

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dibawah ini terdapat analisis tentang situs web berita yang terkait:

Umi Rosyidah (2016) melakukan penelitian mengenai User Interface dalam desain model penaksir respon emosi dengan menggunakan metode GOMS. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon emosi dari pengguna aplikasi model penaksir. Sedangkan Muhammad Noor (2016) melakukan analisis tentang isi dari portal berita pada web detik.com dengan menggunakan metode kredibilitas. Penelitian tersebut dilakukan agar dapat mengetahui kredibilitas/kualitas dari berita yang telah dipaparkan pada website detik.com. Sedangkan Rizky (2017) melakukan analisis tentang user interface dan user experience pada website tokopedia.com dengan menggunakan metode GOMS, dan hasil yang didapatkan pada penelitian ini yaitu data yang dapat dijadikan acuan dalam membuat rancangan interface yang lebih efisien.

Hampir sama dengan Rizky (2017), Anggraini Ramadhani (2017) juga melakukan analisis user interface dan analisis experience terhadap website akakom.ac.id dengan menggunakan metode user centered design, dan hasil dari penelitian ini yaitu bentuk prototype untuk saran antarmuka bagi website akakom.ac.id. Sedangkan penelitian dari Lestari Fajrin DKK (2018) juga melukan

analisis tetapi mengenai perbandingan pada kedua website yaitu tokopedia dan bukukita dengan menggunakan metode web usability tool. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut yaitu hasil usability dari beberapa kategori sehingga dapat menentukan mana website yang paling mudah digunakan. Dan penelitian yang diusulkan oleh si peneliti yaitu Analisis User Interface dan User Experience pada dua web berita, dalam penelitian ini peneliti melakukan perbandingan mana web yang lebih simple, efisien, dan mudah dengan menggunakan metode GOMS dan menggunakan teknik KLM.

Tabel 2.1. Tabel perbandingan penelitian

<b>Penulis</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Kuisisioner</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Objek Penelitian</b>	<b>Fokus dan Tujuan Penelitian</b>
Umi Rosyidah (2016)	User Interface dalam Desain Model Penaksir Respon Emosi	Tidak	<i>GOMS</i>	Model Aplikasi Penaksir Emosi	Penelitian ini lebih menekankan pada hasil dari respon pengguna terhadap aplikasi penaksir emosi ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon emosi dari pengguna aplikasi tersebut.
Muhammad Noor (2016)	Analisis Isi Portal Berita Online (Detik.com)	Tidak	Kredibilitas Media	Website Detik.com	Penelitian ini lebih menekankan pada berita hardnews dan softnews. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kredibilitas dalam berita di detik.com.
Rizky (2017)	Analisis <i>User Interface &amp; User Experience</i> dengan metode <i>GOMS analysis</i> pada website jual-beli. Studi Kasus : Tokopedia.com	Ya	<i>GOMS</i>	Website Tokopedia.com	Penelitian ini lebih menekankan pada tampilan user interface yang lebih efektif dan tanggapan dari pengguna web tersebut. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk merancang interface yang lebih efektif dari interface yang sebelumnya.

Tabel 2.1. Tabel perbandingan penelitian (Lanjutan)

Penulis	Judul Penelitian	Kuisisioner	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Fokus dan Tujuan Penelitian
Anggraini Ramadhani (2017)	Analisis User Interface dan User Experience dengan Pendekatan User-Centered Design	Ya	<i>User Centered Design</i>	Website Akakom.ac.id	Penelitian ini lebih menekankan pada tampilan/interface pada web akakom.ac.id. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat rancangan antarmuka pada website tersebut.
Lestari Fajrin Dkk (2018)	Analisis Perbandingan Website Toko Buku Online Menggunakan Web Usability Tool (Bukukita dan Tokopedia)	Tidak	Web Usability Tool	Website Tokopedia.com dan Bukukita	Penelitian ini lebih menekankan pada membandingkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil usability dari kedua website tersebut.
Usulan Penulis (2018)	Analisis <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan Metode GOMS dengan membandingkan Dua Web Berita	Ya	<i>GOMS</i>	Website Detik.com dan Kompas.com	Pada penelitian ini lebih menekankan pada membandingkan user interface dan user experience pada kedua web. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil dari perhitungan menggunakan GOMS pada user interface dan user experience pada kedua web tersebut.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1. User Experience

*User Experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. (ISO, 2009)

### 2.2.2. User Interface

*User Interface* adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat *input* dan *output* (Satziger 2010). Perangkat *input* umumnya adalah keyboard dan mouse , sedangkan *output* adalah cara komputer menyatakan hasil dari perhitungan kebutuhan pengguna. (Galitz, 2002)

### 2.2.3. GOMS

GOMS (*goals, operators, methods, selection rules*) merupakan metode untuk menganalisis suatu tugas (*task*). *Goals* berarti bertujuan yang ingin dicapai pengguna, *Operators*, tindakan berdasar yang harus di lakukan pengguna dalam sistem, *Methods*, cara-cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dengan menggunakan *operators* yang ada, *Selection Rules*, pilihan metode yang digunakan. KLM (*Keystore Level Metode*) adalah salah satu teknik yang digunakan dalam metode GOMS untuk menganalisis suatu tugas (*task*). (Stuart dkk., 1983).

**Tabel 2.2 Jenis Operator, Ketentuan Operator, dan Waktu Pengerjaan  
(Sharp dkk., 2006)**

<b>Nama Operator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Waktu (Rata-Rata)</b>
K <i>“Keystroking”</i>	menekan suatu tuts pada papan keyboard	0.35 detik
P <i>“Pointing”</i>	memindahkan mouse ke target atau menekan tombol pada mouse	1.10 detik
C <i>“Click”</i>	menekan tombol pada mouse.	0.02 detik
M <i>“Mental Preparation”</i>	mentalitas bersiap untuk melakukan sesuatu (ex. membuat keputusan)	1.35 detik
H <i>“Homing”</i>	memindahkan tangan dari mouse ke keyboard	0.40 detik
R <i>“Response”</i>	waktu respon sistem-hanya dihitung jika menyebabkan pengguna menunggu ketika menjalankan tugasnya	1 detik

Contoh Perhitungan KLM pada website Bukalapak dengan cara login manual dan mencari barang melalui kotak pencarian :

- Mengarahkan mouse ke tombol login (P)
- Pengguna mengklik mouse (C)
- Mengarahkan ke kotak username (P)

- Klik mouse di kotak username (C)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik nama “zadhamy@gmail.com” (23K)
- Mengarahkan mouse ke kotak password (P)
- Klik mouse pada kotak password (C)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik password “ \*\*\*\*\* ” (12K)
- Mengarahkan mouse ke tombol login di bawah (P)
- Klik mouse pada tombol login (C)
- Menunggu respon sistem ( R )
- Mengarahkan mouse ke kotak pencarian (P)
- Klik mouse pada kotak pencarian (P)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik kata kunci “ xiaomi “ (6K)
- Mengarahkan mouse ke tombol pencarian (P)
- Klik mouse pada tombol pencarian (C)
- Pengguna mencari barang yang diinginkan dengan mengarahkan mouse ke gambar barang yang di inginkan (P)
- Klik mouse pada gambar yang diinginkan (C)
- Menunggu respon sistem ( R )
- Tampil gambar , pengguna mengarahkan mouse ke tombol navigasi up-down (P)
- Pengguna menekan mouse pada tombol scroll untuk melihat informasi (C)
- Pengguna mengarahkan mouse ke tombol beli (P)
- Klik mouse pada tombol beli (C)
- Menunggu respon sistem (R)

Isi detail pembelian dengan mengisi alamat tinggal

- Pengguna mengarahkan mouse ke kotak alamat (P)
- Klik mouse pada kotak alamat (C)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik “Jebresan, Kalitirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta” (45K)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik kode pos “55572” (5K)
- Memindahkan tangan dari mouse ke keyboard (H)
- Ketik no telp “081513337516” (12K)
- Mengarahkan mouse ke kurir (P)
- Klik mouse pada kurir untuk memilih via pengiriman (C)
- Mengarahkan mouse ke metode pembayaran (P)
- Klik mouse pada metode pembayaran (C)
- Mengarahkan mouse ke pembayaran yang di lakukan (P)
- Klik mouse (C)
- Mengarahkan mouse ke tombol beli (P)
- Klik mouse pada tombol beli (C)

Barang sudah terpesan

Perhitungan :

$$\begin{aligned}
 &= (15 \text{ P} \times 1.10'') + (13 \text{ C} \times 0.02'') + (103 \text{ K} \times 0.35'') + (6 \text{ H} \times 0.40'') + (3 \\
 &\quad \text{R} \times 1'') \\
 &= 16.5'' + 0.26'' + 36.05'' + 2.4'' + 3'' \\
 &= 58.21 \text{ detik.}
 \end{aligned}$$