

USABILITY ANALYSIS OF THE WEBSITE OF THE SOUTH SUMATERA PROVINCIAL LIBRARY SERVICE USING THE WEBUSE METHOD

Tri Oktarina^{*1}, Ana Orija^{*2}

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia
Email: ¹Tri_oktarina@binadarma.ac.id, ²anaorija295@email.com

(Naskah masuk: 6 Agustus 2022, Revisi: 10 Agustus 2022, diterbitkan: 23 Oktober 2022)

Abstract

The South Sumatra Provincial Library Service is an institution that assists the Governor in organizing Government in the field of Education and uses the website to convey information to the public. The importance of usability is to measure the level of quality of the system with the intention of being easy to learn and then easy to use, encouraging users to use the system to achieve the goals of the user. Each website has a different usability level, the higher the usability value, the easier the website is for users to understand. This study aims to determine or measure the Website of the South Sumatra Provincial Library Service using the WEBUSE method. In this study, researchers used the WEBUSE method, there are 4 categories of usability (1) Content, organization and readability. (2) Navigation and links. (3) User interface design. (4) Performance and effectiveness. Data analysis using validity test, reliability using SPSS version.25. The results of the calculation of the WEBUSE method were processed with Ms.Excel 2007. The results of the overall study of the South Sumatra Provincial Library Service showed that the highest score or value was obtained by the Content, organization and readability variable with usability points of 0.80 usability level Excellent while the lowest score was in the Performance and category. usability effectivity point is 0.78 with Good usability level for the website usability level is at Good level.

Keywords: Analysis, Usability, Website, WEBUSE.

ANALISIS USABILITY WEBSITE DINAS PERPUSTAKAAN PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

Abstrak

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan lembaga yang membantu Gubernur dalam menyelenggarakan Pemerintahan dibidang Pendidikan dan menggunakan website untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Penting nya usability untuk mengukur tingkat kualitas dari sistem dengan maksud mudah dipelajari kemudian mudah digunakan, mendorong pengguna untuk menggunakan sistem untuk mencapai tujuan dari user. Setiap website memiliki tingkat usability yang berbeda semakin tinggi nilai dari usability maka website mudah dipahami oleh user. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur Website Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode WEBUSE. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode WEBUSE ada 4 kategori usability (1)Content ,organization and readability.(2)Navigation and link.(3)User interface design. (4)Performance and effectiviness. Analisis data menggunakan uji Validitas, reliabilitas menggunakan SPSS versi.25. Hasil perhitungan metode WEBUSE diolah dengan Ms.Excel 2007. Hasil dari penelitian secara keseluruhan Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menunjukkan skor atau nilai tertinggi didapat oleh variabel Content, organization and readability dengan point usability 0,80 level usability Excellent sedangkan skor terendah pada kategori Performance and effectiviness point usability 0,78 dengan level usability Good untuk level usability website berada pada level Good.

Kata kunci: Analisis, Usability, Website. WEBUSE

1. PENDAHULUAN

Dengan pertumbuhan tingkat persaingan dilingkungan global, maka terdapat tekanan bagi setiap organisasi atau perusahaan untuk membuat suatu kegiatan operasi yang startegis lebih efektif

dan efisien. Oleh karena itu, banyak sekali instansi atau perusahaan baik yang berskala besar maupun kecil memutuskan untuk mengimplementasikan sistem informasi dengan tujuan untuk meningkatkan standar efektivitas dan efisiensi dari perusahaan.di era moderntechnologi informasi berkembang pesat

[1]. Hal ini memudahkan pengguna untuk melakukan segala aktivitas. Keberadaan sistem informasi telah banyak dilakukan, baik mengenai penggunaannya, informasi yang dikirimkan maupun kualitas layanan yang diberikan. Sistem informasi sekarang menjadi faktor keberhasilan bagi organisasi [2]. Sistem informasi harus benar-benar dijaga kinerjanya karena sangat berdampak dari tingkat kegunaannya agar sistem informasi maupun kualitas layanan yang dihasilkan bisa dipercaya oleh pengguna nya. Media sosial banyak memberikan informasi kepada masyarakat dengan cara yang berbeda-beda [3].

Website adalah kumpulan Situs web yang digunakan untuk menampilkan Informasi tekstual, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan kombinasinya bagus bangunan statis atau dinamis yang membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan (*hyperlink*) yang menghubungkan ke setiap jaringan situs [4]. Peningkatan kualitas layanan berbasis website merupakan suatu upaya yang harus dilakukan secara berkesinambungan untuk meyakinkan pengguna agar tetap menggunakan [5]. Suatu website dianggap berhasil apabila kebergunaan dari website dapat memenuhi kriteria dari metode tertentu tidak hanya itu usability suatu website juga merupakan salah satu kelayakan dari website [6]

Usability merupakan sejauh mana kelayakan suatu sistem didasarkan pada efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Website yang baik juga harus mudah digunakan agar pengguna dapat dengan mudah menggunakan [7]. Tujuannya adalah untuk mempromosikan aksesibilitas dan efektivitas masyarakat dalam menggunakan layanan publik berbasis TI [8]. Sebuah website juga diperbarui dari waktu ke waktu. Pengguna dapat mengunjungi website untuk mendapatkan informasi baru [9].

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu lembaga yang membantu Gubernur dalam menyelenggarakan pemerintahan dibidang pendidikan dan menggunakan *website* yang bisa kapan saja diakses pada laman <https://dispustakasumselprov.com> menyampaikan informasi terkait kegiatan yang dilakukan oleh Dinas Perpustakaan Provinsi kepada masyarakat. Didalam *website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera selatan terdapat beberapa fitur menu yaitu menu Home, Propil perpustakaan, Publikasi, Pustakawan, Koleksi digital. Dalam observasi objek penelitian yang dilakukan ada beberapa permasalahan terkait dengan *usability*, *Usability* ialah ukuran sebuah *website* dapat mendeskripsikan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Keluhan yang dirasakan pengguna ketika mengakses *Website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan, menu yang ada didalam *website* belum sepenuhnya berfungsi apabila salah satu menu yang diklik maka tampilan yang keluar tidak sesuai dengan harapan.

Secara umum keberhasilan sebuah situs web dapat diukur dari kegunaannya [10]. Selain itu dapat diukur dengan dilakukannya analisis dar kualitas website [11], semakin bagus nilai *usability* maka *website* tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh user dan dapat menemukan apa yang dicari dengan cepat, faktor-faktor yang dapat menyebabkan website penting memiliki aspek *usability* dikarenakan juga kebiasaan dan perilaku pengguna saat mengunjungi situs, masih banyak pengguna yang tidak bisa menerima desain. Salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis semua jenis website yaitu metode *WEBUSE*. Metode *WEBUSE* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *usability* sebuah *website* untuk mengetahui permasalahan *usability* yang baik dan buruk untuk berbagai jenis *website* [12]. Kategori *usability* dalam metode *WEBUSE* berdasarkan kriteria evaluasi *usability* yaitu (1) *Content, organization, and readability*. (2) *Navigation and link*. (3) *Desain user interface*. (4) *Performance and Effectiveness* [13].

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan tentang analisis *website* menggunakan metode *WEBUSE* seperti analisis *usability Website Universitas Tridinanti* [14], analisis *usability website Kitabisa.Com* [15] kemudian evaluasi *website* pemerintahan kota Prabumulih [16]. Penelitian yang telah dijelaskan telah berhasil mengukur aspek *usability website* dengan baik. Metode yang digunakan adalah metode *Website Usability Evaluation tool (WEBUSE)* karena metode ini mencakup seluruh aspek *usability* dari berbagai metode *usability tool*, yaitu *WAMMI, webSAT, Bobby, dan protocol analysis* [17].

Tujuan dari penelitian ini yang akan dicapai untuk mengetahui atau mengukur suatu *Website* pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *WEBUSE* selain itu Menghasilkan model pengukuran *usability* dengan metode *WEBUSE*. Alat ukur untuk pengujian *usability* secara online berisi banyak pernyataan yang dikelompokkan menurut aspek kegunaan yang berbeda [18]. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap tingkat *usability* dari *website* dengan judul “**Analisis *usability Website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *WEBUSE***”.

2. METODE PENELITIAN

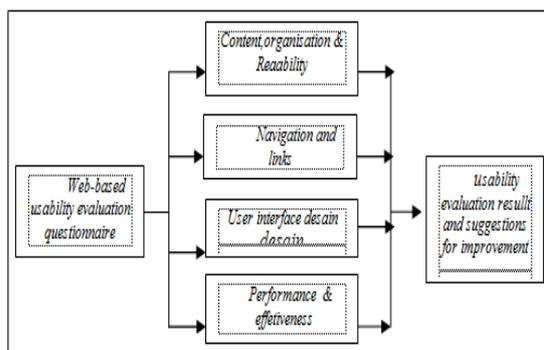
2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengujian sebuah website bisa menggunakan teknik *usability testing* [19] [20] [21]. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *WEBUSE*. Pendekatan ini menggunakan pendekatan data kualitatif yang bersifat tindakan subjektif, menggunakan perhitungan statistik data yang diperoleh dari responden langsung berupa pendapat atau persepsi terhadap suatu hal bertujuan untuk meminta pengguna untuk menganalisa situs *website*

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan kuesioner online yaitu melalui *google form* merupakan cara yang sangat efektif untuk mengumpulkan data-data.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrument item kuesioner yang berupa data menggunakan statistik. Penelitian yang sesuai dengan tujuan yaitu untuk mengetahui hasil analisis tingkat *usability website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan..

Usability Evaluation atau *WEBUSE* berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis web yang melibatkan pengguna dapat memberikan hasil penilaian pada sebuah *website* yang akan dianalisa. Mengembangkan pendekatan *WEBUSE* sebagai standar untuk pengukuran kegunaan, dan mengembangkan proses evaluasi kuesioner berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menilai kegunaan situs web yang sedang dievaluasi.



Sumber:[14].
Gambar 1. Proses metode *WEBUSE*

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian *usability* menggunakan metode *WEBUSE* yaitu [14]

1. Tentukan Sistem *Website* yang akan dilakukan evaluasi.
2. Selanjutn responden akan diminta untuk mengisi Semua item Pertanyaan..
3. Merit digunakan berdasarkan hasil jawaban dari user untuk setiap pertanyaan, tahap selanjutn akan dilakukan akumulasi untuk setiap kategori *usability*.
4. Point kategori yaitu nilai mean untuk masing-masing kategori
5. Point *usabilitywebsite* adalah *mean value* dari masing-masing setiap kategori.
6. Level dari *usability* diperoleh dari nilai point *usability*.

Kesesuaian merit dan pilihan jawaban

Pilihan	STS	TS	N	S	SS
Merit	0.00	0.25	0.50	0.75	1.00

Rumus rata-rata yang digunakan untuk menghitung point *usability*

$$X = \frac{[\sum [Merit \times \text{setiap pertanyaan kategori}]}{[\text{Jumlah Panyaan}]} \quad (1)$$

Hubungan point *usability* dengan level *usability*

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

Apabila nilai X kurang dari 0 dan X kurang dari 0,2 maka level *usability website* berada pada **Bad**.

Apabila nilai X kurang dari 0.2 dan X kurang dari 0,4 maka level *usability website* berada pada **Poor**.

Apabila nilai X kurang dari 0.4 dan X kurang dari 0,6 maka level *usability website* berada pada **Moderate**.

Apabila nilai X kurang dari 0.6 dan X kurang dari 0,8 maka level *usability website* berada pada **Good**.

Apabila nilai X kurang dari 0.8 dan X kurang dari 1.0 maka level *usability website* berada pada **Excellent**

2.2 Tahapan Penelitian

Konsep Penelitian menggambarkan tahapan dari penelitian yang akan ditempuh dan menggambarkan tahapan dari penelitian secara keseluruhan. Dibawah ini konsep penelitian yang ditempuh.



Gambar 2. Konsep Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian atau proses penelitian dari awal hingga akhir penelitian:

1. Studi pendahuluan, berisikan studi literature agar peneliti dapat mendapatkan pemahaman dari berbagai studi literatur, kemudian melakukan observasi ke objek penelitian, melakukan wawancara dan kuisiner *WEBUSE* untuk menganalisa *website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.
2. Perumusan masalah, tahapan perumusan masalah dilakukan meliputi batasan dari setiap masalah setelah itu akan menyusun rencana dari penelitian yang akan peneliti teliti di objek penelitian yaitu Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *WEBUSE*.
3. Penyusunan dan pembuatan kuisiner, berdasarkan dari instrument dan item yang ada pada metode *website usability evaluation* dengan analisis dasar dilakukan dengan 24 kriteria (pertanyaan) dalam opsi 5 pilihan
4. Tahapan selanjutnya yaitu penentuan populasi dan sampel penelitian, untuk sampel peneliti mengambil 100 responden dari pegawai dan pemustaka pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan, untuk sampel yang diambil peneliti menggunakan rumus slovin.
5. Pengumpulan data dan pengujian instrument, setelah melakukan penyusunan kuisiner maka tahap selanjutnya yaitu menyebarkan kuisiner dilakukan secara online lalu kuisiner tersebut diuji menggunakan instrument yaitu uji *validitas* dan uji *realibilitas*
6. Pengolahan dan analisis data, pada tahap ini data yang telah dikumpulkan akan diolah berdasarkan dengan jenisnya kemudian akan dijadikan sebagai acuan untuk penelitian untuk melakukan analisa *usability website*.

2.3 Perhitungan Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu. Untuk pengambilan sampel dilakukan secara acak dari jumlah Pegawai Negeri Sipil dan honorer berjumlah 104 dan Pemustaka (pengunjung) hanya diambil pada satu tahun terakhir yaitu pada tahun 2021 berjumlah 37.726 pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan jadi total keseluruhan berjumlah sebanyak 37.830.

Tabel 3. Jumlah Populasi

No	Jenis Populasi	Populasi
1	PNS	75
2	Honorer	30
3	Pemustaka	37.72
Total		37.832

Teknik dalam memilih sampel penelitian digunakan rumus slovin dengan batas toleransi kesalahan sebesar 0,1 atau 10%. Untuk menghitung

jumlah responden menggunakan slovin, jumlah yang peneliti dapatkan dari jumlah populasi berjumlah 100 orang responden.

2.4 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai-nilai variabel, sehingga jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Peneliti menggunakan instrument penelitian kuisiner 24 pertanyaan dari 4 variabel atau kategori untuk mengetahui analisa tingkat *usability website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yaitu (1) *Content, organization, and readability*. (2) *Navigation and link*. (3) *Desain user interface*. (4) *Performance and Effectiveness*.

Tabel 4. Skala Pengukuran

No	Jawaban	Nilai
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil uji Validitas

Penelitian ini jika $\alpha = 0,05$, $(df) = n-2$, $n = 98$ jadi nilai $(df) = 100-2 = 98$ r_{Tabel} , jadi r tabel signifikan yaitu 0,1966. Hasil uji validitas dari tabel hasil diperoleh semua nilai r_{Hitung} itu lebih besar dari nilai r_{Tabel} . r_{Tabel} yaitu 0,1966 untuk semua variabel dapat disimpulkan bahwa semua item pada data hasil uji validitas itu **valid**

Tabel 5. Hasil Uji Validitas *Content, Organisation and readability*

Kode	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
Cont_1	0,819	0,196	Valid
Cont_2	0,794	0,196	Valid
Cont_3	0,817	0,196	Valid
Cont_4	0,863	0,196	Valid
Cont_5	0,749	0,196	Valid
Cont_6	0,832	0,196	Valid

Tabel 6. Hasil Uji Validitas *Navigation and link*

Kode	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
Nav_1	0,789	0,196	Valid
Nav_2	0,872	0,196	Valid
Nav_3	0,832	0,196	Valid
Nav_4	0,799	0,196	Valid
Nav_5	0,843	0,196	Valid
Nav_6	0,824	0,196	Valid

Tabel 7. Hasil Uji Validitas *User interface design*

Kode	rHitung	rTabel	Keterangan
Use_1	0,536	0,196	Valid
Use_2	0,856	0,196	Valid
Use_3	0,745	0,196	Valid
Use_4	0,804	0,196	Valid
Use_5	0,808	0,196	Valid
Use_6	0,705	0,196	Valid

Tabel 8. Hasil Uji Validitas *Performance and effectiveness*

Kode	rHitung	rTabel	Keterangan
Perf_1	0,869	0,196	Valid
Perf_2	0,817	0,196	Valid
Perf_3	0,786	0,196	Valid
Perf_4	0,869	0,196	Valid
Perf_5	0,861	0,196	Valid
Perf_6	0,789	0,196	Valid

3.2 Hasil Uji Reliabilitas

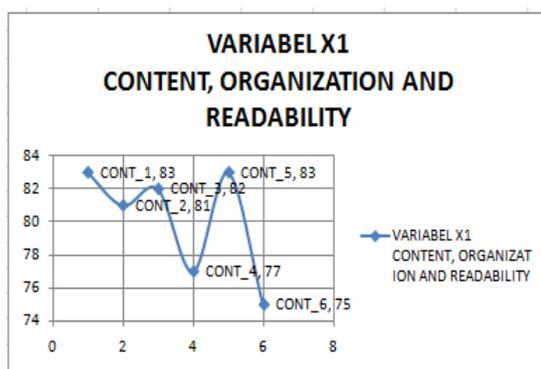
Hasil Uji Realibiitas semua variabel diatas bila nilai koefisien cronchbach's alpha lebih besar dari dari 0,60 dapat dikatakan semua instrumen-instrumen yang digunakan *Reliable* karena memenuhi syarat lebih besar > 0,60. Semua variabel dinyatakan *Reliable* Sebab cronchbach's alpha pada semua variabel lebih besar dari 0,60.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	N of item	Cronbach's alfa	Ket	Hasil
X1	6	0,896	0,6	Reliabel
X2	6	0,906	0,6	Reliabel
X3	6	0,836	0,6	Reliabel
X4	6	0,911	0,6	Reliabel

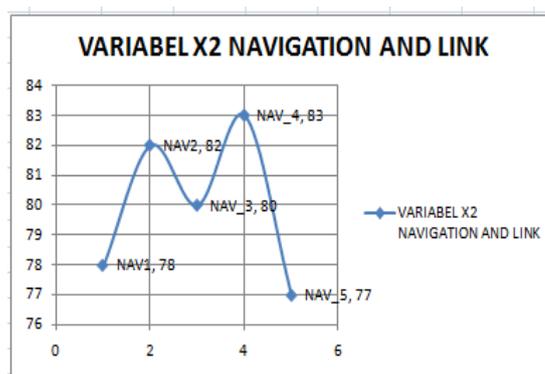
3.3 Hasil Point Usability 24 item pertanyaan

Dibawah ini merupakan grafik dari masing-masing variabel yang terdiri dari 6 indikator pertanyaan dengan masing-masing variabel.



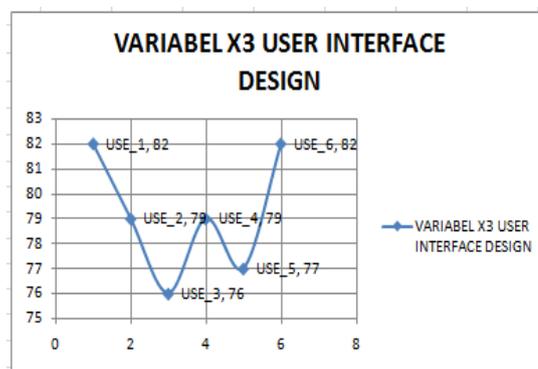
Gambar 4. Grafik Content, organization and readability

Grafik *Content, organization and readability*, item Cont_1 sebesar 0.83, Item Cont_2 sebesar 0.81, Item Cont_3 sebesar 0,82, Item Cont_4 sebesar 0,77, Item Cont_5 sebesar 0,83, Item Cont_6 sebesar 0,75. Kurva tersebut menunjukkan nilai paling tinggi berada pada item cont_1 dan cont_5 sebesar 0.83 yang paling rendah berada pada item pertanyaan Cont_6 sebesar 0,75



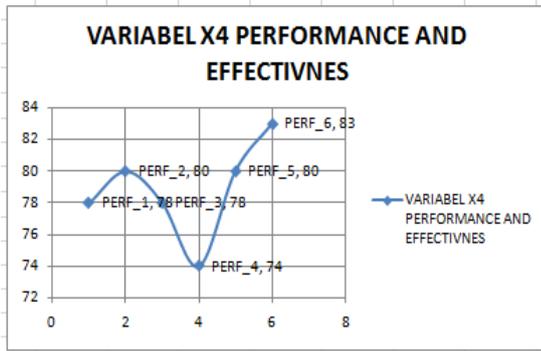
Gambar 5. Grafik Navigation and link

Grafik *Navigation and link* , item Nav_1 sebesar 0.78, Item Nav_2 sebesar 0,82, Item Nav_3 sebesar 0,80, Item Nav_4 sebesar 0,83 Item Nav_5 sebesar 0,77, Item Nav_6 sebesar 0,78. Kurva tersebut menunjukkan nilai paling tinggi berada pada item Nav_3 sebesar 0,83 yang paling rendah berada pada item pertanyaan Nav_5 sebesar 0,77.



Gambar 6. Grafik User interface design

Grafik *User interface design* dengan item use _1 sebesar 0.82, Item use_2 sebesar 0,79 , Item use_3 sebesar 0,76 , Item use_4 sebesar 0,79 , Item use_5 sebesar 0,77 Item use_6 sebesar 0,82. Kurva tersebut menunjukkan nilai paling tinggi berada pada item use _1 dan use_6 sebesar 0.82 yang paling rendah berada pada item pertanyaan use_3 sebesar 0, 76



Gambar 7. Grafik Performanceand effectivness

Grafik *Performance and effectivness* dengan item Perf_1 sebesar 0.78, Item perf_2 sebesar 0,80 Item perf_3 sebesar 0,78 Item perf_4 sebesar 0,74, Item perf_5 sebesar 0,80, Item perf_6 sebesar 0,83. Kurva tersebut menunjukkan nilaipaling tinggi berada pada item perf_6 sebesar 0.83 yang paling rendah berada pada item pertanyaan perf_4 sebesar 0, 74.

3.4 Level Usability Per-kategori

Setelah mengetahui nilai rata-rata dari setiap item pertanyaan dari 4 variabel, maka akan dicari nilai X dari setiap variabel.

$$X = \frac{\sum (\text{Merit untuk setiap kategori})}{\text{Nomor untuk jumlah setiap pertanyaan}}$$

Kategori *Content, Organization, and readability*

$$X1 = \frac{(0,83+0,81+0,82+0,77+0,83+0,75)}{6} = \frac{4,81}{6} = 0,80$$

Kategori *Navigation and link*

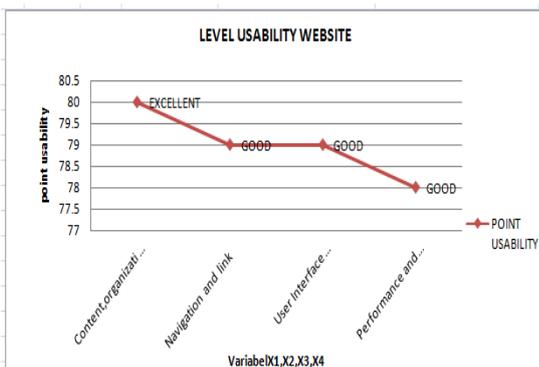
$$X2 = \frac{(0,78+0,82+0,80+0,83+0,77+0,78)}{6} = \frac{4,75}{6} = 0,79$$

Kategori *Desain User interface*

$$X3 = \frac{(0,82+0,79+0,76+0,79+0,77+0,82)}{6} = \frac{4,72}{6} = 0,79$$

Kategori *Performance and effectivness*

$$X4 = \frac{(0,78+0,80+0,78+0,77+0,80+0,82)}{6} = \frac{4,72}{6} = 0,78$$



Gambar 8. Grafik Hasil Level usability

Grafik diatas menunjukkan ada 4 variabel yaitu Variabel X1 *Content, Organization, and readability* dengan nilai 0.80 keterangan Excellent, variabel X2 *Navigation and link* 0.79 keterangan Good, variabel X3 *Desain User interface* 0.79 keterangan Good, dan variabel X4 *Performance and effectivness* 0.78 keterangan Good.

Berdasarkan perhitungan hasil data analisis *usability website* menggunakan metode *WEBUSE* dengan point merit yang telah di tentukan masing-masing dapat disimpulkan dari grafik yang telah diuraikan diatas untuk skor atau nilai tertinggi pada variabel *Content, organization and readability* yaitu sebesar 0,80 dengan keterangan level *usability berada pada Excellent*, dan untuuk nilai terendah berada padda Variabel *Performance and effectivnes* dengan point *usability* 0,78 dengan keterangan level *usability Good*.

3.5 Level Usability Website

Untuk mencari level *usability* dari empat varibel digunakan rumus menggunakan metode *WEBUSE*, adapun data yang terkumpul untuk point *usability* sebesar 0,79 dari keempat vaiabel kemudian diakumulasikan dan dibagi menjadi empat dengan hasil level *usability* dari website berada pada angka 0,79 dengan level *Good* yaitu sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum (\text{level usability})}{\text{Total kategori}} = \frac{(0,80+0,79+0,79+0,78)}{4} = \frac{3,16}{4} = 0,79 = \text{GOOD}$$

Tabel 10. Level Website

Variabel	Point usability item pertanyaan	Point usability	Level usability
X1	0,80		
X2	0,79		
X3	0,79	0,79	GOOD
X4	0,78		

Tabel diatas merupakan tabel hasil akhir dari perhitungan 4 kategori variabel *usability website* menggunakan metode *WEBUSE*, adapun data-data yang terkumpul untuk point keseluruhan *usability* yaitu sebesar 0,79 dari ke empat kategori variabel kemudian point dari setiap kategori diakumulasikan dan dibagi menjadi empat bagian dengan hasil level *usability* dari *website*, dimana level *usability website* Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan berada pada angka 0,79 dengan level *GOOD*.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis tingkat *usability website* pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *WEBUSE* dengan menggunakan N= 100 sampel. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa tingkat level *usability* menggunakan metode *WEBUSE* dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan dari uji validitas bahwa total akhir, nilai *rPearson Correlation*(*rHitung*) pada 4 variabel kategori *Content, organization and readability, navigation and link, user desain interface, performance and effectivness* telah dinyatakan **valid**. Berdasarkan hasil uji reliabilitas secara keseluruhan jumlah responden telah dilakukan pengujian melalui alat bantu SPSS menyatakan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari 24 item pertanyaan dari 4 kategori variabel *usability WEBUSE* lebih besar dari standar nilai alpha ($\alpha = 0.6$) dinyatakan **reliabel**. Berdasarkan perhitungan hasil data analisis *usability website* menggunakan metode *WEBUSE* dengan point merit yang telah di tentukan masing-masing dapat disimpulkan dari grafik yang telah diuraikan diatas untuk skor atau nilai tertinggi pada variabel *Content, organization and readability* yaitu sebesar 0,80 dengan level *usability Excellent*, Variabel *Performance and effectivnes* dengan point *usability* 0,78 dengan level *usability Good*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. Sinaga, H. P. Purba, L. S. Sianturi, R. Rin, And M. Salim, "Usability Evaluation Of Tokopedia.Com And Blibli.Com Websites Using The Webuse Method," P. 12, 2021.
- [2] L. Retnawati, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Layanan Sistem Informasi Di Universitas Xyz," *Scan - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol. 13, No. 2, Pp. 1–6, Oct. 2018, Doi: 10.33005/Scan.V13i2.1153.
- [3] H. K. Setiawan, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belanja Online Menggunakan Media Sosial Instagram," P. 15.
- [4] Z. Amri, M. Z. Uska, And B. D. D. Arianti, "Analisis Usability Website Universitas Hamzanwadi Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Menggunakan," Vol. 2, P. 9, 2018.
- [5] O. Mardalena And R. Andryani, "Analisis Kualitas Layanan Website Pada Universitas Terbuka Palembang Menggunakan Metode Webqual 4.0 Dan Importance Performance Analysis (Ipa)," *Journal-Isi*, Vol. 3, No. 4, Pp. 615–633, Dec. 2021, Doi: 10.51519/Journalisi.V3i4.204.
- [6] M. A. Kusumadya, R. Rasmila, F. Hidayat, And D. Chandra, "Analisis Website Petani Kode Menggunakan Sus (System Usability Scale)," *Jip*, Vol. 8, No. 4, Pp. 41–46, Aug. 2022, Doi: 10.33795/Jip.V8i4.908.
- [7] B. A. Mustikaningtyas, M. C. Saputra, And A. Pinandito, "Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation," *Jtiik*, Vol. 3, No. 3, P. 188, Sep. 2016, Doi: 10.25126/Jtiik.201633194.
- [8] J. Karaman, "Usability Analysis Of The Mobile-Based Cizgi Rent A Car Application Using The Webuse Method," *Research*, Vol. 3, No. 2, P. 93, Oct. 2020, Doi: 10.25273/Research.V3i2.7614.
- [9] Y. Yadi, "Analisa Usability Pada Website Traveloka," *Betrik*, Vol. 9, No. 03, Pp. 172–180, Nov. 2018, Doi: 10.36050/Betrik.V9i03.43.
- [10] H. Simatupang, S. Widowati, And R. R. Riskiana, "Evaluasi Website Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode Webuse Dan Importance-Performance Analysis (Ipa)," P. 18.
- [11] A. Adellia And L. A. Abdillah, "Analisis Kualitas Layanan Website E-Commerce Bukalapak Terhadap Kepuasan Pengguna Mahasiswa Universitas Bina Darma Menggunakan Metode Webqual 4.0," *Journal-Sea*, Vol. 1, No. 3, Pp. 144–159, Oct. 2020, Doi: 10.51519/Journalsea.V1i3.52.
- [12] N. Oktaviani, "Analisa Website Media Elektronik Di Sumsel Melalui Penerapan Usability Pada Evaluasi Metode Webuse," P. 8, 2017.
- [13] F. Aziz, Irmawati, D. Riana, J. D. Mulyanto, D. Nurrahman, And M. Tabrani, "Usability Evaluation Of The Website Services Using The Webuse Method (A Case Study: Covid19.Go.Id)," *J. Phys.: Conf. Ser.*, Vol. 1641, No. 1, P. 012103, Nov. 2020, Doi: 10.1088/1742-6596/1641/1/012103.
- [14] D. Pangastuti, "Analisis Usability Website Universitas Tridianti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool," P. 12.
- [15] A. Andiputra And R. Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com," *Bmj*, Vol. 16, No. 1, P. 5, Mar. 2020, Doi: 10.30813/Bmj.V16i1.2051.
- [16] N. Aini, "Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse)," P. 6, 2019.
- [17] T. K. Chiew And S. S. Salim, "Webuse: Website Usability Evaluation Tool," P. 11, 2003.
- [18] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile," Vol. 8, P. 8, 2019.
- [19] Y. I. Kurniawan And A. F. S. Kusuma, "Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar," P. 8.

- [20] H. Ilham, B. Wijayanto, And S. P. Rahayu, "Analysis And Design Of User Interface/User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman University," *J. Tek. Inform. (Jutif)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 17–26, Jan. 2021, Doi: 10.20884/1.Jutif.2021.2.1.30.
- [21] F. Y. Al Irsyadi, L. D. Susanti, And Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 Di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta," *Jur. Ilm. Komp. & Infor.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 43–54, Aug. 2021, Doi: 10.54082/Jiki.7.