

**RANCANG BANGUN SITUS ONLINE STORE MENGGUNAKAN  
METODE USER-CENTERED DESIGN**

**Tugas Akhir**



Oleh

**Maria Prima Yudanti**

**22084410**

**Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
2012**

**RANCANG BANGUN SITUS ONLINE STORE MENGGUNAKAN  
METODE USER-CENTERED DESIGN**

**Tugas Akhir**



**Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknik  
Informatika Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer**



**Disusun oleh:**

**Maria Prima Yudanti**

**22084410**

**Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana**

**2012**

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul:

Rancang Bangun Situs Online Store Menggunakan Metode User-Centered Design

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan sarjana Program Studi Teknik 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, 30 April 2012

  
(Maria Prima Yudanti)  
22084410



## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Rancang Bangun Situs Online Store Menggunakan Metode  
User-Centered Design  
Nama : Maria Prima Yudanti  
NIM : 22084410  
Mata Kuliah : Tugas Akhir  
Kode : TIW276  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2011 / 2012

Telah diperiksa dan disetujui  
Di Yogyakarta,  
Pada Tanggal ..26 April, 2012

Dosen Pembimbing I



Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom, M.Cs

Dosen Pembimbing II



Restyandito, S.Kom, MSIS

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SITUS ONLINE STORE MENGGUNAKAN  
METODE USER-CENTERED DESIGN**

Oleh : Maria Prima Yudanti / 22084410

Dipertahankan di depan dewan Penguji Tugas Akhir / Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta

Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu

Syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Pada tanggal

22 Mei 2012

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom, M.Cs
2. Restyandito, S.Kom, MSIS
3. Budi Susanto, S.Kom., M.T.
4. Aditya Wikan Mahastama, S.Kom

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_

Dekan

  
  
Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT

Ketua Program Studi

  
Nugroho Agus H., S.Si, M.Si

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Rancang Bangun Situs Online Store Menggunakan Metode User-Centered Design dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. **Bpk Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom, M.Cs.** selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar dan baik kepada penulis, juga kepada
2. **Bpk Restyandito, S.Kom, MSIS.** selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, petunjuk dan masukan yang diberikan selama pengerjaan tugas ini sejak awal hingga akhir.
3. Keluarga tercinta yang memberi dukungan dan semangat.
4. Orang-orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan semangat.
5. Teman-teman yang telah memberikan masukan dan semangat.
6. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan

saran yang membangun dari pembaca sekalian. Sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat program Tugas Akhir. Sekali lagi penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 April 2012

Penulis

© UKDWN

## INTISARI

### RANCANG BANGUN SITUS ONLINE STORE MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

Saat ini, bisnis *e-commerce* merupakan bisnis yang banyak diminati. Namun, Kebanyakan dari situs *e-commerce* saat ini telah kehilangan tujuan utama mereka sebagai website *e-commerce* dan membuat tingkat *usability* menurun.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan perancangan dan pembangunan situs *e-commerce* menggunakan pendekatan berbasis pengguna atau *user-centered design*. Pada proses perancangan, penulis melakukan kuisisioner kepada lebih dari 50 responden untuk mendapatkan suatu patokan desain situs *e-commerce* yang diinginkan oleh pengguna. Berdasarkan hasil kuisisioner pertama, penulis membuat *prototype* situs pertama, yang kemudian diuji secara *offline* dan dievaluasi oleh 20 responden. Penulis kemudian membangun *prototype* kedua berdasarkan hasil evaluasi. *Prototype* kedua juga diujikan kepada 20 responden secara *offline* dan dilakukan kuisisioner kedua untuk menilai tingkat kepuasan pengguna.

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian terakhir, diperoleh situs *e-commerce* yang memiliki tingkat kepuasan diatas nilai 4, dimana semua responden menyatakan puas dengan desain situs, proses pemesanan dan penyampaian informasi. Hal ini juga didukung dengan hasil pengujian dimana diperoleh *completion rate* sebesar 97.31 %, *error rate* sebesar 2.69% dan rata-rata *completion time* kurang dari estimasi waktu yang diberikan oleh penulis.

Kata Kunci : *User-Centered Design, e-commerce, Usability*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
INTISARI .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Hipotesis .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	3
1.6 Metode / Pendekatan .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Landasan Teori .....	11
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM .....	17
3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	17
3.2 Gambaran Kerja Sistem .....	18
3.3 Data Flow Diagram .....	21
3.4 Kamus Data .....	24
3.5 Perancangan Database .....	27
3.6 Langkah-Langkah Penelitian .....	28
3.7 Perancangan Sistem .....	30

BAB 4 ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM .....	63
4.1 Implementasi .....	63
4.2 Analisis Sistem .....	84
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	91
5.1 Kesimpulan .....	91
5.2 Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
LAMPIRAN	

© UKDW

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<b>Operator KLM Menurut Card, Moran dan Newell (1983)</b> .....	15
Tabel 3.1	<b>Tabel Kamus Data</b> .....	24
Tabel 3.2	<b>Hasil <i>Usability Testing Completion</i> dan <i>Error Rate</i> dalam %</b> .....	61
Tabel 3.3	<b>Hasil <i>Usability Testing Completion Time</i></b> .....	61
Tabel 3.4	<b>Rata-rata dan standart deviasi <i>Completion time</i> dalam detik</b> ....	62
Tabel 4.1	<b>Hasil <i>usability testing</i> kedua untuk <i>success rate</i> dalam %</b> .....	85
Tabel 4.2	<b>Hasil <i>Usability Testing Completion Time</i></b> .....	86
Tabel 4.3	<b>Rata-rata dan standart deviasi <i>Completion time</i> dalam detik</b> ....	86
Tabel 4.4	<b>Hasil Kuisisioner Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Desain Antarmuka Website</b> .....	88
Tabel 4.5	<b>Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Informasi yang Diberikan pada Website</b> .....	89
Tabel 4.6	<b>Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Proses Pemesanan Produk</b> .....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<b>8 Proses Bisnis dalam Rantai E-Commerce</b> .....	9
Gambar 2.2	<b>Diagram Bagan Kompoen Logis untuk Sistem E-Commerce</b> .....	10
Gambar 2.3	<b>Standar Internasional Metode UCD</b> .....	13
Gambar 3.1	<b>Use Case Diagram untuk Member</b> .....	18
Gambar 3.2	<b>Use Case Diagram untuk Admin</b> .....	19
Gambar 3.3	<b>Acvtivity Diagram untuk Order Barang dan Konfirmasi Pembayaran</b> .....	20
Gambar 3.4	<b>Data Flow Diagram 0</b> .....	21
Gambar 3.5	<b>Data Flow Diagram 1 (Login, Register, Search, Input Data, Review)</b> .....	22
Gambar 3.6	<b>Data Flow Diagram 1 (Transaksi, <i>Create Article</i>, Komentar, Menambah Barang)</b> .....	23
Gambar 3.7	<b>Bagan Relasi Database</b> .....	27
Gambar 3.8	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Kecepatan Download yang Digunakan Pengguna</b> .....	30
Gambar 3.9	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Alat yang Digunakan untuk Mengakses Internet</b> .....	31
Gambar 3.10	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Pengguna yang pernah bertransaksi Online</b> .....	31
Gambar 3.11	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Pengguna yang pernah memesan Pakaian Secara Online</b> .....	32
Gambar 3.12	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Alasan Pengguna Belum Pernah Melakukan Pemesanan Baju Secara Online</b> .....	32
Gambar 3.13	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Pengguna Bertemu Secara Maya dengan Penjual Online</b> .....	33
Gambar 3.14	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Pengguna yang Pernah Melakukan Pemesanan Melalui Website</b> .....	33

Gambar 3.15	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Halaman Utama yang Diharapkan Pengguna</b> .....	34
Gambar 3.16	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Aktifitas Pertama Kali yang Dilakukan Pengguna Terhadap Website</b> .....	34
Gambar 3.17	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Fitur yang Diinginkan Pengguna</b> ...	35
Gambar 3.18	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Informasi Produk</b> .....	35
Gambar 3.19	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Kesiediaan Pengguna untuk Berbagi Informasi</b> .....	36
Gambar 3.20	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Sarana untuk Menyampaikan Keluhan</b> .....	36
Gambar 3.21	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Keyakinan Pengguna untuk Melakukan Pembelian Secara Online</b> .....	37
Gambar 3.22	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Kepercayaan Pembeli Terhadap Penjual</b> .....	38
Gambar 3.23	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Informasi yang Ingin Diketahui Pengguna Setelah Selesai Memilih Barang</b> .....	38
Gambar 3.24	<b>Grafik Hasil Kuisisioner Kenyamanan Pengguna dalam Memesan Produk</b> .....	39
Gambar 3.25	<b>Rancangan Halaman Utama</b> .....	40
Gambar 3.26	<b>Rancangan Halaman <i>Display</i> Produk Utama</b> .....	41
Gambar 3.27	<b>Rancangan Halaman <i>Display</i> Produk Sesuai Kategori</b> .....	43
Gambar 3.28	<b>Rancangan Halaman Rincian Produk</b> .....	44
Gambar 3.29	<b>Rancangan Halaman <i>Review</i> Produk</b> .....	45
Gambar 3.30	<b>Rancangan Halaman Profil Toko</b> .....	45
Gambar 3.31	<b>Rancangan Halaman Tampilan Daftar <i>Shopping Cart</i> dan <i>Wishlist</i></b> .....	46
Gambar 3.32	<b>Rancangan Halaman <i>Login</i> dan Registrasi Member</b> .....	47
Gambar 3.33	<b>Rancangan Halaman <i>Forgot Password?</i></b> .....	48
Gambar 3.34	<b>Rancangan Halaman <i>Profile Member</i></b> .....	48
Gambar 3.35	<b>Rancangan Halaman Daftar Barang pada <i>Shopping Cart</i></b> .	49
Gambar 3.36	<b>Rancangan Halaman Peng-<i>input</i>-an Data Penerima Barang</b>	50

Gambar 3.37	<b>Rancangan Halaman Nota Pembelian</b> .....	50
Gambar 3.38	<b>Rancangan Halaman <i>Detail Order</i></b> .....	51
Gambar 3.39	<b>Rancangan Halaman <i>Track Order</i></b> .....	52
Gambar 3.40	<b>Rancangan Halaman Hasil dari <i>Track Order</i></b> .....	52
Gambar 3.41	<b>Rancangan Halaman <i>Confirm Payment</i></b> .....	53
Gambar 3.42	<b>Rancangan Halaman Klarifikasi Nota Pemesanan</b> .....	54
Gambar 3.43	<b>Rancangan Halaman Form Data Pembayaran</b> .....	54
Gambar 3.44	<b>Rancangan Halaman Pesan Setelah Berhasil Melakukan Konfirmasi Pembayaran</b> .....	55
Gambar 3.45	<b>Rancangan Halaman Daftar Artikel</b> .....	55
Gambar 3.46	<b>Rancangan Halaman Salah Satu Artikel</b> .....	56
Gambar 4.1	<b>Sistem Pencarian</b> .....	64
Gambar 4.2	<b><i>Display</i> informasi produk terbaru</b> .....	64
Gambar 4.3	<b>Halaman <i>Login/Register</i></b> .....	64
Gambar 4.4	<b>Hasil Akhir Halaman Utama</b> .....	65
Gambar 4.5	<b>Hasil Akhir Halaman <i>Display Produk</i></b> .....	66
Gambar 4.6	<b>Fitur <i>Zoom</i> gambar pada produk</b> .....	66
Gambar 4.7	<b>Hasil akhir fitur <i>comment</i> pada <i>display</i> produk</b> .....	67
Gambar 4.8	<b>Hasil akhir menu <i>Trend News</i></b> .....	67
Gambar 4.9	<b>Hasil Akhir Halaman <i>Display Catalog</i></b> .....	68
Gambar 4.10	<b>Hasil Akhir <i>Display</i> daftar artikel</b> .....	69
Gambar 4.11	<b>Halaman <i>Owner Profile</i></b> .....	70
Gambar 4.12	<b>Halaman daftar pemesanan</b> .....	71
Gambar 4.13	<b>Halaman rincian pemesanan</b> .....	72
Gambar 4.14	<b>Halaman daftar konfirmasi pembayaran pengguna</b> .....	72
Gambar 4.15	<b>Halaman rincian pemesanan dan konfirmasi pembayaran</b> ..	73
Gambar 4.16	<b>Halaman daftar Admin, Member dan Reseller</b> .....	73
Gambar 4.17	<b>Halaman rincian data member</b> .....	74
Gambar 4.18	<b>Halaman daftar <i>wishlist</i></b> .....	74
Gambar 4.19	<b>Halaman pengunggah data produk</b> .....	75
Gambar 4.20	<b>Halaman pengunggah gambar produk</b> .....	75

Gambar 4.21	<b>Halaman pengunggah data artikel</b> .....	76
Gambar 4.22	<b>Halaman pengunggah gambar artikel</b> .....	76
Gambar 4.23	<b>Halaman Pengaturan Gambar <i>Slideshow</i></b> .....	77
Gambar 4.24	<b>Halaman <i>Upload</i> Gambar untuk <i>Slideshow</i></b> .....	77
Gambar 4.25	<b>Halaman pesan barang berhasil dimasukkan ke Tas Belanja</b> .....	78
Gambar 4.26	<b>Halaman Tas Belanja</b> .....	79
Gambar 4.27	<b>Halaman <i>form shipping</i></b> .....	79
Gambar 4.28	<b>Halaman Konfirmasi Pemesanan</b> .....	80
Gambar 4.29	<b>Halaman Detil Pemesanan dan Keterangan Proses Pemesanan</b> <b>Selanjutnya</b> .....	80
Gambar 4.30	<b>Halaman Konfirmasi Pembayaran</b> .....	82
Gambar 4.31	<b>Halaman Konfirmasi Daftar Pemesanan</b> .....	82
Gambar 4.32	<b>Halaman Form Data Pembayaran</b> .....	83
Gambar 4.33	<b>Halaman Detail Pembayaran Sukses Dilakukan</b> .....	83



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berkembang cukup pesat, baik perkembangan perangkat lunak maupun perangkat keras dikarenakan kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Puluhan juta orang di dunia membutuhkan dan menggunakan internet, misalnya untuk akses berita, mengamati perkembangan bisnis, transaksi jual dan beli, berinteraksi dengan orang lain melalui jejaring sosial, *chatting* atau sekedar *browsing*.

Dalam perkembangannya, bisnis *e-commerce* merupakan bisnis yang sangat diminati dan terus dikembangkan oleh pakar teknologi. Menurut Wong (2010), dengan 20.000 bisnis *e-commerce* muncul setiap minggunya di internet, membuat bisnis *e-commerce* berkembang pesat. Pada tahun 2009, *Amazon.com* memenangkan *Reader's Choice Award* kategori *best e-commerce web design*.

Namun, tidak banyak situs *e-commerce* memiliki struktur desain seperti *Amazon.com*. Kebanyakan dari situs *e-commerce* saat ini telah kehilangan tujuan utama mereka sebagai website *e-commerce* dan membuat tingkat *usability* menurun. Tidak semua pengguna adalah pakar IT yang dapat mengerti atau dapat dengan mudah menggunakan situs mereka. Rata-rata pengguna internet di Indonesia adalah orang awam yang mungkin belum terbiasa menggunakan situs yang cukup kompleks. Maka dibutuhkan pengamatan sebelum membangun suatu situs web agar nantinya desain situs dapat berbasis pada pengguna (*user-centered-design*) dan sesuai dengan tujuan awal mengapa situs ini dibangun.

### 1.2. Perumusan Masalah

Alasan penulis mengangkat tema ini sebagai penelitian adalah keprihatinan pada pembuat situs toko online yang ada saat ini telah kehilangan fungsionalitas utamanya sebagai situs toko online. Banyak pengguna internet di Indonesia mengalami kesulitan memperoleh informasi dari sebuah situs toko online, dan



sangat memungkinkan bahwa pengguna internet lebih senang melakukan jual dan beli barang melalui situs pertemanan atau forum daripada menggunakan situs toko online khusus. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengangkat permasalahan :

- 1) Bagaimana implementasi pendesainan website *e-commerce* menggunakan pendekatan *user-centered design*?
- 2) Apa saja fitur yang diinginkan pengguna pada situs *e-commerce* untuk meningkatkan minat beli pengguna?

### **1.3. Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini menjadi lebih fokus, penulis menetapkan beberapa parameter untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Batasan yang ditetapkan penulis guna merancang web adalah menerapkan komponen yang berbasiskan pengguna. Batasan masalah yang ditetapkan penulis dalam penelitian antara lain :

- 1) Situs toko online yang dibuat adalah toko online yang melayani penjualan pakaian, tas dan aksesoris wanita.
- 2) Uji *usability* akan dilakukan dan difokuskan pada pengguna berjenis kelamin perempuan.
- 3) Penerapan UCD terbagi menjadi 3 bagian utama, yaitu desain halaman, isi (konten), dan desain situs secara keseluruhan.

Selain pembatasan web yang akan dibuat oleh penulis, pembatasan juga dilakukan pada persona atau pengguna berdasarkan pangsa pasar jual dan beli pakaian dan aksesoris wanita. Batasan persona yang ditetapkan oleh penulis adalah :

- 1) Merupakan pengguna berjenis kelamin perempuan dan berusia antara 17 hingga 35 tahun.
- 2) Memiliki latar belakang pengoperasian komputer dan internet.

#### 1.4. Hipotesis

Dalam penelitian ini, penulis memiliki hipotesa yang nantinya akan diverifikasi setelah penelitian ini selesai. Dengan menerapkan UCD dalam pembuatan situs toko online akan memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi dan melakukan transaksi secara online.

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *user-centered-design* dalam pembuatan situs toko online sehingga situs yang dibuat dapat berbasiskan pengguna. Selain itu juga bertujuan untuk memberi kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna untuk memperoleh informasi dari situs.

#### 1.6. Metode/Pendekatan

- 1) **Studi Pustaka** : Melalui metode studi pustaka, penulis memperoleh pengetahuan bagaimana membangun situs web yang baik dan merupakan standar internasional.
- 2) **Pengumpulan data**, melalui :
  - a. **Wawancara** : Wawancara merupakan langkah untuk memperoleh data secara langsung dari obyek penelitian, yaitu orang-orang yang memiliki jenis kelamin perempuan dan berusia antara 17 sampai 35 tahun dan merupakan pembeli. Wawancara pada pembeli difokuskan pada informasi apa saja yang mereka butuhkan dari penjual atau yang harus ada pada situs.
  - b. **Kuisisioner** : Kuisisioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan minat pengguna terhadap situs toko online, yang kemudian diolah guna membangun persona.
- 3) **Analisis data dan perancangan** : melalui metode ini, penulis menganalisis data yang telah dikumpulkan, kemudian membangun *persona* dan membuat rancangan situs yang akan dibangun. Hasil dari tahap ini berupa *prototype*.
- 4) **Implementasi** : melakukan implementasi rancangan situs yang telah dibangun berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan.

- 5) **Pengujian** : merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan melakukan *testing* pada pengguna. Pengujian berfokus pada pengukuran kapasitas produk untuk memenuhi tujuan utama dibangunnya sebuah produk, dalam hal ini adalah *website*. Hasil dari pengujian akan diperoleh saat pengguna melakukan uji coba, wawancara, serta menyebarkan kuisioner kepada pengguna.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini secara garis besar dapat dituliskan sebagai berikut :

#### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, hipotesis, tujuan penelitian, metode/pendekatan, dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka terdiri dari dua bagian utama, yakni Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Tinjauan Pustaka menguraikan berbagai teori yang didapatkan dari berbagai sumber pustaka yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir. Landasan Teori memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip utama yang diperlukan untuk memecahkan masalah riset dan merumuskan hipotesis apabila diperlukan.

#### **BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini mencakup analisis teori-teori yang digunakan dan bagaimana menterjemahkannya ke dalam suatu sistem yang hendak dibuat. Pada dasarnya bab ini memuat cara perancangan, simulasi dan perencanaan penelitian yang dilakukan diuraikan secara jelas dan mendetil.

#### **BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM**

Bab ini memuat hasil riset atau implementasi, dan pembahasan atau analisis dari riset tersebut yang sifatnya terpadu.

#### **BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Memuat kesimpulan dari seluruh proses perancangan, pelaksanaan, dan hasil penelitian serta saran untuk penyempurnaan penelitian lebih lanjut.

© UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan, analisa dan implementasi yang dilakukan pada bab 3 dan bab 4, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Untuk meningkatkan minat beli pengguna, informasi detil produk seperti warna, stok yang tersedia, ukuran, dan harga merupakan informasi yang harus disertakan pada *display* produk.
- b. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kuisisioner kedua, nilai rata-rata untuk jawaban setiap pertanyaan berada diatas nilai 4, hal ini menunjukkan bahwa pengguna puas dengan hasil akhir desain antarmuka wesbite, informasi yang diberikan pada website dan proses pemesanan produk.
- c. Dengan menggunakan metode *User-Centered-Design* dalam implementasi website diperoleh *completion rate* sebesar 97.31%.

#### 5.2. Saran

Saran dari penulis guna mengembangkan penelitian ini adalah dalam melakukan wawancara evaluasi *prototype* pertama kepada responden sebaiknya disertakan suatu website sejenis yang dapat digunakan sebagai *benchmark* sehingga hasil evaluasi kinerja sistem yang diperoleh dapat ditingkatkan dan tepat sasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farisi, M.S., Rohendi, Dedi., & Rasim.(2009).*Penerapan Metode User Centered Design (UCD) untuk Mencapai Tingkat Usability yang Tinggi*. 1-8
- Amborowati, A.(2010). Jurnal DASI Bulan Desember. *Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD ( User Centered Design )*. Diakses pada tanggal 24 Mei 2011  
<http://amikom.ac.id/research/index.php/JD/article/view/532>.
- Blum, R, & Khakzar, K.(2009).Evaluating E-Commerce User Interface: Challenges and Lessons Learned.*Human Centered Design*.653-660
- Cairns, P., & Cox, A.L.(2008).*Research Methods for Human-Computer Interaction*.New York: Cambridge University Press.
- Card, S. K., Moran, T. P., & Newell, A. (1983). *The psychology of human computer interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Garret, J.J.(2011).*The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley, CA : New Rider.
- Kieras, D.(2001).*Using the Keystroke-Level Model to Estimate Execution Times*.1-11
- Krug, S.(2006).*Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, Second Edition*. Berkeley, CA: New Riders Publishing
- Pressman, R.S.(2005). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. England: McGraw Hill Publishing
- Rubin, J., & Chisnell, D.(2008). *Handbook of Usability Testing*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc.
- Song, I.Y., & Whang, K.Y.(2000).Database Design for Real-World E-Commerce Systems.*Data Engineering Bulletin*.23(1).23-28
- Tullis, T., & Albert, B.(2008).*Measuring The User Experience*.Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Upa.*User-Centered-Design*. diakses pada tanggal 23 Mei2011  
[http://www.upassoc.org/usability\\_resources/about\\_usability/what\\_is\\_ucd](http://www.upassoc.org/usability_resources/about_usability/what_is_ucd)