



**PENGEMBANGAN DESAIN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE*
ISOPLUS CITY RUN**



Oleh:

EVITA SEKAR ARUM

14.41010.0015

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN *USER INTERFACE* PADA *WEBSITE*
ISOPLUS CITY RUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Evita Sekar Arum

NIM : 14.41010.0015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 20/08/2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. **Dr. M.J. Dewiyani Sunarto.**
NIDN. 0725076301

II. **Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**
NIDN. 0731017601

Penguji

I. **Tan Amelia, S.Kom., M.MT., MCP.**
NIDN. 0728017602

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA



Do'a mu yang mana dan usahamu yang keberapa
Kau tak pernah tahu mana yang akan membuahkan hasil.

Tugasmu hanya satu diantara keduanya;

Perbanyaklah



Saya persembahkan kepada

Allah Subhanahu Wa ta 'ala

Abah, Umi dan Adik-adik tersayang,

Beserta semua teman dan sahabat yang menyayangi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Evita Sekar Arum
NIM : 14410100015
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **PENGEMBANGAN DESAIN *USER INTERFACE*
PADA *WEBSITE ISOPLUS CITY RUN***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1 Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, di alih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
- 2 Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
- 3 Apabila kemudian hari ditemukan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan saya telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Agustus 2018
Yang menyatakan

Evita Sekar Arum
NIM. 14.41010.0015

ABSTRAK

Isoplus city run mempunyai salah satu kegiatan lomba lari yaitu Isoplus city run dengan alamat *website* isopluscityrun.com. Selama *website* diimplementasikan terdapat 71,3% pengguna mengakses melalui *device desktop*. Terdapat beberapa kendala antara lain pengguna belum dapat menggunakan dan memahami informasi seperti *fitur* dan konten yang ditampilkan terlalu banyak, sehingga kurang nyaman untuk diakses pada *device* lain.

Solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan desain *user interface* pada *website* isoplus city run menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk menemukan kesalahan dan mengevaluasi keberhasilan dari *website*. Hasil dari pengolahan data menunjukkan tingkat permasalahan perbaikan dengan prioritas tinggi pada *variable user control and freedom* yaitu bantuan ketika *website* error dan banyaknya klik serta permasalahan pada *variable aesthetic and minimalist design* yaitu informasi yang kurang lengkap.

Hasil pengembangan desain dengan mempertimbangkan desain awal *website* serta hasil dari pengolahan data responden. Langkah terakhir dilakukan evaluasi kepada responden dengan menggunakan metode *heuristics evaluation*, dari sepuluh *variable* nilai rata-rata yang didapatkan adalah 1,2 dari *range severity rating* nilai 1 sampai 5, nilai 1 yaitu tidak ada masalah yang berarti hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan memiliki tingkat permasalahan pada kategori tidak ada masalah dalam *usability*. Hasil akhir diperoleh rekomendasi berupa desain *user interface* sesuai dengan kebutuhan pihak isoplus city run dalam menunjang kegiatan.

Kata Kunci: *User Interface, Heuristics Evaluation, Isoplus City Run.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Desain *User Interface* Pada *Website* Isoplus City Run“ dapat selesai. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu di Fakultas Teknologi dan Informatika pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Abah dan Umi serta adik-adik penulis untuk semua yang telah diberikan kepada penulis, atas perjuangan yang tiada henti untuk memberikan yang terbaik, atas segala kasih sayang tiada terhingga, dan untuk segala doa serta restu mereka yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis.
2. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto. dan Tri Sagirani, S.Kom., M.MT selaku Dosen Pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan semangat, motivasi, dukungan, dorongan, dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT., MCP selaku pembahas dan memberi masukan kepada penulis.
4. Kepada pihak PT. Wings Surya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian tugas akhir pada acara Isoplus City Run Malang dan Surabaya.

5. Ibu Puspita Kartikasari, M.Si. yang telah mengajarkan tentang proses pengolahan dan analisis data.
6. Teman-Teman Semolowaru Squad (Alwi, Dwik, Gaga, Ismail), teman-teman Kost Woless Cak Samsul Squad (Selly, Fachreza, Pijar, Andri, Fikri, Kak Vicky, Kak Kemal, Ilham, Dimas, Dini, Taufik), dan teman-teman desain *ui/ux* atas segala bantuan dan dukungannya selama pembuatan Tugas Akhir.
7. Teman-teman STIKOMUSIC, teman-teman Gembel (Farah, Beti, Angkit, Ica dan Tetew) serta May atas segala dukungan dan selalu ada selama pembuatan Tugas Akhir.
8. Terima kasih kepada seluruh pihak yang belum dapat penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan didalamnya, maka kritik dan saran sangat diharapkan penulis untuk perbaikan laporan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang diberikan.

Surabaya, 20 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Isoplus.....	7
2.2 Analisis	8
2.3 <i>Website</i>	9
2.3.1 Kriteria <i>Website</i>	9
2.3.2 Indikator Desain <i>Website</i> Berkualitas	12

	Halaman
2.4 <i>User Interface</i>	14
2.5 Perancangan <i>User Interface</i>	15
2.6 Metode Evaluasi	18
2.7 <i>Heuristics Evaluation</i>	20
2.7.1 <i>Saverity Rating</i>	22
2.8 Populasi dan Sampel.....	22
2.9 Analisis Deskriptif.....	23
2.10 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	24
2.11 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Tahap Awal Penelitian	29
3.1.1 Studi Literatur	29
3.1.2 Observasi dan Wawancara	30
3.1.3 Perhitungan Sampel.....	46
3.2 Tahapan Analisis Data.....	47
3.2.1 Pembuatan Kuesioner.....	47
3.2.2 Penyebaran Kuesioner.....	52
3.2.3 Pengukuran <i>Usability Heuristics Evaluation</i>	52
3.2.4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	53
3.2.5 Analisis Deskriptif.....	54

	Halaman
3.2.6 Analisis Berdasarkan <i>Heuristics Evaluation</i>	54
3.3 Tahapan Desain	55
3.3.1 <i>Storyboard</i>	55
3.3.2 <i>Sketch</i>	55
3.3.3 <i>Prototyping with index card</i>	56
3.3.4 <i>Wizard Of Oz</i>	56
3.3.5 Evaluasi	57
3.4 Tahap Akhir.....	57
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Tahapan Analisis Data.....	58
4.1.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	58
4.1.2 Analisis Deskriptif.....	62
4.1.3 Analisis Berdasarkan <i>Heuristics Evaluation</i>	63
4.1.4 Analisis Tingkat Masalah.....	72
4.2 Tahapan Desain	73
4.2.1 <i>Storyboard</i>	73
4.2.2 <i>Sketch</i>	75
4.2.3 <i>Prototyping with index card</i>	81
4.2.4 <i>Wizard of Oz</i>	93
4.2.5 Evaluasi	121

	Halaman
BAB V PENUTUP.....	123
5.1 Kesimpulan.....	123
5.2 Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	125
BIODATA PENULIS	127
LAMPIRAN.....	128



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Statistik pengunjung <i>website</i> isopluscityrun.com Desember 2017- Februari 2018	1
Gambar 3.2 Metode Penelitian.....	27
Gambar 3.3 Diagram <i>input process output</i> analisis <i>website</i> Isoplus City Run	28
Gambar 3.4 Diagram <i>input process output</i> pengembangan desain <i>interface</i>	29
Gambar 3.5 Halaman Beranda	31
Gambar 3.6 Halaman Pendaftaran	32
Gambar 3.7 Halaman Persetujuan Orang Tua.....	33
Gambar 3.8 Halaman Notifikasi	34
Gambar 3.9 Halaman Regulasi	35
Gambar 3.10 Halaman <i>Racepack</i>	36
Gambar 3.11 Halaman Hadiah.....	37
Gambar 3.12 Halaman <i>FAQ</i>	39
Gambar 3.13 Halaman Alur Registrasi	40
Gambar 3.14 Halaman Biaya Registrasi	41
Gambar 3.15 Halaman Konfirmasi	42
Gambar 3.16 Halaman Peserta.....	43
Gambar 3.17 Halaman <i>Result</i>	44
Gambar 3.18 Halaman Galeri	45
Gambar 4.19 Diagram Responden Berdasarkan Kategori Lari	62
Gambar 4.20 Diagram Responden Berdasarkan Pengguna <i>Website</i>	63

Halaman

Gambar 4.21 <i>Storyboard</i>	74
Gambar 4.22 <i>Sketch</i> Halaman Beranda.....	76
Gambar 4.23 <i>Sketch</i> Halaman Pendaftaran	77
Gambar 4.24 <i>Sketch</i> Halaman Notifikasi	77
Gambar 4.25 <i>Sketch</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran	78
Gambar 4.26 <i>Sketch</i> Halaman Peserta	79
Gambar 4.27 <i>Sketch</i> Halaman Hasil Perlombaan	79
Gambar 4.28 <i>Sketch</i> Halaman Galeri	80
Gambar 4.29 <i>Sketch</i> Halaman Pemenang	80
Gambar 4.30 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Beranda	82
Gambar 4.31 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Pendaftaran	83
Gambar 4.32 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Detail Pendaftaran.....	84
Gambar 4.33 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Persetujuan Orang Tua.....	84
Gambar 4.34 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Notifikasi	85
Gambar 4.35 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Konfirmasi	85
Gambar 4.36 <i>Prototyping with index card</i> Halaman <i>Navigation Bar</i>	86
Gambar 4.37 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Peserta.....	87
Gambar 4.38 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Hasil Perlombaan.....	88
Gambar 4.39 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Galeri	89
Gambar 4.40 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Regulasi	90
Gambar 4.41 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Tanya Jawab	90
Gambar 4.42 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Biaya Pendaftaran	91
Gambar 4.43 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Hadiah.....	92

Halaman

Gambar 4.44 <i>Prototyping with index card</i> Halaman Informasi Perengkapan Lomba.....	93
Gambar 4.45 Tampilan <i>Header</i> Beranda	94
Gambar 4.46 Tampilan Acara Isoplus City Run.....	94
Gambar 4.47 Video Acara Isoplus City Run	95
Gambar 4.48 Tampilan Agenda Acara.....	95
Gambar 4.49 Langkah-langkah Pendaftaran.....	96
Gambar 4.50 Tampilan Hadiah	97
Gambar 4.51 Tampilan Artikel	97
Gambar 4.52 Testimonial.....	97
Gambar 4.53 Tampilan <i>Sponsorship</i>	98
Gambar 4.54 Tampilan Hubungi Kami dan <i>Subscribe</i>	98
Gambar 4.55 Pilihan Kota.....	99
Gambar 4.56 Halaman Pendaftaran Individu.....	100
Gambar 4.57 Halaman Pendaftaran Grup	101
Gambar 4.58 Halaman Notifikasi Kesalahan.....	102
Gambar 4.59 Halaman Persetujuan Orang Tua.....	103
Gambar 4.60 Halaman Notifikasi	103
Gambar 4.61 Halaman Konfirmasi Pembayaran	104
Gambar 4.62 Halaman Regulasi Peraturan Lomba.....	105
Gambar 4.63 Halaman regulasi syarat & ketentuan.....	106
Gambar 4.64 Halaman Regulasi Banding.....	107
Gambar 4.65 Halaman Tanya Jawab	107
Gambar 4.66 Halaman Mengajukan Pertanyaan.....	108

Halaman

Gambar 4.67 Halaman Galeri	109
Gambar 4.68 Halaman Galeri <i>BIB Number</i>	109
Gambar 4.69 Halaman Detail Galeri.....	110
Gambar 4.70 Halaman Hadiah.....	111
Gambar 4.71 Halaman info pengambilan perlengkapan lomba.....	112
Gambar 4.72 Halaman Informasi Perlengkapan Kategori 10K dan 5K.....	112
Gambar 4.73 Halaman Informasi Perlengkapan Kategori Fun Kids	113
Gambar 4.74 Halaman Peserta.....	114
Gambar 4.75 Halaman Detail Peserta	114
Gambar 4.76 Halaman Hasil Perlombaan.....	115
Gambar 4.77 Halaman Biaya Registrasi	117
Gambar 4.78 Halaman Hubungi Kami.....	117
Gambar 4.79 Halaman Histori Peserta.....	118
Gambar 4.80 Halaman Histori Hasil Perlombaan.....	119
Gambar 4.81 Halaman Histori Pemenang.....	119
Gambar 4.82 Halaman Histori Galeri	120
Gambar 4.83 Halaman Notifikasi	121

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1 <i>Aspek</i> Heuristics Evaluation	48
Tabel 3.2 <i>Visibility of system status</i>	48
Tabel 3.3 <i>Match between system and the real world</i>	49
Tabel 3.4 <i>User control and freedom</i>	49
Tabel 3.5 <i>Consistency and standards</i>	49
Tabel 3.6 <i>Error prevention</i>	50
Tabel 3.7 <i>Recognition rather than recall</i>	50
Tabel 3.8 <i>Flexibility and efficiency of use</i>	50
Tabel 3.9 <i>Aesthetic and minimalist design</i>	51
Tabel 3.10 <i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	51
Tabel 3.11 <i>Help and documentation</i>	52
Tabel 3.12 Bobot Saverity Rating	52
Tabel 4.13 Kategori permasalahan <i>heuristics</i>	54
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	58
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Kategori Lari	62
Tabel 4.4 Responden Berdasarkan Pengaksesan <i>Website</i>	63
Tabel 4.5 Hasil kuesioner <i>visibility of system status</i>	64
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>match between system and the real world</i>	65
Tabel 4.7 Hasil kuesioner <i>user control and freedom</i>	65

Halaman

Tabel 4.8 Hasil kuesioner <i>consistency and standards</i>	67
Tabel 4.9 Hasil kuesioner <i>error prevention</i>	67
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner <i>recognition rather than recall</i>	68
Tabel 4.11 Hasil kuesioner <i>flexibility and efficiency of use</i>	69
Tabel 4.12 Hasil kuesioner <i>aesthetic and minimalist design</i>	70
Tabel 4.13 Hasil kuesioner <i>help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	71
Tabel 4.14 Hasil kuesioner <i>help and documentation</i>	72
Tabel 4.15 Hasil <i>heuristics evaluation developer</i>	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Kuesioner.....	128
Lampiran 2 Dokumentasi wawancara.....	131
Lampiran 3 Lampiran Membagikan Kuesioner	131

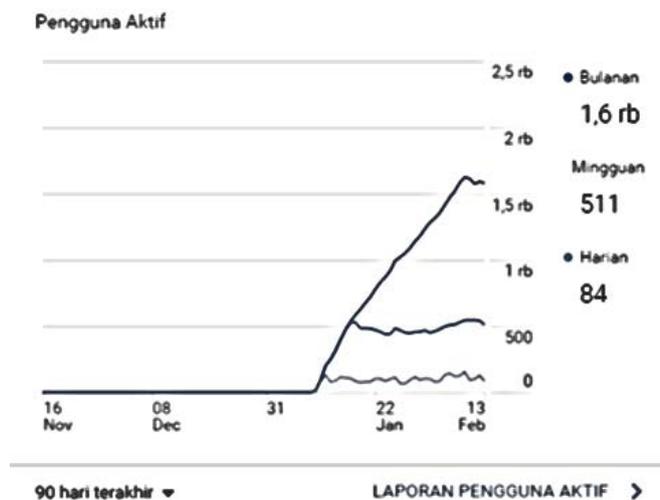


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Wings Group Surabaya adalah perusahaan manufaktur yang besar di Indonesia. PT Wings Group merupakan perusahaan penghasil produk-produk rumah tangga dan pemeliharaan kesehatan diri yang berpusat di Jakarta dan Surabaya, Indonesia. Perusahaan ini didirikan pada 1949 di Surabaya dengan nama Fa Wings pada tahun 1991 menjadi PT Wings Surya. Selain produk *household* dan *personal care*, PT Wings Surya juga mempunyai produk makanan yaitu Wings Food. Salah satu produk Wings Food adalah minuman isotonik isoplus. Isoplus mempunyai salah satu kegiatan lomba lari yaitu Isoplus City Run yang beralamatkan (isopluscityrun.com), dimana *website* tersebut untuk memberikan informasi mengenai kegiatan tersebut seperti pendaftaran atau alur registrasi *online* serta bentuk mempromosikan dengan mengenalkan minuman isotonik isoplus kepada masyarakat.



Gambar 1.1 Statistik pengunjung *website* isopluscityrun.com Desember 2017-Februari 2018 (Sumber:<https://analytics.google.com/>)

Berdasarkan hasil *review google analytics* diperoleh *traffic* pengunjung *website* Isoplus City Run selama tiga bulan terakhir yaitu pada bulan Desember 2017 hingga Februari 2018 mencapai 84 pengunjung perharinya, 511 pengunjung perminggunya dan sekitar 1.579 pengunjung perbulannya. Dengan pengunjung terbanyak berada pada bulan Februari, yaitu mendekati *event* lari yang diselenggarakan oleh isoplus.

Hasil wawancara terhadap pengelola *website* isoplus city run, selama *website* diimplementasikan terdapat permasalahan yaitu masih banyak masyarakat yang bingung terhadap tampilan *website* isoplus city run. Berdasarkan data yang ada, terdapat sekitar 71,3% pengguna mengakses melalui *desktop* dikarenakan informasi seperti *fitur* dan konten yang ditampilkan terlalu banyak, sehingga kurang nyaman untuk diakses pada *device* lain. Pengguna yang mengakses melalui *desktop* belum dapat menggunakan dan memahami *fitur-fitur* yang ada, salah satunya yaitu saat melakukan pendaftaran grup. Form pendaftaran grup berupa dokumen *excel* tersebut harus diunduh terlebih dahulu dan mengisikan data peserta grup melalui dokumen tersebut. File *excel* yang telah terisi data peserta kemudian dikirim melalui *e-mail* kepada *administrator*, hal ini menjadikan tidak bekerja dengan maksimal.

Selain itu berdasarkan data *google analytics* pada *website* tersebut, terlihat bahwa jumlah pengunjung pada tampilan menu *home* 6.585 pengunjung, menu *participants* 2.788 pengunjung, menu *confirmation* 2.600 pengunjung, menu *registration* 2.600 pengunjung, menu *procedure* 917 pengunjung, menu *notification* 872 pengunjung, menu *racepack* 807 pengunjung, menu *faq* 624 pengunjung. Dari data tersebut membuktikan bahwa masih banyak pengunjung

yang tidak mengunjungi tampilan lain selain tampilan menu *home*. Maka berdasarkan dari data diatas perusahaan bermaksud untuk mengevaluasi *user interface* dan membutuhkan rekomendasi desain sesuai dari hasil rekomendasi saat evaluasi.

Oleh karena itu dalam tugas akhir ini dilakukan sebuah penelitian dalam pengembangan desain *user interface* pada *website* isoplus city run menggunakan metode *heuristic evaluation*. Metode *heuristics evaluation* salah satu cara untuk menemukan kesalahan dan mengevaluasi keberhasilan sebuah desain *user interface*, dengan bertujuan agar tampilan *user interface* dapat disesuaikan dengan pengguna sehingga lebih mudah menemukan masalah *usability* sehingga diharapkan dapat mengevaluasi dan memperbaiki desain antarmuka (*design interface*) serta dapat memberikan *experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga pengguna merasa nyaman dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yaitu bagaimana mengembangkan desain *user interface* pada *website* Isoplus City Run ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Periode pengambilan data dilakukan pada bulan Desember 2017 - Februari 2018.

2. Penelitian ini hanya mencakup *frond-end*, tidak meliputi *back-end system* dari *website* tersebut.
3. Penelitian ini hanya mencakup *user interface* pada *website* tersebut.
4. Penulis menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk melakukan analisis terhadap *website* Isoplus City Run.
5. Penelitian ini berfokus untuk pembuatan *prototype* pada *device desktop*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain *user interface* pada *website* Isoplus City Run.

1.5 Manfaat

Berdasarkan pengembangan desain *user interface* pada *website* Isoplus City Run diharapkan memberikan manfaat yaitu, memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan mengoptimalkan interaksi pengguna dengan semua menu yang ada pada *website* Isoplus City Run agar tidak ada menu atau halaman yang minim diakses oleh pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang gambaran umum tentang isoplas dan teori-teori yang digunakan sebagai penunjang penyelesaian tugas akhir. Teori penunjang meliputi analisis, deskripsi *website* serta kriteria *website* yang berkualitas dan indikator desain *website*, definisi *user interface*, perancangan *user interface*, metode evaluasi, *Heuristics Evaluation* dan *Saverity Rating*, Populasi dan Sampel, Analisis Deskriptif, Uji Validitas dan Reliabilitas serta penelitian sebelumnya sebagai salah satu acuan dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan penulis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir. Metode penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu tahapan awal penelitian, tahapan analisis data, tahapan desain dan tahapan akhir.

BAB IV : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis yaitu tentang hasil implementasi dan data dari hasil uji yang diubah menjadi data statistik. Data tersebut dianalisis untuk dilakukan perancangan desain *user interface*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang uraian dari kesimpulan hasil analisis dan perancangan desain yang telah dilakukan, beserta saran yang dapat

digunakan untuk perbaikan sistem informasi yang dilakukan pada penelitian selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Isoplus

Isoplus adalah salah satu minuman isotonik dengan kandungan 7 ION yang lengkap + Vitamin C terbaru produksi dari Wings Food yang diformulasikan sama seperti cairan tubuh sehingga mudah menggantikan cairan tubuh yang hilang akibat aktivitas sehari-hari, dengan *Aseptic Technology & Cold Filling System* dari Jepang kualitas dan rasa masih tetap terjaga. Isoplus juga sangat cocok untuk siapapun yang memiliki jiwa yang enerjik seperti mereka yang hobi berolahraga karena terdapat 7 ion didalamnya yang bertujuan untuk menggantikan cairan tubuh yang hilang akibat aktifitas sehari-hari antara lain (www.Isoplus7ion.com) :

1. *Kalsium* (CA^{2+}) yang berfungsi untuk membantu kepadatan tulang.
2. *Natrium* (NA^{+}) yang berfungsi untuk mengatur keseimbangan cairan tubuh.
3. *Magnesium* (MG^{2+}) yang berfungsi untuk memelihara kesehatan jantung.
4. *Sitrat* ($SITRAT^{3-}$) yang berfungsi untuk memberikan rasa masam dan sensasi menyegarkan.
5. *Laktat* ($LAKTAT$) yang berfungsi sebagai sumber energi,
6. *Klorida* (CL^{-}) yang berfungsi menjaga tingkat tekanan osmosis cairan tubuh.
7. *Kalium* (K^{+}) yang berfungsi untuk memelihara kesehatan otot.

Isoplus mempunyai *tagline* “7 ionnya lengkap, mudah diserap” bahwa Isoplus adalah minuman isotonik yang teknologinya benar-benar terjamin. Minuman yang berkualitas bisa dirasakan dan terjangkau oleh semua masyarakat. Dengan kandungan mineral dan ion tadi, sehingga mudah untuk diserap oleh tubuh

(Wings, 2018). Isoplus ingin menjadi inspirasi bagi masyarakat kota untuk mempraktikkan gaya hidup lebih sehat karena masyarakat kota cenderung kurang banyak bergerak.

Isoplus memilih kegiatan lari sebagai salah satu cara untuk mengajak masyarakat untuk rehat dari kesibukan sehari-hari serta berkesempatan untuk meraih hadiah yang telah disediakan. Isoplus City Run salah satu *event* lari yang diselenggarakan oleh Wings Food dengan kriteria lari 21K, 10K, 5K dan Kids Fun Run. Dengan menggunakan *website* sebagai media promosi dan media informasi, Isoplus dapat dengan mudah mempromosikan dan menginformasikan tentang produk Isoplus dan *event* lari yang diselenggarakan oleh Wings Food kepada pengunjung, serta mempermudah peserta untuk melakukan registrasi yang disediakan secara *online*.

2.2 Analisis

Analisis adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sebuah sistem menjadi bagian-bagian komponen untuk tujuan mempelajari seberapa baik komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuannya (Whitten J. L., 2007). Menurut Wiradi, analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya (Makinudin, 2006).

Jadi, analisis pada *website* sangat dibutuhkan untuk menganalisa, mengevaluasi serta mengukur data kunjungan dari sebuah situs *website* yang efektif atau tidaknya dalam mengoptimalkan penggunaan *website* tersebut.

2.3 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* yang lainnya (*Hyperlink*). Secara garis besar *website* dibagi menjadi 2 bagian (Hidayat, 2010), yaitu :

1. Website Statis

Website statis adalah *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah atau tetap. Artinya untuk melakukan perubahan pada suatu halaman pada *website* dilakukan secara manual dengan mengedit *source code* yang ada pada *website* tersebut.

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat atau secara terstruktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin.

2.3.1 Kriteria Website

Kriteria-kriteria yang perlu di perhatikan sehingga *website* dapat dikatakan sebagai *website* yang baik (Suyanto, 2009), yaitu:

1. Usability

Usability melibatkan pertanyaan dapatkah pengguna menemukan cara untuk menggunakan situs *website* tersebut dengan efektif (*doing things right*) atau

usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *website* sampai pengguna dapat mengoprasikannya dengan mudah dan cepat. *Usability* mempunyai 5 karakteristik, yaitu :

- a. Mudah untuk dipelajari
- b. Efisien untuk digunakan
- c. Mudah untuk diingat
- d. Tingkat kesalahan rendah
- e. Tingkat kepuasan pengguna

2. Sistem Navigasi (Struktur)

Navigasi yang dapat dipahami oleh pengguna secara keseluruhan. Ada pun syarat navigasi yang baik adalah :

- a. Mudah untuk dipelajari.
- b. Konsisten
- c. Memungkinkan *feed back*.
- d. Muncul dalam konteks
- e. Menawarkan alternatif lain.
- f. Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan.
- g. Menyediakan pesan visual yang jelas.
- h. Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami.
- i. Mendukung tujuan dan perilaku pengguna.

3. *Graphic Design* (Desain Visual)

Kepuasan visual seorang pengguna secara subjektif melibatkan bagaimana desainer *visual* situs *website* tersebut membawa pengguna menikmati

dan menjelajahi situs *website* dengan melalui *layout*, warna, bentuk dan tipografi. Grafik membuat halaman menjadi indah tetapi bisa juga memperlambat akses dengan semakin besarnya ukuran file. Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

4. *Contents*

Konten yang baik akan menarik, relevan, dan pantas untuk target pengguna situs *website* tersebut. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan *website* dan target pengguna. Hindari kesalahan dalam hal penulisan, termasuk tata bahasa dan tanda bahasa dan tanda baca di tiap halaman, *header*, dan judulnya. Konten harus relevan dengan tujuan situs, jika ada konten yang berbentuk multimedia, usahakan berhubungan dengan isi situs *website*. Untuk membuat konten yang baik adalah kenali pengguna, jaga konten agar tetap *up-to-date*, nyatakan kebijakan dengan jelas, dahulukan kualitas diatas kuantitas.

5. *Compatibility*

Situs *website* harus kompatibel dengan berbagai tampilannya (*browser*), harus memberikan alternatif bagi *browser* yang tidak dapat melihat situsnya.

6. *Loading time*

Sebuah situs *website* yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, dengan konten dan tampilan yang menarik.

7. *Functionality*

Seberapa baik sebuah situs *website* bekerja dari aspek teknologinya.

8. *Accessibility*

Dimana *website* tersebut dapat digunakan oleh setiap orang baik anak-anak maupun orang dewasa.

9. *Interactivity*

Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs *website* sebagai *user experience* dengan situs *website* itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks (link)* dan mekanisme *feed back*.

2.3.2 Indikator Desain *Website* Berkualitas

Ukuran kualitas dihasilkan dari kekhasan atribut yang dimiliki oleh tampilan *website* yang bersangkutan, sebagai sebuah sarana penyampaian informasi, dan harapan dari para pengunjungnya. Untuk maksud tersebut maka kriteria situs agar berkualitas adalah sebagai berikut (Supriyanto, 2007) :

1. Harus cepat. Kecepatan dalam memperoleh (akses) informasi dan *download* adalah kriteria desain utama yang harus dipenuhi. Sebaiknya sebuah halaman *website* cepat muncul ketika di-*click*. Tatalah isi dengan cara yang cerdas. Dan apabila situs terdapat banyak halaman misalnya lebih dari 100 halaman (*link*), maka penggunaan komponen pencarian (*search/ search engine*) sangat diperlukan untuk mempermudah dan mempercepat pencarian isi atau informasi yang dimaksud.
2. Usahakan pengunjung betah berada di situs. Caranya dengan membuat berbagai informasi di *website* mengikat pengunjung untuk tetap harus mengunjungi *website*. Menjadikan *website* menjadi suatu kebutuhan informasi

bagi pengakses. Membuat tulisan enak dibaca, adalah salah satunya. Sekiranya harus memajang gambar, maka gambar itu dapat memberikan pesan, dan kesan yang tepat dan memberikan arti.

3. Memiliki tujuan yang jelas, Isi halaman *website* harus relevan. Maksud dan tujuan dari halaman *website* harus tercermin dalam halaman isi *website*. *Website* harus memberikan cukup informasi bagi kepentingan mitra bisnis, pemasok, pemegang saham, karyawan, agen dan distributor, penjual eceran, wiraniaga, serta pelanggan.
4. Tepat waktu. Jika *homepage* menyebutkan sebagai media informasi mingguan atau bulanan, jangan lalai untuk memperbaharui tepat waktu. Sebab, pada kunjungan berikutnya, ketika Ia (*surfer*) mengira akan menemukan informasi yang sudah di-*update* dan ternyata belum, maka ia akan menjadi enggan untuk berkunjung kunjungan kembali. Mengganti isi *homepage* tak harus mengubah desain secara total. Jangan sampai terjadi memuat informasi yang basi.
5. Menjaga eksistensi akses. Usahakan *website* jangan sampai macet, sehingga pengunjung *website* tidak kecewa. Usahakan *website* yang dibangun bisa ditempatkan pada *website* server atau ISP yang bisa diandalkan. Istilah “24x7” adalah perihal kesiapan layanan sepanjang 24 jam sehari, dan 7 hari seminggu. Jika perlu memiliki lebih dari satu *server*.
6. Mudah diakses. Informasi yang ada di *Website* mesti gampang diakses, berbagai informasi yang disajikan mesti di-link-kan dengan sejumlah sumber seperti banner, *e-mail*, dan *search engine* serta direktori yang bisa dipakai untuk titik simpul guna menuju alamat dimana halaman *website* berada. Usahakan agar halaman *website* mudah didapat melalui sejumlah situs

pencarian terkenal, seperti *google*, *AltaVista*, *Yahoo!*, atau *Infoseek*. Jangan lupa untuk mengiklankan halaman *website*, misalnya dengan menempatkannya sebagai '*signature*' di *e-mail*.

7. Keamanan. Yakinkan, bahwa telah memiliki strategi untuk menangani isu-isu hak cipta. Juga, tatkala ingin memperoleh masukan dari pengunjung *website*, maka harus menyediakan sarana enkripsi, penyandian, yang memadai agar informasi yang mereka berikan tak disergap penjahat. Karena isu pengamanan jaringan adalah sesuatu yang sangat penting, maka perlu kerjasama dengan pihak penyelenggara seperti misal ISP.

2.4 *User Interface*

User interface adalah bukan hanya tentang warna, dan bentuk, melainkan tentang bagaimana menyajikan alat (*tools*) yang tepat kepada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, *user interface* lebih dari sekedar tombol, menu dan *form* bagi pengguna yang harus diisi oleh pengguna. *User interface* adalah suatu hubungan antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama dan kesan yang abadi. Desain *user interface* yang baik harus menghasilkan keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas tanpa usaha (*effortless*) (Chris, 2014).

User Interface adalah *input* dan *output* yang langsung melibatkan sistem pengguna. *User Interface* dapat digunakan langsung oleh pengguna internal maupun eksternal sistem. Desain dari *user interface* mereka sangat bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan *interface*, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu. Misalnya, meskipun semua *user interface* harus dirancang untuk kemudahan penggunaan yang

maksimal, ada beberapa pertimbangan lain, seperti efisiensi operasional, yang mungkin penting bagi pengguna internal yang dapat dilatih untuk menggunakan *interface* spesifik yang dioptimalkan untuk perangkat perangkat keras tertentu (misalnya, *keyboard*, *mouse*, dan layar resolusi tinggi besar) (John W. Satzinger, 2012).

2.5 Perancangan *User Interface*

Dalam merancang sebuah *user interface* terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Prinsip-prinsip dalam merancang *user interface* adalah sebagai berikut (Bernard Renaldy Suteja, 2008) :

1. *User familiarity* / Mudah dikenali : gunakan istilah, konsep dan kebiasaan *user* bukan *computer* (misal: sistem perkantoran gunakan istilah *letters*, *documents*, *folders* bukan *directories*, *file*, *identifiers*. -- jenis *document open office*).
2. *Consistency*/ “selalu begitu” : Konsisten dalam operasi dan istilah di seluruh sistem sehingga tidak membingungkan.
3. *Minimal surprise* / Tidak buat kaget pengguna : Operasi bisa diduga prosesnya berdasarkan perintah yang disediakan.
4. *Recoverability*/pemulihan : *Recoverability* ada dua macam: *Confirmation of destructive action* (konfirmasi terhadap aksi yang merusak) dan ketersediaan fasilitas pembatalan (*undo*).
5. *User guidance*/ bantuan : Sistem manual *online*, menu *help*, *caption* pada *icon* khusus tersedia.
6. *User diversity*/keberagaman : Fasilitas interaksi untuk tipe *user* yang berbeda disediakan. Misalnya ukuran huruf bisa diperbesar.

Dalam merancang sebuah *user interface* tentu tidak lepas dari kaidah-kaidah penulisan serta aturan baik untuk menghasilkan *user interface* yang baik. Delapan aturan emas (*Eight golden rules*) merupakan delapan aturan untuk merancang *user interface* yang interaktif dan mendukung fungsi kegunaan. Berikut merupakan penjelasan delapan aturan emas sebagai berikut (John W. Satzinger, 2012) :

1. *Affordance and Visibility*

Tampilan dari fungsi menu harus jelas dan kelihatan oleh pengguna sistem akhir dan dapat digunakan secara maksimal fungsi sistem tersebut.

2. *Consistency*

Merancang konsistensi penampilan dan antarmuka yang fungsional merupakan salah satu tujuan perancangan yang sangat penting. Pengaturan informasi yang diatur di dalam form, nama, serta pengaturan item-item menu, ukuran dan bentuk ikon-ikon serta alur dari sistem harus konsistendan diketahui secara spesifik fungsi dari sistem secara jelas yang nantinya akan digunakan oleh pengguna sistem akhir.

3. *Shortcut*

Umumnya pengguna yang sudah sering menggunakan aplikasi lebih menginginkan kecepatan dalam mengakses informasi yang diinginkan. jadi tingkat interaksi yang diminta lebih pendek / singkat dan langsung menunjuk fungsi tersebut tanpa melewati alur menu yang panjang dan kotak dialog yang ganda. *Shortcut keys* berfungsi untuk mengurangi jumlah interaksi pengguna sistem dengan sistem untuk meringankan tugas pengguna sistem.

4. *Feedback*

Umpan balik harus diberikan untuk memberikan informasi kepada pengguna sesuai dengan aksi yang dilakukannya. Pengguna akan mengetahui aksi apa yang telah dan akan dilakukan dengan adanya umpan balik. Umpan balik biasanya berupa konfirmasi, informasi atau suatu aksi.

5. *Dialogs That Yield Closure*

Urutan tindakan sebaiknya diorganisir atau diatur di dalam suatu kelompok bagian awal, tengah dan akhir. Umpan balik yang diberikan akan memberitahukan pengguna sistem bahwa tindakan yang dilakukan sudah benar dan dapat melanjutkan sejumlah tindakan berikutnya.

6. *Error Handling*

Sistem dirancang untuk mencegah pengguna sistem agar tidak melakukan kesalahan fatal. Jika kesalahan fatal tersebut terjadi, maka sistem dapat langsung memberikan pencegahan kesalahan dengan cepat dan memberikan mekanisme yang simpel dan mudah dipahami oleh pengguna sistem.

7. *Easy Reversal of Actions*

Sistem dirancang bagi pengguna untuk tidak menyulitkan pengguna. Pengguna sistem dibuat untuk tidak takut akan pilihan menu-menu baru karena adanya menu undo atau back dimana memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan kembali jika salah melakukan tindakan.

8. *Reduce Short-Term Memory Load*

Pengguna tidak disulitkan dengan menu-menu yang banyak di dalam sistem atau aplikasi sehingga pengguna dapat melakukan tindakan dengan memilih menu yang simpel tanpa harus mengingat semua perintah atau fungsi menu-menu sistem.

Langkah–langkah yang digunakan dalam pengembangan desain ini menggunakan dengan tingkat kerincian sebuah *prototype* sistem (*fidelity prototyping*), (Preece, Rogers, & Sharp, 2002) yaitu :

1. *Storyboarding*

Gambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan seperti alur narasi atau skenario yang mengikuti gambaran yang telah dibuat.

2. *Sketching*

Elemen yang dipakai relatif sederhana khususnya untuk desain *interface*. Sketsa dapat berupa simbol, *icon*, kotak, dialog dan lain-lain.

3. *Prototyping with Index Card*

Prototyping dengan menggunakan kartu indeks adalah cara yang sukses dan sederhana untuk membuat *prototype* interaksi, dimana setiap kartu mempresentasikan untuk satu tampilan dan digunakan cukup umum ketika mengembangkan situs *website*.

4. *Wizard of Oz*

Memanfaatkan sebuah aplikasi atau *software* untuk menghasilkan tampilan yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan *user interface* yang sedang disusun.

2.6 Metode Evaluasi

Cognitive walkthrough adalah suatu metode evaluasi dimana evaluator ahli membangun skenario *task* dari sebuah spesifikasi atau *prototype* awal dan memainkan peran sebagai bagian dari seorang pengguna yang bekerja dengan *interface* tersebut. *Evaluator* ahli berakting seolah-olah *interface* tersebut sebenarnya telah dibuat dan telah dikerjakan dengan beberapa *task*. Setiap tahap

yang akan dilalui oleh pengguna diteliti dan dianalisa pada bagian mana pengguna diteliti dan dianalisa pada bagian mana pengguna merasa terhalang dalam menyelesaikan suatu *task*. Penghalang tersebut dapat mengindikasikan bahwa *interface* tersebut kehilangan sesuatu.

A/B testing atau dapat disebut juga sebagai pengujian terpisah adalah metode membandingkan dua versi halaman *website* atau aplikasi terhadap satu sama lain untuk menentukan versi mana yang berkinerja lebih baik. *A/B testing* pada dasarnya adalah eksperimen di mana dua atau lebih varian laman ditampilkan kepada pengguna secara acak, dan analisis statistik digunakan untuk menentukan variasi mana yang berkinerja lebih baik untuk sasaran konversi tertentu.

Jadi, dari dua metode yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu metode *cognitive walkthrough* dan *A/B testing* sebagai pembandingan untuk metode *heuristics evaluation* yang digunakan dalam mengevaluasi desain *user interface*, dimana metode *cognitive* merupakan uji metode evaluasi yang tidak terstruktur dikarenakan *developer* tampilan seolah-olah bisa menjadi pengguna, tidak berdasarkan kepuasan pelanggan dan untuk melakukan evaluasi dapat membutuhkan waktu yang cukup lama. Metode *A/B testing* dilakukan dengan cara membandingkan dua desain tampilan yang ditunjukkan ke pengguna untuk mencari hasil yang paling nyaman atau paling banyak dipilih oleh pengguna. Hasil desain dipilih hanya berdasarkan pilihan terbanyak dari responden. Dari dua metode diatas, maka dipilihlah metode *heuristics evaluation* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

2.7 *Heuristics Evaluation*

Heuristics evaluation adalah metode untuk menyusun kritik terhadap sistem dengan menggunakan serangkaian *heuristics* yang relatif sederhana dan umum. *Heuristics evaluation* dapat dilakukan pada spesifikasi desain sehingga berguna untuk mengevaluasi desain awal.

Heuristics evaluation adalah metode teknik kegunaan untuk menemukan masalah kegunaan dalam desain antarmuka pengguna sehingga dapat digunakan sebagai bagian dari proses perancangan yang berulang. *Heuristics evaluation* melibatkan sejumlah evaluator kecil untuk memeriksa antarmuka dan menilai kepatuhannya terhadap prinsip kegunaan yang dikenal ("*heuristics*"). Menurut Nielsen ada 10 prinsip heuristik yaitu :

1. *Visibility of system status* : Sistem harus selalu memberi tahu kepada pengguna terkait apa yang sedang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.
2. *Match between system and the real world* : Sistem harus menggunakan bahasa, kalimat atau kata yang mudah dipahami oleh pengguna.
3. *User control and freedom* : Pengguna memiliki kebebasan ketika mengakses sistem.
4. *Consistency and standards* : Standar dan konsistensi antarmuka pada sistem.
5. *Error prevention* : Merancang sebuah *fitur* untuk meminimalisir dan mencegah kesalahan dari pengguna.
6. *Recognition rather than recall* : Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali dan meminimalisir pengguna untuk mengingat kembali.

7. *Flexibility and efficiency of use* : Sistem memberikan kemudahan kepada user untuk nyaman mengakses sistem.
8. *Aesthetic and minimalist design* : Sistem menampilkan informasi atau keterangan yang relevan dengan maksud dari tampilan yang dipilih.
9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors* : Sistem membantu memudahkan pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari kesalahan (*error*).
10. *Help and documentation* : Sistem menyediakan *fitur* bantuan dan dokumentasi.

Sepuluh prinsip Nielsen yang disebutkan di atas berfungsi sebagai daftar periksa dalam mengevaluasi dan menjelaskan masalah untuk evaluator heuristik saat memeriksa antarmuka atau produk.

Agar sistem dapat mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien dan mencapai kepuasan pengguna dibutuhkanlah evaluasi *usability*. Salah satunya adalah *heuristics evaluation* yaitu sebuah metode evaluasi *usability* untuk memperbaiki sebuah rancangan secara efektif dengan menggunakan sekumpulan *heuristik* sederhana yang berhubungan. Proses dari *heuristics evaluation* memungkinkan evaluator yang secara independen untuk melakukan evaluasi dan menilai sistem dari setiap heuristik yang menunjukkan masalah *usability*, dan *heuristics evaluation* sangat baik digunakan sebagai teknik evaluasi desain, karena lebih mudah untuk menemukan masalah *usability* (Alan Dix, 2004) .

2.7.1 *Saverity Rating*

Severity rating atau tingkat keparahan ini adalah nilai yang diberikan berdasarkan tingkat keparahan dari permasalahan yang ditemukan. Tingkat keparahan berpengaruh pada seberapa penting perlu diadakan sebuah perbaikan atas masalah yang ada. Berikut ini adalah skala penilaian 0 sampai 4 yang dapat digunakan untuk menilai tingkat keparahan permasalahan yang ada (Alan Dix, 2004), yaitu :

0 = *Don't agree* : tidak ada masalah dalam *usability*.

1 = *Cosmetic problem*: tidak perlu adanya perbaikan kecuali pengembang memiliki tambahan waktu yang tersedia pada proyek.

2 = *Minor usability problem* : perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah.

3 = *Major usability problem* : sangat penting untuk diperbaiki dengan tingkat prioritas yang tinggi.

4 = *Usability catastrophe* : sangat diperlukan untuk diperbaiki sebelum sistem/produk di publikasikan.

2.8 **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti itu.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana,

tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2012).

Pada penelitian ini menggunakan teknik *slovin* dan *purpose sampling* untuk mendapatkan sampel. *Purpose sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Rumus perhitungan jumlah sampel (Slovin, 1998):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : batas teloransi kesalahan
(1%, 5%, 10%)

2.9 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk menganalisa data dengan cara mendiskripsikan atau memberi gambaran data terhadap sebuah objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui atau memahami data yang diteliti melalui sampel dan populasi sehingga dengan mudah memahasi tentang karakteristik data seperti *median*, *modus*, *mean* dan lain-lain (Sugiyono, 2012).

2.10 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas atau uji kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut itu valid/sahih, maka perlu diuji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Adapun teknik korelasi yang biasa dipakai adalah teknik korelasi *product moment* dan untuk mengetahui apakah nilai korelasi *product moment* dan untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan itu *significant*, maka dapat dilihat pada tabel nilai *product moment* atau menggunakan SPSS untuk mengujinya (Noor, 2012).

Setelah melakukan pengujian validitas, tahapan selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsisten, stabil, dan *dependibilitas*, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. Untuk mengukur reliabilitas dari indikator penelitian ini dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Koefisien *Cronbach's Alpha* yang mendekati satu menandakan reliabilitas konsistensi yang tinggi.

Cronbach's Alpha digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian. Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur apakah kuesioner benar-benar merupakan indikator yang mengukur suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel

apabila jawaban seseorang konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS Data dikatakan reliabel jika Nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ (Ghozali, 2005).

2.11 Penelitian Terdahulu

Penulis menjadikan penelitian terdahulu sebagai salah satu acuan dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan penulis. Dari penelitian sebelumnya, penulis melakukan tinjauan terhadap beberapa penelitian sebelumnya sesuai dengan topik tugas akhir yang diambil sebagai referensi pada penelitian ini :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Hasil
1	(Ni Putu Linda Santiari, 2017)	Analisis <i>usability</i> pada <i>website</i> alumni STIKOM Bali dengan <i>heuristic evaluation</i> .	Dari hasil <i>heuristic evaluation</i> yang dilakukan evaluator terdapat permasalahan <i>usability</i> sebanyak 53 yang dikelompokkan dari tingkat prioritas tinggi, rendah dan yang tidak ditemukannya masalah pada <i>usability</i> . Kemudian dari hasil yang dilakukan pada <i>website</i> alumni STIKOM Bali dapat digunakan sebagai acuan untuk perbaikan <i>website</i> alumni untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pada <i>website</i> tersebut.
2	(Sulistiyono, 2017)	Evaluasi <i>heuristics</i> sistem informasi pelaporan kerusakan laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta.	Setelah di uji <i>usability</i> dengan <i>heuristics evaluation</i> dari 10 aspek yang ada masalah terbesar yang muncul pada <i>website</i> SIPKL terhadap <i>usability</i> adalah aspek ke <i>user control and freedom</i> dengan nilai 3,87 dan nilai terendah pada aspek <i>match between system and the real world</i> dengan nilai 3. Secara keseluruhan nilai rata-rata dari semua aspek <i>usability</i> bernilai 3,50 atau skala 4 yang berarti kategori <i>usability catastrophe</i> ,

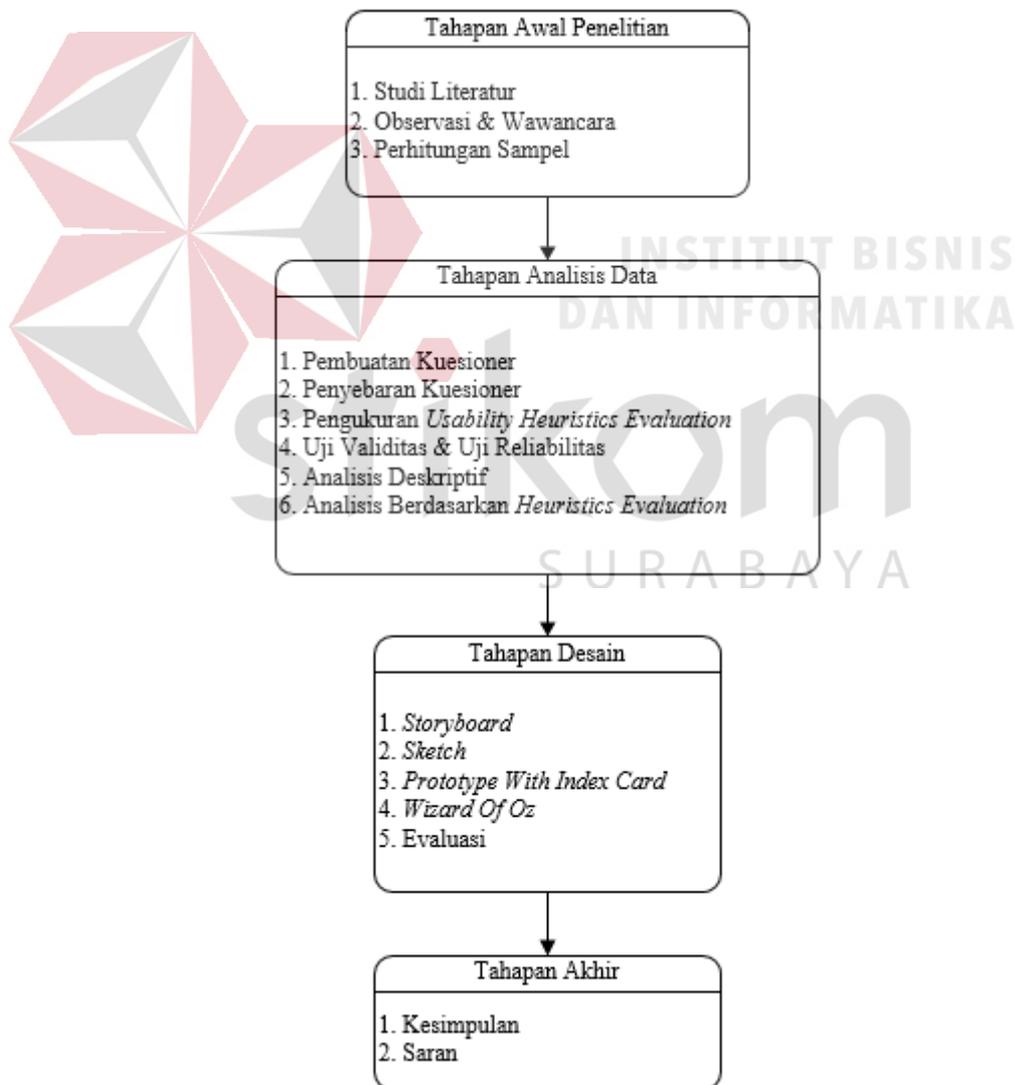
No	Nama Penulis	Judul	Hasil
			masalah ini harus diperbaiki sebelum produk diluncurkan.
3	(I Gede Harsemadi, 2017)	Evaluasi <i>heuristics</i> antarmuka aplikasi pengenalan arsitektur bangunan meten Bali	Dari pengujian aplikasi pengenalan aplikasi arsitektur bangunan meten dengan metode <i>heuristics evaluation</i> , antarmuka yang dinilai cukup baik diantaranya user <i>control and freedom</i> , <i>error prevention</i> dan <i>recognition rather than recall</i> . Namun, dari hasil pengujian juga ditemukan beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu <i>help user recognize, diagnose, and recover from errors (recovery)</i> dan <i>help and documentation (help)</i> .



BAB III

METODE PENELITIAN

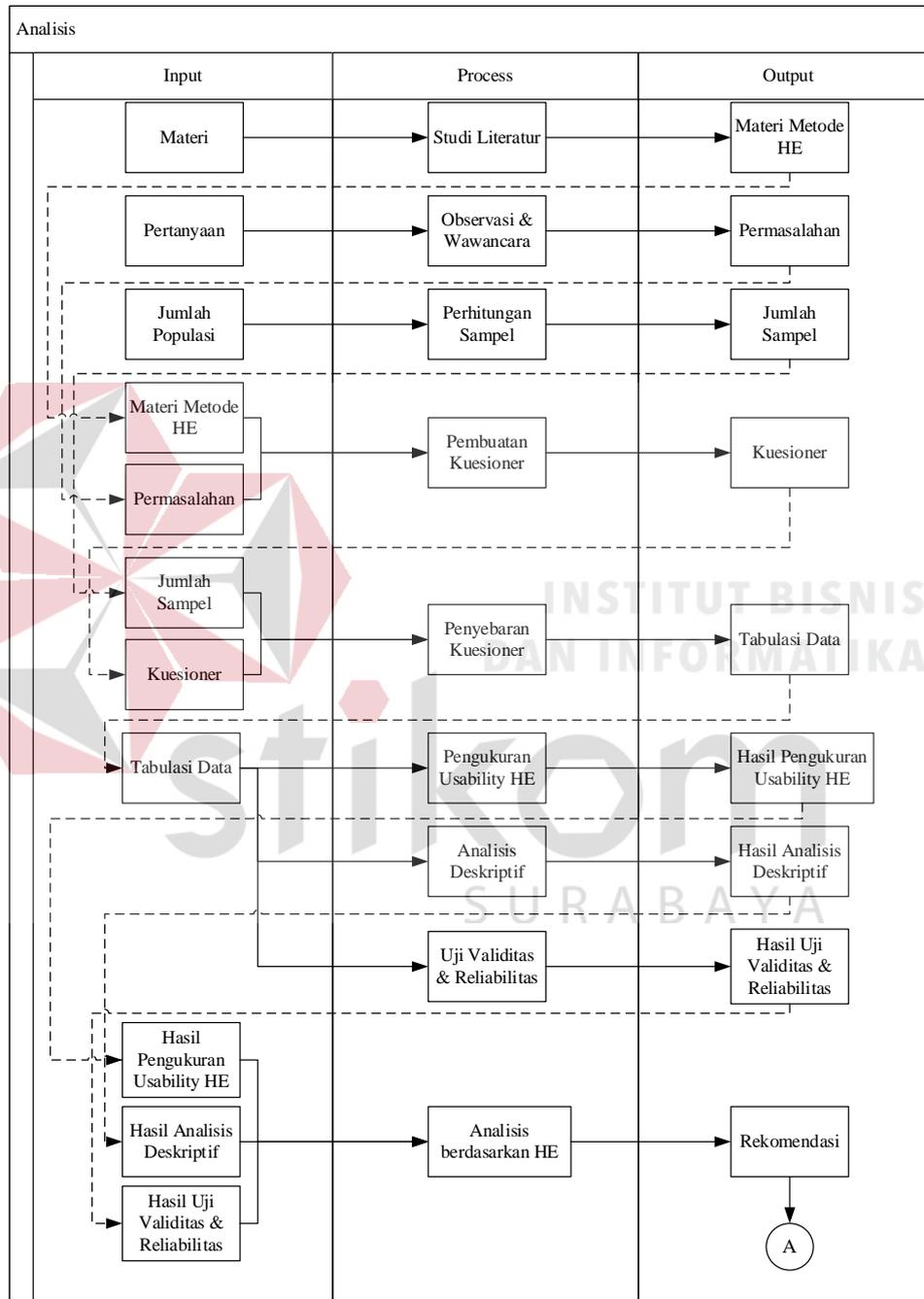
Metode penelitian dilakukan untuk dapat mengerjakan tugas akhir sesuai dengan tahapan-tahapan yang diperlukan agar dalam pengerjaan dapat dilakukan dengan terstruktur dan sistematis (Pressman, 2010). Dalam tahapan penelitian ini akan melalui empat tahapan yaitu tahapan awal penelitian, tahapan analisis, tahapan desain dan tahapan akhir. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.2 Metode Penelitian

1. Diagram *input process output* pada tahapan analisis

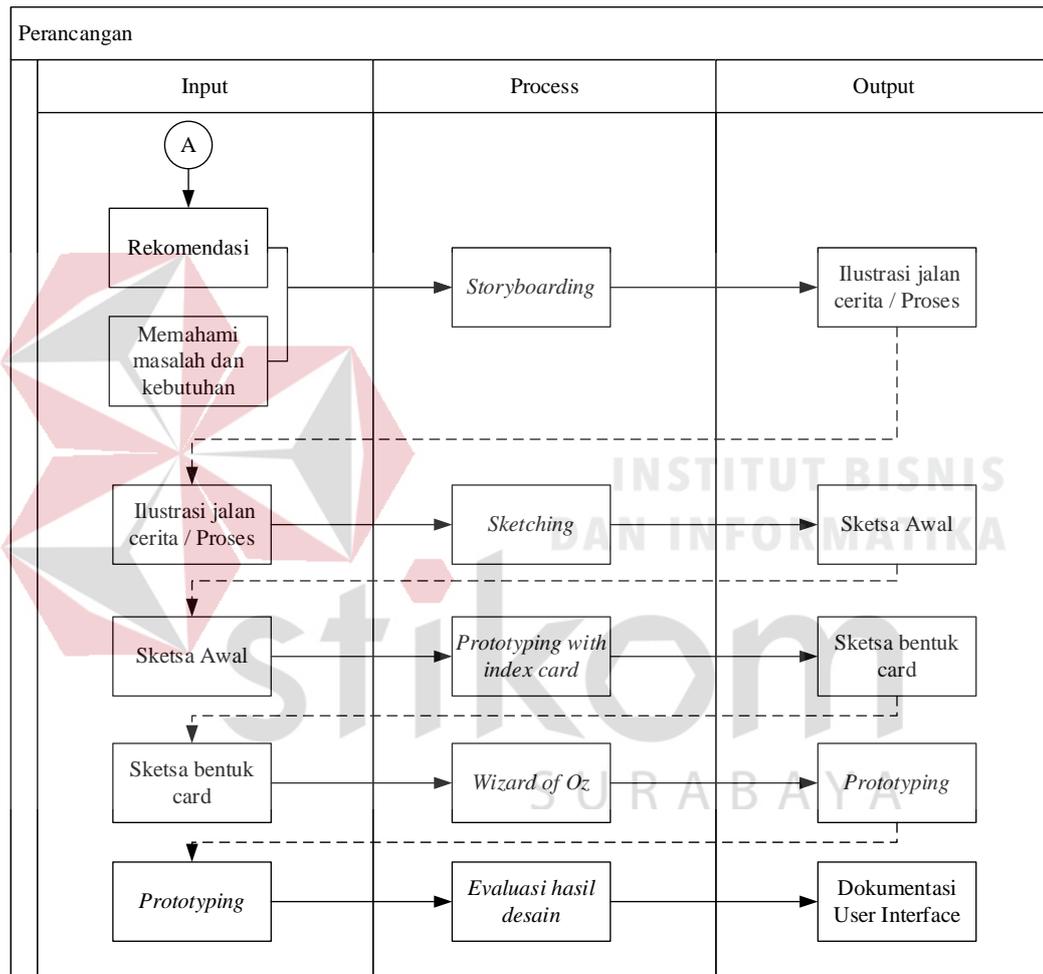
Pada gambar dibawah ini merupakan tahapan diagram *input process output* pada saat melakukan analisis *website* Isoplus City Run.



Gambar 3.3 Diagram *input process output* analisis *website* Isoplus City Run

2. Diagram *input process output* pada tahapan pengembangan desain *interface*

Pada gambar dibawah ini merupakan tahapan diagram *input process output* pada saat melakukan pengembangan desain setelah tahapan analisis.



Gambar 3.4 Diagram *input process output* pengembangan desain *interface*

3.1 Tahap Awal Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan analisis dan perancangan desain *user interface*,

data statistika (populasi dan sampel) dan metode *heuristics evaluation* pada *website* yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana melakukan analisis dan perancangan menggunakan metode tersebut. Studi literatur yang dilakukan peneliti sesuai dengan metode penelitian, langkah awal penelitian yaitu melakukan studi literatur mengkaji beberapa buku dan jurnal yang terkait dalam penelitian, serta mengkaji dari beberapa *website* yang lebih lengkapnya dapat dilihat pada bagian Bab II Landasan Teori pada laporan ini, studi literatur memberikan penjelasan mengenai teori-teori yang dapat membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

3.1.2 Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan untuk mengamati objek yang akan diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses yang ada pada *website isopluscityrun.com*. Wawancara dilakukan kepada *developer website isopluscityrun.com* guna mengumpulkan data dan informasi mengenai permasalahan yang ada, serta untuk mendapatkan gambaran untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

Pada *website Isoplus City Run* merupakan kondisi awal *website* sebelum dilakukan pengembangan desain.

a. Halaman Beranda

Pada halaman beranda berisikan informasi jadwal perlombaan yang pernah dilaksanakan maupun yang sedang diadakan dan terdapat kategori perlombaan yang diselenggarakan yaitu 21K, 10K, dan 5K serta informasi mengenai persyaratan dasar dari perlombaan. Pada halaman beranda paling bawah terdapat kontak yang dapat dihubungi apabila pengunjung *website* kesulitan dalam

mencari informasi. Pada halaman beranda, informasi yang ditampilkan terlalu besar sehingga memakan tempat *space* yang terlalu banyak dan kurang informatif.

The screenshot shows the homepage of STIKOM BAYU. At the top, there is a blue navigation bar with links for HOME, PROGRAM, KONTAK, PILIHAN, REDUKSI, and GALERI. Below this is a large white banner with the text "GET YOUR PHOTOS HERE" and the STIKOM BAYU logo. A "SCHEDULE" section lists several events: YOGYAKARTA (24 September 2017), SOLO (8 Oktober 2017), SEMARANG (22 Oktober 2017), MALANG (11 Maret 2018), SURABAYA (4 Mei 2018), and SOBI SURABAYA. Below the schedule is a "SURABAYA" section with contact information and a "LET'S JOIN! LET'S RACE!" banner. Below this are three race track maps labeled 21h, 10h, and 5h. The footer contains contact information, social media links, and logos for ISOPUS and supported partners.

Gambar 3.5 Halaman Beranda

b. Halaman Pendaftaran

Pada gambar 3.5 dan gambar 3.6 merupakan halaman *form* pendaftaran individu yang harus diisi oleh calon peserta yang ingin mengikuti lomba lari yang diselenggarakan oleh isoplus city run. Pada halaman pendaftaran peserta grup tidak tersedia melainkan halaman pendaftaran grup calon peserta harus mengunduh file *excel* untuk pengisian data peserta, sehingga *website* tidak bisa bekerja dengan maksimal.

REGISTRATION
SERI SURABAYA

Detail Kategori / Category Details

▲ Kategori / Category

Kategori

Detail Personal / Personal Details

* please enter in alphabetical value only, no numerical value

▲ Nama Depan / First Name

NAMA DEPAN / FIRST NAME

* please enter in alphabetical value only, no numerical value

▲ Nama Belakang / Surname

NAMA BELAKANG / SURNAME

Detail Personal / Personal Details

* please enter in alphabetical value only, no numerical value

▲ Nama Depan / First Name

NAMA DEPAN / FIRST NAME

* please enter in alphabetical value only, no numerical value

▲ Nama Belakang / Surname

NAMA BELAKANG / SURNAME

* please enter in alphabetical value only, no numerical value, max 18 character

▲ Nama Tercetak di BIB / Name Printed on BIB

NAMA TERCEKAT DI BIB / NAME PRINTED ON BIB

♂ Jenis Kelamin / Gender

• Pria / Male • Wanita / Female

* ZIK minimum usia 17 tahun, DRK & SK minimum usia 12 tahun, KIDS FUN RUN usia 4-12 tahun

📅 Tanggal Lahir / Date of Birth

Tanggal Lahir / Date of Birth

🆔 Jenis Identitas / ID Type

Jenis Identitas

🆔 Nomor Identitas / ID Number

NOMOR IDENTITAS / ID NUMBER

* please enter full address

📍 Alamat / Address

ALAMAT / ADDRESS

📍 Kota / City

Gambar 3.6 Halaman Pendaftaran

c. Halaman Persetujuan Orang Tua

Pada halaman persetujuan orang tua ditujukan kepada calon peserta yang mengikuti lomba kategori 21K dibawah umur 17 tahun harus mengisi form persetujuan orang tua. Pada halaman persetujuan orang tua konten atau isi terlalu kecil dimana tampilan berfokus pada bagian *footer website* sehingga kurang nyaman atau kurang menarik.



Gambar 3.7 Halaman Persetujuan Orang Tua

d. Halaman Notifikasi

Setelah mengisi *form* registrasi, calon peserta akan mendapatkan notifikasi seperti pada gambar 3.8 yang memberikan informasi untuk melakukan pembayaran registrasi sesuai yang telah dilakukan. Pada halaman notifikasi konten atau isi terlalu kecil dimana tampilan berfokus pada bagian *footer website* sehingga kurang nyaman atau kurang menarik.



Gambar 3.8 Halaman Notifikasi

e. Halaman Regulasi

Halaman regulasi merupakan sub menu dari menu perlombaan, dimana pada halaman regulasi terdapat informasi mengenai peraturan, syarat dan ketentuan dari perlombaan dan banding. Informasi tersebut dapat membantu calon peserta memahami syarat dan ketentuan sebelum mendaftar sebagai peserta. Pada halaman regulasi konten atau isi yang ditampilkan terlalu banyak sehingga tidak informatif dan kurang menarik bagi pengguna.

The screenshot shows the 'REGULATION' page for the 'SERI SURABAYA' event. The page is titled 'REGULATION' and 'SERI SURABAYA PERATURAN LOMBA'. It contains a long list of rules and conditions for participants, including registration fees, race rules, and a 'BANDING' (Appeal) section. The page is cluttered with text and has a large watermark 'STUDIUM KEMAHIRAN' overlaid on it.

REGULATION

SERI SURABAYA

PERATURAN LOMBA

1. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti **1 (satu)** kategori saja.
2. Peserta wajib menggunakan atau menggunakan nomor BIB dengan benar dan lengkap.
3. Peserta wajib memperlajari dan mengikuti Jalur lomba dengan benar, peserta yang tidak berlari di jalur yang benar bisa disqualifikasi atau tidak tercatat waktu tempuhnya.
4. Peserta tidak diperkenankan untuk membawa hewan peliharaan ke area lomba.
5. Waktu penghentian (CUT OFF TIME) adalah pukul **11:00 WIB**.
6. Bagi peserta yang tidak dapat menyelesaikan perlombaan sesuai dengan CUT OFF TIME, panitia akan mengakhiri peserta tersebut ke area finish dengan menggunakan rute yang paling dekat dan tidak berhak mendapatkan medali.
7. Penenang diberikan oleh peserta yang terlebih dahulu menyentuh garis finish dan urutan dibelakangnya sesuai jumlah penenang yang ditentukan oleh panitia (CUT OFF TIME).
8. Nomor Peserta (BP) tidak dapat ditukar dengan atau dipertukarkan kepada orang lain.
9. Bagi Warga Negara Asing (WNA) yang ingin mengikuti ISOPULS CITY RUN wajib memiliki KITAS (Kartu Iktis Tinggal Sementara).
10. Panitia berhak membatalkan peserta lomba, apabila pemenang tidak dapat menunjukkan identitas diri (KTP, KITAS) dan atau identitas yang diserahkan kepada penyelenggara tidak sesuai dengan identitas yang tertera di pada lembar pendaftaran.
11. Apabila terjadi peristiwa-peristiwa di luar kekuasaan manusia (force majeure) termasuk namun tidak terbatas pada pemogokan kerja, kebakaran, kerusuhan massa, sabotage, bencana alam seperti gempa bumi dan banjir atau hal-hal lain di luar kekuasaan para pihak dan membuat ISOPULS CITY RUN ini menjadi tidak dapat dilaksanakan, maka tidak ada pihak manapun yang dapat dituntut untuk membatalkan garis raga atau segala kerugian yang timbul sebagai akibat terjadinya peristiwa force majeure tersebut.

SYARAT & KETENTUAN

Dengan mendaftar dan mengambil bagian dalam ISOPULS CITY RUN, peserta menyatakan telah membaca, memahami, menerima, dan setuju untuk tunduk pada syarat dan ketentuan ISOPULS CITY RUN.

1. Usia minimum untuk menjadi peserta adalah **18 tahun (lalu)** dan maksimum adalah **72 (dua puluh dua tahun)** yang dibuktikan dengan kartu identitas yang sah menurut hukum.
2. Peserta wajib membayar biaya pendaftaran ISOPULS CITY RUN sesuai nominal dan melalui jalur pembayaran elektronik yang ditetapkan oleh panitia. Segala akibat dan kerugian yang mungkin timbul dari pembayaran biaya pendaftaran secara elektronik, termasuk namun tidak terbatas kepada gangguan jaringan telekomunikasi, kesalahan penulisan, dan kesalahan pengisian formulir pembayaran elektronik, menjadi tanggungan peserta. Biaya pendaftaran yang telah dibayarkan oleh peserta tidak dapat dibatalkan, diuangkan kembali.
3. Panitia berhak membatalkan jumlah dan/atau menolak pendaftaran peserta yang tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan ini.
4. Peserta dengan ini memahami bahwa ISOPULS CITY RUN memiliki keberadan pada kegiatan fisik dan menjamin bahwa peserta berada dalam kondisi fisik yang sehat untuk ikut serta dalam ISOPULS CITY RUN.
5. Peserta bertanggung jawab penuh atas tindakan dirinya sendiri dan membatalkan panitia dan atau peserta lainnya sebagai risiko yang mungkin diderita sebelum, pada saat, atau setelah berpartisipasi dalam ISOPULS CITY RUN termasuk namun tidak terbatas kepada cedera tubuh, kerusakan properti, penyakit, dan/atau kematian.
6. Registrasi ditutup pada tanggal **1 Mei 2018**. Panitia berhak menutup tanggal pendaftaran lebih awal jika kuota peserta telah dipenuhi.
7. Peserta diharapkan mengenakan jersey ISOPULS CITY RUN. Jika ukuran jersey tersebut tidak pas di badan diharapkan peserta tetap menggunakan pakaian lain yang layak digunakan untuk lari.

BANDING

1. Untuk pemenang, banding atas sengketa pemenang wajib dilakukan di tempat penyelenggaraan ISOPULS CITY RUN dan diajukan secara perorangan dalam format tertulis dalam waktu **2 (dua puluh menit)** sejak pengumuman pemenang atau segera setelah pengumuman hadiah kepada pemenang, mana yang lebih dulu. Biaya banding atas sengketa pemenang adalah sebesar **Rp. 200.000 (Dua Ratus Ribu rupiah)**.
2. Untuk peserta lainnya, banding atas sengketa mengenai hasil wajib diserahkan dalam format tertulis dalam waktu **7 (tujuh hari)** setelah hari penyelenggaraan ISOPULS CITY RUN melalui surat tertulis atau e-mail ke info@isopluscityrun.com. Biaya banding atas sengketa mengenai hasil adalah sebesar **Rp. 200.000 (Dua Ratus Ribu rupiah)**.
3. Panitia berhak untuk meminta peserta menunjukkan bukti identitas diri yang dibutuhkan sebagai melengkapi dokumen banding.
4. Panitia berhak untuk menolak atau tidak melayani banding yang diajukan setelah **7 (tujuh hari)** setelah hari penyelenggaraan ISOPULS CITY RUN.

HUBUNGI KAMI

081335887066
info@isopluscityrun.com
 isoplus7ion
 isoplus7ion
 isoplusrun

SUPPORTED BY

CENTRAL LAND
 GAZAL

Copyright © ISOPULS CITY RUN 2018

Gambar 3.9 Halaman Regulasi

g. Halaman Hadiah

Halaman hadiah merupakan sub menu dari menu perlombaan, pada halaman hadiah menyediakan informasi nominal hadiah berdasarkan kategori lomba lari bagi peserta yang terlebih dahulu menyentuh garis *finish* dan urutan di belakangnya sesuai jumlah pemenang yang ditentukan panitia. Pada halaman hadiah terlalu banyak ruang yang kosong pada halaman tersebut sehingga kurang menarik bagi pengguna.

HADIAH

SURI SURABAYA

1. Pemenang ISOPLUS CITY RUN ditentukan dari peserta yang terlebih dahulu menyentuh garis finish dan urutan di belakangnya sesuai jumlah pemenang yang ditentukan panitia. Berikut adalah hadiah untuk pemenang ISOPLUS CITY RUN:

KATEGORI 21K

Male

Juara 1: Rp. 7.000.000
 Juara 2: Rp. 5.000.000
 Juara 3: Rp. 3.000.000

Female

Juara 1: Rp. 7.000.000
 Juara 2: Rp. 5.000.000
 Juara 3: Rp. 3.000.000

KATEGORI 10K

Male

Juara 1: Rp. 3.000.000
 Juara 2: Rp. 2.000.000
 Juara 3: Rp. 1.000.000

Female

Juara 1: Rp. 3.000.000
 Juara 2: Rp. 2.000.000
 Juara 3: Rp. 1.000.000

KATEGORI 5K

Male

Juara 1: Rp. 2.000.000
 Juara 2: Rp. 1.000.000
 Juara 3: Rp. 500.000

Female

Juara 1: Rp. 2.000.000
 Juara 2: Rp. 1.000.000
 Juara 3: Rp. 500.000

DOORPRIZE

Semua Dengan Merchandise ISOPLUS

2. Panitia dapat membatalkan pemenang ISOPLUS CITY RUN, apabila:

- Pemenang tidak dapat menunjukkan bukti identitas diri (KTP/SIM/KITAS) atau bukti identitas diri (KTP/SIM/KITAS) yang diserahkan kepada panitia tidak sesuai dengan identitas yang tertulis pada saat pendaftaran.
- Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang dalam catatan wasit/juri ISOPLUS CITY RUN
- Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang pada ketentuan atau berdasarkan hasil sengketa penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN

HUBUNGI KAMI

081330887066
 info@isopluscityrun.com
 isoplus7lon
 isoplus7lon
 isoplusrun

SUPPORTED BY

CITRA LAND
 G WALKS

Copyright © ISOPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.11 Halaman Hadiah

h. Halaman *Frequently Asked Question*

Halaman *Frequently Asked Question (FAQ)* merupakan sub menu dari menu perlombaan, pada halaman *FAQ* terdapat beberapa pilihan pertanyaan yang telah disediakan sehingga dapat digunakan oleh pengguna *website* apabila memiliki pertanyaan terkait dengan perlombaan yang diselenggarakan oleh Isoplus City Run. Pada halaman *FAQ* tidak tersedia pertanyaan lain, sehingga belum membantu pengguna yang memiliki pertanyaan yang tidak ada pada pilihan.



INDONESIA

NEWS Are you ready for I...

FAQ

SERI SURABAYA

- KAPAN DAN DIMANA ACARA AKAN DISELENGGARAKAN?
- SIAPA SAJA YANG BOLEH IKUT ISOPLUS CITY RUN?
- BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAN?
- APA HADIAH DARI ISOPLUS CITY RUN?
- BAGAIMANA CARA MENDAFTAR ISOPLUS CITY RUN?
- KAPAN PENDAFTARAN ISOPLUS CITY RUN DIBUKA?
- APA SAJA YANG SAYA DAPATKAN SETELAH MENDAFTAR?
- KAPAN DAN DI MANA SAYA BISA MENGAMBIL ISOPLUS CITY RUN RACE PACK?
- BAGAIMANA JIKA SAYA TIDAK DAPAT HADIR SAAT PENGAMBILAN RACE PACK?
- PUKUL BERAPA ISOPLUS CITY RUN DI MULAI?
- APAKAH ISOPLUS CITY RUN RACE PACK HARUS DIKEMBALIKAN?
- BAGAIMANA UKURAN JERSEY DARI ISOPLUS CITY RUN?
- BAGAIMANA JIKA JERSEY TIDAK PAS DI BADAN? APAKAH SAYA MASIH BISA BERPARTISIPASI?
- APAKAH ADA TEMPAT PENITIPAN BARANG?
- APAKAH YANG HARUS SAYA BAWA SAAT LOMBA?
- BAGAIMANA AKSES KE LOKASI ACARA JIKA MEMBAWA KENDARAAN PRIBADI?
- DIMANAKAH SAYA BISA MEMPEROLEH INFORMASI MENGENAI ISOPLUS CITY RUN?
- DI MANA SAJA LOKASI WATER STATION?
- JIKA SAYA KELEHAHAN SAAT DI TENGAH LOMBA, APAKAH SAYA AKAN MENDAPAT MINUMAN/SNACK UNTUK MENAMBAH ENERGI?
- BOLEHKAN SAYA MENCARI JALAN PINTAS UNTUK SAMPAI FINISH?
- SIAPA YANG DAPAT SAYA HUBUNGI UNTUK INFORMASI LOMBA LEBIH LANJUT?

HUBUNGI KAMI

081333887066

Info@isopluscityrun.com

isoplus7ion

isoplus7ion

isoplusrun

SUPPORTED BY

CITILAND

GNAK

Copyright © ISOPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.12 Halaman *FAQ*

i. Alur Registrasi

Halaman alur registrasi merupakan sub menu dari menu perlombaan, pada halaman alur registrasi terdapat informasi mengenai alur dari pendaftaran, informasi tersebut dapat membantu bagi calon peserta yang akan mendaftar. Pada halaman alur registrasi, konten atau isi terlalu kecil dimana tampilan berfokus pada bagian *footer website* sehingga kurang nyaman atau menarik.

BERANDA PERLOMBAAN KONFIRMASI PESERTA RESULTS GALERI

INDONESIA WINDSPEED

NEWS Are you ready for ISOPLUS City Run Surabaya?

ALUR REGISTRASI

SERI SURABAYA

HOW TO REGISTER

1. Peserta melakukan registrasi secara online di <http://isopluscityrun.com>
2. Setelah registrasi berhasil, peserta menerima e-mail balasan yang berisi nomor pendaftaran dan diharap segera melakukan pembayaran.
3. Setelah melakukan pembayaran, peserta wajib melakukan konfirmasi di alamat website yang tercantum di e-mail atau [klik di sini](#)
4. Setelah melakukan konfirmasi, peserta akan menerima bukti registrasi melalui e-mail yang berisi nomor BIB dan telah resmi terdaftar sebagai peserta ISOPLUS CITY RUN. Daftar peserta dapat dilihat [di sini](#)

Keterangan:

- Waktu pembayaran dan konfirmasi pembayaran adalah **1x24 jam** setelah registrasi. Jika dalam waktu **1x24 jam** tidak dilakukan pembayaran dan konfirmasi maka peserta dianggap batal.

HUBUNGI KAMI

081333887066

info@isopluscityrun.com

isoplus7ion

isoplus7ion

isoplusrun

SUPPORTED BY

CITRALAND

G. WALK

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

Copyright © ISOPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.13 Halaman Alur Registrasi

j. Biaya Registrasi

Halaman biaya registrasi merupakan sub menu dari menu perlombaan, pada halaman biaya registrasi terdapat informasi mengenai biaya pendaftaran, dimana biaya tersebut dikelompokkan berdasarkan kategori lomba lari yaitu 21K, 10k, 5k, dan Fun Kids, selain kategori biaya juga dikelompokkan berdasarkan peserta individu ataupun grup. Pada halaman biaya registrasi juga terdapat informasi pembukaan pendaftaran atau periode registrasi. Pada halaman biaya registrasi terlalu banyak warna yang ditampilkan sehingga terjadi kontras dan kurang menarik dari segi tampilan.

BIAYA REGISTRASI

SERI SURABAYA

KATEGORI

- 21K * minimal usia 17 tahun sebelum tahun
- 10K * minimal usia 15 tahun sebelum tahun
- 5K * minimal usia 12 tahun sebelum tahun
- KIDS FUN RUN * minimal usia 12 tahun sebelum tahun

BIAYA PENDAFTARAN

KATEGORI	INDIVIDU	
	NORMAL	EARLY BIRD
21K	220000	212500
10K	200000	170000
5K	150000	127500
KIDS FUN RUN	100000	85000

KATEGORI	GROUP *	
	NORMAL	EARLY BIRD
21K	225000	187500
10K	180000	150000
5K	135000	112500

* Early Bird: 13 Februari - 31 Maret 2018
 * Pendaftaran grup berlaku minimal 10 orang

PENDAFTARAN GROUP

- Pendaftaran grup berlaku minimal 10 orang
- Diskon pendaftaran grup hanya dapat dilakukan jika slot masih tersedia (first come first served)
- Permohonan pendaftaran grup dilakukan dengan mengirimkan e-mail ke info@isopluscityrun.com dengan subject PENDAFTARAN GROUP dan melampirkan form pendaftaran grup yang dapat diunduh [di sini](#)
- Pembayaran atas pendaftaran grup dilakukan secara kolektif dengan cara transfer ke nomor rekening yang ditentukan.

PERIODE REGISTRASI

Pembukaan Pendaftaran: 13 Februari 2018

Early Bird: 13 Februari - 31 Maret 2018

Fasilitas:

- Nomor dada dengan nama yang tercetak

Penutupan Pendaftaran

- Pendaftaran akan ditutup pada tanggal 31 Mei 2018 atau setelah kuota peserta telah terpenuhi, mana yang lebih dulu
- Peserta yang mendaftar sebelum tanggal 31 Maret 2018 akan mendapatkan nomor dada (BIB number) dengan nama yang tercetak

HUBUNGI KAMI

081333887066
 info@isopluscityrun.com
 isoplus7ion
 Isoplus7ion
 Isoplusrun

SUPPORTED BY

CEMALAND
 G WALK

Copyright © ISOPPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.14 Halaman Biaya Registrasi

k. Konfirmasi

Pada *website* isoplus juga terdapat menu konfirmasi, dimana pada halaman konfirmasi tersebut dapat digunakan oleh peserta yang telah membayar melalui via transfer untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Pada halaman

konfirmasi tidak tersedianya *upload* bukti pembayaran, sehingga tidak bisa melampirkan bukti bahwa peserta telah melakukan pembayaran.

CONFIRMATION

SERI SURABAYA

Detail Rekening / Account Details

Nama Bank / Bank Name

Nomor Rekening / Account Number

Nama Pemilik Rekening / Account Holder Name

Detail Pembayaran / Payment Details

Tanggal Pembayaran / Payment Date

Jumlah Pembayaran / Payment Amounts

Detail Peserta / Participants Details

Nomor Pendaftaran / Registration Number

[PROCESS](#)

HUBUNGI KAMI

081333887066

info@isopluscityrun.com

Isoplus7ion

Isoplus7ion

isoplusrun

SUPPORTED BY

CITRALAND
The Impression of Landmark

G WALK

Copyright © ISOPPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.15 Halaman Konfirmasi

l. Peserta

Pada *website* Isoplus City Run juga terdapat menu peserta, pada halaman peserta menampilkan data peserta yang telah melakukan pendaftaran dan konfirmasi pembayaran. Data peserta tersebut dapat digunakan oleh peserta untuk mencari apakah namanya telah tercantum pada data peserta.

The screenshot shows the 'Peserta' (Participants) page for the 'Seri Surabaya' event. The page is titled 'PESEERTA' and 'SERI SURABAYA'. It features a navigation menu with links for 'BERANDA', 'PERLOMBAAN', 'KONFIRMASI', 'PESEERTA', 'RESULTS', and 'GALERI'. The page is for the 'INDONESIA' region. A 'NEWS' section asks 'Are you ready for ISOPLUS City Run Surabaya?'. The main content area is titled 'PESEERTA' and 'SERI SURABAYA'. It has tabs for 'PARTICIPANTS 21K', 'PARTICIPANTS 10K', 'PARTICIPANTS 5K', and 'PARTICIPANTS KIDS'. The 'DATA PARTICIPANTS 21K' section shows a table with columns for 'No', 'BIB', 'NAMA', 'NEGARA', and 'GENDER'. The table lists 10 participants, all from Indonesia and of male gender. The page also features a search bar, a 'HUBUNGI KAMI' section with contact information, and a 'SUPPORTED BY' section with logos for Citiland and G. N. W. A. K. The footer includes the copyright notice 'Copyright © ISOPLUS CITY RUN 2018'.

No	BIB	NAMA	NEGARA	GENDER
1	2001	SARWO PAKRAHAN	INDONESIA	♂ PRIA
2	2002	IWAN GUNAWAN	INDONESIA	♂ PRIA
3	2003	GANI KRISTIONO	INDONESIA	♂ PRIA
4	2004	CHRISTIAN KURNIAWAN	INDONESIA	♂ PRIA
5	2005	HERIYADI GUNAWAN	INDONESIA	♂ PRIA
6	2006	MOESTORO HANDRIANTO	INDONESIA	♂ PRIA
7	2007	AGUNG ADE INDRADI	INDONESIA	♂ PRIA
8	2008	AGUS DWI ARJUN	INDONESIA	♂ PRIA
9	2009	BAMBANG PUJO SEMEDI	INDONESIA	♂ PRIA
10	2010	TOTOK PRİYAMBODO	INDONESIA	♂ PRIA

Gambar 3.16 Halaman Peserta

m. Halaman Result

Pada *website* Isoplus City Run juga terdapat menu *result* atau hasil perlombaan, pada halaman *result* menampilkan urutan peserta yang telah

menyelesaikan lomba lari dibawah *cut off time*. Peserta juga dapat mencari namanya dan membagikan ke sosial media lain yaitu facebook, line, twitter dan whatsapp.

RESULTS

SERI MALANG

HANYA PESERTA YANG MENYELESAIKAN LOMBA DIBAWAH *CUT OFF TIME* 09:00 WIB

RESULTS 10K RESULTS 5K

OVERALL 10K MALE 10K FEMALE 10K

OVERALL 10K

*FINISH TIME BERDASARKAN WAKTU START (GUN TIME)

NO	FINISH TIME *	BIB	NAME	GENDER	SHARE
1	00:35:05	1191	DIFTA IG UNBANU	♂ PRIA	[Social Media Icons]
2	00:35:16	1192	LAMEK YUNIAS BANU	♂ PRIA	[Social Media Icons]
3	00:35:41	1286	SUTIKNO	♂ PRIA	[Social Media Icons]
4	00:43:56	1080	DARWATI DARWATI	♀ WANITA	[Social Media Icons]
5	00:45:14	1287	ILMI KURNIAWATI	♀ WANITA	[Social Media Icons]
6	00:46:38	1049	MUFLIKHUL HABIBI	♂ PRIA	[Social Media Icons]
7	00:47:11	1002	ELISA SETYANINGRUM	♀ WANITA	[Social Media Icons]
8	00:47:23	1029	YAYAK YAENI	♂ PRIA	[Social Media Icons]
9	00:47:57	1141	DEDDY KURNIAWAN	♂ PRIA	[Social Media Icons]
10	00:48:05	1258	ERDITYA VIRASTA	♂ PRIA	[Social Media Icons]

Sebelumnya 1 2 3 38 Selanjutnya

HUBUNGI KAMI

081333887066

info@isopluscityrun.com

Isoplus7ion

Isoplus7ion

Isoplusrun

SUPPORTED BY

CITRALAND

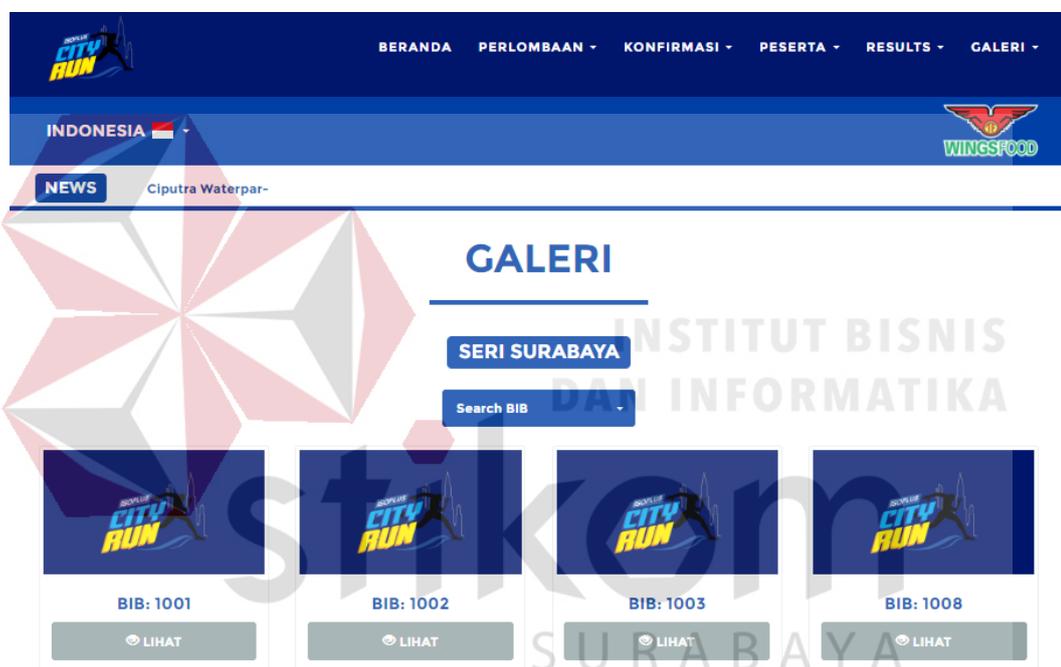
G WALK

Copyright © ISOPPLUS CITY RUN 2018

Gambar 3.17 Halaman *Result*

n. Galeri

Pada halaman galeri menyediakan foto dokumentasi peserta yang mengikuti perlombaan lari yang diadakan oleh Isoplus City Run. Pada halaman galeri peserta dapat mencari fotonya dengan mengisikan *bib number*, selain itu peserta juga dapat mengunduh fotonya. Pada halaman galeri, gambar yang ditampilkan dalam satu *layout* terlalu banyak sehingga pengguna harus melakukan *scroll*.



Gambar 3.18 Halaman Galeri

Dari hasil wawancara dan observasi diketahui permasalahan yang terjadi pada *website* Isoplus City Run yaitu selama *website* diimplementasikan terdapat permasalahan yaitu informasi yang ditampilkan kurang sesuai dan terlalu banyak sehingga pengguna harus melakukan *scroll*, tata letak menu yang tidak sesuai dengan fungsi utama *website*, fungsi pendaftaran peserta yang kurang maksimal dan pengguna kesulitan dalam mengoperasikan *website* karena tampilan yang tidak mudah diingat.

3.1.3 Perhitungan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah peserta atau pengguna *website* Isoplus City Run 10K dan 5K yang berjumlah 1.124 peserta.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin*

sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana: n : jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Batas telorasi kesalahan (1% atau 0,01, 5% atau 0,05, 10% atau 0,1)

Populasi yang terdapat pada penelitian ini berjumlah 1.124 pengguna dan menggunakan batas toleransi kesalahan 10% atau 0,1, maka besarnya sampel pada penelitian ini adalah :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{1124}{1 + 1124 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{1124}{1 + 1124 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{1124}{1 + 11,24}$$

$$n = \frac{1124}{12,24}$$

$n = 91,83$ dibulatkan menjadi 92

Jadi, jumlah keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 92 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah *proportionate stratified random sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

$$\text{Jumlah} = \frac{\text{jumlah peserta}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

$$\text{Peserta 10K} = 425/1124 \times 92 = 34,78 = 35$$

$$\text{Peserta 5K} = 699/1124 \times 92 = 57,21 = 57$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan dengan rumus tersebut maka didapatkan sampel sebesar 92 orang dari populasi sebesar 1124 orang dimana sampel tersebut akan menjadi fokus utama untuk melakukan *survey* berupa kuesioner yang telah disiapkan. Dari hasil data yang telah didapatkan akan dilakukan analisis apa saja permasalahan yang dialami oleh pengguna saat menggunakan *website* tersebut.

3.2 Tahapan Analisis Data

3.2.1 Pembuatan Kuesioner

Pada tahap pembuatan kuesioner ini adalah pembuatan kuesioner untuk mendapatkan *feedback* yang nantinya akan dibagikan kepada pengguna *website*. Kuesioner ini dilakukan untuk menyusun daftar pertanyaan tertulis dalam bentuk kuesioner kepada responden, dalam hal ini responden adalah peserta lari dan pengguna *website* *isopluscityrun.com* selanjutnya mengumpulkan data yang telah diperoleh lalu data tersebut dianalisis.

Tabel 3.1 *Aspek Heuristics Evaluation*

No	Aspek evaluasi heuristics	Kode
1	<i>Visibility of system status</i>	H1
2	<i>Match between system and the real world</i>	H2
3	<i>User control and freedom</i>	H3
4	<i>Consistency and standards</i>	H4
5	<i>Error prevention</i>	H5
6	<i>Recognition rather than recall</i>	H6
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	H7
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	H8
9	<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	H9
10	<i>Help and documentation</i>	H10

Untuk kuesionernya sendiri berupa pernyataan-pernyataan menggunakan pengukuran *usability* dengan *heuristics evaluation*. Berikut adalah pernyataan atau pertanyaan kuesioner yang telah dibuat sesuai dengan metode *heuristics evaluation*.

a. *Visibility of system status* : Sistem harus selalu memberi tahu kepada pengguna

terkait apa yang sedang terjadi, melalui pesan yang baik dan waktu yang sesuai.

Tabel 3.2 *Visibility of system status*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H1.1	Setiap halaman dan menu memiliki judul yang sudah sesuai dan menggambarkan isi halaman.
H1.2	Informasi yang ditampilkan pada beranda sesuai kebutuhan informasi pengguna.
H1.3	Konten galeri yang ditampilkan pada beranda berdasarkan perlombaan tertentu.
H1.4	<i>Webside</i> menanggapi apa yang dilakukan pengguna (dipilih,ditekan dll).
H1.5	Menu perlombaan mencakup semua kebutuhan informasi dari perlombaan.
H1.6	Isi dari <i>form</i> registrasi sudah meliputi semua kebutuhan pendaftar.
H1.7	Aktifitas yang dihasilkan dari menu konfirmasi merupakan informasi yang harus diperhatikan.

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H1.8	Tersedia notifikasi keberhasilan bagi pengguna yang telah melakukan pendaftaran.
H1.9	Diperlukan bantuan saat mengakses <i>website</i> .

b. *Match between system and the real world* : Sistem harus menggunakan bahasa,

kalimat atau kata yang mudah dipahami oleh pengguna.

Tabel 3.3 *Match between system and the real world*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H2.1	Pilihan bahasa untuk memungkinkan penggunaan dalam mengakses <i>website</i> .
H2.2	Nama menu, kalimat yang ditulis dengan kata singkatan dapat dipahami oleh pengguna.
H2.3	Judul halaman, menu, kalimat, kata sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik.

c. *User control and freedom* : Pengguna memiliki kebebasan ketika mengakses sistem.

Tabel 3.4 *User control and freedom*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H3.1	Tersedia bantuan ketika <i>website error</i> .
H3.2	Pengguna memiliki fleksibilitas menggunakan <i>website</i>
H3.3	<i>Website</i> menampilkan sesuai aksi dengan waktu kurang dari 5 detik.
H3.4	Untuk dapat mengakses informasi dibutuhkan kurang dari 10 aksi (klik).
H3.5	Jumlah konten atau informasi yang ditampilkan mempengaruhi penggunaan dalam mengakses <i>website</i> .
H3.6	Menyediakan tombol <i>back</i> pada tampilan jika pengguna ingin kembali kehalaman sebelumnya atau membatalkan aksi.

d. *Consistency and standards* : Standar dan konsistensi antarmuka pada sistem.

Tabel 3.5 *Consistency and standards*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H4.1	Tampilan <i>website</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan isi

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
	yang sesuai dan konsisten.
H4.2	Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman.
H4.3	Kata atau kalimat yang ditulis sesuai dengan pilihan bahasa yang dipilih.
H4.4	Masing-masing simbol / ikon dan skema desain pada setiap halaman sudah konsisten.

e. *Error prevention* : Merancang sebuah *fitur* untuk meminimalisir dan mencegah kesalahan dari pengguna.

Tabel 3.6 *Error prevention*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H5.1	Teks pada instruksi sudah jelas dan tidak menimbulkan pertanyaan.
H5.2	Tersedia pilihan isian (misalnya: kota, negara dll) saat mengisi formulir.
H5.3	Informasi telah dikelompokkan dengan baik.
H5.4	Ada panduan navigasi untuk pengguna di setiap halaman.
H5.5	Ada pesan kesalahan yang bersifat teknis (misal menampilkan kode sumber) saat gagal mengakses halaman.

f. *Recognition rather than recall* : Komponen antarmuka pada sistem yang mudah dikenali dan meminimalisir pengguna untuk mengingat kembali.

Tabel 3.7 *Recognition rather than recall*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H6.1	Ada peringatan saat pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian data.
H6.2	Menu atau tampilan pada <i>website</i> mudah untuk diingat.

g. *Flexibility and efficiency of use* : Sistem memberikan kemudahan kepada user untuk nyaman mengakses sistem.

Tabel 3.8 *Flexibility and efficiency of use*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
-----------	-----------------------

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H7.1	Seluruh isi halaman ditampilkan sesuai dengan aturan yang ada pada setiap bahasa yang dipilih.
H7.2	Menu dan informasi dikelompokkan dengan baik.
H7.3	Dapat mengakses <i>fitur</i> dengan cepat.
H7.4	Kolom <i>input</i> yang optional sudah ditandai dengan jelas.
H7.5	Terdapat pilihan <i>default</i> pada setiap option (<i>combo box</i> , <i>list</i> , <i>radio</i>).
H7.6	Seluruh warna pada sistem sudah konsisten.
H7.7	Waktu respon pada <i>website</i> sudah sesuai dengan yang diharapkan.
H7.8	Ada umpan balik ketika tombol fungsi pada <i>keyboard</i> ditekan.

h. Aesthetic and minimalist design : Sistem menampilkan informasi atau keterangan yang relevan dengan maksud dari tampilan yang dipilih.

Tabel 3.9 *Aesthetic and minimalist design*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H8.1	Pencarian menu mudah digunakan terutama untuk pemula.
H8.2	Tata letak menu familiar dan mudah diakses oleh pengguna.
H8.3	Label pada <i>form</i> sudah jelas, dan informatif.
H8.4	Terdapat informasi yang masih kurang lengkap.
H8.5	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan.

i. Help user recognize, diagnose, and recover from errors : Sistem membantu memudahkan pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari kesalahan (*error*).

Tabel 3.10 *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H9.1	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan.
H9.2	Pilihan <i>font</i> (<i>type</i> , <i>size</i>) di <i>website</i> yang tepat dan membuat pengunjung betah.
H9.3	Struktur tampilan tiap halaman sudah konsisten dan seragam.
H9.4	Judul setiap halaman jelas dan informatif.
H9.5	Ada atribut, gambar, atau informasi yang tidak sesuai.

j. *Help and documentation* : Sistem menyediakan *fitur* bantuan dan dokumentasi.

Tabel 3.11 *Help and documentation*

Indikator	Pernyataan/Pertanyaan
H10.1	Terdapat panduan yang memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran/alur registrasi.
H10.2	Ada menu bantuan yang bisa membantu pengguna lebih baik.
H10.3	Ada fasilitas hubungi kami / korespondensi dari pemilik <i>website</i> .

3.2.2 Penyebaran Kuesioner

Pada penyebaran kuesioner yang telah dibuat berdasarkan *heuristics evaluation* dilakukan kepada 100 responden dan dibagikan atau sebarakan secara *offline* dengan datang pada waktu pengambilan *race pack* di Surabaya pada tanggal 4 & 5 Mei 2018 yang berlokasi di Rotunda Hall, 3rd Floor Ciputra World Surabaya. Kuesioner di isi oleh peserta lari dengan kategori 10 K dan 5K atau pengguna *website* *isopluscityrun*. Sebelum penyebaran kuesioner dilakukan, responden diberikan penjelasan pada tiap-tiap pernyataan atau pertanyaan agar responden tidak merasa bingung dalam memberikan jawaban.

3.2.3 Pengukuran *Usability Heuristics Evaluation*

Pernyataan dari hasil kuesioner tersebut nantinya akan diukur menggunakan *saverity rating* dengan 5 skala pengukuran yaitu Tidak ada masalah, tidak perlu adanya perbaikan, perbaikan dilakukan dengan prioritas rendah, sangat penting untuk diperbaiki dengan tingkat prioritas tinggi, sangat diperlukan perbaikan.

Tabel 3.12 Bobot Saverity Rating

No	Kriteria	Nilai
----	----------	-------

1	Tidak ada masalah	1
2	Tidak perlu adanya perbaikan	2
3	Perbaikan dengan prioritas rendah	3
4	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi	4
5	Sangat diperlukan perbaikan	5

3.2.4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik dan benar, maka dibutuhkan seluruh dari instrumen penelitian yang baik dan benar. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner. Kuesioner digunakan sebagai pengukur nilai dari variabel dan indikator. Salah satu kriteria dari penyusunan kuesioner adalah memiliki validitas dan reliabilitas. Validitas menjelaskan bahwa kuesioner sebagai pengukur sedangkan realibilitas menjelaskan bahwa kuesioner selalu konsisten dalam mengukur gejala permasalahan yang sama. Tujuan dari pengujian instrumen ini adalah sesuatu yang meyakinkan bahwa kuesioner yang disusun benar-benar baik dalam mengukur gejala permasalahan dan menghasilkan data dan hasil yang valid.

Analisis reliabilitas dan validitas dengan menggunakan SPSS 21. Uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SPSS dengan langkah-langkah yaitu distribusi data pada *excel* di *copy* kedalam aplikasi SPSS *data view*, klik *variabel view*, tulis nama dan nomor pernyataan beserta jumlahnya, *decimal* tulis 0 pada label tulis nomor pernyataan beserta jumlahnya. Setelah (nama,*decimal* dan label di isi), pada langkah SPSS selanjutnya klik *analyze*, pilih *scale*, pilih *reliability analysis*, sorot semua pernyataan tanpa jumlah, pindahkan ke kolom *items*, klik *statistics* pada *descriptive for* klik *scale if item deleted*, lalu klik *continue*.

3.2.5 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendapatkan hasil secara keseluruhan dari semua responden. Pada penelitian ini data jawaban dari responden kuesioner yang telah dibagikan dan di isi oleh pengguna akan diolah atau dihitung untuk mendapatkan seberapa besar hasil dari tingkat keberhasilan *user interface* yang dibuat sebelumnya. Proses ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.

3.2.6 Analisis Berdasarkan *Heuristics Evaluation*

Analisis berdasarkan *heuristics evaluation* ini dilakukan untuk mengetahui range nilai yang didapatkan dengan menggunakan perhitungan skor nilai tingkat permasalahan sebagai berikut :

$$\text{Nilai score maksimum} = 5 \times 1 \times 100 = 500$$

$$\text{Nilai score minimum} = 1 \times 1 \times 100 = 100$$

$$\text{Range / Rentang} = 500 - 100$$

$$\text{Banyak kelas kategori} = 5 \text{ kategori}$$

$$I_n = R/K$$

$$= 400/5 = 80$$

Tabel 4.13 Kategori permasalahan *heuristics*

Interval Kategori		Tingkat Permasalahan
Batas Bawah	Batas Atas	
0	80	Tidak ada masalah
81	160	Tidak perlu adanya perbaikan
161	240	Perbaikan dengan prioritas rendah
241	320	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi
321	400	Sangat diperlukan perbaikan

3.3 Tahapan Desain

Pada tahap desain ini terdiri dari empat tahapan yaitu *storyboarding*, *sketching*, *prototyping with index card*, dan *Wizard of Oz*. Langkah-langkah untuk melakukan tahapan desain antara lain :

3.3.1 Storyboard

Storyboard adalah gambaran dari bentuk awal sebuah halaman yang disusun secara berurutan serta dilengkapi dengan penjelasan seperti alur narasi atau skenario yang mengikuti gambaran yang telah dibuat. Berikut langkah-langkah membuat *storyboarding* pada penelitian ini :

- a. Menyiapkan peralatan tulis untuk membuat *storyboard*, cukup dengan menggunakan bolpoin atau spidol dan kertas atau papan tulis.
- b. Membuat alur jalan cerita atau panah untuk ilustrasi penggunaan produk oleh pengguna, dimana setiap momen dipecah menjadi momen per individu, yang masing-masing harus memberikan informasi tentang situasi, keputusan yang dibuat karakter dan hasilnya.

3.3.2 Sketch

Sketch adalah Elemen yang dipakai relatif sederhana khususnya untuk desain *interface*. Sketsa dapat berupa simbol, *icon*, kotak, dialog dan lain-lain. Berikut langkah-langkah membuat *sketching* pada penelitian ini :

- a. Berdasarkan dari hasil *storyboard* sebelumnya maka selanjutnya yaitu membuat sketsa yang digunakan untuk menentukan bentuk dan letak dari setiap komponen (tombol, *image*, teks dll) yang telah ada.
- b. Menggambar desain pola sketsa dari hasil yang telah di analisis.

- c. Memvisualisasikan hasil dari sketsa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, sehingga menghasilkan desain pola sketsa awal.

3.3.3 *Prototyping with index card*

Prototyping with index card : *Prototyping* dengan menggunakan kartu indeks adalah cara yang sukses dan sederhana untuk membuat *prototype* interaksi, dimana setiap kartu mempresentasikan untuk satu tampilan dan digunakan cukup umum ketika mengembangkan situs *website*. Berikut langkah-langkah membuat *prototyping with index card* pada penelitian ini :

- a. Setelah melakukan sketsa awal selanjutnya membuat desain pola sketsa menggunakan kartu yang berukuran 3 x 5 inci.
- b. Selanjutnya sketsa tersebut digabungkan dengan membuat dan menentukan alur dari setiap komponen yang telah ada didalamnya.

3.3.4 *Wizard Of Oz*

Wizard of Oz adalah memanfaatkan sebuah aplikasi atau software untuk menghasilkan tampilan yang dapat digunakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan *user interface* yang sedang disusun. Simulasi interaksi terakhir antara pengguna dan antarmuka yang sangat mirip dengan produk sebenarnya. Dalam membuat *wizard of oz* pada penelitian ini dengan menggunakan *tools*. Hasil dari *wizard of oz* akan di amati kembali apakah desain yang telah dibuat sudah sesuai atau belum, jika dirasa ada yang perlu diperbaiki atau dibuat lagi dengan *tools* yang sesuai. Sehingga hasil dari *wizard of oz* berupa *prototype* yang siap untuk di ujikan kepada pengguna (dalam hal ini pengelola *website* Isoplus City Run).

3.3.5 Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan evaluasi mengenai desain yang telah dibuat oleh penulis yang nantinya akan di evaluasi oleh *developer website* isoplus city run.

3.4 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini akan melakukan dokumentasi dari penelitian yang telah dilakukan dimana akan mendapatkan kesimpulan terkait hasil *user interface* dan saran yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian ini.



BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan pengujian data yang didalamnya terdapat uji validitas dan uji reliabilitas.

4.1.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Suatu pernyataan atau pertanyaan dapat dinyatakan valid jika pernyataan atau pertanyaan menunjukkan kolerasi (Rhitung) lebih besar dari Rtabel dengan α 0,05. Pada penelitian ini untuk mengetahui Rtabel adalah menentukan nilai df terlebih dahulu dengan perhitungan ;

$$R_{tabel} = (df, \alpha)$$

$$= (N \text{ (jumlah sampel)} - 2, \alpha)$$

$$= (100 - 2, \alpha)$$

$$= (98, 0,05)$$

$$= 0,1966$$

Jadi Rtabel α 0,05 dengan df 98 adalah 0,1966. Hasil uji validitas yang diolah ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Index Pernyataan/Pertanyaan	Nilai Kolerasi (Rhitung)	Rtabel	Keterangan
<i>Visibility of system status</i>			
H1.1	0,733	0,1966	Valid
H1.2	0,761	0,1966	Valid
H1.3	0,723	0,1966	Valid
H1.4	0,743	0,1966	Valid
H1.5	0,720	0,1966	Valid
H1.6	0,696	0,1966	Valid
H1.7	0,656	0,1966	Valid

Index Pernyataan/Pertanyaan	Nilai Kolerasi (Rhitung)	Rtabel	Keterangan
H1.8	0,694	0,1966	Valid
H1.9	0,519	0,1966	Valid
<i>Match between system and the real world</i>			
H2.1	0,735	0,1966	Valid
H2.2	0,516	0,1966	Valid
H2.3	0,734	0,1966	Valid
<i>User control and freedom</i>			
H3.1	0,570	0,1966	Valid
H3.2	0,670	0,1966	Valid
H3.3	0,535	0,1966	Valid
H3.4	0,613	0,1966	Valid
H3.5	0,578	0,1966	Valid
H3.6	0,696	0,1966	
<i>Consistency and standards</i>			
H4.1	0,757	0,1966	Valid
H4.2	0,720	0,1966	Valid
H4.3	0,707	0,1966	Valid
H4.4	0,741	0,1966	Valid
<i>Error prevention</i>			
H5.1	0,751	0,1966	Valid
H5.2	0,725	0,1966	Valid
H5.3	0,742	0,1966	Valid
H5.4	0,675	0,1966	Valid
H5.5	0,604	0,1966	Valid
<i>Recognition rather than recall</i>			
H6.1	0,661	0,1966	Valid
H6.2	0,757	0,1966	Valid
<i>Flexibility and efficiency of use</i>			
H7.1	0,734	0,1966	Valid
H7.2	0,720	0,1966	Valid
H7.3	0,791	0,1966	Valid
H7.4	0,685	0,1966	Valid
H7.5	0,677	0,1966	Valid
H7.6	0,676	0,1966	Valid
H7.7	0,644	0,1966	Valid
H7.8	0,722	0,1966	Valid
<i>Aesthetic and minimalist design</i>			
H8.1	0,746	0,1966	Valid
H8.2	0,739	0,1966	Valid
H8.3	0,706	0,1966	Valid
H8.4	0,560	0,1966	Valid
H8.5	0,805	0,1966	Valid
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>			
H9.1	0,790	0,1966	Valid

Index Pernyataan/Pertanyaan	Nilai Kolerasi (Rhitung)	Rtabel	Keterangan
H9.2	0,800	0,1966	Valid
H9.3	0,793	0,1966	Valid
H9.4	0,717	0,1966	Valid
H9.5	0,410	0,1966	Valid
<i>Help and documentation</i>			
H10.1	0,731	0,1966	Valid
H10.2	0,621	0,1966	Valid
H10.3	0,576	0,1966	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan pernyataan atau pertanyaan pada penelitian ini telah valid karena semua pernyataan ataupun pertanyaan memiliki nilai lebih dari Rtabel dengan α 0,05.

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban oleh responden sehingga kuesioner yang telah dibagikan dapat diandalkan dalam melakukan penelitian. Sebuah kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Chronbach's Alpha \geq 0,6 atau mendekati 1. Hasil uji reliabilitas pada tiap *index* masing-masing variabel ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Kode Pernyataan/pertanyaan	Chronbach's Alpha	Keterangan
<i>Visibility of system status</i>		
H1.1	0,978	Reliabel
H1.2	0,978	Reliabel
H1.3	0,978	Reliabel
H1.4	0,978	Reliabel
H1.5	0,978	Reliabel
H1.6	0,978	Reliabel
H1.7	0,978	Reliabel
H1.8	0,978	Reliabel
H1.9	0,979	Reliabel
<i>Match between system and the real world</i>		
H2.1	0,978	Reliabel
H2.2	0,978	Reliabel
H2.3	0,978	Reliabel

Kode Pernyataan/pertanyaan	Chronbach's Alpha	Keterangan
<i>User control and freedom</i>		
H3.1	0,978	Reliabel
H3.2	0,978	Reliabel
H3.3	0,978	Reliabel
H3.4	0,978	Reliabel
H3.5	0,978	Reliabel
H3.6	0,978	Reliabel
<i>Consistency and standards</i>		
H4.1	0,978	Reliabel
H4.2	0,978	Reliabel
H4.3	0,978	Reliabel
H4.4	0,978	Reliabel
<i>Error prevention</i>		
H5.1	0,978	Reliabel
H5.2	0,978	Reliabel
H5.3	0,978	Reliabel
H5.4	0,978	Reliabel
H5.5	0,978	Reliabel
<i>Recognition rather than recall</i>		
H6.1	0,978	Reliabel
H6.2	0,978	Reliabel
<i>Flexibility and efficiency of use</i>		
H7.1	0,978	Reliabel
H7.2	0,978	Reliabel
H7.3	0,978	Reliabel
H7.4	0,978	Reliabel
H7.5	0,978	Reliabel
H7.6	0,978	Reliabel
H7.7	0,978	Reliabel
H7.8	0,978	Reliabel
<i>Aesthetic and minimalist design</i>		
H8.1	0,978	Reliabel
H8.2	0,978	Reliabel
H8.3	0,978	Reliabel
H8.4	0,978	Reliabel
H8.5	0,978	Reliabel
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>		
H9.1	0,978	Reliabel
H9.2	0,978	Reliabel
H9.3	0,978	Reliabel
H9.4	0,978	Reliabel
H9.5	0,979	Reliabel
<i>Help and documentation</i>		
H10.1	0,978	Reliabel
H10.2	0,978	Reliabel

Kode Pernyataan/pertanyaan	Chronbach's Alpha	Keterangan
H10.3	0,978	Reliabel

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa masing-masing pernyataan pada tiap variabel adalah reliabel sehingga pernyataan dapat digunakan pada penelitian.

4.1.2 Analisis Deskriptif

A. Analisis deskriptif untuk karakteristik responden

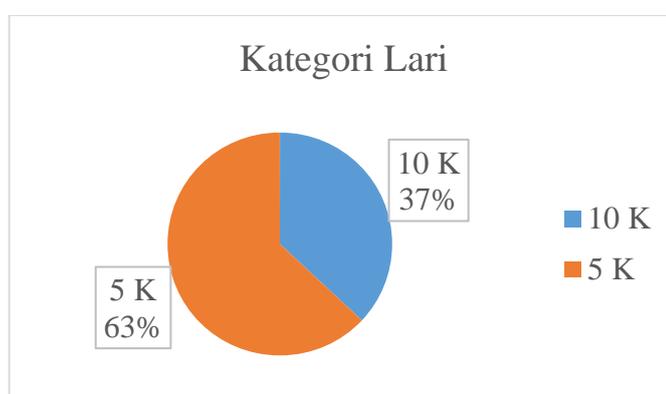
1. Karakteristik responden berdasarkan kategori perlombaan lari

Responden yang mengisi kuesioner berdasarkan kategori perlombaan lari dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Kategori Lari

No	Kategori	Jumlah	Rata-rata
1.	10 K	37	37%
2.	5 K	63	63%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden kategori lari 10K sebanyak 37 orang atau sebanyak 37% dari keseluruhan sampling dan jumlah responden kategori lari 5K sebanyak 63 orang atau 63% dari keseluruhan sampling. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.19 Diagram Responden Berdasarkan Kategori Lari

2. Karakteristik responden berdasarkan pengguna *website* isopluscityrun

Responden yang mengisi kuesioner berdasarkan pengguna *website* isopluscityrun dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Responden Berdasarkan Pengaksesan *Website*

No	Pengguna	Jumlah	Rata-rata
1.	Laki-laki	48	48%
2.	Perempuan	52	52%
	Jumlah	100	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden dari pengguna laki-laki sebanyak 48 orang atau sebanyak 48% dari keseluruhan sampling dan jumlah responden dari pengguna perempuan sebanyak 52 orang atau 52% dari keseluruhan sampling. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.20 Diagram Responden Berdasarkan Pengguna *Website*

4.1.3 Analisis Berdasarkan *Heuristics Evaluation*

Berdasarkan jawaban responden pada kuesioner maka diperoleh hasil data yang digunakan pada penelitian ini. Data yang didapat selanjutnya akan mengikuti kategori tingkat permasalahan *heuristics evaluation*.

1. Hasil kuesioner *visibility of system status*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website* isoplus city run berdasarkan variabel *visibility of system status* dengan 9 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.5 Hasil kuesioner *visibility of system status*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Setiap halaman dan menu memiliki judul yang sudah sesuai dan menggambarkan isi halaman.	59	30	5	2	4	162	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Informasi yang ditampilkan pada beranda sesuai kebutuhan informasi pengguna.	44	31	18	3	4	192	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Konten galeri yang ditampilkan pada beranda berdasarkan perlombaan tertentu.	39	26	26	7	2	207	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	<i>Website</i> menanggapi apa yang dilakukan pengguna (dipilih,ditekan dll).	50	35	7	4	4	177	Perbaikan dengan prioritas rendah
5.	Menu perlombaan mencakup semua kebutuhan informasi dari perlombaan.	40	22	16	18	4	224	Perbaikan dengan prioritas rendah
6.	Isi dari form registrasi sudah meliputi semua kebutuhan pendaftar.	40	27	17	13	3	212	Perbaikan dengan prioritas rendah
7.	Aktifitas yang dihasilkan dari menu konfirmasi merupakan informasi yang harus diperhatikan.	35	23	24	12	6	231	Perbaikan dengan prioritas rendah
8.	Tersedia notifikasi keberhasilan bagi pengguna yang telah melakukan pendaftaran.	35	16	28	17	4	239	Perbaikan dengan prioritas rendah
9.	Diperlukan bantuan saat mengakses <i>website</i> .	48	23	19	8	2	193	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 9 indikator pada variabel *visibility of system status*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 204, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

2. Hasil Kuesioner *match between system and the real world*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website isoplus city run* berdasarkan variabel *match between system and the real world* dengan 3 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.6 Hasil Kuesioner *match between system and the real world*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Pilihan bahasa untuk memungkinkan penggunaan dalam mengakses <i>website</i> .	56	28	8	2	6	174	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Nama menu, kalimat yang ditulis dengan kata singkatan dapat dipahami oleh pengguna.	46	21	27	5	1	194	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Judul halaman, menu, kalimat, kata sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik.	51	32	8	6	3	178	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 3 indikator pada variabel *match between system and the real world*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 182, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

3. Hasil kuesioner *user control and freedom*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website isoplus city run* berdasarkan variabel *user control and freedom* dengan 6 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.7 Hasil kuesioner *user control and freedom*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Tersedia bantuan ketika <i>website error</i> .	23	27	39	8	3	241	Perbaikan dengan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
								tingkat prioritas tinggi
2.	Pengguna memiliki fleksibilitas menggunakan <i>website</i>	33	38	21	3	5	209	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	<i>Website</i> menampilkan sesuai aksi dengan waktu kurang dari 5 detik.	29	29	31	9	2	226	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	Untuk dapat mengakses informasi dibutuhkan kurang dari 10 aksi (klik).	29	24	24	18	5	246	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi
5.	Jumlah konten atau informasi yang ditampilkan mempengaruhi penggunaan dalam mengakses <i>website</i> .	29	32	20	18	1	230	Perbaikan dengan prioritas rendah
6.	Menyediakan tombol <i>back</i> pada tampilan jika pengguna ingin kembali kehalaman sebelumnya atau membatalkan aksi.	41	33	17	5	4	198	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 6 indikator pada variabel *user control and freedom*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 225, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

4. Hasil kuesioner *consistency and standards*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website* isoplus city run berdasarkan variabel *consistency and standards* dengan 4 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.8 Hasil kuesioner *consistency and standards*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan <i>website</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan isi yang sesuai dan konsisten.	55	28	11	6	0	168	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman.	52	31	8	9	0	174	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Kata atau kalimat yang ditulis sesuai dengan pilihan bahasa yang dipilih.	58	17	14	8	3	181	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	Masing-masing simbol / ikon dan skema desain pada setiap halaman sudah konsisten.	50	28	16	4	2	180	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 4 indikator pada variabel *consistency and standards*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 178, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

5. Hasil kuesioner *error prevention*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website* isoplus city run berdasarkan variabel *error prevention* dengan 5 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.9 Hasil kuesioner *error prevention*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Teks pada instruksi sudah jelas dan tidak menimbulkan pertanyaan.	33	34	25	5	3	211	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Tersedia pilihan isian (misalnya: kota, negara dll) saat mengisi formulir.	50	30	12	6	2	180	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Informasi telah	53	32	5	5	5	177	Perbaikan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
	dikelompokkan dengan baik.							dengan prioritas rendah
4.	Ada panduan navigasi untuk pengguna di setiap halaman.	40	31	19	7	3	202	Perbaikan dengan prioritas rendah
5.	Ada pesan kesalahan yang bersifat teknis (misal menampilkan kode sumber) saat gagal mengakses halaman.	28	33	22	12	5	233	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 5 indikator pada variabel *error prevention*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 193, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

6. Hasil kuesioner *recognition rather than recall*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website* isoplus city run berdasarkan variabel *recognition rather than recall* dengan 2 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner *recognition rather than recall*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Ada peringatan saat pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian data.	35	29	26	7	3	211	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Menu atau tampilan pada <i>website</i> mudah untuk diingat.	35	40	16	8	1	200	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 2 indikator pada variabel *recognition rather than recall*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 206, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

7. Hasil kuesioner *flexibility and efficiency of use*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website* isoplus city run berdasarkan variabel *flexibility and efficiency of use* dengan 8 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.11 Hasil kuesioner *flexibility and efficiency of use*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Seluruh isi halaman ditampilkan sesuai dengan aturan yang ada pada setiap bahasa yang dipilih.	45	29	8	16	2	201	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Menu dan informasi dikelompokkan dengan baik.	52	35	4	7	2	172	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Dapat mengakses <i>fitur</i> dengan cepat.	44	38	9	5	4	187	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	Kolom input yang optional sudah ditandai dengan jelas.	63	24	8	4	1	156	Tidak perlu adanya perbaikan
5.	Terdapat pilihan default pada setiap option? (combo box, list, radio).	53	32	11	2	2	168	Perbaikan dengan prioritas rendah
6.	Seluruh warna pada sistem sudah konsisten.	52	31	11	4	2	165	Perbaikan dengan prioritas rendah
7.	Waktu respon pada <i>website</i> sudah sesuai dengan yang diharapkan.	29	40	18	10	3	218	Perbaikan dengan prioritas rendah

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
8.	Ada umpan balik ketika tombol fungsi pada keyboard ditekan.	29	48	16	5	2	203	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 8 indikator pada variabel *flexibility and efficiency of use*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 175, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

8. Hasil kuesioner *aesthetic and minimalist design*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website isoplus city run* berdasarkan variabel *aesthetic and minimalist design* dengan 5 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.12 Hasil kuesioner *aesthetic and minimalist design*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Pencarian menu mudah digunakan terutama untuk pemula.	33	47	15	4	1	193	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Tata letak menu familiar dan mudah diakses oleh pengguna.	38	39	17	5	1	191	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Label pada form sudah jelas, dan informatif.	50	32	13	0	5	178	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	Terdapat informasi yang masih kurang lengkap.	26	26	25	21	2	247	Perbaikan dengan tingkat prioritas tinggi
5.	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan	30	37	22	8	3	217	Perbaikan dengan prioritas rendah

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
	pengguna untuk dapat mengambil keputusan.							

Dari tabulasi 5 indikator pada variabel *aesthetic and minimalist design*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 202, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

9. Hasil kuesioner *help user recognize, diagnose, and recover from errors*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website isoplus city run* berdasarkan variabel *help user recognize, diagnose, and recover from errors* dengan 5 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.13 Hasil kuesioner *help user recognize, diagnose, and recover from errors*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan.	30	38	22	6	4	216	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Pilihan font (type, size) di <i>website</i> yang tepat dan membuat pengunjung betah.	50	32	6	9	3	183	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Struktur tampilan tiap halaman sudah konsisten dan seragam.	57	26	12	4	1	166	Perbaikan dengan prioritas rendah
4.	Judul setiap halaman jelas dan informatif.	62	27	7	2	2	167	Perbaikan dengan prioritas rendah
5.	Ada atribut, gambar, atau informasi yang tidak sesuai.	47	35	11	5	2	180	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 5 indikator pada variabel *help user recognize, diagnose, and recover from errors*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 182, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

10. Hasil kuesioner *help and documentation*

Berdasarkan hasil jawaban dari 100 responden pengguna atau peserta lomba lari yang mengakses *website isoplus city run* berdasarkan variabel *help and documentation* dengan 3 pernyataan atau pertanyaan dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.14 Hasil kuesioner *help and documentation*

No	Pernyataan/Pertanyaan	Skala					Interval Kategori	Tingkat Permasalahan
		1	2	3	4	5		
1.	Terdapat panduan yang memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran/alur registrasi.	36	40	15	6	3	200	Perbaikan dengan prioritas rendah
2.	Ada menu bantuan yang bisa membantu pengguna lebih baik.	35	31	18	13	3	218	Perbaikan dengan prioritas rendah
3.	Ada fasilitas hubungi kami / korespondensi dari pemilik <i>website</i> .	48	28	20	2	2	182	Perbaikan dengan prioritas rendah

Dari tabulasi 3 indikator pada variabel *help and documentation*, didapat rata-rata nilai untuk responden sebesar 200, maka tingkat presentasi tersebut masuk ke dalam kategori perbaikan dengan prioritas rendah.

4.1.4 Analisis Tingkat Masalah

Dari hasil diatas dapat dilihat rata-rata dari keseluruhan score interval kategori adalah 196, skor yang dimaksud masuk dalam skala *saverity rating* dengan nilai 3 atau dalam kategori dengan tingkat permasalahan perbaikan dengan

prioritas rendah. *Score* tersebut merupakan hasil dari total semua *score* yang dibagi dengan kesepuluh variabel *heuristics*. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dari itu perlu adanya rekomendasi perbaikan meskipun memiliki prioritas yang rendah. Langkah selanjutnya penulis memberikan rekomendasi dengan desain tampilan *user interface* pada *website* isopluscityrun.com dengan tahapan yang sudah dijelaskan pada bab III metode penelitian dan hasil analisis dari 100 responden yang telah dilakukan.

4.2 Tahapan Desain

Pada tahapan desain ini penulis melakukan pengembangan desain *user interface website* isoplus city run dengan empat tahapan yaitu *storyboarding*, *sketching*, *prototyping with index card*, dan *Wizard of Oz* yang didapatkan dari hasil wawancara dan kuesioner terhadap pengguna *website* isoplus city run. Hasil dari pengembangan tahapan desain antara lain sebagai berikut :

4.2.1 Storyboard

Pada tahapan *storyboard* ini penulis menyiapkan alat tulis seperti pensil, penghapus, penggaris dan kertas yang digunakan untuk membuat *storyboard* dalam melakukan pengembangan desain. Setelah menyiapkan perlengkapan untuk melakukan *storyboard*, penulis membuat sketsa ilustrasi penggunaan *website* serta membuat alur atau jalan cerita untuk memberikan informasi tentang situasi dari tampilan *website*. Dari hasil analisis dan wawancara, *website* yang diharapkan dapat mempermudah pengguna baik peserta ataupun masyarakat umum untuk mengakses informasi lomba lari yang diadakan oleh isoplus city run. *Storyboard* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.21 *Storyboard*

Penjelasan dari deskripsi gambar 4.3 *Storyboard* dapat dilihat pada tabel 4.16 sesuai dengan nomor gambar yang telah tertera.

Tabel 4.16 Tabel Deskripsi dari *Storyboard*

No. Gambar	Aktivitas
1	Masyarakat yang ingin berpartisipasi dalam lomba lari yang diadakan oleh isoplus city run.
2	Peserta mengakses <i>website</i> isoplus city run.
3	Peserta mengeksplor <i>website</i> isoplus untuk mendapatkan informasi tentang persyaratan dan ketentuan dalam mengikuti lomba lari.
4	Peserta melakukan pendaftaran secara individu maupun lewat grup.
5	Peserta mendapatkan notifikasi keberhasilan proses pendaftaran dan pemberitahuan untuk segera melakukan pembayaran registrasi melalui transfer.
6	Peserta melakukan pembayaran melalui via transfer, dan selanjutnya peserta melakukan konfirmasi pembayaran lewat <i>website</i> dengan cara melampirkan bukti pembayaran yang telah dilakukan.
7	Peserta mendapatkan pesan <i>e-mail</i> tentang <i>bib number</i> (nomor peserta lari).
8	Nama peserta yang telah melakukan tahapan registrasi lomba lari akan tercantum pada halaman peserta.
9	Peserta yang pernah mengikuti perlombaan yang di adakan oleh isoplus akan tercantum pada hasil perlombaan dan galeri <i>website</i> berdasarkan kota pada saat peserta mendaftar.
10	Peserta juga dapat mengetahui hasil dari pemenang lomba berdasarkan kota yang pernah diikuti atau dipilih.

4.2.2 *Sketch*

Dari hasil *storyboard*, penulis melakukan tahapan *sketching* dengan cara memperjelas tampilan atau gambar dari setiap komponen (tombol, gambar, teks dan lain sebagainya). Selanjutnya memvisualisasikan yang telah dilakukan pada tahapan *storyboard*. Pada *website* isoplus city run ada beberapa halaman tampilan yaitu beranda, pendaftaran, konfirmasi pembayaran, pilihan bahasa dan tampilan *navigation bar*.

a. *Sketch* Halaman Beranda

Pada halaman beranda terdapat beberapa tampilan yang berisikan mengenai informasi *event* yang sedang diselenggarakan, yaitu terdapat tampilan *header* yang terdapat *button* daftar sekarang, lalu tampilan *about event* yang berisi berupa tentang acara isoplus dan video mengenai acara isoplus city run.

Selanjutnya tampilan agenda acara yang telah dan akan di selenggarakan dalam *event* tersebut. Lalu, tampilan *tips* yang memuat artikel mengenai *tips* seputar kesehatan dan olahraga dalam mengikuti perlombaan lari. Pada halaman ini terdapat pula tampilan *testimonial* dari tiga ambasador isoplus. Tampilan berikut yaitu penyelenggara acara, pendukung acara dan *footer*.



Gambar 4.22 *Sketch* Halaman Beranda

b. *Sketch* Halaman Pendaftaran

Pada gambar 4.5 merupakan *sketch* tampilan halaman pendaftaran yang digunakan untuk melakukan tahapan pendaftaran peserta per individu maupun grup.

Gambar 4.23 *Sketch* Halaman Pendaftaran

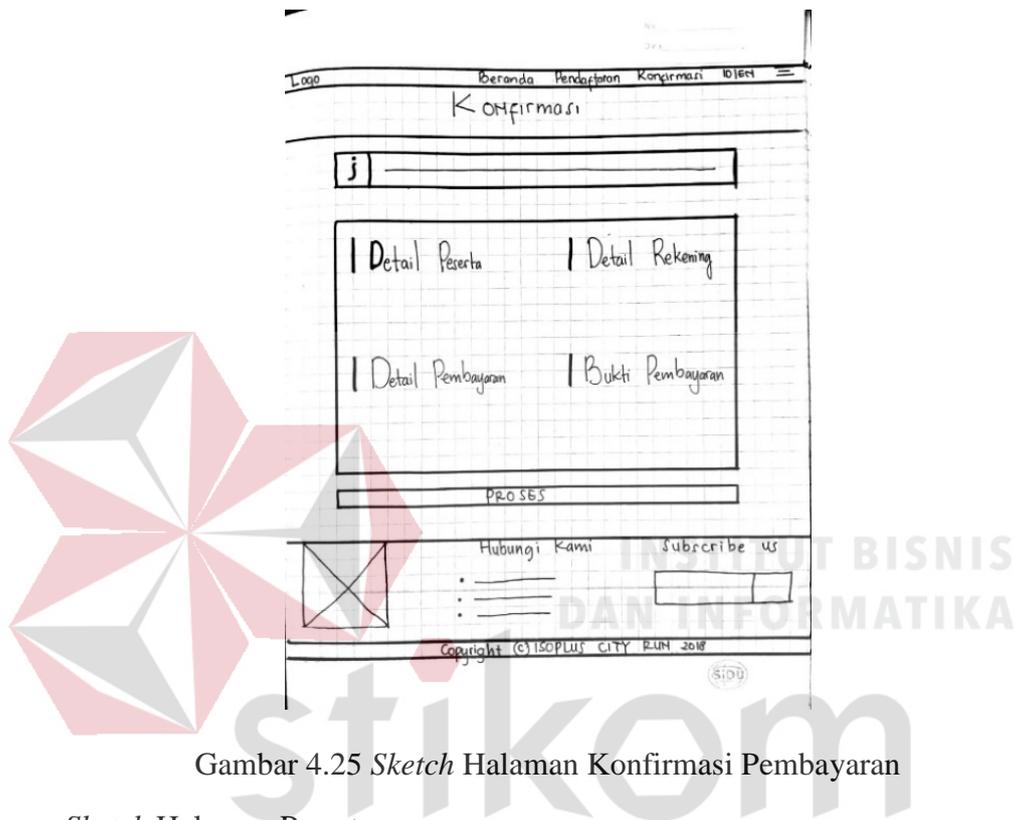
c. *Sketch* Halaman Notifikasi

Pada gambar 4.6 merupakan *sketch* tampilan halaman notifikasi peserta yang telah dinyatakan berhasil melakukan registrasi serta memberikan informasi pembayaran yang harus dilakukan peserta dalam jangka waktu tertentu.

Gambar 4.24 *Sketch* Halaman Notifikasi

d. *Sketch* Halaman Konfirmasi

Pada gambar 4.7 merupakan *sketch* tampilan halaman konfirmasi ini digunakan oleh peserta untuk melakukan konfirmasi pembayaran registrasi pembayaran melalui transfer dengan cara mengisi dan *upload* bukti transfer.



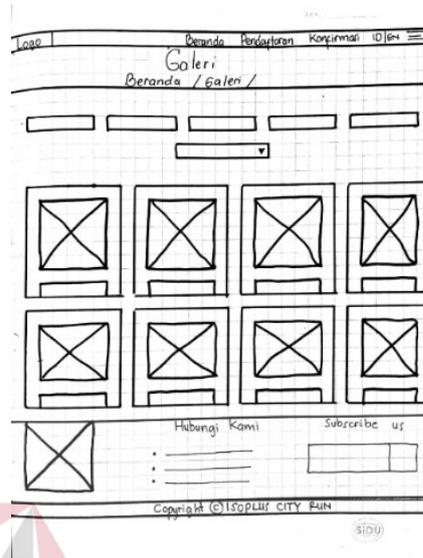
Gambar 4.25 *Sketch* Halaman Konfirmasi Pembayaran

e. *Sketch* Halaman Peserta

Pada gambar 4.8 merupakan *sketch* tampilan halaman peserta yang telah melakukan konfirmasi pembayaran. Nama peserta dan *bib number* (nomor dada) akan tercantum pada halaman peserta untuk membuktikan bahwa peserta tersebut telah terdaftar dalam *event* isoplus city run.

g. *Sketch Halaman Galeri*

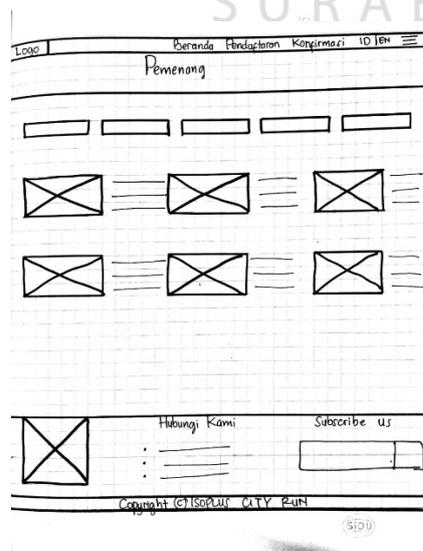
Pada gambar 4.10 *sketch* galeri merupakan tampilan halaman galeri, yang berisi dokumentasi foto peserta yang telah mengikuti *event* isoplus city run.



Gambar 4.28 *Sketch Halaman Galeri*

h. *Sketch Halaman Pemenang*

Pada gambar 4.11 *sketch* pemenang yang merupakan tampilan halaman pemenang, halaman pemenang ini berisi foto pemenang, nama pemenang dan kategori pemenang yang telah mengikuti *event* isoplus city run.



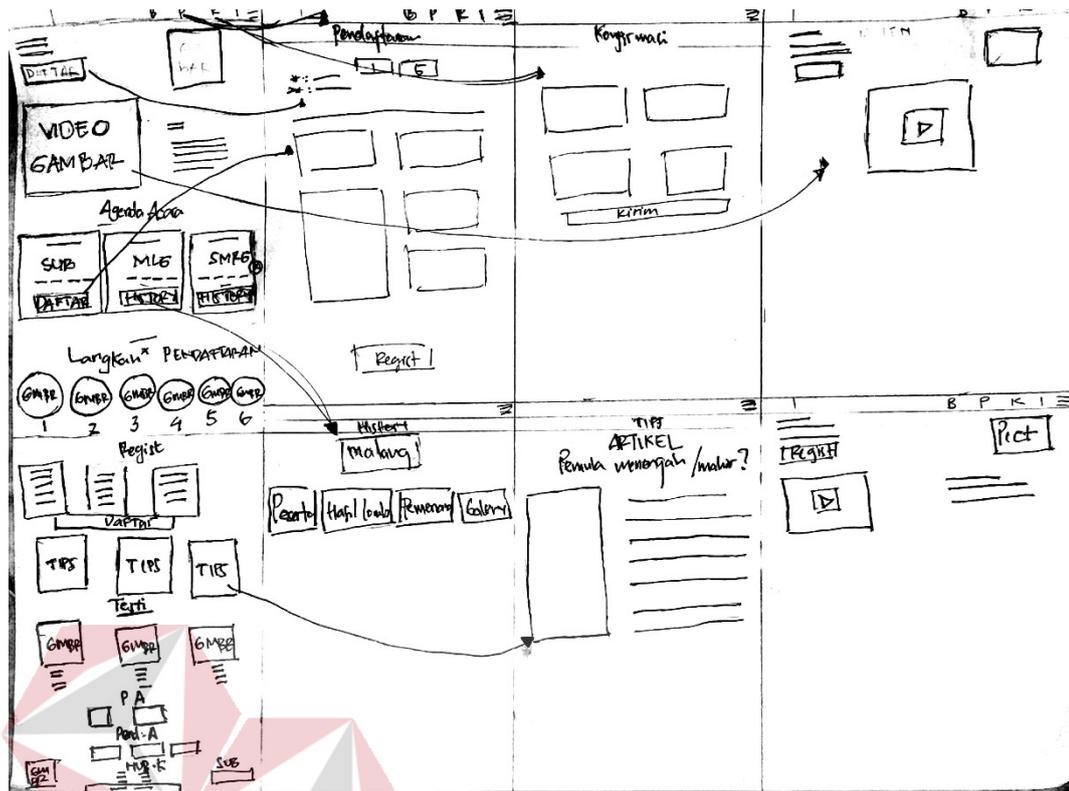
Gambar 4.29 *Sketch Halaman Pemenang*

4.2.3 *Prototyping with index card*

Pada tahapan *prototyping with index card* penulis membuat kartu berukuran 3 x 5 inci untuk mempresentasikan detail dari hasil sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya *sketching* yang telah dibuat digabungkan untuk menentukan alur dari setiap komponen yang ada didalamnya.

1. *Prototyping with index card* Halaman Beranda

Pada gambar 4.12 merupakan *prototype* dari halaman beranda yang menjelaskan alur dari halaman beranda. Pada halaman beranda terdapat tombol daftar sekarang, ketika tombol tersebut ditekan maka akan menuju ke halaman pendaftaran peserta, selain itu terdapat *fitur* tampil video seputar kegiatan isoplus berupa *pop up*, pada *fitur* agenda juga terdapat tombol histori, ketika tombol tersebut ditekan maka akan menampilkan halaman histori berdasarkan kota yang dipilih. Pada halaman beranda juga terdapat menu konfirmasi, ketika menu tersebut di tekan maka akan menuju ke halaman konfirmasi yang dapat digunakan oleh peserta yang telah mendaftar sebagai peserta. selain itu terdapat menu tips yang dapat digunakan oleh pengguna website untuk melihat artikel tentang tips-tips kebugaran, pola makan, dll dengan cara menekan gambar yang tersedia pada menu tips.



Gambar 4.30 *Prototyping with index card* Halaman Beranda

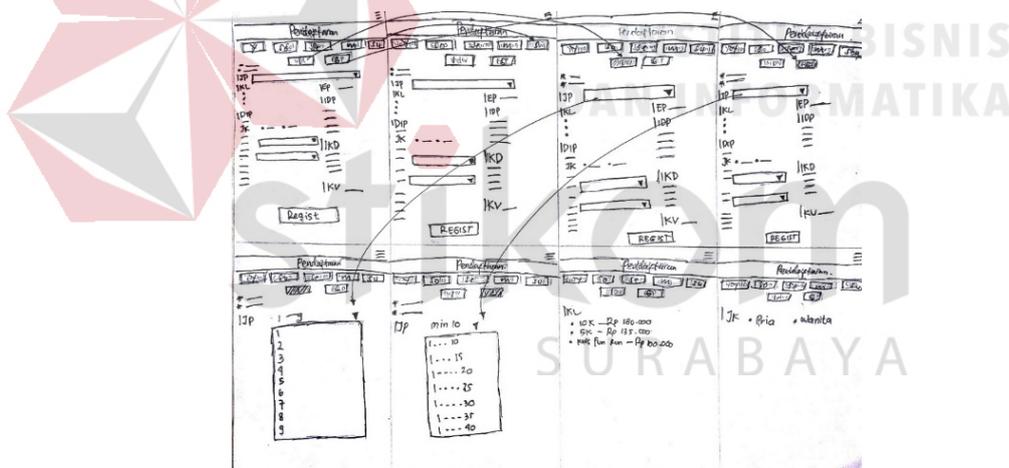
2. *Prototyping with index card* Halaman Pendaftaran

Pada gambar 4.13 merupakan *prototype* dari halaman pendaftaran. Untuk menampilkan menu, peserta dapat memilih menu pendaftaran. Pada tampilan halaman pendaftaran peserta dapat memilih pendaftaran dengan memilih individu atau grup sesuai yang ikuti. Apabila peserta memilih pendaftaran individu maka akan muncul *roadmap* dari langkah-langkah pendaftaran, dan bila peserta memilih pendaftaran grup maka akan muncul *roadmap* dari langkah-langkah pendaftaran.

Pada langkah pertama yaitu peserta harus mengisi jumlah peserta terlebih dahulu sebagai individu maupun grup, lalu mengisi data diri peserta. Peserta harus mengisi *form* pendaftaran dengan mengisi *e-mail* registrasi lalu kategori lari dimana peserta memilih kategori yang ingin diikuti. Ada 3 kategori

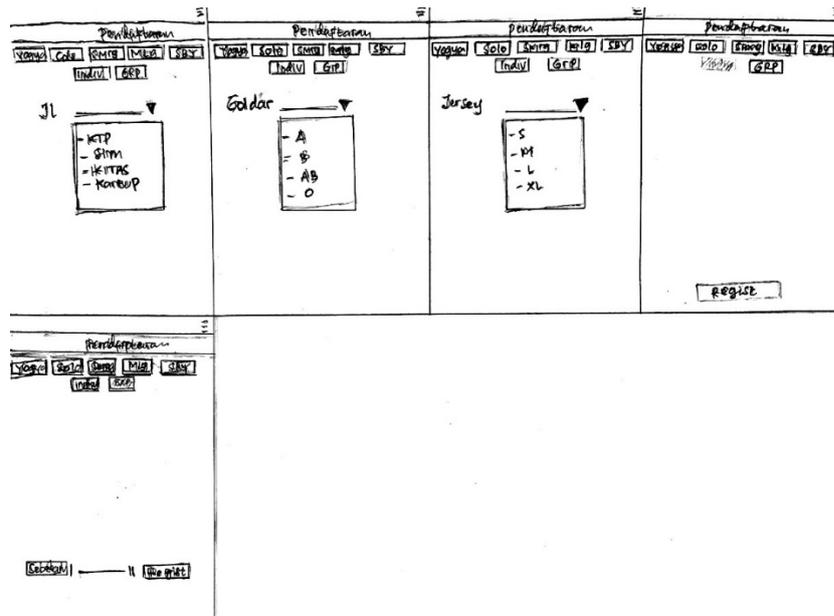
lari yaitu kategori lari 10K, 5K dan kids fun run, lalu mengisi data diri diantaranya nama, jenis kelamin, tanggal lahir, nomor telepon, nomor identitas, alamat, kota, kewarganegaraan dan golongan darah. Pada data pelari peserta mengisi nama bib, ukuran jersey dan komunitas lari. Dibutuhkan pula mengisikan data keadaan darurat berupa nama, nomor telepon, hubungan dengan peserta, dan catatan medis apa saja selama dua belas bulan ini.

Pada pendaftaran grup peserta harus mengisi data peserta lainnya minimal sepuluh peserta lalu *website* akan bisa melakukan registrasi pendaftaran grub, jika data kurang dari sepuluh peserta maka *website* tidak bisa merespon registrasi grup. Apabila peserta telah mengisi semua form, peserta dapat memilih konfirmasi pendaftaran untuk melanjutkan langkah-langkah pendaftaran.



Gambar 4.31 *Prototyping with index card* Halaman Pendaftaran

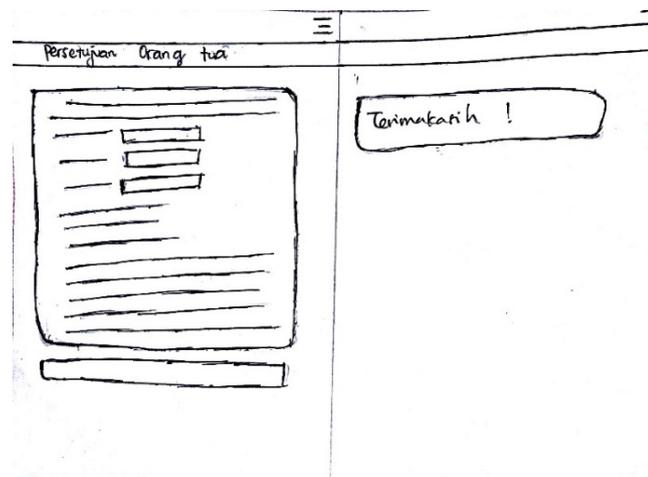
Pada gambar 4.14 menjelaskan untuk tampilan yang terdapat simbol *dropdown* akan menampilkan beberapa tampilan yang dimana dapat memudahkan calon peserta dalam pengisian *form*.



Gambar 4.32 *Prototyping with index card* Halaman Detail Pendaftaran

3. *Prototyping with index card* Halaman Persetujuan Orang Tua

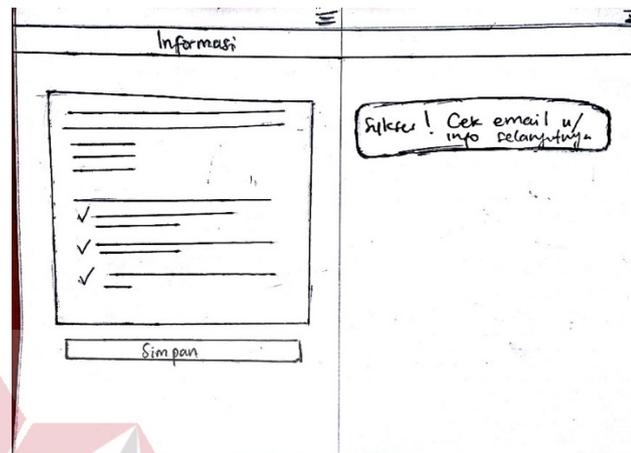
Pada gambar 4.15 menampilkan halaman persetujuan orang tua bagi peserta yang berumur dibawah 17 tahun dalam kategori 21K yang diwajibkan untuk mengisi form nama, nomor identitas dan nomor telepon bahwa orang tua dari peserta yang mengikuti kategori 21K menyetujui bahwa anaknya berpartisipasi dalam perlombaan. Setelah mengisi form persetujuan orang tua akan menampilkan pemberitahuan terima kasih.



Gambar 4.33 *Prototyping with index card* Halaman Persetujuan Orang Tua

4. *Prototyping with index card* Halaman Notifikasi

Pada gambar 4.16 merupakan *prototype* dari halaman notifikasi informasi. Setelah melakukan pendaftaran, calon peserta akan mendapatkan *e-mail* yang berisikan informasi yang harus dilakukan oleh calon peserta.



Gambar 4.34 *Prototyping with index card* Halaman Notifikasi

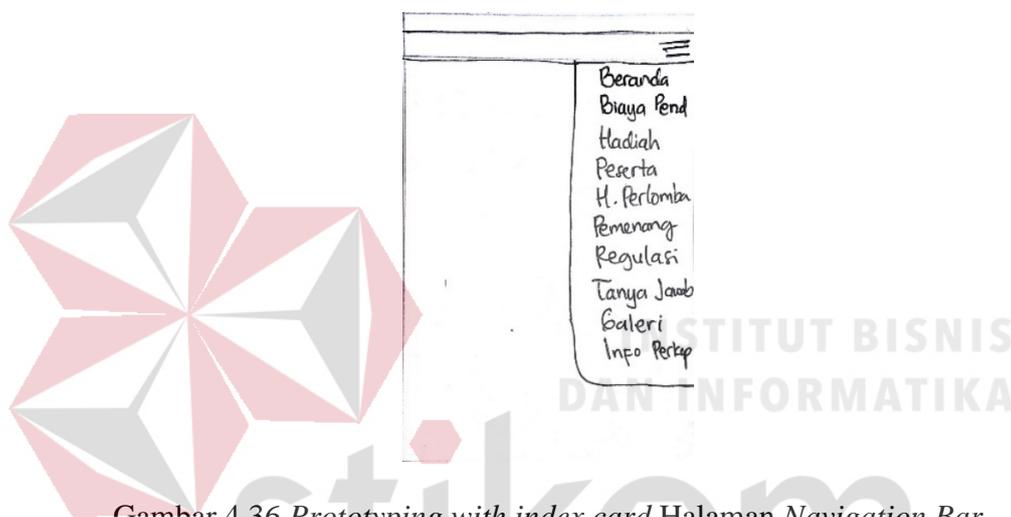
5. *Prototyping with index card* Halaman Konfirmasi

Pada gambar 4.17 merupakan *prototype* dari halaman konfirmasi. Untuk menampilkan menu peserta dapat memilih menu konfirmasi. Pada tampilan halaman konfirmasi peserta dapat mengisi data peserta berupa nomor pendaftaran, *e-mail*, nama bank, nomor rekening, nama pemilik dari rekening, tanggal pembayaran, jumlah pembayaran dan melampirkan bukti pembayaran. Kemudian memilih tombol proses untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

Gambar 4.35 *Prototyping with index card* Halaman Konfirmasi

6. *Prototyping with index card* Halaman Navigation Bar

Pada gambar 4.18 *navigation bar* berada pada halaman header paling atas dan paling kanan ketika *cursor* mengarahkan ke *navbar* akan menampilkan pilihan-pilihan halaman informasi mengenai perlombaan antara lain informasi halaman biaya pendaftaran, halaman info pengambilan perlengkapan peserta, halaman hadiah, halaman peserta, halaman hasil perlombaan, halaman pemenang, halaman regulasi, halaman tanya jawab, dan halaman galeri.



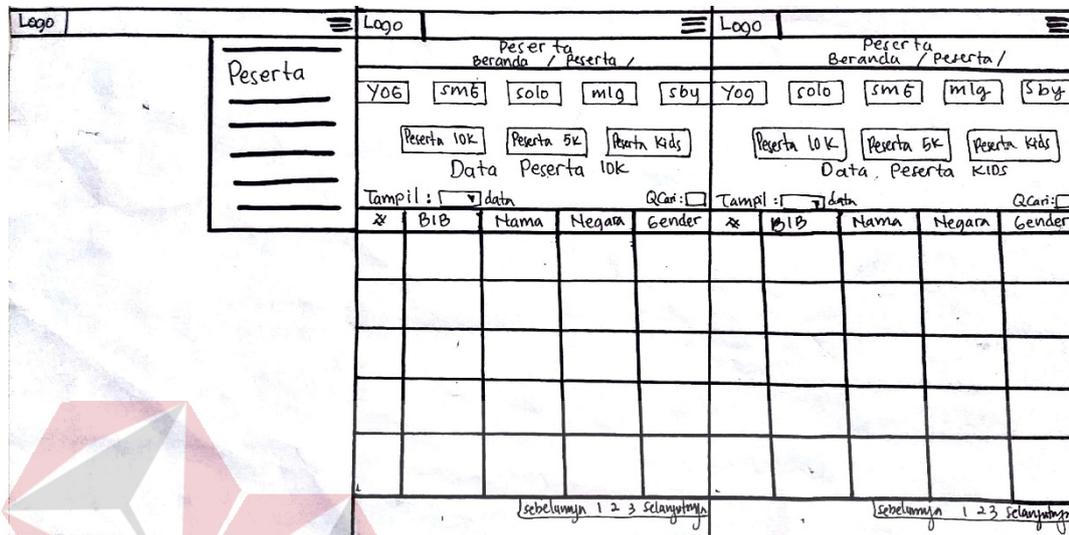
Gambar 4.36 *Prototyping with index card* Halaman Navigation Bar

7. *Prototyping with index card* Halaman Peserta

Pada gambar 4.19 merupakan *prototype* dari halaman peserta. Untuk menampilkan menu peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu peserta. Pada tampilan awal halaman peserta terdapat pilihan kota-kota yang pernah diadakan *event* isoplus city run seperti di kota Yogyakarta, Solo, Semarang, Malang, dan Surabaya.

Setelah peserta memilih kota halaman peserta akan memunculkan kategori peserta lari mulai dari kategori peserta 10K, 5K sampai kategori kids fun run dan data peserta yang mengikuti *event* isoplus city run, pada tampilan data peserta terdapat *fitur* menampilkan jumlah data peserta mulai dari 10, 25, 50, 100

dan semua. Peserta juga dapat melakukan pencarian apakah namanya telah tercantum pada data peserta berdasarkan kategori yang diikuti dengan cara mengisi bib atau nama peserta pada kolom cari data.



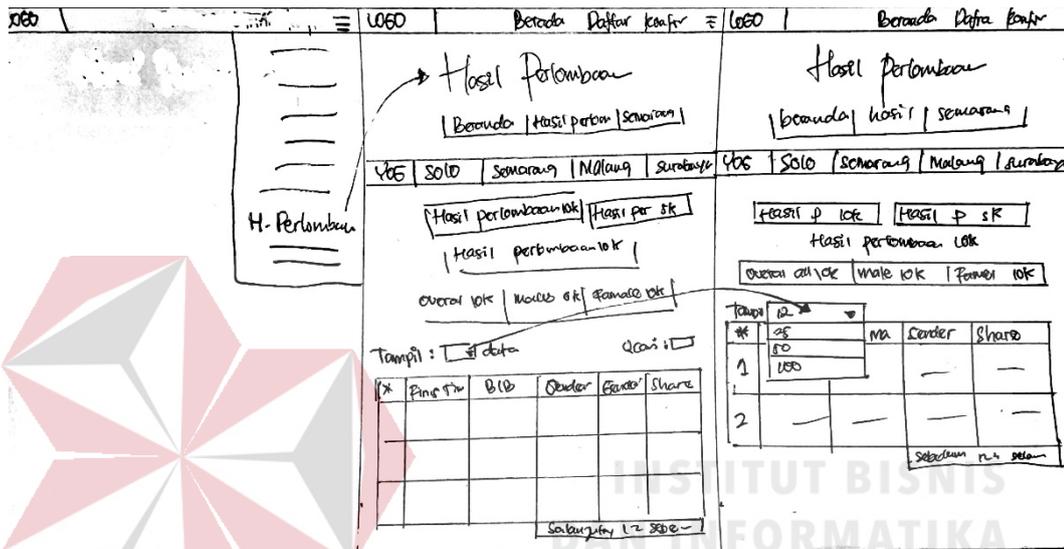
Gambar 4.37 Prototyping with index card Halaman Peserta

8. Prototyping with index card Halaman Hasil Perlombaan

Pada gambar 4.20 merupakan *prototype* dari halaman hasil perlombaan. Untuk menampilkan menu peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu hasil perlombaan. Pada tampilan awal halaman dari hasil perlombaan terdapat pilihan kota-kota yang pernah diadakan *event* isoplus city run seperti di kota Yogyakarta, Solo, Semarang, Malang, dan Surabaya.

Setelah peserta memilih kota halaman hasil perlombaan akan memunculkan kategori peserta lari dengan *cut of time* yang sudah ditentukan dari kategori peserta 10K dan 5K. Peserta dapat memilih salah satu kategori hasil perlombaan yang telah diikuti, sehingga akan muncul pilihan *overall*, laki-laki, dan perempuan yang berfungsi menampilkan peserta berdasarkan jenis kelamin. pada halaman data hasil perlombaan menampilkan data peserta berupa *finish time*,

bib number, nama peserta, jenis kelamin, dan *share* sosial media. Pada halaman data hasil perlombaan juga terdapat terdapat *fitur* menampilkan jumlah peserta mulai dari kelipatan 10, 25, 50, 100 dan semua. Peserta juga dapat melakukan pencarian apakah namanya termasuk dalam salah satu peserta yang menyelesaikan perlombaan dibawah waktu *finish time*.



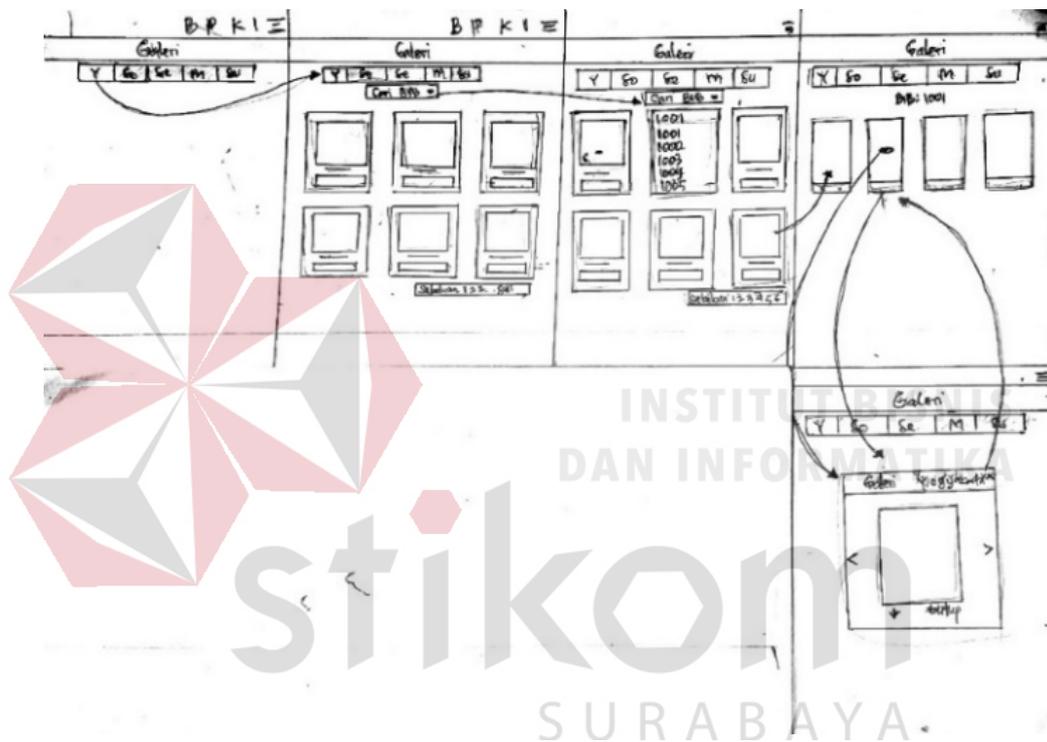
Gambar 4.38 Prototyping with index card Halaman Hasil Perlombaan

9. Prototyping with index card Halaman Galeri

Pada gambar 4.21 merupakan *prototype* dari halaman galeri. Untuk menampilkan menu galeri peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu galeri. Pada tampilan awal halaman galeri terdapat pilihan kota-kota yang pernah diadakan *event* isoplus city run seperti di kota yogyakarta, solo, semarang, malang, dan Surabaya.

Selanjutnya peserta yang ingin melihat hasil dokumentasi saat *event* isoplus city run dapat memilih kota yang pernah diikuti. Sehingga galeri akan menampilkan *search number bib* dan dokumentasi seluruh peserta lainnya. Apabila ingin melihat dokumentasi, peserta dapat memasukkan *number bib* pada menu *search number bib* sehingga *website* akan menampilkan dokumentasi sesuai

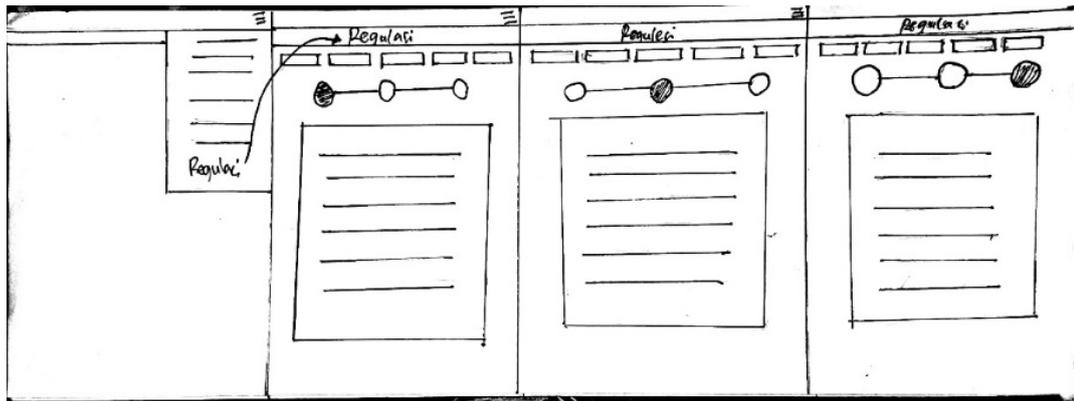
dengan *number bib* peserta. Apabila peserta ingin mengunduh salah satu foto peserta dapat memilih tombol unduh, untuk melihat salah satu foto peserta secara keseluruhan peserta dapat memilih tombol lihat sehingga foto yang dipilih akan muncul lebih detail, pada foto yang telah dipilih terdapat *symbol* arah untuk menampilkan foto-foto yang lain dan *fitur* unduh foto dan tutup untuk keluar dari tampilan foto yang telah dipilih.



Gambar 4.39 *Prototyping with index card* Halaman Galeri

10. *Prototyping with index card* Halaman Regulasi

Pada gambar 4.22 merupakan *prototype* dari halaman regulasi. Untuk menampilkan menu peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu regulasi. Pada tampilan awal halaman dari regulasi terdapat tampilan peraturan dari perlombaan, syarat dan ketentuan merupakan syarat serta ketentuan maupun prosedur dari isoplus yang harus di taati oleh peserta selama acara berlangsung dan banding.

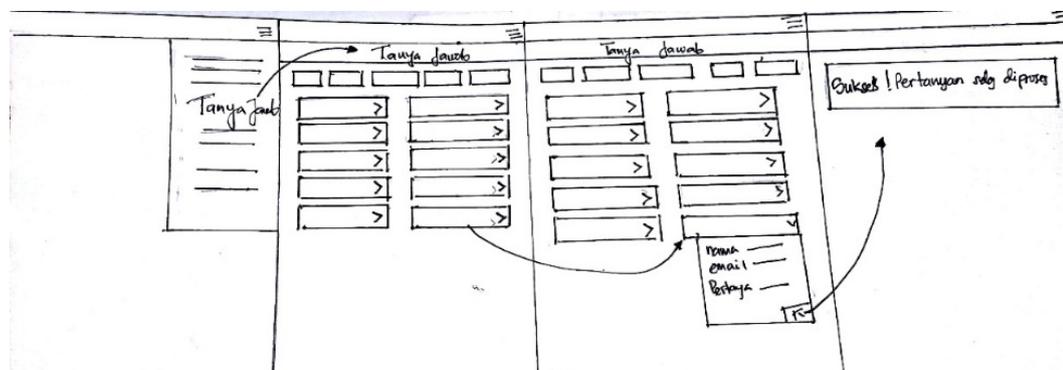


Gambar 4.40 *Prototyping with index card* Halaman Regulasi

11. *Prototyping with index card* Halaman Tanya Jawab

Pada gambar 4.23 merupakan *prototype* dari halaman tanya jawab. Untuk menampilkan menu tanya jawab dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu tanya jawab.

Pada halaman tanya jawab berisi pertanyaan berikut dengan jawaban yang disediakan oleh isoplus city run, terkait dengan hal yang sering ditanyakan oleh peserta mengenai informasi dari lomba lari tersebut. Pada halaman tanya jawab (FAQ) tersedia form berisi nama, *e-mail* dan pesan yang dapat diisi oleh peserta untuk menyampaikan pertanyaan yang tidak tersedia pada daftar sebelumnya, kemudian peserta dapat memilih tombol kirim pertanyaan untuk mengirimkan pertanyaan kepada pihak isoplus city run.



Gambar 4.41 *Prototyping with index card* Halaman Tanya Jawab

12. *Prototyping with index card* Halaman Biaya Pendaftaran

Pada gambar 4.24 merupakan *prototype* dari halaman biaya pendaftaran. Untuk menampilkan menu biaya pendaftaran, peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu biaya pendaftaran. Halaman biaya ini menyampaikan informasi terkait biaya pendaftaran registrasi peserta dengan kategori, periode pendaftaran per individu maupun pergrup dapat dilihat pada *rule* yang berisi periode registrasi dan ketentuan pendaftaran grup. Untuk informasi biaya pendaftaran dapat dilihat pada tabel biaya pendaftaran yang telah dikelompokkan berdasarkan individu dan grup dimana masing-masing memiliki biaya pendaftaran berdasarkan kategori yang dipilih.

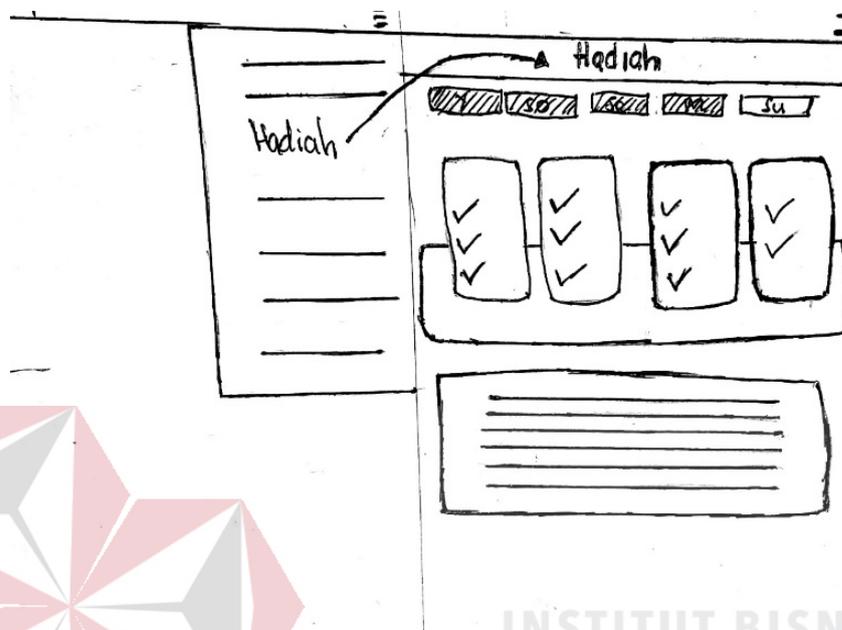


Gambar 4.42 *Prototyping with index card* Halaman Biaya Pendaftaran

13. *Prototyping with index card* Halaman Hadiah

Pada gambar 4.25 merupakan *prototype* dari halaman hadiah. Untuk menampilkan menu hadiah, peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di

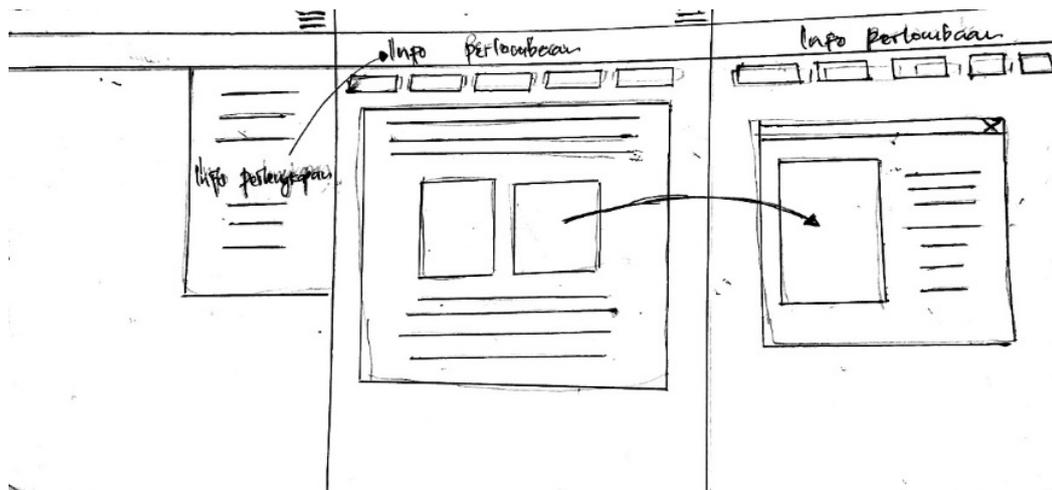
atas pojok kanan dan memilih menu hadiah. Halaman hadiah ini menyampaikan informasi besaran hadiah atau *doorprize* untuk para pemenang lomba dan para pemenang *doorprize* dan ketentuan pemenang dalam pengambilan hadiah.



Gambar 4.43 *Prototyping with index card* Halaman Hadiah

14. *Prototyping with index card* Halaman Informasi Perlengkapan Lomba

Pada gambar 4.26 merupakan *prototype* dari halaman informasi perlengkapan lomba. Untuk menampilkan menu informasi perlengkapan lomba, peserta dapat memilih tombol *navbar* yang berada di atas pojok kanan dan memilih menu informasi perlengkapan lomba. Pada halaman informasi perlengkapan lomba ini menyampaikan informasi perlengkapan lomba apa saja yang didapatkan oleh peserta, waktu dan tempat pengambilan perlengkapan serta persyaratan apa saja yang harus dibawa oleh peserta saat pengambilan perlengkapan lomba yang telah disediakan oleh panitia.



Gambar 4.44 *Prototyping with index card* Halaman Informasi Perlengkapan Lomba

4.2.4 Wizard of Oz

Pada tahapan *wizard of oz* ini hasil desain *user interface* yang telah dibuat oleh penulis dengan menjelaskan mengenai *prototype* dari desain yang telah dikembangkan dengan menggunakan *tools adobe XD*. Desain yang dikembangkan meliputi desain dari halaman utama yaitu ada halaman beranda, halaman pendaftaran, dan konfirmasi pembayaran serta ada halaman persetujuan orang tua, halaman notifikasi konfirmasi pendaftaran, halaman notifikasi konfirmasi pembayaran, halaman regulasi, halaman Tanya jawab, halaman galeri, halaman peserta, halaman hasil perlombaan, halaman informasi perlengkapan lomba, halaman hadiah, halaman biaya registrasi, halaman hubungi kami, halaman histori dan halaman notifikasi informasi.

1. Halaman Beranda

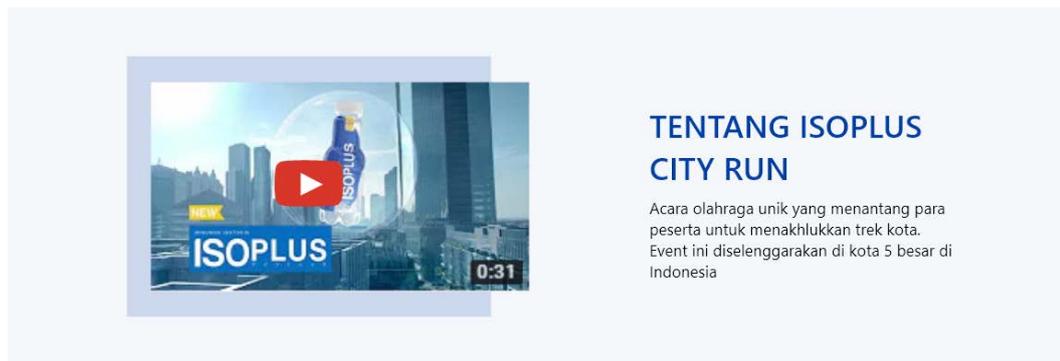
Pada halaman beranda di posisi paling atas terdapat menu *header* yang dapat digunakan oleh pengguna dalam menggunakan *website* isoplus city run. pada menu header terdapat menu beranda, pendaftaran, konfirmasi, pilihan

penggunaan bahasa dan *navbar* yang berisikan halaman galeri, hadiah, regulasi, tanya jawab, hubungi kami, dan lain-lain.



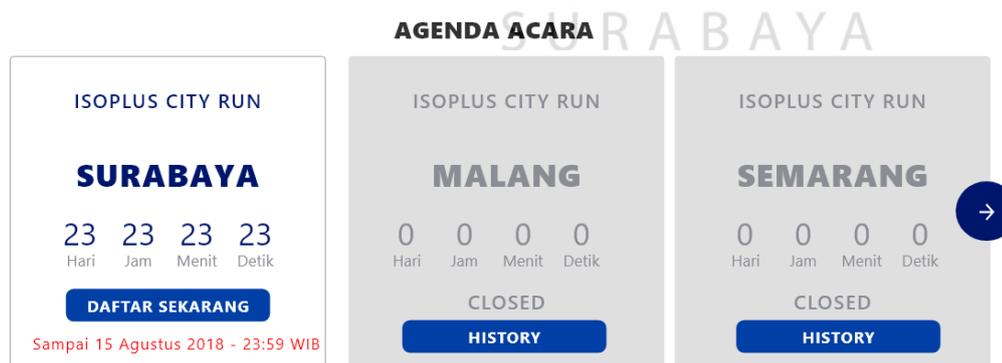
Gambar 4.46 Tampilan Acara IsoPlus City Run

Selain itu pada halaman beranda terdapat tentang informasi mengenai isoplus sendiri yang disediakan dalam bentuk video dan deskripsi. Video yang tersedia pada halaman beranda isoplus menampilkan tentang *event* atau kegiatan yang pernah diselenggarakan.



Gambar 4.47 Video Acara Isoplus City Run

Selanjutnya terdapat agenda acara yang diselenggarakan oleh isoplus di beberapa kota dan tersedia tombol selanjutnya untuk menampilkan kota-kota yang lain seperti kota Surabaya, Malang, Semarang, Solo dan Yogyakarta. Dimana pada agenda acara kota yang sedang diselenggarakan terdapat batas waktu pendaftaran dan tombol daftar sekarang yang dapat digunakan oleh calon peserta untuk mendaftar. Pada agenda kota yang telah diselenggarakan terdapat tombol histori yang apabila ditekan *website* isoplus akan menampilkan histori tentang *event* yang berisi tampilan peserta, hasil perlombaan, pemenang dan galeri.



Gambar 4.48 Tampilan Agenda Acara

Pada halaman beranda terdapat langkah-langkah pendaftaran terdapat informasi tahapan dalam melakukan pendaftaran yang harus dilakukan oleh calon

peserta. Tahapan pertama peserta melakukan registrasi secara *online* di isopluscityrun.com. Tahapan yang kedua setelah registrasi berhasil, peserta menerima *e-mail* balasan yang berisi nomor pendaftaran dan diharap segera melakukan pembayaran. Tahapan ketiga peserta melakukan pembayaran, peserta wajib melakukan konfirmasi di alamat *website* yang tercantum di *e-mail*. Tahapan setelah melakukan konfirmasi, peserta akan menerima bukti registrasi melalui *e-mail* yang berisi *bib number* dan telah resmi terdaftar sebagai peserta isoplus city run.



Gambar 4.49 Langkah-langkah Pendaftaran

Selanjutnya terdapat informasi mengenai hadiah sesuai dengan kategori yaitu 5K, 10K dan 21K yang dimana informasinya berupa hadiah juara tiap kategori yang didapatkan oleh peserta jika dia masuk dalam juara satu, juara dua dan juara tiga dengan total hadiah jutaan rupiah dari setiap kategori lari, dan juga terdapat tombol daftar sekarang yang dapat digunakan calon peserta untuk melakukan pendaftaran.

HADIAH

5K	10 K	21K
Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 3.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 2.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 1.000.000	Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 5.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 3.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 2.000.000	Pria & Wanita ✓ Juara 1 Rp. 7.000.000 ✓ Juara 2 Rp. 5.000.000 ✓ Juara 3 Rp. 3.000.000

DAFTAR SEKARANG

Gambar 4.50 Tampilan Hadiah

Selain itu pada halaman ini terdapat artikel yang memberikan tips-tips kepada pengguna *website* isopluscityrun mengenai kebugaran, hidup sehat dan seputar informasi mengenai olahraga lari.

ARTIKEL



Gambar 4.51 Tampilan Artikel

Selain itu pada halaman beranda juga terdapat *testimonial* dari ambassador, peserta dan pemenang yang mendukung dalam kegiatan yang diadakan oleh isoplus

TESTIMONIAL

		
<p>"Testimonials work great. Showing your reviews in quotes has a powerful effect on customers and makes them more likely to trust you."</p> <p>— Audi Marissa , Model & Aktris</p>	<p>"Testimonials work great. Showing your reviews in quotes has a powerful effect on customers and makes them more likely to trust you."</p> <p>— Christian Sugiono , Entrepreneur</p>	<p>"Testimonials work great. Showing your reviews in quotes has a powerful effect on customers and makes them more likely to trust you."</p> <p>— Titi Kamal , Model & Aktris</p>

Gambar 4.52 Testimonial

Serta terdapat penyelenggara acara yaitu wings food dan isoplus dan pendukung acara yaitu citraland, dan G-walk.



Gambar 4.53 Tampilan *Sponsorship*

Dan terakhir pada halaman beranda isoplus menyediakan informasi yang dapat digunakan oleh pengguna *website* isoplus untuk mendapatkan informasi dengan cara menghubungi kontak yang tersedia yaitu melalui sosial media seperti twitter, facebook, telepon, *e-mail*, youtube dan Instagram. Pengguna *website* juga dapat mengikuti informasi-informasi yang akan diadakan dengan cara menuliskan *e-mail* pengguna dan menekan tombol kirim, sehingga informasi-informasi akan dikirim ke *e-mail* masing-masing pengguna



Gambar 4.54 Tampilan Hubungi Kami dan *Subscribe*

2. Pilihan Kota

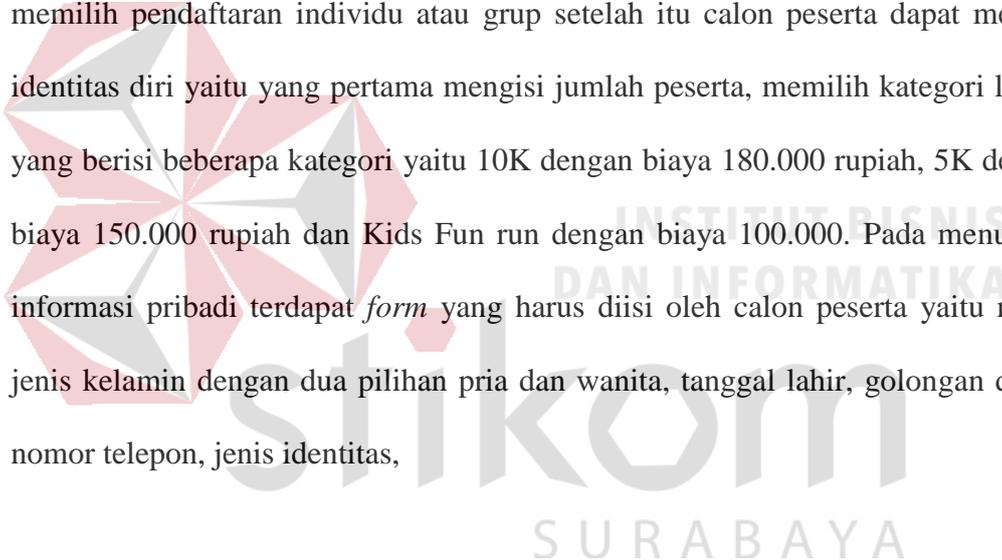
Pada pilihan kota ini digunakan saat pengguna *website* ingin memilih kota yang sesuai dengan keberadaannya. Pilih kota dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.55 Pilihan Kota

3. Halaman Pendaftaran

Terdapat menu pendaftaran pada *website* isoplus city run yang dapat digunakan oleh calon peserta dalam melakukan pendaftaran *online*. Pada halaman pendaftaran menampilkan *form* pendaftaran calon peserta, dimana hal yang harus dilakukan oleh calon peserta yaitu memilih kota yang ingin diikuti, kemudian memilih pendaftaran individu atau grup setelah itu calon peserta dapat mengisi identitas diri yaitu yang pertama mengisi jumlah peserta, memilih kategori lomba yang berisi beberapa kategori yaitu 10K dengan biaya 180.000 rupiah, 5K dengan biaya 150.000 rupiah dan Kids Fun run dengan biaya 100.000. Pada menu data informasi pribadi terdapat *form* yang harus diisi oleh calon peserta yaitu nama, jenis kelamin dengan dua pilihan pria dan wanita, tanggal lahir, golongan darah, nomor telepon, jenis identitas,



* : Kolom yang harus di isi
 * : Harap pilih jumlah peserta terlebih dahulu

Jumlah Peserta		<input type="text"/>
Kategori Lomba		E-mail Pendaftaran*
<input checked="" type="radio"/> 10K - Rp. 180.000 <input type="radio"/> 5K - Rp. 135.000 <input type="radio"/> KIDS FUN RUN - Rp.100.000		Informasi Data Pelari
Data Informasi Pribadi		Nama BIB
Nama* <input type="text"/> Jenis Kelamin* <input checked="" type="radio"/> Pria <input type="radio"/> Wanita <small>*21K: minimum usia 17tahun, 10K & 5K: minimum usia 12 tahun, KIDS FUN RUN: usia 6-12 tahun</small>		Jersey* <input type="text"/>
Tanggal Lahir*		Komunitas <input type="text"/>
Golongan Darah*		Informasi Kontak Darurat
Nomor Telepon*		Nama*
Jenis Identitas*		Nomor Telepon*
Nomor Identitas*		Hubungan*
<small>*Tolong masukkan alamat lengkap</small> Alamat* <input type="text"/> Kota* <input type="text"/> Kewarganegaraan* <input type="text"/>		Catatan Medis <input type="text"/>
		Kode Verifikasi <input type="text"/>

Gambar 4.56 Halaman Pendaftaran Individu

Pada pendaftaran peserta grup terdapat persyaratan yaitu dengan minimal 10 peserta, apabila jumlah calon pendaftaran dibawah minimal 10 maka pendaftar tidak bisa registrasi. Dan mengisikan calon peserta yang pertama dengan mengisi identitas diri pada *form* pendaftaran yang sama dengan *form* pendaftaran individu. setelah peserta pertama selesai mengisi identitas diri maka peserta menekan angka selanjutnya dan mengisi identitas peserta lainnya. Tahapan itu dilakukan sebanyak jumlah peserta yang diikuti sesuai dengan jumlah peserta yang didaftarkan. Setelah semua identitas peserta grup telah diisi maka pendaftar dapat menekan tombol registrasi.

INDIVIDU
GRUP

* : Kolom yang harus di isi
 * : Harap pilih jumlah peserta terlebih dahulu

<p style="text-align: center;"> Jumlah Peserta</p> <p> Kategori Lomba</p> <p><input checked="" type="radio"/> 10K - Rp. 180.000 <input type="radio"/> 5K - Rp. 135.000 <input type="radio"/> KIDS FUN RUN - Rp.100.000</p> <p> Data Informasi Pribadi</p> <p>Nama* <input type="text"/></p> <p>Jenis Kelamin* <input checked="" type="radio"/> Pria <input type="radio"/> Wanita <small>*21K: minimum usia 17tahun, 10K & 5K: minimum usia 12 tahun, KIDS FUN RUN: usia 6-12 tahun</small></p> <p>Tanggal Lahir* <input type="text"/></p> <p>Golongan Darah* <input type="text"/></p> <p>Nomor Telepon* <input type="text"/></p> <p>Jenis Identitas* <input type="text"/></p> <p>Nomor Identitas* <input type="text"/></p> <p><small>*Tolong masukkan alamat lengkap</small></p> <p>Alamat* <input type="text"/></p> <p>Kota* <input type="text"/></p> <p>Kewarganegaraan* <input type="text"/></p>	<p> E-mail Pendaftaran* <input type="text"/></p> <p> Informasi Data Pelari</p> <p>Nama BIB <input type="text"/></p> <p>Jersey* <input type="text"/></p> <p>Komunitas <input type="text"/></p> <p> Informasi Kontak Darurat</p> <p>Nama* <input type="text"/></p> <p>Nomor Telepon* <input type="text"/></p> <p>Hubungan* <input type="text"/></p> <p>Catatan Medis <input type="text"/></p> <p> Kode Verifikasi <input type="text"/></p>
--	--

< KEMBALI
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
REGISTRASI

Gambar 4.57 Halaman Pendaftaran Grup

Pada gambar 4.40 menjelaskan ketika kolom yang memiliki tanda yang bergambar bintang merah ketika tidak terisi maka kolom akan menampilkan notifikasi dengan tanda merah yang memberitahukan bahwa kolom tersebut belum terisi, sehingga mengharuskan calon pendaftar untuk mengisi kolom yang belum tersisi.

- * : Kolom yang harus di isi
- * : Harap pilih jumlah peserta terlebih dahulu

Jumlah Peserta* 1	
Kategori Lomba <input checked="" type="radio"/> 10K - Rp. 180.000 <input type="radio"/> 5K - Rp. 135.000 <input type="radio"/> KIDS FUN RUN - Rp.100.000	
E-mail Pendaftaran* rafitafa@gmail.com	
Informasi Data Pelari Nama BIB RAFI Jersey* Silahkan isi kolom dibawah ini Komunitas	
Data Informasi Pribadi Nama* Rafi Mustafa Jenis Kelamin* <input checked="" type="radio"/> Pria <input type="radio"/> Wanita <small>*21K: minimum usia 17tahun, 10K & 5K: minimum usia 12 tahun, KIDS FUN RUN: usia 6-12 tahun</small> Tanggal Lahir* 25 Mei 2000 Golongan Darah* B Nomor Telepon* 085250875555 Jenis Identitas* KTP Nomor Identitas* 6402062505000005 <small>*Tolong masukkan alamat lengkap</small> Alamat* Jl Bougenville Gg.06 No.50 Kota* Tenggarong Kewarganegaraan* Indonesia	
Informasi Kontak Darurat Nama * Merisa Ayu... Nomor Telepon * 085250085250 Hubungan * Kakak Catatan Medis	
Kode Verifikasi* 645645	

Gambar 4.58 Halaman Notifikasi Kesalahan

4. Halaman Persetujuan Orang Tua

Bagi calon peserta yang melakukan pendaftaran khusus kategori 21K tetapi masih dibawah umur 17 tahun maka calon peserta akan mendapat pesan *e-mail* dimana berisi *link* persetujuan orang tua, ketika calon peserta menekan link tersebut maka peserta akan dibawah ke halaman persetujuan orang tua yang berada di *website* isoplus. Dimana pada halaman persetujuan orang tua calon peserta yang dibawah umur 17 tahun kategori 21K dapat mengisi nama orang tua atau wali, nomor identitas (KTP atau SIM) dan nomor telepon orang tua atau wali. Kemudian calon peserta dapat menekan tombol simmpan untuk melanjutkan pendaftaran.

PERSETUJUAN ORANG TUA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

Nomor Identitas

Nomor Telepon

Adalah orang tua atau wali dari :

Nama : ISMAIL PRATAMA
 Tanggal Lahir : 25 Mei 1996
 Nomor Pendaftaran : 0506505001
 yang akan berpartisipasi sebagai peserta ISOPLUS CITY RUN

Saya mengetahui mengenai peraturan lomba yang menyatakan bahwa usia dibawah 17 tahun wajib menyerahkan surat keterangan dari orang tua atau wali. Oleh karena itu, saya sebagai orang tua atau wali menyatakan mengetahui bahwa anak tersebut diatas mengikuti ISOPLUS CITY RUN.

Saya sebagai orang tua atau wali menyatakan bahwa anak tersebut dalam keadaan sehat untuk dapat mengikuti ISOPLUS CITY RUN dan saya bertanggung jawab penuh atas Anak jika terjadi sesuatu pada saat melaksanakan dan sesudah pelaksanaan lomba, serta melepaskan penyelenggara/panitia dari segala tanggung jawab.

Demikian surat pernyataan persetujuan orang tua saya buat.



Gambar 4.59 Halaman Persetujuan Orang Tua

5. Halaman Notifikasi Konfirmasi

Setelah melakukan registrasi, calon peserta akan mendapatkan *e-mail* yang berisikan informasi yang harus dilakukan oleh calon peserta.

NOTIFIKASI
SURABAYA

Terima kasih anda telah melakukan registrasi ISOPLUS City Run Surabaya secara online. E-mail konfirmasi telah kami kirimkan ke e-mail teddy.reinaldo@gmail.com

Nomor Pendaftaran : 0506505001
 Nama : TEDDY REINALDO
 Kategori : 5K (Early Bird)

Mohon perhatikan informasi berikut :

- √ Silahkan melakukan pembayaran via transfer sebesar Rp. 127.500 ke nomor rekening BCA 3631498980
 a.n JEANNETTE SARITA P.
- √ Setelah melakukan pembayaran, segera lakukan konfirmasi melalui link <http://>



Gambar 4.60 Halaman Notifikasi

6. Halaman Konfirmasi pembayaran

Terdapat menu konfirmasi pada *website* isoplus city run yang digunakan oleh calon peserta dalam melakukan konfirmasi pembayaran. Pada halaman konfirmasi hal pertama yang dilakukan oleh calon peserta adalah memilih kota yang diikuti saat melakukan pendaftaran, selanjutnya calon peserta dapat mengisi detail peserta yang meliputi nomor pendaftaran dan *e-mail*, detail pembayaran yang meliputi tanggal pembayaran dan jumlah pembayaran, detail rekening yang meliputi nama bank nomor rekening nama dan nama pemilik rekening serta calon peserta juga harus melakukan upload bukti foto pembayaran. Setelah semua terisi maka calon peserta dapat menekan tombol proses untuk melanjutkan konfirmasi pendaftaran.

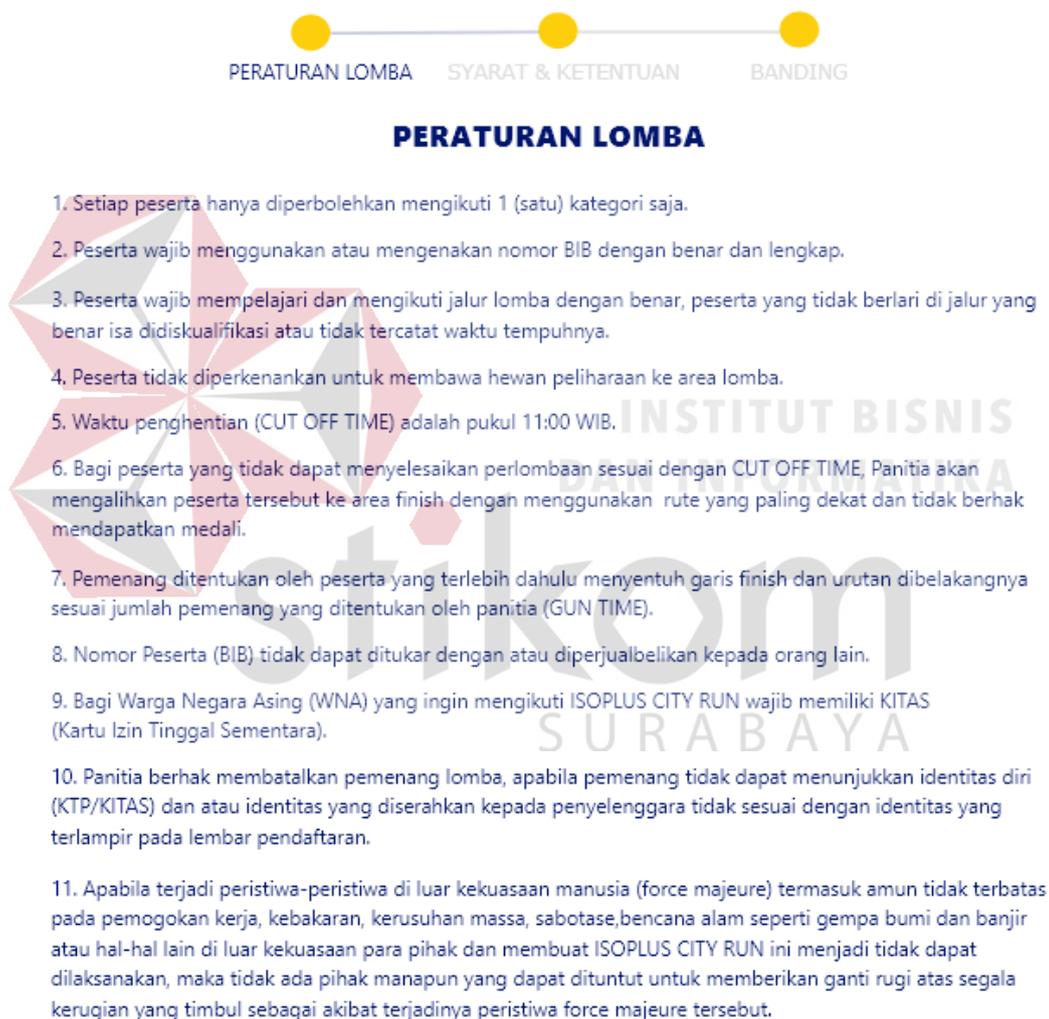
Gambar 4.61 Halaman Konfirmasi Pembayaran

7. Halaman Regulasi

Pada menu *navbar* yang digambarkan dengan 3 garis dimana salah satunya terdapat menu regulasi.

a. Halaman Peraturan Lomba

Pada halaman regulasi peserta dapat memilih kota yang diikuti saat melakukan pendaftaran dan terdapat 3 pilihan yaitu yang pertama adalah peraturan lomba, apabila peserta atau pengguna *website* isoplus menekan pilihan peraturan lomba, maka halaman regulasi akan menampilkan peraturan lomba seperti gambar 4.44

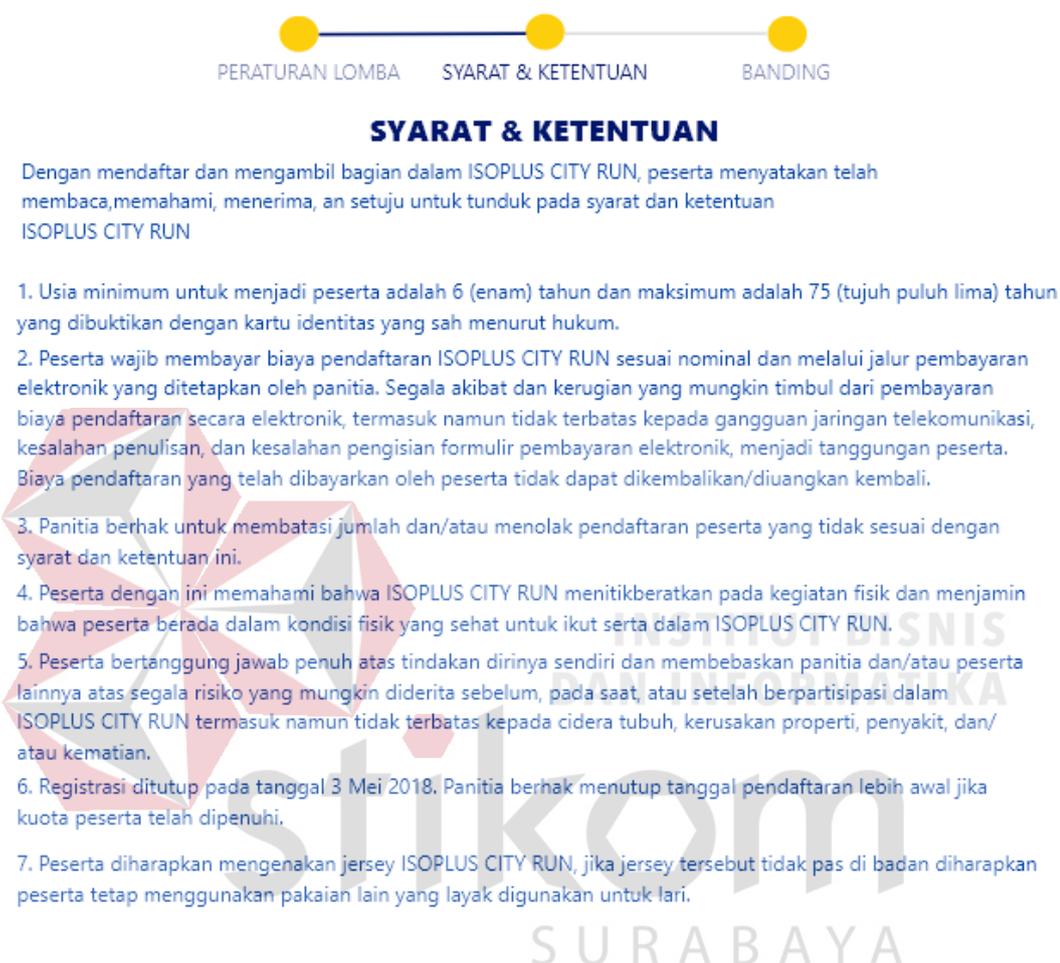


Gambar 4.62 Halaman Regulasi Peraturan Lomba

b. Halaman Syarat dan Ketentuan

Pilihan kedua setelah peraturan lomba adalah syarat dan ketentuan dimana ketika peserta atau pengguna *website* isoplus menekan tombol syarat &

ketentuan maka halaman regulasi akan menampilkan informasi syarat dan ketentuan dalam mengikuti *event* yang diadakan oleh isoplus. Pada informasi syarat dan ketentuan terdapat tujuh persyaratan seperti pada gambar 4.45



Gambar 4.63 Halaman regulasi syarat & ketentuan

c. Halaman Banding

Pilihan ke tiga setelah syarat dan ketentuan adalah banding, apabila peserta atau pengguna *website* isoplus menekan pilihan banding maka halaman regulasi akan menampilkan informasi banding yang ditujukan untuk pemenang lomba.



BANDING

1. Untuk pemenang, banding atas sengketa pemenang wajib dilakukan di tempat penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN dan diajukan secara perorangan dalam format tertulis dalam waktu 30 (tiga puluh) menit sejak pengumuman pemenang atau segera setelah penyerahan hadiah kepada pemenang, mana yang lebih dulu. Biaya banding atas sengketa pemenang adalah sebesar Rp. 500.000 (lima ratus ribu rupiah).
2. Untuk peserta lainnya, banding atas sengketa mengenai hasil wajib diserahkan dalam format tertulis dalam waktu 7 (tujuh) hari setelah hari penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN melalui surat tertulis atau e-mail ke . Biaya banding atas sengketa mengenai hasil adalah sebesar Rp. 500.000 (lima ratus ribu rupiah).
3. Panitia berhak untuk meminta peserta menunjukkan bukti identitas diri yang dibutuhkan sebagai kelengkapan dokumen banding.
4. Panitia berhak untuk menolak atau tidak melayani banding yang diajukan setelah 7 (tujuh) hari setelah hari penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN.

Gambar 4.64 Halaman Regulasi Banding

8. Tanya Jawab

Selain itu pada menu *navbar* juga tersedia menu tanya jawab dimana peserta atau pengguna *website* isoplus dapat menanyakan seputar *event* yang diselenggarakan oleh isoplus. Pada halaman tanya jawab peserta atau pengguna dapat memilih kota yang akan diselenggarakan *event* isoplus, kemudian peserta atau pengguna *website* dapat memilih salah satu dari 12 pertanyaan yang telah disediakan oleh pihak isoplus.



Gambar 4.65 Halaman Tanya Jawab

Apabila peserta atau pengguna *website* isoplus tidak menemukan pertanyaan yang sesuai atau tidak tersedia maka peserta atau pengguna *website*

dapat memilih pertanyaan lain dimana peserta atau pengguna *website* akan mengisi nama, *e-mail*, dan pertanyaan yang akan diajukan, setelah itu peserta atau pengguna *website* dapat menekan tombol kirim untuk memberikan pertanyaan kepada pihak isoplus.

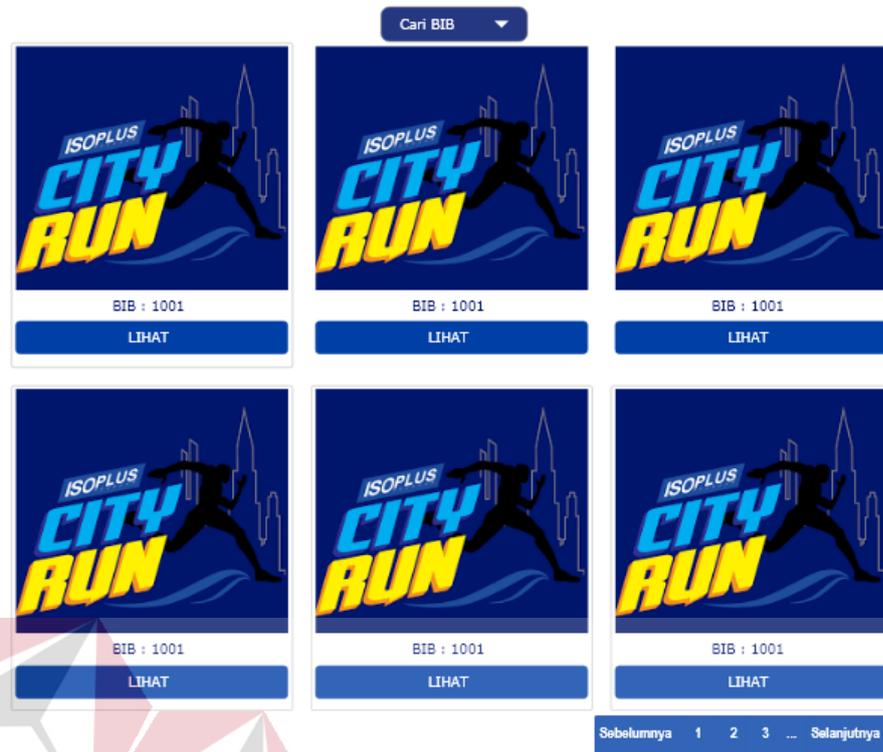
KAPAN DAN DIMANA ACARA AKAN DISELENGGARAKAN ?	KAPAN PENDAFTARAN ISOPLUS CITY RUN DIBUKA ?
SIAPA SAJA YANG BOLEH IKUT ISOPLUS CITY RUN ?	DIMANA SAJA LOKASI WATER STATION ?
BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAN ?	APAKAH YANG HARUS SAYA BAWA SAAT LOMBA ?
APA HADIAH DARI ISOPLUS CITY RUN ?	PUKUL BERAPA ISOPLUS CITY RUN DI MULAI ?
BAGAIMANA MEKANISME PERLOMBAAN ?	APAKAH ADA PENITIPAN BARANG ?
BAGAIMANA CARA MENDAFTAR ISOPLUS CITY RUN ?	PERTANYAAN LAIN

Nama
E-mail
Pertanyaan
KIRIM

Gambar 4.66 Halaman Mengajukan Pertanyaan

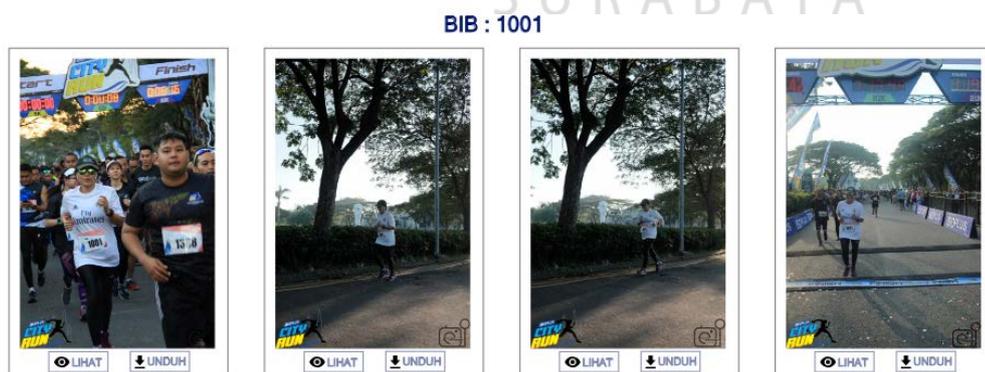
9. Halaman Galeri

Selain itu pada menu *navbar* juga terdapat menu galeri, dimana pada halaman galeri menampilkan foto-foto peserta selama mengikuti *event* yang diadakan oleh isoplus di beberapa kota. Pada halaman galeri pengguna *website* dapat memilih kota yang tersedia untuk melihat semua foto-foto peserta yang mengikuti lomba di kota tersebut dan tersedia tombol cari galeri berdasarkan *number bib* pada setiap foto yang ditampilkan terdapat tombol lihat, apabila pengguna *website* menekan tombol lihat yang tertera pada foto maka pengguna *website* dapat melihat lebih jelas foto yang dipilih. Selain itu pada bagian bawah galeri terdapat tombol sebelumnya dan selanjutnya untuk melihat lebih banyak lagi foto-foto peserta yang mengikuti *event* isoplus.



Gambar 4.67 Halaman Galeri

Apabila peserta lomba lari yang diadakan oleh isoplus ingin melihat foto-foto dirinya maka peserta dapat menekan menu cari *bib*, kemudian mengisi *number bib* peserta, sehingga *website* akan menampilkan foto-foto peserta yang sesuai dengan *number bib* yang diisikan sebelumnya.

Gambar 4.68 Halaman Galeri *BIB Number*

Gambar 4.51 merupakan tampilan dari halaman galeri ketika peserta mencari foto-foto berdasarkan mengisi *bib number* 1001 pada menu cari BIB,

sehingga halaman galeri hanya menampilkan foto-foto dari peserta dengan *bib number* 1001. Pada setiap foto yang ditampilkan terdapat pilihan lihat dan unduh, apabila peserta ingin menyimpan foto maka peserta bisa menekan tombol unduh sehingga foto akan terunduh secara otomatis sesuai dengan foto yang dipilih, apabila peserta ingin melihat foto lebih jelas maka peserta dapat menekan tombol lihat pada foto.



Gambar 4.69 Halaman Detail Galeri

Gambar dibawah merupakan tampilan ketika peserta menekan tombol lihat yang tersedia pada bagian bawah foto, maka halaman galeri akan menampilkan foto dengan ukuran yang lebih besar, pada tampilan foto yang dilihat terdapat tombol dengan gambar panah ke kiri dan kanan yang dapat digunakan peserta untuk melihat foto-foto yang lain, selain itu terdapat tombol unduh dan tutup pada bagian bawah foto, apabila peserta ingin menyimpan foto

maka peserta dapat menekan tombol unduh sehingga foto akan terunduh secara otomatis, apabila peserta ingin menutup foto maka peserta dapat menekan tombol tutup.

10. Halaman Hadiah

Selain itu pada menu *navbar* juga terdapat menu hadiah yang diberikan kepada peserta yang telah memenagkan perlombaan dari kategori 5K, 10K, 21K dan juga ada *doorprize* yang disiapkan oleh panitia.

5K	10K	21K	DOORPRIZE
Pria & Wanita	Pria & Wanita	Pria & Wanita	
✓ Juara 1 Rp. 3.000.000	✓ Juara 1 Rp. 5.000.000	✓ Juara 1 Rp. 7.000.000	✓ Jam Tangan Garmin
✓ Juara 2 Rp. 2.000.000	✓ Juara 2 Rp. 3.000.000	✓ Juara 2 Rp. 5.000.000	✓ Merchandise ISOPLUS
✓ Juara 3 Rp. 1.000.000	✓ Juara 3 Rp. 2.000.000	✓ Juara 3 Rp. 3.000.000	

PANITIA DAPAT MEMBATALKAN PEMENANG ISOPLUS CITY RUN, Apabila :

- ☑ Pemenang tidak dapat menunjukkan bukti identitas diri (KTP/SIM/KITAS) atau bukti identitas diri yang diserahkan kepada panitia tidak sesuai dengan identitas pada saat mendaftar.
- ☑ Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang dalam catatan wasit/juri ISOPLUS CITY RUN
- ☑ Ditemukan pelanggaran yang dilakukan oleh pemenang pada ketentuan atau berdasarkan hasil sengketa penyelenggaraan ISOPLUS CITY RUN

Gambar 4.70 Halaman Hadiah

11. Halaman Info Perlengkapan Lomba

Selain itu pada menu *navbar* juga terdapat menu info perlengkapan lomba yang berisi informasi waktu diselenggarakannya perlombaan, perlengkapan lomba dan ketentuan-ketentuan yang harus disiapkan oleh peserta. Pada halaman info perlengkapan lomba peserta dapat memilih kota yang diikuti ketika mendaftar, dan peserta dapat melihat info perlengkapan berdasarkan kategori yaitu 5K, 10k dan fun kid.

Pengambilan perlengkapan lomba jika akan diwakilkan, harus membawa identitas pelari yang diwakili seperti KTP atau SIM untuk validasi pengambilan RacePack, serta Surat Kuasa yang bisa diunduh di sini
 Hari / Tanggal : Jum'at dan Sabtu, 4 - 5 Mei 2017
 Waktu : Jumat, 4 Mei 2018 pukul 13:00-20:00 WIB
 Sabtu, 5 Mei 2018 pukul 10:00-20:00 WIB
 Tempat : Rotunda Hall, 3rd Floor Ciputra World Surabaya
 Jl. Mayjen Sungkono 89 Surabaya, Jawa Timur



Jika pengambilan racepack diwakilkan, wajib membawa:

- Surat kuasa
- Surat keterangan sehat peserta yang diwakilkan tersebut
- Bukti registrasi peserta yang diwakilkan tersebut
- Fotocopy identitas (KTP) peserta
- Fotocopy identitas yang diberikan kuasa
- Jika peserta tidak dapat hadir, panitia akan memberikan toleransi berupa kewajiban mengirim e-mail konfirmasi berkaitan ketidakhadiran ke ...

Batas akhir konfirmasi tanggal 3 Mei 2018 pukul 17:00 WIB

Gambar 4.71 Halaman info pengambilan perlengkapan lomba

Info perlengkapan lomba kategori 5K dan 10K dapat dilihat dengan menekan gambar dengan tulisan “*what do you get?*”. Perlengkapan lomba kategori 5K dan 10K dapat dilihat pada gambar 4.54.

Pengambilan perlengkapan lomba jika akan diwakilkan, harus membawa identitas pelari yang diwakili seperti KTP atau SIM untuk validasi pengambilan RacePack, serta Surat Kuasa yang bisa diunduh di sini

Hari / Tanggal : Jum'at dan Sabtu, 4 - 5 Mei 2017
 Waktu : Jumat, 4 Mei 2018 pukul 13:00-20:00 WIB



- Surat kuasa
- Surat keterangan sehat peserta yang diwakilkan tersebut
- Bukti registrasi peserta yang diwakilkan tersebut
- Fotocopy identitas (KTP) peserta
- Fotocopy identitas yang diberikan kuasa
- Jika peserta tidak dapat hadir, panitia akan memberikan toleransi berupa kewajiban mengirim e-mail konfirmasi berkaitan ketidakhadiran ke ...

Gambar 4.72 Halaman Informasi Perlengkapan Kategori 10K dan 5K

Kategori fun kid pada gambar dengan bertuliskan “Fun Kid” sehingga akan muncul jendela *pop up* pada halaman informasi perlengkapan lomba kategori fun kids. Perlengkapan lomba kategori fun kids dapat dilihat pada gambar 4.55.

Pengambilan perlengkapan lomba jika akan diwakilkan, harus membawa identitas pelari yang diwakili seperti KTP atau SIM untuk validasi pengambilan RacePack, serta Surat Kuasa yang bisa diunduh di sini

Hari / Tanggal : Jum'at dan Sabtu, 4 - 5 Mei 2017
Waktu : Jumat, 4 Mei 2018 pukul 13:00-20:00 WIB

PERLENGKAPAN LOMBA

- Jersey
- Running bag
- BIB number
- Potabee
- Voucher Free Glico
- ISOPLUS
- Acrylic Medal

- Surat kuasa
- Surat keterangan
- Bukti registrasi
- Fotocopy identitas pelari
- Fotocopy identitas yang diberikan kuasa
- Jika peserta tidak dapat hadir, panitia akan memberikan toleransi berupa kewajiban mengirim e-mail konfirmasi berkaitan ketidakhadiran ke ...

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

stikom

Gambar 4.73 Halaman Informasi Perlengkapan Kategori Fun Kids

12. Halaman Peserta

Selain itu pada menu *navbar* juga tersedia menu peserta yang dapat digunakan peserta yang telah melakukan registrasi melihat apakah namanya sudah tercantum pada data peserta, pada halaman peserta untuk dapat melihat apakah namanya sudah tercantum peserta dapat memilih kota sesuai dengan saat melakukan pendaftaran, kemudian memilih kategori sesuai dengan kategori yang diikuti pada halaman peserta terdapat 3 kategori yaitu peserta 10K, 5K, dan Kids.

PESERTA 10K 500
PESERTA 5K 699
PESERTA KIDS 88

DATA PESERTA 10K

Tampil : QCari :

#	BIB	NAMA	GENDER	NEGARA
1	1191	DIFTA I NUGROHO	PRIA	INDONESIA
2	1025	YUDA PURNOMO	PRIA	INDONESIA
3	1005	CINDY FAUZIA	WANITA	INDONESIA
4	1089	PIJAR KUSUMA	PRIA	INDONESIA
5	1003	FIKRI ATMAJA	WANITA	INDONESIA

Sebelumnya
1
2
3
...
Selanjutnya

Gambar 4.74 Halaman Peserta

Pada halaman peserta tersedia tabel yang menampilkan data peserta dengan beberapa *fitur* yaitu peserta dapat menampilkan beberapa data sekaligus yaitu 5 atau 10 data peserta serta tersedia *fitur* cari peserta berdasarkan nama atau *bib number*, tabel yang ditampilkan meliputi nomor urut, *bib number*, nama, *gender*, dan negara, pada bagian bawah tabel tersedia tombol sebelumnya dan selanjutnya untuk melihat data peserta lebih banyak lagi.

PESERTA 10K 500
PESERTA 5K 699
PESERTA KIDS 88

DATA PESERTA 10K

Tampil : QCari :

#	BIB	NAMA	GENDER	NEGARA
1	1191	DIFTA I NUGROHO	PRIA	INDONESIA
2	1025	YUDA PURNOMO	PRIA	INDONESIA
3	1005	CINDY FAUZIA	WANITA	INDONESIA
4	1089	PIJAR KUSUMA	PRIA	INDONESIA
5	1003	FIKRI ATMAJA	PRIA	INDONESIA
6	1023	DIMAS BHAKTI	PRIA	INDONESIA
7	1103	RIDHO A	PRIA	INDONESIA
8	1093	FARHAN ABDULLAH	PRIA	INDONESIA
9	1078	RISKY AMALIA	WANITA	INDONESIA
10	1453	KRISNA AJI	PRIA	INDONESIA

Sebelumnya
1
2
3
...
Selanjutnya

Gambar 4.75 Halaman Detail Peserta

13. Halaman Hasil Perlombaan

Selain itu pada menu *navbar* juga tersedia menu hasil perlombaan dimana halaman tersebut menampilkan peserta yang menyelesaikan lomba berdasarkan *cut off time*. Pada halaman hasil perlombaan peserta yang ingin melihat apakah namanya tercantum peserta dapat melihat dengan cara memilih kota yang di ikuti, kemudian memilih kategori perlombaan pada halaman hasil perlombaan hanya menampilkan kategori 10k dan 5K, setelah itu memilih hasil perlombaan berdasarkan jenis kelamin dimana pada halaman tersebut menampilkan kategori hasil keseluruhan, laki-laki, dan perempuan sehingga halaman hasil perlombaan akan menampilkan sesuai dengan kategori yang dipilih. Pada halaman hasil perlombaan tersedia tabel yang menampilkan data peserta dengan beberapa *fitur* yaitu peserta dapat menampilkan beberapa data sekaligus yaitu 5 atau 10 data peserta serta tersedia *fitur* cari peserta berdasarkan nama atau *bib number*.

HANYA PESERTA YANG MENYELESAIKAN LOMBA
DIBAWAH CUT OFF TIME 09:00 WIB

HASIL PERLOMBAAN 10K HASIL PERLOMBAAN 5K

HASIL PERLOMBAAN 10K

HASIL KESELURUHAN 10K LAKI - LAKI 10K PEREMPUAN 10K

HASIL KESELURUHAN 10 K

* FINISH TIME BERDASARKAN WAKTU START (GUN TIME)

Tampil : 5 data

Q.Cari :

#	FINISH TIME	BIB	NAMA	GENDER	SHARE
1	00 : 35 : 05	1191	DIFTA I NUGROHO	PRIA	
2	00 : 35 : 35	1025	YUDA PURNOMO	PRIA	
3	00 : 40 : 15	1005	CINDY FAUZIA	WANITA	
4	00 : 40 : 27	1089	PIJAR KUSUMA	PRIA	
5	00 : 43 : 06	1003	FIKRI ATMAJA	WANITA	

Sebelumnya 1 2 3 ... Selanjutnya

Gambar 4.76 Halaman Hasil Perlombaan

Tabel yang ditampilkan meliputi nomor urut, *bib number*, nama, gender, dan *share*, pada tabel *share* peserta dapat membagikan hasil perlombaan melalui 4 sosial media yaitu whatsapp, twitter, facebook dan line. Pada bagian bawah tabel tersedia tombol sebelumnya dan selanjutnya untuk melihat data hasil perlombaan peserta lebih banyak lagi.

14. Halaman Biaya registrasi

Selain itu pada menu *navbar* juga tersedia menu biaya registrasi, dimana peserta melihat biaya registrasi sesuai kota yang diikuti. Pada halaman biaya registrasi peserta dapat memilih kota yang diikuti sehingga akan menampilkan biaya registrasi sesuai kota yang dipilih, informasi yang ditampilkan pada halaman biaya registrasi adalah kategori yang tersedia yaitu kategori 10K dengan minimal usia dua belas tahun dan Kids Fun Run dengan usia minimal enam sampai dua belas tahun.

Pada informasi pendaftaran grup yang berisi pada point nomor satu pendaftaran grup berlaku minimal sepuluh orang, *point* kedua diskon atau potongan harga hanya dapat dilakukan jika slot masih tersedia (*first come first served*) dan pada point ke tiga yaitu pembayaran atas pendaftaran grup dilakukan secara kolektif dengan cara transfer ke nomor rekening yang ditentukan. Selanjutnya periode pendaftaran yang berisi informasi tanggal pendaftaran dan tanggal penutupan pendaftaran serta periode pendaftaran.

KATEGORI

- 10K
*Minimal usia 12 (dua belas) tahun
- 5K
*Minimal usia 12 (dua belas) tahun
- KIDS FUN RUN
*usia 6 - 12 (dua belas) tahun

PENDAFTARAN GRUP

1. Pendaftaran grup berlaku minimal 10 orang
2. Diskon pendaftaran group hanya dapat dilakukan jika slot masih tersedia (first come first served).
3. Pembayaran atas pendaftaran group dilakukan secara kolektif

PERIODE PENDAFTARAN

- Pembukaan Pendaftaran
15 Februari 2018
- Early Bird
15 Februari - 31 Maret 2018
- Fasilitas:
- Nomor dada dengan nama yang tercetak
 - Penutupan Pendaftaran
 - Pendaftaran akan ditutup pada tanggal 3 Mei 2018 atau setelah kuota peserta telah terpenuhi mana yang lebih dulu
 - Peserta yang mendaftar sebelum tanggal 31 Maret 2018 akan mendapatkan nomor dada (BIB number) dengan nama yang tercetak.

INDIVIDU	KATEGORI	EARLY BIRD	NORMAL
	10 K		Rp. 170.000
5 K		Rp. 127.500	Rp. 150.000
KIDS FUN RUN		Rp. 85.000	Rp. 100.000

GRUP	KATEGORI	EARLY BIRD	NORMAL
	10 K		Rp. 150.000
5 K		Rp. 112.500	Rp. 135.000
KIDS FUN RUN		Rp. 100.000	Rp. 100.000

Gambar 4.77 Halaman Biaya Registrasi

15. Halaman Hubungi Kami

Pada menu *navbar* juga terdapat menu hubungi kami yang dapat digunakan oleh peserta ataupun pengguna *website* untuk bertanya terkait dengan *event* atau kegiatan yang diadakan oleh isoplus. Pada halaman hubungi kami peserta atau pengguna *website* dapat mengisi nama *e-mail*, nomor telepon dan pertanyaan yang ingin disampaikan, kemudian menekan tombol kirim untuk mengirimkan pertanyaan kepada pihak isoplus.

HUBUNGI KAMI

Nama* E-mail*

Nomor Telefon

Tanya kami apa saja

Gambar 4.78 Halaman Hubungi Kami

16. Halaman Histori

Pada menu halaman histori adalah halaman dimana histori *event* dari perlombaan yang telah diselenggarakan oleh isoplus city run.

a. Halaman Histori Peserta

Terdapat beberapa tampilan pada halaman histori perkota yaitu ada tombol halaman peserta, hasil perlombaan, tombol halaman pemenang *event* sesuai tempat kota yang diselenggarakan dan tombol halaman galeri. Pada menu peserta yang terdapat pada halaman histori dapat digunakan oleh peserta untuk melihat nama-nama peserta yang pernah mengikuti perlombaan dikota tersebut.



The screenshot shows a navigation menu with buttons for 'Peseta', 'Hasil Perlombaan', 'Pemenang', and 'Galeri'. Below the menu, there are three buttons indicating the number of participants: 'PESERTA 10K 500', 'PESERTA 5K 699', and 'PESERTA KIDS 88'. The main content area is titled 'DATA PESERTA 10K' and features a search bar and a table of participants. The table has columns for '#', 'BIB', 'NAMA', 'GENDER', and 'NEGARA'. Below the table is a pagination bar with 'Sebelumnya', '1', '2', '3', and 'Selanjutnya'.

#	BIB	NAMA	GENDER	NEGARA
1	1191	DIFTA I NUGROHO	PRIA	INDONESIA
2	1025	YUDA PURNOMO	PRIA	INDONESIA
3	1005	CINDY FAUZIA	WANITA	INDONESIA
4	1089	PIJAR KUSUMA	PRIA	INDONESIA
5	1003	FIKRI ATMAJA	WANITA	INDONESIA

Gambar 4.79 Halaman Histori Peserta

a. Halaman Histori Hasil Perlombaan

Menu selanjutnya setelah histori peserta adalah histori dari hasil perlombaan dimana halaman tersebut terdapat kategori perlombaan yang dapat dipilih peserta yaitu hasil perlombaan. Pada tabel hasil perlombaan peserta dapat melihat hasil histori perlombaan dan peserta juga dapat membagikan hasil perlombaan melalui media sosial.

[Peserta](#) [Hasil Perlombaan](#) [Pemenang](#) [Galeri](#)

⚠ HANYA PESERTA YANG MENYELESAIKAN LOMBA DIBAWAH CUT OFF TIME 09:00 WIB

[HASIL PERLOMBAAN 10K](#) [HASIL PERLOMBAAN 5K](#)

HASIL PERLOMBAAN 10K

[HASIL KESELURUHAN 10K](#) [LAKI - LAKI 10K](#) [PEREMPUAN 10K](#)

HASIL KESELURUHAN 10 K

* FINISH TIME BERDASARKAN WAKTU START (GUN TIME)

Tampil : 5 data Q Cari :

#	FINISH TIME	BIB	NAMA	GENDER	SHARE
1	00 : 35 : 05	1191	DIFTA I NUGROHO	PRIA	
2	00 : 35 : 35	1025	YUDA PURNOMO	PRIA	
3	00 : 40 : 15	1005	CINDY FAUZIA	WANITA	
4	00 : 40 : 27	1089	PIJAR KUSUMA	PRIA	
5	00 : 43 : 06	1003	FIKRI ATMAJA	WANITA	

[Sebelumnya](#) [1](#) [2](#) [3](#) ... [Selanjutnya](#)

Gambar 4.80 Halaman Histori Hasil Perlombaan

b. Halaman Histori Pemenang

Menu selanjutnya setelah hasil perlombaan menu pemenang, pada halaman histori pemenang *website* hanya menampilkan pemenang perlombaan yang diadakan oleh isoplus berdasarkan kategori lomba lari yaitu perlombaan 10K dan 5K.

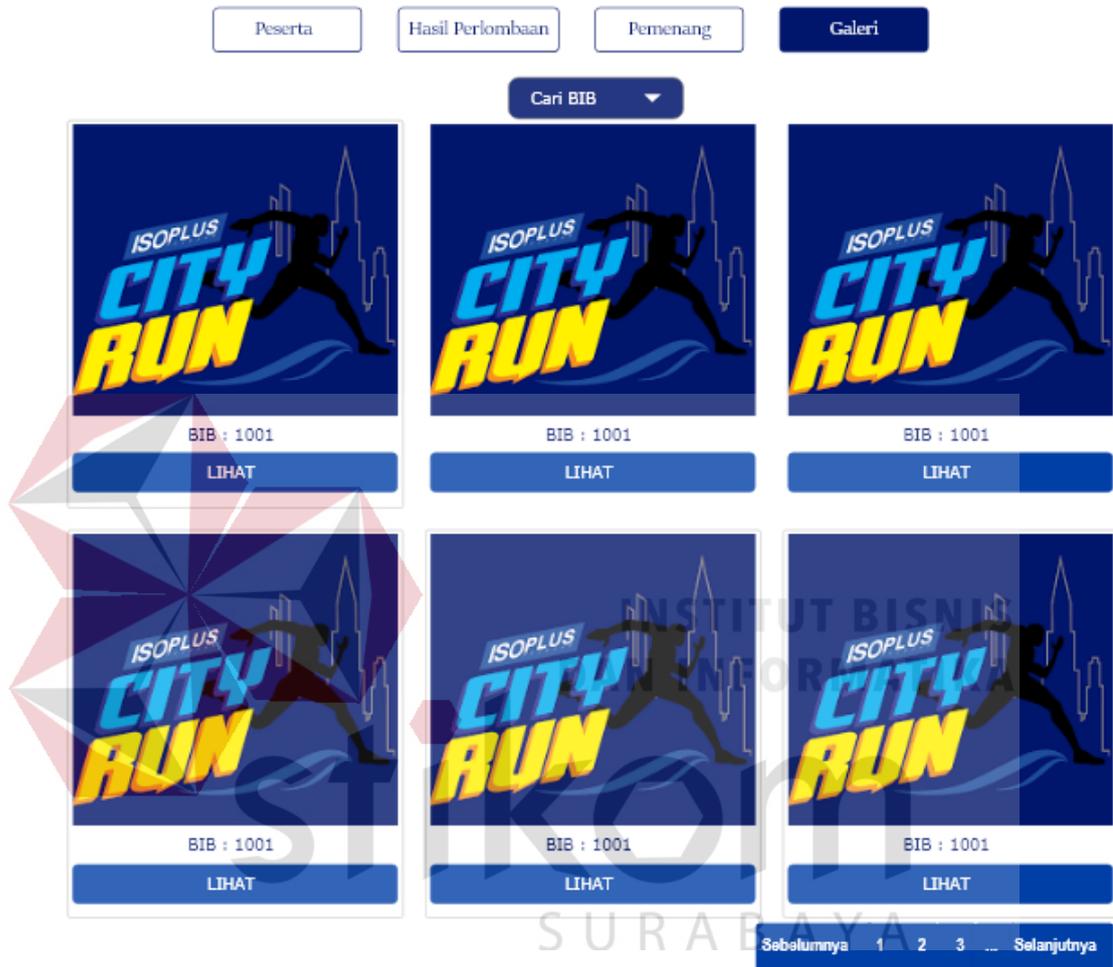
[Peserta](#) [Hasil Perlombaan](#) [Pemenang](#) [Galeri](#)

<p>JUARA 1 Erlang pratama Kategori Pria 10K</p>	<p>JUARA 2 Yudi Prayuda Kategori Pria 10K</p>	<p>JUARA 3 Anom Ambrusahal Kategori Pria 10K</p>
<p>JUARA 1 Astiananta Kategori Wanita 10K</p>	<p>JUARA 2 youone Kategori Wanita 10K</p>	<p>JUARA 3 Brigitta Kategori Wanita 10K</p>

Gambar 4.81 Halaman Histori Pemenang

c. Halaman Histori Galeri

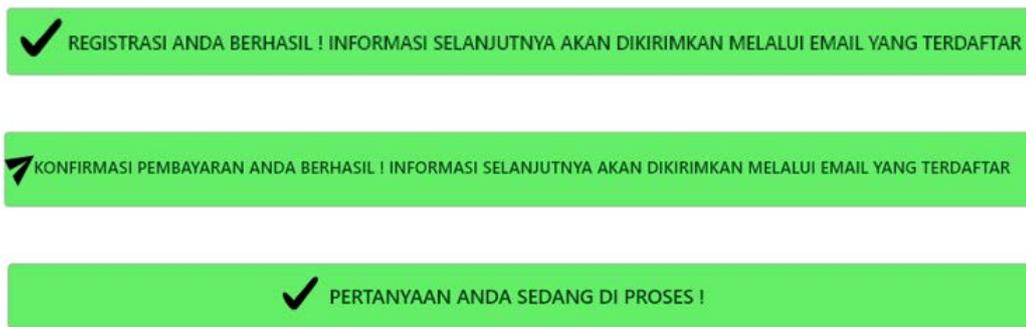
Selanjutnya menu terakhir pada halaman histori adalah galeri dimana halaman tersebut menampilkan foto-foto peserta yang mengikuti perombaan lari.



Gambar 4.82 Halaman Histori Galeri

17. Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi akan muncul setelah peserta melakukan registrasi, konfirmasi dan hubungi kami, notifikasi menunjukkan bahwa peserta telah berhasil melakukan registrasi, konfirmasi ataupun hubungi kami.



Gambar 4.83 Halaman Notifikasi

4.2.5 Evaluasi

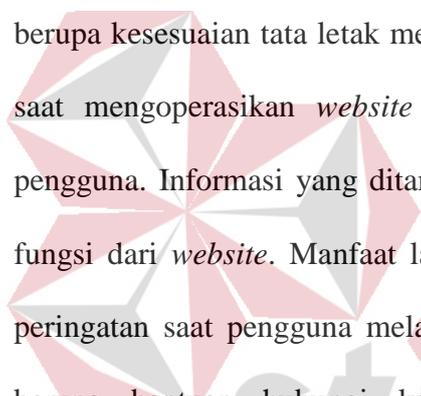
Pada tahapan evaluasi ini, hasil dari analisis serta pengembangan tahapan desain yang telah dilakukan oleh penulis akan dilakukan evaluasi kembali menggunakan metode *heuristics evaluation* kepada *developer website isoplus city run* untuk mengevaluasi hasil yang telah dilakukan. Hasil evaluasi yang telah penulis lakukan bersama *developer website isoplus city run* dengan menggunakan kuisioner sebagai medianya, didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.15 Hasil *heuristics evaluation developer*

No	Aspek evaluasi <i>heuristics</i>	Rating Score	Masalah <i>Usability</i>
1	<i>Visibility of system status</i>	1,2	Tidak ada masalah
2	<i>Match between system and the real world</i>	1,3	Tidak ada masalah
3	<i>User control and freedom</i>	1,2	Tidak ada masalah
4	<i>Consistency and standards</i>	1,2	Tidak ada masalah
5	<i>Error prevention</i>	1,2	Tidak ada masalah
6	<i>Recognition rather than recall</i>	1	Tidak ada masalah
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	1,1	Tidak ada masalah
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	1,2	Tidak ada masalah
9	<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	1,4	Tidak ada masalah
10	<i>Help and documentation</i>	1	Tidak ada masalah

Hasil data diatas dapat dilihat rata-rata dari keseluruhan nilai 1,2. Nilai yang dimaksud masuk dalam skala *saverity rating* dengan nilai 1 atau dalam kategori tidak ada masalah. Nilai tersebut merupakan hasil dari total semua nilai yang dibagi dengan kesepuluh *variabel heuristics*. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dari itu pengembangan desain yang telah dilakukan oleh penulis telah sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga, hasil evaluasi desain yang telah dikembangkan oleh penulis dapat membantu pengguna dalam mengakses *website*.

Desain yang telah dikembangkan mampu memberikan kemudahan berupa kesesuaian tata letak menu *website* yang telah disesuaikan, mudah diingat saat mengoperasikan *website* serta bahasa yang mudah dipahami dan oleh pengguna. Informasi yang ditampilkan dikelompokkan berdasarkan kategori dan fungsi dari *website*. Manfaat lain dari desain yang telah dikembangkan adanya peringatan saat pengguna melakukan kesalahan saat pengisian data, dan fungsi berupa bantuan hubungi kami yang dapat digunakan pengguna untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pengembangan desain *user interface* yang telah penulis lakukan, penulis mencoba menarik kesimpulan dalam melakukan pengembangan desain *user interface* pada *website* isoplus city run, yaitu :

1. Berdasarkan dari evaluasi pada *website* isoplus city run diperoleh hasil dari pengolahan data menunjukkan tingkat permasalahan perbaikan dengan prioritas tinggi pada *variable user control and freedom* yaitu bantuan ketika *website error* dan banyaknya klik serta permasalahan pada *variable aesthetic and minimalist design* yaitu informasi yang kurang lengkap.
2. Telah dikembangkan desain dengan mempertimbangkan desain awal dari *website* isoplus city run dan perhatian pada prioritas yang ada menghasilkan rekomendasi desain *user interface* yang dapat digunakan pihak isoplus city run untuk memperbaiki *website* isoplus city run.
3. Telah didesain ulang halaman pendaftaran yang dibedakan menjadi pendaftaran peserta individu dan grup sehingga *website* dapat berfungsi dengan maksimal.
4. Berdasarkan hasil evaluasi kepada responden dengan menggunakan metode *heuristics evaluation*, dari sepuluh *variable* nilai rata-rata yang didapatkan adalah 1,2 dari *range severity rating* nilai 1 sampai 5, nilai 1 yaitu tidak ada masalah yang berarti hasil dari pengembangan desain yang telah dilakukan memiliki tingkat permasalahan pada kategori tidak ada masalah dalam

usability. Hasil akhir diperoleh rekomendasi berupa desain *user interface* sesuai dengan kebutuhan pihak isoplus city run dalam menunjang kegiatan.

5.2 Saran

Dalam hasil analisis dan pengembangan desain *user interface* tentunya memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi, dan penulis memberikan beberapa saran dalam perbaikan desain *user interface* pada *website* isoplus city run, yaitu :

1. Pada penelitian ini hanya mencakup *front-end*, sehingga dapat dikembangkan lagi, yakni dengan membuat desain *back-end system* dari *website* tersebut.
2. Pada penelitian ini, desain yang dihasilkan berfokus pada tampilan *website* dengan menggunakan *device desktop*, sehingga dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan *prototype* dalam segala ukuran *device*.
3. Dari hasil pengembangan desain *user interface* pada *website* isoplus dapat dikembangkan dengan membuat rancang bangun aplikasi sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Dix, J. F. (2004). *Human Computer Interaction*.
- Bernard Renaldy Suteja, A. H. (2008, Juni 21). User Interface Design for e-Learning System. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2008*, 1-10.
- Chris, B. &. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Ghozali, I. (2005). *Software Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website*. Jakarta: Komputinjo, PT Elex Media.
- I Gede Harsemadi, I. B. (2017). Evaluasi Heuristics Antarmuka Aplikasi Pengenalan Arsitektur Bangunan Meten Bali. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 350-355.
- John W. Satzinger, R. B. (2012). *System Analysis and Design In A Changing World*. USA: Joe Sabatino.
- Makinudin, T. H. (2006). *Analisis Sosial : Bersaksi dalam advokasi irigasi*. Bandung: Yayasan AKATIGA.
- Ni Putu Linda Santiari, d. I. (2017). Analisis Usability Pada Website Alumn STIKOM Bali Dengan Heuristic Evaluation. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 519-523.
- Noor, D. J. (2012). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disirtasi, & Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction design : beyond human-computer interaction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.