TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi
Vol. 6 No. 1 (2026)
https://doi.org/10.46880/tamika.Vol6No1.pp1-8 e-ISSN: 2828-1276

ANALISIS KEPUASAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU TERHADAP WEBSITE WAYGROUND MENGGUNAKAN PENDEKATAN WEBUSE

Boy Sandy Dwi Nugraha H.✉, Rahmat Hidayat, Dwi Risyfa Anggraini, Khairunisa Prina Anggitia, Tri Putri Maisyitah, Dimas Adji Isnanda, Rafi Nur Haq
Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email: boysandy@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

The development of technology in the world of education has encouraged the use of digital platforms such as Wayground to support the learning process. However, there has not been much research evaluating the level of student satisfaction with the use of the platform. This study aims to analyze the satisfaction of Riau University students with the Wayground website using the WEBUSE (Website Usability Evaluation) approach. The research method used is a quantitative survey with a questionnaire instrument based on the WEBUSE dimensions, which include aspects of usability, information quality, user interaction, and technical performance. The data collected were tested using validity and reliability analysis, with the results showing that all instrument items have a level of validity and reliability that is included in the excellent category. Based on the results of the analysis, most students are satisfied with the performance and ease of use of the Wayground website. In conclusion, this platform is considered effective and worthy of continued use in online learning activities. This study is expected to be a reference in the development of an e-learning platform that is more responsive to user needs.

Keyword: Evaluation, Wayground, Webuse, Data, Students.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong pemanfaatan platform digital seperti Wayground untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, belum banyak penelitian yang mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan platform tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan mahasiswa Universitas Riau terhadap website Wayground dengan menggunakan pendekatan WEBUSE (Website Usability Evaluation). Metode penelitian yang digunakan adalah survei kuantitatif dengan instrumen kuesioner berdasarkan dimensi WEBUSE, yang mencakup aspek kegunaan, kualitas informasi, interaksi pengguna, dan kinerja teknis. Data yang dikumpulkan diuji menggunakan analisis validitas dan reliabilitas, dengan hasil menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang termasuk dalam kategori excellent. Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar mahasiswa merasa puas dengan performa dan kemudahan penggunaan website Wayground. Kesimpulannya, platform ini dinilai efektif dan layak untuk terus digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan platform e-learning yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Evaluasi, Wayground, Webuse, Data Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Di era modern seperti sekarang, perkembangan teknologi berjalan sangat cepat. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya penggunaan berbagai platform digital di lingkungan masyarakat yang sangat cepat dan semakin canggih. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, yang semakin mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajarannya, salah satu platform digital yang sering digunakan masyarakat pada saat ini adalah platform berbasis website dan aplikasi mobile (Rahmawati et al., 2021).

Website Wayground merupakan salah satu alat pembelajaran yang interaktif serta berbasis game yang populer dan banyak digunakan di bidang pendidikan, termasuk di kalangan mahasiswa Universitas Riau. Website ini menyediakan banyak fitur seperti kuis, jajak pendapat, dan presentasi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar (Rahmawati et al., 2021). Wayground dapat diakses melalui berbagai perangkat yang mendukung akses ke internet.

Ada berbagai macam metode untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dan kualitas suatu aplikasi atau website. Salah satu metode yang relevan dan dapat digunakan untuk evaluasi website adalah

metode Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). WEBUSE merupakan kerangka kerja yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna website secara komprehensif. Pendekatan ini mencakup aspek-aspek penting seperti *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, dan *Performance and Effectiveness* (Handoko & Joosten, 2024). Metode ini membantu dalam mengidentifikasi masalah kegunaan, efisiensi, dan efektivitas suatu sistem dari perspektif pengguna.

Berdasarkan permasalahan evaluasi platform di bidang pendidikan, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kepuasan mahasiswa di Universitas Riau terhadap website Wayground. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan WEBUSE (Website Usability Evaluation Tool) untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang memengaruhi kepuasan pengguna yang dapat memberikan rekomendasi untuk peningkatan website tersebut. Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang konstruktif untuk pengembangan platform pembelajaran digital yang lebih baik di masa mendatang, demi mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini membahas konsep-konsep kunci yang relevan dengan penelitian evaluasi kepuasan pengguna website Wayground menggunakan metode WEBUSE. Bagian ini akan menguraikan secara detail evaluasi pengguna, metode WEBUSE beserta dimensinya, karakteristik website Wayground sebagai platform pembelajaran, serta pentingnya uji validitas dan reliabilitas dalam pengukuran data penelitian. Pemahaman yang mendalam akan menjadi dasar teoritis dalam perancangan dan pelaksanaan penelitian.

Evaluasi pengguna merupakan proses sistematis untuk menilai tingkat kepuasan dan efektivitas suatu sistem, produk, atau layanan dari sudut pandang penggunanya (User Experience/UX). Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengidentifikasi area yang memerlukan peningkatan guna memastikan bahwa sistem tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Aspek-aspek yang umumnya dievaluasi meliputi kemudahan penggunaan (usability), efisiensi, efektivitas, kepuasan, dan aksesibilitas. Dengan melakukan evaluasi pengguna, pengembang dapat memperoleh umpan balik berharga yang dapat digunakan untuk menyempurnakan desain dan fungsionalitas, sehingga menghasilkan produk yang lebih relevan dan bermanfaat bagi target audiens.

Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) adalah sebuah metode evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat kegunaan (usability) sebuah website secara komprehensif. Metode ini melibatkan kuesioner evaluasi yang memungkinkan pengguna untuk menilai berbagai aspek dari situs web yang sedang dievaluasi (Salim et al., 2023). Pendekatan WEBUSE menitik beratkan pada empat dimensi utama dalam evaluasi usability website, *Content, Organization, and Readability*: Mengukur kualitas dan relevansi informasi yang disajikan, bagaimana informasi tersebut terstruktur, dan seberapa mudah teks dapat dibaca dan dipahami oleh pengguna(Laksmi, 2025). *Navigation and Links* menilai seberapa intuitif dan efisien sistem navigasi website, serta apakah tautan-tautan berfungsi dengan baik dan mengarahkan pengguna ke halaman yang relevan (Minarwati & Mavikasari, 2023). *User Interface Design* Mengevaluasi estetika visual, tata letak, dan elemen interaktif pada antarmuka pengguna, termasuk konsistensi desain dan kemudahan interaksi (Mutaqin et al., 2024). *Performance and Effectiveness* mengukur kecepatan respons website, stabilitas, dan sejauh mana website berhasil memenuhi tujuan penggunanya. Aspek ini memastikan bahwa website dapat berfungsi dengan baik dan efisien dalam melayani kebutuhan pengguna (Laksmi, 2025).

Penelitian Terdahulu menunjukkan bahwa Wayground dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar(Asria et al., 2021) dan menjadi media evaluasi hasil belajar berbasis online yang dipersepsikan positif oleh mahasiswa(Asria & Putrie, 2021). Fitur interaktif Wayground juga mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, yang sejalan dengan tuntutan inovasi dalam pembelajaran digital di era modern.

Penelitian yang dilakukan oleh Mutaqin dengan judul Evaluasi *Usability* Seller Pada *Online Marketplace* dengan pendekatan metode Webuse juga menekankan dalam hasil evaluasi kepuasan penggunaan web yang baik dan berkualitas. Dengan menggunakan pendekatan WEBUSE peneliti mendapatkan bahwa nilai di setiap kategori di atas 0.8 menandakan tingkat kepuasan akan kualitas website sangat tinggi (Mutaqin et al., 2024).

Penelitian yang berjudul Evaluasi *Usability* Pada Website PT.Bali *Art furniture* Menggunakan Metode Webuse yang dilakukan oleh Laksmi juga menggunakan metode yang sama sebagai pendekatan utamanya dan mendapatkan hasil peforma yang sangat baik di hampir semua kategori dan meningkatkan pengalaman pengguna (Laksmi, 2025).

Uji validitas adalah proses penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks kuesioner, validitas

menunjukkan sejauh mana pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan data yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur data secara akurat dan tepat. Pengujian validitas instrumen penelitian, seperti kuesioner, bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memang tepat dan relevan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan (Amalia et al., 2022). Tanpa uji validitas, hasil penelitian dapat diragukan keabsahannya karena instrumen yang tidak valid dapat menghasilkan data yang bias atau tidak relevan, sehingga mengancam keabsahan temuan penelitian. Penting untuk diingat bahwa validitas bukan hanya tentang akurasi, tetapi juga tentang relevansi dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk yang dimaksud.

Uji reliabilitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menilai konsistensi dan keandalan suatu instrumen pengukuran. Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten setiap kali digunakan dalam kondisi yang sama atau serupa. Dengan kata lain, uji reliabilitas mengukur sejauh mana suatu instrumen bebas dari kesalahan pengukuran acak. Dalam penelitian yang menggunakan kuesioner, uji reliabilitas sangat penting untuk memastikan bahwa tanggapan responden tidak bervariasi secara signifikan akibat faktor-faktor eksternal atau inkonsistensi internal dalam instrumen itu sendiri. Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal kuesioner (Amalia et al., 2022). Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya, yang pada gilirannya akan mendukung validitas kesimpulan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima proses utama yang dilakukan secara berurutan seperti pada Gambar 1. Tahapan-tahapan tersebut terdiri atas pembuatan skenario responden, penetuan responden, pembuatan kuesioner, Pengumpulan data, dan terakhit analisis data. Setiap tahapan dirancang untuk mendukung penelitian dengan tujuan melakukan evaluasi kepuasan mahasiswa Universitas Riau terhadap website Wayground. Penelitian ini menggunakan *Website Usability*

Evaluation Tool (WEBUSE). Penggunaan metode ini sudah terbukti efektif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada sebuah website (Harlina et al., 2023); (Salim et al., 2023). Metode ini fokus pada 4 aspek penilaian yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness*.



Gambar 1. Metode Penelitian

Adapun tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu mendefinisikan skenario responden. Tahapan menentukan skenario responden ini akan berfokus pada pengalaman mahasiswa Universitas Riau dalam menggunakan Website Wayground pada proses pembelajaran di kampus. Pada tahap ini, penggunaan Wayground untuk keperluan akademik mahasiswa perlu diidentifikasi dengan jelas, misalnya mahasiswa menggunakannya untuk mengerjakan kuis, latihan soal, ataupun sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran (Pratama, 2022).

Setelah mendefinisikan scenario responden, Langkah selanjutnya yaitu menentukan responden yang akan diminta untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Responden yang dipilih adalah mahasiswa Universitas Riau yang memiliki pengalaman dalam menggunakan Website Wayground untuk keperluan akademik. Responden harus memenuhi kriteria dan persyaratan untuk memastikan data yang dihasilkan representative (Amalia et al., 2022).

Pada tahap ini, kuesioner akan dirancang sebagai media utama untuk pengumpulan data. Kuesioner akan disusun berdasarkan dimensi-dimensi yang relevan dengan pendekatan Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE), yang meliputi Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness(Ayuningdias et al., 2023). Setiap pertanyaan yang dibuat akan memiliki pilihan jawaban dengan skor merit yang sudah ditentukan, dan menggunakan skala *Likert* untuk mengukur tingkat persetujuan responden.

Setelah pembuatan kuesioner, dilakukan pengumpulan data dari responden. Data dikumpulkan secara daring (online) menggunakan platform Google Form (Pratama, 2022). Metode ini dipilih karena kemudahan akses dan efisiensi dalam menjangkau keterlibatan mahasiswa yang lebih luas, terutama mengingat kondisi geografis di Pekanbaru, Riau, saat ini.

Tahapan yang terakhir adalah menganalisis data yang sudah terkumpul. Data yang sudah didapatkan dari penyebaran kuesioner akan diolah dan dianalisa

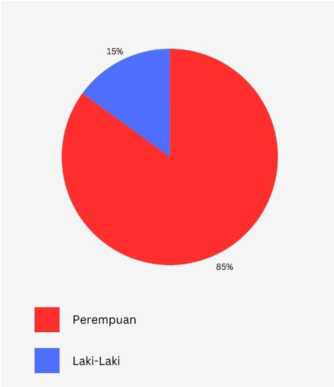
menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial (Ayuningdias et al., 2023); (Harlina et al., 2023). Analisis ini akan mengukur tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Riau terhadap Website Wayground berdasarkan dimensi-dimensi WEBUSE yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 52 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Riau dengan total 24 pertanyaan dalam kuesioner. Karakteristik responden dalam penelitian ini yaitu berdasarkan jenis kelamin, fakultas, dan jurusan. Kuesioner terbagi dalam 4 kategori yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness* dengan masing-masing kategori memiliki 6 pertanyaan. Data akan diuji dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan dievaluasi menggunakan metode WEBUSE.

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

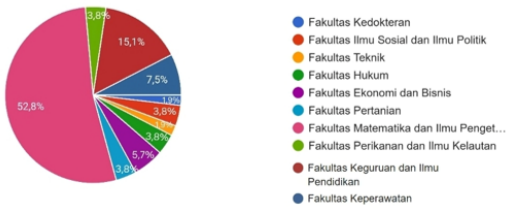
Mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan dengan persentase sebesar 85%, sedangkan laki-laki sebanyak 15%. Data ini mengindikasikan bahwa partisipasi tertinggi dalam penelitian ini berasal dari responden Perempuan



Gambar 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Fakultas

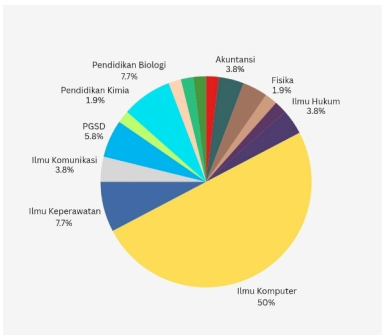
Dari total 52 responden, asal fakultas yang paling dominan adalah Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) dengan persentase 52,8%. Disusul oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan persentase 15,1%. Fakultas Keperawatan dengan persentase 7,5%. Fakultas Ekonomi dan Bisnis dengan persentase 5,7%. Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Hukum, dan Fakultas Pertanian dengan persentase 3,8%. Lalu Fakultas Kedokteran, dan Fakultas Teknik dengan persentase 1,9%. Hal ini menunjukkan bahwa FMIPA menjadi fakultas dengan kontribusi terbanyak dalam pengisian kuesioner.



Gambar 3. Responden Berdasarkan Asal Fakultas

Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Jika dilihat berdasarkan jurusan, responden paling banyak berasal dari Ilmu Komputer dengan total 50% dari seluruh responden. Diikuti oleh jurusan Ilmu Keperawatan dan Pendidikan Biologi yang masing-masing menyumbang 7,7%, serta PGSD sebesar 5,8%. Ilmu Komunikasi, Akuntansi, dan Ilmu Hukum, sebesar 3,8%. Fisika, dan Pendidikan Kimia 1,9%. Temuan ini menggambarkan bahwa responden dari jurusan Ilmu Komputer mendominasi partisipasi dalam penelitian ini.



Gambar 4. Responden Berdasarkan Jurusan

Uji validitas dilakukan untuk memastikan kuesioner memiliki kemampuan yang baik dalam mengukur tingkat pengetahuan responden(Amalia et al., 2022). Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai rhitung setiap item pertanyaan dengan nilai rtabel. Jika rhitung > rtabel, maka item pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya jika rhitung < rtabel, maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid(Mutaqin et al., 2024). Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan menggunakan *script Python* pada platform Google *Colaboratory* didapatkan jumlah responden dalam penelitian ini adalah 52, sehingga dengan derajat kebebasan (df) $n-2=52-2=50$ dan tingkat signifikansi $\alpha=0.05$, nilai rtabel adalah 0.273, tabel 1 adalah tampilan rumus untuk menghitung r-tabel pada kode python.

Tabel 1. *Sycript Python* menghitung r-tabel

```
# hitung r-tabel
r_tabel = t_critical /
math.sqrt(t_critical**2 +df)
print(f"r-tabel untuk n={n}, df={df},
alpha={alpha} adalah: {r_tabel:.3f})
```

Dengan menggunakan *script Python* pada platform Google *Colaboratory* dilakukan uji validitas seperti pada tabel 2.

Tabel 2. *Sycript Python* melakukan uji validitas

```
#tentukan r=tabel (misal untuk n = 30
dan alpha = 0.05, df = n-2 = 28)
r_tabel = 0.273 #sesuaikan dengan
jumlah responden anda
```

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No	Kategori	Pertanyaan	Korelasi	p-value	Status
1.	*Content, Organization, and Readbility*	Q1	0.667	0,0000	Valid
		Q2	0.630	0.0000	Valid
		Q3	0.470	0.0000	Valid
		Q4	0.769	0.0000	Valid
		Q5	0.680	0.0000	Valid
		Q6	0.730	0.0000	Valid
2	*Navigation and Links*	Q7	0,737	0.0000	Valid
		Q8	0,666	0.0000	Valid
		Q9	0,718	0.0000	Valid
		Q10	0,757	0.0000	Valid
		Q11	0,829	0.0000	Valid
		Q12	0,786	0.0000	Valid
3	*User Interface Design*	Q13	0,716	0.0000	Valid
		Q14	0.625	0.0000	Valid
		Q15	0.793	0.0000	Valid
		Q16	0.828	0.0000	Valid
		Q17	0.738	0.0000	Valid
		Q18	0.563	0.0000	Valid
4	*Peformance and Effectiveness*	Q19	0.658	0,0000	Valid
		Q20	0.662	0.0000	Valid
		Q21	0.803	0.0000	Valid
		Q22	0.706	0.0000	Valid
		Q23	0.642	0.0000	Valid
		Q24	0.661	0.0000	Valid

Berdasarkan Tabel 3, semua item pertanyaan (Q1-Q24) memiliki nilai rhitung lebih besar dari rtabel (0.273). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuesioner ini dinyatakan valid.

Uji reliabilitas adalah metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana instrumen kuesioner mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan dalam pengumpulan data (Laksmi, t.t.). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Dengan interpretasi jika Cronbach's Alpha >= 0.9 maka status reliabilitas sangat tinggi, jika Cronbach's Alpha >= 0.8 maka status reliabilitas tinggi, jika Cronbach's Alpha >= 0.7 maka status reliabilitas cukup, jika Cronbach's Alpha >= 0.6 maka status reliabilitas kurang, dan jika Cronbach's Alpha < 0.6 maka status reliabilitas rendah/tidak reliabel. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan menggunakan script Python pada platform Google Colaboratory didapatkan Cronbach's Alpha = 0.954

Tabel 4. *Sycript Python* melakukan uji realibitas

```
# hitung Cronbach's Alpha
if alpha >= 0.9:
    status = "Sangat Tinggi
(Excellent)"
elif alpha >= 0.8:
    status = "Tinggi (Good)"
elif alpha >= 0.7:
    status = "cukup (Acceptable)"
elif alpha >=0.6:
    status = "Kurang (Questionable):"
else:"
```

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.954 >= 0.9 menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Tabel 5. Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	*Number of Items*
0,954	24

Setelah uji validitas dan uji reliabilitas dinyatakan valid dan reliabel, data hasil kuesioner dapat dianalisis untuk mengukur kepuasan mahasiswa Universitas Riau terhadap website Wayground menggunakan pendekatan WEBUSE

Tabel 6. Total Nilai Rekapitulasi Jawaban

No	Kategori	SS	S	N	TS	STS	Total
1	*Content, Organization, and Readability*	74	198	34	3	3	312
2	*Navigation and Links*	72	174	56	10	0	312
3	*User Interface Design*	105	151	44	4	2	306
4	*Performance and Effectiveness*	80	164	58	10	0	312

Kuesioner WEBUSE menggunakan rentang nilai yang disebut merit untuk merepresentasikan setiap jawaban responden, yang mencerminkan seberapa baik tingkat usability dari sebuah situs.

Pilihan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Merit	0,00	0,25	0,50	0,75	1,00

Gambar 5. Nilai Merit

Poin,x	0<= x<= 0.2	0.2< =x<= 0.4	0.4<=x< =0.6	0.6<=x <=0.8	0.8<=x< =1.0
Level usability	*Bad*	*Poor*	*Moderate*	*Good*	*Excellent*

Gambar 6. Level Merit

Nilai merit tersebut kemudian diakumulasikan sesuai dengan kategori evaluasi usability dalam WEBUSE, untuk memperoleh nilai rata-rata (*mean value*) yang digunakan sebagai indikator usability masing-masing kategori. Melalui perhitungan nilai usability ini, dapat diketahui seberapa tinggi tingkat usability dalam setiap kategori(Maezar et al., 2023). Berdasarkan hubungan antara point usability dan level usability. Adapun hasil perhitungan point usability dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Jumlah Merit *Content, Organization, and Readbility*

Indikator	SS	S	N	TS	STS	Jumlah Merit
Q1	17	32	3	0	0	42,50
Q2	11	32	8	1	0	39,25
Q3	10	33	7	0	2	38,25
Q4	13	35	4	0	0	41,25
Q5	15	32	5	0	0	41,50
Q6	8	34	7	2	1	37,50
Jumlah Merit						240,25

x = 240,25/312
x = 0,77

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai point usability Content, Organization, and Readability sebesar 0,77 yang tergolong dalam kategori 'baik' (good).

Tabel 8. Jumlah Merit *Navigation and Links*

Indikator	SS	S	N	TS	STS	Jumlah Merit
Q7	11	30	9	2	0	38,50
Q8	9	28	11	4	0	36,50
Q9	14	31	7	0	0	40,75
Q10	11	29	10	2	0	38,25
Q11	14	29	7	2	0	39,25
Q12	13	27	12	0	0	39,25
Jumlah Merit						233

x = 233/312
x = 0,74

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai point usability Navigation and Links sebesar 0,74 yang tergolong dalam kategori 'baik' (good).

Tabel 9. Jumlah Merit *User Interface Design*

Indikator	SS	S	N	TS	STS	Jumlah Merit
Q13	21	21	8	2	0	41,25
Q14	22	24	6	0	0	43,00
Q15	18	24	9	0	1	40,50
Q16	19	25	7	0	1	41,25
Q17	14	29	7	2	0	39,75
Q18	11	28	7	6	0	37,00
Jumlah Merit						242,75

x = 242,75/306
x = 0,79

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai point usability User Interface Design sebesar 0,79 yang tergolong dalam kategori 'baik' (good).

Tabel 10. Jumlah Merit *Peformance and Effectiveness*

Indikator	SS	S	N	TS	STS	Jumlah Merit
Q19	11	26	11	4	0	37,00
Q20	10	25	14	3	0	36,50
Q21	14	29	9	1	0	40,50
Q22	15	26	11	0	0	42,50
Q23	19	28	5	0	0	42,50
Q24	11	30	9	2	0	38,50
Jumlah Merit						235

x = 235/312
x = 0,75

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai point usability Performance and Effectiveness sebesar 0,75 yang tergolong dalam kategori 'baik' (good).

Secara keseluruhan, hasil evaluasi usability menggunakan metode WEBUSE menunjukkan bahwa seluruh komponen dalam website Wayground telah memenuhi standar kelayakan dan kualitas seperti halnya situs web pada umumnya. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan skor usability untuk masing-masing kategori, yakni *Content, Organization, and Readability* dengan skor 0,77 yang tergolong dalam kategori “good”. Selanjutnya, kategori *Navigation and Links* memperoleh skor 0,74 yang juga masuk dalam kategori “good”. Untuk *kategori User Interface Design*, skor yang diperoleh adalah 0,79 dan termasuk dalam kategori “good”. Terakhir, kategori *Performance and Effectiveness* memperoleh skor sebesar 0,75 dan diklasifikasikan ke dalam kategori “good”. Pengembangan web lebih lanjut tentu saja dapat dilakukan, dengan nilai skor tinggi disetiap kategori seperti pada kategori *Content, Organization, and Readibility* dengan skor 0,77 yaitu baik yang artinya wayground dapat meningkatkan skor dengan penambahan konten pada bagian subject untuk tingkat Universitas agar tetap *reliable* oleh Mahasiswa, lalu

pada kategori *User Interface Design* dengan skor 0,79 yang juga baik dapat meningkatkan design UI nya seperti memberikan warna cerah untuk menu yang penting dan posisi yang lebih interaktif, pada kategori *Navigation and links* wayground mendapatkan skor 0,74 ini juga termasuk kategori baik dan untuk meningkatkan skor pengembang bisa memberikan navigasi pada menu plan dibagian setiap sekolah terkenal diseluruh dunia untuk dapat melihat history plan yang pernah mereka buat agar user dapat melihat dan mejadikan referensi dalam membuat plan mereka, terakhir pada kategori *Peformance and Effectiveness* dengan skor 0,75 dan juga kategori baik pengembang bisa memberikan menu Ulasan bagi para user tedahulu setelah mereka menggunakan Wayground agar user baru bisa mengetahui bagaimana peforma dan efektivitas website bagi pembelajaran mereka berdasarkan *feedback*/review yang diberikan oleh user terdahulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kepuasan mahasiswa Universitas Riau terhadap website Wayground menggunakan metode WEBUSE, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa secara keseluruhan adalah baik. Hal ini didukung oleh hasil evaluasi WEBUSE di mana keempat dimensi utama—*Content, Organization, and Readability* (0,77), *Navigation and Links* (0,74), *User Interface Design* (0,79), dan *Performance and Effectiveness* (0,75)—semuanya dikategorikan sebagai "good". Validitas instrumen penelitian juga teruji dengan semua item pertanyaan dinyatakan valid, sementara reliabilitas kuesioner menunjukkan tingkat "excellent" dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.954. Tingkat kepuasan pengguna berdasarkan kategori WEBUSE menghasilkan skor di angka di atas 0,7 yang menunjukan peforma yang termasuk kategori baik, hal ini juga dapat kita lihat dibeberapa penelitian sebelumnya seperti yang di lakukan oleh mutaqin yang mendapatkan skor kategori di atas 0.8 untuk setiap kategorinya begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Laksmi dengan skor setiap kategori di atas 0.8 dan 0.9. Temuan ini menegaskan bahwa Wayground merupakan platform pembelajaran digital yang efektif dan menyenangkan, secara signifikan mendukung proses belajar mengajar di lingkungan universitas. Penelitian yang dilakukan ini juga menegaskan bahwa jumlah Responden juga akan mempengaruhi nilai disetiap kategori WEBUSE, berdasarkan penelitian sebelumnya dengan responden lebih banyak membuktikan bahwa nilai skor dari masing masing kategori memberikan nilai peforma lebih tinggi. Penelitian ini memberikan dasar yang kuat mengenai efektivitas platform pembelajaran daring dari perspektif pengguna, dan ke depan, dapat menjadi pijakan untuk eksplorasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor spesifik yang berkontribusi pada kepuasan pengguna serta perbandingan dengan platform lain guna mengidentifikasi praktik terbaik dan area pengembangan dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R. N., Dianingati, R. S., Annisaa', E., Behavior, S., Amalia, R. N., Dianingati, R. S., Farmasi, P. S., & Diponegoro, U. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *GJRP*, *2*(1), 9–15. https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271

Asria, L., & Putrie, D. R. (2021). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Penggunaan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Online*. *2*(1), 34–43.

Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17

Ayuningdias, R., Wijoyo, S. H., & Az-Zahra, H. M. (2023). *Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Kraksaan menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dan Human Centered{Design (HCD)*.

Handoko, H., & Joosten, J. (2024). evaluasiwebsitecarmudi.co.id danmomobil.id dengan Menggunakan Metode Webuse. *Zn*, *6*(2), 346–354. https://doi.org/10.31849/zn.v6i2.15573

Harlina, S., Wahidin, A. J., Heri, A., Puspita, S., & Mansyur, M. F. (2023). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Situs E-Commerce id.carousell.com dan jualo.com: Pendekatan Metode Webuse*. *2*(2), 55–62.

Laksmi, I. A. N. (2025). *Evaluasi Usability Pada Website PT. Bali Art Furniture Menggunakan Metode Webuse*. *3*(2).

Maezar, A., Aji, B., Lubis, B. O., & Susanti, M. (2023). *Evaluasi Usability Website Lppi Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (Webuse)*. *7*(2), 269–279. https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1044

Minarwati, & Mavikasari, V. (2023). Pendekatan Metode Webuse Untuk Evaluasi Website STMIK El Rahma Yogyakarta. *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis Dan Manajemen*, *21*(1), 80–90. https://doi.org/10.61805/fahma.v21i1.27

Mutaqin, A. R., Rusman, A., Lubis, B. O., & Ramanda, K. (2024). Evaluasi Usability Website

Seller Pada Online Marketplace Dengan Pendekatan Metode Webuse. *JIKA (Jurnal Informatika)*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.31000/jika.v8i1.9597

Pratama, M. P. (2022). *Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer*.

Rahmawati, D. F., Erviana, L., & Fath, A. M. Al. (2021). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Media Quizizzdi Masa Pandemi*. *1*.

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*, *7*(2), 946–954. https://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12288