

Evaluasi Usability Website Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan menggunakan Metode WEBUSE

¹Atika Fani Azzahra, ²Agi Satriya Sembiring, ³Rin Rin Meilani Salim, ⁴Yuni Marlina Saragih
^{1,2,3,4}Universitas Mikroskil
Medan, Indonesia

¹172113969@students.mikroskil.ac.id, ²172113888@students.mikroskil.ac.id,
³rinrin.meilani@mikroskil.ac.id, ⁴yuni.saragih@mikroskil.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 26/03/2023

Diterima : 11/04/2023

Dipublikasi : 12/04/2023

ABSTRAK

Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi *usability* yaitu berupa kuisisioner evaluasi *usability* berbasis web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Shopee.co.id dan Bukalapak.com merupakan *E-Commerce* yang berbasis *Website* yang masih belum memiliki tingkat *Usability* yang maksimal serta dapat mengurangi kenyamanan pengguna ketika berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kedua *website* tersebut dalam aspek *usability* yang akan lebih memudahkan pengguna ketika menggunakan *website* tersebut. Evaluasi kedua *website* tersebut menggunakan metode Webuse dengan menyebarkan kuisisioner yang terdiri dari 4 kategori yaitu *Content Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness*. Dimana populasi yang menjadi responden adalah Mahasiswa/i Universitas Mikroskil Jurusan Sistem Informasi yang telah mengunjungi *website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *website* Shopee.co.id lebih unggul dibanding Bukalapak.com pada keempat kategori tersebut.

Kata Kunci: *e-Commerce, Evaluasi Usability, Usability, Website, Webuse*

I. PENDAHULUAN

Website adalah sebuah kumpulan halaman yang berisikan informasi, video, audio, gambar, maupun sejenisnya yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan dapat diakses dari halaman utama dengan menggunakan browser yang terhubung dengan internet. *Usability* adalah kemampuan suatu aplikasi atau *Website* yang dapat digunakan dengan mudah untuk mencapai tujuan dari *user* itu sendiri (Andiputra & Tanamal, 2020). *Usability* itu penting karena jika suatu aplikasi atau *Website* mempunyai *Usability* yang baik maka *user* akan dapat dengan mudah menggunakannya. Selain mudah digunakan, *usability* adalah mudah dipelajari oleh *user* barunya dan tentunya aplikasi atau *website* tersebut harus berjalan sesuai dengan fungsinya dan tidak terjadi *error* pada saat *user* menggunakannya. Setiap *Website* memiliki tingkat *Usability*-nya masing-masing, semakin tinggi nilai *Usability*-nya maka semakin bagus nilai *Usability* tersebut yang berarti aplikasi atau *Website* tersebut mudah dipahami oleh *user*-nya dan *user*-nya dapat menemukan apa yang dicari dalam waktu cepat.

Shopee.co.id adalah perusahaan yang bergerak dibidang *website* dan aplikasi *e-commerce* secara *online*. Shopee merupakan *e-commerce* yang menawarkan berbagai produk barang yang ditawarkan seperti pakaian wanita, pakaian pria, barang elektronik, alat rumah tangga, dan kebutuhan rumah tangga. Shopee ingin mendukung pertumbuhan *e-commerce* Indonesia, diluncurkan pada awal 2016 dan memiliki kantor pusat berada di Jakarta (Pratama, 2020).

Bukalapak.com merupakan salah satu pasar daring (*online marketplace*) terkemuka di Indonesia (biasa dikenal juga dengan jaringan toko daring) yang dimiliki dan dijalankan oleh PT. Bukalapak. Seperti halnya situs layanan jual beli daring (*online*) dengan model bisnis *Customer to Customer* (C2C), Bukalapak menyediakan sarana penjualan dari konsumen ke konsumen di mana pun. Siapapun bisa membuka toko daring untuk kemudian melayani calon pembeli dari seluruh Indonesia baik satuan ataupun dalam jumlah banyak (Zulastari & Wardhana, 2016).

Dari kedua *Marketplace* tersebut Shopee.co.id merupakan *E-Commerce* yang paling banyak diminati oleh pengguna. Berdasarkan jumlah unduhan di *Play Store* tahun 2021, Shopee memiliki jumlah unduhan sebanyak 100 juta unduhan sedangkan Bukalapak memiliki jumlah unduhan sebanyak 50 juta unduhan dan Bukalapak masuk dalam jajaran *Start Up Unicorn* di dunia dengan memperoleh banyak penghargaan di Indonesia. Kedua *Marketplace* tersebut memiliki penilaian yang cukup bagus untuk kategori *E-commerce* yang ada di Indonesia.

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengukur *usability website*, diantaranya nya metode *Importance Performance Analys* atau IPA, metode *webqual*, metode *Usability Testing* dan lain sebagainya. Adapun alasan sehingga peneliti memilih untuk menggunakan metode WEBUSE yaitu karena WEBUSE berfokus pada pengembangan sistem evaluasi berbasis *web* yang melibatkan partisipasi dari pengguna yang memberikan penilaian pada sebuah *website*.

Website Usability Evaluation (WEBUSE) berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis *web* dengan pendekatan tindakan subyektif yang melibatkan partisipasi dari pengguna untuk memberikan penilaian pada sebuah *website*. Pengembangan pendekatan WEBUSE sebagai standar pengukuran *usability*, dengan metode evaluasi kuisioner berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk menilai *usability* dari *website* yang akan dievaluasi. Penelitian ini mengacu pada pendekatan WEBUSE untuk mengevaluasi pada *website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com dengan dimensi *Content, Organization and Readability, Navigation, and Link, User Interface Design* serta *Performance and Effectiveness* (Aini et al., 2019).

II. STUDI LITERATUR

Populasi Penelitian

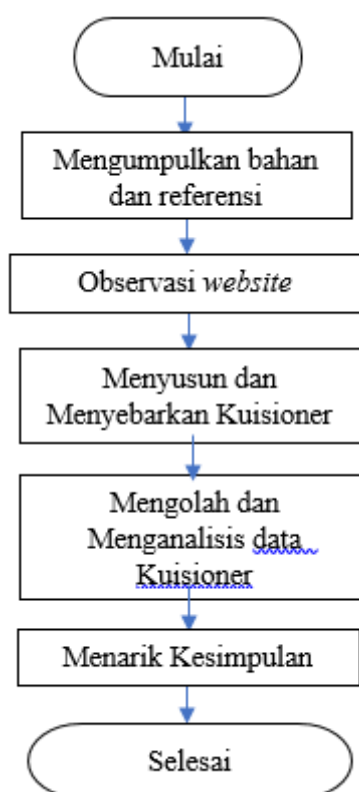
Populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dan objek yang diteliti. Pengertian lain dari populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi kriteria tertentu (Junianto, 2017). Berdasarkan pengertian populasi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Mikroskil Jurusan Sistem Informasi Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.

Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* atau Teknik Acak Sederhana. Berdasarkan populasi yang menggunakan metode *Simple Random Sampling* ada sebesar 1032 Mahasiswa/i yang aktif di Universitas Mikroskil Jurusan Sistem Informasi Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.

III. METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Mengumpulkan bahan dan referensi

Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan bahan dan referensi dari berbagai jurnal penelitian dan buku. proses ini digunakan untuk mencari latar belakang dari tingkat *usability* dari *Website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com.

Mengobservasi Website

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan atau observasi langsung terhadap *Website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com

Menyusun dan Menyebarkan Kuisisioner

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan kuisisioner berupa pertanyaan menggunakan *Google Form* dengan 4 kriteria WEBUSE yang telah ditetapkan sebagai dasar untuk mengevaluasi *Website* Shopee.co.id dan Bukalapak.com. Setelah menyusun kuisisioner, peneliti akan menyebarkan kuisisioner kepada responden dengan menggunakan sosial media seperti *Whatsapp*.

Mengolah dan Menganalisis data kuisisioner

Pada tahap ini peneliti mengelola data kuisisioner dan menganalisis hasil dari data kuisisioner yang kemudian akan digunakan untuk mendapatkan respon untuk dapat diolah menjadi sebuah informasi baru agar data tersebut menjadi lebih mudah untuk dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan yang berkaitan dengan penelitian.

Menarik Kesimpulan

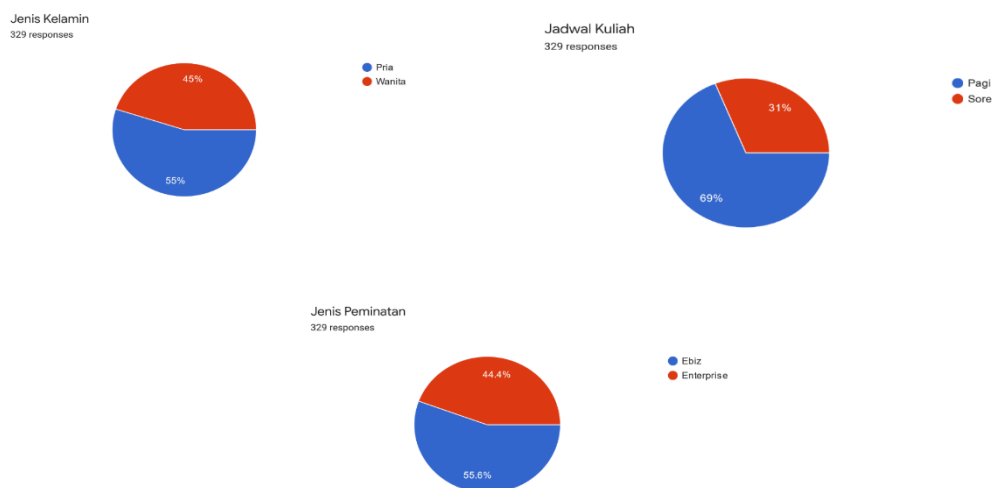
Pada tahapan ini peneliti akan merangkum hasil dari analisis kuisisioner menjadi kesimpulan dan pada tahapan ini peneliti akan memberikan saran selama melakukan penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini pengumpulan data diperoleh dari penyebaran kuisisioner berdasarkan metode *WEBUSE* kepada responden Mahasiswa/i Universitas Mikroskil Jurusan Sistem Informasi dengan jumlah responden yang di dapat sebesar 329 dengan target yang harus di capai

berdasarkan perhitungan menggunakan rumus slovin sebesar 289 responden. Dapat disimpulkan bahwa target melebihi 40 responden. Pada bagian ini peneliti melakukan *Screening* sehingga ditemukan 2 responden yang datanya tidak dapat diolah karena beberapa jawaban yang tidak diisi dan total responden yang dapat diolah berjumlah 327 responden. Dalam gambaran umum peneliti akan menyajikan data responden berdasarkan kuisioner *WEBUSE* Shopee.co.id dan Bukalapak.com. Responden dikelompokkan berdasarkan Jenis Kelamin, Kelas/Peminatan dan Jadwal Kuliah. Berikut adalah tahapan hasil analisis :



Gambar 2. Responden berdasarkan Jenis Kelamin, Jenis Peminatan, dan Jadwal Kuliah

Hasil Uji Validitas Shopee.co.id

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur data (Simatupang et al., 2020). Suatu pernyataan dikatakan valid bila skor pernyataan tersebut berkorelasi secara signifikan dengan skor totalnya. Bila *r* hitung masing-masing pernyataan > dari *r* tabel (0,113 dengan level signifikansi 5%) maka ini dinyatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Shopee.co.id

No	Variabel	Pertanyaan	Koefisien	Status
1	<i>Content, Organization and Readability</i>	CON1	0,700	Valid
		CON2	0,648	Valid
		CON3	0,669	Valid
		CON4	0,689	Valid
		CON5	0,721	Valid
		CON6	0,681	Valid
2	<i>Navigation and Links</i>	NAV1	0,735	Valid
		NAV2	0,695	Valid
		NAV3	0,711	Valid
		NAV4	0,696	Valid
		NAV5	0,670	Valid
		NAV6	0,722	Valid
3	<i>User Interface Design</i>	USE1	0,645	Valid
		USE2	0,626	Valid
		USE3	0,667	Valid
		USE4	0,687	Valid
		USE5	0,681	Valid
		USE6	0,777	Valid
4	<i>Performance and</i>	PER1	0,729	Valid

	<i>Effectiveness</i>	PER2	0,616	Valid
		PER3	0,657	Valid
		PER4	0,694	Valid
		PER5	0,677	Valid
		PER6	0,678	Valid

Hasil Uji Reliabilitas Shopee.co.id

Uji Reliabilitas adalah suatu konsistensi suatu hasil pengukuran (Simatupang et al., 2020). Untuk mengetahui reliabilitas suatu pernyataan maka dilakukan nilai r tabel dengan r hasil (*Alpha Cronbach's* pada *output* data).Ketentuannya bila *Cronbach's Alpha* kuisioner lebih besar daripada dari nilai minimal *Cronbach's Alpha* (α) yaitu 0,70 maka pertanyaan tersebut reliabel dan bila *Cronbach's Alpha* kuisioner lebih kecil daripada nilai minimal *Cronbach's Alpha* (α) maka pertanyaan tersebut tidak reliabel (Simatupang et al., 2020).

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Shopee.co.id

Cronbach's Alpha	Number of Items
0,951	24

Hasil Perhitungan Usability Website Shopee.co.id

Penyebaran kuisioner *WEBUSE* yang dilakukan penulis berhasil mendapatkan 327 responden yang dapat diolah dari pengguna *web* Shopee.co.id. Hasil yang di dapatkan dari penyebaran kuisioner *WEBUSE* dihitung menggunakan rumus pada *WEBUSE*. Hasil perhitungan *Usability web* Shopee.co.id untuk masing – masing atribut dapat dilihat pada tabel 3 (Fajrin Rohmah et al., 2018).

Tabel 3. Nilai Rata-rata *Usabilitas* Shopee.co.id per atribut

No	Pernyataan	Poin	Tingkat Usabilitas
1	CON1	0,807	SANGAT BAIK
2	CON2	0,823	SANGAT BAIK
3	CON3	0,750	BAIK
4	CON4	0,782	BAIK
5	CON5	0,822	SANGAT BAIK
6	CON6	0,756	BAIK
7	NAV1	0,757	BAIK
8	NAV2	0,785	BAIK
9	NAV3	0,779	BAIK
10	NAV4	0,801	SANGAT BAIK
11	NAV5	0,738	BAIK
12	NAV6	0,773	BAIK
13	USE1	0,787	BAIK
14	USE2	0,722	BAIK
15	USE3	0,728	BAIK
16	USE4	0,769	BAIK
17	USE5	0,701	BAIK
18	USE6	0,759	BAIK
19	PER1	0,742	BAIK
20	PER2	0,700	BAIK
21	PER3	0,803	SANGAT BAIK
22	PER4	0,763	BAIK
23	PER5	0,778	BAIK
24	PER6	0,747	BAIK

Tabel 4. Level *Usability* shopee.co.id

Kriteria	Poin	Tingkat <i>Usability</i>
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,790	BAIK
<i>Navigation and Links</i>	0,772	BAIK
<i>User Interface Design</i>	0,745	BAIK
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,756	BAIK

Pada analisis *Usability website* Shopee.co.id dapat diketahui bahwa tingkat *Usability* berada pada level Baik. Hal ini membuktikan bahwa *website* Shopee.co.id memiliki tingkat *Usability* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Kategori *Content, Organization and Readability* memiliki tingkat yang hampir memuaskan yaitu dengan poin 0,790. Namun pada kategori *User Interface Design* memiliki tingkat *Usability* terendah yaitu dengan poin 0,745 dibandingkan dengan kategori lainnya. Sehingga menunjukkan bahwa *Usability* pada kategori *User Interface Design* belum sepenuhnya tercapai. Maka dalam pengembangan *website* selanjutnya perlu adanya fokus pengembangan terhadap kategori *User Interface Design* agar dapat lebih ditingkatkan ketergunaannya.

Hasil Uji Validitas Bukalapak.com

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur data (Simatupang et al., 2020). Suatu pernyataan dikatakan valid bila skor pernyataan tersebut berkorelasi secara signifikan dengan skor totalnya. Bila r hitung masing-masing pernyataan $>$ dari r tabel (0,113 dengan level signifikansi 5%) maka ini dinyatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Bukalapak.com

No	Variabel	Pertanyaan	Koefisien	Status
1	<i>Content, Organization and Readability</i>	CON1	0,790	Valid
		CON2	0,747	Valid
		CON3	0,786	Valid
		CON4	0,797	Valid
		CON5	0,776	Valid
		CON6	0,800	Valid
2	<i>Navigation and Links</i>	NAV1	0,805	Valid
		NAV2	0,802	Valid
		NAV3	0,799	Valid
		NAV4	0,785	Valid
		NAV5	0,797	Valid
		NAV6	0,817	Valid
3	<i>User Interface Design</i>	USE1	0,775	Valid
		USE2	0,698	Valid
		USE3	0,770	Valid
		USE4	0,786	Valid
		USE5	0,751	Valid
		USE6	0,789	Valid
4	<i>Performance and Effectiveness</i>	PER1	0,791	Valid
		PER2	0,698	Valid
		PER3	0,743	Valid
		PER4	0,803	Valid
		PER5	0,697	Valid

		PER6	0,727	Valid
--	--	------	-------	-------

Hasil Uji Reliabilitas Bukalapak.com

Uji Reliabilitas adalah suatu konsistensi suatu hasil pengukuran (Simatupang et al., 2020). Untuk mengetahui reliabilitas suatu pernyataan maka dilakukan nilai r tabel dengan r hasil (*Alpha Cronbach's* pada *output data*).Ketentuannya bila *Cronbach's Alpha* kuisisioner lebih besar daripada dari nilai minimal *Cronbach's Alpha* (α) yaitu 0,70 maka pertanyaan tersebut reliabel dan bila *Cronbach's Alpha* kuisisioner lebih kecil daripada nilai minimal *Cronbach's Alpha* (α) maka pertanyaan tersebut tidak reliabel (Simatupang et al., 2020).

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Bukalapak.com

Cronbach's Alpha	Number of Items
0,970	24

Hasil Perhitungan Usability Website Bukalapak.com

Penyebaran kuisisioner *WEBUSE* yang dilakukan penulis berhasil mendapatkan 327 responden yang dapat diolah dari pengguna *web* Bukalapak.com. Hasil yang di dapatkan dari penyebaran kuisisioner *WEBUSE* dihitung menggunakan rumus pada *WEBUSE*. Hasil perhitungan *Usability web* Bukalapak.com untuk masing – masing atribut dapat dilihat pada tabel 7 (Fajrin Rohmah et al., 2018).

Tabel 7. Nilai Rata-rata *Usabilitas* Bukalapak.com per atribut

No	Pertanyaan	Poin	Tingkat Usabilitas
1	CON1	0,739	BAIK
2	CON2	0,750	BAIK
3	CON3	0,729	BAIK
4	CON4	0,739	BAIK
5	CON5	0,762	BAIK
6	CON6	0,730	BAIK
7	NAV1	0,731	BAIK
8	NAV2	0,743	BAIK
9	NAV3	0,731	BAIK
10	NAV4	0,733	BAIK
11	NAV5	0,716	BAIK
12	NAV6	0,735	BAIK
13	USE1	0,730	BAIK
14	USE2	0,726	BAIK
15	USE3	0,714	BAIK
16	USE4	0,736	BAIK
17	USE5	0,692	BAIK
18	USE6	0,719	BAIK
19	PER1	0,727	BAIK
20	PER2	0,697	BAIK
21	PER3	0,743	BAIK
22	PER4	0,722	BAIK
23	PER5	0,730	BAIK
24	PER6	0,719	BAIK

Tabel 8. Level *Usability* Bukalapak.com

Kriteria	Poin	Tingkat <i>Usability</i>
----------	------	--------------------------

<i>Content, Organization and Readability</i>	0,741	BAIK
<i>Navigation and Links</i>	0,732	BAIK
<i>User Interface Design</i>	0,719	BAIK
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,723	BAIK

Pada analisis *Usability website* Bukalapak.com dapat diketahui bahwa tingkat *Usability* berada pada level Baik. Hal ini membuktikan bahwa *website* Bukalapak.com memiliki tingkat *Usability* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Kategori *Content, Organization and Readability* memiliki tingkat yang hampir memuaskan yaitu dengan poin 0,741. Namun pada kategori *User Interface Design* memiliki tingkat *Usability* terendah yaitu dengan poin 0,719 dibandingkan dengan kategori lainnya. Sehingga menunjukkan bahwa *Usability* pada kategori *User Interface Design* belum sepenuhnya tercapai. Maka dalam pengembangan *website* selanjutnya perlu adanya fokus pengembangan terhadap kategori *User Interface Design* agar dapat lebih ditingkatkan ketergunaannya.

Pembahasan

Setelah dilakukan perhitungan dari nilai perhitungan *Usability* kedua situs *web*, maka dilakukan perbedaan nilai usabilitas juga dapat dilihat sesuai dengan kategori. Pada tabel 9 menunjukkan perbandingan poin mengenai tingkat usabilitas antara situs *web* Shopee.co.id dan Bukalapak.com per kategori.

Tabel 9. Perbandingan *usability* Shopee.co.id dengan Bukalapak.com per kategori

Kategori	Shopee.co.id	Bukalapak.com	Selisih
<i>Content, Organization and Readability</i>	0,790	0,741	0,049 Shopee > Bukalapak
<i>Navigation and Links</i>	0,772	0,732	0,040 Shopee > Bukalapak
<i>User Interface Design</i>	0,745	0,719	0,026 Shopee > Bukalapak
<i>Performance and Effectiveness</i>	0,756	0,723	0,033 Shopee > Bukalapak

V. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan, yaitu *Usability* kategori *Content, Organisation and Readability* antara situs *web* Shopee.co.id dan Bukalapak.com menghasilkan perbandingan yang paling besar dengan situs *web* Shopee.co.id yang lebih unggul. *Usability* kategori *Navigation and Links* merupakan kategori yang memiliki selisih yang terendah dengan nilai situs *web* Shopee.co.id lebih tinggi dibanding Bukalapak.com. Hal ini menunjukkan situs *web* Shopee.co.id lebih memudahkan pengguna untuk meletakkan petunjuk dengan jelas. *Usability* kategori *User Interface Design* situs *web* Shopee.co.id dan Bukalapak.com memiliki poin rata-rata yang bagus untuk kemudahan dalam menggunakan dan tampilan *web* yang *friendly*. *Usability* kategori *Performance and Effectiveness* merupakan kategori yang memiliki perbandingan nilai yang cukup signifikan, hal ini menunjukkan bahwa kinerja dan efektivitas *website* Shopee.co.id lebih cepat dan mudah dibandingkan *website* Bukalapak.com. *Usability* keseluruhan kategori pada situs *web* Bukalapak.com lebih rendah dibanding Shopee.co.id. Hal ini menunjukkan bahwa situs *web* Shopee.co.id lebih mudah digunakan dibanding Bukalapak.com

VI. REFERENSI

- Aini, N., Ibnu Zainal, R., & Afriyudi, A. (2019). Evaluasi Website Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (Webuse). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 10(01), 1–6. <https://doi.org/10.36050/betrik.v10i01.20>
- Andiputra, A., & Tanamal, R. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com. *Business Management Journal*, 16(1), 5. <https://doi.org/10.30813/bmj.v16i1.2051>
- Fajrin Rohmah, L., Aryadita, H., & Tyroni Mursityo, Y. (2018). Analisis Perbandingan Website Toko Buku Online Menggunakan Website Usability Evaluation Tool (Studi Pada Bukukita dan Tokopedia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2604–2613. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1863>
- Junianto, A. R. H. E. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya*. 4(2), 163–173.
- Pratama, G. (2020). *Analisis Transaksi Jual Beli Online Melalui Website Marketplace Shopee Menurut Konsep Bisnis di Masa Pandemic Covid 19*. 1, 21–34.
- Simatupang, H., Widowati, S., & Riskiana, R. R. (2020). Evaluasi Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Menggunakan Metode WEBUSE dan Importance-Performance Analysis (IPA). *E-Proceeding of Engineering*, 7(3), 9804–9821.
- Zulastari, D. I., & Wardhana, A. (2016). (Studi Pada Komunitas Bukalapak . Com Di Indonesia) Bukalapak.Com Influence of Brand Image on Customer Purchasing Decisions (Study on the Community of Bukalapak.Com in Indonesia). *E-Proceeding of Management*, 3(1), 634–640.