

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi mempermudah aktivitas sehari-hari seperti kegiatan jual beli. Teknologi informasi dan sistem jual beli di dalam bisnis sangat berkembang dengan bantuan internet yang dinamakan *E-Commerce*. Untuk mempermudah kegiatan jual-beli, toko Kyou Hobby Shop yang dimana bergerak pada bidang bisnis mainan koleksi atau *action figure* juga memanfaatkan teknologi *E-Commerce*. Berdasarkan informasi dari pengguna, *website* Kyou Hobby Shop masih memiliki beberapa kendala seperti tampilan yang terlalu ramai, tampilan di perangkat *mobile* yang masih terlalu ramai, susahnya mencari informasi promo, dan agak sulit untuk melakukan navigasi pada *website*. Permasalahan ini tentunya terkait dengan *usability website*, *usability* sendiri adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu.

Pada penelitian ini, untuk melakukan evaluasi *usability website* Kyou Hobby Shop akan digunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) dan metode *usability testing*, metode WEBUSE adalah metode evaluasi *usability* yang mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner yang berisikan 24 pertanyaan yang akan diberikan kepada responden dan memanfaatkan skala likert sebagai alat pengukuran, sehingga setelah itu akan didapatkan data kuantitatif yang akan diinterpretasikan sesuai level usabilitas WEBUSE. Lalu pada metode *usability testing* akan menggunakan tugas skenario yang berkaitan dengan masalah pada *website* dan wawancara terstruktur dimana partisipan akan memberitahu kendala yang dialami serta saran yang dapat diberikan untuk perbaikan sehingga akan didapatkan data kualitatif. Kedua metode tersebut memiliki responden dengan jumlah total sebanyak 96 orang untuk sampel WEBUSE dan 5 orang untuk sampel *usability testing*.

Hasil yang didapatkan dari pengujian WEBUSE pada *website* Kyou Hobby Shop adalah pada kategori *content, organization, and readability* mendapatkan hasil *excellent* (0.85), *navigation and links* mendapatkan hasil *excellent* (0.86), *user interface design* mendapatkan hasil *excellent* (0.88), *performance and effectiveness* mendapatkan hasil *good* (0.80). Untuk metode *usability testing* pada pengujian skenario mendapatkan hasil pengujian evaluasi yang mendapati 6 kendala yang perlu diperbaiki seperti susahnya membedakan halaman yang pernah dikunjungi dan belum pernah dikunjungi, sulitnya mendapat informasi produk diskon, terlalu banyak scrolling kebawah, tidak adanya menu filter kategori pada halaman *home*, tidak adanya fitur *contact admin* pada halaman, dan *item* terbaru perlu *scrolling* yang jauh kebawah. Dari beberapa hasil pengujian usabilitas *website* Kyou Hobby Shop dapat diharapkan menjadi pertimbangan serta pedoman dalam proses pengembangan *website* tersebut kedepannya.

**Kata Kunci:** Evaluasi Penggunaan, WEBUSE, Usability Testing

## ***ABSTRACT***

*The development of technology facilitates daily activities such as buying and selling activities. Information technology for buying and selling systems in business are very developed with the help of the internet called E-Commerce. To facilitate buying and selling activities, Kyou Hobby Shop which is engaged in the business of collectible toys or action figures also utilizes E-Commerce technology. Based on information from users, the Kyou Hobby Shop website still has several problems such as a display that is too crowded, a display on mobile devices that is still too crowded, difficulty finding promo information, and it is rather difficult to navigate the website. This problem is certainly related to website usability, usability itself is the extent to which a product can be used by certain users to achieve certain goals with effectiveness, efficiency, and satisfaction in a particular context of use.*

*In this study, to evaluate the usability of the Kyou Hobby Shop website, the Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) method and the usability testing method will be used. WEBUSE method is a usability evaluation method that collects data through distributing a questionnaire containing 24 questions that will be given to respondents and utilizes a Likert scale as a measurement tool, so that after that quantitative data will be obtained which will be interpreted according to the WEBUSE usability level. Then the usability testing method will use scenario tasks related to problems on the website and structured interviews where participants will tell the obstacles experienced and suggestions that can be given for improvement so that qualitative data will be obtained. Both methods have a total of 96 respondents for the WEBUSE sample and 5 people for the usability testing sample.*

*The results obtained from WEBUSE testing on the Kyou Hobby Shop website are in the category of content, organization, and readability getting excellent results (0.85), navigation and links getting excellent results (0.86), user interface design getting excellent results (0.88), performance and effectiveness getting good results (0.80). For the usability testing method in scenario testing, the results of evaluation testing found 6 obstacles that need to be corrected such as the difficulty of distinguishing pages that have been visited and have never been visited, the difficulty of getting discount product information, too much scrolling down, the absence of a category filter menu on the home page, the absence of a contact admin feature on the page, and the latest items need scrolling far down. From some of the results of the usability testing of the Kyou Hobby Shop website, it can be expected to be a consideration and guideline in the process of developing the website in the future.*

**Keywords:** *Usability Evaluation, WEBUSE, Usability Testing*