

Usability Evaluation Of Tokopedia.Com And Blibli.Com Websites Using the Webuse Method

Evaluasi Usability Website Tokopedia.Com Dan Blibli.Com Dengan Menggunakan Metode Webuse

Sion Anggelo Sinaga¹, Henri Pratama Purba², Leonardo Saputra Sianturi³, Rin Rin Meilani Salim⁴, Handoko⁵

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Indonesia

¹162112796@students.mikroskil.ac.id, ²162112281@students.mikroskil.ac.id,

³162114223@students.mikroskil.ac.id, ^{4*}rinrin.meilani@mikroskil.ac.id,

⁵handoko.wu@mikroskil.ac.id

Keywords: usability; e-commerce; webuse

Abstract

E-commerce is a process of buying and selling electronically that can facilitate easy transactions. Tokopedia.com and Blibli.com are examples of e-commerce electronic transactions respectively. However, the two websites still do not have a maximum level of usability and can reduce user comfort when interacting. This study aims to compare the two websites in the usability aspect which will make it easier for users to interact. The evaluation of the two websites used the Webuse method by distributing questionnaires consisting of 4 categories [4]: (1) content, organization, and readability, (2) navigation and links, (3) user interface design, and (4) performance and effectiveness. . The population that will be the sample is students of Mikroskil Information Systems Department who have visited the Tokopedia.com and Blibli.com websites. The evaluation results show that both websites are at the usability good level. In the category of content, organization, and readability, navigation and links, and performance and effectiveness, Tokopedia is superior to Blibli.com and the user interface design category has the same results between the Tokopedia.com and Blibli.com websites.

Abstrak

Kata kunci: usability; e-commerce; webuse

E-commerce merupakan proses pembelian dan penjualan secara elektronik yang dapat memudahkan bertransaksi dengan mudah. Tokopedia.com dan Blibli.com merupakan salah satu dari masing-masing contoh e-commerce transaksi

elektronik. Namun kedua *website* tersebut masih belum memiliki tingkat *usability* yang maksimal serta dapat mengurangi kenyamanan pengguna ketika berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kedua *website* dalam aspek *usability* yang akan lebih memudahkan pengguna ketika berinteraksi. Evaluasi kedua *website* tersebut menggunakan metode Webuse dengan menyebarkan kuesioner yang terdiri dari 4 kategori yaitu [4] : (1) *content, organisation, and readability*, (2) *navigation and links*, (3) *user interface design*, dan (4) *performance and effectiveness*. Populasi yang akan menjadi sampel adalah mahasiswa/I Mikroskil Jurusan Sistem Informasi yang telah mengunjungi *website* Tokopedia.com dan Blibli.com. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kedua *website* berada pada level *usability good*. Pada Kategori *content, organisation, and readability, navigation and links*, dan *performance and effectiveness* Tokopedia lebih unggul dibanding Blibli.com dan pada kategori *user interface design* memiliki hasil yang sama antara *website* Tokopedia.com dan Blibli.com.

1. Pendahuluan

Di era modernisasi ini, teknologi informasi semakin hari semakin berkembang pesat. Hal itu menimbulkan kemudahan bagi para pengguna dalam menjalankan segala aktivitas. Perusahaan dan badan usaha saling berlomba untuk menciptakan bisnis yang dijalankan mendapat nilai tambah bagi pihak konsumen. *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis [1].

Salah satu *e-commerce* karya anak Indonesia adalah Tokopedia. Tokopedia menggunakan sistem Rekening Bersama, yaitu ketika uang dari pembeli ditahan terlebih dahulu di rekening milik Tokopedia, dan saat barangnya telah sampai di tangan pembeli barulah uang yang ditahan tersebut diteruskan ke rekening penjual [2]. Tokopedia juga memiliki banyak produk digital yang membuat para penggunanya semakin nyaman menggunakan Tokopedia untuk keperluannya seperti: TokoCash, Tiket Kereta Api, Air PDAM, media pembelian pelatihan Prakerja, dan lain-lain. Contoh *e-commerce* lain buatan Indonesia yang juga memiliki perkembangan pesat adalah Blibli.com. Blibli.com merupakan salah satu pelopor online shopping mall, Blibli.com yang berkomitmen memberikan pengalaman berbelanja online kepada pengguna yang aman, nyaman, mudah, menyenangkan. Blibli.com berfokus pada model bisnis B2B (*Business to Business*), B2C (*Business to Customer*), dan B2B2C (*Business to Business to Consumer*) [3].

Untuk memperhitungkan seberapa efektif dan efisiennya suatu *e-commerce* diperlukan adanya pengukuran *Usability*. *Usability* adalah sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna dalam konteks tertentu [4]. Untuk dapat mengetahui tingkat *usability* pengguna dalam evaluasi

produk maka dapat diuji melalui *usability testing*. *Usability testing* bertujuan untuk mencari permasalahan kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, serta menentukan kepuasan pengguna dengan produk tersebut.

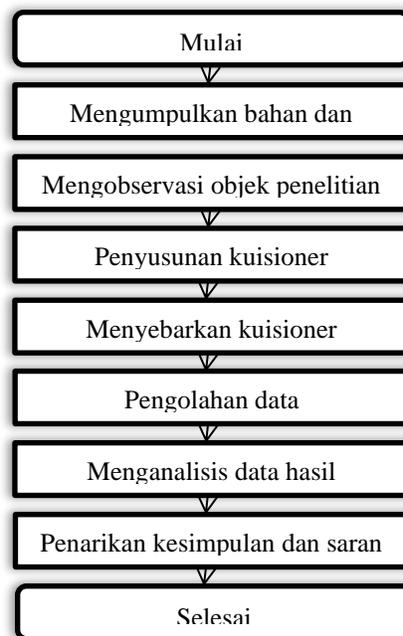
Evaluasi *usability testing* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat interaksi pengguna *E-commerce* Tokopedia dan Blibi.com dengan kriteria efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna.

Dalam teknik pengukuran *Usability* terdapat beberapa metode didalamnya. Penelitian ini akan menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) dimana salah satu metode evaluasi *usability* berupa kuesioner berbasis web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Metode WEBUSE dipilih karena berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis web untuk mengukur *website* dari aspek *usability*.

2. Metodologi

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengetahui keberadaan mengenai situasi atau kejadian baik satu variabel dan menghubungkan pada variabel lainnya untuk mengetahui tingkat *usability* dari *website* Tokopedia.com dan Blibli.com.



Gambar 1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini dibagi pada beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan Bahan dan referensi
Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan Bahan dan Referensi dari BliBli.Com dan Tokopedia.Com, proses ini digunakan untuk mencari latar belakang dari tingkat usabilitas dari *website* Tokopedia.com dan Blibli.com.
2. Mengobservasi Objek Penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung terhadap *website* Tokopedia dan Blibli.com untuk memahami fitur-fitur yang ada pada *website* tersebut.

3. Penyusunan Kuesioner

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan kuesioner berupa pertanyaan menggunakan *Google Form* dengan 4 kriteria WEBUSE yang telah ditetapkan sebagai dasar untuk mengevaluasi *website* Tokopedia.com dan Blibli.com

4. Menyebarkan Kuesioner

Pada tahap ini peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada responden dengan menggunakan media digital berupa Whatsapp dan email.

5. Pengeloaan Data

Pada tahap ini peneliti Mengelola data kuesioner yang dikumpulkan menjadi data yang akan digunakan untuk menganalisis hasil dari kuesioner.

6. Menganalisis Data Hasil Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil dari data kuesioner untuk mendapatkan respon positif dan negatif dari responden dan menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, yang berkaitan dengan penelitian.

7. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada Tahapan ini peneliti akan memberikan saran saran dan kesimpulan selama melakukanpenelitain dari BliBli.Com dan Tokopedia.Com

2.1. Populasi dan Sampel Penelitian

2.1.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sebuah elemen yang menunjukkan ciri-ciri tertentu yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati [5]. Pada penelitian ini, penulis mengambil populasi sebanyak 1190 dari mahasiswa Mikroskil Jurusan Sistem Informasi.

2.1.2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling atau biasa disebut dengan istilah teknik acak sederhana. Berdasarkan populasi yang menggunakan metode simple random sampling ada sebesar 1190 mahasiswa/i yang aktif di Mikroskil Jurusan Sistem Informasi. Pada penelitian ini menggunakan perhitungan untuk mengukur sampel yang dilakukan dengan teknik *Item Response Theory* (IRT) dengan minimal 200 responden.

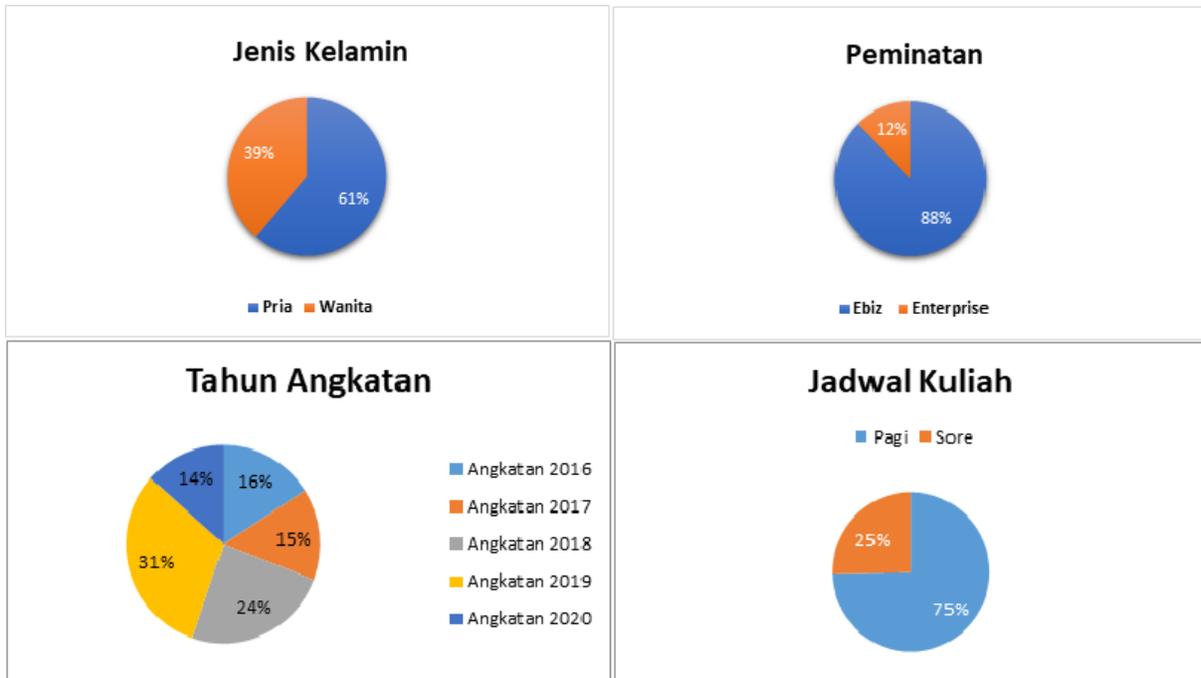
Konsep Item Response Theory (IRT) sangat berguna untuk memecahkan masalah-masalah dalam penyeleksian soal-soal dalam rangka mendisain suatu perangkat tes tertentu. Salah satu keunggulan utama IRT dibandingkan teori Tes Klasik adalah dalam konsep IRT statistic soal seperti tingkat kesukaran, daya pembeda terletak dalam skala yang sama dengan kemampuan siswa yang diukur. Dalam penggunaan alat ukur yang termasuk dalam Item Response Theory, Crocker dan Algina merekomendasikan minimal 200 responden. Wright dan Stone merekomendasikan minimal panjang tes 20 butir dan 200 responden. Hullin, Lissak dan Drasgow merekomendasikan panjang tes 30 butir dan 500 responden untuk dua parameter model (L2P), 60 butir dan 1000 sampel untuk tiga parameter butir (L3P) [6]

Agar pengumpulan data pada penelitian ini efektif, maka dilakukan penyebaran melalui kuesioner online menggunakan Google Form, dengan cara mengisi link yang sudah disebar. Link yang disebar melalui media sosial, dan *whatsapp*. Dimana penyebaran kuesioner untuk dapat dilakukan minimal 200 responden. Hasil dari survei kuesioner tersebut akan diolah langsung dari *Google Form* dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum Responden

Pengumpulan data diperoleh dari penyebaran kuesioner berdasarkan metode WEBUSE kepada responden yaitu mahasiswa/I Mikroskil jurusan Sistem Informasi dengan jumlah keseluruhan responden 201 orang. Dalam gambaran umum peneliti akan menyajikan data responden berdasarkan kuesioner WEBUSE Blibli.com dan Tokopedia.com. Responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, kelas/peminatan dan stambuk.



Gambar 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Peminatan, Tahun Angkatan dan Jadwal Kuliah

3.2. Hasil Uji Validitas, Realibilitas, dan Tingkat Usability

3.2.1. Hasil Uji Validitas Blibli.com

Koefisien validitas dapat dianggap memuaskan apabila melebihi r_{xy} (koefisien korelasi yang dicari)[6]. Pada tabel 3.1 menunjukan semua pernyataan koefisien melebihi 0,30 sehingga semua pernyataan dinyatakan *valid* dan dapat digunakan untuk pengolahan data selanjutnya.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Blibli.com

No.	Variabel	Pernyataan	Koefisien	Status
1.	<i>Content, Organization and Readability</i>	CON1	0.665	<i>Valid</i>
		CON2	0.674	<i>Valid</i>
		CON3	0.708	<i>Valid</i>
		CON4	0.741	<i>Valid</i>
		CON5	0.658	<i>Valid</i>
		CON6	0.611	<i>Valid</i>
2.	<i>Navigation and Links</i>	NAV1	0.604	<i>Valid</i>
		NAV2	0.634	<i>Valid</i>
		NAV3	0.652	<i>Valid</i>
		NAV4	0.621	<i>Valid</i>
		NAV5	0.702	<i>Valid</i>
		NAV6	0.678	<i>Valid</i>
3.	<i>User Interface Design</i>	USE1	0.638	<i>Valid</i>
		USE2	0.650	<i>Valid</i>
		USE3	0.697	<i>Valid</i>
		USE4	0.683	<i>Valid</i>
		USE5	0.651	<i>Valid</i>
		USE6	0.655	<i>Valid</i>
4.	<i>Performance and Effectiveness</i>	PER1	0.666	<i>Valid</i>
		PER2	0.682	<i>Valid</i>
		PER3	0.626	<i>Valid</i>
		PER4	0.677	<i>Valid</i>
		PER5	0.601	<i>Valid</i>
		PER6	0.661	<i>Valid</i>

3.2.2. Hasil uji Reliabilitas Blibli.com

Koefisien reliabilitas yang memadai adalah koefisien korelasi linear yang memadai. Kriteria empirik menyatakan bahwa irisan variansi X dan variansi Y yang disebut koefisien determinasi (d) dianggap memadai apabila telah mencapai = 0,50. Koefisien determinasi berkaitan dengan koefisien korelasi linear (pxy), maka hubungan keduanya adalah $pxy = \sqrt{("d")}$. Jika d = 0,50 dianggap memadai maka koefisien korelasi linear dengan nilai $\sqrt{("d")} = \sqrt{("0,50")} = 0,71$ dianggap sudah memadai.

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas Blibli.com

Cronbach's Alpa	Jumlah butir
0,943	24

3.2.3. Hasil Perhitungan Usability Website Blibli.com

Jumlah responden pengguna situs Blibli.com yang didapat penulis melalui penyebaran kuesioner *WEBUSE* berjumlah 201 responden. Hasil perhitungan *usability* situs *website* Blibli.com menggunakan rumus *WEBUSE* untuk masing-masing atribut dapat dilihat pada tabel berikut untuk menjelaskan tentang tingkat *usability* pada setiap kategori

Tabel 3. Hasil Rata-rata Usabilitas Blibli.com per atribut

No.	Pernyataan	Poin	Tingkat Usabilitas
1.	CON1	0.751	Good
2.	CON2	0.751	Good
3.	CON3	0.750	Good
4.	CON4	0.751	Good
5.	CON5	0.764	Good
6.	CON6	0.749	Good
7.	NAV1	0.760	Good
8.	NAV2	0.760	Good
9.	NAV3	0.760	Good
10.	NAV4	0.728	Good
11.	NAV5	0.757	Good
12.	NAV6	0.760	Good
13.	USE1	0.750	Good
14.	USE2	0.759	Good
15.	USE3	0.752	Good
16.	USE4	0.755	Good
17.	USE5	0.752	Good
18.	USE6	0.759	Good
19.	PER1	0.733	Good
20.	PER2	0.741	Good
21.	PER3	0.764	Good
22.	PER4	0.761	Good
23.	PER5	0.761	Good
24.	PER6	0.754	Good

3.2.4. Poin dan level *usability website* Blibli.com

Pada analisis *usability website* Blibli.com dapat diketahui bahwa tingkat *usability* berada pada level *good*. Hal ini membuktikan bahwa *website* Blibli.com memiliki tingkat *usability* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Namun pada kategori *performance and effectiveness* memiliki tingkat *usability* terendah yaitu dengan poin 0,752 dibandingkan dengan kategori lainnya. Sehingga menunjukkan bahwa *usability* pada kategori *performance and effectiveness* belum sepenuhnya tercapai. Maka dalam pengembangan *website* selanjutnya perlu adanya fokus pengembangan terhadap kategori *performance and effectiveness* agar dapat lebih ditingkatkan ketergunaannya. Sedangkan kategori *user interface design* sebagai kategori dengan poin *usability* tertinggi yaitu dengan poin 0,755 perlu untuk dipertahankan agar tetap memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 4. Level Usability Blibli.com

Kriteria	Poin	Tingkat Usability
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,753	Good
<i>Navigation and Links</i>	0,754	Good
<i>User Interface Design</i>	0,755	Good
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,752	Good

3.2.5. Hasil Uji Validitas Tokopedia.com

Suatu kesepakatan umum menyatakan bahwa koefisien validitas dapat dianggap memuaskan apabila melebihi $r_{xy} = 0,30$ [6]. Pada tabel di bawah menunjukkan semua pernyataan koefisien melebihi 0,30 sehingga semua pernyataan dapat dinyatakan *valid* dan dapat digunakan untuk pengolahan data selanjutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Tokopedia.com

No.	Variabel	Pernyataan	Koefisien	Status
1.	<i>Content, Organization and Readability</i>	CON1	0.669	<i>Valid</i>
		CON2	0.607	<i>Valid</i>
		CON3	0.653	<i>Valid</i>
		CON4	0.670	<i>Valid</i>
		CON5	0.675	<i>Valid</i>
		CON6	0.685	<i>Valid</i>
2.	<i>Navigation and Links</i>	NAV1	0.633	<i>Valid</i>
		NAV2	0.628	<i>Valid</i>
		NAV3	0.618	<i>Valid</i>
		NAV4	0.620	<i>Valid</i>
		NAV5	0.619	<i>Valid</i>
		NAV6	0.659	<i>Valid</i>
3.	<i>User Interface Design</i>	USE1	0.658	<i>Valid</i>
		USE2	0.690	<i>Valid</i>
		USE3	0.610	<i>Valid</i>
		USE4	0.581	<i>Valid</i>
		USE5	0.679	<i>Valid</i>
		USE6	0.732	<i>Valid</i>
4.	<i>Performance and Effectiveness</i>	PER1	0.716	<i>Valid</i>
		PER2	0.677	<i>Valid</i>
		PER3	0.570	<i>Valid</i>
		PER4	0.660	<i>Valid</i>
		PER5	0.639	<i>Valid</i>
		PER6	0.579	<i>Valid</i>

3.2.6. Hasil Uji Realibilitas Tokopedia.com

Secara statistika, koefisien reliabilitas yang memadai adalah koefisien korelasi linear yang memadai. Kriteria empirik menyatakan bahwa irisan variansi X dan variansi Y yang disebut koefisien determinasi (d) dianggap memadai apabila telah mencapai $= 0,50$. Koefisien determinasi berkaitan dengan koefisien korelasi linear (p_{xy}), maka hubungan keduanya adalah $p_{xy} = \sqrt{d}$. Jika $d = 0,50$ dianggap memadai maka koefisien korelasi linear dengan nilai $\sqrt{d} = \sqrt{0,50} = 0,71$ dianggap sudah memadai.

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas Tokopedia.com

Cronbach's Alpa	Jumlah butir
0,940	24

3.2.7. Hasil Perhitungan Usability Website Tokopedia.com

Jumlah responden pengguna situs Tokopedia.com yang didapat penulis melalui penyebaran kuesioner *WEBUSE* berjumlah 201 responden. Hasil perhitungan *usability* situs *website* Tokopedia.com menggunakan rumus *WEBUSE* untuk masing-masing atribut dapat dilihat pada tabel untuk menjelaskan tentang tingkat *usability* pada setiap kategori.

Tabel 7. Hasil Rata-rata *Usabilitas* Tokopedia.com per atribut

No.	Pernyataan	Poin	Tingkat Usabilitas
1.	CON1	0.796	Good
2.	CON2	0.782	Good
3.	CON3	0.767	Good
4.	CON4	0.790	Good
5.	CON5	0.771	Good
6.	CON6	0.735	Good
7.	NAV1	0.736	Good
8.	NAV2	0.760	Good
9.	NAV3	0.760	Good
10.	NAV4	0.760	Good
11.	NAV5	0.757	Good
12.	NAV6	0.757	Good
13.	USE1	0.751	Good
14.	USE2	0.754	Good
15.	USE3	0.771	Good
16.	USE4	0.769	Good
17.	USE5	0.741	Good
18.	USE6	0.746	Good
19.	PER1	0.757	Good
20.	PER2	0.729	Good
21.	PER3	0.786	Good
22.	PER4	0.756	Good
23.	PER5	0.779	Good
24.	PER6	0.769	Good

3.2.8. Poin dan level usability website Tokopedia.com

Pada analisis *usability website* Blibli.com dapat diketahui bahwa tingkat *usability* berada pada level *good*. Hal ini membuktikan bahwa *website* Blibli.com memiliki tingkat *usability* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Namun terdapat 2 kategori yang memiliki tingkat *usability* terendah yaitu *navigation and links* dan *user interface design* dengan masing-masing poin 0,755 dibandingkan dengan kategori lainnya.

Tabel 8. Level Usability Tokopedia.com

Kriteria	Poin	Tingkat Usability
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,774	Good
<i>Navigation and Links</i>	0,755	Good
<i>User Interface Design</i>	0,755	Good
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,763	Good

3.2.9. Perbandingan *Usability* Tokopedia.com dan BliBli.com

Setelah dilakukan perhitungan dari nilai perhitungan *usability* kedua situs web, maka dilakukan perbandingan nilai *usability* kedua situs web tersebut. Maka perbandingan nilai rata rata *usability* situs web Tokopedia.com terhadap BliBli.com dengan melihat perbedaan nilai pada setiap atribut dapat dilihat dari tabel di bawah ini

Tabel 9. Perbandingan rata-rata *usability*

No	Pertanyaan	Tokopedia	Blibli
1	CON1	0.796	0.751
2	CON2	0.782	0.751
3	CON3	0.767	0.750
4	CON4	0.790	0.751
5	CON5	0.771	0.764
6	CON6	0.735	0.749
7	NAV1	0.736	0.760
8	NAV2	0.760	0.760
9	NAV3	0.760	0.760
10	NAV4	0.760	0.728
11	NAV5	0.757	0.757
12	NAV6	0.757	0.760
13	USE1	0.751	0.750
14	USE2	0.754	0.759
15	USE3	0.771	0.752
16	USE4	0.769	0.755
17	USE5	0.741	0.752
18	USE6	0.746	0.759
19	PER1	0.757	0.733
20	PER2	0.729	0.741
21	PER3	0.786	0.764
22	PER4	0.756	0.761
23	PER5	0.779	0.761
24	PER6	0.769	0.754

Tabel di bawah ini menunjukkan perbandingan poin mengenai tingkat usability antara situs web Tokopedia.com dan BliBli.com per kategori.

Tabel 10. Perbandingan *usability* Tokopedia.com dan Blibli.com

Kriteria	Tokopedia.com	BliBli.com	Selisih
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,774	0,753	0,021 Tokopedia>Blibli
<i>Navigation and Links</i>	0,755	0,754	0,001 Tokopedia>Blibli
<i>User Interface Design</i>	0,755	0,755	0
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,763	0,752	0,011 Tokopedia>Blibli

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Usability* kategori *content, organisation, and readability* pada situs web Tokopedia lebih tinggi dibanding Blibli. Hal ini membuktikan bahwa *e-commerce* yang menampilkan produk dalam berbagai kategori produk lebih dipahami dari *e-commerce* yang menampilkan rekomendasi produk.
2. *Usability* kategori *navigation and links* pada situs web Tokopedia lebih tinggi dibanding Blibli. E-commerce yang menunjukkan bahwa situs web yang menawarkan berbagai macam *link* kategori produk lebih mudah dipahami dibanding situs web yang hanya menampilkan *link* rekomendasi produk yang sering diminati.
3. *Usability* kategori *user interface design* pada situs web Tokopedia sama dengan Blibli. Hal ini menunjukkan bahwa desain antarmuka pada *e-commerce* yang menampilkan kategori produk dengan *e-commerce* yang menampilkan rekomendasi produk tingkat kenyamanannya sama .
4. *Usability* kategori *performance and effectiveness* pada situs web Tokopedia lebih tinggi dibanding Blibli. Hal ini menunjukkan bahwa keefektivitas dalam mencari produk pada *e-commerce* yang menampilkan kategori produk lebih baik dibanding *e-commerce* yang menampilkan rekomendasi produk.
5. *Usability* pada Tokopedia lebih baik dibanding Blibli dengan kategori *content, organisation, and readability, navigation and links, performance and effectiveness* yang mendapatkan keunggulan lebih baik dibanding Blibli dan pada kategori *user interface desing* mendapatkan hasil kenyamanan yang sama.

Berdasarkan hasil kesimpulan yang didapat maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kualitas *website* Blibli berdasarkan evaluasi *usability* menggunakan webuse perlu ditingkatkan dibidang *content, organisation, and readability*. Hal yang perlu ditingkatkan seperti kemudahan dalam mengakses *website*, kemudahan dalam mencari produk yang diinginkan.

2. Untuk meningkatkan kualitas *website* Blibli berdasarkan evaluasi *usability* menggunakan webuse perlu ditingkatkan dibidang *navigation and links*. Hal yang perlu ditingkatkan seperti membuat *link* yang menampilkan kategori jenis produk.
3. Untuk meningkatkan kualitas *website* Blibli berdasarkan evaluasi *usability* menggunakan webuse perlu ditingkatkan dibidang *performance and effectiveness*. Hal yang perlu diberikan seperti memberikan warna link yang menarik untuk setiap kategori produk yang ditampilkan.
4. Untuk penelitian terkait dengan evaluasi *usability website* selanjutnya, diharapkan peneliti dapat menggunakan objek yang sama dengan metode yang berbeda. Serta dapat menggabungkan beberapa metode untuk dapat menganalisis kualitas *usability website* yang dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- [1] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, and R. R. P. Mardi, 2018, Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 8, pp. 2909–2918.
- [2] M. Pradana, 2016, Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia, *Modus*, vol. 27, no. 2, p. 163.
- [3] R. F. A. Aziza, 2019, Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation, *Jurnal Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7.
- [4] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, 2018, Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id), *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870.
- [5] R. Abadiyah, 2016, Pengaruh Budaya Organisasi, Kompensasi Terhadap Kepuasan Kerja Dan Kinerja Pegawai Bank di Surabaya, *JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen dan Perbankan)*, vol. 2, no. 1, p. 49.
- [6] I. Alwi, 2015, Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir, *Form. Jurnal Ilmu Pendidikan MIPA*, vol. 2, no. 2, pp. 140–148.