

**ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN
MENGUNAKAN KLM PADA WEBSITE
WWW.LAZADA.CO.ID**

Skripsi



Oleh
AJI EKA PRAMANA J
22104873

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

**ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN
MENGUNAKAN KLM PADA WEBSITE
WWW.LAZADA.CO.ID**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

AJI EKA PRAMANA J
22104873

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN MENGGUNAKAN KLM PADA WEBSITE WWW.LAZADA.CO.ID

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Januari 2018



AJI EKA PRAMANA J
22104873

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN
MENGUNAKAN KLM PADA WEBSITE
WWW.LAZADA.CO.ID

Nama Mahasiswa : AJI EKA PRAMANA J

N I M : 22104873

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2017/2018

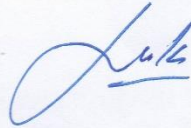
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 5 Januari 2018

Dosen Pembimbing I



Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.

Dosen Pembimbing II



Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN MENGGUNAKAN KLM PADA WEBSITE WWW.LAZADA.CO.ID

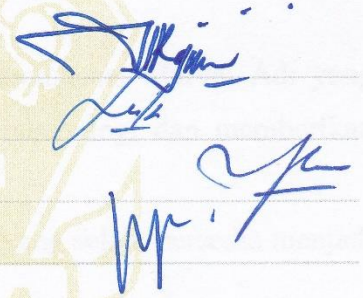
Oleh: AJI EKA PRAMANA J / 22104873

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 14 Desember 2017


Yogyakarta, 5 Januari 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
2. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
3. Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS.
4. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.



Dekan


(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang karena dengan berkat dan karunia-Nya skripsi yang berjudul “Analisis User Interface Design dengan Menggunakan KLM pada Website www.lazada.co.id” ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Komputer di Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. dan Bapak Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar selalu membimbing dan memberikan arahan.
2. Ayah Rahmadi Suharta, S.E., Ibu Dra. Indah Winartiningsih, dan Adik Septarina Anggraeni Dewi Laksita Putri yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan.
3. Istriku Susanna Stella Wulandari dan anakku Nathanael Marvel Adi yang dengan setia memberi dukungan, motivasi, mendampingi dan memberikan semangat.
4. Sahabatku Wawan, Abram, Angga, dan Hengky yang selalu bersedia menjadi tempat untuk melepaskan lelah.
5. Teman-teman FTI UKDW 2010 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu namanya yang selalu saling memberikan semangat untuk menyelesaikan studi.
6. Teman-teman kerja di Order Processing PT. Sale Stock Indonesia yang mendukung dan selalu pengertian.
7. Seluruh Dosen dan karyawan pada Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
8. Semua pihak yang tidak mampu penulis sebutkan, yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari kesalahan dan kurang-sempurnaan, maka kritik dan saran yang membangun dari semua pihak akan penulis terima dengan senang hati untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 November 2017

Penulis

©UKDWN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. BATASAN MASALAH	4
1.4. TUJUAN PENELITIAN	4
1.5. METODOLOGI PENELITIAN	5
1.6. SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2. LANDASAN TEORI	7
2.2.1. USER INTERFACE	7
2.2.2. USER EXPERIENCE	8
2.2.3. ANALIS SISTEM.....	9
2.2.4. WEBSITE	10
2.2.5. USABILITY.....	10
2.2.6. GOMS	11
2.2.7. KLM.....	11

BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12
3.1. SUBJEK PENELITIAN	12
3.2. PROFIL RESPONDEN.....	13
3.3. INSTRUMEN PENELITIAN	13
3.2.1. OBSERVASI	13
3.2.2. KLM.....	13
3.2.3. ALAT YANG DIGUNAKAN	14
3.4. DATA PENELITIAN.....	14
3.3.1. LAZADA	14
3.3.2. TOKOPEDIA	15
BAB IV	16
HASIL PENELITIAN.....	16
4.1. PROSES PEMBELIAN	16
4.2. ANALISIS DATA.....	29
4.2.1. LAZADA	29
4.2.2. TOKOPEDIA.....	31
BAB V.....	34
KESIMPULAN DAN SARAN.....	34
5.1. KESIMPULAN	34
5.2. SARAN	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Ranking Website Kategori Shopping di Indonesia	3
Gambar 2. 1. Lima Elemen Dasar UX Menurut Garret	9
Gambar 4. 1. Flowchart Pembelian Xiaomi Mi A1 di Lazada.....	17
Gambar 4. 2. [LAZADA] Homepage Lazada.....	18
Gambar 4. 3. [LAZADA] Pencarian menggunakan search bar	18
Gambar 4. 4. [LAZADA] Pencarian menggunakan navigasi	19
Gambar 4. 5. [LAZADA] Hasil pencarian menggunakan navigasi	19
Gambar 4. 6. [LAZADA] Mouse hover ke item yang ingin dibeli.....	20
Gambar 4. 7. [LAZADA] Setelah klik 'BELI SEKARANG'.....	20
Gambar 4. 8. [LAZADA] Setelah klik 'KONFIRMASI PESANAN' mengisi data pemesan.....	21
Gambar 4. 9. [LAZADA] Pilih metode pembayaran.....	21
Gambar 4. 10. [LAZADA] Konfirmasi pesanan berhasil	22
Gambar 4. 11. [LAZADA] Email pesanan berhasil dibuat.....	22
Gambar 4. 12. Flowchart Pembelian Xiaomi Mi A1 di Tokopedia.....	23
Gambar 4. 13. [TOKOPEDIA] Homepage Tokopedia.....	24
Gambar 4. 14. [TOKOPEDIA] Hasil pencarian menggunakan search bar.....	24
Gambar 4. 15. [TOKOPEDIA] Setelah meng-klik item yg dipilih	25
Gambar 4. 16. [TOKOPEDIA] Login page	25
Gambar 4. 17. [TOKOPEDIA] Setelah Login mengisi data pemesan.....	26
Gambar 4. 18. [TOKOPEDIA] Sukses dimasukkan keranjang	26
Gambar 4. 19. [TOKOPEDIA] Review pesanan	27
Gambar 4. 20. [TOKOPEDIA] Pilih metode pembayaran	27
Gambar 4. 21. [TOKOPEDIA] Setelah memilih pembayaran.....	28
Gambar 4. 22. [TOKOPEDIA] Konfirmasi pembelian berhasil.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rata-rata action Lazada.....	31
Tabel 4.2. Hasil Action Tokopedia	32

©UKDW

INTISARI

ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN MENGUNAKAN KLM PADA WEBSITE WWW.LAZADA.COM

Teknologi yang berkembang cepat saat ini, secara tidak langsung mempengaruhi gaya hidup masyarakat dalam berbelanja. Kebiasaan masyarakat yang tadinya lebih memilih berbelanja langsung ke toko perlahan mulai bergeser menjadi berbelanja online karena efisiensi waktu. Melihat hal tersebut tentu berkembang juga berbagai macam toko online yang menyediakan berbagai macam layanan baik dari diskon maupun fasilitas yang diberikan. Selain berbagai macam fasilitas, karena berhubungan dengan website, tentunya design website yang menarik juga dapat meningkatkan kepuasan konsumen dengan halaman web. Oleh karena itu, penulis melakukan analisis terhadap www.lazada.co.id sebagai salah satu market place terbesar di Indonesia untuk melihat efektivitas website tersebut.

Analisis yang dilakukan penulis terhadap www.lazada.co.id adalah dengan menggunakan metode KLM. Setelah mendapatkan hasil perhitungan dari KLM, penulis membandingkan hasil perhitungan dengan market place lain untuk melihat apakah www.lazada.co.id lebih efektif dibandingkan dengan market place lain. Hasil perhitungan didapatkan dari total waktu masing-masing action yang diperlukan untuk melakukan proses pembelian yang dimulai dari awal membuka website hingga proses pembelian selesai.

Setelah proses analisis selesai, didapatkan hasil yang cukup signifikan antara www.lazada.co.id dengan website pembandingnya. Website www.lazada.co.id mendapatkan perhitungan total waktu yang lebih singkat yang menandakan bahwa website tersebut lebih efektif dibandingkan market place pembandingnya.

Kata kunci: klm, market place, lazada, e-commerce

INTISARI

ANALISIS USER INTERFACE DESIGN DENGAN MENGUNAKAN KLM PADA WEBSITE WWW.LAZADA.COM

Teknologi yang berkembang cepat saat ini, secara tidak langsung mempengaruhi gaya hidup masyarakat dalam berbelanja. Kebiasaan masyarakat yang tadinya lebih memilih berbelanja langsung ke toko perlahan mulai bergeser menjadi berbelanja online karena efisiensi waktu. Melihat hal tersebut tentu berkembang juga berbagai macam toko online yang menyediakan berbagai macam layanan baik dari diskon maupun fasilitas yang diberikan. Selain berbagai macam fasilitas, karena berhubungan dengan website, tentunya design website yang menarik juga dapat meningkatkan kepuasan konsumen dengan halaman web. Oleh karena itu, penulis melakukan analisis terhadap www.lazada.co.id sebagai salah satu market place terbesar di Indonesia untuk melihat efektivitas website tersebut.

Analisis yang dilakukan penulis terhadap www.lazada.co.id adalah dengan menggunakan metode KLM. Setelah mendapatkan hasil perhitungan dari KLM, penulis membandingkan hasil perhitungan dengan market place lain untuk melihat apakah www.lazada.co.id lebih efektif dibandingkan dengan market place lain. Hasil perhitungan didapatkan dari total waktu masing-masing action yang diperlukan untuk melakukan proses pembelian yang dimulai dari awal membuka website hingga proses pembelian selesai.

Setelah proses analisis selesai, didapatkan hasil yang cukup signifikan antara www.lazada.co.id dengan website pembandingnya. Website www.lazada.co.id mendapatkan perhitungan total waktu yang lebih singkat yang menandakan bahwa website tersebut lebih efektif dibandingkan market place pembandingnya.

Kata kunci: klm, market place, lazada, e-commerce

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi merupakan salah satu bidang yang perkembangannya tergolong cepat. Teknologi yang terlebih dahulu muncul dapat dengan cepat tergantikan dengan teknologi yang lebih baru. Banyak teknologi baru yang merupakan pengembangan dari teknologi yang sebelumnya sudah ada namun kurang sempurna dan ada juga teknologi yang benar-benar baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Perkembangan teknologi yang cepat ini tentunya juga menuntut masyarakat untuk lebih cepat beradaptasi agar dapat mengikuti perkembangan, karena secara langsung maupun tidak langsung, perkembangan teknologi ini akan mempengaruhi kebiasaan masyarakat. Banyak hal yang akan terpengaruh dengan perkembangan teknologi, salah satu contohnya dalam perbankan, saat ini untuk melakukan transaksi non tunai, tidak harus dilakukan di kantor cabang terdekat melalui teller atau di mesin ATM, semua hal tersebut bisa dilakukan di genggaman tangan menggunakan ponsel melalui *mobile banking* ataupun *internet banking*.

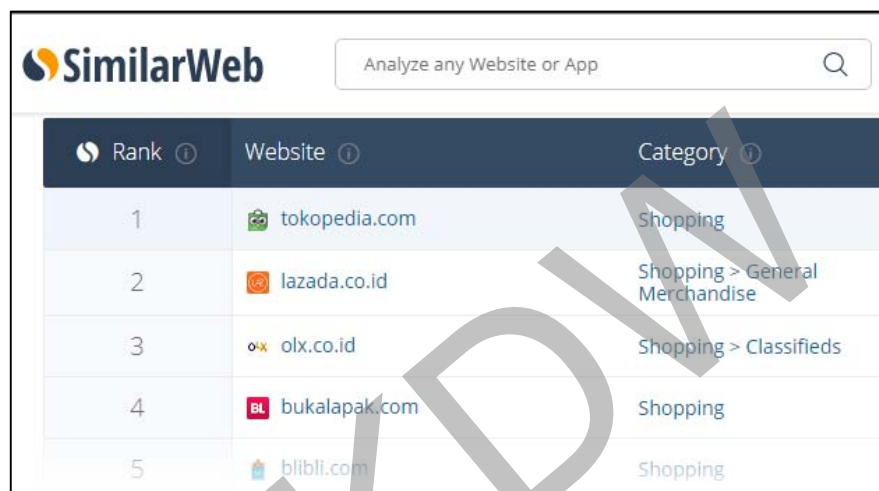
Selain hal-hal perbankan yang sudah disebutkan diatas, teknologi juga mempengaruhi kebiasaan masyarakat dalam berbelanja. Pada saat teknologi belum seperti saat ini, masyarakat lebih memilih untuk berbelanja secara langsung dengan mendatangi toko fisik untuk mencari dan membeli barang yang diinginkan. Namun, dengan teknologi yang sudah maju seperti saat ini, masyarakat jadi terpengaruh dan secara sendirinya menggeser kebiasaan berbelanja yang tadinya harus dilakukan secara langsung melalui toko fisik menjadi online tanpa harus pergi mendatangi toko fisik. Hal ini tentunya juga dipengaruhi oleh tingkat kesibukan masing-masing orang yang tidak sempat pergi keluar untuk berbelanja, selain itu juga lebih praktis karena setelah belanja tinggal menunggu pesanan sampai di rumah. Kondisi ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2014) yang mengatakan bahwa, dari seluruh pengguna smartphone, sebanyak 95% menggunakan





handphonenya untuk meriset (melihat-lihat dan mencari tahu tentang harga, spesifikasi, review, dll) produk barang / jasa, dan sebanyak 57% menggunakan hanphonenya untuk berbelanja.

Melihat pergeseran kebiasaan masyarakat yang semakin banyak menggunakan layanan toko online untuk berbelanja, berkembang juga berbagai macam layanan toko online baik berupa website maupun aplikasi. Beberapa toko online yang bertindak sebagai *marketplace*. *Marketplace* merupakan model bisnis dimana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangannya saja, tapi juga memfasilitasi transaksi uang secara online. Pada sistem belanja online ini, sebuah website menyediakan lahan atau tempat bagi para penjual untuk menjual produk-produknya. Di website ini calon pembeli akan menemukan produk yang ditawarkan dari penjual yang berbeda sehingga calon pembeli dapat memilih produk dan harga yang ditawarkan dari banyak penjual tanpa harus pergi ke mall dan membandingkan harga dari satu toko ke toko lainnya. Setiap produk yang terdapat dalam website juga diberikan spesifikasi dan penjelasan kondisi produknya sehingga pembeli dapat langsung menekan tombol “beli” kemudian melakukan pembayaran sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih dengan total harga yang sudah tercantum. Pada marketplace pembeli dapat melakukan tanya jawab kepada penjual namun respon yang didapatkan juga tergantung pada penjual apakah penjual sedang online atau bisa juga tergantung apakah penjual berkenan untuk membalas pertanyaan atau tidak.

Contoh *marketplace* yang ada di Indonesia diantaranya, Tokopedia, Lazada, Bukalapak, OLX, Blibli, dll. Masing-masing marketplace tersebut saling berlomba-lomba untuk menawarkan fitur, diskon, dan produk yang berbeda-beda dengan keunggulannya masing-masing begitu juga dengan desain website yang ditampilkan. Gambaran grafis seperti ikon, warna, dan animasi, dapat meningkatkan kepuasan konsumen dengan halaman web (Flavian et al, 2009). Tentunya dengan membuat desain website yang menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung akan meningkatkan kepuasan konsumen dengan halaman web.

Oleh karena hal tersebut, penulis ingin melakukan analisis terhadap salah satu *marketplace* yang ada di Indonesia untuk melihat apakah *user interface* website tersebut sudah efektif. Analisis yang dilakukan terbatas hanya pada website desktop. Website yang akan dianalisis adalah website www.lazada.co.id. Penulis memilih www.lazada.co.id karena website tersebut merupakan salah satu website *marketplace* paling besar di Indonesia.



Rank	Website	Category
1	 tokopedia.com	Shopping
2	 lazada.co.id	Shopping > General Merchandise
3	 olx.co.id	Shopping > Classifieds
4	 bukalapak.com	Shopping
5	 blibli.com	Shopping

Gambar 1.1. Ranking Website Kategori Shopping di Indonesia

(sumber: <https://www.similarweb.com/top-websites/indonesia/category/shopping>, diakses 27 Agustus 2017)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Keystroke Level Model* (KLM). KLM merupakan versi sederhana dari metode GOMS dan GOMS adalah teknik modeling yang menganalisis kerumitan dari sebuah sistem interaktif. KLM digunakan untuk menghitung durasi dari langkah-langkah yang diambil dengan mencatat urutan dari langkah-langkah yang diambil lalu menjumlah waktu yang didapatkan dari masing-masing langkah yang dilakukan, dengan begitu dapat diketahui waktu yang diperlukan untuk melakukan langkah tertentu.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Melihat uraian latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

- a. Bagaimana melakukan analisis efektivitas user interface design website www.lazada.co.id dengan menggunakan metode KLM?
- b. Apakah design website Lazada sudah lebih efektif dibandingkan dengan website lain dalam hal ini Tokopedia menurut perhitungan dengan metode KLM?

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi batasan-batasan dari penelitian ini antara lain:

- a. Website yang dianalisis dalam penelitian ini adalah website versi desktop.
- b. Website yang digunakan sebagai pembanding adalah website Tokopedia versi desktop.
- c. Observasi dilakukan dalam lingkungan yang sudah ditentukan oleh peneliti.
- d. Proses yang dianalisis fokus pada proses pembelian dari awal memasuki web hingga pembelian selesai.
- e. Alur pembelian dan pemilihan barang yang akan dibeli spesifik pada pembelian handphone Xiaomi Mi A1.
- f. Proses pembelian dilakukan dengan situs yang sudah login terlebih dahulu menggunakan akun peneliti.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi struktur navigasi pada halaman utama www.lazada.co.id sehingga bisa dilakukan analisis untuk melihat efektivitas langkah-langkah kegiatan mulai dari memasuki website hingga proses pembelian berhasil.

1.5. METODOLOGI PENELITIAN

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap website www.lazada.co.id untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

b. Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan bersamaan dengan observasi. Peneliti mengamati responden saat melakukan pembelian di Lazada sekaligus melakukan pencatatan apa saja yang dilakukan responden untuk melakukan pembelian dari awal memasuki website hingga proses pembelian selesai.

c. Studi Literatur

Pembuatan Penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan sebagai referensi baik dari buku, jurnal, makalah, forum, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dan beberapa referensi lainnya untuk menunjang pencapaian tujuan penelitian.

d. Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan melihat hasil observasi dengan menghitung secara tepat waktu yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tertentu dengan menggunakan metode yang sudah ditentukan.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan pada penelitian ini terbagi menjadi 5 (lima) bab, yaitu: Pendahuluan, Landasan Teori, Metode Penelitian, Hasil Penelitian, dan Penutup. Adapun pembahasan dari tiap bab sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, pendapat, dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini akan berisi tentang penjelasan metode yang digunakan, alat yang digunakan untuk melakukan penelitian dan perancangan penelitian pada website www.lazada.co.id.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Bab ini akan berisi tentang hasil dari analisis user interface design www.lazada.co.id dari mulai membuka website hingga selesainya proses pembelian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis untuk kelanjutan penelitian secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Analisis efektivitas dengan menggunakan *Keystroke Level Model* pada website Lazada bisa dilakukan namun harus dengan perbandingan, sehingga bisa didapatkan hasil analisis yang akurat.
- b. Waktu pembelian di Lazada lebih singkat dibandingkan dengan Tokopedia.
- c. Desain antarmuka Lazada dibandingkan dengan Tokopedia sudah lebih efektif karena perbandingan waktu yang diperlukan untuk melakukan pembelian terpaut cukup jauh yakni 1.01 : 3.87 menit. Hal ini tentu saja lebih membuat pembeli nyaman untuk berbelanja karena tidak diperlukan langkah yang terlalu panjang dan rumit untuk melakukan sebuah pembelian.

5.2. SARAN

Beberapa saran dari penulis untuk mengembangkan penelitian ini dengan tahap yang lebih lanjut dan lebih detail adalah:

- a. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan responden yang lebih banyak dan menggunakan cara pembayaran yang lebih bervariasi sehingga dapat ditemukan waktu pembelian keseluruhan dengan metode pembayaran lain.
- b. Pengembangan penelitian lebih lanjut bisa dilakukan dengan menambahkan perbandingan website sejenis sehingga dapat diketahui lebih jauh waktu pembelian dengan menggunakan *marketplace* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank, C., & Cao, J. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Card, S. M. (1983). *The Psychology of Human-Computer Interaction*. NJ: Hillsdale.
- Flavian, C., Gurrea, R., & Orus, C. (2009). "Web Design: A Key Factor for the Website Success" *Journal of Systems and Information Technology, Vol. 11 Issue: 2, pp. 168-184*. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.1108/13287260910955129>
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Gergle, D., Wood, S. D., & Brinck, T. (2002). *Usability for the Web: Designing Web Sites that Work*. USA: Academic Press.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Lubis, M. (2014). *Konsumen Indonesia Mulai Menyukai Belanja Online*. Diambil kembali dari <http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/konsumen-indonesia-mulai-menyukai-belanja-online.html>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diambil kembali dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Schrepp, M. (2010). *GOMS analysis as a tool to investigate the usability of web units for disabled users*. New York City: Springer-Verlag.
- Schulz, T. (-). Using Keystroke Level Model to Evaluate Mobile Phones. *Trolltech ASA*.
- Suyanto, A. H. (2010). *Artikel Desain Website E-Learning*. Diambil kembali dari <https://www.jurnalkomputer.com/attachments/article/6/DESAIN%20WEB%20SITE%20E-LEARNING.pdf>