

**PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR TRADISIONAL DENGAN
METODE LIST PATTERN**

Skripsi



oleh
ANGGA SEPTA AJI
71130074

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2020|

PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR TRADISIONAL DENGAN METODE LIST PATTERN

Skripsi



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

Disusun oleh

ANGGA SEPTA AJI
71130074

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angga Septa Aji
NIM : 71130074
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR TRADISIONAL DENGAN METODE LIST PATTERN”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18 Agustus 2020

Yang menyatakan



Angga Septa Aji
NIM 71130074

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR TRADISIONAL DENGAN METODE LIST PATTERN

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, 10 Agustus 2020



ANGGA SEPTA AJI
71130074

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR
TRADISIONAL DENGAN METODE LIST
PATTERN
Nama Mahasiswa : ANGGA SEPTA AJI
N I M : 71130074
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 10 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II

Ditandatangani secara digital
13/08/2020
dikomunikasikan melalui email



Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBANGUNAN WEBSITE PASAR TRADISIONAL DENGAN METODE LIST PATTERN

Oleh: ANGGA SEPTA AJI / 71130074

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 22 Juli 2020

Yogyakarta, 10 Agustus 2020
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.
3. Budi Susanto, S.Kom., M.T.
4. Prihadi Beny Waluyo, S.Si., MT.



Dekan

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

Ketua Program Studi



(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan penelitian Tugas Akhir dengan baik dan lancar.

Penyusunan Laporan Penelitian Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan akademik Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi pengguna dan pengembang selanjutnya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada orang-orang yang telah berperan dalam pembuatan Skripsi ini, antara lain :

1. Tuhan Yesus Kristus atas rahmat, hikmat, berkat, dan anugrah yang dilimpahkan kepada penulis.
2. Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing serta memberikan bantuan, masukan dan semangat kepada penulis selama pembuatan Skripsi ini dengan penuh kesabaran.
3. Bapak Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dapat membimbing serta memberikan banyak bantuan berupa petunjuk, masukan serta semangat kepada penulis selama pembuatan Skripsi ini dengan penuh kesabaran.
4. Orang tua, adik, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan bantuan, dan semangat sehingga penulis dapat melewati segala kendala dan menyelesaikan program dan laporan

Skripsi ini dengan baik. Terimakasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan.

5. Teman-teman yang selalu ada ketika dibutuhkan, Agung, Bima, Daniel, Ega, Haryo, Rico, Rheo, Punto, dan Theo terimakasih karena selalu memberikan dorongan dan motivasi, juga bantuan ketika dibutuhkan.
6. Teman-teman seperjuangan TI angkatan 2013 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
7. Teman-teman SMA lainnya, yang masih sering memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
8. Pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan program dan penulisan laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca agar pada kesempatan selanjutnya penulis dapat berkembang dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekurangan dan kesalahan dalam pembuatan program dan laporan Skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini dapat berguna untuk menambah wawasan bagi pembaca.

Yogyakarta, Juli 2020

Angga Septa Aji

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 <i>List dan Grid Layout</i>	8
2.2.2 <i>Usability Testing</i>	14
2.2.3 Analisa Hasil Uji.....	15
BAB III	19
3.1 Sistematika Penelitian	19
3.2 Kebutuhan Perangkat	19
3.2.1 Perangkat Keras	19
3.2.2 Perangkat Lunak	20
3.3 Wawancara Konten	20
3.4 <i>Use Case Diagram</i>	21
3.4.1 Deskripsi <i>Use Case</i>	23
3.5 Subjek Penelitian	27
3.6 Penyusunan Tugas Uji <i>Usability</i>	28

3.7 Perancangan Desain Sistem.....	30
3.7.1 Halaman Utama	30
3.7.2 Halaman Berita	32
3.7.3 Halaman Barang	33
3.7.4 Halaman Informasi Pasar.....	34
3.8 Pelaksanaan Uji Usability	35
BAB IV	36
4.1 Implementasi Sistem	36
4.1.1 Halaman Utama	36
4.1.2 Halaman Berita	38
4.1.3 Halaman Barang	40
4.1.4 Halaman Informasi Pasar.....	42
4.2 Analisa Sistem	43
4.2.1 Demografi <i>Sampling</i>	43
4.2.2 <i>Task Success</i>	45
4.2.3 <i>Time on Task</i>	47
4.2.4 <i>Easy to Learn</i>	55
4.3 Analisa <i>System Usability Scale</i>	60
BAB V.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
Daftar Pustaka	63
LAMPIRAN.....	65
LAMPIRAN-A	65
A-1 HASIL INTERVIREW KONTEN	65
LAMPIRAN-B	66
B-1 Tabel Daftar Tugas	66
B-2 SUS	67
B-3 SUS untuk Validasi.....	68
LAMPIRAN-C	69
C-1 <i>Task Success</i>	69
C-2 <i>Time on Task</i> (sudah urut sesuai umur, batas warna pink)	70

C-3 Easy to Learn	70
C-4 SUS VALIDASI	72
C-5 SUS HITUNG	73
LAMPIRAN-D	74
D-1 KARTU KONSULTASI	74
D-2 FORM REVISI	78
D-3 BERITA ACARA PENDADARAN	79
LAMPIRAN-E	80
E-1 SOURCE CODE	80

Abstrak

Peranan pasar tradisional sedikit demi sedikit tergerus dengan adanya pasar modern. Oleh sebab itu, pemerintah berusaha mempertahankan adanya pasar tradisional agar tetap ada, terlebih untuk masyarakat yang masih mengandalkan pasar tradisional sebagai tempat berbelanja. Salah satu usaha pemerintah adalah membuat iklan layanan masyarakat untuk menarik masyarakat berbelanja di pasar tradisional. Menurut penulis usaha-usaha tersebut menjadi lebih efektif bila didukung dengan promosi yang lebih luas lagi. Maka pada penelitian ini penulis akan membangun sebuah website dengan usability yang baik, yang diharapkan berimbas pada naiknya trafik akses website, sehingga menarik konsumen lebih banyak ke pasar tradisional.

Untuk menghitung nilai usability, pada penelitian ini akan dilakukan uji pada website yang dibuat oleh penulis. Metode yang digunakan adalah usability testing (task success, time on task dan memorability) serta kepuasan responden dengan SUS. Kemudian Website akan diujikan kepada 30 responden dengan syarat-syarat yang sudah disusun.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa website yang telah disusun menggunakan metode list mendapatkan hasil yaitu 100% rate pada task success, berikutnya hasil presentase ketepatan waktu yang masuk kategori baik pada time on task, dan nilai yang baik pada aspek memorability berdasarkan tugas yang diberikan.

Abstract

Traditional market's role is now eroded by modern market's existence. Therefore, government is trying to keep traditional market exist, especially for consumer who rely on traditional market to shop. One of the government's effort is make a public announcements to attract people to shopat traditional market. In author's point on view these effort will be effective if supported by wider promotion. In this journal, website with good usability will be build, which expected to increase website traffic, and attract consumer to tarditional market.

In this journal, author will calculate the value of usabiity, by testing the website. There are Task Success, time on task, memorability, and satisfaction to be analized. The website will be tested to 30 respondents with some prepared condition.

As the result from this journal, we can see that website that build by List Pattern method get 100% result in task success, good categories value in time on task, and high value ini memorability based on task given.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Kotler dan Amstrong, 1999) pasar adalah seperangkat pembeli aktual dan potensial dari sebuah produk atau jasa. Ukuran dari pasar sendiri tergantung pada jumlah orang yang menunjukkan kebutuhan, memiliki kemampuan dalam pertukaran. Jadi secara umum pasar merupakan tempat untuk bertransaksi barang maupun jasa. Salah satu pasar yang sudah ada cukup lama adalah pasar tradisional. Pasar tradisional juga merupakan tempat untuk bertransaksi barang kebutuhan sehari-hari seperti beras, gula, gandum hingga barang kebutuhan rumah tangga seperti kursi, baju dan lain sebagainya. Namun keberadaannya kini mulai tersingkir bersamaan adanya pasar modern seperti supermarket, yang menyebabkan pertumbuhan positif pada pasar modern namun penurunan pada pasar tradisional. Menurut (Nielson, 2003) pasar modern tumbuh sebesar 31.4%, bersamaan dengan itu, pasar tradisional menurun sebesar 8%. Untuk sebab itu pemerintah berusaha dengan berbagai cara agar pasar tradisional ini tetap ada dan menjadi bagian dalam memenuhi kebutuhan manusia. Banyak cara yang telah dilakukan seperti, pembuatan iklan di televisi dan memperbaiki bangunan pasar tradisional. Cara lainnya adalah dengan mempromosikan pasar tradisional tersebut dengan media lain. Media online adalah salah satu media yang efektif untuk promosi. Media online yang paling umum adalah melalui sebuah website.

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan *webpage* dan *link* dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Lukmanul, 2004). Website ini tentu bukan menjadi barang yang baru untuk orang di zaman modern. Website cukup mudah diakses

karena koneksi internet juga semakin baik. Sehingga informasi yang didapatpun akan semakin banyak.

Dalam penelitian ini akan dirancang sebuah portal website yang menyajikan informasi mengenai pasar tradisional seperti berita terbaru, berita tentang pasar tradisional, maupun pengumuman acara di dalam pasar tradisional karena belum ada website yang dibuat secara khusus untuk pasar tradisional. Pembangunan website dilakukan dengan menggunakan *List Layout*. Dengan menggunakan metode ini pembaca dapat mengambil informasi yang dibutuhkan, karena tata letak website yang akan didasari pada *List Layout*. Selain itu akan dilakukan juga *usability testing* untuk mengukur seberapa berhasil metode ini dilakukan untuk sebuah website portal yang berisi informasi. Penulis telah melakukan *interview* dengan penanggung jawab pasar Sentul, tiga pedagang pasar dan tiga orang umum. Hasilnya, beberapa konten yang akan ditampilkan didalam website, yang menjadi *requirement* dalam pembuatan website sudah didapatkan. Konten tersebut dapat bertambah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *List Layout* untuk pembuatan website?
2. Apakah dengan *List Layout*, akan menghasilkan tata letak informasi dengan *usability* yang tinggi pada website?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diangkat penulis pada penelitian ini adalah:

1. Sistem tidak mencakup keamanan website.
2. Responden untuk penelitian ini dibatasi hanya untuk pengunjung pasar saja.
3. Sistem mencakup pasar tradisional di Kota Yogyakarta (Pasar Sentul dan Pasar Lempuyangan)
4. Uji coba sistem hanya mencakup website dengan basis perangkat mobile.

5. Syarat untuk responden, ditentukan dari hasil wawancara di lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah portal website yang menampilkan informasi yang berhubungan dengan pasar tradisional, yang dibutuhkan pengguna, berdasarkan penataan konten dengan *List Layout*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk berbagi informasi untuk penjual dan pendatang.
2. Sarana promosi pasar tradisional secara modern.
3. Meningkatkan pengunjung seiring dengan meningkatnya akses terhadap website.
4. Menampilkan berita-berita dari sumber resmi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Penulis melakukan pencarian informasi dari jurnal, internet, dan sumber informasi lain mengenai metode yang akan dipakai dalam membuat sistem terkait, yaitu *List Layout* dan perhitungan untuk menentukan *usability* sistem.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data tahap satu akan penulis lakukan dalam bentuk *interview* kepada responden (penanggung jawab pasar, pedagang, dan masyarakat umum) yang berada di lingkungan pasar tradisional dengan memberikan beberapa pertanyaan singkat tentang konten-konten apa saja yang diperlukan oleh responden dalam pembuatan website ini. Dalam kasusnya penulis memilih dua pasar yang menjadi target untuk melakukan pengumpulan data yaitu pasar Sentul yang berada di Jl. Sultan Agung No.52, Gunungketur, Pakualaman, Kota

Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta dan pasar Lempuyangan yang berada di Jl. Hayam Wuruk, Tegal Panggung, Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dari pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, ada beberapa informasi yang dibutuhkan menjadi konten pada portal website yang akan dibuat. Konten yang dimaksud dibagi menjadi empat menu utama yaitu berita, harga barang, informasi pasar dan informasi website. Pada menu berita akan dibagi menjadi beberapa submenu yaitu berita umum, berita kegiatan, dan berita promosi. Berikutnya pada menu harga barang akan berisi harga berdasarkan komoditas barang, range harga yang akan di *update* oleh pihak pengelola pasar dan waktu harga di *update*. Berikutnya untuk info pasar akan berisi lokasi pasar atau alamat, nama pasar, dan keunggulan (keunikan). Lalu informasi website akan berisi informasi umum mengenai website yang ada.

3. Perancangan *Prototype*

Penulis akan merancang sebuah *mockup* website sebagai rancangan awal website yang akan diuji. Pembuatan *mockup* ini akan didukung dengan teori *List Layout* dalam penyusunan konten website. Berikutnya penulis akan membuat rancangan desain website dalam bentuk *code*. Lalu penulis akan menambahkan fungsi-fungsi yang dibutuhkan pada halaman website.

Penulis juga akan memberikan fungsi *admin* pada portal website yang akan dibuat, hal ini memungkinkan *admin* untuk mengganti informasi dari dalam database untuk melakukan *update* informasi yang lebih baru.

4. Testing Sistem

Setelah membangun website yang sesuai dengan teori *List Layout*, penulis akan melakukan uji *usability* website kepada responden, dengan empat dari lima dimensi *usability* yaitu:

1. *Learnability*, melihat seberapa baik sebuah sistem agar bisa digunakan, melalui tugas (*task*) yang ada.

2. *Efficiency*, mengukur kecepatan pengguna dalam mengakses suatu sistem.
3. *Memorability*, melihat seberapa baik sebuah sistem agar bisa digunakan secara berkelanjutan.
4. *Satisfaction*, melihat seberapa puas responden dalam menggunakan sistem.

5. Evaluasi Sistem

Untuk melakukan evaluasi pada portal website yang telah dibuat, penulis akan melakukan uji pengguna dengan SUS (*System Usability Scale*). Penulis memberikan 10 pertanyaan yang berkaitan dengan tiga indikator *usability* dengan masing-masing pilihan jawaban yang disiapkan. Dari proses ini diharapkan sistem mendapatkan hasil yang baik sehingga dapat memenuhi kriteria yang dibutuhkan responden melalui tiga indikator tadi.

	Strongly Disagree						Strongly Agree
1. I think that I would like to use this product frequently.	1	2	3	4	5		
2. I found the product unnecessarily complex.	1	2	3	4	5		
3. I thought the product was easy to use.	1	2	3	4	5		
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this product.	1	2	3	4	5		
5. I found the various functions in the product were well integrated.	1	2	3	4	5		
6. I thought there was too much inconsistency in this product.	1	2	3	4	5		
7. I imagine that most people would learn to use this product very quickly.	1	2	3	4	5		
8. I found the product very awkward to use.	1	2	3	4	5		
9. I felt very confident using the product.	1	2	3	4	5		
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this product.	1	2	3	4	5		

Gambar 1. 1. Contoh Kuesioner SUS

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I, PENDAHULUAN. Bab ini berisi gambaran umum mengenai penelitian yang akan dilakukan yang mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian,

Bab II, LANDASAN TEORI, Bab ini berisi mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Pada landasan teori memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip utama yang digunakan dalam pembangunan sistem penelitian ini.

Bab III, ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM. Bab ini berisi tentang analisis teori yang digunakan dan bagaimana teori tersebut dapat diimplementasikan kedalam sistem yang akan digunakan. Bab ini juga menjelaskan proses-proses perancangan sistem dengan teori yang telah dipilih, berisi perancangan basis pengetahuan, alur kerja sistem, antarmuka pemakai dan perancangan penelitian.

Bab IV, IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM. Bab ini berisi tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebagaimana sudah dirancang pada bab III dan juga dilakukan pembahasan analisis sistem yang juga disertai dengan hasil capture sistem yang telah dibangun.

Bab V, KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini memuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian pembangunan website pasar tradisional dengan metode *List Pattern* dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan desain dengan *List Pattern* secara teratur mampu menampilkan konten-konten didalam website dengan memperhatikan komponen-komponen pada *list*.
2. Berdasarkan hasil uji usability, pembangunan website dengan metode *List Layout* dapat dikatakan *usable*. Hasil uji *task success* pada masing-masing tingkatan umur mencapai 100%. Sedangkan pada pengujian *time on task*, didapatkan tingkat efisiensi waktu 74.60% pada rentan umur 21-30 tahun, 68.23% pada rentan umur 31-40 tahun, dan 61.99% pada rentan umur 41-50 tahun. Ketiga nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Pada uji *memorability*, website mencapai 100% pada tugas mencari pasar dan 96.67% pada tugas mencari barang. Berikutnya tingkat kepuasan berdasarkan SUS, website mencapai nilai 74.5.

5.2 Saran

Program yang telah dibuat oleh penulis mampu dikembangkan lebih agar dapat menjadikan sistem yang lebih baik. Adapun saran yang diajukan untuk pengembangan sistem meliputi:

1. Observasi lebih lanjut untuk subjek yang akan dijadikan responden, sehingga analisis bisa lebih terperinci.
2. Menggunakan aspek *usability* lain dalam analisis, misal error agar hasil lebih rinci.
3. Menggunakan teori lain seperti *gesalt principle* agar penempatan konten lebih baik sehingga hasil *usability* meningkat.

Daftar Pustaka

- Akbar, G., & Tjendrowaseno, T. I. (2015). Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Indonesian Journal on Networking and Security*.
- Andrew, C. (2014). *The Anatomy of a Grid*. Retrieved from <https://uxdesign.cc/the-anatomy-of-a-grid-c955d5355fae>
- Braganza, C., Marriott, K., Moulder, P., Wybrow, M., & Dwiyer, T. (2009). Scrolling Behaviour with Single- and Multi Column Layout. *Proceedings of the 18th international conference on World wide web*, 831-840.
- Chandra. (2006). *7 Jam Belajar Interaktif Flash Professional 8 untuk Orang Awam*. Maxikom.
- Filner, A., McLain, J., & Dadi, A. (2008). *United State of America Patent No. 7,362,311*.
- Ghaffur, T. A., & Nurkhamid. (2017). ANALISIS KUALITAS SISTEM INFORMASI KEGIATAN SEKOLAH BERBASIS MOBILE WEB DI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA.
- Hakim, L., & Musalini, U. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jon, D. (2011). *HTML&CSS design and build websites*. Canada: John Wiley&sons Inc.
- Joseph, D. (2019, October 15). *Guide to list UI design: principles and examples*. Retrieved from <https://www.justinmind.com/>: <https://www.justinmind.com/blog/list-ui-design/>
- KBBI Daring*. (n.d.). Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daftar>
- Lestari, S., & Pratama, S. A. (2018). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN DI PASAR SORE PURIJAYA TANGERANG DENGAN METODE SWOT. *Jurnal Teknik*, 95-101.
- Lists*. (n.d.). Retrieved from <https://material.io/>: <https://material.io/components/lists>
- Nich, B. (2019, November 8). *Top Website Layouts That Never Grow Old*. Retrieved from [xd.adobe.com: https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/11-website-layouts-that-made-content-shine-in-2019/](https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/11-website-layouts-that-made-content-shine-in-2019/)
- Nurhandayani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (n.d.). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 83-93.

- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience*. Morgan Kaufmann.
- Setiawan, I. (2014, September 30). *Web Design Menggunakan Grid*. Retrieved from <http://www.tutorial-webdesign.com/web-design-menggunakan-grid/>
- Thomas, N. (2015). *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website*. Retrieved from <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials*. Singapore: Rockport Publishers.
- Tullis, T., & Albert, B. (2008). *Measuring the User Experience*. Morgan Kaufmann.

UKDWN