudah kerap dijumpai masyarakat memudahkan untuk mengakses, membeli, dan mendapatkan kebutuhan masyarakat secara efektif dan efisien. Saat ini, banyak pelaku usaha yang memanfaatkan website untuk memudahkan segala pekerjaan, hingga dimanfaatkan untuk kegiatan jual beli yang dapat diakses dimana saja.

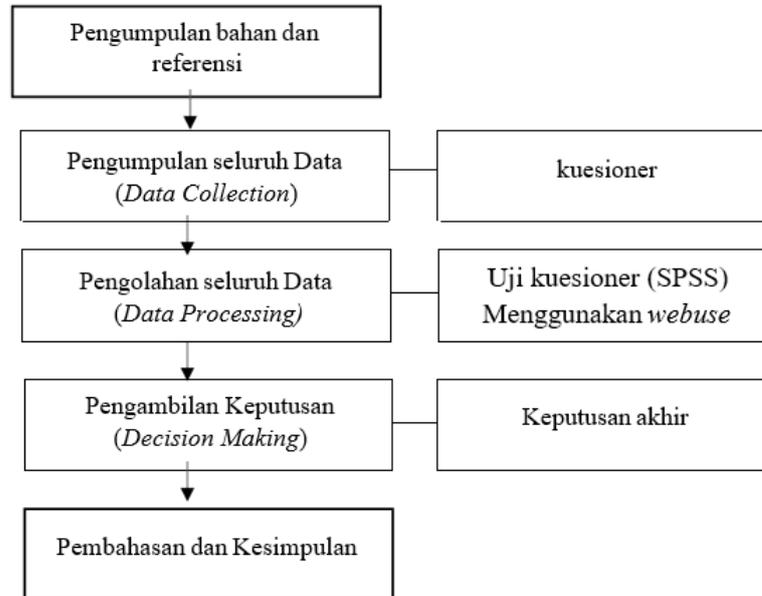
### **3. METHODS**

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metodologi penelitian yang berusaha untuk mengukur data sehingga dapat menerapkan beberapa bentuk analisis dalam statistik. Metode yang dipakai peneliti untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah metode webuse. Dalam teknik pengukuran usability, terdapat beberapa metode yang digunakan didalamnya. Penelitian ini akan menggunakan Metode Web Usability Evaluation Tool yang berfokus pada sebuah pengembangan sistem evaluasi usability berbasis web dengan menggunakan pendekatan tindakan subyektif yang melibatkan partisipasi dari pengguna situs untuk memberikan penilaian pada sebuah situs web (Salim et al., 2023). Metode ini membantu mengidentifikasi suatu masalah nyata yang dihadapi pengguna dalam menggunakan situs website tersebut. Oleh sebab itu, metode Web Usability Evaluation Tools digunakan sebagai user-based method dalam menilai usability dari suatu website.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data pada metode ini dilakukan dengan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator yang ditetapkan dalam penelitian. Jumlah pertanyaan yang ada pada kuesioner adalah 24 pertanyaan dengan masing-masing bobot pertanyaan menggunakan skala likert. Masing-masing pertanyaan disusun dengan melihat faktor-faktor yang mempengaruhi tiap indikator, sehingga menjawab apakah evaluasi usability dapat bermanfaat untuk menilai bagaimana pengguna melihat website lazada.co.id yang dijadikan objek dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas dalam mengukur kuesioner yang dijadikan sebagai instrument penelitian. Uji validitas memastikan bahwa informasi yang diuji menentukan valid atau tidak valid. Suatu pernyataan dikatakan valid, jika pernyataan  $>$  dari r tabel, serta jika r hitung  $<$  r tabel maka pernyataan tersebut tidak valid. Sedangkan uji reabilitas digunakan dalam penelitian untuk menguji suatu pernyataan dengan melakukan perbandingan antara nilai r tabel dengan r hasil (alpha Cronbach pada output data). Pada uji reliabilitas, jika Cronbach's Alpha kuesioner  $>$  nilai minimal Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) yaitu 0,70 maka pernyataan dapat dikatakan reliabel, tetapi jika sebaliknya maka pernyataan dikatakan tidak reliabel (Simatupang et al., 2020).

Tahapan penelitian dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini :



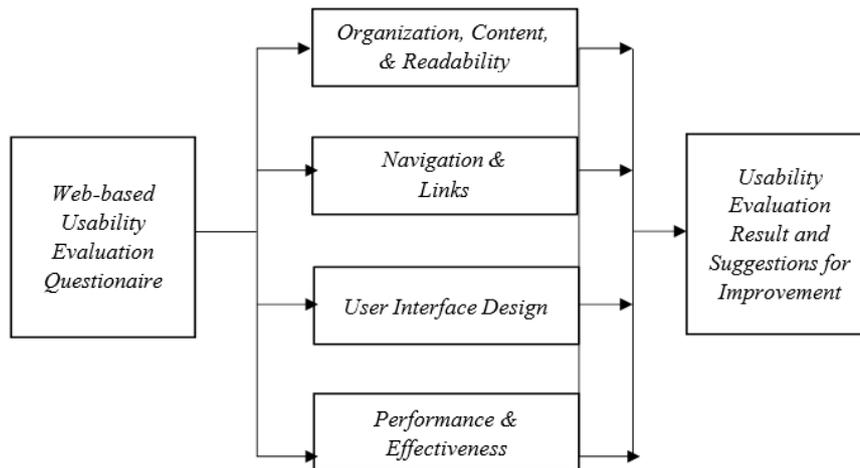
Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar diatas, ditunjukkan bahwa tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, dan instrument penelitian. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Data sorting diperoleh dari pengisian kuesioner disortir. Data processing menggunakan tool SPSS. Pada tahap pengambilan keputusan, data dapat dievaluasi dimana hasil akan dibandingkan dengan penelitian sejenis, sehingga dapat dibuat kesimpulan (Ridwan et al., 2024).

Sumber data yang dipakai pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah kuesioner dibagikan kepada para pemakai website lazada.co.id. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Data sekunder didapatkan dari studi pustaka dengan berbagai jurnal dan buku sebagai referensi.

### Metode Webuse

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Webuse Usability Evaluation Tools (Webuse). Metode ini adalah metode analisis usability yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan dari sebuah website dalam bentuk kuesioner evaluasi. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk menganalisis situs yang dirangkum dalam 24 yang berisi pertanyaan dengan 5 isi jawaban di dalamnya, yang dibagi menjadi 4 kategori diantaranya Organization Content, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness (Sodik et al., 2023).



Gambar 2. Tahapan dalam pengolahan data variabel metode webuse

Metode dalam evaluasi ini dipilih karena metode Web Usability Evaluation Tools merupakan sebuah metode evaluasi usability yang menggunakan kuesioner penilaian berbasis website yang cocok dengan topik penelitian. Pengguna suatu website dapat menilai kegunaan dari situs website yang telah digunakan untuk dievaluasi, dan membagikan klasifikasi berdasarkan kriteria dari evaluasi pada usability, seperti Organization, Content, and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness (Oktarina & Orija et al., 2022).

#### **4. RESULTS**

##### **Hasil pengumpulan data**

Pada penelitian ini, peneliti sudah mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang dimana kuesioner ini sebagai alat pengumpul data responden untuk penelitian ini. Hasil yang didapat dari kuesioner akan diolah dan dianalisa. Kuesioner dalam penelitian ini mengarah kepada responden pengguna aplikasi platform Lazada dalam 1 bulan. Dalam kuesioner berisi 41 pertanyaan yang dibagi menjadi 24 pertanyaan WEBUSE diantaranya adalah 6 pertanyaan akan mempresentasikan variabel Content, Organization, and Readability ( $X_1$ ), 6 pertanyaan yang mempresentasikan variabel Navigation and Link ( $X_2$ ), 6 pertanyaan yang mempresentasikan variabel Design User Interface ( $X_3$ ), 5 pertanyaan yang mempresentasikan variabel Performance and Effectiveness ( $X_4$ ).

Penyebaran kuesioner penelitian ini dilakukan secara online dengan cara menyebarkan lewat dari sosial media seperti whatsapp, Instagram, dan tiktok dan ditunjukkan ke para pengguna website lazada.co.id. Kuesioner penelitian ini disebarkan dalam bentuk link form yang disusun menggunakan Google Form. Berdasarkan hasil kuesioner data yang terkumpul adalah 80 responden. Dari 80 responden yang telah mengisi kuesioner pada penelitian ini diperoleh karakteristik responden yang terdiri dari usia, jenis kelamin.

Tabel 1. Usia

Usia					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18- 24	36	45.0	45.0	45.0
	25- 31	42	52.5	52.5	97.5
	32- 38	2	2.5	2.5	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 1. di atas, diperoleh hasil bahwa dalam penelitian ini jumlah yang mengisi pertanyaan kuesioner berumur 18-24 tahun berisi 36 pengisi kuesioner (45%), penjawab selanjutnya dengan rentetan umur 25-31 tahun berisi 42 pengisi kuesioner (52,5%), dan untuk penjawab terakhir pada rentetan umur 32-38 tahun berisi 2 pengisi kuesioner (2,5%).

Tabel 2. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	45	56.3	56.3	56.3
	Perempuan	35	43.7	43.7	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 2. di atas, diperoleh hasil data penjawab kuesioner yang berjeniskan kelamin pada laki-laki berjumlah 45 (56,3%) dan responden yang berjeniskan kelamin pada perempuan berjumlah 35 (43,7%).

### Hasil Uji Validitas

Tujuan dilakukan pengujian validitas adalah untuk mengukur apakah kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini teruji validitasnya atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji signifikansi dengan nilai 5%. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis dengan membandingkan *rhitung* dan *rtabel*. Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka disimpulkan data yang diukur adalah valid. Berdasarkan rumus pada df atau kepanjangan dari *degree of freedom* adalah  $n-2$ , sehingga df yang didapat adalah  $80-2 = 78$ . Sehingga mendapatkan nilai besar

pada  $r_{tabel}$  adalah 0,227. Gambar pada dibawah ini merupakan hasil pengujian variabel dalam penelitian dengan menggunakan spss.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Content, Organization, Readability ( $x_1$ )	$x_{1.1}$	0,552	0,227	Valid
	$x_{1.2}$	0,716	0,227	Valid
	$x_{1.3}$	0,702	0,227	Valid
	$x_{1.4}$	0,681	0,227	Valid
	$x_{1.5}$	0,705	0,227	Valid
	$x_{1.6}$	0,546	0,227	Valid
Navigation & Links ( $x_2$ )	$x_{2.1}$	0,556	0,227	Valid
	$x_{2.2}$	0,584	0,227	Valid
	$x_{2.3}$	0,727	0,227	Valid
	$x_{2.4}$	0,749	0,227	Valid
	$x_{2.5}$	0,711	0,227	Valid
	$x_{2.6}$	0,722	0,227	Valid
User Interface Design ( $x_3$ )	$x_{3.1}$	0,621	0,227	Valid
	$x_{3.2}$	0,770	0,227	Valid
	$x_{3.3}$	0,691	0,227	Valid
	$x_{3.4}$	0,685	0,227	Valid
	$x_{3.5}$	0,751	0,227	Valid
	$x_{3.6}$	0,631	0,227	Valid
Performance & Effectiveness ( $x_4$ )	$x_{4.1}$	0,616	0,227	Valid
	$x_{4.2}$	0,737	0,227	Valid
	$x_{4.3}$	0,680	0,227	Valid
	$x_{4.4}$	0,757	0,227	Valid
	$x_{4.5}$	0,732	0,227	Valid
	$x_{4.6}$	0,658	0,227	Valid

Pada Tabel 3. diatas bisa disimpulkan hasil dari nilai setiap angka pada indikator terbukti valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  . Hal ini ditunjukkan bahwa pernyataan yang udah dibuat dalam penelitian ini sudah valid.

**Hasil Uji Realibilitas**

Hasil pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab pernyataan yang sudah dibuat dalam kuesioner penelitian. Variabel ini dapat dikatakan jika angka cronbach's alpha > 0,60. Hasil pengujian realibilitas masing-masing variabel penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah, sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Indikator	Cronbach's Alpha	Keterangan
Content, Organization, Readability (x <sub>1</sub> )	x <sub>1.1</sub>	0,727	Reliabel
	x <sub>1.2</sub>	0,662	Reliabel
	x <sub>1.3</sub>	0,676	Reliabel
	x <sub>1.4</sub>	0,680	Reliabel
	x <sub>1.5</sub>	0,668	Reliabel
	x <sub>1.6</sub>	0,710	Reliabel
Navigation & Links (x <sub>2</sub> )	x <sub>2.1</sub>	0,775	Reliabel
	x <sub>2.2</sub>	0,767	Reliabel
	x <sub>2.3</sub>	0,732	Reliabel
	x <sub>2.4</sub>	0,716	Reliabel
	x <sub>2.5</sub>	0,733	Reliabel
	x <sub>2.6</sub>	0,709	Reliabel
User Interface Design (x <sub>3</sub> )	x <sub>3.1</sub>	0,764	Reliabel
	x <sub>3.2</sub>	0,720	Reliabel
	x <sub>3.3</sub>	0,746	Reliabel
	x <sub>3.4</sub>	0,749	Reliabel
	x <sub>3.5</sub>	0,728	Reliabel
	x <sub>3.6</sub>	0,776	Reliabel
Performance & Effectiveness (x <sub>4</sub> )	x <sub>4.1</sub>	0,770	Reliabel
	x <sub>4.2</sub>	0,764	Reliabel
	x <sub>4.3</sub>	0,720	Reliabel
	x <sub>4.4</sub>	0,746	Reliabel
	x <sub>4.5</sub>	0,749	Reliabel
	x <sub>4.6</sub>	0,728	Reliabel

Berdasarkan pada tabel 4. di atas, bisa dilihat dari setiap angka variabel yang sudah diuji dari SPSS adalah lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan dari setiap masing-masing variabel indikator dinyatakan reliabel secara simultan. Uji realibilitas selain diuji dari SPSS, dapat diuji juga secara manual dari rumus:

$$r_{ac} = \left( \frac{k}{k - 1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

### Hasil Uji Usability dengan Metode Webuse

Berdasarkan hasil evaluasi usability website Lazada.co.id yang sudah dikerjakan pada setiap variabel, dapat dilihat pada gambar 3.5, sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Realibilitas

No	Variabel	Nilai <i>Point Usability</i>	Kategori
1	<i>Content, Organization &amp; Readability</i>	0,78	<i>Good</i>
2	<i>Navigation &amp; Links</i>	0,77	<i>Good</i>
3	<i>User Interface Design</i>	0,77	<i>Good</i>
4	<i>Performance &amp; Effectiveness</i>	0,80	<i>Good</i>

## 5. DISCUSSION

Berdasarkan tabel 5. diatas, dapat didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Variabel Content, Organization and Readability pada situs website Lazada.co.id mencapai point usability sebesar 0,78 yang dimana x lebih besar dari 0,6 sampai dengan 0,8, maka hasil tingkat usability adalah good. Sehingga diartikan pengguna merasa situs website Lazada.co.id dapat menampilkan konten yang dilihat secara jelas, mudah dimengerti, dan terstruktur dengan baik.
2. Variabel Navigation and Links pada situs website Lazada.co.id mencapai nilai point usability sebesar 0,77 yang dimana x lebih besar dari 0,6 sampai dengan 0,8, maka hasil tingkat usability adalah good. sehingga diartikan pengguna merasa efisien dalam mencari, menemukan, dan mengakses informasi dari link yang tersedia pada website Lazada.co.id.
3. Variabel User Interface Design pada situs website Lazada.co.id mencapai nilai point usability sebesar 0,77 yang dimana x lebih besar dari 0,6 sampai dengan 0,8, maka hasil tingkat usability adalah good. sehingga diartikan pengguna merasa website Lazada.co.id mempunyai desain antarmuka yang baik dan konsisten serta tidak membingungkan para pengguna.
4. Variabel Performance and Effectiveness pada situs website Lazada.co.id mencapai nilai point usability sebesar 0,80 yang dimana x lebih besar dari 0,6 sampai dengan 0,8, maka hasil tingkat usability adalah good. sehingga diartikan pengguna merasa situs website lazada.co.id cukup efektif dan efisien dalam merespon permintaan pengguna.

## 6. CONCLUSION

### Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil pengujian validitas dan realibilitas setiap variabel hasilnya valid, maka dari hasil penelitian ini dapat dilanjutkan.
2. Hasil pada setiap variabel yang dikumpul dan dihitung pada nilai rata-rata 0,78, maka hasil yang ditunjukkan pada setiap variabel merupakan hasil yang good atau cukup baik. Berdasarkan hal tersebut, tingkat usability masih belum maksimal yang dapat dilihat dari nilai rata-rata yang masih cukup baik. Selain itu dari data yang ada dapat dilihat bahwa kategori performance lebih unggul dibandingkan kategori yang lain sehingga dengan melihat hasil tersebut menunjukkan kepuasan user website Lazada.co.id merasa terpenuhi dengan baik dari konten-performa pada setiap variabel dan sudah baik dari segi usability.

### Saran

Saran dari peneliti berikan terkait penelitian yang didapat adalah, sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengimplementasikan rekomendasi perbaikan dari peneliti untuk meningkatkan hasil usability website Lazada.co.id agar mendapat mencapai hasil usability Excellent atau sangat baik, sehingga dapat memberikan harapan pengguna kedepannya dan meningkatkan kesetiaan dari pengguna untuk terus menggunakan website tersebut.
2. Selain itu, diharapkan penelitian berikutnya dapat mengembangkan evaluasi usability yang berbeda dengan menambah atau menggabungkan metode yang lain.

## 7. REFERENCES

- Anamisa, D. R., & Mufarroha, F. A. (2022). Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi: HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, Codelgniter. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Asnawi, N., Pamungkas, R., & Prasetyo, D. G. (2023). Analisis Usability Website Program Studi Sistem Informasi Unipma Menggunakan Metode System Usability Scale. Fountain of Informatics Journal, 8(1), 21-25.
- Bakhar, M., Harto, B., Gugat, R. M. D., Hendrayani, E., Setiawan, Z., Suriyanto, D. F., ... & Tampubolon, L. P. D. (2023). PERKEMBANGAN STARTUP DI INDONESIA (Perkembangan Startup di Indonesia dalam berbagai bidang). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Malihah, L., & Normala, S. (2024). PELUANG DAN TANTANGAN SUMBER DAYA MANUSIADI ERA DIGITAL: SEBUAH TINJAUAN. Jurnal Bina Bangsa Ekonomika, 17(1), 505-512.
- Nurjaya, I. H. (2022). Digital Entrepreneurship. Cipta Media Nusantara.
- Oktarina, T., & Orija, A. (2022). Usability Analysis of the Website of the South Sumatera Provincial Library Service Using the Webuse Method. Jurnal Teknik Informatika (JUTIF) DOI: [https://doi.org/10\(1\)](https://doi.org/10(1)).
- Rachmad, Y. E., Asmara, M. A., Purwanto, H., Thamrin, J. R., Violin, V., Awang, M. Y., ... & Wibowo, S. E. (2023). Manajemen Pemasaran Digital Terkini (Perubahan Era Manajemen Pemasaran Kearah Digitalisasi). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ridwan, R., Bustami, B., & Maulidi, M. (2024). PENERAPAN HUMAN CENTERED DESIGN DAN

- USABILITY MELALUI USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI PETANI ACEH SMART. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(2), 297-306.
- Saebah, N., & Asikin, M. Z. (2022). Efektivitas Pengembangan Digital Bisnis pada Gen-Z dengan Model Bisnis Canvas. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(11), 1534-1540.
- Salim, R. R. M., Azzahra, A. F., Sembiring, A. S., & Saragih, Y. M. (2023). Evaluasi Usability Website Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan menggunakan Metode WEBUSE. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(2), 946-954.
- Saputro, K. E. (2022). Pengukuran Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik dengan Metode WebQual 4.0, Customer Satisfaction Index (CSI) dan Importance Performance Analysis (IPA) Terpadu. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2112- 2126.
- Sastypratiwi, H., & Novriando, H. (2022). EVALUASI USABILITY PADA WEBSITE MONITORING KEBAKARAN HUTAN MENGGUNAKAN METODE WEBUSE. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(5).
- Simatupang, H., Widowati, S., & Riskiana, R. R. (2020). Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA). *eProceedings of Engineering*, 7(3).
- Sodik, S., Aji, A. M. B., Lubis, B. O., & Susanti, M. (2023). Evaluasi Usability Website LPPI Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 7(2), 269- 279.
- Yuningsih, Y., & Rejeki, P. W. A. (2022). Efektivitas Pelayanan Publik Digital: Studi Kasus Pelayanan Perpustakaan Digital Puslatbang PKASN LAN Digital Public Service Effectiveness: Case Study on Puslatbang PKASN LAN's Digital Library. *Jurnal Wacana Kinerja*, 25(1), 43- 67.