

IMPLEMENTASI METODE WEBUSE DALAM EVALUASI WEBSITE PMB UNIVERSITAS HARAPAN BANGSA

(The Implementation of The Webuse Method in The Evaluation of The PMB
UHB Website)

Galih Praseva Mahadika^{1,*}, Purwono², Anggit Wirasto³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa
¹galihpraseva15@gmail.com*; ²purwono@uhb.ac.id; ³anggitwirasto@uhb.ac.id

ABSTRACT

Technological advancements are rapidly evolving and highly essential, especially in the field of education. Harapan Bangsa University (UHB) is an institution that keeps up with the latest developments in information technology. UHB has developed a new student admissions website (PMB), which provides information about the registration process for prospective students, available majors, student activities, collaborations, and more. This research aims to evaluate the usability level of the PMB UHB website using the webuse method. The research utilizes observation and questionnaires as research instruments. Direct observations were conducted by both respondents and researchers on the PMB UHB website. Questionnaires were distributed through social media platforms to students and prospective students. The collected data was analyzed using SPSS version 22 software and Microsoft Excel. The final results indicate usability scores for different variables: Content, Organization, and Readability scored 0.76; Navigation and Links scored 0.78; User Interface and Design scored 0.76; and Performance and Effectiveness scored 0.70. These usability scores were averaged, resulting in an overall usability score of 0.75, indicating that the PMB UHB website is considered quite good in terms of usability.

Keywords : *webuse, usability, website, uhb, questionnaire*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi semakin pesat dan sangat dibutuhkan terutama di bidang pendidikan. Universitas Harapan Bangsa (UHB) merupakan salah satu instusi yang sangat mengikuti perkembangan teknologi informasi. UHB memiliki *website* penerimaan mahasiswa baru (PMB) yang berisi informasi tentang pendaftaran calon mahasiswa baru, daftar jurusan yang tersedia, kegiatan mahasiswa, kerjasama dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *website* PMB UHB untuk meningkatkan level *usability* menggunakan metode *webuse*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa observasi dan kuesioner. Observarsi dilakukan secara langsung oleh responden dan peneliti terhadap *website* PMB UHB. Kuesioner dibagikan melalui sosial media ke mahasiswa dan calon mahasiswa. Data yang diperoleh di hitung menggunakan *software* SPSS versi 22 dan *microsoft excel*. Hasil akhir berupa poin *usability* dari variabel *Content, Organization and Readanility* sebesar 0.76; *Navigation and Link* sebesar 0.78; *User Interface and Design* sebesar 0.76; dan *Performance and Effectiveness* sebesar 0.70. Seluruh poin *usability* di rata-rata kan dan mendapatkan poin *usability* sebesar 0.75 yang berarti *website* PMB UHB sudah cukup baik dari segi *usability*.

Kata kunci : *webuse, usability, website, uhb, kuesioner*

* Galih Praseva Mahadika
Email: galihpraseva15@gmail.com



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat dibutuhkan terutama di bidang pendidikan. Universitas Harapan Bangsa (UHB) merupakan salah satu institusi yang sangat mengikuti perkembangan teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, relevan, akurat dan tepat waktu (Id et al. 2022).

Website yang berkualitas diperlukan beberapa model evaluasi dalam penelitian seperti *website quality evaluation*, *usability evaluation technique*, dan *quality assurance model*. Evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah *website* tersebut memenuhi harapan dan tujuan penggunaannya serta mengetahui apakah ada bagian yang perlu diperbaiki dan juga agar mengetahui bagian *website* yang perlu dimodifikasi untuk pengembangan *website*. Standar evaluasi kualitas *website* masih terbatas, kebanyakan masih terfokus pada karakteristik fitur *usability* (Nurhayati et, al., 2020). *Usability* merupakan bagian dari desain pengalaman pengguna (*user experience design*), namun tidak merangkum seluruh aspek dari desain pengalaman pengguna (Dewi et, al, 2018). *Usability* lebih fokus pada kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah *website* atau aplikasi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan secara efektif dan efisien. Pentingnya evaluasi *usability* untuk memastikan bahwa *website* atau aplikasi berkembang dan menghasilkan sistem yang lebih baik dari versi sebelumnya (Umam et al. 2023).

Dunia perkuliahan, *website* juga banyak digunakan untuk membantu banyak hal seperti, menyebarkan informasi seputar aktivitas yang ada di dalam universitas, marketing, dan juga pendaftaran *online* bagi calon mahasiswa. PMB (Penerimaan Mahasiswa Baru) UHB adalah contoh *website* milik UHB yang berisi informasi tentang pendaftaran calon mahasiswa baru, daftar jurusan yang tersedia, kegiatan mahasiswa, kerjasama dan sebagainya.

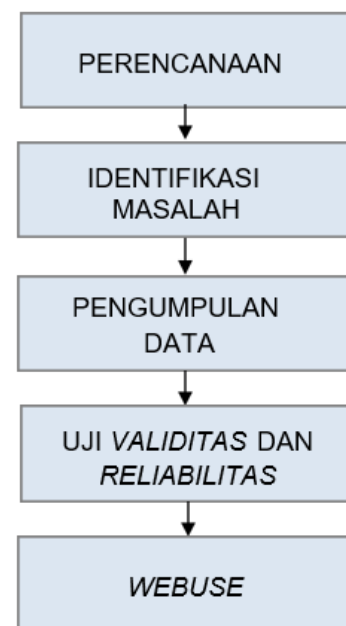
Website PMB UHB mengalami penurunan pengunjung dalam 3 bulan terakhir. Bersumber pada *statcounter*, *website* PMB UHB pada bulan Juni 2023 mendapatkan

pengunjung sebanyak 7.300 dan mengalami penurunan di bulan Juli dan Agustus yang dimana hanya mendapatkan sebanyak 5.100 pengunjung. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan analisis pada *website* tersebut menggunakan metode *webuse* melalui kuesioner pada calon mahasiswa serta mahasiswa UHB itu sendiri. Tujuan dilakukannya analisis tersebut, diharapkan dapat mengukur dan menganalisis kualitas *usability* dari *website* PMB UHB serta memberikan rekomendasi kualitas yang selaras dengan penilaian kepuasan pengguna agar menjadi *website* yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan studi tentang penelitian terdahulu agar dapat lebih memahami apa yang akan diteliti. Berbagai sumber yang digunakan banyak mengambil dari berbagai sumber jurnal yang berkaitan dengan topik evaluasi *website* dan metode *webuse*. Manfaat dan tujuan di lakukannya penelitian kali ini untuk mengetahui tingkat *usabilitas* dari *website* PMB UHB agar dapat memberikan solusi apakah *website* PMB UHB sudah cukup baik atau ada beberapa variabel yang perlu di ubah agar jumlah pengunjung bertambah banyak dan orang tertarik untuk mendaftar di UHB. Gambar alur penelitian seperti berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

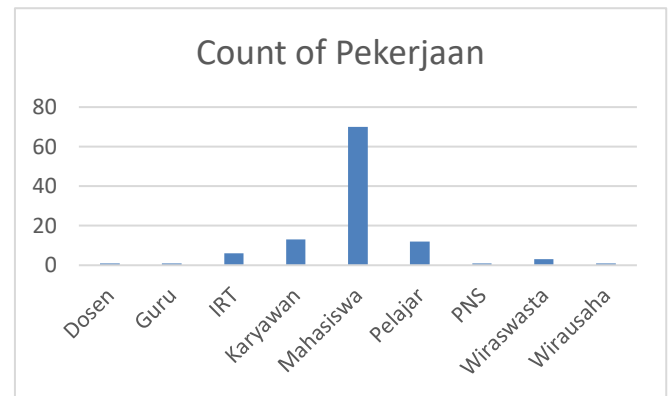
Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara analisis *inferensial* menggunakan hipotesis (Dzaky *et. al.*, 2022). Untuk mengevaluasi validitas kuesioner yang telah disusun, perlu dibuatnya uji hipotesis pada setiap variabel kuesioner. Langkah pertama adalah dilakukan pembuatan susunan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara *Content, Organization and Readability; Navigation and Link; User Interface Design; dan Performance and Effectiveness* terhadap level *usability*
- H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara *Content, Organization and Readability; Navigation and Link; User Interface Design; dan Performance dan Effectiveness* terhadap level *usability*

Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian kali ini menggunakan metode observasi dan kuesioner. Pada tahap observasi dilakukan dengan meneliti *website* PMB UHB, seperti tampilan pada *website*, fitur yang tersedia dan sebagainya. Peneliti juga mencoba untuk *login* di berbagai *device* seperti *mobile* dan *desktop*. Data yang digunakan pada penelitian kali ini merupakan data utama (primer). Data primer diperoleh langsung dari responden seperti kuesioner, dan observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner yang disusun di *Google Form* secara *online* melalui sosial media. Metode kuesioner digunakan untuk mendapatkan opini langsung dari responden yang berhubungan dengan sistem yang diteliti, metode ini memberikan hasil data kuantitatif berupa angka untuk memudahkan proses pengolahan data (Rachman *et al.* 2022). Banyak responden dengan total 108 responden dapat dilihat dari Gambar 2. Hasil kuesioner responden berikut:



Gambar 2. Hasil kuesioner

Keterangan:

Dosen	= 1
Guru	= 1
IRT	= 6
Karyawan	= 13
Mahasiswa	= 70
Pelajar	= 12
PNS	= 1
Wiraswasta	= 3
Wirausaha	= 1

Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas merupakan metode pengujian data yang digunakan dalam penelitian sesuai dan akurat (Amanda *et. al.* 2019). Alat ukur ini biasanya berupa kumpulan pertanyaan dalam bentuk kuesioner yang mencerminkan apa yang ingin diukur. Pertanyaan yang ada pada kuesioner mampu mempresentasikan hal tersebut, maka kuesioner dapat dikatakan valid (sah). Kriteria penilaian uji validitas adalah:

- Jika nilai r hitung > r tabel, maka instrumen penelitian tersebut valid.
- Jika nilai r hitung < r tabel, maka instrumen penelitian tersebut tidak valid.

Uji validitas dapat diukur dengan teknik hubungan *product moment* atau *pearson*. Rumus perhitungan dari uji validitas dengan teknik *product moment* dapat dilihat dari rumus 1 berikut (Janna 2021):

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}} \quad (1)$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi <i>product moment</i>
n	= Jumlah responden
x_i	= Skor butir soal
y_i	= Skor total soal

Uji reliabilitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk memeriksa kestabilan dan konsisten data dari waktu ke waktu pada subjek yang sama dengan alat ukur yang sama. Tujuan dari uji reliabilitas yang umum digunakan adalah *cronbach alpha*. Metode ini berguna terutama untuk jenis instrumen yang memiliki lebih dari satu jawaban. Adapun rumus perhitungan teknik *cronbach alpha* dapat dilihat sebagai rumus 2 berikut (Pangastuti et. al. 2019):

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\} \quad (2)$$

Keterangan:

- ri = Koefisien reliabilitas Cronbach Alpha
- K = Jumlah item pertanyaan
- Si = Jumlah varian skor tiap item
- St = Varian total

Evaluasi

Tahap evaluasi, menentukan responden yaitu calon mahasiswa baru dan mahasiswa UHB itu sendiri. Sampel untuk responden yang apabila mencapai 100 atau lebih maka sampel minimum yang dipakai sebesar 10-25% dari total responden. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan dengan empat variabel dimana setiap variabel terdiri dari tiga pertanyaan pada Content, Organization, dan Readability, lima pertanyaan pada Navigation dan Link, enam pertanyaan User Interface Design, enam pertanyaan pada Performance dan Effectiveness (Riko Junaidi 2019).

Webuse

Metode *webuse* adalah metode analisis *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan sebuah situs *website*. Metode ini menggunakan kuesioner evaluasi yang terdiri dari 20 pertanyaan yang dibagi menjadi empat kategori yaitu, *Content, Organization and Readability; Navigation and Links; User Interface Design and Performance and Effectiveness*. Metode *webuse* dapat memberikan wawasan tentang bagaimana interaksi dengan *website* tersebut dan memberikan pemahaman tentang bagaimana interaksi dengan *website* tersebut mempengaruhi keseluruhan pengalaman pengguna (Aynayya et. al. 2018). Hasil kuesioner selanjutnya diubah bentuk menjadi merit. Pilihan dan nilai merit dapat dilihat pada Tabel 1. Nilai Merit berikut (Brahmana et al. 2023):

Tabel 1. Nilai Merit

Pilihan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Merit	0.00	0.25	0.50	0.75	1.00

Merit dijumlahkan pada empat kategori *usability*. Poin *usability* dari setiap kategori memiliki nilai rata-rata dari setiap kategori. Poin *usability* pada kategori (X) di definisikan pada rumus 3 berikut (Brahmana et al. 2023):

$$X = \frac{[\sum(\text{Merit untuk setiap pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Total kategori}]} \quad (3)$$

Hasil poin *usability* dari setiap kategori yang telah didapat, lalu dihitung untuk poin *usability website* (X) didefinisikan pada rumus 4 berikut (Brahmana et al. 2023):

$$X = \frac{[\sum(\text{Tingkat usability})]}{[\text{Total kategori}]} \quad (4)$$

Nilai *usability* keseluruhan didapatkan dengan menghitung rata-rata dari poin *usability* pada empat kategori. Tingkat *usability* ditentukan dari poin keseluruhan. Tingkat *usability* dijelaskan pada Tabel 2. Tingkat *Usability* berikut:

Tabel 2. Tingkat Usability

Nilai (x)	Tingkat Usability
0 <= x <= 0.2	Bad
0.2 < x <= 0.4	Poor
0.4 < x <= 0.6	Moderate
0.6 < x <= 0.8	Good
0.8 < x <= 1.0	Excellent

Penjelasan pada Tabel 2. Tingkat Usability:

1. Jika nilai x berada antara 0 sampai 0.2, maka tingkat usability *Bad*.
2. Jika nilai x lebih besar dari 0.2 dan sampai dengan 0.4, maka tingkat usability *Poor*.
3. Jika nilai x lebih besar dari 0.4 dan sampai dengan 0.6, maka tingkat usability *Moderate*.
4. Jika nilai x lebih besar dari 0.6 dan sampai dengan 0.8, maka tingkat usability *Good*.

5. Jika nilai x lebih besar dari 0.8 dan sampai dengan 1.0, maka tingkat usability *Excellent*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Evaluasi *Usability*

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan nilai korelasi r Tabel dan r Hitung dimana r hitung harus lebih besar dari r tabel. Pengujian dilakukan menggunakan software SPSS versi 22 dan *microsoft excel* 2019. Pengujian menggunakan uji korelasi *product moment*. Data responden berjumlah 108 orang atau $N = 108$ dengan item soal 20 buah. Kriteria dikatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Nilai r tabel pada signifikansi 1% dengan $N = 108$, maka dapat ditemukan nilai r tabel sebesar 0.256 berdasarkan Tabel 3. Nilai r tabel berikut (Wiranata 2023):

Tabel 3. Nilai r tabel

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Nilai dari r hitung dan r tabel telah didapat, selanjutnya melakukan perbandingan dengan nilai r hitung yang telah didapat dari nilai output SPSS. Nilai dari r hitung dapat dilihat pada Tabel 4. Nilai r hitung berikut ini:

Tabel 4. Nilai r hitung

Variabel	Indikator	Nilai	Nilai	Indikator
		r hitung	r tabel	
Content, Organization, dan Readability (X_1)	$X_{1,1}$	0.755	0.256	Valid
	$X_{1,2}$	0.747	0.256	Valid
Navigation dan Link (X_2)	$X_{1,3}$	0.713	0.256	Valid
	$X_{2,1}$	0.585	0.256	Valid
	$X_{2,2}$	0.790	0.256	Valid
	$X_{2,3}$	0.691	0.256	Valid
	$X_{2,4}$	0.512	0.256	Valid
	$X_{2,5}$	0.809	0.256	Valid
User interface design (X_3)	$X_{3,1}$	0.725	0.256	Valid
	$X_{3,2}$	0.728	0.256	Valid
	$X_{3,3}$	0.762	0.256	Valid
	$X_{3,4}$	0.771	0.256	Valid
	$X_{3,5}$	0.607	0.256	Valid
	$X_{3,6}$	0.773	0.256	Valid
Performance dan Effectiveness (X_4)	$X_{4,1}$	0.691	0.256	Valid
	$X_{4,2}$	0.702	0.256	Valid
	$X_{4,3}$	0.631	0.256	Valid
	$X_{4,4}$	0.754	0.256	Valid
	$X_{4,5}$	0.759	0.256	Valid
	$X_{4,6}$	0.360	0.256	Valid

Data pada Tabel 5. Uji *realibilitas* menunjukkan bahwa nilai uji validitas pada semua variabel sudah bernilai valid. Pengolahan uji *realibilitas* memakai *cronbach alpha* menunjukkan bahwa nilai r hitung $>$ 0.6 maka dapat dikatakan bahwa seluruh data indikator dinyatakan reliabel.

Tabel 5. Uji *realibilitas*

Total Pertanyaan	r hitung	<i>Cronbach alpha</i>	Kriteria
20	0.939	0.6	Reliabel

Data pada Tabel 6. Poin *Usability* menunjukkan bahwa nilai uji *realibilitas* sudah bernilai valid.

Tabel 6. Poin Usability

No	Variabel	Poin Usability
1	<i>Content, Organization, dan Readability</i>	0.76
2	<i>Navigation dan Link</i>	0.78
3	<i>User interface design</i>	0.76
4	<i>Performance dan Effectiveness</i>	0.70
	Total Point	3.00
	Nilai rata-rata	0.75
	Tingkat Usability	Good

Dari Tabel dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menurut pengguna *website* PMB UHB, variabel *Content, Organization dan Readability; Navigasi dan Link; User Interface Design; dan Performance dan Effectiveness* memiliki tingkat *usability* > 0.6 sehingga dianggap baik atau *Good*
2. Tingkat *usability* yang baik menunjukkan bahwa *website* PMB UHB sesuai dengan standar karakteristik *usability* yang baik dalam memberikan layanan kepada pengguna
3. Pada variabel *Content, Organization dan Readability*, point *usability* didapat dengan nilai 0.76 atau dibidang baik (*Good*). Data tersebut menunjukkan bahwa *website* PMB UHB mampu menyajikan konten yang terlihat dengan jelas, mudah dipahami, serta terorganisir dengan baik. Pengguna juga merasa fitur yang ada pada setiap konten berfungsi dengan baik dan benar serta menghasilkan informasi akurat yang sesuai dengan keinginan pengguna.
4. Tingkat *usability* pada variabel *Navigation dan Link*, mendapatkan nilai 0.78 dimana berada pada tingkat baik atau *Good*. Pengguna merasa nyaman dalam mencari, mendapatkan dan mengakses informasi serta *link* yang tersedia di *website* PMB UHB.
5. Pada variabel *User Interface Design* mendapatkan point *usability* sebesar 0.76 yang berarti, pengguna merasa *website* PMB UHB memiliki desain antarmuka konsisten dan tidak membingungkan pengguna.
6. Pada variabel *Performance dan Effectiveness website* PMB UHB mendapatkan point *usability* sebesar 0.70 yang berarti, memiliki kecepatan

dan efisiensi yang memadai dalam memproses permintaan pengguna.

7. *Website* PMB UHB mendapat nilai *usability* sebesar 0.75 secara keseluruhan *website* PMB UHB sudah cukup baik dari segi *usability*.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi *usability website* menggunakan metode *webuse*, maka diberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan panduan pada *Toward Usability Guidelines for Mobile Website and Applications*. Berikut adalah beberapa rekomendasi perbaikan untuk *website* PMB UHB seperti tampilan (*layout*) yang memuat isi konten atau informasi diperbaiki lagi agar pengunjung lebih tertarik melihat isi konten maupun informasi tersebut. Lebih *update* konten lagi supaya pengunjung tertarik untuk kembali ke *website* PMB UHB. Tampilan awal (*homepage*) setelah *login* ditambahkan informasi seputar UHB karena, setelah *login* hanya ada informasi tentang pendaftaran. Tambahkan keterangan untuk berpindah ke *website* <https://uhb.ac.id/>. Saat menekan salah satu prodi di tampilan "DAFTAR FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI" akan otomatis berpindah ke *website* <https://uhb.ac.id/> yang dimana memuat lebih banyak informasi seputar UHB dari pada PMB UHB itu sendiri. Dapat di tingkatkan lagi desain *interface* pada bagian pendaftaran agar lebih sedap dipandang, karena terlalu berdekatan dan terlalu simpel.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian evaluasi *usability* menggunakan metode *webuse* terhadap *website* PMB UHB, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan dan pengolahan data yang dilakukan pada variabel *Content, Organization and Readability; Navigation and Link; User interface design; dan Performance and Effectiveness website* PMB UHB mendapatkan tingkat *usability* baik atau *Good*. Hasil ini menunjukkan bahwa situs PMB UHB dapat memenuhi kepuasan pengguna dari segi konten hingga performa. Nilai *usability website* PMB UHB berada pada level baik atau *Good* dengan skor 0.75 menunjukkan pengguna merasa *website* PMB UHB cukup baik. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan (bersama-sama) antara *Content, Organization dan Readability;*

Navigation dan Link; User Interface Design; dan Performance dan Effectiveness terhadap level *usability*. Pada saat salah satu variabel atau lebih terdapat poin *usability* rendah, maka level *usability* tersebut akan rendah juga.

SARAN

Bagi pengembang diharapkan dapat mengimplementasikan rekomendasi perbaikan dari peneliti untuk meningkatkan *usability website* PMB UHB agar *website* dapat mencapai tingkat *usability Excellent* atau sangat baik sehingga dapat memenuhi harapan pengguna kedepannya dan meningkatkan loyalitas dari pengguna untuk terus menggunakan *website* tersebut. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan evaluasi *usability website* PMB UHB dengan jumlah sampel responden yang lebih banyak dan lebih spesifik lagi agar hasil yang didapatkan lebih mampu merepresentasikan tingkat *usability website* dari penilaian subjektif pengguna yang lebih akurat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan *evaluasi website* PMB UHB dengan metode yang berbeda dan membandingkan dengan metode *webuse*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Livia, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto. 2019. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang." *Jurnal Matematika UNAND* 8(1):179. doi: 10.25077/jmu.8.1.179-188.2019.
- Aynayya, Qurrata, Mochamad Chandra Saputra, and Djoko Pramono. 2018. "Evaluasi Usability Dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 2(4):1446–56.
- Brahmana, Billy Teopilus, Winson, Farhan Hasudungan, Handoko, and Joosten. 2023. "Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Mamikos.Com Dan Papikost.Com." *JSil (Jurnal Sistem Informasi)* 10(1):93–97. doi: 10.30656/jsii.v10i1.4592.
- Dzaky, Muhammad Ariq, Junaedy, and Izmy Alwiah Musdar. 2022. "Analisis Dan Perancangan Ui/Ux Pada Startup Renovaction Menggunakan Metode User Centered Design." *KHARISMA Tech* 17(1):16–30. doi: 10.55645/kharismatech.v17i1.171.
- DS, Y. N., Harmawati, H., & Maulana, R. (2022). Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 869–876. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2022>
- Janna, Nilda Miftahul. 2021. "Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss." *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)* (18210047):1–12.
- Nurhayati, Evi, Rahmi Septi Yudiantini, Program Studi Informatika, Universitas Siliwangi, Program Studi Informatika, and Universitas Siliwangi. 2020. "Sejarah Web Service Dalam Perkembangan." (March).
- Pangastuti, D., M. Haviz, and M. Son M. 2019. "Analisis Usability Website Universitas Tridinanti Palembang Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool." *Prosiding Seminar Nasional ...* 1–12.
- Rachman, Andi Nur, Euis Nur Fitriani Dewi, Reynaldi Akbar Maulana, and Arif Muhamad Nurdin. 2022. "Usability Evaluation Simak Siliwangi University Using Heuristic Evaluation and Webuse Approach." *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)* 3(4):983–91.
- Riko Junaidi, Febri Susanti. 2019. "Pengaruh Ke Pemimpinan Dan Budaya Dan Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada UPTD BALTEKKOMDIK Dinas Pendidikan Sumatra Barat." 1–23.
- Umam, Salim Nurul, Raden Bagus, Bambang Sumantri, and Retno Agus. 2023. "Usability Testing Pada PUSADBOT Menggunakan Black-Box Dan System Usability Scale (SUS)." *Prosiding SENAPAS* 1(1):156–62.
- Wiranata, M. A. .. & Chandra, W. 2023. "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ojek Indralaya (Ojin) Menggunakan System Usability Scale." 267–76.