

**PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* ZALORA INDONESIA
MENGUNAKAN METODE *GOAL - DIRECTED DESIGN*
DAN ASPEK QUIM**

Skripsi



oleh
PETER JIMIE KUSUMA
71140030

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2018

**PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* ZALORA INDONESIA
MENGUNAKAN METODE *GOAL - DIRECTED DESIGN*
DAN ASPEK QUIM**

Skripsi



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

Disusun oleh

**PETER JIMIE KUSUMA
71140030**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ULANG *WEBSITE* ZALORA INDONESIA MENGUNAKAN METODE GOAL - DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM

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 keserjanaan 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 keserjanaan saya.

Yogyakarta, 28 September 2018


**METERAI
KEAUPEL**
KABUPATEN 381504755
6000
LEMBANG RUPIAH
PETER JIMIE KUSUMA
71140030

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN ULANG WEBSITE ZALORA
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GOAL -
DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM

Nama Mahasiswa : PETER JIMIE KUSUMA

N I M : 71140030

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2018/2019

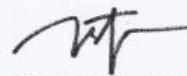
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 28 September 2018

Dosen Pembimbing I



Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng

Dosen Pembimbing II



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG WEBSITE ZALORA INDONESIA MENGUNAKAN METODE GOAL - DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM

Oleh: PETER JIMIE KUSUMA / 71140030

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 10 Oktober 2018

Yogyakarta, 28 September 2018

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
3. Antonius Rachmat C., S.Kom.,M.Cs.
4. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D





Dekan


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

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Tuhan, Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, berkat rahmat dan kasih sayangNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Berkat serta penyertaanNya selalu tercurah kepada umatNya sepanjang masa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa begitu banyak kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak – banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Ibu Gloria Virginia S.Kom., MAI. Selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Ibu Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M. Eng selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya secara rutin untuk melakukan konsultasi dan memberikan masukan saran dalam setiap menemui masalah.
4. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D. selaku dosen pembimbing II yang telah rela memberikan waktu luangnya untuk melakukan konsultasi, dan telah memberikan banyak saran dalam hal pemrograman, revisi, penulisan supaya menjadi baik.
5. Orang tua tercinta, Kakak Willy David Christian dan Adik Joel Adhi Tanuwijaya terima kasih yang tak terhingga atas doa, semangat, kasih sayang, pengorbanan, dan ketulusannya dalam mendampingi penulis. Semoga Tuhan Yesus selalu melimpahkan berkatnya kepada keluarga saya.
6. Juli Enita Sinaga selaku teman terdekat yang selalu memberikan dukungan moril serta menghibur penulis di kala menghadapi kesusahan dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Terima kasih banyak kepada sahabat-sahabat dan teman terbaik saya, Daniel Pradana, Nikson S Wohangara, Yoshi Dharman, Stephan Kent Diorizky Wijaya, Anom Bayu Pradnyana dan anggota ALX Yk serta

teman-teman seperjuangan lainnya yang telah mendukung, menyemangati dalam segala situasi dan kondisi yang penulis hadapi dalam proses tugas akhir ini.

8. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Tuhan Yesus senantiasa melimpahkan berkat dan kasih-Nya bagi kita semua, terima kasih untuk bantuannya selama ini, Tuhan Yesus Memberkati, Amin.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi informasi.

Yogyakarta, September 2018

©UKDWN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena kasih, pertolongan dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan sistem dan laporan tugas akhir dengan judul “*PERANCANGAN ULANG WEBSITE ZALORA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM*” dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir diajukan sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini, penulis menyadari masih ada kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata penulis memohon maaf apabila dalam penulisan laporan ini, ada kalimat yang kurang berkenan. Semoga hasil dari pengerjaan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 27 September 2018

Penulis

INTISARI

PERANCANGAN ULANG WEBSITE ZALORA INDONESIA MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM

Salah satu *website online shop* terbesar di Indonesia adalah zalora Indonesia. Pada tahun 2014 zalora Indonesia menempati peringkat pertama pada *Top Brand Online Shop Fashion*. Dalam hal ini zalora Indonesia harus memperhatikan layanan kualitas *online* khususnya dalam penyampaian informasi produk yang ada. Kesan pertama *user* saat menggunakan *website* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menarik ketertarikan *user*. Untuk mengetahui *goal* dari *user* tersebut diperlukan beberapa tahapan yang harus dilalui. Penelitian ini fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai oleh *user* dengan melakukan perancangan yang lebih menitikberatkan pada bagian desain.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *goal directed design* yang berarti merancang sebuah desain yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan *user* dalam menggunakan sebuah *website*. Setelah dilakukan perancangan ulang kembali menggunakan metode *goal directed design*. Peneliti melakukan uji kualitas *website* menggunakan *usability metric efficiency* dan penilaian QUIM dengan membandingkan *website* zalora Indonesia dengan *redesign website* zalora menggunakan metode *goal directed design*. Penelitian ini akan diuji oleh 150 orang yang terbagi menjadi 5 golongan pekerjaan yang berbeda. Terdapat 30 orang yang bekerja sebagai dosen, 30 orang sebagai pengusaha, 30 orang sebagai wiraswasta, 30 orang sebagai mahasiswa dan 30 orang sebagai ibu rumah tangga.

Berdasarkan hasil uji coba *usability metric efficiency* dan aspek penilaian QUIM terlihat bahwa *redesign website* zalora Indonesia menggunakan metode *goal directed design* memberikan hasil yang baik dari desain sebelumnya. Metode ini memberikan hasil pengujian *usability website* yang sangat baik yaitu sebesar 80,37%. Angka ini meningkat dari pengujian sebelumnya dimana *website* zalora

hanya mendapatkan nilai 46,07%. Nilai *effectiveness* dan *efficiency* juga mengalami peningkatan. *Effectiveness* yang pada awalnya hanya 48,62% mengalami peningkatan menjadi 79,78%. Nilai *efficiency* meningkat sebesar 36,9% dimana yang awalnya hanya 45% berubah menjadi 81,90%. Selain itu, terdapat faktor *productivity* yang mengalami peningkatan tertinggi setelah dilakukan perancangan ulang yaitu dari 43,24% menjadi 84,04%. Hal dikarenakan pada *website* yang dibangun memiliki beberapa navigasi yang mudah untuk dilihat seperti zalora magazine dan juga *clearance sale*

Kata Kunci: (*Goal Directed Design, QUIM, Desain, Website*)

©UKDW

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Pembentukan <i>Prototype</i>	5
1.6.3 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Landasan Teori.....	9
2.2.1	Goal Directed <i>Design</i>	9
2.2.2	<i>Usability Testing</i>	11
2.2.3	QUIM (<i>Quality in Use Integrated Measurement</i>)	12
2.2.4	Kategori persentase hasil pengujian	17
BAB III		18
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Analisis Kebutuhan	18
3.1.1	Alat dan Bahan.....	18
3.1.2	<i>Hardware</i>	18
3.1.3	<i>Software</i>	18
3.2	Penerapan Metode <i>Goal Directed Design</i>	19
3.3	<i>Research</i>	20
3.3.1	Observasi dan Wawancara.....	20
3.3.2	Melakukan Evaluasi <i>Website</i>	22
3.3.2.1	Analisis Hasil <i>Task</i>	25
3.4	Modelling	36
3.4.1	Analisis Hasil Wawancara dan Pembuatan Persona.....	37
3.4.2	Analisis Hasil Kuesioner	52
3.5	Requirement Definition.....	59
3.5.1	<i>Creating problem and vision statements</i>	59
3.5.2	Brainstorming	59
3.5.3	<i>Identifying persona expectations</i>	60
3.5.4	<i>Constructing context scenarios</i>	61

3.5.5 <i>Identifying requirements</i>	69
3.6 <i>Framework Definition</i>	73
3.6.1 Perancangan kerangka desain	74
3.7 <i>Refinement</i>	84
3.8 <i>Usability testing</i>	85
BAB IV	86
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM	86
4.1 Implementasi Sistem (<i>Refinement</i>)	86
4.1.1 Implementasi Antarmuka <i>Website</i>	86
4.2 Pengujian	94
4.2.1 Pengujian dengan <i>Usability Metric Efficiency</i>	95
4.2.1.1 Hasil pengujian dengan <i>Usability Metric Efficiency</i>	96
4.2.2 Pengujian dengan metode QUIM	116
4.2.2.1 Hasil pengujian dengan metode QUIM	117
BAB V	120
KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Metode Goal-Directed <i>Design</i>	25
Gambar 3.1	Diagram alur tahapan penelitian.....	36
Gambar 3.2	Intensitas belanja melalui <i>website online</i>	55
Gambar 3.3	Pengalaman dalam menggunakan Internet.....	56
Gambar 3.4	Tata letak navigasi <i>icon</i> mempengaruhi kenyamanan user	56
Gambar 3.5	Kenyamanan terhadap warna <i>background website</i>	57
Gambar 3.6	Kenyamanan terhadap ukuran <i>font</i> dan warna <i>font</i>	58
Gambar 3.7	Kemampuan dalam melihat produk terakhir	58
Gambar 3.8	Kemampuan untuk mencari fitur list top produk	59
Gambar 3.9	Kemampuan dalam melakukan tracking produk.....	60
Gambar 3.10	Tujuan mengunjungi <i>website online shop</i>	60
Gambar 3.11	<i>Identify significant behavior patterns</i>	63
Gambar 3.12	Hasil analisis kuesioner tata letak navigasi	69
Gambar 3.13	Hasil analisis kuesioner warna <i>background</i>	70
Gambar 3.14	Hasil analisis kuesioner ukuran <i>font</i>	71
Gambar 3.15	Diagram Fitur	89
Gambar 3.16	Halaman <i>homepage</i>	93
Gambar 3.16	Halaman <i>homepage</i> (lanjutan).....	93
Gambar 3.16	Halaman <i>homepage</i> (lanjutan).....	94
Gambar 3.16	Halaman <i>homepage</i> (lanjutan).....	94
Gambar 3.17	Halaman <i>login</i>	95
Gambar 3.18	Halaman produk di Zalora.....	97

Gambar 3.19	Halaaman produk di Zalora <i>Clearance sale</i>	97
Gambar 3.20	Halaman detail produk	98
Gambar 3.21	Halaman View <i>Cart</i>	99
Gambar 3.22	Halaman Keranjang belanja	100
Gambar 3.23	Halaman notifikasi <i>last viewed product</i>	101
Gambar 4.1	Halaman <i>homepage</i> Zalora.....	103
Gambar 4.2	Halaman <i>homepage</i> Zalora <i>Clearance sale</i>	105
Gambar 4.3	Halaman produk Zalora.....	106
Gambar 4.4	Halaman produk Zalora <i>clearance sale</i>	107
Gambar 4.5	Halaman Zalora <i>Magazine</i>	108
Gambar 4.6	Halaman <i>login</i>	108
Gambar 4.7	Halaman <i>last viewed Products</i>	109
Gambar 4.8	Halaman Produk Detail	110
Gambar 4.9	Halaman <i>view cart</i>	110
Gambar 4.10	Halaman keranjang belanja	11
Gambar 4.10	Analisis Tingkat <i>Usability Metric Efficiency Website</i> zalora Indonesia dengan <i>redesign website</i> zalora Indonesia menggunakan Metode <i>Goal Directed Design</i>	132
Gambar 4.11	Perbandingan hasil aspek QUIM terhadap <i>website</i> zalora Indonesia dengan <i>redesign website</i> zalora Indonesia menggunakan Metode <i>Goal Directed Design</i>	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel 2.1 Kriteria terhadap QUIM.....	30
Tabel 2.1	Tabel 2.2 Deskripsi kriteria pada metode QUIM.....	32
Tabel 2.2	Tabel 2.2 Deskripsi kriteria pada metode QUIM (lanjutan)	32
Tabel 2.2	Tabel 2.3 Kategori Persentase	33
Tabel 2.3	Tabel 3.1 Hasil <i>Task 1</i>	34
Tabel 3.1	Tabel 3.2 Hasil <i>Task 2</i>	42
Tabel 3.2	Tabel 3.2 Hasil <i>Task 2</i> (lanjutan)	43
Tabel 3.2	Tabel 3.3 Hasil <i>Task 3</i>	44
Tabel 3.3	Tabel 3.4 Hasil <i>Task 4</i>	45
Tabel 3.4	Tabel 3.4 Hasil <i>Task 4</i> (lanjutan).....	46
Tabel 3.4	Tabel 3.5 Hasil <i>Task 5</i>	47
Tabel 3.5	Tabel 3.5 Hasil <i>Task 5</i> (lanjutan)	48
Tabel 3.5	Tabel 3.6 Hasil <i>Task 6</i>	49
Tabel 3.6	Tabel 3.6 Hasil <i>Task 6</i> (lanjutan)	49
Tabel 3.6	Tabel 3.7 Hasil Keseluruhan <i>Task</i>	50
Tabel 3.7	Tabel 3.8 Fitur yang dibuat untuk mencapai tujuan user	51
Tabel 3.8	Tabel 4.1 Daftar <i>Task</i>	87
Tabel 4.1	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia	112
Tabel 4.2	113
Tabel 4.2	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia (lanjutan).....	115
Tabel 4.2	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia (lanjutan).....	116
Tabel 4.2	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia (lanjutan).....	117

Tabel 4.2	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia (lanjutan).....	118
Tabel 4.2	Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>usability metric efficiency</i> pada desain zalora Indonesia (lanjutan).....	119
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal.....	122
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	123
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	124
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	126
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	127
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	128
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	129
Tabel 4.3	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	130
Tabel 4.4	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	133
Tabel 4.5	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	134
Tabel 4.6	Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>efficiency</i> pada redesign zalora dengan goal (lanjutan)	135
	Tabel 4.4 Bobot pernyataan	
	Tabel 4.5 Hasil pengujian metode QUIM terhadap <i>website</i> zalora Indonesia	
	Tabel 4.6 Hasil pengujian metode QUIM terhadap <i>redesign website</i> zalora Indonesia menggunakan goal directed design.....	

INTISARI

PERANCANGAN ULANG WEBSITE ZALORA INDONESIA MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DAN ASPEK QUIM

Salah satu *website online shop* terbesar di Indonesia adalah zalora Indonesia. Pada tahun 2014 zalora Indonesia menempati peringkat pertama pada *Top Brand Online Shop Fashion*. Dalam hal ini zalora Indonesia harus memperhatikan layanan kualitas *online* khususnya dalam penyampaian informasi produk yang ada. Kesan pertama *user* saat menggunakan *website* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menarik ketertarikan *user*. Untuk mengetahui *goal* dari *user* tersebut diperlukan beberapa tahapan yang harus dilalui. Penelitian ini fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai oleh *user* dengan melakukan perancangan yang lebih menitikberatkan pada bagian desain.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *goal directed design* yang berarti merancang sebuah desain yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan *user* dalam menggunakan sebuah *website*. Setelah dilakukan perancangan ulang kembali menggunakan metode *goal directed design*. Peneliti melakukan uji kualitas *website* menggunakan *usability metric efficiency* dan penilaian QUIM dengan membandingkan *website* zalora Indonesia dengan *redesign website* zalora menggunakan metode *goal directed design*. Penelitian ini akan diuji oleh 150 orang yang terbagi menjadi 5 golongan pekerjaan yang berbeda. Terdapat 30 orang yang bekerja sebagai dosen, 30 orang sebagai pengusaha, 30 orang sebagai wiraswasta, 30 orang sebagai mahasiswa dan 30 orang sebagai ibu rumah tangga.

Berdasarkan hasil uji coba *usability metric efficiency* dan aspek penilaian QUIM terlihat bahwa *redesign website* zalora Indonesia menggunakan metode *goal directed design* memberikan hasil yang baik dari desain sebelumnya. Metode ini memberikan hasil pengujian *usability website* yang sangat baik yaitu sebesar 80,37%. Angka ini meningkat dari pengujian sebelumnya dimana *website* zalora

hanya mendapatkan nilai 46,07%. Nilai *effectiveness* dan *efficiency* juga mengalami peningkatan. *Effectiveness* yang pada awalnya hanya 48,62% mengalami peningkatan menjadi 79,78%. Nilai *efficiency* meningkat sebesar 36,9% dimana yang awalnya hanya 45% berubah menjadi 81,90%. Selain itu, terdapat faktor *productivity* yang mengalami peningkatan tertinggi setelah dilakukan perancangan ulang yaitu dari 43,24% menjadi 84,04%. Hal dikarenakan pada *website* yang dibangun memiliki beberapa navigasi yang mudah untuk dilihat seperti zalora magazine dan juga *clearance sale*

Kata Kunci: (*Goal Directed Design, QUIM, Desain, Website*)

©UKDW

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Indonesia berada pada peringkat 6 dengan jumlah pengguna internet sebesar 83,7 juta (Emarketer, 2013). Internet memberikan banyak pengaruh positif seperti memberikan kemudahan dalam kegiatan bisnis. Di era sekarang ini, kegiatan bisnis dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus bertatap muka yaitu dengan sistem *online*.

Kegiatan bisnis secara *online* dapat dilakukan melalui *website online shop*. *Website online shop* merupakan sebuah jembatan komunikasi antara pembeli dengan penjual produk yang bertujuan untuk memudahkan pembeli dalam membeli produk. Saat ini di Indonesia sudah terdapat banyak *website online shop* zalora Indonesia, lazada.co.id, tokopedia.com, localbrand.co.id, blibli.com. Hasil survei Badan Pusat Statistik tahun 2013 menunjukkan bahwa 78% pengguna internet mencari informasi barang melalui e-commerce (Marius dan Pinontoan, 2014).

Salah satu *website online shop* terbesar di Indonesia adalah zalora Indonesia. Pada tahun 2014 zalora Indonesia menempati peringkat pertama pada *Top Brand Award for Online Shop Fashion*. Perusahaan yang bergerak di bidang *fashion* ini memiliki koleksi lebih dari 500 merek lokal. Di tahun 2014, zaloramengklaim bahwa mereka telah memiliki 2.000 penjual dan 100.000 produk (Melissa, 2016).

Dengan semakin banyaknya *website online shop* yang bermunculan membuat persaingan dalam dunia bisnis semakin kuat. Walaupun zalora Indonesia

memiliki persentase yang cukup jauh dari peringkat kedua yaitu Lazada.co.id dalam penyampaian informasi produk yang ada yang berarti bukan jaminan bahwa Zalora Indonesia sudah unggul dalam persaingan *online shop*. Hal ini membuktikan bahwa Zalora Indonesia harus memerhatikan layanan kualitas *online* khususnya dalam penyampaian informasi produk yang ada.

Dalam memberikan setiap informasi mengenai produknya yang terdapat pada *website*. Zalora Indonesia masih belum membantu pembeli dalam mencari informasi. Hal ini sudah dibuktikan melalui *survey* dengan membagikan kuesioner terhadap 20 orang *user* aktif *website online shop*. Kuesioner ini berisi pertanyaan tentang beberapa *website online shop* yang ada di Indonesia.

Berdasarkan dari kuesioner yang sudah disebar terdapat 11 dari 20 orang *user website online shop* mengatakan bahwa *website* Zalora Indonesia sangat susah untuk diakses karena dalam tampilan awal *website* Zalora banyak tulisan berisi deskripsi panjang yang kurang tepat diletakkan di tampilan awal *website* dan juga beberapa navigasi yang cukup membingungkan. Kata-kata yang terlalu banyak dan juga beberapa navigasi yang membingungkan hanya akan membuat *user* kehilangan minat untuk melihat *website* tersebut.

Kesan pertama *user* saat menggunakan *website* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menarik ketertarikan *user*. *Goal directed design* adalah sebuah metode perancangan yang lebih menitikberatkan pada bagian perancangan. Metode ini fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai oleh *user*. Untuk mengetahui *goal* dari *user* tersebut diperlukan beberapa tahapan yang harus dilalui. Tahapan ini berfungsi untuk mempermudah desainer mengetahui kebutuhan dan keinginan dari *user*. Perancangan ulang *website online shop* yang berfokus pada tujuan dari pembeli diharapkan mampu memenuhi tujuannya dari dirancang kembali *website* Zalora Indonesia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disebutkan ini maka diperlukan perancangan kembali *website* Zalora Indonesia. Penulis menggunakan

metode *goal-directed design* yang berarti merancang sebuah desain yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan *user* dalam menggunakan sebuah *website*, sehingga *user* akan merasa puas ketika menjalankan *website* tersebut *user* juga akan menjalankan *website* tersebut dengan tampilan desain yang *sederhana* dan mudah sehingga tujuan *user* akan tercapai yaitu dengan melakukan pembelian sebuah produk maupun melihat informasi secara lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, adapun rumusan masalah yang dibahas adalah apakah hasil rancangan ulang arsitektur informasi dan navigasi *website online shop* zalora Indonesia dengan menggunakan metode *goal-directed design* agar tujuan *user* dalam mengakses *online shop* menjadi lebih lebih efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan penelitian dalam penelitian ini ialah :

- Peneliti tidak mengubah tampilan *share and save*.
- Penelitian ini hanya meneliti desain antarmuka saja.
- Data yang ada dalam *website* ini adalah data *dummy*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dilakukan ialah menerapkan aspek penilaian QUIM dalam perancangan arsitektur informasi dan navigasi *website online shop* zalora Indonesia agar tujuan dari *user* dalam mengakses *online shop* menjadi lebih efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ialah :

1. Bagi penulis :
Penulis dapat menerapkan ilmu – ilmu yang didapat selama melakukan perkuliahan di Universitas Kristen Duta Wacana pada prodi infomatika.
2. Bagi masyarakat :

Masyarakat dapat membeli dan mencari informasi produk yang dijual oleh Zalora Indonesia tanpa harus datang ke lokasi toko

3. Bagi Zalora Indonesia online shop

Zalora Indonesia shop dapat meningkatkan kualitas *marketing* secara efektif dan efisien dengan *website* yang lebih baik. Sehingga dapat menarik perhatian *user* untuk membeli produknya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah gambaran rancangan sebuah penelitian yang meliputi aturan, prosedur, urutan, langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu yang diperlukan, sumber data sebagai acuan, maupun cara/teknik yang dipakai dalam memperoleh data dan analisis data. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan beberapa metode untuk penelitian ini, antara lain:

1.6.1 Pengumpulan Data

- *Research*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi langsung, wawancara dan pemberian kuesioner dengan calon *user website*. Hal ini dilakukan oleh peneliti agar mendapatkan hasil data yang bersifat kualitatif mengenai *website* yang akan dibangun.

- *Modeling*

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan berdasarkan data-data yang dikumpulkan untuk menentukan target-target desain yang penting seperti *layout* dan navigasi pada *website*.

- *Requirement*

Pada tahap ini peneliti menggunakan analisis dari data personel dan kebutuhan fungsional didasarkan pada prioritas pada tujuan *user*, ini akan

mengarah kepada desain antarmuka yang sederhana dalam tugas tapi memberikan hasil yang maksimal.

1.6.2. Pembentukan *Prototype*

- *Framework*

Pada tahap ini peneliti membuat sebuah rancangan awal desain *website* berbentuk *prototype* sehingga memperlihatkan bagian-bagian yang terkait sesuai dengan skenario konteks. *Prototype* ini langsung di *review* oleh *client* sebanyak 2-3 interaksi, sehingga menghasilkan konsep desain yang stabil dan menunjukkan struktur *mal* dan logis.

- *Refinement*

Pada tahap ini peneliti melanjutkan hasil *framework* untuk lebih menyempurnakan desain yang sudah dibuat sesuai dengan skenario konteks baik secara fungsi yang dijalankan oleh *website* maupun dari segi *design*.

1.6.3 Evaluasi

Pada tahap akhir ini peneliti melakukan analisis hasil *website* yang sudah di buat. Peneliti menggunakan penilaian *website* ini dengan aspek (*Quality in Use Integrated Measurement*) sebagai parameter penilaian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan oleh peneliti untuk mengerjakan laporan tugas akhir ini sesuai dengan ketentuan dari buku panduan penulisan tugas akhir. Penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

Bab 1: Pendahuluan

Pada bab pertama, peneliti membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang dicapai peneliti dan metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Bab 2: Tinjauan Pustaka

Pada bab kedua, peneliti menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada tinjauan pustaka berisi beberapa penelitian yang serupa dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan landasan teori berisi dasar teori-teori yang digunakan dan mendukung penelitian yang dibuat oleh peneliti.

Bab 3 : Perancangan Sistem

Pada bab ketiga, peneliti menjelaskan mengenai perancangan sistem yang akan dibuat. Bab ini terdiri dari bagaimana tahapan-tahapan pembangunan sistem, rancangan data pelatihan, rancangan sistem, serta rancangan pengujian dari sistem.

Bab 4: Implementasi dan Analisis Sistem

Pada bab keempat, peneliti menjelaskan mengenai hasil implementasi yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan dapat berupa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan dari hasil tersebut, peneliti juga menganalisis hasil penelitian.

Bab 5: Kesimpulan

Pada bab kelima, peneliti menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil maupun analisa penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dan saran. Kesimpulan berisi tentang hasil keseluruhan yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung. Sedangkan saran dapat berupa sesuatu hal yang dapat dikembangkan dari penelitian yang telah dilakukan untuk penelitian yang akan mendatang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan semua tahapan yang telah dilakukan dalam merancang ulang kembali *website* zalora Indonesia dengan menggunakan metode goal directed design dan aspek penilaian QUIM, maka kesimpulan yang didapat sebagai berikut :

Penggunaan metode *goal directed design* dan aspek QUIM dalam merancang desain antarmuka *website* Zalora memberikan hasil yang baik dari desain sebelumnya. Metode ini memberikan hasil pengujian *usability website* yang sangat baik yaitu sebesar 80,37%. Angka ini meningkat dari pengujian sebelumnya dimana *website* zalora hanya mendapatkan nilai 46,07%. Nilai *effectiveness* dan *efficiency* juga mengalami peningkatan. *Effectiveness* yang pada awalnya hanya 48,62% mengalami peningkatan menjadi 79,78%. Nilai *efficiency* meningkat sebesar 36,9% dimana yang awalnya hanya 45% berubah menjadi 81,90%. Selain itu, terdapat faktor *productivity* yang mengalami peningkatan tertinggi setelah dilakukan perancangan ulang yaitu dari 43,24% menjadi 84,04%. Hal dikarenakan pada *website* yang dibangun memiliki beberapa navigasi yang mudah untuk dilihat seperti zalora magazine dan juga *clearance sale*.

5.2 Saran

Dalam penelitian hanya mengukur kecepatan waktu setiap responden dalam menyelesaikan sebuah task yang berarti masih belum cukup untuk menilai tingkat *usability* sebuah desain. Masih banyak yang bisa dikembangkan dari penelitian ini seperti menilai tingkat *number off errors* yang dilakukan oleh responden atau mengukur penyebab dari tingginya *number of click* dari sebuah desain. Hal ini bisa diwujudkan dengan menggunakan metode pengukuran *usability* seperti *User Centered Design* dan juga aspek penilaian lainnya seperti

menggunakan *SUS(System Usability Scale)*. Agar desain yang dibangun kembali bisa lebih bervariasi lagi baik dari segi warna, tata letak, *icon* dan juga huruf.

©UKDW

DAFTAR PUSTAKA

Abanat, P.A (2016). “Penerapan Goal Directed Design Dalam Pengembangan Aplikasi Uji Kemampuan Dasar Bahasa Jerman”. *Skripsi*. Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.

Achmandi, A. (2017). Rekomendasi *User Interface* Pada *Website* Dikti Menggunakan Metode . *e-Proceeding of Engineerin*, 5063.

Aziz, N.S., Kamaludin, A., Sulaiman, N. (2013). Accessing *Website Site Usability* Measurement. *IJRET: International Journal of Research in Engineering and Technology*, 388-390

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*, 4th Edition. USA: Wiley Publishing.

Marius, P. dan Pinontoan, F. (2014). *Penggunaan Internet Sektor Bisnis 2013*. (e-book). Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia <https://apjii.or.id/download/file/SurveiPenggunaanInternetSektorBisnis2013.pdf> (diakses 17 Oktober 2018).

Melissa. 2016. 10 Toko Baju Online Termurah dan Terlengkap Favorit Muda Mudi Indonesia!. <http://miner8.com/id/15613> (diakses 17 Mei 2018)

Muttaqi, M. Z. (2014). Evaluasi *Usability* Menggunakan Parameter dan Metode Hierarchicahl *Task Analysis*.

Nugraha, Y. A (2016). “Sistem Informasi Geografis Persebaran Kelompok Tani Desa Karangsembung Menggunakan ArcGis”. *Skripsi*. Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.

Padda, H. (2009). : *A Model Usability/Quality in use Measurement*. Germany: LAP Lambert Academic Publishing.

Prasojo, V. S. (2015). Rekomendasi *User Interface* Menggunakan Metode pada Website PPDU Telkom University . *e-Proceeding of Engineering*, 7791.

Williams, A. (2009). *User-Centered Design, Activity-Centered Design, and Goal-Directed Design: A Review of Three Methods for Designing Website Applications*.

Yudha,A.S.2016.”Implementasi Dalam Perancangan Situs Katalog Pakaian Online”. *Skripsi*.Fakutas Teknologi Informasi,Universitas Kristen Duta Wacana.

©UKDW