

Evaluasi *Website* Netflix dan Vidio Menggunakan Metode WEBUSE

¹Rizky Damayanti Ritonga, ²Memy Arwini Kesuma, ³Erlanie Sufarnap

^{1*,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan, Indonesia

*Korespondensi: rizky.ritonga@mikroskil.ac.id

Submit : 29 Jul 2026 | Diterima : 08 Sept 2026 | Terbit : 11 Sept 2026

ABSTRACT

The rapid growth of video streaming services has encouraged platform providers to develop websites that are not only feature-rich but also easy to use and capable of delivering a positive user experience. Netflix and Vidio are among the most widely used streaming platforms in Indonesia, making usability evaluation essential to assess the quality of their websites. This study aims to evaluate and compare the usability of the Netflix and Vidio websites using the Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) method. A quantitative approach was employed by distributing questionnaires to 102 respondents who had experience using both websites. WEBUSE evaluates usability based on four dimensions: Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, and Performance and Effectiveness. The collected data were analyzed through validity testing, reliability testing, and usability score calculations for each dimension. The results indicate that all questionnaire items are valid and reliable. Furthermore, the Netflix website achieved higher usability scores than the Vidio website across all WEBUSE dimensions, particularly in user interface design and system performance. Nevertheless, both websites fall into the good usability category, indicating that they provide satisfactory user experiences. The findings are expected to serve as valuable input for website developers in improving usability and enhancing user satisfaction.

Keywords: WEBUSE, Usability, User Experience, Netflix, Vidio.

ABSTRAK

Perkembangan layanan video streaming mendorong penyedia platform untuk menghadirkan website yang tidak hanya memiliki fitur yang lengkap, tetapi juga mudah digunakan dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Netflix dan Vidio merupakan dua platform streaming yang banyak digunakan di Indonesia, sehingga evaluasi terhadap tingkat usability keduanya menjadi penting untuk mengetahui kualitas layanan yang diberikan kepada pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan tingkat usability website Netflix dan Vidio menggunakan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 102 responden yang pernah menggunakan kedua website tersebut. WEBUSE mengukur usability berdasarkan empat dimensi, yaitu Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, serta Performance and Effectiveness. Data dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas, dan perhitungan skor usability pada setiap dimensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner dinyatakan valid dan reliabel. Berdasarkan hasil evaluasi, website Netflix memperoleh nilai usability yang lebih tinggi dibandingkan website Vidio pada seluruh dimensi WEBUSE, terutama pada aspek desain antarmuka dan efektivitas sistem. Meskipun demikian, kedua website termasuk dalam kategori usability yang baik sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola website dalam meningkatkan kualitas usability dan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: WEBUSE, Kegunaan, Pengalaman Pengguna, Netflix, Vidio.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat dalam memperoleh hiburan digital. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan layanan video streaming berbasis internet yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai konten seperti film, serial televisi, dokumenter, dan siaran olahraga secara fleksibel melalui berbagai perangkat. Selain aplikasi mobile, website menjadi salah satu media yang banyak digunakan karena memberikan kemudahan akses tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi serta dapat digunakan pada berbagai sistem operasi (Suhendra et al., 2021).

Di Indonesia, Netflix dan Vidio merupakan dua platform video streaming yang banyak digunakan oleh masyarakat. Netflix merupakan layanan streaming global yang menyediakan berbagai konten internasional dengan kualitas video tinggi serta fitur personalisasi berbasis rekomendasi (Anushree Karani et al., 2021). Sementara itu, Vidio merupakan platform streaming lokal yang menyediakan berbagai jenis konten, seperti film Indonesia, serial, siaran televisi nasional, olahraga, dan konten eksklusif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di Indonesia. Kedua platform tersebut menyediakan layanan melalui website sehingga pengguna dapat mengakses seluruh fitur secara langsung menggunakan browser.

Keberhasilan suatu website tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur yang dimiliki, tetapi juga dipengaruhi oleh tingkat *usability* yang dirasakan oleh pengguna. *Usability* merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan website yang menggambarkan sejauh mana suatu website mudah dipelajari, mudah digunakan, efisien, serta mampu memberikan pengalaman yang memuaskan kepada penggunanya (Sukmasetya et al., 2020). Website dengan tingkat *usability* yang baik akan membantu pengguna menyelesaikan tugas secara lebih cepat, mengurangi kesalahan penggunaan, serta meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna. Sebaliknya, website yang memiliki *usability* rendah dapat menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam navigasi, pencarian informasi, maupun penggunaan fitur yang tersedia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan evaluasi *usability* pada berbagai jenis website menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Metode WEBUSE merupakan salah satu metode evaluasi *usability* berbasis kuesioner yang terdiri atas empat dimensi utama, yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness* (Wicaksono & Titin Kristiana, 2026). Keempat dimensi tersebut digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas *usability* sebuah website secara menyeluruh. Metode ini banyak digunakan karena mudah diterapkan, mampu mengidentifikasi aspek *usability* yang perlu dipertahankan maupun diperbaiki, serta menghasilkan tingkat *usability* yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan website (Maezar Bayu Aji et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) telah banyak digunakan untuk mengevaluasi *usability* pada berbagai jenis website. (Handoko & Joosten, 2023) menggunakan metode WEBUSE untuk membandingkan *usability* website Carmudi.co.id dan Momobil.id. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan tingkat *usability* pada setiap dimensi evaluasi sehingga aspek-aspek yang menjadi keunggulan dan kelemahan masing-masing website dapat diidentifikasi. Selain itu, penerapan WEBUSE juga telah dilakukan pada berbagai website, seperti Kitabisa.com, website monitoring kebakaran hutan, website perguruan tinggi, dan website layanan publik. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa WEBUSE merupakan metode yang efektif dalam mengevaluasi kualitas *usability* website berdasarkan persepsi pengguna, sehingga hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas antarmuka, navigasi, penyajian informasi, dan performa website (A. Karani et al., 2021).

Meskipun demikian, penelitian yang membandingkan *usability* website layanan video streaming, khususnya Netflix dan Vidio, masih relatif terbatas. Padahal, kedua platform tersebut memiliki karakteristik layanan, desain antarmuka, struktur navigasi, serta penyajian konten yang berbeda sehingga menarik untuk dievaluasi dari sudut pandang *usability* (Esposito et al., 2024). Hasil evaluasi diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tingkat kemudahan penggunaan kedua website serta mengidentifikasi aspek-aspek *usability* yang perlu ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik (Aziz et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* website Netflix dan Vidio menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengelola website dalam meningkatkan kualitas layanan berbasis website, serta menjadi referensi bagi penelitian

selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi *usability* website pada platform layanan digital (Saputra et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada *website* Netflix dan Vidio. Metode WEBUSE dipilih karena mampu mengukur tingkat *usability website* berdasarkan persepsi pengguna melalui kuesioner yang terstruktur (Jilani et al., 2026). Selain itu, metode ini dapat mengidentifikasi aspek-aspek *usability* yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan kualitas *website*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara online kepada responden yang pernah menggunakan *website* Netflix dan Vidio. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* (Liu & Park, 2024), yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Berusia minimal 17 tahun.
- Pernah mengakses *website* Netflix.
- Pernah mengakses *website* Vidio.
- Pernah menggunakan kedua *website* dalam enam bulan terakhir.

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner WEBUSE yang terdiri dari 24 butir pertanyaan yang terbagi ke dalam empat dimensi *usability* (Nabilah Ardana & Dwi Indriyanti, 2026), yaitu:

- Content, Organization and Readability (COR)*, yang mengukur kualitas isi *website*, struktur penyajian informasi, dan kemudahan membaca konten.
- Navigation and Links (NAL)*, yang mengukur kemudahan pengguna dalam melakukan navigasi dan mengakses tautan pada *website*.
- User Interface Design (UID)*, yang mengukur tampilan antarmuka, konsistensi desain, serta kenyamanan visual *website*.
- Performance and Effectiveness (PAE)*, yang mengukur kecepatan akses, efisiensi, dan efektivitas *website* dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas.

Masing-masing dimensi terdiri atas enam pertanyaan sehingga total terdapat 24 pertanyaan. Seluruh pertanyaan menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1 (Fatimah et al., 2023).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada metode WEBUSE, setiap jawaban responden dikonversikan menjadi nilai merit. Nilai merit digunakan untuk menghitung tingkat *usability* pada setiap dimensi. Konversi nilai merit ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Merit

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

Nilai usability pada setiap dimensi dihitung menggunakan rata-rata nilai merit seluruh pertanyaan pada dimensi tersebut dengan persamaan berikut (Kartika Sari Dewi et al., 2022):

$$\text{Nilai Usability} = \frac{\sum \text{Nilai Merit}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Selanjutnya, nilai usability keseluruhan website diperoleh dari rata-rata nilai usability keempat dimensi WEBUSE. Nilai tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan tingkat usability seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Usability WEBUSE

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
Tingkat Usability	Sangat Buruk	Buruk	Sedang	Baik	Sangat Baik

Sebelum dilakukan analisis *usability*, instrumen penelitian diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung > *r* tabel. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0,70.

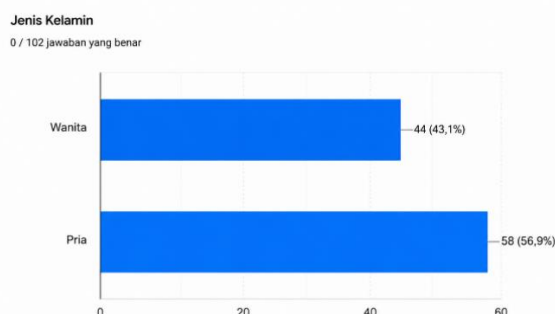
Setelah seluruh data dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan perhitungan nilai *usability* pada masing-masing dimensi WEBUSE untuk website Netflix dan Vidio. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan untuk mengetahui website yang memiliki tingkat *usability* lebih baik pada setiap dimensi. Berdasarkan hasil tersebut, disusun rekomendasi perbaikan yang dapat digunakan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas layanan website.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner yang telah disusun kemudian disebarakan kepada pengguna website Netflix dan Vidio yang memenuhi kriteria penelitian. Setelah proses pengumpulan data selesai, diperoleh 102 responden yang mengisi kuesioner. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Analisis dilakukan melalui pengelompokan karakteristik responden, uji validitas, uji reliabilitas, serta perhitungan tingkat *usability* pada website Netflix dan Vidio.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, domisili, dan usia. Hasil pengelompokan responden ditunjukkan pada Gambar 2 sampai Gambar 4.

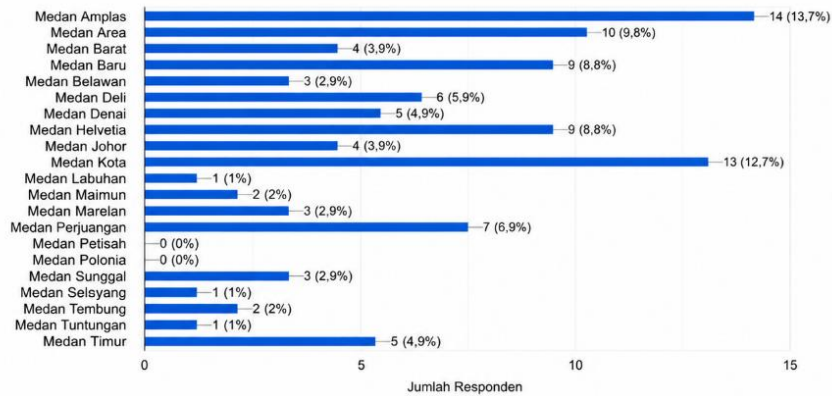


Gambar 2. Pengelompokan Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan Gambar 2, jumlah responden laki-laki sebanyak 58 orang (56,9%), sedangkan responden perempuan sebanyak 44 orang (43,1%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah laki-laki.

Dimana Anda berdomisili ?

0 / 102 jawaban yang benar

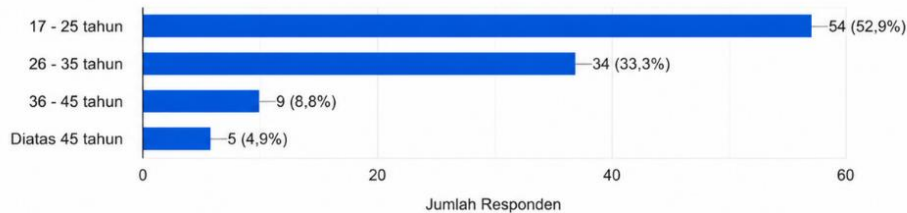


Gambar 3. Pengelompokan Responden Berdasarkan Kecamatan

Berdasarkan Gambar 3, responden berasal dari berbagai kecamatan di Kota Medan. Responden terbanyak berasal dari Medan Amplas sebanyak 14 orang (13,7%), diikuti Medan Kota sebanyak 13 orang (12,7%), Medan Area sebanyak 10 orang (9,8%), serta Medan Baru dan Medan Helvetia masing-masing sebanyak 9 orang (8,8%). Responden lainnya berasal dari berbagai kecamatan dengan jumlah yang bervariasi, sehingga menunjukkan bahwa penelitian melibatkan responden dari berbagai wilayah di Kota Medan.

Berapa Usia Anda ?

0 / 102 jawaban yang benar



Gambar 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Gambar 4, mayoritas responden berada pada rentang usia 17–25 tahun sebanyak 58 orang (56,9%), diikuti rentang usia 26–35 tahun sebanyak 37 orang (36,3%), usia 36–45 tahun sebanyak 6 orang (5,9%), dan responden berusia di atas 45 tahun sebanyak 1 orang (1%).

2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti. Pengujian menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 102 orang, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,1946. Hasil uji validitas ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Website Netflix dan Vidio

No	Variabel	Pernyataan	Koefisien		Status	
			Netflix	Vidio	Netflix	Vidio
1	<i>Content, Organization and Readability</i>	COR1	0,812	0,784	Valid	Valid
		COR2	0,835	0,801	Valid	Valid
		COR3	0,791	0,776	Valid	Valid
		COR4	0,826	0,815	Valid	Valid
		COR5	0,804	0,792	Valid	Valid
		COR6	0,818	0,803	Valid	Valid
2		NAV1	0,854	0,827	Valid	Valid

No	Variabel	Pernyataan	Koefisien		Status	
			Netflix	Vidio	Netflix	Vidio
3	Navigation and Links	NAV2	0,831	0,814	Valid	Valid
		NAV3	0,806	0,785	Valid	Valid
		NAV4	0,842	0,821	Valid	Valid
		NAV5	0,815	0,796	Valid	Valid
		NAV6	0,838	0,809	Valid	Valid
		USE1	0,824	0,788	Valid	Valid
	User Interface Design	USE2	0,841	0,807	Valid	Valid
		USE3	0,816	0,781	Valid	Valid
		USE4	0,849	0,812	Valid	Valid
		USE5	0,821	0,794	Valid	Valid
		USE6	0,857	0,826	Valid	Valid
		4	Performance and Effectiveness	PER1	0,814	0,798
PER2	0,836			0,817	Valid	Valid
PER3	0,809			0,791	Valid	Valid
PER4	0,828			0,804	Valid	Valid
PER5	0,843			0,819	Valid	Valid
PER6	0,831			0,808	Valid	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 3, seluruh item pertanyaan pada website Netflix dan Vidio memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada nilai r tabel (0,1946). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pada dimensi *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness* dinyatakan valid. Dengan demikian, seluruh butir pertanyaan mampu mengukur aspek usability sesuai dengan konstruk yang diteliti dan layak digunakan dalam tahap analisis selanjutnya.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha		Number of Items
Netflix	Vidio	
0,962	0,958	24

Berdasarkan hasil pengujian, nilai Cronbach's Alpha pada kedua website lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

4. Hasil Perhitungan Usability Website

Setelah seluruh data dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan perhitungan nilai usability menggunakan metode WEBUSE. Nilai usability dihitung berdasarkan empat dimensi, yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness*.

Tabel 5. Hasil Perhitungan WEBUSE

Pernyataan	Netflix		Vidio	
	Poin Usability	Tingkat Usability	Poin Usability	Tingkat Usability
CON1	0,845	Sangat Baik	0,812	Baik
CON2	0,832	Sangat Baik	0,804	Baik
CON3	0,851	Sangat Baik	0,815	Baik
CON4	0,838	Sangat Baik	0,798	Baik
CON5	0,846	Sangat Baik	0,807	Baik
CON6	0,828	Sangat Baik	0,804	Baik
NAV1	0,836	Sangat Baik	0,789	Baik
NAV2	0,842	Sangat Baik	0,801	Baik
NAV3	0,831	Sangat Baik	0,782	Baik

Pernyataan	Netflix		Vidio	
	Poin Usability	Tingkat Usability	Poin Usability	Tingkat Usability
NAV4	0,845	Sangat Baik	0,798	Baik
NAV5	0,839	Sangat Baik	0,791	Baik
NAV6	0,833	Sangat Baik	0,785	Baik
USE1	0,864	Sangat Baik	0,778	Baik
USE2	0,857	Sangat Baik	0,786	Baik
USE3	0,869	Sangat Baik	0,775	Baik
USE4	0,853	Sangat Baik	0,781	Baik
USE5	0,861	Sangat Baik	0,769	Baik
USE6	0,856	Sangat Baik	0,788	Baik
PER1	0,851	Sangat Baik	0,801	Baik
PER2	0,847	Sangat Baik	0,793	Baik
PER3	0,859	Sangat Baik	0,806	Baik
PER4	0,843	Sangat Baik	0,795	Baik
PER5	0,854	Sangat Baik	0,809	Baik
PER6	0,848	Sangat Baik	0,797	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan usability pada Tabel 5, website Netflix memperoleh nilai usability yang lebih tinggi dibandingkan website Vidio pada sebagian besar indikator yang diukur menggunakan metode WEBUSE. Nilai usability pada website Netflix berada pada kategori Sangat Baik, sedangkan website Vidio umumnya berada pada kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website Netflix dinilai lebih mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optimal dari aspek penyajian informasi, kemudahan navigasi, desain antarmuka, serta efektivitas dan performa sistem.

5. Perbandingan Tingkat Usability

Untuk mengetahui perbedaan tingkat *usability* kedua website, dilakukan perbandingan nilai rata-rata pada setiap dimensi WEBUSE.

Tabel 6. Perbandingan Tingkat Usability Website Netflix dan Vidio

Kriteria	Netflix	Vidio	Selisih
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,840	0,807	Netflix > Vidio
<i>Navigation and Links</i>	0,838	0,791	Netflix > Vidio
<i>User Interface Design</i>	0,860	0,780	Netflix > Vidio
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,850	0,800	Netflix > Vidio

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat usability pada masing-masing dimensi WEBUSE, dilakukan perhitungan nilai rata-rata untuk setiap dimensi. Hasil rekapitulasi nilai usability website Netflix dan Vidio disajikan pada Tabel 6. Berdasarkan hasil tersebut, website Netflix memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi pada seluruh dimensi, yaitu *Content, Organization and Readability*, *Navigation and Links*, *User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness*. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan website Netflix memiliki tingkat usability yang lebih baik dibandingkan website Vidio.

6. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa website Netflix memiliki tingkat usability yang lebih tinggi dibandingkan website Vidio berdasarkan empat dimensi WEBUSE.

Pada dimensi *Content, Organization and Readability*, Netflix memperoleh nilai yang lebih tinggi karena penyajian informasi lebih terstruktur, penggunaan kategori lebih jelas, serta konten lebih mudah dipahami oleh pengguna. Sementara itu, website Vidio menyediakan jenis konten yang lebih beragam, seperti televisi, olahraga, berita, dan hiburan, sehingga struktur informasi menjadi lebih kompleks.

Pada dimensi *Navigation and Links*, website Netflix menawarkan navigasi yang sederhana dan konsisten sehingga pengguna dapat menemukan konten dengan lebih cepat. Sebaliknya, Vidio memiliki lebih banyak menu dan kategori yang memerlukan

beberapa langkah tambahan untuk menemukan konten tertentu.

Dimensi *User Interface Design* merupakan dimensi dengan perbedaan nilai terbesar. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai tampilan antarmuka Netflix lebih menarik, modern, konsisten, serta nyaman digunakan dibandingkan website Vidio. Sementara itu, website Vidio masih menampilkan cukup banyak banner promosi dan kategori konten pada halaman utama sehingga sebagian responden merasa tampilan website lebih padat.

Pada dimensi *Performance and Effectiveness*, website Netflix juga memperoleh nilai yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai proses pemuatan halaman, pencarian konten, serta pemutaran video pada website Netflix berjalan lebih cepat dan responsif dibandingkan website Vidio.

Secara keseluruhan, kedua website telah memiliki tingkat usability yang baik. Namun demikian, website Netflix memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik berdasarkan keempat dimensi WEBUSE. Oleh karena itu, pengelola website Vidio dapat meningkatkan kualitas usability dengan menyederhanakan struktur navigasi, mengoptimalkan desain antarmuka, serta meningkatkan performa website agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengevaluasi tingkat usability website Netflix dan Vidio menggunakan metode *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) berdasarkan empat dimensi, yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design*, serta *Performance and Effectiveness*. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang memenuhi kriteria, sehingga layak digunakan dalam proses analisis. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *usability*, website Netflix memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan website Vidio pada seluruh dimensi WEBUSE. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa kualitas *usability* kedua website masih memiliki ruang untuk ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Meskipun demikian, kedua website secara keseluruhan berada pada kategori *Good*, yang menunjukkan bahwa keduanya telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses layanan streaming digital. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembang website sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas *usability*, khususnya pada aspek antarmuka, navigasi, penyajian informasi, dan performa sistem. Selain itu, metode WEBUSE terbukti dapat digunakan sebagai pendekatan yang efektif dalam mengukur kualitas *usability* website berdasarkan persepsi pengguna. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembang platform digital lainnya dalam melakukan evaluasi dan pengembangan kualitas layanan berbasis web. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan lebih beragam, memperluas objek penelitian pada platform streaming maupun website layanan digital lainnya, serta mengombinasikan metode WEBUSE dengan metode evaluasi pengalaman pengguna lainnya, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *System Usability Scale (SUS)*, atau *Heuristic Evaluation*, sehingga diperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan website yang lebih berorientasi pada kebutuhan dan kepuasan pengguna.

REFERENSI

- Aziz, N. S., Sulaiman, N. S., Hassan, W. N. I. T. M., Zakaria, N. L., & Yaacob, A. (2021). A Review of Website Measurement for Website Usability Evaluation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1874(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1874/1/012045>
- Esposito, A., Desolda, G., & Lanzilotti, R. (2024). The fine line between automation and augmentation in website usability evaluation. *Scientific Reports*, 14(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-024-59616-0>
- Fatimah, S., Hanafi, A., Roehatul Jannah, A., & Kharisma. (2023). Evaluasi Pada Website Sragenkab.Go.Id Menggunakan Metode Web Usability Evaluation (Webuse) Dan Web Content Accessibility Guidelines (Wcag) 2.1. *Teknomatika*, 16(1), 1. <http://ejournal.unjaya.ac.id/index.php/Teknomatika/>

- Handoko, & Joosten. (2023). Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Hypermart.co.id Dan Transmartdelivery.co.id. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 654–665.
- Jilani, M. A., Sheikh, A., Shah, F. A., & Saqlain, S. M. (2026). Usability evaluation of academic library websites: a systematic literature review. *Information Discovery and Delivery*, 54(1), 50–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IDD-09-2024-0144>
- Karani, A., Thanki, H., & Achuthan, S. (2021). Impact of University Website Usability on Satisfaction: A Structural Equation Modelling Approach. *Management and Labour Studies*, 46(2), 119–138. <https://doi.org/10.1177/0258042X21989924>
- Kartika Sari Dewi, F., Dri Handarkho, Y., & Veronica Prasetyo, F. (2022). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career. *Jurnal Buana Informatika*, 13(2), 126–135.
- Liu, X., & Park, K. (2024). Construction and Ranking of Usability Indicators for Medical Websites Based on Website User Experience. *Applied Sciences (Switzerland)*, 14(13). <https://doi.org/10.3390/app14135465>
- Maezar Bayu Aji, A., Oloan Lubis, B., & Susanti, M. (2023). Evaluasi Usability Website Lppi Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 269–279. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.1044>
- Nabilah Ardana, F., & Dwi Indriyanti, A. (2026). Evaluation of The Usability of The SIMPAUD Website in Surabaya City Using the Website Usability Evaluation Method (WEBUSE). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 7(2), 166–177.
- Saputra, R., Jazman, M., Syaifullah, S., & Hamzah, M. L. (2022). Usability Evaluation Of The Website Services Using The Webuse Method (A Case Study: Pustakaarsip.Kamparkab.Go.Id). *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(6), 1601–1612. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.6.412>
- Suhendra, A. A., Agung, G., Putri, A., Made, G., & Sasmita, A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus PT.X). *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3).
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Usability evaluation of university website: A case study. *Journal of Physics: Conference Series*, 1517(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012071>
- Wicaksono, B., & Titin Kristiana. (2026). Analisis Tingkat Usability Aplikasi Mobile Banking Berdasarkan Metode Webuse. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2), 232–242. <https://doi.org/10.51903/9egzmj73>