

# **ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP SITUS JUAL BELI ONLINE**

Skripsi



oleh  
**GIOVANNI ANGGASTA**  
**22074237**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA 2018

# **ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP SITUS JUAL BELI ONLINE**

Skripsi



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

Disusun oleh

**GIOVANNI ANGGASTA**

**22074237**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA 2018

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP SITUS JUAL BELI ONLINE**

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, 9 Januari 2018



GIOVANNI ANGGASTA  
22074237

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP  
SITUS JUAL BELI ONLINE  
Nama Mahasiswa : GIOVANNI ANGGASTA  
NIM : 22074237  
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)  
Kode : TIW276  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 9 Januari 2018

Dosen Pembimbing I



Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs.

Dosen Pembimbing II



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

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP SITUS JUAL BELI ONLINE

Oleh: GIOVANNI ANGGASTA / 22074237

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


Yogyakarta, 9 Januari 2018  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs.
2. Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng
3. Joko Purwadi, M.Kom
4. Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom., M.Cs.

Dekan

Ketua Program Studi

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

  
(Gloria Virginia, Ph.D.)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, dan rahmat-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“ANALISIS USABILITY TESTING TERHADAP SITUS JUAL BELI ONLINE”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupu spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Budi Susanto, S.Kom., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
2. Gloria Virginia S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Ketua Prodi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.
3. Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Ignatia Dhian EKR, S.Kom.,M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tua, ayahanda tercinta alm Antonius Tjandra dan ibunda tersayang Emmie Etvitri S. serta adik saya Jeanne yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
6. Budhe Wiwiek dan Kakak Anggi yang juga telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
7. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.

8. Teman-teman seangkatan yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi saya.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, Januari 2018

Giovanni Anggasta

## INTISARI

Saat ini, situs jual beli secara *online* banyak diminati oleh masyarakat karena dapat membeli barang-barang tersebut dimana saja dan kapan saja selama mereka terkoneksi dengan Internet. Berdasarkan data *traffic* dari alexa.com ada 3 situs jual beli dengan konsep *online marketplace* yaitu bukalapak, tokopedia dan lazada yang menduduki ranking lumayan tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* dari 3 situs jual beli tersebut yang berbasis *online marketplace* dimana belum ada yang membandingkan seberapa baik aspek *usability* dari ketiga situs ini. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner UEQ dan menganalisis dengan uji t-test. Responden yang digunakan adalah sebanyak 30 responden dengan kriteria pernah melakukan belanja online sebelumnya.

Berdasarkan hasil uji penelitian dengan UEQ *Compare Product* yang telah didapatkan, situs bukalapak memiliki nilai *user experience* yang baik dibandingkan dengan 2 situs yang lain. Hasil analisis juga menunjukkan bukalapak memiliki *success rate* 100% dan *error rate* 0 dengan pengerjaan tugas rata-rata 12 detik.

**KATA KUNCI:** UEQ (*User Experience Questionnaire*), *Usability Testing*, *online marketplace*.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN .....	IV
HALAMAN PENGESAHAN .....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
INTISARI.....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN .....	XV
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 <i>Online Marketplace (Elektronik Marketplace)</i> .....	9
2.2.2 <i>Usability</i> .....	9
2.2.3 <i>Usability Testing</i> .....	11
2.2.4 <b>Partisipan</b> .....	<b>12</b>
2.2.5 <b>Skenario tugas</b> .....	<b>13</b>
2.2.6 <i>Success rate</i> .....	14
2.2.7 <i>Error rate</i> .....	15
2.2.8 <i>Time on task</i> .....	15
2.2.9 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	16

<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
3.1 Perangkat keras dan lunak yang digunakan.....	19
3.1.1 Perangkat Keras .....	19
3.1.2 Perangkat Lunak .....	19
3.2 Alur Metode Penelitian .....	20
3.2.1 Proses Penelitian .....	20
3.3 Profil situs jual beli <i>online</i> yang berbasis <i>online marketplace</i> .....	22
3.3.1 Tokopedia.com .....	22
3.3.2 Lazada.co.id .....	23
3.3.3 Bukalapak.com.....	24
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.4.1 Kuesioner.....	27
3.4.2 <i>Task</i> .....	30
3.5 Cara Analisis Data.....	31
3.6 Rancangan Kuesioner Penelitian.....	32
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Survey Pertanyaan.....	40
4.1.1 Survey Karakteristik Responden .....	40
4.1.1.1 Jenis Kelamin Responden .....	40
4.1.1.2 Usia Responden.....	41
4.1.1.3 Pekerjaan Responden.....	42
4.1.1.4 Lama Penggunaan Internet dalam 1 minggu.....	43
4.1.1.5 Penggunaan layanan situs jual beli online .....	44
4.1.2 <i>Success Rate</i> .....	45
4.1.3 <i>Error Rate</i> .....	53
4.1.4 <i>Time on task</i> .....	53
4.1.5 Hasil Survey UEQ.....	54
4.1.5.1 Tokopedia.....	55
4.1.5.2 Lazada.....	61
4.1.5.3 Bukalapak.....	66
4.1.5.4 Uji T test <i>Usability</i> Situs Tokopedia, Lazada dan Bukalapak...	71

<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan .....	76
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

©UKDWN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh skenario tugas.....	14
Tabel 2.2 Contoh tabel pengguna saat melakukan tugas.....	14
Tabel 2.3 Contoh Kuesioner UEQ .....	17
Tabel 3.1 Tabel Kuesioner UEQ yang ditambah pertanyaan .....	28
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	40
Tabel 4.2 Usia Responden .....	41
Tabel 4.3 Pekerjaan Responden .....	42
Tabel 4.4 Penggunaan Internet .....	43
Tabel 4.5 Penggunaan Layanan Situs Jual Beli Online .....	45
Tabel 4.6 Keterangan untuk <i>success rate</i> .....	46
Tabel 4.7 <i>Time success rate</i> Tokopedia.. .....	46
Tabel 4.8 <i>Success rate</i> Tokopedia.. .....	48
Tabel 4.9 <i>Time success rate</i> Lazada.. .....	48
Tabel 4.10 <i>Success rate</i> Lazada.. .....	50
Tabel 4.11 <i>Time success rate</i> Bukalapak .....	51
Tabel 4.12 <i>Success rate</i> Bukalapak.. .....	52
Tabel 4.13 <i>Error rate</i> .....	53
Tabel 4.14 <i>Time On Task</i> Tokopedia .....	54
Tabel 4.15 <i>Time On Task</i> Lazada .....	54
Tabel 4.16 <i>Time On Task</i> Bukalapak.....	<b>54</b>
Tabel 4.17 Hasil kuesioner UEQ tokopedia.. .....	55
Tabel 4.18 Hasil Transformasi UEQ Tokopedia.. .....	56
Tabel 4.19 Tabel Nilai <i>Mean</i> Tokopedia.. .....	57
Tabel 4.20 Interpretasi hasil analisis UEQ situs tokopedia.....	<b>57</b>
Tabel 4.21 Hasil kuesioner UEQ Lazada.....	57
Tabel 4.22 Hasil Transformasi UEQ Lazada.....	62
Tabel 4.23 Tabel Nilai <i>Mean</i> Lazada .....	63
Tabel 4.24 Interpretasi hasil analisis UEQ situs Lazada .....	63
Tabel 4.25 Hasil kuesioner UEQ Bukalapak.....	66

Tabel 4.26 Hasil Transformasi UEQ Bukalapak.....	67
Tabel 4.27 Tabel nilai <i>mean</i> Bukalapak.....	68
Tabel 4.28 Interpretasi hasil analisis UEQ situs Bukalapak .....	68
Tabel 4.29 <i>Scale Mean</i> Tokopedia dan Bukalapak.....	71
Tabel 4.30 t-test Tokopedia dan Bukalapak .....	72
Tabel 4.31 <i>Scale Mean</i> Lazada dan Bukalapak .....	72
Tabel 4.32 t-test Lazada dan Bukalapak .....	73
Tabel 4.33 <i>Scale Mean</i> Lazada dan Tokopedia .....	74
Tabel 4.34 t-test Lazada dan Tokopedia.....	74

©UKDWN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur metode penelitian.....	21
Gambar 3.2 situs www.tokopedia.com .....	22
Gambar 3.3 situs www.lazada.co.id .....	23
Gambar 3.4 situs www.bukalapak.com .....	24
Gambar 3.5 <i>Screenshoot</i> kegiatan yang dilakukan terhadap 3 situs .....	25
Gambar 3.6 Poin respon dari Kuesioner UEQ .....	27
Gambar 4.1 <i>Pie chart</i> jenis kelamin responden .....	40
Gambar 4.2 <i>Pie chart</i> usia responden .....	41
Gambar 4.3 <i>Pie chart</i> pekerjaan responden .....	42
Gambar 4.4 <i>Pie chart</i> penggunaan internet responden .....	44
Gambar 4.5 <i>Pie chart</i> penggunaan situs belanja.. ..	45
Gambar 4.6 Chart Tokopedia terhadap <i>Benchmark</i> .....	58
Gambar 4.7 Chart Lazada terhadap <i>benchmark</i> .....	64
Gambar 4.8 Chart UEQ Bukalapak terhadap <i>benchmark</i> .....	69
Gambar 4.9 perbandingan situs tokopedia dan bukalapak.....	71
Gambar 4.10 perbandingan situs lazada dan bukalapak.....	73
Gambar 4.11 Perbandingan situs lazada dan tokopedia.....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Contoh kuesioner yang dibagikan kepada responden .....	82
Data hasil rekapitulasi Tokopedia kuesioner .....	97
<b>Data hasil rekapitulasi Lazada kuesioner.....</b>	<b>99</b>
Data hasil <b>rekapitulasi Bukalapak kuesioner.....</b>	<b>100</b>
<b>Kartu Konsultasi.....</b>	<b>101</b>
Lembar Form Revisi.....	<b>103</b>

©UKDWN

## INTISARI

Saat ini, situs jual beli secara *online* banyak diminati oleh masyarakat karena dapat membeli barang-barang tersebut dimana saja dan kapan saja selama mereka terkoneksi dengan Internet. Berdasarkan data *traffic* dari alexa.com ada 3 situs jual beli dengan konsep *online marketplace* yaitu bukalapak, tokopedia dan lazada yang menduduki ranking lumayan tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* dari 3 situs jual beli tersebut yang berbasis *online marketplace* dimana belum ada yang membandingkan seberapa baik aspek *usability* dari ketiga situs ini. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner UEQ dan menganalisis dengan uji t-test. Responden yang digunakan adalah sebanyak 30 responden dengan kriteria pernah melakukan belanja online sebelumnya.

Berdasarkan hasil uji penelitian dengan UEQ *Compare Product* yang telah didapatkan, situs bukalapak memiliki nilai *user experience* yang baik dibandingkan dengan 2 situs yang lain. Hasil analisis juga menunjukkan bukalapak memiliki *success rate* 100% dan *error rate* 0 dengan pengerjaan tugas rata-rata 12 detik.

**KATA KUNCI:** UEQ (*User Experience Questionnaire*), *Usability Testing*, *online marketplace*.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer di zaman sekarang ini semakin berkembang dan maju. Teknologi komputer banyak sekali membantu masyarakat dalam kegiatan beraktivitasnya. Salah satu teknologi komputer ini ialah jaringan Internet. Jaringan Internet berguna untuk menyebarkan informasi dengan cepat tanpa harus memperhitungkan jarak dan waktu.

Salah satu cara penyebaran informasi dalam Internet yaitu menggunakan situs *web online*. Situs *web* yang ada di Internet banyak sekali ragamnya, ada situs tentang profil perusahaan, ada situs tentang berita yang terjadi dalam lokal maupun internasional, situs tentang info-info pariwisata, situs yang berupa media sosial dimana kita bisa mencari teman dari berbagai daerah dan situs jual beli barang dimana masyarakat bisa mencari barang apa saja yang dibutuhkan.

Saat ini, situs jual beli secara *online* banyak diminati oleh masyarakat khususnya Indonesia. Masyarakat dapat membeli barang apa saja mulai dari peralatan elektronik, perabotan rumah, kendaraan, serta barang-barang kebutuhan lainnya. Banyak masyarakat yang beralih ke situs jual beli secara *online* karena dapat membeli barang-barang tersebut dimana saja dan kapan saja selama mereka terkoneksi dengan Internet. Masyarakat tinggal memilih barang yang disukai kemudian melakukan pembayaran secara online. Berdasarkan [www.alexacom](http://www.alexacom) (2017) situs-situs jual beli *online* masuk ke dalam peringkat yang cukup tinggi di dalam wilayah Indonesia. Tahun 2015 sampai bulan Oktober situs [www.bukalapak.com](http://www.bukalapak.com) mendapatkan peringkat 12, situs [www.lazada.co.id](http://www.lazada.co.id) mendapatkan peringkat 13 dan situs [www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com) mendapatkan peringkat 14.

Penulis tertarik ingin melakukan penelitian tentang *usability testing* terhadap situs-situs jual beli *online* yang berbasis *online marketplace (electronic marketplace)* dimana ada banyak penjual, banyak pembeli serta pihak ketiga atau pemilik situs tersebut yang menjembatani antara penjual dan pembeli. *Usability*

*testing* itu sendiri merupakan sebuah cara untuk mengevaluasi sebuah produk dengan memberikan tes kepada penggunanya. Dalam studi ini yang akan dievaluasi adalah antarmuka situs jual beli *online* dari segi pembeli.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Seberapa baik *usability* yang dimiliki situs-situs jual beli *online* yang akan diteliti oleh Penulis ?

## 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membuat batasan-batasan masalah yang akan diterapkan di dalam penelitian ini :

- a. Penulis melakukan penelitian *usability* untuk situs jual beli *online* yang berbasis *online marketplace* yang ada di Indonesia. Situs yang akan dievaluasi adalah:
  - Situs jual beli [www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com)
  - Situs jual beli [www.bukalapak.com](http://www.bukalapak.com)
  - Situs jual beli [www.lazada.co.id](http://www.lazada.co.id)
- b. Penelitian *usability* yang dilakukan hanya untuk antarmuka sisi pembeli tidak untuk sisi penjual.
- c. Penulis tidak merancang sebuah situs *web*.
- d. Situs *web* yang diuji menggunakan Bahasa Indonesia.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat *usability* dari situs-situs jual beli *online* ([www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com), [www.bukalapak.com](http://www.bukalapak.com), [www.lazada.co.id](http://www.lazada.co.id)).

## 1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang akan dipakai ialah :

1. Tahap persiapan:
  - a. Membangun sebuah skenario tugas untuk diberikan pada partisipan.
  - b. Menggunakan kuesioner yang didapatkan [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org) (2017).
  - c. Mencari partisipan dan Penulis meminta waktu luang yang dimiliki partisipan untuk melakukan skenario tugas dan mengisi kuesioner.
2. Tahap evaluasi:
  - a. Memberikan skenario tugas kepada partisipan dan merekam data *success rate*, *error rate* dan *time on task* dengan menggunakan perangkat lunak.
  - b. Memberikan kuesioner UEQ kepada partisipan untuk mengukur aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, *efficiency*, *novelty* dan *stimulation* dan merekam data yang didapatkan dari kuesioner itu.
3. Tahap Analisis:
  - a. Menganalisa data kuesioner UEQ yang didapatkan dari para partisipan untuk menilai aspek-aspek *usability* mana saja yang memiliki skor tinggi dari 3 situs tersebut.
  - b. Hasil analisis data kuesioner akan digunakan untuk mengukur tingkat *usability* dari 3 situs jual beli *online*.
4. Pembuatan Laporan dan kesimpulan dari hasil penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan dari tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab yang masing-masing mempunyai penjelasan yaitu:

- BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

- **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dasar yang diperlukan untuk pembuatan tugas akhir ini.

- **BAB 3 RANCANGAN PENELITIAN**

Membahas tentang profil dari masing-masing situs jual beli *online* yang akan dilakukan tinjauan dan membuat rancangan untuk mengevaluasi *website*.

- **BAB 4 ANALISIS PENELITIAN**

Membahas tentang evaluasi *usability* pada situs jual beli *online* yang sudah ditentukan.

- **BAB 5 KESIMPULAN dan SARAN**

Membahas kesimpulan tentang evaluasi *usability* terhadap situs-situs jual beli *online*, serta saran yang dapat diberikan untuk pengembangan situs jual beli *online*.

©UKDWN

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil mengetahui seberapa baik aspek-aspek *usability* dari 3 situs tersebut, dengan hasil analisis *usability* yaitu:
  - Situs bukalapak memiliki daya tarik pada kategori *excellent* (nilai 1.844 ), kejelasan pada kategori *good* (nilai 1.783), efisiensi pada kategori *excellent* (nilai 1.966), ketepatan pada kategori *excellent* (nilai 1.65), stimulasi pada kategori *excellent* (nilai 1.9583) dan kebaruan pada *excellent* (1.583). Hasil *success rate* yang dihitung adalah 100% dan *error rate* sebesar 0 %. Nilai rata-rata untuk keseluruhan semua tugas yang dilakukan adalah 12 detik..
  - Situs lazada memiliki daya tarik pada *good* (nilai 1.677), kejelasan pada kategori *good* (nilai 1.441 ), efisiensi pada *good* (1.533), ketepatan pada kategori *excellent* (1.625), stimulasi pada kategori *excellent* (1.8) dan kebaruan pada kategori *excellent* (1.341). Untuk lazada *success rate* task sebesar 100% dan dan *error rate* sebesar 0 %. Nilai rata-rata untuk keseluruhan semua tugas yang dilakukan adalah 12 detik
  - Situs tokopedia memiliki daya tarik pada kategori *above average*(nilai 1.261), kejelasan pada kategori *excellent*(nilai 1.883), efisiensi pada kategori *good*(nilai 1.475), ketepatan pada kategori *good*(nilai 1.566), memiliki stimulasi pada kategori *below average* (nilai 0.975) dan memiliki kebaruan pada kategori *above average*(0.8166). bukalapak Untuk situs tokopedia *success rate* task sebesar 100% dan dan *error rate*

sebesar 0 %. Nilai rata-rata untuk keseluruhan semua tugas yang dilakukan adalah 12 detik.

2. Berdasarkan hasil uji dengan UEQ *Compare Product* yang telah didapatkan, situs bukalapak memiliki nilai *user experience* yang baik dibandingkan 2 situs yang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa situs bukalapak banyak diminati oleh responden yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
3. Dari 30 responden terdapat 24 responden yang sering memakai internet lebih dari 5 jam dalam 1 minggu serta ada 21 responden yang telah melakukan transaksi di situs jual beli online lebih dari 2 kali dalam kurun waktu 2 bulan. Hal ini memberikan kontribusi yang cukup besar dalam memberikan nilai hasil UEQ sehingga nilai dari aspek-aspek UEQ dari 3 situs tersebut mendapatkan hasil yang positif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis tingkat *usability* dari situs-situs jual beli *online* ([www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com), [www.bukalapak.com](http://www.bukalapak.com), [www.lazada.co.id](http://www.lazada.co.id)) maka penulis memberikan saran yaitu:

- a. Melakukan penelitian mengenai analisis *usability* untuk situs jual beli *online* yang berbasis *online marketplace* lainnya yang ada di Indonesia.
- b. Melakukan analisis *usability* untuk antarmuka sisi penjual atau dari sisi penjual dan pembeli.
- c. Melakukan perancangan sebuah situs kemudian dilakukan analisis *usability*.
- d. Menggunakan responden yang lebih banyak.

## Daftar Pustaka

- Aelani, K., & Falahah. (2012). Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire* (Studi Kasus Perwalian *Online* STMIK “AMIKBANDUNG”). *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*.
- Barnum, C. (2011). *Usability testing essentials*. Burlington (Massachusetts): Elsevier.
- Dumas, J., & Redish, Janice C. (1999). *A practical guide to usability testing*. Exeter, England: Intellect Books.
- Gardner, J. (2007). Remote Web Situs Usability Testing - Benefits Over Traditional Methods. *International Journal of Public Information System*, 3(2), 63-72.
- Grieger, M. (2003). Electronic marketplaces: A literature review and a call for supply chain management research. *European Journal Of Operational Research*, 144(2), 280-294. [http://dx.doi.org/10.1016/s0377-2217\(02\)00394-6](http://dx.doi.org/10.1016/s0377-2217(02)00394-6)
- Handayani, S., & Purnama, B. (2013). Pembuatan Website E-Commerce Pada Distro Java Trend. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2(1), 18-24.
- Laugwitz, B., Schrepp, M. & Held, T. (2008). *Construction and evaluation of a user experience questionnaire*. In: Holzinger, A. (Ed.): USAB 2008, LNCS 5298, 63-76.
- Muhammad, F., Nugroho, R.A., & N, Dodon.T. (2016). Analisis User Experience Untuk Tingkat Keterpilihan Smartphone Android. *KLIK*, 4(1), 82-91.
- Munaiseche, C. (2012). Pengujian Web Aplikasi DSS Berdasarkan Pada Aspek Usability. *ORBITH*, 8(2), 63-68.
- Nielsen, J. (2001). *Success Rate: The Simplest Usability Metric*. *Nngroup.com*. Retrieved 14 September 2015, from <http://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>

- Nielsen, J. (2001). *Usability Metrics*. Nngroup.com. Retrieved 25 November 2015, from <http://www.nngroup.com/articles/usability-metrics/>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nngroup.com. Retrieved 14 September 2015, from <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Putra, H. (2014). Analisis Usability Website Repository Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. *Journal Universitas Airlangga*, 3(2), 75-83
- Rahadi, D. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 661-671.
- Rau, Patrick PL. (2011). *Internationalization, Design and Global Development: 4th International Conference, IDGD 2011, Held as Part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 9-14, 2011, Proceedings*
- Ridwan, F., Hardianto, D., & Suchyo, Y. (2008). Analisa Usability Untuk Mengetahui User Experience Pada Aplikasi Berbasis Web. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika*, 186-191.
- Rubin, J. (1994). *Handbook of usability testing how to plan, design, and conduct effective tests* (pp. 26, 27). Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of usability testing how to plan, design, and conduct effective tests* (2nd ed.). Indianapolis, IN: Wiley Pub.
- Santoso, H. B., dkk. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *The Journal of Educators Online-JEO January*, 13(1), 58-79.
- Santoso, S. (2003). *Statistik Deskriptif: Konsep dan Aplikasi dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Saputra, E., Mazalisa, Z., & Andryani, R. (2014). Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Sauro, J. (2010). *Average Task Times in Usability Tests: What to Report?: MeasuringU*. *MeasuringU.com*. Retrieved 25 November 2015, from <http://www.measuringu.com/average-times.php>



- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). *Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing*.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sujarwo, P. (2014). Pembuatan Website Penjualan Barang Pada CV. Anandam Computer Yogyakarta. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(2), 52-59.
- Sularso, A., Prihatmanto, Setijadi A., & Nugroho, E. (2015). Evaluasi *User Experiences* Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ (Studi Kasus Aplikasi Interaktif Bandung Purba). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56-62.
- Vatankhah, N., Wei, K., & Letchmunan, S. (2014). Usability Measurement of Malaysian Online Tourism Websites. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 8(12), 1-18.
- Wahyuni, Y. (2011). *DASAR-DASAR STATISTIK DESKRIPTIF*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Witono, T., & Hendrayana, F. (2011). Pembuatan Aplikasi Web Jual Beli dan Lelang Online. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 101-111.