

SKRIPSI
ANALISIS UI/UX DENGAN METODE GOMS
PADA WEBSITE GRAMEDIA.COM



Disusun Oleh :
MUHAMMAD ILHAM AKBAR
195610100

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
2023

SKRIPSI

ANALISIS UI/UX DENGAN METODE GOMS

PADA WEBSITE GRAMEDIA.COM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Sarjana

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

MUHAMMAD ILHAM AKBAR

NIM : 195610100

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMAS

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

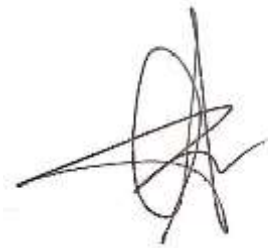
YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name and NIM.

Muhammad Ilham Akbar

NIM: 195610100

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kehadirat Allah SWT, penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada yang telah membantu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Hairis dan Ibu Tendri Ampak S.Ag yang sangat luar biasa mendukung dan memberi motivasi. Untuk adik-adik Miftah dan Erita yang juga memberikan dukungan.
2. Untuk teman-teman saya Lord Ponco, Fanca Bagus, Raja dan Valen yang selalu membantu saya selama perkuliahan. Untuk bang Qodri dan Syukran yang juga memberikan masukan selama kuliah di Yogyakarta. Dan juga terimakasih teman-teman dari Sistem Informasi 3 angkatan 2019.
3. Bapak dan ibu dosen di Universitas Teknologi Digital Indonesia yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktu untuk menuntun dan mengarahkan saya selama perkuliahan

MOTTO

“Hidup memberi pelajaran lewat kesalahan kita. Ketika kita membuat kesalahan, tanyakan kepada diri sendiri apa yang bisa kita pelajari dari kesalahan itu. Saat kita menerima pelajaran itu dengan kerendahan hati dan rasa syukur, kita akan semakin bertumbuh”

-Haemin Sunin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Gramedia.com	10
2.2.2 User Interface	10
2.2.3 User Experience	11
2.2.4 GOMS Analysis	13

BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Bahan/Data	18
3.2 Peralatan	18
3.3 Pengumpulan Data dan Prosedur Kerja.....	19
3.4 Analisis Perancangan	20
3.4.1 Proses Pemesanan di Website Gramedia.com	20
3.5 Pengujian GOMS	25
3.6 Pengukuran Task	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Analisis GOMS dan KLM pada menu beli sekarang	29
4.2 Analisis GOMS dan KLM dengan Menu Beli keranjang	31
4.3 Hasil Perhitungan GOMS dengan Teknik KLM	33
BAB V PENUTUP.....	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Tampilan Website Gramedia.com	2
Gambar 2.1 : Lima Elemen EX	13
Gambar 3.1 Tampilan <i>Warehouse</i>	20
Gambar 3.2 Tampilan 2 proses pembelian	21
Gambar 3.3 Tampilan menu beli sekarang	22
Gambar 3.4 Flowchart proses pembelian menu beli sekarang	23
Gambar 3.5 Tampilan menu tas belanja	24
Gambar 3.6 Flowchart proses pembelian menu keranjang	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian	8
Tabel 3.1 Pengukuran Task	26
Tabel 4.1 Tabel analisis GOMS dan KLM pada menu beli sekarang	29
Tabel 4.2 Tabel analisis GOMS dan KLM pada menu beli keranjang	31

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesabaran dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan kesabaran dan ketekunan yang berjudul “ Analisis UI/UX dengan metode GOMS pada website Gramedia.com” dengan cukup baik, Skripsi ini merupakan syarat kelulusan sarjana komputer jenjang strata satu Universitas Digital Indonesia (UTDI).

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dimulai dari tahap persiapan, penyusunan hingga terselesaikannya skripsi. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Totok Suprawoto M.M., M.T selaku rektor Universitas Digital Indonesia.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan juga sebagai dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis
3. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M,Cs selaku penguji. Terima kasih atas waktu, masukan dan arahnya.

Kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan masukan bagi pembaca.
Terima kasih.

ABSTRAK

Gramedia merupakan toko buku yang bergerak di industri ritel dengan menyediakan jaringan toko buku diseluruh Indonesia. Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pasar Gramedia mengintegrasikan toko buku berbasis onsite dan toko buku berbasis *virtual store* yaitu Gramedia.com. beberapa ulasan konsumen tentang Gramedia.com di mediakonsumen menyatakan bahwa proses pembelian masih membingungkan dan dirasa berbelit. Untuk itu perlu dilakukan analisa secara UI

Analisis user interface yang dilakukan menggunakan metode GOMS dengan teknik KLM. Analisis user interface yang dilakukan fokus pada proses pembelian di situs Gramedia.com. Hasil penelitian berupa waktu yang digunakan pengguna website pada proses pembelian di masing-masing alternatif cara-cara pembelian yang disediakan website gramedia.com.

Analisis GOMS yang telah dilakukan berhubungan dengan proses pembelian menghitung cara pembelian dari 2 fasilitas menu yaitu beli sekarang dan menu keranjang. Dari hasil analisis bahwa proses melalui menu beli sekarang menghasilkan nilai 64.51 dan untuk proses pembelian untuk menu beli keranjang menggunakan waktu 64.95 detik , sehingga bisa dikatakan pembelian melalui menu beli sekarang lebih cepat dibandingkan dengan menu beli keranjang

Kata kunci : *GOMS, KLM, penjualan, user interface*

ABSTRACT

Gramedia is a bookstore engaged in the retail industry by providing a network of bookstores throughout Indonesia. To adapt to market needs, Gramedia integrates an onsite-based bookstore and a virtual store-based bookstore, namely Gramedia.com. Several consumer reviews about Gramedia.com in consumer media state that the buying process is still confusing and feels complicated. For this reason, it is necessary to do a UI analysis

User interface analysis was carried out using the GOMS method with the KLM technique. The user interface analysis that was carried out focused on the purchasing process on the Gramedia.com website. The results of the research are the time spent by website users in the purchasing process in each alternative purchasing method provided by the gramedia.com website.

The GOMS analysis that has been carried out relates to the buying process, calculating how to buy from 2 menu facilities, namely buy now and the basket menu. From the results of the analysis, the process of going through the buy now menu produces a value of 64.51 and the buying process for the buy basket menu takes 64.95 seconds, so it can be said that purchases through the buy now menu are faster than the buy basket menu

Keywords : GOMS, KLM, sale, user interface