

**ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SALE
STOCK INDONESIA MENGGUNAKAN USABILITY
TESTING**

Skripsi



oleh

RAYNOR ANDERSON SITINJAK

71120119

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2019

**ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA
SALESTOCK INDONESIA MENGGUNAKAN
USABILITY TESTING**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Disusun oleh

RAYNOR ANDERSON SITINJAK

71120119

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SALE STOCK INDONESIA MENGGUNAKAN USABILITY TESTING

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, 8 Januari 2019



RAYNOR ANDERSON SITINJAK
71120119

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN EVALUASI DESAIN ANTARMUKA SALE STOCK INDONESIA MENGGUNAKAN USABILITY TESTING

Oleh: RAYNOR ANDERSON SITINJAK / 71120119

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 11 Desember 2018

Yogyakarta, 8 Januari 2019
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
3. Joko Purwadi, M.Kom
4. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.



Dekan

Ketua Program Studi



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



(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas pertolongan dan kemurahan-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Analisis Dan Evaluasi Desain Antarmuka Sale Stock Indonesia Menggunakan Usability Testing” dapat terselesaikan. Penulis menyusun tugas akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana (S1) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Pihak-pihak terkait antara lain:

1. Bapak Restyandito, S.Kom.,MSIS., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan dan bimbingan selama penyusunan dan penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi UKDW, ibu Gloria Virginia, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UKDW dan seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan serta menjadikan penulis lebih berguna di masa yang akan datang.
3. Bapak dan Ibu selaku orang tua dari Raynor Anderson Sitinjak, serta seluruh keluarga yang telah mendukung baik secara moril kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir dan didalam menempuh pendidikan.
4. Eka Ria Lestari Matondang sebagai orang yang paling setia menemani dan memberi semangat kepada penulis.
5. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini berupa dukungan moril maupun materil.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, baik dari segi materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna membuat penulis lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

©UKDWN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Dan Evaluasi Desain Antarmuka Sale Stock Indonesia Menggunakan Usability Testing”. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan berupa dukungan moril maupun materil, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis akan terima dengan baik segala kritikan dan saran yang membangun. Akhir kata, penulis mohon maaf jika ada kata-kata yang kurang berkenan dan kurang sempurna dalam penyusunan tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita sekalian.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

INTISARI

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi saat ini ada di bidang penjualan dan pembelian. Semakin maraknya situs jual beli online tentu semakin memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli. Proses transaksi jual beli melalui internet ini biasanya disebut dengan E-Commerce. Salah satu E-Commerce yang sedang naik daun saat ini adalah Sale Stock. Dengan desain unik dimana gambar produk hanya terletak di tengah halaman, membuat user harus melakukan *scrolling* untuk melihat semua produk yang ditampilkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak *Customer Service* Sale Stock, setiap hari selalu ada Sista yang menanyakan terkait cara pemesanan, detail produk, detail bahan dan lain sebagainya. Padahal, informasi tersebut sudah tersedia pada halaman website Sale Stock, sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian terhadap *website* ini.

Penelitian ini akan menggunakan *usability testing* untuk mengukur tingkat kegunaan dari *website* Sale Stock. Ada 3 parameter yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu kuesioner UEQ, *Success Rate* dan *Lostness*. Setelah penulis mendapatkan hasil dari kuesioner UEQ, *Success Rate* dan *Lostness*, penulis akan membangun sebuah website baru yang kemudian akan diuji berdasarkan 3 parameter yang telah ditentukan di awal penelitian. Hasil dari website lama akan dibandingkan dengan website yang dibangun oleh penulis. Jika hasil dari website baru lebih baik daripada website lama, maka penelitian akan selesai dan dianggap berhasil. Sebaliknya, jika hasil dari website baru tidak lebih baik dari website lama, maka akan dilakukan iterasi sampai hasil dari website baru lebih baik daripada website lama.

Setelah dilakukan pengujian berdasarkan 3 parameter yang telah disebutkan sebelumnya, didapatkan hasil bahwa website baru yang dibangun

oleh penulis memiliki hasil lebih baik daripada website lama. Hal ini ditunjukkan dari hasil kuesioner UEQ, dimana skala daya tarik naik dari -0,183 menjadi 1,6, skala kejelasan naik dari -0,287 menjadi 1,687, skala efisiensi naik dari 0,012 menjadi 1,237, skala ketepatan naik dari -0,362 menjadi 1,162, skala stimulasi naik dari -0,337 menjadi 1,137 dan skala kebaruan naik dari -0,350 menjadi 0,912. Selain dari kuesioner UEQ, hasil dari *Success Rate* juga mengalami kenaikan dari 83% menjadi 98%. Parameter terakhir yang diuji adalah *lostness* yang digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi berdasarkan 9 task yang diujikan kepada responden. Hasil dari parameter ini juga mengalami kenaikan sebagai berikut, task 1 naik dari 52,22% menjadi 75,07%, task 2 naik dari 43,38% menjadi 100%, task 3 naik dari 49,92% menjadi 100%, task 4 naik dari 53,90% menjadi 100%, task 5 naik dari 49,73% menjadi 100%, task 6 naik dari 26,19% menjadi 56,26%, task 7 naik dari 22,18% menjadi 100%, task 8 naik dari 69,34% menjadi 81,14% serta task 9 naik dari 37,83% menjadi 63,72%.

Kata Kunci : *Usability Testing, UEQ, Lostness*

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
KATA PENGANTAR	iii
INTISARI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Penelitian	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Metodologi Penelitian	2
1.5.1. Studi Pustaka.....	2
1.5.2. Pengumpulan data dengan membagikan kuesioner, observasi dan wawancara	2
1.5.3. Metode Pengembangan	3
1.5.4. Analisis dan Evaluasi	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5

2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Website.....	6
2.2.2 Usability	11
2.2.3 Usability Testing	13
BAB 3	14
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	14
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.1.1 Perangkat Lunak	14
3.1.2 Perangkat Keras	14
3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian	14
3.3. Alur Metode Penelitian.....	15
3.4. Teknik Pengumpulan Data	16
3.5. Teknik Perhitungan Data.....	22
3.6 Hasil Kuesioner UEQ Website Sale Stock	23
3.7 Hasil Task Website Sale Stock	25
3.8. Success Rate.....	44
3.9. Obyek Penelitian	47
BAB 4	50
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS	50
4.1. Hasil Rancangan dan Pengujian	50
4.1.1. Tampilan Website Redesign	50
4.2. Hasil Kuesioner UEQ Website Redesign	56
4.3. Hasil Task Website Redesign.....	58
4.4. Success Rate	66

BAB 5	67
KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	68
Daftar Pustaka.....	69

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart penelitian usability testing terhadap web Sale Stock	15
Gambar 3.2 User Experience Questionnaire.....	18
Gambar 3.3 Hasil kuesioner UEQ website Sale Stock	24
Gambar 3.4 Grafik efisiensi responden pada task 1 (%)	29
Gambar 3.5 Tampilan Pada Cart	30
Gambar 3.6 Tampilan Pada Halaman Pemesanan Tanpa Login.....	31
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Form Order.....	32
Gambar 3.8 Grafik efisiensi responden pada task 2 (%)	33
Gambar 3.9 Tampilan Side Bar Kontak Soraya.....	34
Gambar 3.10 Grafik efisiensi responden pada task 3 (%)	34
Gambar 3.11 Tampilan Side Bar Promo Jujur	35
Gambar 3.12 Grafik efisiensi responden pada task 4 (%)	36
Gambar 3.13 Tampilan Side Bar Karir	37
Gambar 3.14 Grafik efisiensi responden pada task 5 (%)	37
Gambar 3.15 Tampilan Side Bar Cara Pemesanan	38
Gambar 3.16 Grafik efisiensi responden pada task 6 (%)	39
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Detail Produk	40
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Keseluruhan Detail Produk.....	41
Gambar 3.19 Grafik efisiensi responden pada task 7 (%)	42
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Filter	43
Gambar 3.21 Grafik efisiensi responden pada task 8 (%)	43
Gambar 3.22 Grafik efisiensi responden pada task 9 (%)	44

Gambar 3.23 Studi kasus partial success dari Nielsen	45
Gambar 3.24 Tampilan halaman utama web Sale Stock	47
Gambar 3.25 Tampilan halaman login web Sale Stock	48
Gambar 3.26 Tampilan halaman kontak Sale Stock	48
Gambar 3.27 Tampilan halaman keranjang belanja web Sale Stock	49
Gambar 3.28 Tampilan halaman web Sale Stock bagian kiri	49
Gambar 4.1 Tampilan Header dari Website Redesign	51
Gambar 4.2 Tampilan Header dari Website Redesign	51
Gambar 4.3 Tampilan Footer dari Website Redesign	52
Gambar 4.4 Tampilan Website Sale Stock Ketika Sudah Di Scroll	52
Gambar 4.5 Tampilan Cart Website Redesign	53
Gambar 4.6 Tampilan Cart Website Sale Stock	54
Gambar 4.7 Tampilan Form Pemesanan Website Redesign	55
Gambar 4.8 Form Pemesanan Website Sale Stock	56
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner UEQ Website Redesign	57
Gambar 4.10 Grafik efisiensi responden pada task 1 (%)	62
Gambar 4.11 Grafik efisiensi responden pada task 2 (%)	62
Gambar 4.12 Grafik efisiensi responden pada task 3 (%)	63
Gambar 4.13 Grafik efisiensi responden pada task 4 (%)	63
Gambar 4.14 Grafik efisiensi responden pada task 5 (%)	64
Gambar 4.15 Grafik efisiensi responden pada task 6 (%)	64
Gambar 4.16 Grafik efisiensi responden pada task 7 (%)	65
Gambar 4.17 Grafik efisiensi responden pada task 8 (%)	65
Gambar 4.18 Grafik efisiensi responden pada task 9 (%)	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Task Usability Testing	19
Tabel 3.2 Jumlah minimum klik	26
Tabel 3.3 Jumlah Klik Responden	26
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Lostness untuk mengukur efisiensi (%)	27
Tabel 3.5 Hasil Uji task 1 – 9 dalam bentuk Success, Failure, Partial Success	46
Tabel 4.1 Jumlah Minimum Klik	59
Tabel 4.2 Jumlah Klik Responden	59
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Lostness untuk mengukur efisiensi (%)	61
Tabel 4.4 Hasil Uji task 1 – 9 dalam bentuk Success, Failure, Partial Success	66

INTISARI

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi saat ini ada di bidang penjualan dan pembelian. Semakin maraknya situs jual beli online tentu semakin memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli. Proses transaksi jual beli melalui internet ini biasanya disebut dengan E-Commerce. Salah satu E-Commerce yang sedang naik daun saat ini adalah Sale Stock. Dengan desain unik dimana gambar produk hanya terletak di tengah halaman, membuat user harus melakukan *scrolling* untuk melihat semua produk yang ditampilkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak *Customer Service* Sale Stock, setiap hari selalu ada Sista yang menanyakan terkait cara pemesanan, detail produk, detail bahan dan lain sebagainya. Padahal, informasi tersebut sudah tersedia pada halaman website Sale Stock, sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian terhadap *website* ini.

Penelitian ini akan menggunakan *usability testing* untuk mengukur tingkat kegunaan dari *website* Sale Stock. Ada 3 parameter yang digunakan dalam pengujian ini, yaitu kuesioner UEQ, *Success Rate* dan *Lostness*. Setelah penulis mendapatkan hasil dari kuesioner UEQ, *Success Rate* dan *Lostness*, penulis akan membangun sebuah website baru yang kemudian akan diuji berdasarkan 3 parameter yang telah ditentukan di awal penelitian. Hasil dari website lama akan dibandingkan dengan website yang dibangun oleh penulis. Jika hasil dari website baru lebih baik daripada website lama, maka penelitian akan selesai dan dianggap berhasil. Sebaliknya, jika hasil dari website baru tidak lebih baik dari website lama, maka akan dilakukan iterasi sampai hasil dari website baru lebih baik daripada website lama.

Setelah dilakukan pengujian berdasarkan 3 parameter yang telah disebutkan sebelumnya, didapatkan hasil bahwa website baru yang dibangun

oleh penulis memiliki hasil lebih baik daripada website lama. Hal ini ditunjukkan dari hasil kuesioner UEQ, dimana skala daya tarik naik dari -0,183 menjadi 1,6, skala kejelasan naik dari -0,287 menjadi 1,687, skala efisiensi naik dari 0,012 menjadi 1,237, skala ketepatan naik dari -0,362 menjadi 1,162, skala stimulasi naik dari -0,337 menjadi 1,137 dan skala kebaruan naik dari -0,350 menjadi 0,912. Selain dari kuesioner UEQ, hasil dari *Success Rate* juga mengalami kenaikan dari 83% menjadi 98%. Parameter terakhir yang diuji adalah *lostness* yang digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi berdasarkan 9 task yang diujikan kepada responden. Hasil dari parameter ini juga mengalami kenaikan sebagai berikut, task 1 naik dari 52,22% menjadi 75,07%, task 2 naik dari 43,38% menjadi 100%, task 3 naik dari 49,92% menjadi 100%, task 4 naik dari 53,90% menjadi 100%, task 5 naik dari 49,73% menjadi 100%, task 6 naik dari 26,19% menjadi 56,26%, task 7 naik dari 22,18% menjadi 100%, task 8 naik dari 69,34% menjadi 81,14% serta task 9 naik dari 37,83% menjadi 63,72%.

Kata Kunci : *Usability Testing, UEQ, Lostness*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi ada di bidang penjualan dan pembelian. Dewasa ini, orang-orang tidak perlu lagi harus datang ke toko secara fisik untuk membeli suatu produk. Melalui situs online, proses jual beli atau yang biasa disebut dengan *E-Commerce* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. (Aco & Endang, 2017) mengatakan, *E-Commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet.

Salah satu *E-Commerce* yang terkenal dan cukup populer saat ini adalah Sale Stock. Sale Stock merupakan *E-Commerce* yang memiliki fokus pada fashion produk wanita dewasa dengan visi bahwa wanita di daerah terpencil harus mempunyai akses untuk mendapatkan baju dengan kualitas yang sama dengan yang dipakai para sosialita di Jakarta, namun dengan harga jujur. Sale Stock sendiri bisa diakses di situs <https://www.salestockindonesia.com/>. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak *Customer Service* di Sale Stock, hampir setiap hari ada customer yang menanyakan tentang cara pemesanan, detail produk, detail bahan dan stok yang masih tersedia. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa ada yang kurang dari *website* Sale Stock, sehingga evaluasi terhadap *website* tersebut perlu dilakukan. Evaluasi akan dilakukan menggunakan *usability testing* untuk mengetahui seberapa besar kegunaan (*usability*) *website* tersebut bagi para *user*.

Usability testing akan menghasilkan sebuah penilaian terhadap *website* Sale Stock dan memberikan masukan / saran yang dapat digunakan dalam proses pengembangan *website* kedepannya. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui apakah *user* yang mengakses *website* Sale Stock merasakan *website* tersebut efektif dan efisien atau tidak, serta dapat mengetahui apakah *user* merasa puas dengan *fitur* dan *interface* pada halaman *website* tersebut atau merasa masih ada yang kurang.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana membuat desain Sale Stock yang lebih *usable*?

1.3. Batasan Penelitian

Evaluasi *website* Sale Stock ini memiliki batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

1. Responden pada penelitian ini adalah responden yang berdomisili di Yogyakarta.
2. Fokus pada penelitian ini hanya pada *user interface*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *user* dari *website* Sale Stock sudah merasakan *website* tersebut mudah digunakan atau tidak.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan perancangan *user interface*, *user experience* dan *usability testing* melalui beberapa buku, jurnal, artikel dan bahan lain yang mendukung untuk penelitian ini.

1.5.2. Pengumpulan Data Dengan Membagikan Kuesioner, Observasi Dan Wawancara

Pembagian kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan untuk penelitian evaluasi *website* Sale Stock. Observasi dan wawancara dilakukan langsung di kantor Sale Stock Pingit Yogyakarta dengan *customer service* yang sedang bertugas. Pada tahap observasi dan wawancara, peneliti akan mencari data mengenai kesulitan dan pertanyaan apa yang paling

sering ditanyakan oleh para pembeli. Data ini nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan *website* yang baru.

1.5.3. Metode Pengembangan

Setelah melakukan *usability testing* pada *website* Sale Stock, peneliti akan merancang desain *website* yang baru yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain antarmuka dengan mempertimbangkan hasil yang telah diperoleh dari *usability testing*. Metode pengembangan ini nantinya akan dilakukan secara berulang-ulang hingga mendapatkan hasil desain *website* yang terbaik.

1.5.4. Analisis dan Evaluasi

Dari analisa yang telah dilakukan akan diperoleh hasil akhir yang nantinya dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan *website* berikutnya yang lebih baik.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika diperlukan untuk memberi dasar-dasar penulisan supaya hasil yang diperoleh dari penulisan akan lebih terarah. Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

BAB 1 Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi tentang bagian awal dari penulisan laporan, dimana pada bagian ini memuat Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini memuat mengenai berbagai teori yang didapatkan dari berbagai sumber pustaka yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Bab ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Tinjauan Pustaka berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya, sedangkan untuk Landasan Teori berisi tentang teori yang akan diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini mencakup analisis teori yang digunakan dan bagaimana mengimplementasikan kedalam suatu *website* yang hendak dirancang. Pada dasarnya bab ini memuat bahan dan materi yang dipakai dalam riset. Selain itu juga terdapat *variabel* yang digunakan dan data yang dikumpulkan yang diuraikan secara jelas termasuk sifat, satuan beserta kisarannya. Yang terakhir yaitu penguraian simulasi atau perancangan yang akan dilakukan secara jelas.

BAB 4 Implementasi dan Analisis Sistem

Bab ini memuat hasil riset atau implementasi serta pembahasan atau analisis dari riset yang telah dilakukan oleh peneliti. Untuk hasil riset atau implementasi akan disajikan dalam bentuk daftar, tabel, foto maupun bentuk lainnya, sedangkan untuk pembahasan tentang hasil yang diperoleh akan disajikan berupa penjelasan yang teoritis dan hasil riset juga akan dibandingkan dengan hasil riset terdahulu yang sejenis.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pengujian yang telah dilakukan dan berisi saran untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Untuk membuat desain Sale Stock yang lebih *usable*, penulis menguji website Sale Stock menggunakan 3 parameter, yaitu kuesioner UEQ, *lostness* dan *success rate*. Hasil dari pengujian tersebut akan dianalisis, kemudian penulis akan mendesain ulang website Sale Stock yang baru. Penulis mendesain ulang website baru berdasarkan beberapa saran dari responden yang diantaranya adalah menambahkan *fitur quantity* pada *cart*, tidak menyembunyikan informasi yang dianggap *user* penting, serta menyediakan *footer* untuk menghilangkan *scrolling* yang tidak terbatas. Setelah penulis melakukan *redesign*, ternyata desain yang dibuat oleh penulis dapat dipahami dan dikenali oleh responden, terbukti dari hasil UEQ, tingkat efisiensi dan *success rate* yang jauh lebih baik dibandingkan dengan website Sale Stock.

Hasil akhir dari kuesioner UEQ adalah Skala daya tarik naik dari -0,183 menjadi 1,6, Skala kejelasan naik dari -0,287 menjadi 1,687, Skala efisiensi naik dari 0,012 menjadi 1,237, Skala ketepatan naik dari -0,362 menjadi 1,162, Skala stimulasi naik dari -0,337 menjadi 1,137 dan kala kebaruan naik dari -0,350 menjadi 0,912. Hasil akhir dari rata-rata tingkat efisiensi adalah naik dari 44,96% menjadi 86,24% serta hasil akhir dari *success rate* juga naik dari 83% menjadi 98%.

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan penulis untuk pengembangan dan perbaikan penelitian selanjutnya adalah dalam penelitian berikutnya diharapkan peneliti dapat membuat *dummy* dari website Sale Stock, kemudian menggunakan *task time* dalam pengujian *usability testing* nya. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi bias dalam pengukuran waktu responden dalam menyelesaikan sebuah *task*.

Daftar Pustaka

- Aco, A., & Endang, A. H. (2017). Analisis Bisnis E-Commerce pada Mahasiswa Universitas Islam. *FSAINSTEK UINAM*.
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *JUISI, Vol. 02, No. 01*.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., & Ependi, U. (2014). Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Leavitt, M. O., & Shneiderman, B. (2003). *Research-Based web design & usability guidelines*. Washington.
- MZ, Y. (t.thn.). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informasi Interaktif*.
- Nielsen, J. (1995, January 1). Diambil kembali dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (2001, February 18). *Success Rate: The Simplest Usability Metric*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Husnul. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi. *Jurnal ilmu komputer Agri-Informatika*.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Rubin, J., Chisnell, D., & Spool, J. M. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Sarja, N. L. (2016). Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 128-130.
- Shelly, Cashman, & Vermaat. (2007). *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Suyanto, A. (2009). *Step by Step WEB Design; Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syera, E., & Cynthia, R. (2013). Pemanfaatan Website Di Perpustakaan UPT BIT. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 23-24.