

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan di dapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dari analisis mengenai kuisisioner didapatkan hasil bahwa kebanyakan mereka yang melakukan pembelian di dominasi oleh perempuan dengan 50.8% dan laki-laki 49.2%, dengan pendidikan terbanyak sebagai mahasiswa atau perguruan tinggi dengan 52.5% lalu sma dengan 37.3% dan sisanya yaitu smp dengan 10.2%. Untuk pencarian responden lebih menyukai menggunakan fitur cari karena lebih cepat dalam memilih barang, dari hasil web yang disukai responden lebih menyukai website Lazada dengan 58.6%, lalu tokopedia dengan 41.4%, karena menurut responden website Lazada harga lebih murah, barang yang ditawarkan lengkap dan cara pembeliannya simpel.
- b. Dari analisis GOMS yang dilakukan dengan menggunakan KLM terhadap dua website tersebut didapatkan hasil bahwa website lazada merupakan website yang mempunyai catatan waktu yang lebih cepat dalam proses pembeliannya yaitu dengan 57.16 detik, dan tokopedia merupakan website dengan waktu yang paling lama dengan 63.98 detik. Itu semua dilakukan dengan cara dan prosedur pembelian yang sama.
- c. Dari perbandingan yang dilakukan dengan dua cara yaitu dengan GOMS dan juga Kuisisioner ternyata hasilnya sama, menurut GOMS lazada

merupakan website yang mempunyai estimasi waktu yang paling cepat dalam proses pembeliannya dan dari hasil Kuisisioner Responden lebih menyukai website lazada dibandingkan dengan tokopedia.

- d. Jadi dari dua cara yang di dapat dan dua hasil yang berbeda ternyata pembelian pada sebuah website juga di pengaruhi banyak hal, proses pembelian yang lebih cepat merupakan daya tarik dari pada pembeli, barang yang lengkap, tampilan yang menarik dari website tersebut, adanya potongan harga merupakan ketertarikan dari para pembeli.

5.2 Saran

Adapun saran yang diperlukan dari penelitian ini untuk kedepannya adalah :

- a. Menganalisis User Interface dan User Experience pada bagian proses penjualan.
- b. Bagian User Interfacenya diharapkan lebih detail dengan menyebutkan keunggulan dari website tersebut.
- c. Mengolah pertanyaan kuisisioner dapat menggunakan software spss untuk menentukan kelayakan pertanyaan kuisisioner.
- d. Analisis dapat dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian lebih di fokuskan berdasarkan fakta yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amas, Bintang Pratama Putra. 2018 “Analisis User Experience dan User Interface Menggunakan Metode GOMS Analysis dengan Membandingkan Tiga Web E-Commerce, Studi Kasus: Bukalapak, Bli-Bli dan Shopee”. *Skripsi*. Yogyakarta STMIK Akakom.
- Cahyono, 2014, “Analisis Website Quality, Trust dan Loyalip Pelanggan Online Shop”. *Skripsi*. Yogyakarta STMIK Akakom.
- Card, S. dkk. 1983. *The Psychology of Human Computer Interaction*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates.
- Galitz, Wilbert. O. 2002. *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Jogn Wiley & Sons Inc. Canada.
- Garret, J.J. 2011. *The Elements of User Experience : User-Centered Design for The Web and Beyond. Second Edition*. New Riders. Berkeley.
- Gita, Listya Anggraini, 2015. “Analisis User Experience dan User Interface pada Website Job Poral dengan pendekatan User-Centered Design dan GOMS Analysis”. *Skripsi*. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- J.W. Satziger, R. B. Jackson and S.D. Burd. 2010. *System Analysis and Design in a Changing World. Sixth Edition*. P.530.
- Rizky, 2017 “Analisis User Interface dan User Experience dengan Metode GOMS Analysis pada Website Jual-Beli. Studi Kasus Tokopedia.com.” *Skripsi*. Yogyakarta : STMIK AKAKOM.
- Sharp,H. dkk. 2006. *Interction Design : Beyond Human-Computer Interaction (2nd Edition)*. New Jersey : John Wiley & Sons Inc.