



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE THE ROYALE
KRAKATAU HOTEL CILEGON MENGGUNAKAN METODE *GOAL
DIRECTED DESIGN***



Oleh:

TRESNAMAYU RAHMA DIKA

15410100113

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE THE ROYALE
KRAKATAU HOTEL CILEGON MENGGUNAKAN METODE
*GOAL DIRECTED DESIGN***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE THE ROYALE
KRAKATAU HOTEL CILEGON MENGGUNAKAN METODE
GOAL DIRECTED DESIGN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Tresnamayu Rahma Dika

NIM : 15410100113

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada : Juli 2019

Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing

I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0731017601

II. Puspita Kartikasari, M.Si.
NIDN. 0721059102

Pengaji

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



30/19
7

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA





Kupersembahkan untuk

Allah Subhanahu wa Ta'ala

Ayah, Ibu, dan keluargaku

serta teman-teman yang selalu mendukungku

stikom
INSTITUT BISNIS
INFORMATIKA
SURABAYA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Tresnamayu Rahma Dika
NIM : 15410100113
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE THE ROYALE KRAKATAU HOTEL CILEGON MENGGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN***

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 Royalty 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, 15 Juli 2019
Yang menyatakan



Tresnamayu Rahma Dika
NIM. 15410100113

ABSTRAK

The Royale Krakatau Hotel Cilegon merupakan hotel bintang 4 yang berada di Jl. KH. Yasin Beji No.4 Kota Cilegon, Provinsi Banten. The Royale Krakatau Hotel Cilegon memiliki *website* yang dapat diakses dengan *link* www.royalekrakatau.com. Terdapat beberapa kendala dari *website* tersebut yaitu desain *user interface* yang kurang menarik, alur *website* yang rumit, menu utama sulit ditemukan, teks tidak terbaca jelas, ukuran gambar yang terlalu besar, serta penempatan konten yang kurang tepat.

Dari permasalahan tersebut diperoleh hasil evaluasi menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM) menunjukkan permasalahan dengan tingkat prioritas perbaikan tinggi terdapat pada variabel *effectiveness*, *satisfaction*, dan *universality*. Oleh karena itu dilakukan *redesign* dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD). Langkah-langkah dalam metode GDD yakni *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, dan *Refinement*.

Redesign telah disusun dan dilakukan uji coba. Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan metode QUIM, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4, nilai 3 berarti cukup baik dan tidak terdapat permasalahan yang berarti.

Kata Kunci: *User Interface*, *Goal Directed Design*, *QUIM*.

KATA PENGANTAR

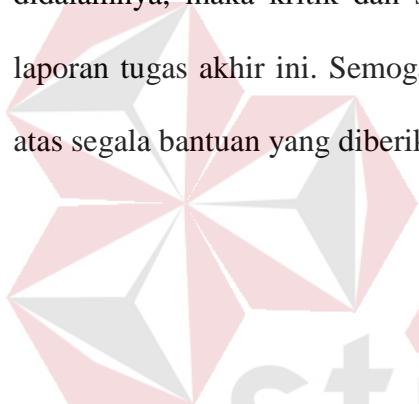
Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *User Interface* pada *Website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon” dapat selesai. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu di Fakultas Teknologi dan Informatika pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga selesaiya 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. Ayah dan ibu serta keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. dan Ibu Puspita Kartikasari, M.Si. 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.
4. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT., MCP selaku Dosen Pembahas dan memberi masukan kepada penulis.
5. Pihak The Royale Krakatau Hotel Cilegon yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian Tugas Akhir.

6. Krisna, Daus, Azhar, Aziz, Choirul, Sarwani dan teman-teman yang telah membantu dan mendukung selama pembuatan Tugas Akhir.
7. Orang-orang terdekat yang selalu menjadi penyemangat (Bagus, Ken, Mega, Tita, Sarah, Dwiki).
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.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, 15 Juli 2019
stikom
SURABAYA
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 <i>User Interface</i>	7
2.3 <i>User Experience</i>	8
2.4 <i>Website</i>	8
2.5 Hotel	9
2.6 <i>Goal Directed Design</i>	9
2.6.1 <i>Research</i>	10
2.6.2 <i>Modelling</i>	11
2.6.3 <i>Requirement Definition</i>	11

2.6.4	<i>Framework Definition</i>	11
2.6.5	<i>Refinement</i>	11
2.7	<i>Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)</i>	11
2.8	Populasi dan Sampel.....	13
2.9	<i>Purposive Sampling</i>	14
2.10	<i>User Persona</i>	14
2.11	Validitas dan Reliabilitas.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		16
3.1	<i>Research</i>	17
3.1.1	Studi Literatur	17
3.1.2	Wawancara dan Observasi	17
3.1.3	Evaluasi Website yang Sudah Ada	17
3.2	<i>Modelling</i>	18
3.3	<i>Requirement Definition</i>	19
3.4	<i>Framework Definition</i>	19
3.5	<i>Refinement</i>	20
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN		21
4.1	<i>Research</i>	21
4.1.1	Wawancara dan Observasi	21
4.1.2	Evaluasi Website yang Sudah Ada	48
4.2	<i>Modelling</i>	63
4.3	<i>Requirement Definition</i>	66
4.3.1	Konteks Skenario	66
4.3.2	Kebutuhan Informasi.....	69
4.4	<i>Framework Definition</i> dan <i>Refinement</i>	70
4.4.1	<i>Wireframe</i> dan <i>Prototype Front-end</i>	71

4.4.2 <i>Prototype Back-end</i>	115
4.4.3 Pengujian <i>Prototype</i> dan Evaluasi Akhir	134
4.4.4 Analisis Hasil Pengujian	138
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Kesimpulan.....	140
5.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
BIODATA PENULIS	144
LAMPIRAN	146



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	16
Gambar 4.1 <i>Sitemaps Back-end</i>	22
Gambar 4.2 <i>Sitemaps Front-end</i>	23
Gambar 4.3 <i>Home Page</i> (1)	24
Gambar 4.4 <i>Live Chat</i>	24
Gambar 4.5 <i>Home Page</i> (2)	25
Gambar 4.6 <i>Menu Utama</i>	26
Gambar 4.7 <i>Ikon Menu Utama</i>	26
Gambar 4.8 <i>Footer</i>	27
Gambar 4.9 <i>Promotions</i>	27
Gambar 4.10 <i>Detail Promotions</i>	28
Gambar 4.11 <i>Room & Suites</i>	29
Gambar 4.12 <i>Detail Room & Suites</i>	30
Gambar 4.13 <i>Number of Guest</i>	31
Gambar 4.14 <i>Show Rates</i>	32
Gambar 4.15 <i>Register – Login</i>	33
Gambar 4.16 <i>Guest Information</i>	34
Gambar 4.17 <i>Reservation Summary</i>	35
Gambar 4.18 <i>Payment Confirmation</i>	35
Gambar 4.19 <i>Summary of Transaction</i> (1).....	36
Gambar 4.20 <i>Summary of Transaction</i> (2).....	36

Gambar 4.21 <i>Payment</i>	37
Gambar 4.22 <i>Reservation</i>	38
Gambar 4.23 <i>Mice & Dining</i>	39
Gambar 4.24 <i>Detail Mice</i>	40
Gambar 4.25 <i>Detail Dining</i>	41
Gambar 4.26 <i>Facilities</i>	42
Gambar 4.27 <i>Detail Facilities</i>	43
Gambar 4.28 <i>Gallery</i>	44
Gambar 4.29 <i>Contact</i>	45
Gambar 4.30 <i>About Us</i>	46
Gambar 4.31 <i>Career</i>	47
Gambar 4.32 <i>Article</i>	48
Gambar 4.33 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
Gambar 4.34 Diagram Responden Berdasarkan Usia.....	56
Gambar 4.35 Diagram Responden Berdasarkan Pendidikan	57
Gambar 4.36 Diagram Responden Berdasarkan Status/Pekerjaan	58
Gambar 4.37 <i>Booking</i>	67
Gambar 4.38 <i>Entry Data</i>	68
Gambar 4.39 <i>View Booking</i>	68
Gambar 4.40 <i>View Report</i>	69
Gambar 4.41 <i>Font Type</i>	70
Gambar 4.42 <i>Wireframe Home Page (1)</i>	72
Gambar 4.43 <i>Wireframe Navigation Bar</i>	72
Gambar 4.44 <i>Wireframe Booking & Live Chat</i>	73

Gambar 4.45 <i>Wireframe Home Page</i> (2)	74
Gambar 4.46 <i>Wireframe Footer</i>	75
Gambar 4.47 <i>Prototype Home Page</i>	75
Gambar 4.48 <i>Wireframe Login</i>	76
Gambar 4.49 <i>Prototype Login</i>	77
Gambar 4.50 <i>Wireframe Promotions</i>	78
Gambar 4.51 <i>Prototype Promotions</i>	79
Gambar 4.52 <i>Wireframe Detail Promotions</i>	80
Gambar 4.53 <i>Prototype Detail Promotions</i>	80
Gambar 4.54 <i>Wireframe Room & Suites</i>	81
Gambar 4.55 <i>Prototype Room & Suites</i>	82
Gambar 4.56 <i>Wireframe Detail Room & Suites</i>	83
Gambar 4.57 <i>Prototype Detail Room & Suites</i>	84
Gambar 4.58 <i>Wireframe Show Rates</i>	85
Gambar 4.59 <i>Prototype Show Rates</i>	86
Gambar 4.60 <i>Wireframe Compare Rates</i>	87
Gambar 4.61 <i>Prototype Compare Rates</i>	87
Gambar 4.62 <i>Wireframe Register-Login</i>	88
Gambar 4.63 <i>Prototype Register-Login</i>	88
Gambar 4.64 <i>Wireframe Guest Information</i>	89
Gambar 4.65 <i>Prototype Guest Information</i>	90
Gambar 4.66 <i>Wireframe Reservation Summary</i>	91
Gambar 4.67 <i>Prototype Reservation Summary</i>	92
Gambar 4. 68 <i>Wireframe Payment Confirmation</i>	93

Gambar 4.69 <i>Prototype Payment Confirmation</i>	93
Gambar 4.70 <i>Wireframe Summary of Transaction</i>	94
Gambar 4.71 <i>Prototype Summary of Transaction</i>	95
Gambar 4.72 <i>Wireframe Reservation</i>	95
Gambar 4.73 <i>Prototype Reservation</i>	96
Gambar 4.74 <i>Wireframe Mice & Dining</i>	97
Gambar 4.75 <i>Prototype Mice & Dining</i>	98
Gambar 4.76 <i>Wireframe Detail Mice</i>	99
Gambar 4.77 <i>Prototype Detail Mice</i>	100
Gambar 4.78 <i>Wireframe Mice Convention</i>	101
Gambar 4.79 <i>Prototype Mice Convention</i>	101
Gambar 4.80 <i>Wireframe Detail Dining</i>	102
Gambar 4.81 <i>Prototype Detail Dining</i>	103
Gambar 4.82 <i>Facilities</i>	103
Gambar 4.83 <i>Prototype Facilities</i>	104
Gambar 4.84 <i>Wireframe Detail Facilities</i>	105
Gambar 4.85 <i>Prototype Detail Facilities</i>	106
Gambar 4.86 <i>Wireframe Gallery</i>	107
Gambar 4.87 <i>Prototype Gallery</i>	107
Gambar 4.88 <i>Wireframe Contact</i>	108
Gambar 4.89 <i>Prototype Contact</i>	109
Gambar 4.90 <i>Pop-up Chaptcha</i>	110
Gambar 4.91 <i>Wireframe About Us</i>	110
Gambar 4.92 <i>Prototype About Us</i>	111

Gambar 4.93 <i>Wireframe Career</i>	112
Gambar 4.94 <i>Prototype Career</i>	113
Gambar 4.95 <i>Wireframe Article</i>	114
Gambar 4.96 <i>Prototype Article</i>	114
Gambar 4.97 <i>Prototype Login Admin</i>	115
Gambar 4.98 <i>Prototype Home Admin</i>	116
Gambar 4.99 <i>Prototype Room & Suites (1)</i>	117
Gambar 4.100 <i>Prototype Entry Room & Suites (1)</i>	118
Gambar 4.102 <i>Prototype Entry Room & Suites (2)</i>	118
Gambar 4.103 <i>Add More File</i>	119
Gambar 4.104 <i>Prototype Room & Suites (2)</i>	119
Gambar 4.105 <i>Pop-up Delete Confirmation</i>	120
Gambar 4.106 <i>Pop-up Zoom in Picture</i>	120
Gambar 4.107 <i>Prototype Mice</i>	121
Gambar 4.108 <i>Prototype Entry Mice (1)</i>	122
Gambar 4.109 <i>Prototype Entry Mice (2)</i>	122
Gambar 4.110 <i>Prototype Dining</i>	123
Gambar 4.111 <i>Prototype Entry Dining</i>	123
Gambar 4.112 <i>Prototype Facilities</i>	124
Gambar 4.113 <i>Prototype Entry Facilities</i>	125
Gambar 4.114 <i>Prototype Gallery</i>	125
Gambar 4.115 <i>Prototype Entry Gallery</i>	126
Gambar 4.116 <i>Prototype About Us</i>	127
Gambar 4.117 <i>Prototype Entry About Us</i>	127

Gambar 4.118 <i>Prototype Booking</i>	129
Gambar 4.119 <i>Prototype Booking Detail</i>	129
Gambar 4.120 <i>Prototype Banner</i>	130
Gambar 4.121 <i>Prototype Entry Banner</i>	131
Gambar 4.122 <i>Pop-up Date Picker</i>	131
Gambar 4.123 <i>Prototype Report - Daily Transaction</i>	133
Gambar 4.124 <i>Prototype Report - Statistic</i>	133



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Variabel Penilaian QUIM	12
Tabel 4.1 Variabel QUIM	49
Tabel 4.2 Indikator Variabel QUIM.....	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 4.5 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
Tabel 4.6 Responden Berdasarkan Usia.....	55
Tabel 4.7 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	56
Tabel 4.8 Responden Berdasarkan Status/Pekerjaan	57
Tabel 4.9 Tabulasi Hasil Kuesioner (sebelum <i>redesign</i>)	59
Tabel 4.10 Prioritas Pebaikan	62
Tabel 4.11 <i>User Persona</i>	63
Tabel 4.12 <i>Color Scheme</i>	71
Tabel 4.13 Tabulasi Hasil Kuesioner (setelah <i>redesign</i>)	134
Tabel 4.14 Analisis Hasil Pengujian	138

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Tabel Kuesioner.....	146
Lampiran 2. Surat Balasan Instansi.....	148
Lampiran 3. Tahap Uji Coba.....	149
Lampiran 4. Dokumentasi.....	150



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

The Royale Krakatau Hotel Cilegon merupakan hotel bintang 4 yang berada di Jl. KH. Yasin Beji No.4 Kota Cilegon, Provinsi Banten. Hotel ini dibangun untuk memenuhi kebutuhan para tamu untuk berlibur maupun berbisnis. Prioritas dengan *tagline* “Home Away from Home” dengan maksud memberikan layanan sekelas layanan kerajaan untuk kepuasan para tamunya.

The Royale Krakatau Hotel Cilegon memiliki *website* yang dapat diakses dengan *link* www.royalekrakatau.com. *Website* ini menyediakan berbagai informasi diantaranya adalah profil perusahaan, berbagai fasilitas yang dimiliki hotel, promo dan reservasi kamar hotel. Secara umum pengguna dari *website* ini adalah calon tamu yang ingin berlibur atau berbisnis di Kota Cilegon dan ingin mencari tempat penginapan.

Berdasarkan hasil *tracking website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon pada tanggal 21 September 2018 diperoleh data jumlah pengunjung sebanyak 43 pengunjung per hari atau 1.290 pengunjung per bulan. Data pengunjung tersebut masih tergolong kecil jika dibandingkan dengan Hotel Horison Forbis Cilegon yang juga merupakan hotel bintang 4 di Kota Cilegon. *Website* hotel tersebut memiliki jumlah pengunjung sebanyak 299 pengunjung per hari atau 8.970 pengunjung per bulan.

Untuk meningkatkan jumlah tamu The Royale Krakatau Hotel Cilegon mempromosikan layanannya melalui *website* dan melakukan kerja sama dengan beberapa *channel marketing* diantaranya ialah Agoda, Booking.com, Expedia,

Tiket.com, dan Traveloka. Hasil evaluasi awal pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon yang dilakukan dengan melibatkan 93 responden juga menunjukkan adanya permasalahan pada indikator yang memiliki nilai *mean* rendah dibawah 2.50 dan harus dilakukan perbaikan. Permasalahan tersebut antara lain ukuran gambar yang tidak sesuai, terlalu banyak *scroll*, menu utama dan *dropdown* sulit ditemukan, *layout* atau penempatan konten yang tidak tertata rapi, fitur *live chat* yang mengganggu tampilan *website*, serta bahasa yang tidak konsisten.

Dari permasalahan tersebut, pihak hotel merasa perlu dilakukan evaluasi terhadap *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk pengembangan desain *user interface* pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD). Metode GDD merupakan metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus pada tujuan pengguna, dimana hasil dari desain tersebut dapat memudahkan penggunaan *website*. Tujuan pengguna mengakses *website* ini adalah untuk mencari informasi dan melakukan reservasi kamar hotel. Akan tetapi berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, masih banyak pengguna yang kesulitan dan kebingungan dalam mengoperasikan *website* ini. Sehingga digunakan metode GDD sebagai acuan untuk mendesain ulang tampilan *website* agar dapat memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *user interface* pada The Royale Krakatau Hotel Cilegon menggunakan metode *Goal Directed Design*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah pada tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Analisis dan evaluasi dilakukan pada *website* The Royale Krakatau Hotel.
2. Hasil dari tugas akhir ini adalah rancangan *user interface* berupa *prototype*.
3. Periode pengambilan data dilakukan selama 4 bulan terhitung dari bulan Agustus sampai dengan November 2018.
4. Responden masyarakat umum yang pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.
5. Evaluasi menggunakan Standar QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*).
6. Metode perancangan desain *user interface* menggunakan *Goal Directed Design*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *user interface* pada *website* The Royal Krakatau Hotel Cilegon menggunakan metode *Goal Directed Design*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya perancangan *user interface* ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas desain *user interface* pada *website* berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

2. Menghasilkan tampilan *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon yang memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* dan mencari informasi.

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 gambaran umum tentang hotel dan teori-teori yang digunakan sebagai penunjang untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir. Metode penelitian terdiri dari lima tahapan yaitu *research*, *modelling*, *requirement definition*, *framework definition*, dan *refinement*.

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 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) untuk merancang *user interface* sebuah *website*:

- A. Penelitian dengan judul “Rekomendasi *User interface* untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom menggunakan Metode *Goal Directed Design*” dilakukan oleh Mira Kania S., dkk (2015) memiliki hasil sebagai berikut:
1. *Prototype* yang dihasilkan dapat menunjang tujuan *user*, hal ini dilihat dari nilai *usability* yang tinggi.
 2. Hasil analisis dapat digunakan untuk membandingkan tingkat *usability* desain *user interface* saat ini dengan desain yang dirancang menggunakan metode GDD.
- B. Penelitian dengan judul “Game Edukasi Bahasa Inggris Menggunakan Metode *Goal Directed Design*” dilakukan oleh Evanny Christianisa, dkk (2014) memiliki hasil sebagai berikut:
1. Berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan, permainan edukasi dapat membantu pengguna dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris khususnya pada objek buah dan hewan.
 2. Hasil dari pengujian *usability* dengan menggunakan metode *USE Questionnaire* pada aspek *ease of use*, aplikasi ini masuk dalam kategori baik dan mudah digunakan oleh partisipan. Sama hal nya dengan aspek

satisfaction yang masuk dalam kategori baik menandakan bahwa aplikasi yang dibuat menyenangkan.

3. Jurnal ini melakukan pengujian *performance* dengan menggunakan *performance metrics* pada aspek *task success* dan *task on time*.

Perbedaan penelitian terdahulu jika dibandingkan dengan tugas akhir ini yaitu:

1. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mira Kania S., dkk melakukan evaluasi dan hanya menghasilkan *output* berupa rekomendasi desain *user interface*. Sedangkan pada tugas akhir ini, penulis melakukan evaluasi pada *website* hotel dan menghasilkan *output* rekomendasi desain *user interface* berupa *prototype website*.
2. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Evanny Christianisa dkk tidak menggunakan metode QUIM sebagai komponen penilaian. Sedangkan dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode QUIM dan menerapkannya pada tahap evaluasi.

2.2 *User Interface*

User interface (UI) atau disebut sebagai antar muka menurut Mauladi dan Suratno (2016) adalah komponen penting dari sebuah perangkat lunak yang menjadi perantara antara mesin dengan manusia. UI juga merupakan media komunikasi antara *user* dengan suatu program. Pada bagian ini terjadi dialog antara program dan penggunanya yang memungkinkan sistem pakar untuk menerima instruksi dan informasi (*input*) dari pengguna. Selain itu, program juga memberikan informasi (*output*) pada pengguna.

Tiga prinsip penting *user interface* dalam membuat perancangan desain adalah memudahkan pengguna, memberikan kontrol, dan konsistensi pada *interface*. Ketiga hal tersebut dapat digunakan dalam perancangan desain aplikasi dan program.

2.3 *User Experience*

User Experience atau yang biasa disebut UX menurut definisi ISO 9241-210 dalam jurnal Humaniora (2011) adalah tanggapan seseorang dari pengalaman dalam menggunakan sebuah sistem, jasa atau produk. Prinsip dalam perancangan UX merupakan tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna.

UX juga dapat didefinisikan sebagai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan alat digital berupa interaksi fisik, sensor, emosi dan mental. Tingkat kepuasan pengguna yang diperoleh ketika mereka berinteraksi dengan produk dengan konteks berbasis teknologi (Lawrence, 2016).

2.4 *Website*

Website menurut Prayitno dan Safitri (2015) adalah kumpulan dari halaman-halaman *web* dari sebuah domain dan mengandung informasi. Halaman pada sebuah *website* berkaitan satu sama lain dan terdiri dari sebuah *homepage* dan beberapa *childpage*. Pada *childpage* terdapat *hyperlink* yang menyambungkan antara halaman tersebut dengan halaman yang lainnya.

Sedangkan menurut Travis (2012), sebuah *website* memerlukan konsistensi internal dan eksternal. Konsistensi internal adalah menggunakan jenis font, judul, ikon, tautan, gaya daftar dan tata letak halaman yang sama. Sedangkan konsistensi eksternal adalah menggunakan tombol standar, warna tautan, dan hasil pencarian.

Hal ini ditujukan agar pengguna tidak menghabiskan waktu yang lama saat membuka *website* karena mengalami kesulitan. Oleh karena itu, harus memastikan bahwa pengguna dapat menemukan elemen-elemen pada lokasi yang umum dari suatu *website*.

2.5 Hotel

Menurut SK Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi (2011), hotel merupakan bangunan yang menyediakan jasa penginapan dan akomodasi, makanan serta minuman. Hotel juga menyediakan jasa penunjang lain yang dikelola secara komersial dan diperuntukkan bagi tamu hotel. Kata hotel berasal dari Bahasa Yunani yaitu *hospitium*. *Hospitium* dapat diartikan sebagai ruang tamu atau penginapan tamu.

Seiring berjalannya waktu, kata *hospitium* berubah pengertian untuk membedakan antara *Mansion House* dan *Guest House*, maka rumah-rumah besar tersebut berubah nama menjadi hostel. Hostel merupakan penginapan yang disewakan kepada masyarakat untuk beristirahat sementara waktu. Para tamu yang menginap harus mematuhi aturan yang telah dibuat oleh pihak hostel dan dikoordinir oleh seorang *host* (Nuryana & Sulistyono, 2014). Menurut Marlina (2008), hotel juga merupakan sebuah bangunan yang merupakan suatu lambang dari perusahaan yang menyediakan jasa dan layanan penginapan, makanan dan minuman, serta jasa lain yang termasuk dalam fasilitas hotel.

2.6 *Goal Directed Design*

Dalam tugas akhir ini menggunakan metode *Goal Directed Design* sebagai acuan dalam membuat perancangan UI. Menurut Cooper, Reimann, & Cronin

(2014) dalam bukunya, metode *Goal Directed Design* atau yang biasa disebut dengan metode GDD adalah metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus pada tujuan pengguna, sehingga hasil dari desain tersebut dapat memudahkan penggunaan suatu aplikasi. Sedangkan menurut Sabariah, Denis, & Jatmiko (2015), GDD juga merupakan salah satu metode perancangan *user interface* yang berdasarkan dari tujuan dari sisi *user* untuk menggunakan suatu aplikasi, sehingga *user* merasa puas dan dapat menggunakan aplikasi secara efisien. Didalam metode GDD terdapat alat ukur yaitu standar QUIM yang telah digunakan pada evaluasi sebelumnya.

Terdapat serangkaian proses yang harus dilalui dalam metode *Goal Directed Design* dimulai dari *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, dan *Refinement*. Tujuan utama dari setiap proses adalah menghasilkan informasi berkaitan dengan rancangan desain *user interface* yang dibuat. Informasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengeksekusi proses selanjutnya. Hasil akhir dari proses ini adalah rancangan desain *user interface website* yang sesuai dengan kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna.

2.6.1 *Research*

Research menurut Sabariah & Prasojo (2015) adalah tahapan yang berfokus pada pengumpulan data awal yang dilakukan dalam penelitian. Dalam tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara yang ditujukan untuk menghasilkan ruang lingkup penelitian.

2.6.2 *Modelling*

Menurut Christianisa, Delima, & Herlina (2014), *modelling* adalah suatu tahap analisis data yang menghasilkan persona atau model pengguna. Model pengguna merupakan gambaran perilaku dan tujuan pengguna, serta interaksi yang dilakukan oleh pengguna.

2.6.3 *Requirement Definition*

Menurut Sabariah, Denis, & Jatmiko (2015), *requirement definition* merupakan proses yang melibatkan analisis data persona dan prioritas kebutuhan yang telah dijelaskan pada tujuan pengguna. Hasil dari tahap ini adalah persyaratan yang didefinisikan guna menyeimbangkan antara kebutuhan pengguna, bisnis, teknis dari desain berupa konteks skenario.

2.6.4 *Framework Definition*

Framework definition menurut Christianisa, Delima, & Herlina (2014) adalah tahap pembuatan kerangka dasar dan tampilan awal desain. Hasil dari tahapan ini adalah definisi dari kerangka interaksi serta konsep desain yang stabil akan tetapi masih dalam bentuk kasar atau disebut *wireframe*.

2.6.5 *Refinement*

Menurut Christianisa, Delima, & Herlina (2014), *refinement* merupakan tahap dimana fokus pada detail dan visualisasi desain *website* lebih ditingkatkan. Hasil dari tahapan ini adalah *prototype*.

2.7 *Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)*

Dalam metode *Goal Directed Design* digunakan standar QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) sebagai model konsolidasi untuk *usability*. Menurut

Sabariah & Prasojo (2015), QUIM dapat menjabarkan sebuah metode dengan tujuan untuk menetapkan persyaratan mutu suatu produk. Terdapat 10 faktor penilaian yang digunakan pada QUIM yang dijelaskan pada jurnal “Rekomendasi *User interface* untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom menggunakan Metode *Goal Directed Design*” dilakukan oleh Mira Kania S., dkk (2015), yaitu:

Tabel 2.1 Variabel Penilaian QUIM

No.	Komponen Penilaian	Deskripsi
1.	<i>Efficiency</i>	Sejauh mana pengguna merasa bahwa <i>website</i> tersebut dapat membantu dalam pekerjaan.
2.	<i>Effectiveness</i>	Memungkinkan pengguna untuk mencapai tugas tertentu dengan akurasi dan kelengkapan.
3.	<i>Satisfaction</i>	Mengacu pada tanggapan subjektif dari pengguna tentang perasaan mereka ketika menggunakan <i>website</i> ini.
4.	<i>Productivity</i>	Menyangkut jumlah <i>output</i> yang berguna yang diperoleh dari interaksi pengguna dengan <i>website</i> .
5.	<i>Learnability</i>	Ukuran kepuasan pengguna terhadap kemudahan <i>website</i> untuk dikuasai atau seberapa mudah fasilitas baru dalam <i>website</i> untuk dipelajari.

No.	Komponen Penilaian	Deskripsi
6.	<i>Safety</i>	Menyangkut apakah <i>website</i> membatasi resiko membahayakan orang atau sumber daya lainnya, seperti perangkat keras atau informasi yang tersimpan/pencegahan kesalahan.
7.	<i>Trustfulness</i>	Mengacu kepada informasi yang tersedia di dalam <i>website</i> dapat dipercaya.
8.	<i>Accesibility</i>	Mengacu kepada kemampuan sebuah <i>website</i> yang akan digunakan oleh orang-orang yang memiliki keterbatasan fisik.
9.	<i>Universality</i>	Menyangkut apakah <i>website</i> mengakomodasikan keragaman pengguna dengan latar belakang budaya yang berbeda.
10.	<i>Usefulness</i>	Mengacu apakah <i>website</i> berguna dalam menangani permasalahan yang diterima oleh <i>user</i> dan seberapa praktis <i>website</i> tersebut mendukung tugas dari pengguna.

2.8 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017), populasi terdiri dari subjek atau objek dengan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang akan digunakan adalah masyarakat umum yang pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Perhitungan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin* (1).

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = batas toleransi kesalahan (1%, 5%, 10%)

2.9 *Purposive Sampling*

Purposive sampling adalah salah satu dari teknik pengambilan sampel dengan menetapkan ciri berdasarkan tujuan penelitian agar dapat menjawab permasalahan dari penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2010) *purposive sampling* merupakan teknik penetuan sampel dengan pertimbangan yang telah ditetapkan agar hasil penelitian lebih representatif. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2010), *purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan atas pertimbangan sifat atau ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi.

2.10 *User Persona*

Persona menurut Arifin (2016) adalah penjelasan mengenai karakteristik pengguna dengan tujuan, kebutuhan, serta ketertarikan *user* dari hasil penelitian *user* yang sesuai dengan target. *Persona* merupakan aspek penting dalam melakukan perancangan desain dari sebuah aplikasi yang berorientasi pada pengguna. *User persona* merupakan *tools* yang memungkinkan seluruh desain

dalam menjaga *user story* yang sederhana dan memberikan hasil yang lebih baik kepada pengguna.

2.11 Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017), valid diartikan sebagai instrumen untuk mengukur sesuatu yang harus diukur yang berguna untuk mendapatkan data. Sedangkan reliabel merupakan suatu instrumen apabila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur objek yang sama, maka data yang dihasilkan juga akan sama. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data harus valid dan reliabel agar hasil penelitian menjadi valid dan reliabel.

Menurut Drew, Hardman, & Hosp (2017), validitas merupakan kesahihan ukuran yang mengarah pada tingkatan nilai dari pengujian dalam mengukur sesuatu. Sedangkan reliabilitas merupakan keandalan ukuran yang mengarah pada konsistensi kinerja, seberapa konsisten suatu kinerja yang sama dalam memperoleh nilai yang sama.

Suatu data dapat dikatakan valid apabila nilai R-hitung > nilai R-tabel. Sedangkan data yang dikatakan reliabel adalah data yang memiliki nilai *Cronbach alpha* > 0.7, apabila nilai *Cronbach alpha* < 0.7 maka kemungkinan terdapat item yang tidak reliabel. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung Rtabel.

Keterangan:

df = *degree of freedom* (derajat kebebasan)

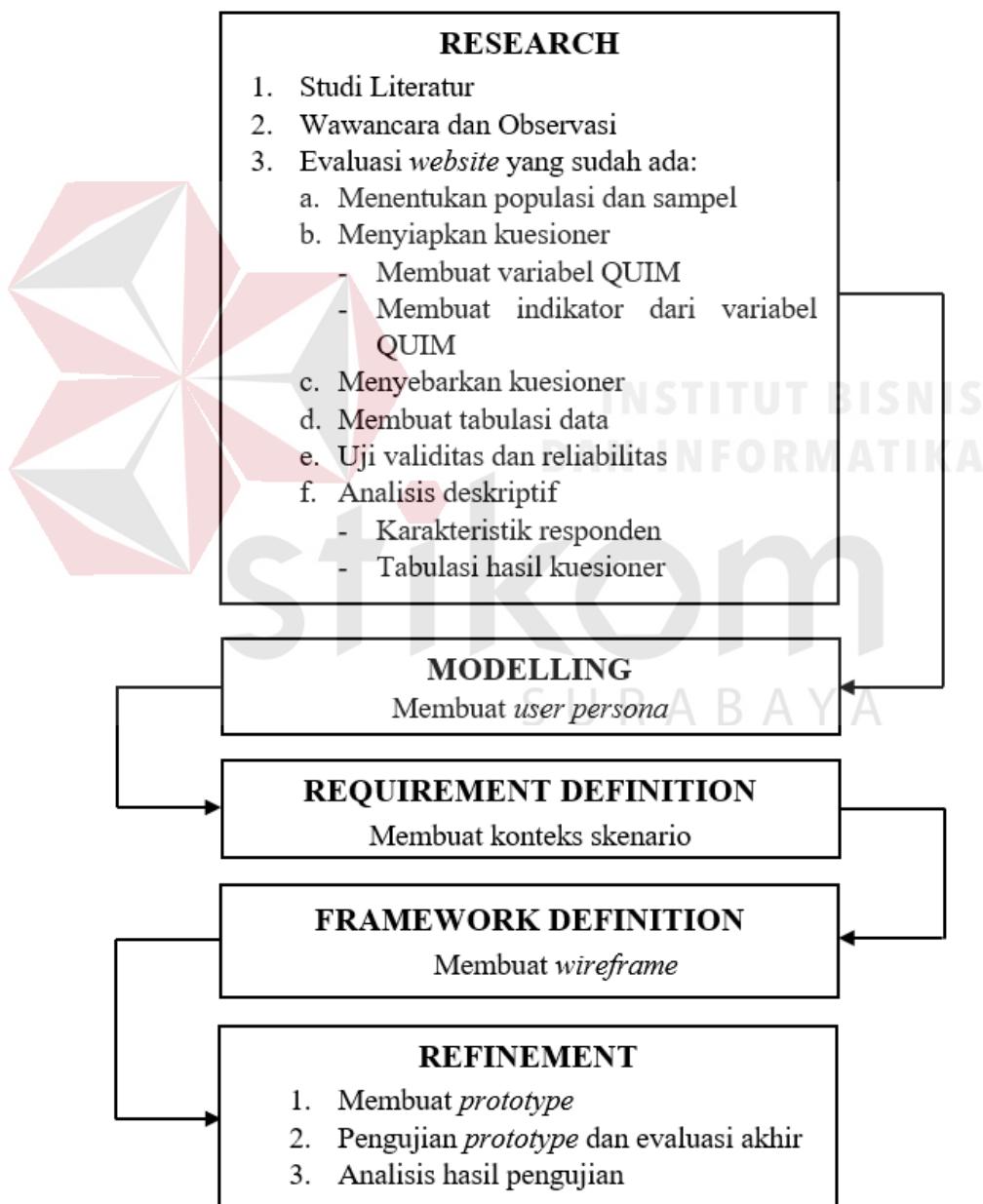
n = jumlah sampel

α = tingkat signifikansi (0.05)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada Tugas Akhir ini adalah metode *Goal Directed Design* (GDD). Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan penelitian berdasarkan metode GDD.



Gambar 3.1 Metode Penelitian

3.1 *Research*

Pada tahapan *research* dibutuhkan studi literatur, wawancara dan observasi baik pada pengguna dan *website*, serta melakukan evaluasi pada *website* The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada.

3.1.1 **Studi Literatur**

Studi literatur pada tugas akhir ini adalah standar QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) sebagai acuan dalam melakukan analisis dan evaluasi, serta metode *Goal Directed Design* sebagai acuan dalam membuat desain UI.

3.1.2 **Wawancara dan Observasi**

Wawancara ditujukan untuk memperoleh data sebagai acuan dalam perancangan desain UI pada *website* hotel The Royale Krakatau Cilegon dilakukan pada masyarakat umum yang pernah mengakses *website* tersebut.

Observasi atau pengamatan ditujukan untuk mengetahui menu dan fitur-fitur yang terdapat pada *website*. Pengamatan dilakukan secara langsung pada objek yang diamati dalam penelitian ini yaitu *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Selain itu observasi juga dilakukan pada *website* hotel yang serupa.

3.1.3 **Evaluasi *Website* yang Sudah Ada**

A. Menentukan populasi dan sampel

Pada tahap ini dilakukan perhitungan sampel dengan menentukan populasi sebanyak 1.290 orang yang pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon (Sumber: <http://www.statshow.com/>). Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan menetapkan ciri populasi berdasarkan tujuan penelitian untuk kemudian dijadikan sebagai sampel.

Pada tugas akhir ini, pengambilan sampel hanya ditujukan pada masyarakat yang sudah pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel.

B. Menyiapkan kuesioner

Pertanyaan yang ada dalam kuesioner mengacu pada 10 variabel yang terdapat pada standar QUIM. Tahap-tahap yang harus dilakukan ialah membuat variabel QUIM dan membuat indikator dari variabel QUIM.

C. Menyebarluaskan kuesioner

Kuesioner disebarluaskan pada masyarakat yang sudah pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.

D. Membuat tabulasi data

Tabulasi data dilakukan dengan cara memasukkan data kuesioner ke dalam Microsoft Excel.

E. Uji validitas dan uji reliabilitas

Uji validitas, uji reliabilitas, dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS 24.

F. Analisis deskriptif

Pada tahapan analisis deskriptif dilakukan pengelompokan responden berdasarkan karakteristik tertentu yaitu jenis kelamin, usia, dan status atau pekerjaan. Setelah itu tahap selanjutnya adalah membuat tabulasi hasil kuesioner.

3.2 *Modelling*

Dalam tahap *modelling*, hasil dari *research* yang sebelumnya telah dilakukan dimodelkan dalam sebuah persona yang mengandung informasi mengenai gambaran perilaku, tujuan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada

tahap ini dilakukan pendefinisian elemen-elemen yang ada dari *user persona*.

Elemen-elemen pada *user persona* antara lain:

- a. Nama dan usia
- b. Pekerjaan
- c. Perilaku utama, misalnya kapan/dimana/mengapa/bagaimana *user* menggunakan suatu *website*.
- d. Tujuan, harapan, kebutuhan, kekhawatiran, dan motivasi utama *user*.

Output yang dihasilkan pada tahap *modelling* adalah *user persona*.

3.3 *Requirement Definition*

Tahapan *requirement definition* merupakan skenario yang didasarkan pada tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna yang menyeimbangkan antara kebutuhan pengguna, bisnis, dan teknis desain yang diperlukan agar desain antarmuka pengguna dapat mengemas permintaan (*requirement*) dengan sederhana. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat menggunakan *website* dengan baik tanpa harus memahami seluk beluk sistem operasi. *Output* yang dihasilkan pada tahap *requirement definition* adalah konteks skenario.

3.4 *Framework Definition*

Dalam tahap *framework definition* menggunakan skenario dan kebutuhan-kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya yaitu *research*, *modelling*, dan *requirement definition*. Hasil dari tahap-tahap sebelumnya akan digunakan untuk menyusun sebuah kerangka interaksi atau *interaction framework*. Dalam kerangka tersebut berisi *layout*, informasi, urutan kerja. Selain itu, tahap ini

jugaberikutnya. Selain itu, tahap ini juga telah dilengkapi dengan fungsionalitas dan kualitas desain *user interface* yang lebih baik. *Prototype* juga dapat berinteraksi dengan pengguna layaknya sebuah produk jadi. *Output* yang dihasilkan dari tahap ini adalah *prototype*.

3.5 *Refinement*

Pada tahap *refinement* dilakukan tiga tahapan yaitu membuat *prototype*, melakukan pengujian pada *prototype* dan evaluasi akhir, serta melakukan analisis hasil pengujian. Tahap membuat *prototype* dilakukan dengan cara menentukan *visual style* yang lebih detail pada setiap komponen *user interface* yang dibuat dengan mendefinisikan visualisasi desain *website*, ukuran, ikon, dan elemen visual lainnya. Selain itu, tahap ini juga telah dilengkapi dengan fungsionalitas dan kualitas desain *user interface* yang lebih baik. *Prototype* juga dapat berinteraksi dengan pengguna layaknya sebuah produk jadi. *Output* yang dihasilkan dari tahap ini adalah *prototype*.

Tahapan yang kedua adalah melakukan pengujian *prototype* dan evaluasi akhir. Dalam tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir pada *prototype* dengan menyebarluaskan kuesioner. Setelah itu akan dilakukan evaluasi akhir dengan menggunakan data yang diperoleh dari kuesioner. *Output* yang dihasilkan pada tahap ini adalah hasil pengujian evaluasi akhir.

Tahapan yang ketiga adalah melakukan analisis hasil pengujian. Pada tahap ini dilakukan analisis hasil pengujian evaluasi akhir dengan cara membandingkan kualitas desain UI *website* sebelum dan sesudah di *redesign*. *Output* yang akan dihasilkan pada tahap ini adalah analisis hasil pengujian.

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

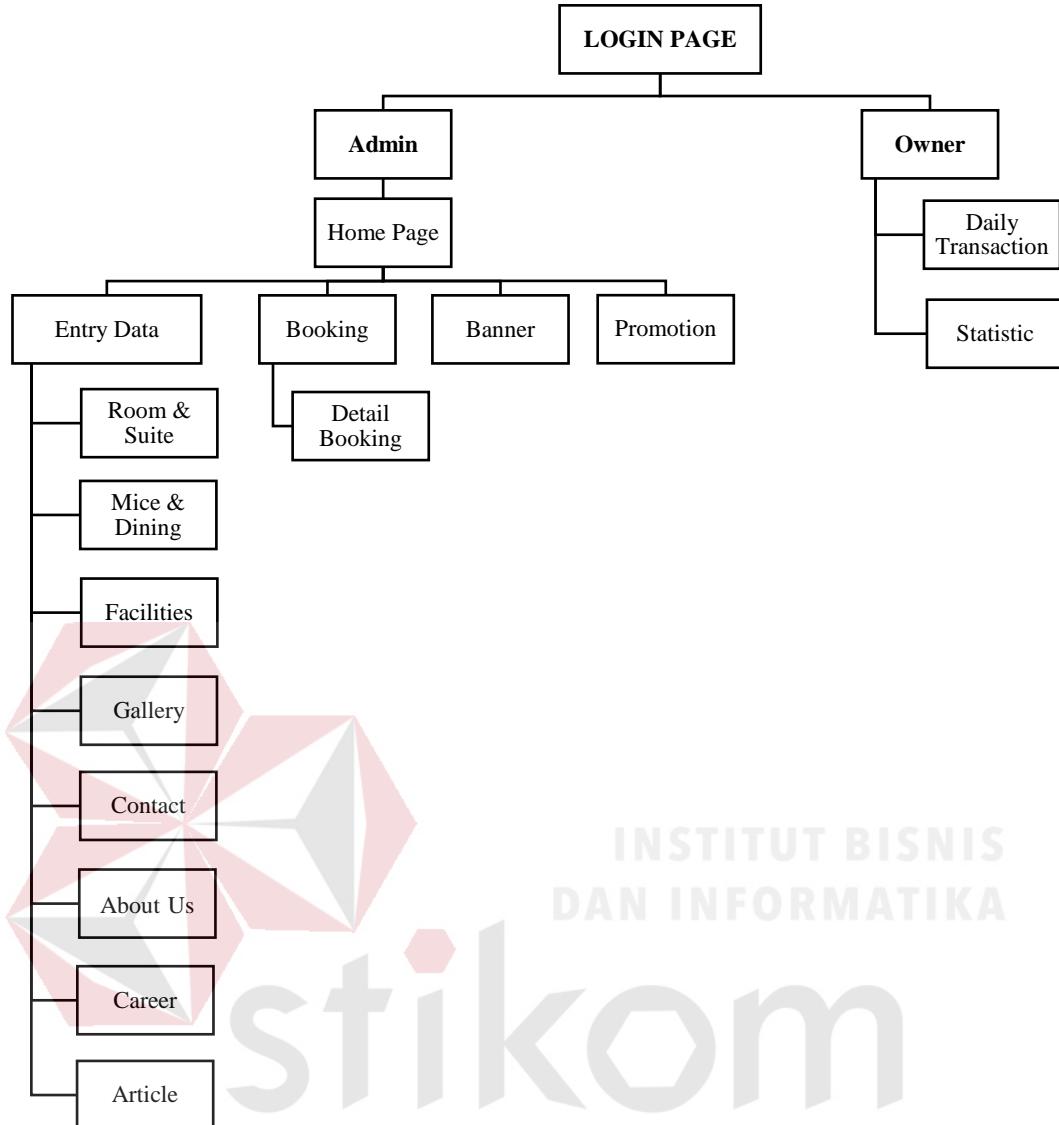
Pada Tugas Akhir ini menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) dengan tahapan *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, dan *Refinement*. Berikut ini merupakan penjelasan hasil dari setiap tahapan GDD.

4.1 *Research*

Tahap *research* berikut ini berisi hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada pengguna dan *website*, serta hasil evaluasi *website* The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada.

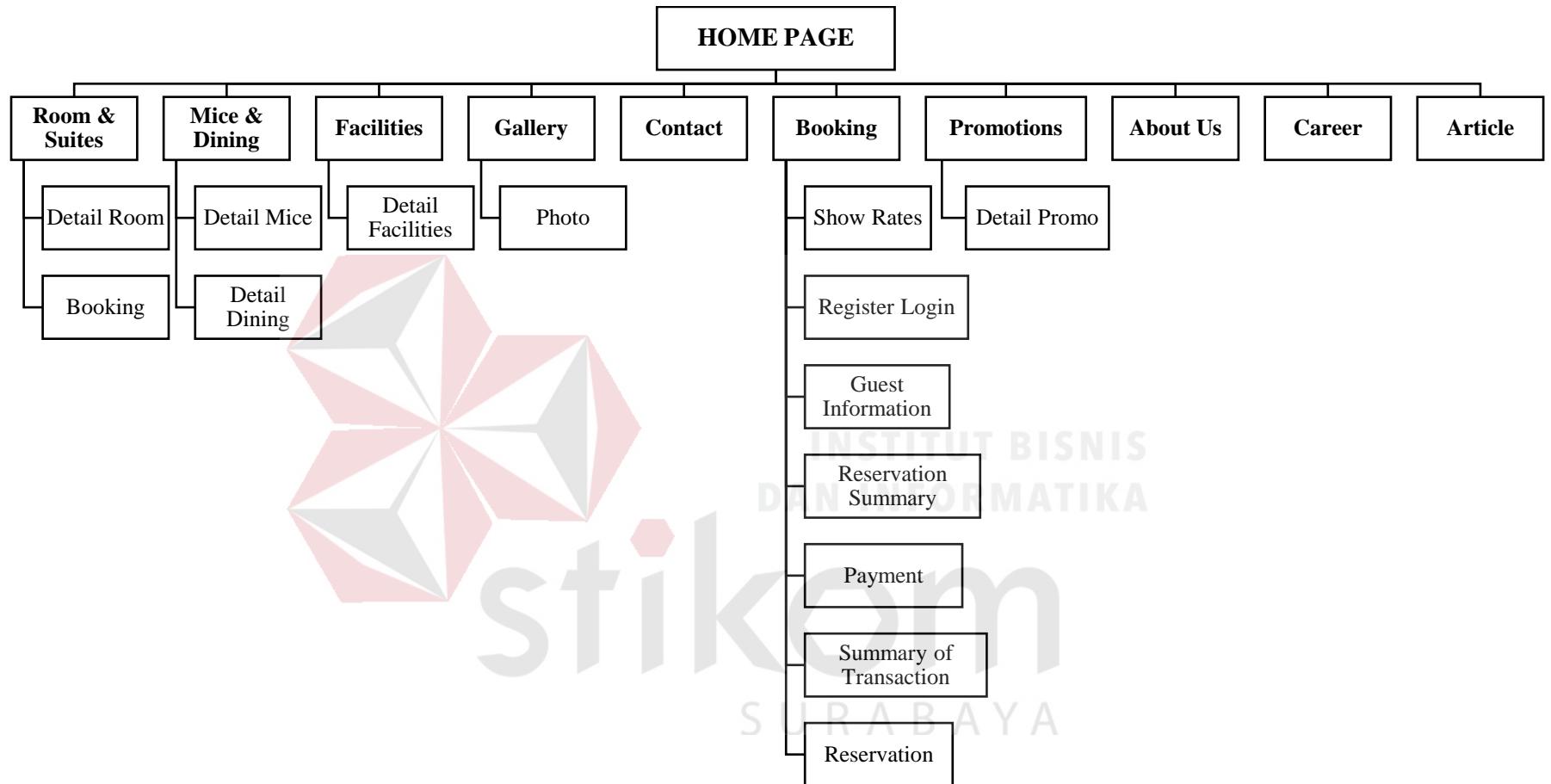
4.1.1 *Wawancara dan Observasi*

Pada tahapan wawancara dan observasi diperoleh peta situs atau *sitemaps* pada *back-end* dan *front-end* *website*. Pada *back-end* *website* diawali dengan halaman *login*. *Login* terbagi menjadi dua hak akses yaitu *admin* dan *owner*. Pada hak akses *admin*, terdapat empat menu utama yaitu *entry data*, *booking*, *banner*, dan *promotion*. Pada menu *entry data* terdapat beberapa sub menu, pada masing-masing sub menu tersebut *admin* dapat melakukan *entry data* berupa gambar dan teks. Pada menu *booking* *admin* dapat melihat data *booking* dan data pembayaran dari *customer* yang telah melakukan reservasi. Sedangkan pada menu *banner* dan *promotion*, *admin* dapat melakukan *upload* gambar dan menentukan status aktif pada konten. Berikut ini merupakan *sitemaps* dari *back-end* *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.



Gambar 4.1 *Sitemaps Back-end*

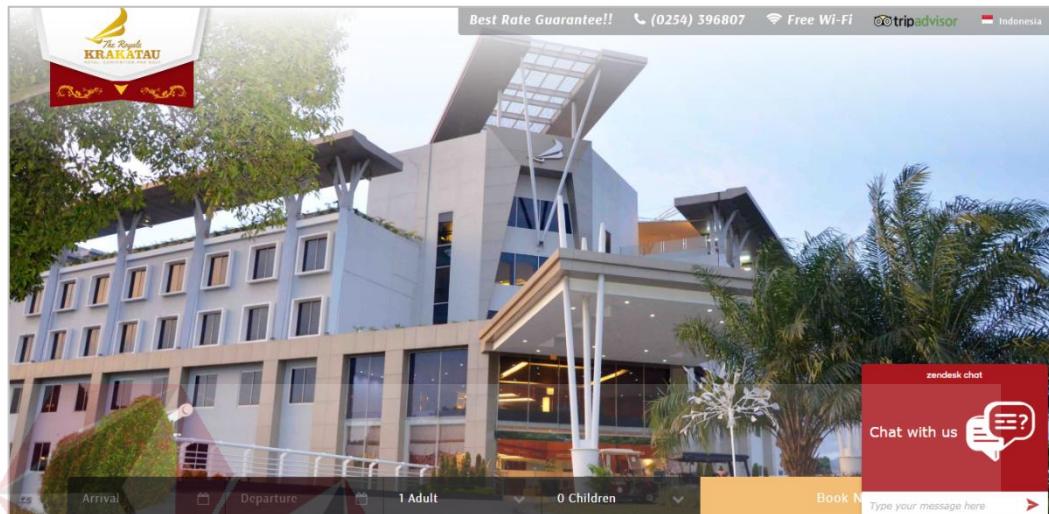
Selanjutnya pada gambar 4.2 terdapat *sitemaps* dari *front-end website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Terdapat beberapa menu pada *front-end website* tersebut antara lain menu *room & suite*, *mice & dining*, *facilities*, *gallery*, *contact*, *booking*, *promotions*, *about us*, *career*, dan *article*.



Gambar 4.2 Sitemaps Front-end

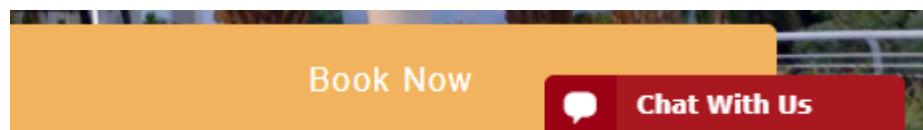
Berikut ini merupakan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.

A. Home Page



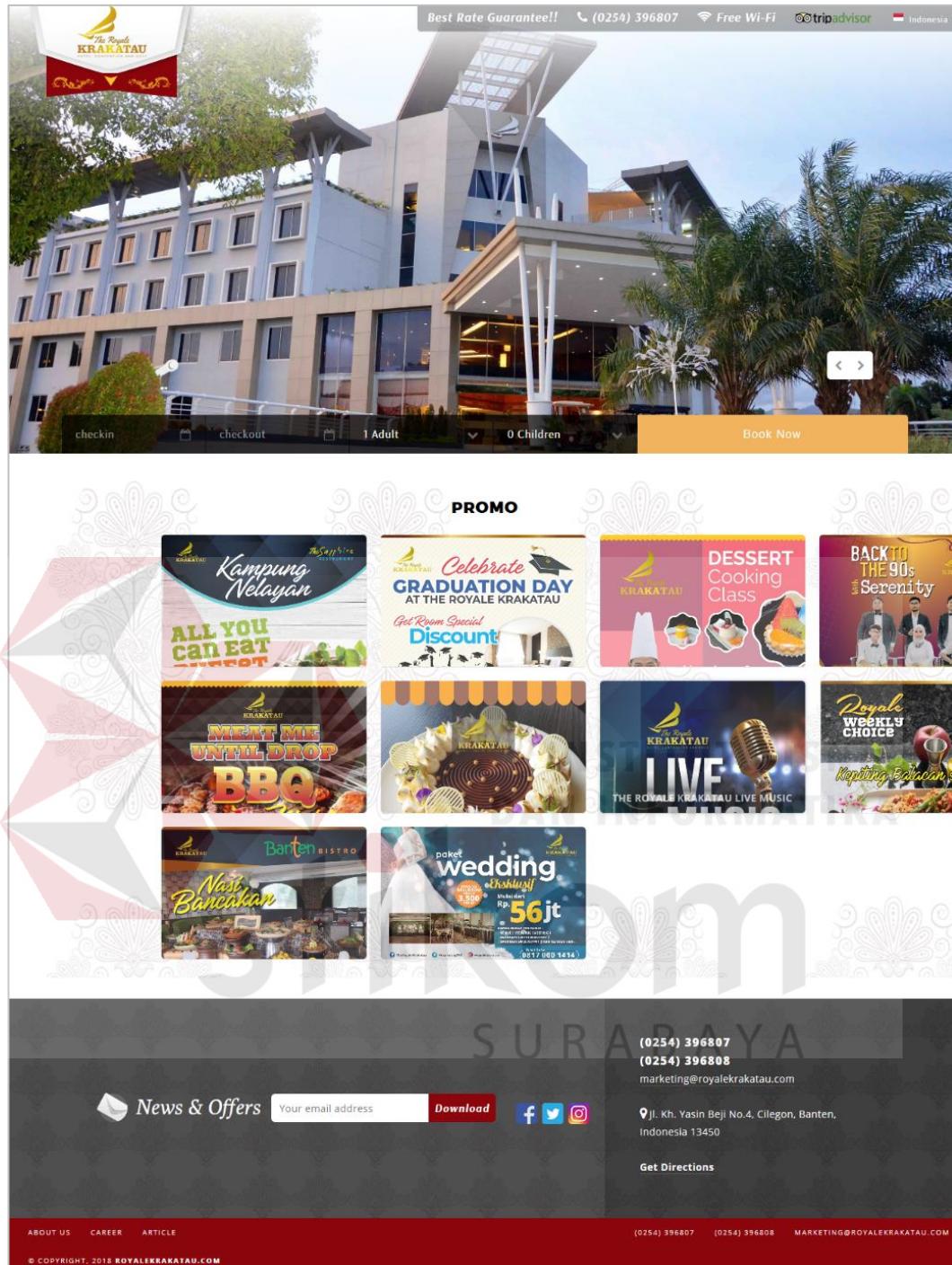
Gambar 4.3 Home Page (1)

Gambar 4.3 merupakan tampilan awal *website* saat baru saja dibuka atau biasa disebut dengan *landing page*. *Landing page* ini juga merupakan halaman beranda atau *home page* dari *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, pengguna merasa terganggu dengan fitur *live chat* pada halaman tersebut. Hal ini dikarenakan *pop-up live chat* yang langsung muncul dengan ukuran cukup besar dan menutupi beberapa bagian dari *website* terutama tombol *booking*.



Gambar 4.4 Live Chat

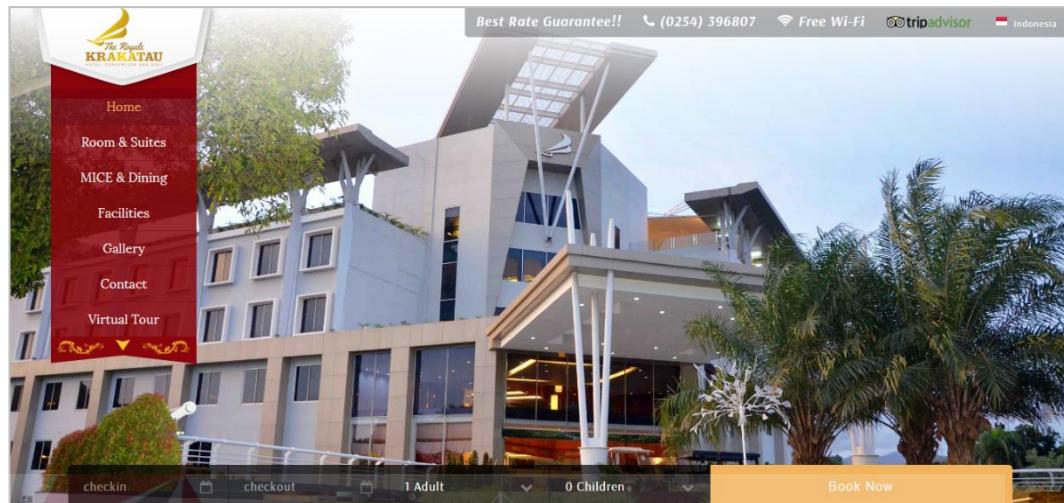
Gambar 4.4 menunjukkan tampilan *pop-up live chat* apabila *user* menekan ikon *minimize* pada bagian kanan atas *pop-up* tersebut.



Gambar 4.5 Home Page (2)

Gambar 4.5 merupakan tampilan *home page* secara penuh. Pada bagian kanan *header website* terlihat beberapa konten yang hanya berupa teks, padahal

terdapat tombol untuk mengubah bahasa. Hal tersebut dikarenakan desain yang tidak terlihat seperti tombol, melainkan hanya seperti ikon dan teks.



Gambar 4.6 Menu Utama

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan menu utama. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, pengguna merasa kebingungan mencari menu utama karena sangat sulit ditemukan.



Gambar 4.7 Ikon Menu Utama

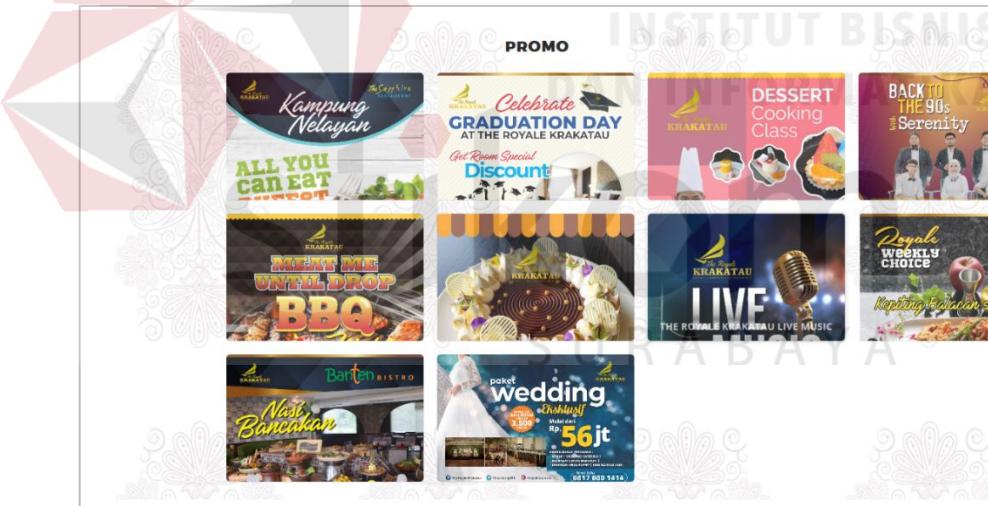
Hal tersebut dikarenakan ikon menu utama hanya berbentuk segitiga dan terletak dibawah bendera logo hotel. Ikon tersebut juga terkesan hanya seperti bagian dari desain logo pada *website*.



Gambar 4.8 *Footer*

Gambar 4.8 merupakan bagian *footer* pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Dapat dilihat pada *footer* tersebut konten tidak tertata rapi. Selain itu juga terdapat informasi yang ditulis berulang kali, yaitu *contact person* berupa *email* dan nomor telepon hotel.

B. *Promotions*



Gambar 4.9 *Promotions*

Gambar 4.9 merupakan konten promosi yang terdapat pada *home page*. Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa tata letak pada konten promo tidak rapi. Letak konten yang tidak berada di tengah menyebabkan konten terpotong pada monitor dan pengguna harus melakukan *scroll* ke kanan untuk dapat melihat sebagian dari konten yang terpotong.

C. Detail Promo

Halaman detail promo berikut ini berisi konten *promotions* yang berupa poster promosi. Didalam poster tersebut berisi nama promo, logo hotel dan logo *restaurant* yang menyediakan promo.



Gambar 4.10 *Detail Promotions*

Pada halaman tersebut juga terdapat gambar makanan yang dipromosikan beserta dengan harganya, keterangan berupa waktu dan tempat pelaksanaan, serta *contact person* yang dapat dihubungi. Dengan informasi yang sangat lengkap pada poster, maka informasi tersebut tidak perlu ditulis ulang di bagian bawah poster. Selain itu, gambar poster yang cukup besar membuat *user* harus melakukan *scroll* berulang kali dan tidak dapat melihat poster secara penuh.

D. Room & Suites

Halaman *room & suites* dapat ditemukan pada menu utama *website*. Halaman tersebut berisi tipe-tipe kamar hotel, gambar kamar, keterangan, fasilitas kamar dan tombol *view room* untuk melihat detail kamar.

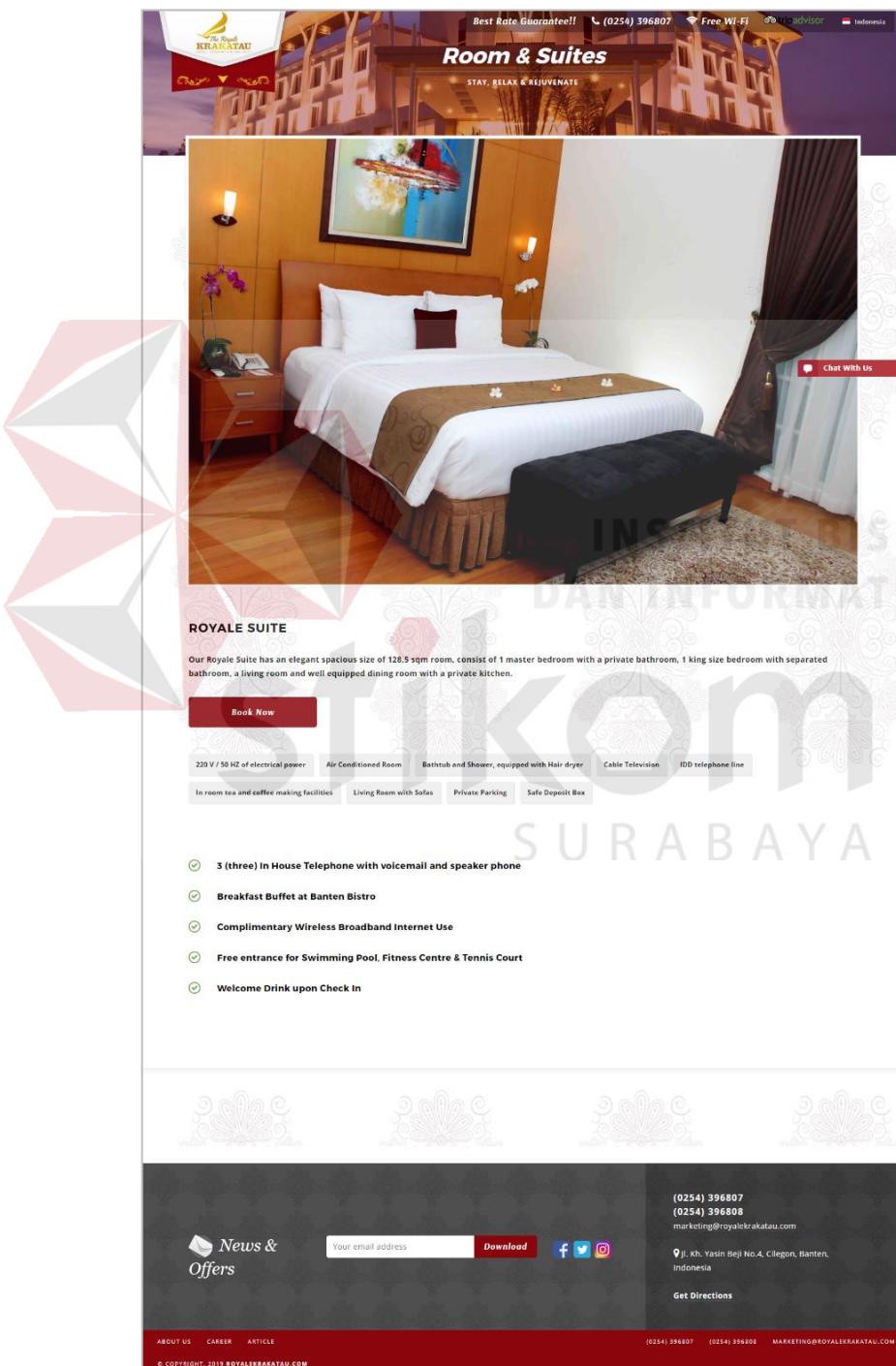
Pada halaman *room & suites* ukuran konten atau gambar kamar yang sangat besar menyebabkan gambar terpotong pada monitor sehingga pengguna harus melakukan *scroll* berulang kali untuk dapat melihat semua tipe kamar dan mencapai halaman terbawah dari *website*.



Gambar 4.11 Room & Suites

E. Detail Room & Suites

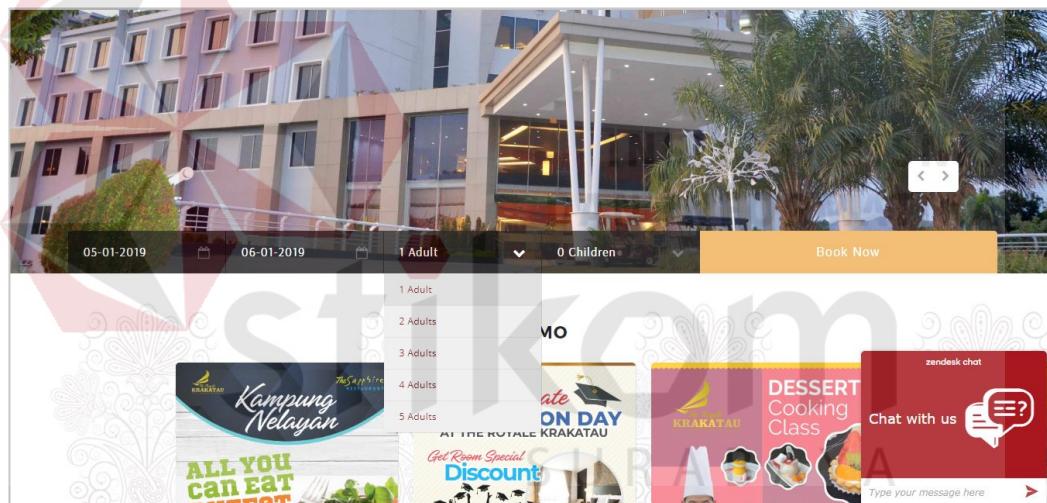
Gambar 4.12 berikut ini merupakan halaman *detail room & suites*. Apabila pengguna menekan tombol *view room* pada halaman *room & suites* maka akan muncul halaman *detail room & suites* berikut.



Gambar 4.12 *Detail Room & Suites*

Halaman ini menampilkan detail dari *room & suites* yang berisi tipe kamar, gambar kamar, keterangan, dan fasilitas kamar. Pada halaman tersebut ukuran konten berupa gambar kamar terlalu besar sehingga konten terpotong dan tidak dapat dilihat secara utuh pada monitor. Pengguna juga harus melakukan *scroll* beberapa kali untuk melihat sebagian dari gambar yang terpotong. Hal ini dirasa sangat tidak nyaman bagi pengguna. Selain itu, keterangan fasilitas juga dituliskan dengan dua desain yang berbeda sehingga terkesan tidak rapi dan membingungkan pengguna.

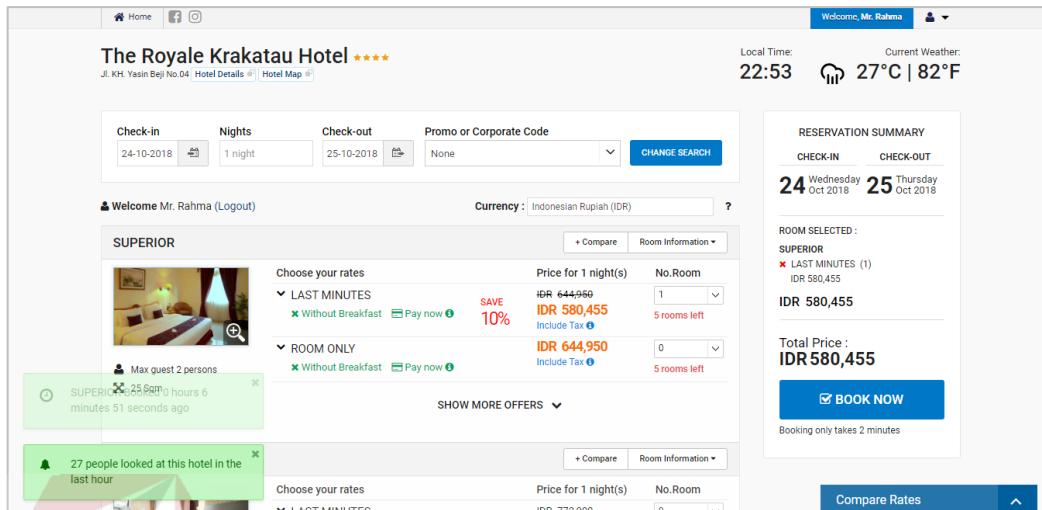
F. *Booking*



Gambar 4.13 *Number of Guest*

Pada menu *booking* yang terdapat pada halaman utama, apabila *user* menekan *options number of guest* atau jumlah orang yang menginap maka akan muncul *options* secara vertikal di bagian bawah *field number of guest*. Jika pengguna tidak melakukan *scroll down* pada *website*, maka *options* tersebut tidak akan terlihat. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan,

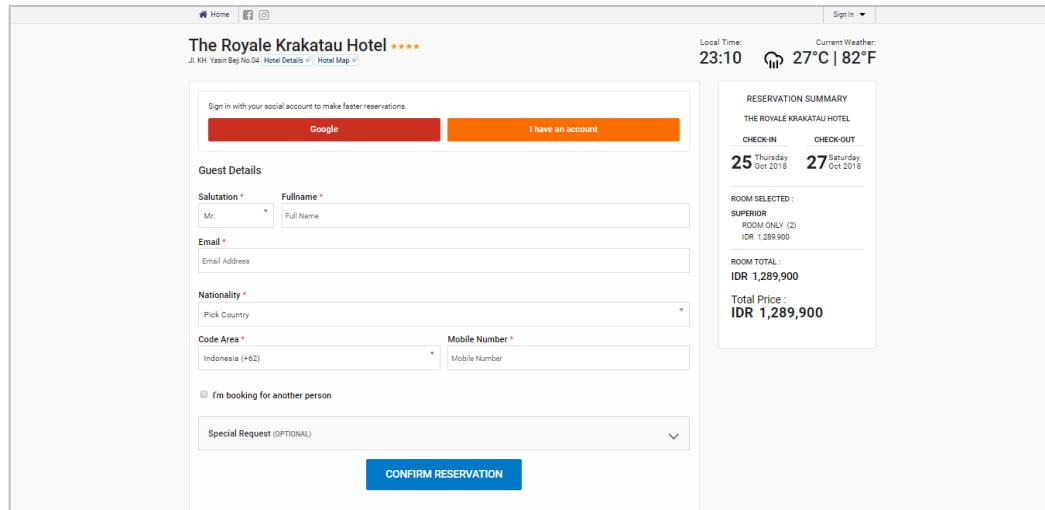
pengguna berpikiran bahwa tidak ada respon dari sistem saat menekan *options* tersebut.



Gambar 4.14 *Show Rates*

Gambar 4.14 merupakan halaman *show rates* yang akan muncul apabila *user* menekan tombol *book now* pada *home page*. Setelah menekan tombol tersebut, *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon akan menyambungkan dengan *website* vendor yang bekerja sama dan menyediakan aplikasi *booking* yaitu *Site Minder*. Sehingga desain *user interface* pada *website* pun berbeda dari halaman sebelumnya.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, *user* merasa bingung saat mengoperasikan halaman *website* tersebut dikarenakan desain UI yang berbeda dan tidak konsisten. Selain itu juga terdapat tata letak konten yang kurang rapi, teks yang ditulis berulang kali, fitur yang sama (*compare rates*) diletakkan pada dua tombol, serta letak fitur *compare rates* pada bagian kanan bawah *website* yang sebelumnya adalah letak fitur *live chat*.



Gambar 4.15 Register – Login

Apabila *user* menekan tombol *book now* pada halaman *show rates* maka akan tampil halaman *register-login* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.15. Pada halaman tersebut *user* dapat memilih untuk melakukan *register* atau *login*. Apabila *user* telah memiliki akun pada website The Royale Krakatau Hotel, maka *user* dapat melakukan *login* dengan menekan tombol *I have an account* atau tombol Google untuk masuk menggunakan akun Google Mail. Akan tetapi jika *user* belum memiliki akun, maka *user* harus melakukan *register* dengan mengisi form yang tersedia dan menekan tombol *confirm reservation* apabila semua *field* pada form sudah terisi.

Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman *guest information* yang ditunjukkan oleh gambar 4.16. Pada halaman ini terdapat form berisi informasi tamu dan tombol *confirm reservation* yang berfungsi untuk mengonfirmasi bahwa data yang diinputkan oleh *user* sudah benar.

The Royale Krakatau Hotel ★★★

Local Time: 23:04 Current Weather: 27°C | 82°F

RESERVATION SUMMARY

Mr. Rahma
rdprojects@gmail.com

THE ROYALE KRAKATAU HOTEL

CHECK-IN: 26 Friday Oct 2018 CHECK-OUT: 27 Saturday Oct 2018

ROOM SELECTED: SUPERIOR
WEEKEND BEST DEAL (1)
IDR 580,455

ROOM TOTAL:
IDR 580,455

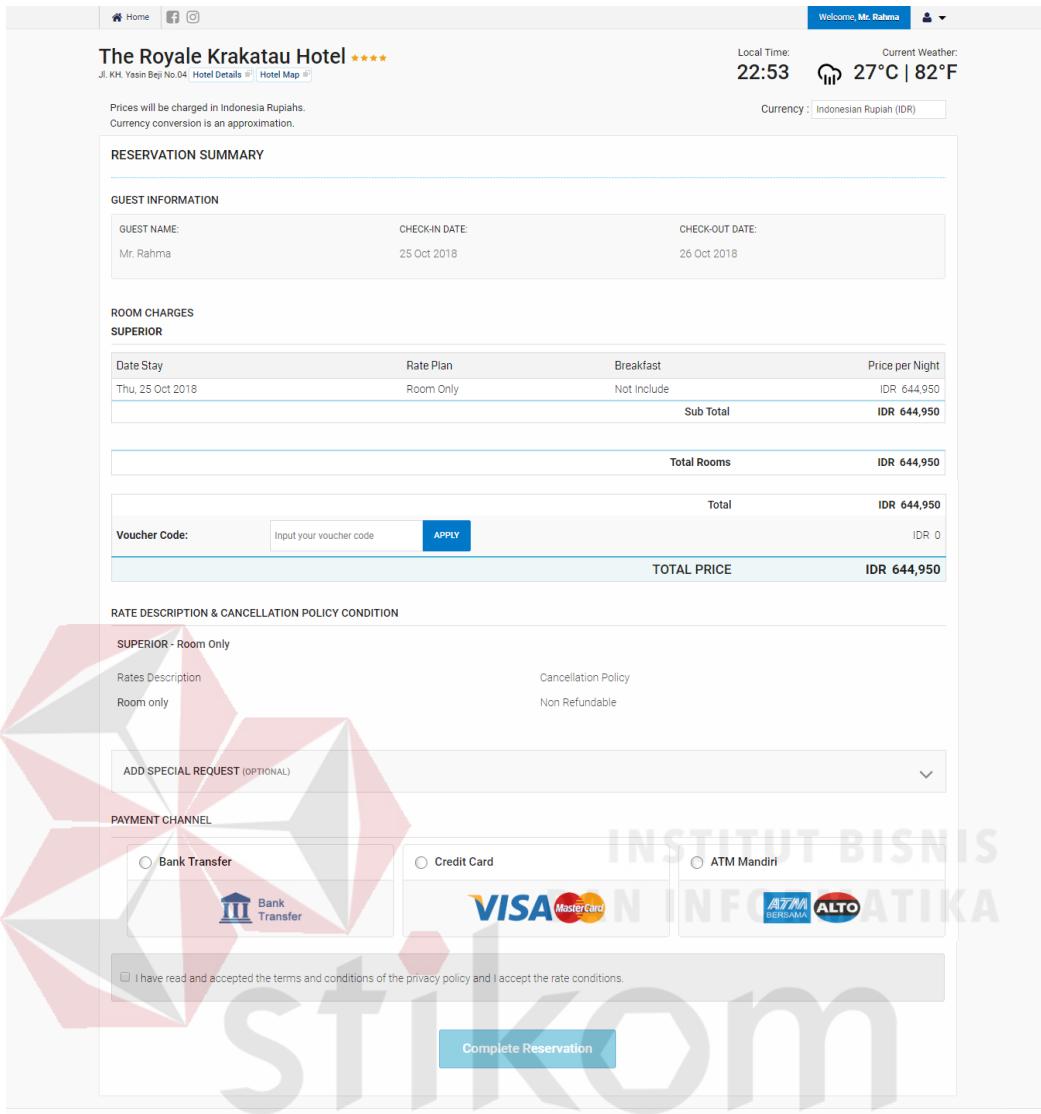
Total Price:
IDR 580,455

Gambar 4.16 *Guest Information*

Selain itu, pada halaman *guest information* juga terdapat konten *reservation summary* yang berada pada bagian kanan form *guest details*. Konten tersebut berisi informasi nama *user*, tanggal *check in* dan *check out*, tipe kamar, beserta total harga dari kamar yang akan dipesan oleh *user*.

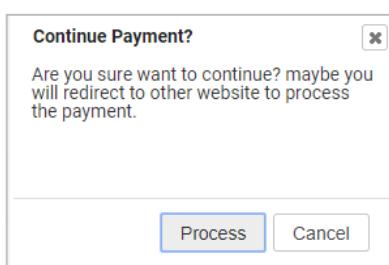
Jika data yang tertera pada form sudah dirasa benar, maka *user* harus melakukan konfirmasi dengan menekan tombol *confirm reservation*. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang berisi detail *reservation summary* yang ditunjukkan oleh gambar 4.17. Pada halaman *reservation summary* dapat dilihat bahwa terdapat informasi yang ditulis berulang yaitu *total room charges* yang ditulis sebanyak tiga kali. Hal tersebut dirasa kurang efisien oleh pengguna karena harus melihat informasi yang sama berulang kali. Selain itu, tata letak pada teks *rate description* dan *cancellation policy* juga tidak jelas.

Setelah *user* memilih *payment channel*, melakukan *checklist* pada *term and condition*, dan menekan tombol *complete reservation*, maka sistem akan menampilkan *pop-up* yang berisi konfirmasi *user* untuk melakukan pembayaran.



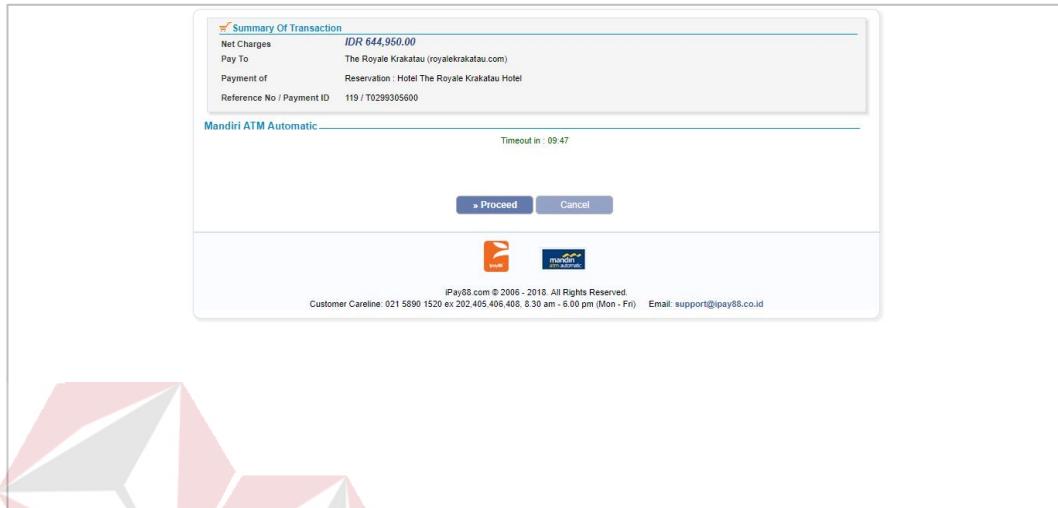
Gambar 4.17 *Reservation Summary*

Pada *pop-up payment confirmation* apabila *user* menekan tombol *process* maka sistem akan menyambungkan dengan *website* lainnya yaitu *payment gateway* untuk melanjutkan ke proses pembayaran.



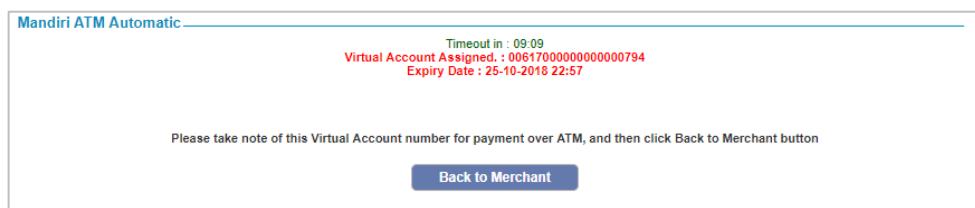
Gambar 4.18 *Payment Confirmation*

Apabila *user* menekan tombol *process* pada *pop-up payment* maka sistem akan menampilkan halaman *summary of transaction* seperti yang ditunjukkan gambar berikut ini.



Gambar 4.19 *Summary of Transaction* (1)

Pada halaman *summary of transaction*, informasi yang ditampilkan menggunakan ukuran teks yang terlalu kecil. Selain itu, jarak antara judul dan isi halaman terlalu dekat. Sedangkan pada bagian bawah konten masih terdapat *space* yang cukup besar. Pada halaman tersebut juga *user* diberi waktu hanya 10 menit untuk kemudian harus menekan tombol *proceed*.

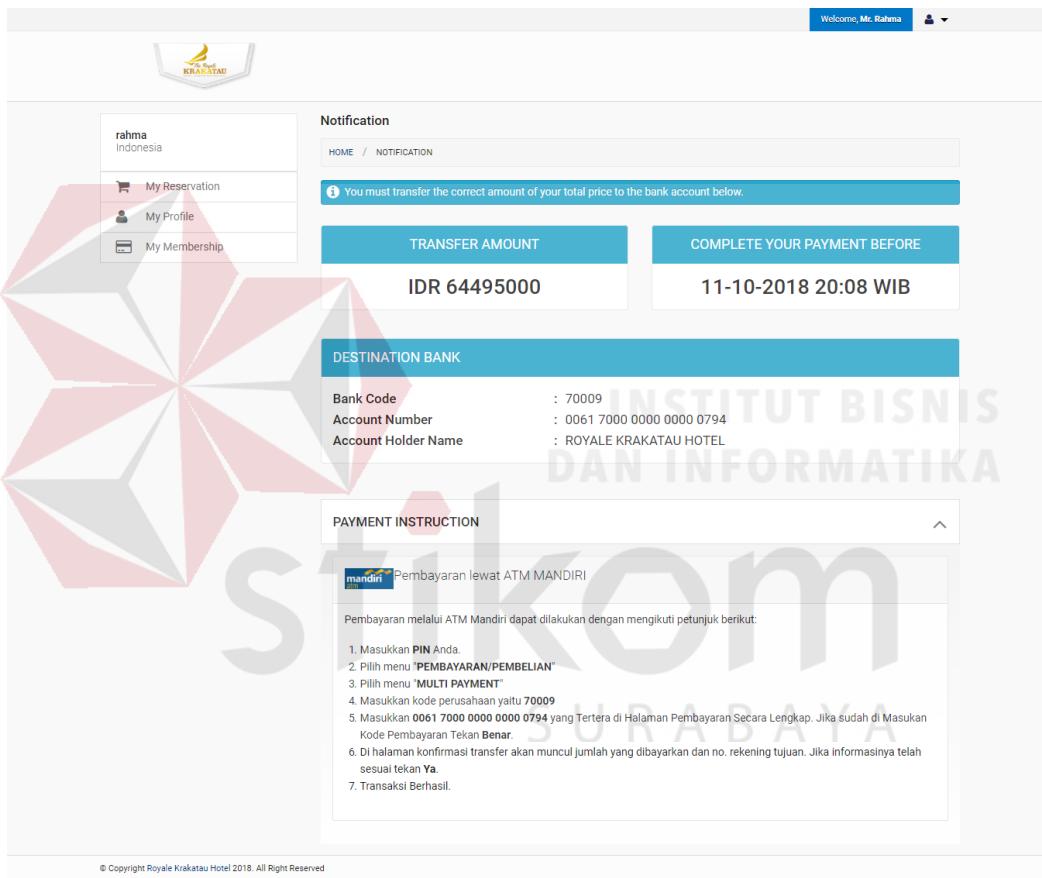


Gambar 4.20 *Summary of Transaction* (2)

Setelah *user* menekan tombol *process* maka akan muncul informasi nomor *virtual account* dan *expiry date*. Selain itu juga terdapat teks yang menjelaskan bahwa *user* harus mencatat nomor *virtual account* dan menekan tombol *back to*

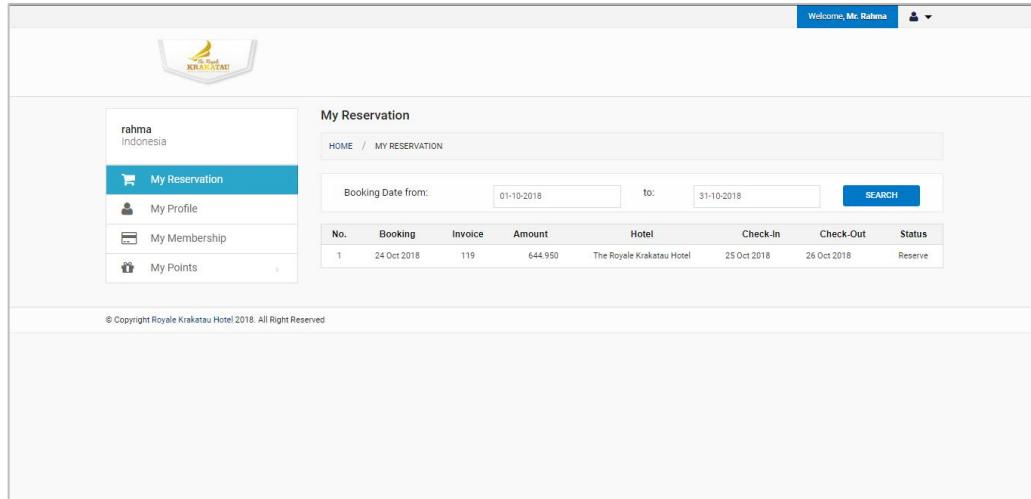
merchant dengan waktu yang terus berkurang. Setelah *user* menekan tombol tersebut maka sistem akan menampilkan halaman *payment*. Dengan alur yang sedemikian rupa *user* berpendapat bahwa alur pada proses *booking* cukup rumit.

Halaman *payment* berikut ini berisi informasi pembayaran antara lain nominal yang harus dibayar, batas akhir waktu pembayaran, serta nomor rekening dari bank atau *payment channel* yang telah dipilih oleh *user*.



Gambar 4.21 *Payment*

Pada bagian kiri halaman *payment* terdapat beberapa menu salah satunya yaitu *My Reservation*. Apabila *user* memilih menu tersebut maka akan muncul halaman yang berisi informasi reservasi yang telah dilakukan oleh *user* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.22.



Gambar 4.22 *Reservation*

Pada halaman *reservation* yang ditunjukkan oleh gambar diatas berisi informasi tanggal *booking*, *invoice number*, total harga, nama hotel, tanggal *check in* dan *check out*, serta status reservasi kamar hotel. Pada halaman ini *user* juga dapat melihat informasi *booking* sesuai tanggal yang dipilih pada *date picker* dan menekan tombol *search* untuk melakukan pencarian informasi *booking* sesuai tanggal yang ditentukan.

G. *Mice & Dining*

Pada halaman *mice & dining*, konten terbagi menjadi dua yaitu *mice* yang terletak dibagian atas, dan *dining* terletak dibagian bawah menu *mice*. Menu *mice* terdiri dari tiga konten yang berjajar secara horizontal, sedangkan konten pada menu *dining* ditampilkan secara vertikal. Tidak jauh berbeda dengan permasalahan pada tampilan halaman sebelumnya, ukuran konten *dining* pada halaman *mice & dining* juga sangat besar. Menu tersebut ditunjukkan oleh gambar berikut ini.



Gambar 4.23 Mice & Dining

H. Detail Mice

Gambar 4.24 berikut ini merupakan halaman detail *mice* yang akan tampil apabila konten *mice* pada halaman *mice & dining* di klik. Halaman ini berisi nama *mice*, gambar *mice*, dan keterangan. Ukuran gambar pada halaman ini terlalu besar dan terpotong pada monitor. Selain itu, *background* yang bermotif juga mengganggu dan menyebabkan teks keterangan tidak terbaca jelas.



Gambar 4.24 *Detail Mice*

I. Detail Dining

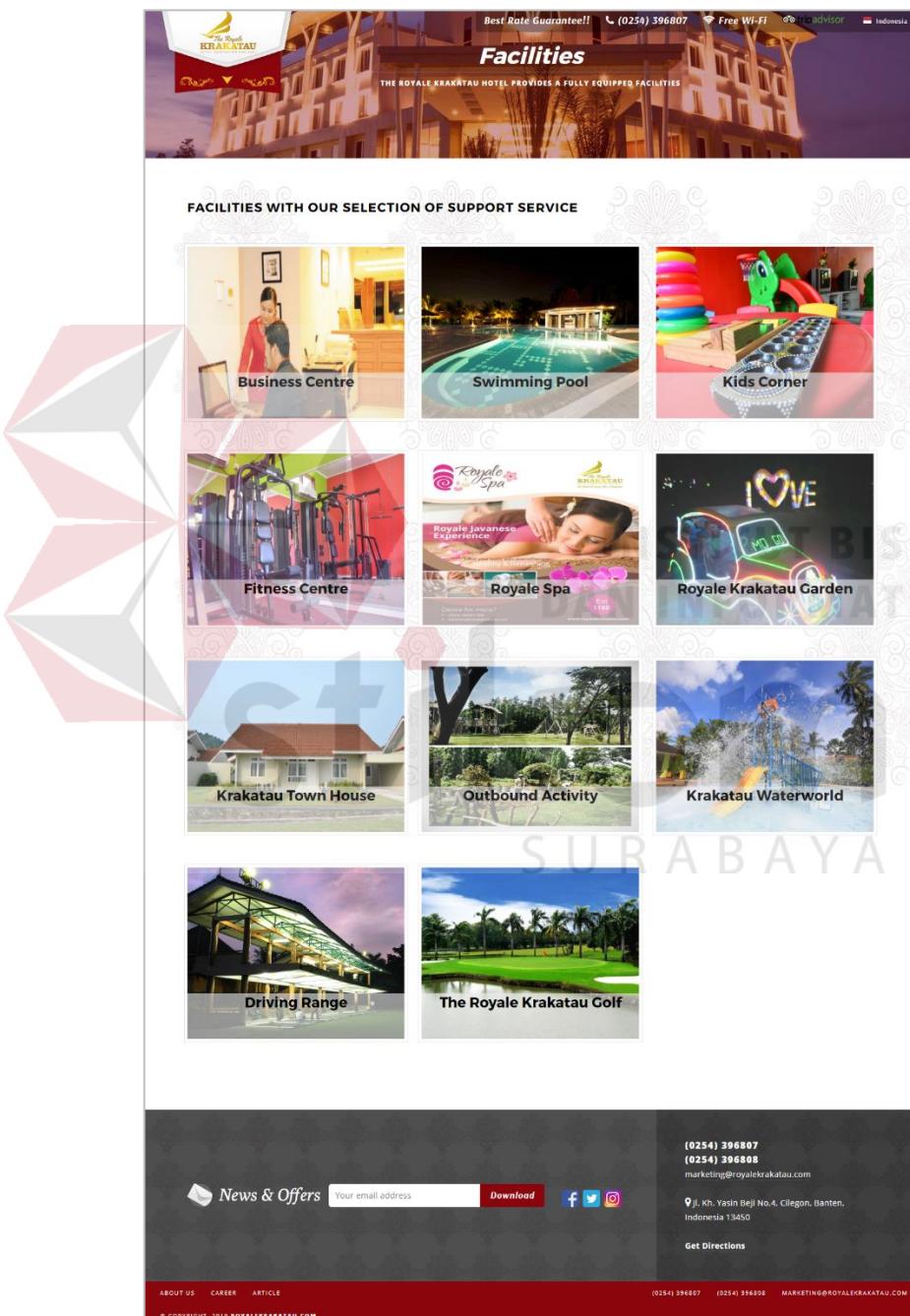
Berikut ini merupakan halaman detail *dining* yang berisi nama *dining* atau restoran, gambar *dining*, keterangan, dan kolom reservasi *dining*. Pada halaman tersebut gambar yang sangat besar yang menyebabkan pengguna harus melakukan *scroll down* lebih dari sepuluh kali, selain itu *pop-up* dari *live chat* juga dirasa mengganggu.



Gambar 4.25 Detail Dining

J. Facilities

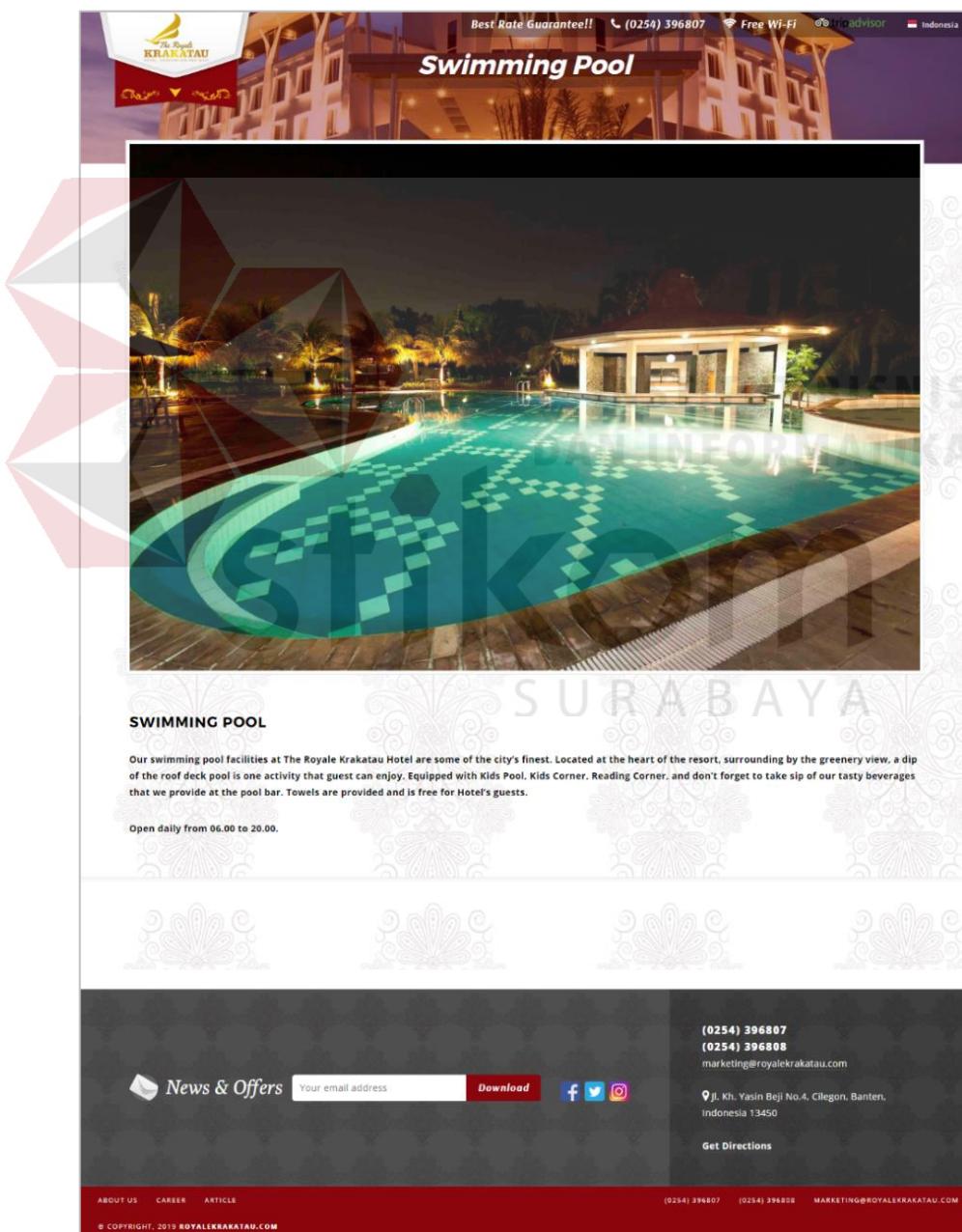
Pada halaman *facilities* berikut ini, *background* dari judul halaman yang berupa gambar memiliki ukuran yang terlalu besar dan memanjang kebawah. Sehingga letak judul halaman tidak berada di tengah.



Gambar 4.26 *Facilities*

K. Detail Facilities

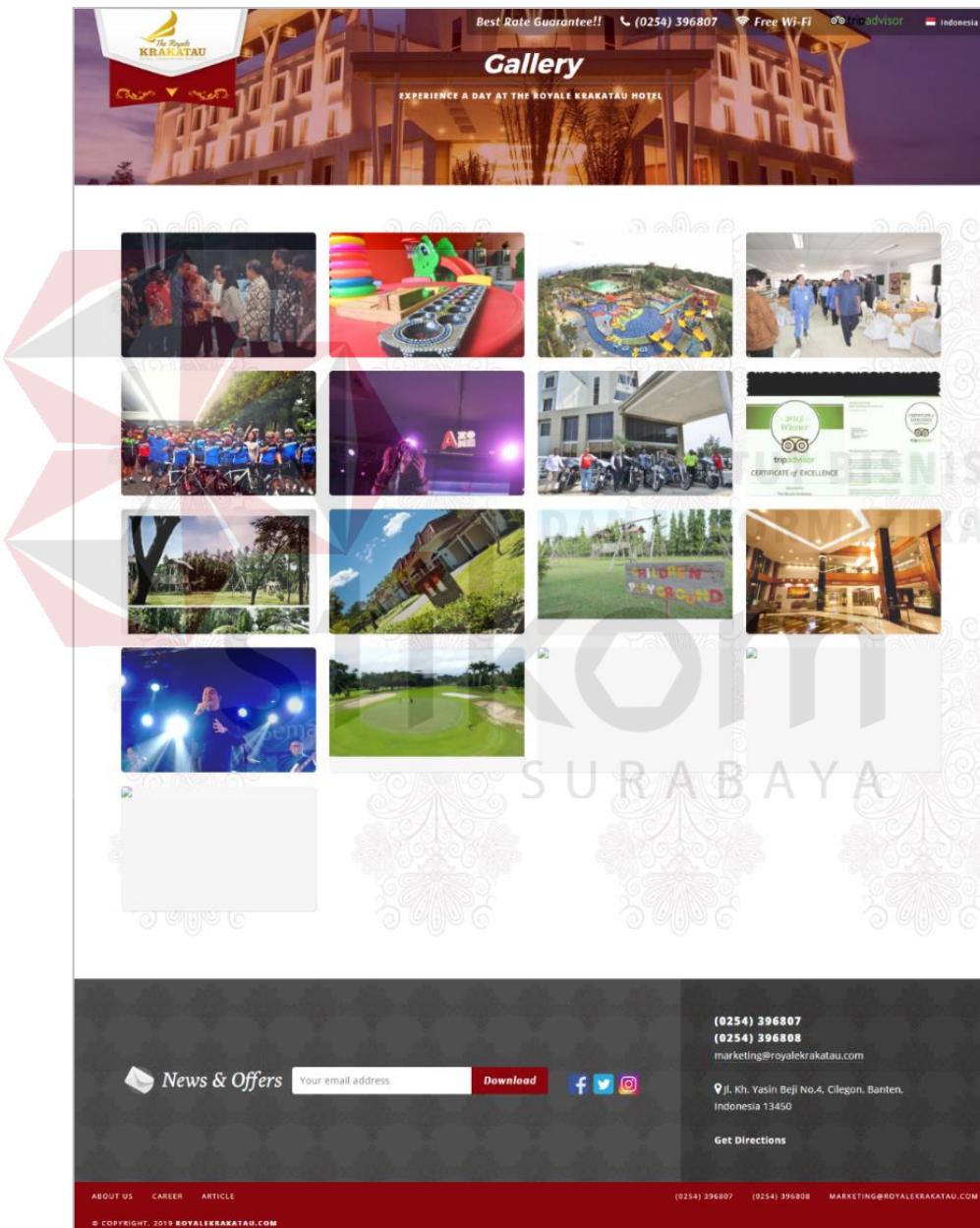
Halaman *detail facilities* akan muncul apabila konten pada menu *facilities* di klik. Pada halaman ini terdapat nama *facilities*, gambar, dan keterangan. Ukuran gambar yang sangat besar pada menu *facilities* menyebabkan gambar tersebut terpotong, tidak dapat dilihat secara utuh pada monitor, dan *user* harus melakukan *scroll down* berulang kali.



Gambar 4.27 *Detail Facilities*

L. Gallery

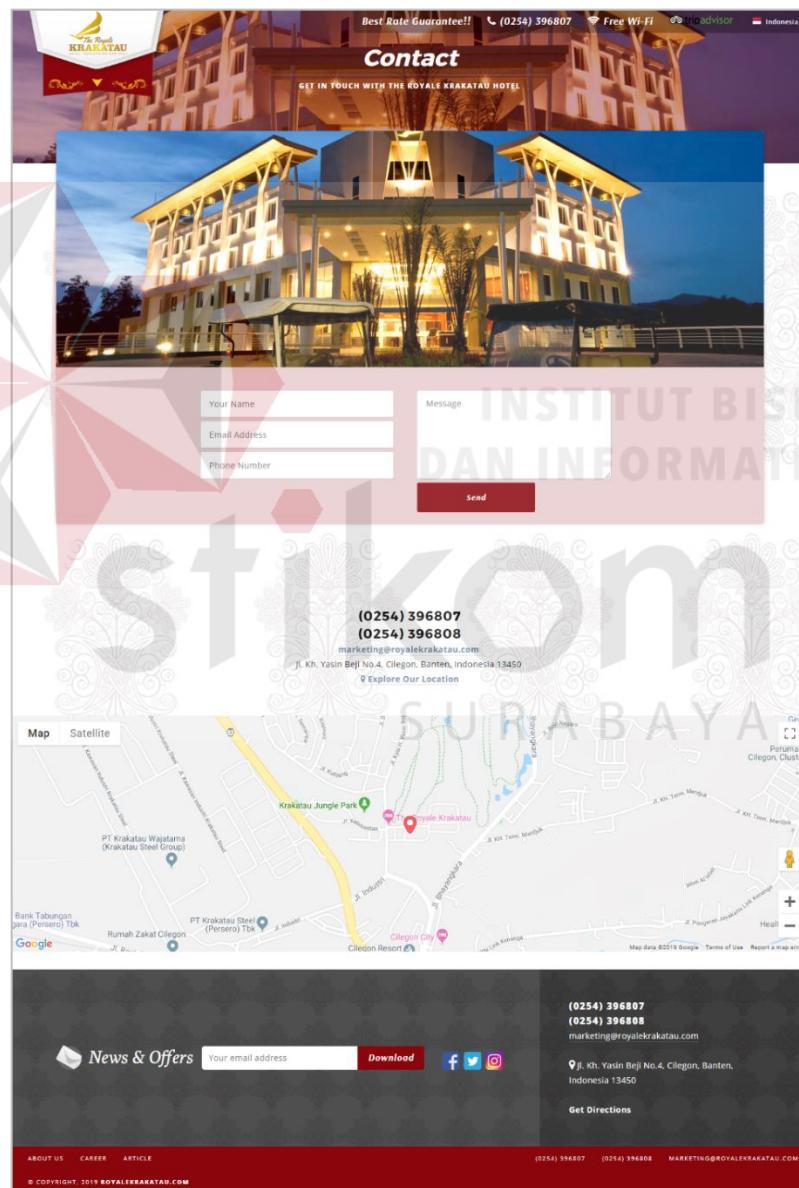
Pada halaman *Gallery* berikut terdapat kumpulan foto dokumentasi yang diambil pada The Royale Krakatau Hotel. Akan tetapi beberapa foto tidak dapat dilihat dan ditampilkan, saat konten foto tersebut di klik maka muncul halaman *error*. Selain itu ukuran *background* judul halaman juga tidak sesuai.



Gambar 4.28 *Gallery*

M. Contact

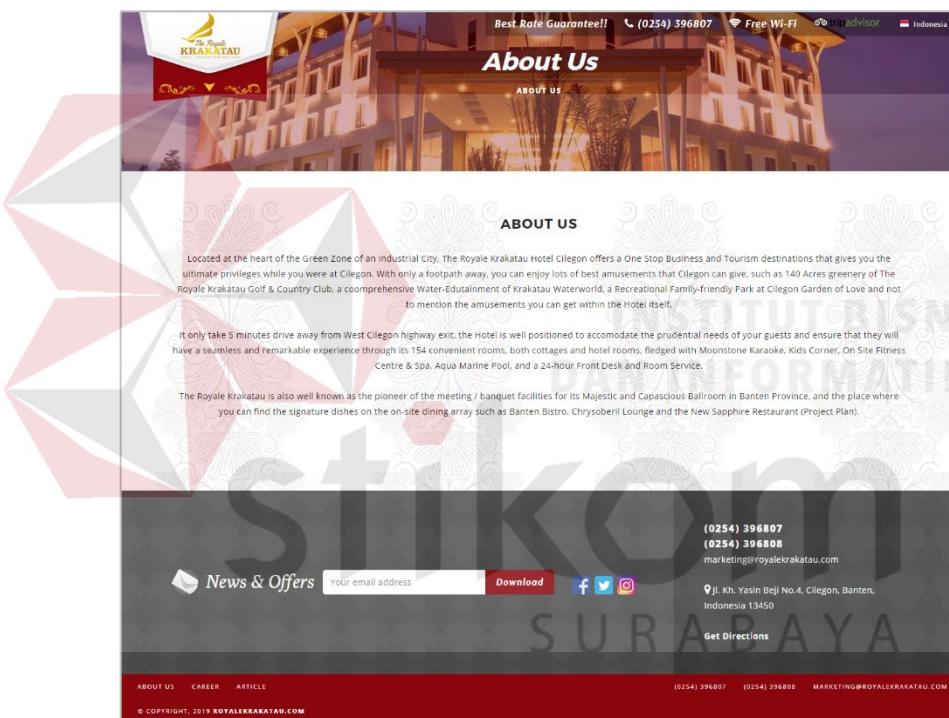
Halaman *contact* berikut ini berisi form untuk mengirim pesan pada pihak The Royale Krakatau Hotel. Selain itu terdapat peta atau *maps* dibagian bawah form. Akan tetapi diantara *form* dan *maps* terdapat teks berupa informasi *contact person* yang sudah ada pada bagian *header* dan *footer*. Informasi tersebut dituliskan berulang sebanyak empat kali.



Gambar 4.29 *Contact*

N. About Us

Pada halaman *about us* judul halaman ditulis berulang kali yaitu sebanyak tiga kali. *Background* yang bermotif juga mengganggu isi konten sehingga teks tidak terbaca jelas. Selain itu, bahasa yang digunakan tidak konsisten dengan bahasa yang sedang digunakan saat ini. Pengaturan bahasa yang sedang digunakan pada *website* ini adalah Bahasa Indonesia, akan tetapi isi teks pada halaman *about us* yang ditunjukkan oleh gambar 4.30 dibawah ini berbahasa Inggris.



Gambar 4.30 *About Us*

O. Career

Pada halaman *career* terdapat gambar dengan ukuran yang terlalu besar dan menyebabkan *user* harus *scroll down* berkali-kali. Informasi *contact person* ditulis berulang dan diletakkan pada bagian bawah form. Judul halaman juga ditulis sebanyak dua kali. Selain itu, gambar konten *career* tumpang tindih dengan

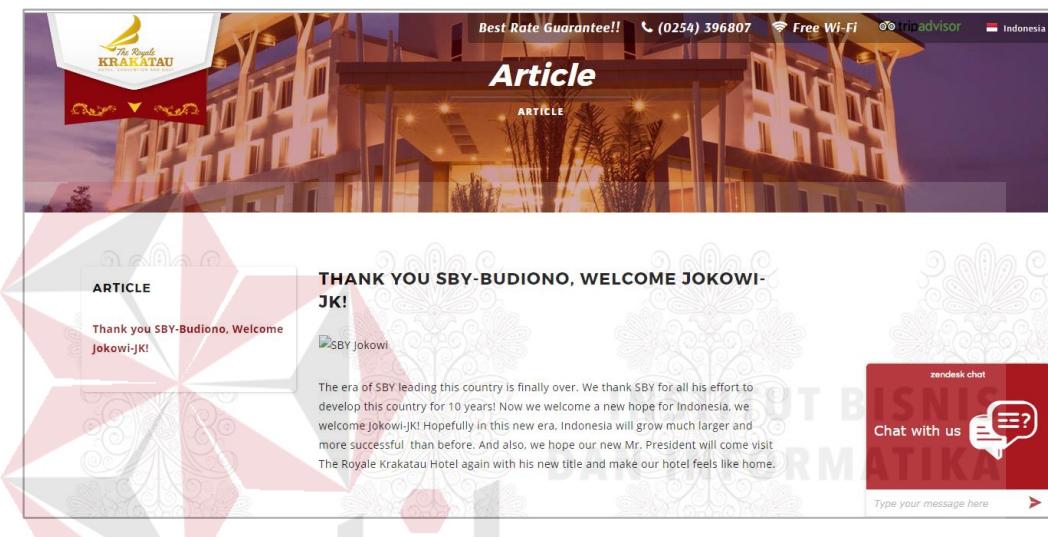
background judul halaman. Hal tersebut juga terjadi pada halaman-halaman lainnya, yakni pada halaman *detail promotion, detail room & suites, detail mice, detail facilities, dan contact.*



Gambar 4.31 *Career*

P. Article

Pada halaman *article*, bahasa yang digunakan tidak konsisten. Saat *website* ini diakses menggunakan Bahasa Indonesia, artikel tersebut berbahasa Inggris. Hal tersebut juga terjadi pada halaman *about us*. Judul halaman juga ditulis dua kali berturut-turut. Selain itu, gambar pada halaman tersebut juga tidak muncul atau *error*.



Gambar 4.32 Article

4.1.2 Evaluasi Website yang Sudah Ada

A. Menentukan Populasi dan Sampel

Pada tahap ini dilakukan perhitungan sampel dengan menentukan populasi sebanyak 1290 orang yang pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\
 &= \frac{1290}{1 + (1290 \cdot (0,1)^2)} \\
 &= \frac{1290}{1 + (12,9)}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1290}{13,9} \\ = 92,9 \approx 93$$

Jadi sampel yang diperoleh sebesar 93 orang dari 1290 orang pengakses *website* tersebut.

B. Menyiapkan Kuesioner

Pertanyaan yang ada dalam kuesioner mengacu pada 10 variabel yang terdapat pada standar QUIM. Tabel 4.1 berikut menjelaskan tentang 10 variabel dari standar QUIM.

Tabel 4.1 Variabel QUIM

No.	Nama Variabel	No.	Nama Variabel
1.	<i>Efficiency</i>	6.	<i>Safety</i>
2.	<i>Effectiveness</i>	7.	<i>Trustfulness</i>
3.	<i>Satisfaction</i>	8.	<i>Accessibility</i>
4.	<i>Productivity</i>	9.	<i>Universality</i>
5.	<i>Learnability</i>	10.	<i>Usefulness</i>

Dari 10 standar QUIM, langkah berikutnya adalah membuat indikator-indikator yang akan digunakan pada tahap penyebaran kuesioner.

Tabel 4.2 Indikator Variabel QUIM

NO.	PERNYATAAN
1.	<i>Efficiency</i>
1.1	Perpindahan <i>pop-up</i> sudah sesuai
1.2	Perpindahan tautan (<i>link</i>) sudah sesuai
1.3	Pengelompokan menu sudah cukup baik
2.	<i>Effectiveness</i>
2.1	Informasi yang ada pada <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pengguna

2.2	Menu dan fitur-fitur yang pada <i>website</i> mencukupi kebutuhan pengguna
2.3	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan
3.	<i>Satisfaction</i>
3.1	Tampilan atau desain <i>website</i> cukup menarik
3.2	Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i>
3.3	<i>Layout/penempatan</i> konten pada <i>website</i> tertata rapi
3.4	Ukuran dan jenis <i>font</i> yang digunakan konsisten dan mudah dibaca
3.5	Judul halaman sesuai dengan isi halaman
3.6	Warna yang digunakan pada <i>website</i> dapat menggambarkan identitas perusahaan
3.7	Pemilihan <i>background</i> sudah cukup baik
3.8	Ukuran gambar sudah sesuai
3.9	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas
4.	<i>Productivity</i>
4.1	Informasi pemesanan dan kode <i>booking</i> yang ditampilkan mudah untuk dimengerti
4.2	Tata letak (<i>layout</i>) pada informasi pemesanan sudah rapi
4.3	Tata tulis pada informasi pemesanan sudah rapi dan mudah dipahami
5.	<i>Learnability</i>
5.1	Terdapat keterangan pada setiap tombol
5.2	Informasi yang tertera pada <i>website</i> mudah untuk dilihat dan dimengerti
5.3	Ikon yang digunakan sudah sesuai
5.4	Tulisan pada <i>website</i> terbaca dengan jelas
5.5	Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan <i>website</i>
5.6	Tidak terdapat kesulitan dalam pengisian form
6.	<i>Safety</i>
6.1	<i>Website</i> menjamin keamanan data pengguna

6.2	Setelah memasukkan data pengguna, <i>website</i> menampilkan teks yang meyakinkan pengguna bahwa data yang <i>diinputkan</i> aman
7.	<i>Trustfulness</i>
7.1	Konten yang ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih
7.2	<i>Website</i> memberikan informasi berdasarkan dari sumber yang jelas dan dapat dipercaya
8.	<i>Accessibility</i>
8.1	<i>Website</i> mudah untuk dioperasikan
8.2	<i>Website</i> memiliki kemudahan navigasi bagi pengguna yang tidak memiliki keterbatasan fisik (normal)
8.3	<i>Website</i> memiliki kemudahan navigasi atau menu bagi pengguna yang memiliki keterbatasan fisik buta warna
8.4	Tidak diperlukan fitur/menu khusus untuk pengguna buta warna
9.	<i>Universality</i>
9.1	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti
9.2	Informasi yang ditampilkan menggunakan bahasa (Inggris/Indonesia) yang baik dan benar
9.3	Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia)
9.4	Istilah yang menggunakan bahasa asing mudah dipahami
9.5	Tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah
10.	<i>Usefulness</i>
10.1	<i>Website</i> dapat memenuhi kebutuhan pengguna
10.2	Tidak diperlukan kolom <i>searching</i> untuk melakukan pencarian informasi

Pengukuran dilakukan menggunakan skala *likert* dengan bentuk instrumen *rating scale*. Berikut merupakan 4 skala yang terdapat dalam pengukuran ini:

1 berarti sangat tidak setuju / sangat tidak baik

2 berarti tidak setuju / tidak baik

3 berarti setuju / cukup baik

4 berarti sangat setuju / baik sekali

C. Menyebarluaskan Kuesioner

Kuesioner disebarluaskan pada masyarakat umum yang sudah pernah mengakses *website* The Royale Krakatau Hotel dengan jumlah 93 responden. Jumlah tersebut diperoleh dari hasil perhitungan sampel menggunakan rumus *Slovin* yang telah dilakukan pada tahap menentukan populasi dan sampel.

D. Membuat Tabulasi Data

Pada tahap ini dilakukan *insert data* pada Microsoft Excel yang kemudian akan diolah menggunakan SPSS 24.

E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas ditujukan untuk mengetahui apakah indikator yang diuji valid dan reliabel atau tidak. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari nilai R-tabel dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 R\text{-tabel} &= (df ; \alpha) \\
 &= ((n-2) ; \alpha) \\
 &= ((93-2) \alpha) \\
 &= (91 ; 0.05) \\
 &= 0.2039
 \end{aligned}$$

Jadi nilai R-tabel yang diperoleh adalah 0.2039, nilai tersebut nantinya akan dibandingkan dengan nilai R-hitung. Jika nilai R-hitung > R-tabel maka data dapat dikatakan valid. Berikut ini merupakan hasil uji validitas yang telah dilakukan.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

Indikator	Nilai Korelasi (R-Hitung)	R-Tabel	Keterangan
<i>Efficiency1</i>	0.355	0.2039	Valid
<i>Efficiency2</i>	0.306	0.2039	Valid
<i>Efficiency3</i>	0.300	0.2039	Valid
<i>Effectiveness1</i>	0.281	0.2039	Valid
<i>Effectiveness2</i>	0.458	0.2039	Valid
<i>Effectiveness3</i>	0.103	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction1</i>	0.307	0.2039	Valid
<i>Satisfaction2</i>	0.266	0.2039	Valid
<i>Satisfaction3</i>	0.156	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction4</i>	0.290	0.2039	Valid
<i>Satisfaction5</i>	0.181	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction6</i>	0.010	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction7</i>	0.161	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction8</i>	-0.215	0.2039	Tidak Valid
<i>Satisfaction9</i>	0.233	0.2039	Valid
<i>Productivity1</i>	0.467	0.2039	Valid
<i>Productivity2</i>	0.515	0.2039	Valid
<i>Productivity3</i>	0.481	0.2039	Valid
<i>Learnability1</i>	0.265	0.2039	Valid
<i>Learnability2</i>	0.382	0.2039	Valid
<i>Learnability3</i>	0.253	0.2039	Valid
<i>Learnability4</i>	0.360	0.2039	Valid
<i>Learnability5</i>	0.331	0.2039	Valid
<i>Learnability6</i>	0.416	0.2039	Valid
<i>Safety1</i>	0.015	0.2039	Tidak Valid
<i>Safety2</i>	0.051	0.2039	Tidak Valid
<i>Trustfulness1</i>	0.096	0.2039	Tidak Valid
<i>Trustfulness2</i>	0.085	0.2039	Tidak Valid

<i>Accessibility1</i>	0.417	0.2039	Valid
<i>Accessibility2</i>	0.479	0.2039	Valid
<i>Accessibility3</i>	0.456	0.2039	Valid
<i>Accessibility4</i>	0.459	0.2039	Valid
<i>Universality1</i>	0.234	0.2039	Valid
<i>Universality2</i>	0.389	0.2039	Valid
<i>Universality3</i>	0.348	0.2039	Valid
<i>Universality4</i>	0.285	0.2039	Valid
<i>Universality5</i>	0.273	0.2039	Valid
<i>Usefulness1</i>	0.336	0.2039	Valid
<i>Usefulness2</i>	0.262	0.2039	Valid

Pada tabel 4.3 hasil uji validitas dengan jumlah 39 indikator yang diuji terdapat 10 indikator yang tidak valid dalam pengujian. Akan tetapi pada penelitian ini indikator tersebut akan tetap digunakan.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Keterangan
0.800	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas pada setiap indikator adalah reliabel dan dapat digunakan pada penelitian ini.

F. Analisis Deskriptif

1. Karakteristik Responden

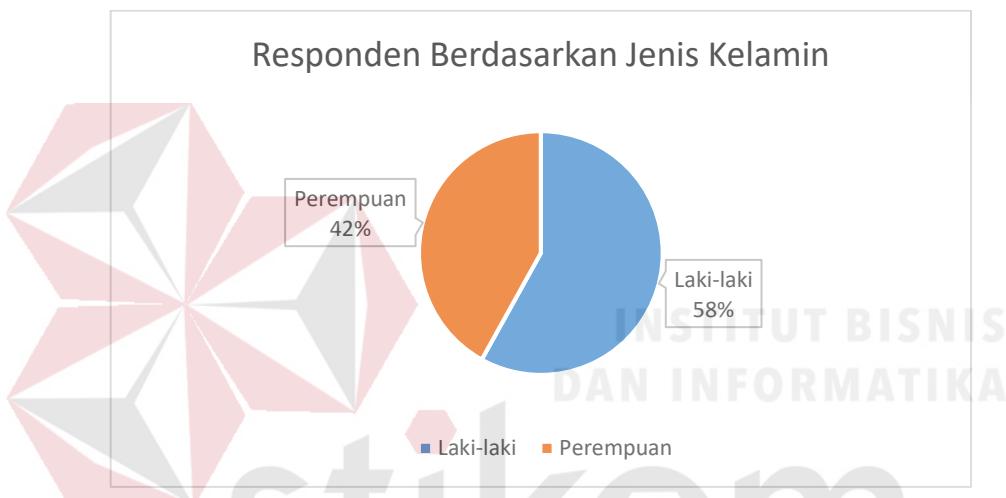
Analisis deskriptif berdasarkan karakteristik responden terbagi menjadi empat yaitu berdasarkan jenis kelamin, usia, status atau pekerjaan, dan pendidikan terakhir responden.

Tabel 4.5 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki	54	58%
2.	Perempuan	39	42%

Tabel 4.5 merupakan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebarluaskan, didapatkan jumlah responden laki-laki sebanyak 54 orang dan responden perempuan sebanyak 39 orang.



Gambar 4.33 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

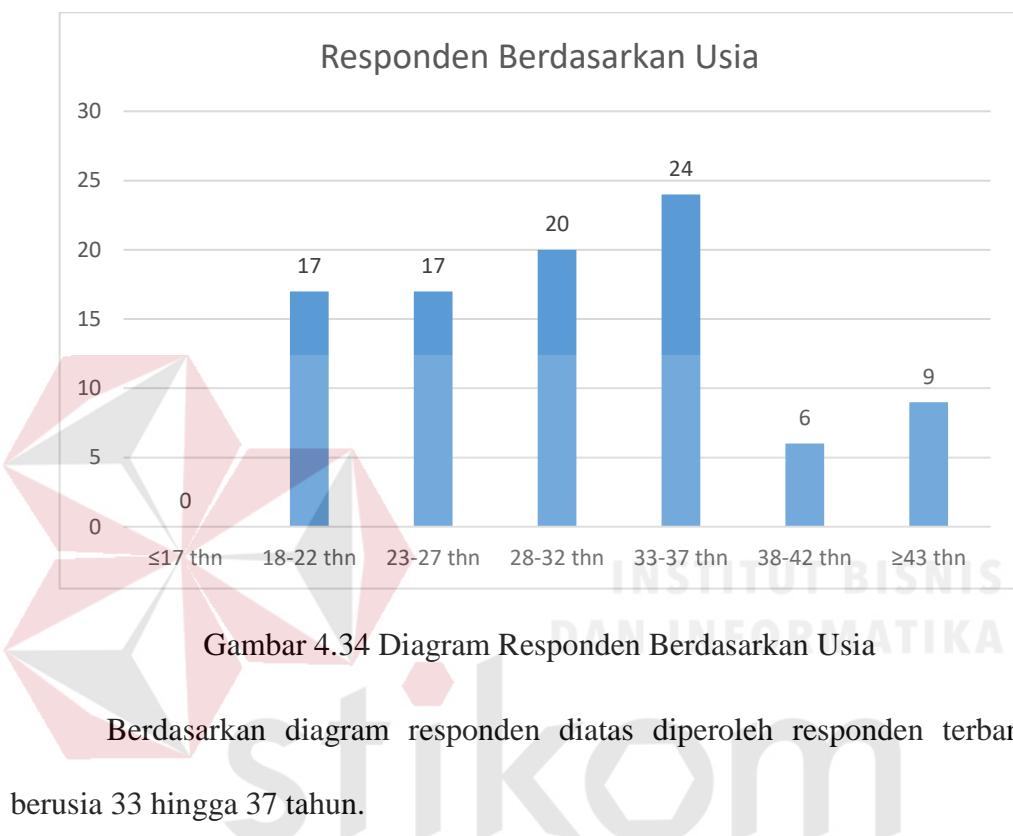
Berdasarkan diagram responden diatas diperoleh persentase responden laki-laki lebih besar yaitu 58% sedangkan responden perempuan 42%.

Tabel 4.6 Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Persentase
1.	≤ 17 tahun	0	0%
2.	18 – 22 tahun	17	18%
3.	23 – 27 tahun	17	18%
4.	28 – 32 tahun	20	22%
5.	33 – 37 tahun	24	26%
6.	38 – 42 tahun	6	6%

7.	≥ 43 tahun	9	10%
----	-----------------	---	-----

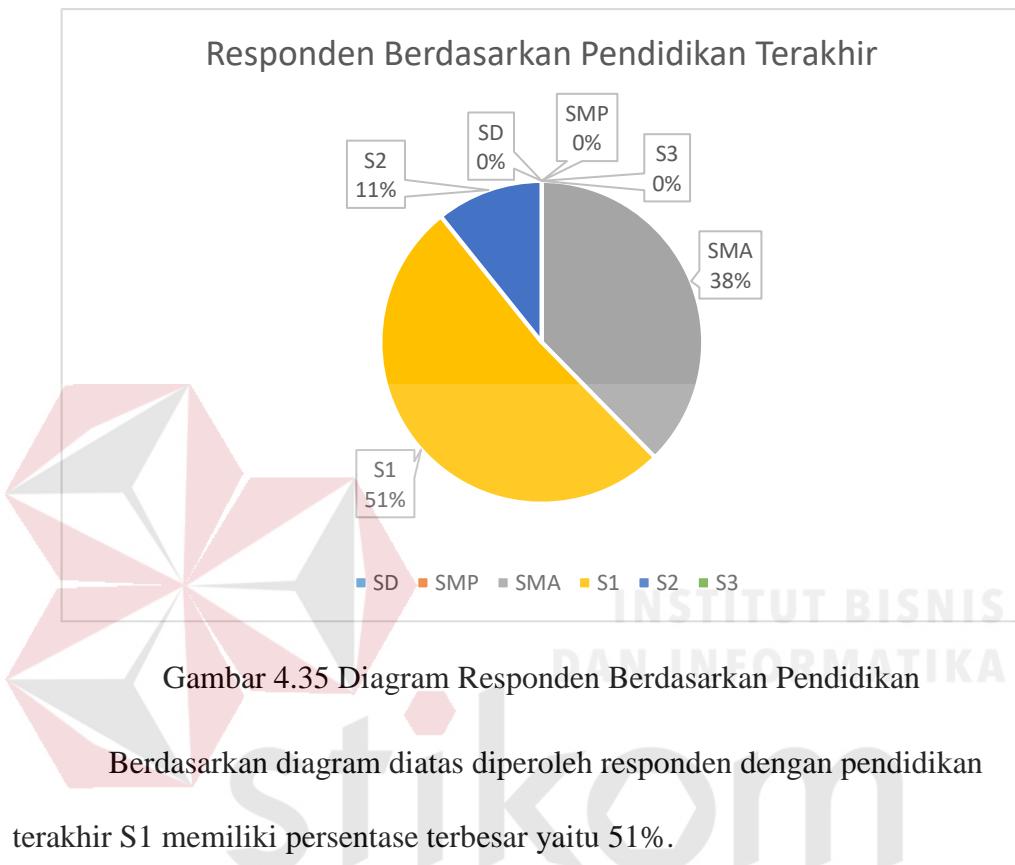
Tabel 4.6 merupakan jumlah responden berdasarkan karakteristik rentang usia dari pengguna *website*.



Tabel 4.7 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

No.	Pendidikan Terakhir	Jumlah	Rata-Rata
1.	SD	0	0%
2.	SMP	0	0%
3.	SMA	35	38%
4.	S1	48	51%
5.	S2	10	11%
6.	S3	0	0%

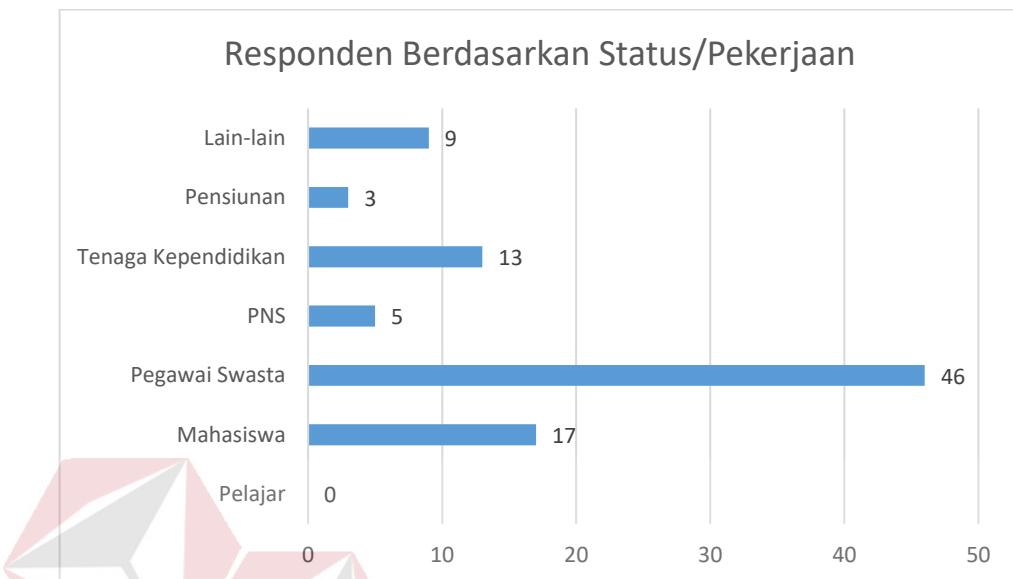
Tabel diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir. Responden dengan pendidikan terakhir S1 memperoleh jumlah terbanyak yaitu 48 orang dari 93 jumlah responden.



Tabel 4.8 Responen Berdasarkan Status/Pekerjaan

No.	Status/Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1.	Pelajar	0	0%
2.	Mahasiswa	17	18%
3.	Pegawai Swasta	46	50%
4.	PNS	5	5%
5.	Tenaga Kependidikan	13	14%
6.	Pensiunan	3	3%
7.	Lain-lain	9	10%

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh responden dengan status/pekerjaan sebagai pegawai swasta memiliki jumlah terbanyak yaitu 46 orang dari 93 responden.



Gambar 4.36 Diagram Responden Berdasarkan Status/Pekerjaan

Dari gambar 4.36 diatas diperoleh jumlah responden berdasarkan status atau pekerjaan terbanyak yaitu pegawai swasta dengan jumlah 46 responden.

2. Tabulasi Hasil Kuesioner

Tabulasi hasil kuesioner berisi frekuensi respon dari setiap indikator serta keterangan apakah bagian tersebut perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas diperoleh nilai *mean* pada setiap indikator. Jika nilai *mean* berada diantara 0 – 2.50 maka perlu dilakukan perbaikan, akan tetapi jika nilai *mean* berada diantara 2.51 – 4 maka tidak perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 4.9 Tabulasi Hasil Kuesioner (sebelum *redesign*)

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	St. Dev	Ket.
		STS	TS	S	SS				
<i>Efficiency</i>									
1.1	Perpindahan <i>pop-up</i> sudah sesuai	1	17	61	14	274	2.95	0.614	-
1.2	Perpindahan tautan (link) sudah sesuai	0	4	59	30	305	3.28	0.539	-
1.3	Pengelompokan menu sudah cukup baik	0	7	68	18	290	3.12	0.508	-
<i>Effectiveness</i>									
2.1	Informasi yang ada pada <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pengguna	1	2	68	22	297	3.19	0.516	-
2.2	Menu dan fitur-fitur yang pada <i>website</i> mencukupi kebutuhan pengguna	1	7	64	21	291	3.13	0.575	-
2.3	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan	33	48	8	4	169	1.82	0.765	Prioritas perbaikan
<i>Satisfaction</i>									
3.1	Tampilan atau desain <i>website</i> cukup menarik	1	23	63	6	260	2.80	0.563	-
3.2	Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i>	19	35	31	8	214	2.30	0.894	Prioritas perbaikan
3.3	Layout/penempatan konten pada <i>website</i> tertata rapi	15	53	24	1	197	2.12	0.673	Prioritas perbaikan
3.4	Ukuran dan jenis <i>font</i> yang digunakan konsisten dan mudah dibaca	0	5	83	5	279	3.00	0.330	-
3.5	Judul halaman sesuai dengan isi halaman	0	1	76	16	294	3.16	0.398	-
3.6	Warna yang digunakan pada <i>website</i> dapat menggambarkan identitas perusahaan	0	4	63	26	301	3.24	0.519	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	St. Dev	Ket.
		STS	TS	S	SS				
3.7	Pemilihan <i>background</i> sudah cukup baik	1	5	72	15	287	3.09	0.503	-
3.8	Ukuran gambar sudah sesuai	42	45	6	0	150	1.61	0.608	Prioritas perbaikan
3.9	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas	35	50	6	2	161	1.73	0.678	Prioritas perbaikan
Productivity									
4.1	Informasi pemesanan dan kode <i>booking</i> yang ditampilkan mudah untuk dimengerti	0	11	74	8	276	2.97	0.453	-
4.2	Tata letak (<i>layout</i>) pada <i>print out</i> informasi pemesanan sudah rapi	1	15	67	10	272	2.92	0.556	-
4.3	Tata tulis pada <i>print out</i> informasi pemesanan sudah rapi dan mudah dipahami	0	8	64	21	292	3.14	0.544	-
Learnability									
5.1	Terdapat keterangan pada setiap tombol	0	1	57	35	313	3.37	0.506	-
5.2	Informasi yang tertera pada <i>website</i> mudah untuk dilihat dan dimengerti	0	4	76	13	288	3.10	0.419	-
5.3	Ikon yang digunakan sudah sesuai	0	6	67	20	293	3.15	0.510	-
5.4	Tulisan pada <i>website</i> terbaca dengan jelas	0	5	63	25	299	3.22	0.529	-
5.5	Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan <i>website</i>	3	23	61	6	256	2.75	0.620	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	St. Dev	Ket.
		STS	TS	S	SS				
5.6	Tidak terdapat kesulitan dalam pengisian form	0	13	68	12	278	2.99	0.521	-
Safety									
6.1	<i>Website</i> menjamin keamanan data pengguna	0	5	78	10	284	3.05	0.400	-
6.2	Setelah memasukkan data pengguna, <i>website</i> menampilkan teks yang meyakinkan pengguna bahwa data yang diinputkan aman	3	14	67	9	268	2.88	0.605	-
Trustfulness									
7.1	Konten yang ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih	0	2	56	35	312	3.35	0.524	-
7.2	<i>Website</i> memberikan informasi berdasarkan dari sumber yang jelas dan dapat dipercaya	0	3	80	10	286	3.08	0.368	-
Accessibility									
8.1	<i>Website</i> mudah untuk dioperasikan	1	24	57	11	264	2.84	0.631	-
8.2	<i>Website</i> memiliki kemudahan navigasi bagi pengguna yang tidak memiliki keterbatasan fisik (normal)	1	12	68	12	277	2.98	0.551	-
8.3	<i>Website</i> memiliki kemudahan navigasi atau menu bagi pengguna yang memiliki keterbatasan fisik buta warna	3	13	67	10	270	2.90	0.609	-
8.4	Tidak diperlukan fitur/menu khusus untuk pengguna buta warna	3	9	60	21	285	3.06	0.673	-

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	St. Dev	Ket.
		STS	TS	S	SS				
<i>Universality</i>									
9.1	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	0	4	60	29	304	3.27	0.534	-
9.2	Informasi yang ditampilkan menggunakan bahasa (Inggris/ Indonesia) yang baik dan benar	2	3	71	17	289	3.11	0.541	-
9.3	Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/ Indonesia)	12	42	38	1	214	2.30	0.704	Prioritas perbaikan
9.4	Istilah yang menggunakan bahasa asing mudah dipahami	1	7	68	17	287	3.09	0.545	-
9.5	Tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah	0	6	53	34	307	3.30	0.586	-
<i>Usefulness</i>									
10.1	<i>Website</i> dapat memenuhi kebutuhan pengguna	0	3	64	26	302	3.25	0.503	-
10.2	Tidak diperlukan kolom <i>searching</i> untuk melakukan pencarian informasi	4	5	48	36	302	3.25	0.747	-

Berdasarkan tabulasi hasil kuesioner diatas, diperoleh 6 indikator dengan nilai *mean* dibawah 2.50. Indikator tersebut nantinya akan dilakukan perbaikan dengan cara mendesain ulang *website*. Tabel 4.10 berikut ini merupakan tabel prioritas perbaikan yang diperoleh dari tabulasi hasil kuesioner.

Tabel 4.10 Prioritas Pebaikan

No.	ID	Indikator	Mean
1.	3.8	Ukuran gambar sudah sesuai	1.61

No.	ID	Indikator	Mean
2.	3.9	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas	1.73
3.	2.3	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan	1.82
4.	3.3	<i>Layout/penempatan</i> konten pada <i>website</i> tertata rapi	2.12
5.	3.2	Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i>	2.30
6.	9.3	Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia)	2.30

4.2 *Modelling*

Pada tahap *modelling* dibuat *user persona* atau model pengguna. *User* yang digunakan berjumlah 5 dari 93 responden yang dijadikan sebagai sampel. Berikut ini merupakan *user persona* yang telah diperoleh.

Tabel 4.11 *User Persona*

USER 1	
Demografi	Tujuan
Usia : 57 Tahun	Melihat tipe kamar dan harganya
Status/Pekerjaan : IT Manager	untuk menentukan pilihan kamar yang akan <i>booking</i> .
Tempat Tinggal : Jakarta	
Aktivitas : Bekerja	
Kebutuhan	
Informasi mengenai fasilitas yang ada di dalam kamar dan fasilitas lain yang ada di lingkungan dalam hotel dan di sekitar hotel.	
Mencari tahu seberapa dekat jarak antara hotel dengan <i>mall</i> , rumah sakit, dan lokasi wisata.	

Kekhawatiran Apabila terjadi bencana yang menyebabkan bangunan hotel terganggu, jaringan listrik terputus, dan jaringan telepon terputus.	Motivasi Ingin mendapatkan pelayanan yang baik, ramah, dan menyenangkan.
Perilaku Utama Mencermati dan memperhatikan informasi apa saja yang ditampilkan di website hotel.	
USER 2	
Demografi Usia : 35 Tahun Status/Pekerjaan : Pengusaha Tempat Tinggal : Bangil Aktivitas : Bekerja	Tujuan Mencari hotel dengan harga terbaik.
Kebutuhan Keterangan fasilitas hotel dan <i>rate</i> harga kamar.	
Kekhawatiran <i>Website</i> tidak <i>up to date</i> apabila terdapat perubahan harga, atau harga pada <i>website</i> tidak sesuai saat melakukan pembayaran langsung di hotel.	Motivasi Menginap di hotel yang nyaman dengan harga terjangkau.
Perilaku Utama Survey harga hotel melalui <i>handphone</i> dan melakukan pemesanan langsung di tempat.	
USER 3	
Demografi Usia : 22 tahun Status/Pekerjaan : UI/UX designer Tempat Tinggal : Surabaya Aktivitas : Bekerja	Tujuan Survey harga, melihat fasilitas, dan membandingkan lokasi hotel dengan lokasi wisata disekitarnya.

Kebutuhan List pilihan hotel, <i>maps</i> untuk melihat lokasi hotel dan sekitarnya.	
Kekhawatiran <i>Payment</i> yang tidak terpercaya. Apabila terjadi kendala tidak dapat melakukan <i>refund</i> .	Motivasi Mencari tempat penginapan untuk beristirahat.
Perilaku Utama Akses <i>website</i> atau aplikasi menggunakan <i>handphone</i> atau laptop untuk mencari hotel, melihat harga dan fasilitas yang dimiliki, serta menyesuaikan harga dengan <i>budget</i> yang dimiliki.	
USER 4	
Demografi Usia : 22 tahun Status/Pekerjaan : UI/UX Designer Tempat Tinggal : Surabaya Aktivitas : Bekerja	Tujuan Mempertimbangkan fasilitas, harga, kenyamanan dan akses ke lokasi wisata.
Kebutuhan List pilihan kamar beserta detail harga, fasilitas dan akses ke suatu tempat.	
Kekhawatiran Sistem <i>booking</i> yang tidak baik (<i>bug</i>). Ada kemungkinan alur yang buruk dari proses <i>booking</i> membuat <i>user</i> menggunakan layanan <i>booking</i> lainnya.	Motivasi Mencari tempat penginapan terbaik dan sesuai dengan kebutuhan.
Perilaku Utama Survey hotel sebelum hari-h dengan menggunakan laptop atau <i>handphone</i> ke <i>website booking</i> terpercaya. Kemudian mempertimbangkan antara kebutuhan dan harga lalu melakukan <i>booking</i> pada pilihan yang terbaik.	
USER 5	
Demografi Usia : 21 Tahun Status/Pekerjaan : Mahasiswa/Android Developer	Tujuan Mencari hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan kerja,

Tempat Tinggal : Surabaya	melihat harga <i>booking</i> hotel dan
Aktivitas : Kuliah/Bekerja	melihat fasilitas yang tersedia.
Kebutuhan	
List pilihan untuk <i>booking</i> hotel dengan lokasi terdekat dengan lokasi tujuan kerja.	
Kekhawatiran Setelah melakukan <i>payment process</i> tidak ada notifikasi bahwa kamar hotel yang <i>dibooking</i> sudah berhasil dibayar.	Motivasi Mencari hotel yang lokasinya terdekat dengan lokasi tujuan kerja serta fasilitas yang dibutuhkan.
Perilaku Utama	
Mengakses <i>website</i> atau aplikasi dengan menggunakan <i>handphone</i> untuk <i>booking</i> hotel, melihat fasilitas yang tersedia dan harga untuk ditinjau.	

4.3 *Requirement Definition*

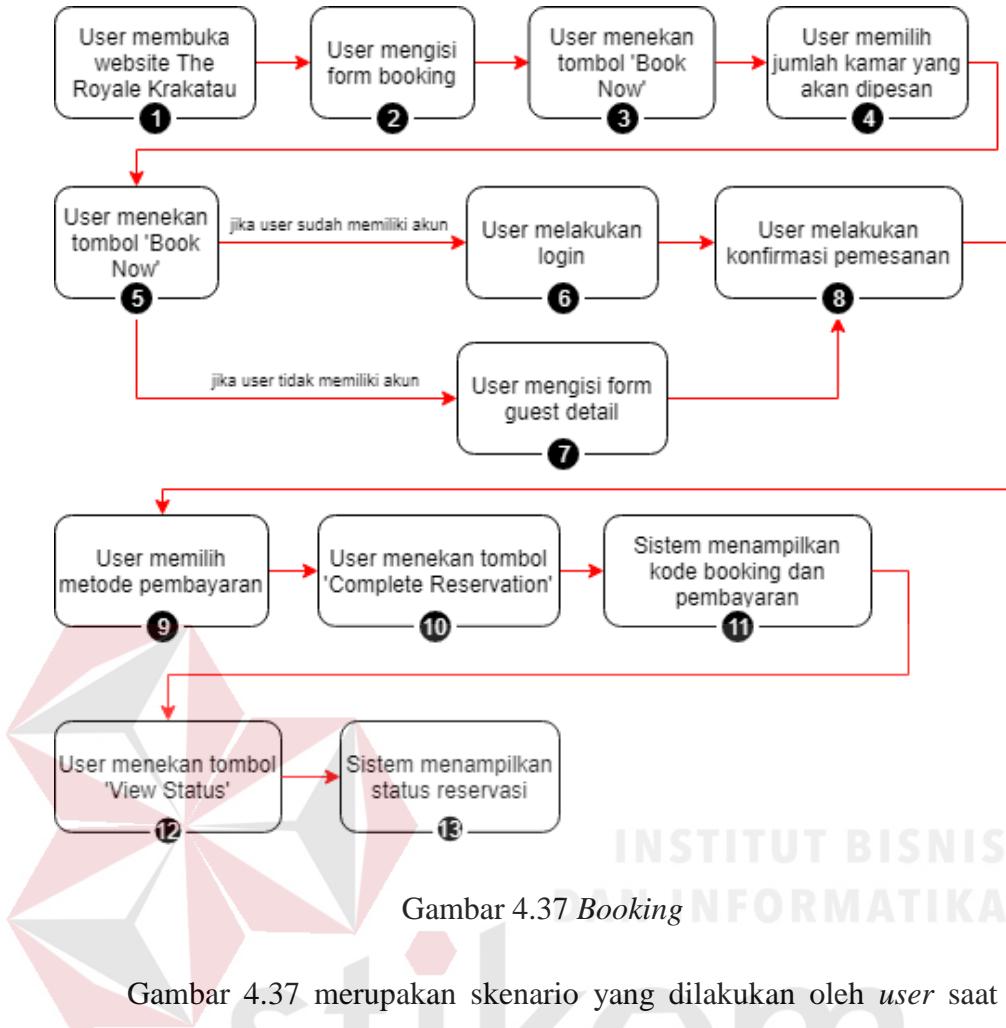
Tahap *requirement* berisi konteks skenario dan kebutuhan informasi yang telah diperoleh dari *user persona* pada tahap *modelling*.

4.3.1 Konteks Skenario

Konteks skenario yang dibuat pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu konteks skenario pada *front-end* dan *back-end website*. Konteks skenario juga dapat diartikan sebagai adegan yang dilakukan *user* secara terstruktur atau berurutan. Konteks skenario berikut ini disusun untuk aktifitas *booking*, *entry data*, *view booking*, dan *view report*.

A. *Booking*

Berikut ini adalah skenario untuk aktifitas *booking* atau pemesanan kamar pada The Royale Krakatau Hotel Cilegon.

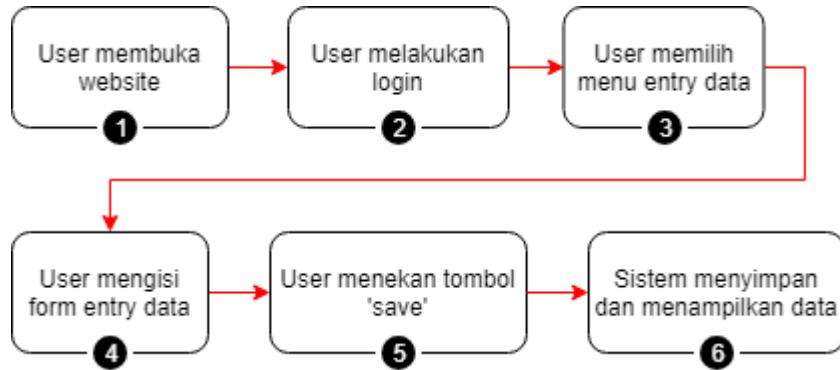


Gambar 4.37 Booking

Gambar 4.37 merupakan skenario yang dilakukan oleh *user* saat akan melakukan proses *booking*. Pada *website* ini *user* diminta *login* setelah mengisi form *booking*. Setelah *user* melakukan konfirmasi reservasi, sistem akan menampilkan kode pembayaran. Kemudian *user* melakukan pembayaran dan sistem menampilkan notifikasi status reservasi.

B. *Entry Data*

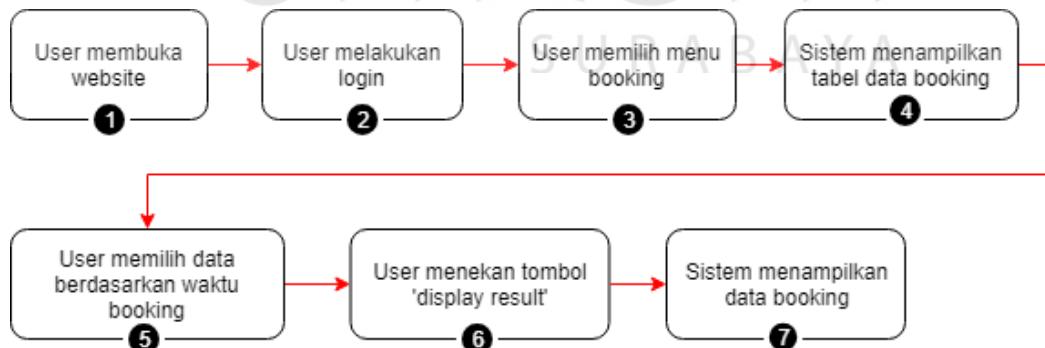
Skenario untuk aktifitas *entry data* yang ditunjukkan oleh gambar 4.38 berikut menunjukkan aktifitas admin saat melakukan *entry data*. Data yang dimaksud berupa data *room & suites*, *mice & dining*, *facilities*, *gallery*, *contact*, *banner*, *promotions*, *about us*, *career* dan *article*.

Gambar 4.38 *Entry Data*

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh admin adalah membuka *website* dengan *link* khusus untuk *back-end* dan melakukan *login*. Untuk melakukan *entry data*, admin harus memilih menu *entry data*. Setelah admin mengisi form *entry data* dan menekan tombol *save*, maka sistem akan menyimpan data tersebut dan admin dapat melihat data yang telah tersimpan pada tabel data.

C. *View Booking*

Aktivitas *view booking* dapat dilakukan oleh admin *website*. Berikut ini merupakan konteks skenario dari proses *view booking*.

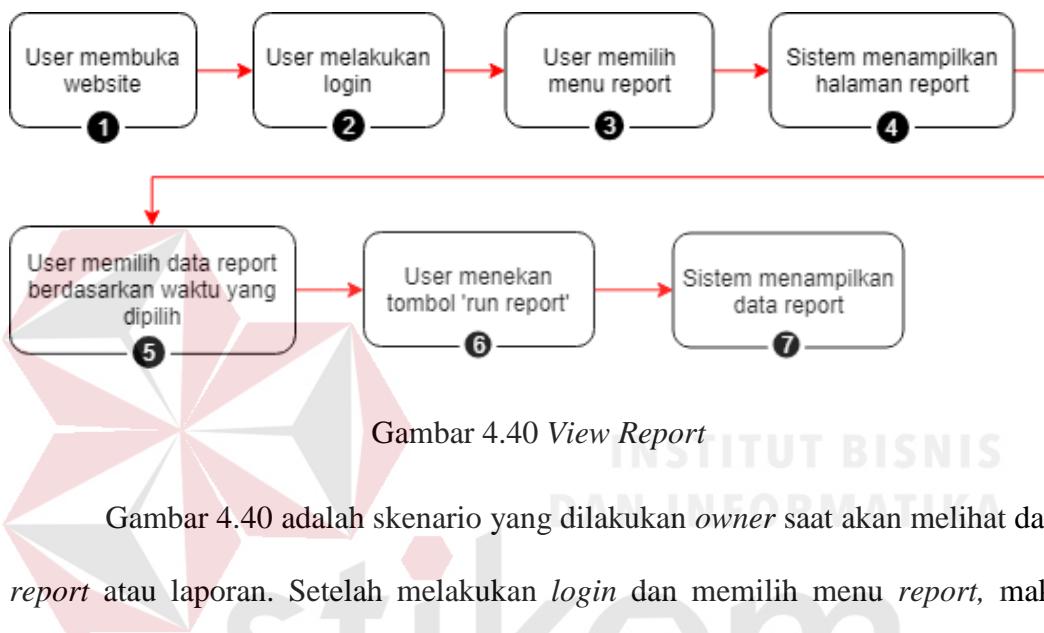
Gambar 4.39 *View Booking*

Gambar 4.39 merupakan skenario yang dilakukan oleh admin saat akan melihat data *booking*. Setelah admin melakukan *login*, admin memilih menu

booking pada *home page* dan memilih data berdasarkan waktu *booking*. Kemudian admin menekan tombol *display result* dan sistem akan menampilkan data *booking*.

D. *View Report*

Berikut ini adalah skenario dari aktifitas *view report* yang dapat dilakukan oleh *owner hotel*.



Gambar 4.40 adalah skenario yang dilakukan *owner* saat akan melihat data *report* atau laporan. Setelah melakukan *login* dan memilih menu *report*, maka sistem akan menampilkan halaman *report*. *Owner* dapat melihat laporan sesuai dengan waktu yang dipilih pada *date picker*. Setelah itu *owner* menekan tombol *run report* dan sistem akan menampilkan *report*.

4.3.2 Kebutuhan Informasi

Tahapan ini berisi informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan dari setiap persona yang diperoleh dari hasil tahapan *modelling*, dan memberikan solusi untuk desain *framework*. Berikut ini merupakan informasi yang dibutuhkan pada *front-end website*.

1. Tipe kamar
2. Harga kamar

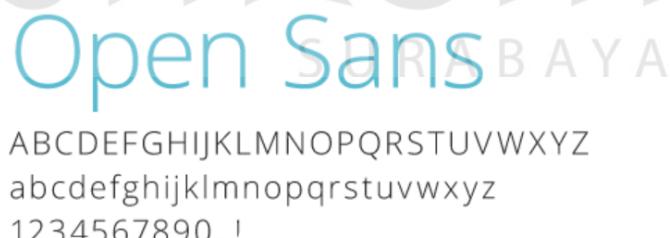
3. Fasilitas kamar
4. Fasilitas hotel
5. Lokasi hotel
6. Peta
7. Status reservasi

Selain itu, pada *back-end website* juga terdapat kebutuhan data yaitu *booking* dan laporan.

4.4 *Framework Definition dan Refinement*

Pada tahapan ini dibuat *wireframe* dari *redesign website* berdasarkan hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya dan dilanjutkan dengan menampilkan hasil dari tahapan *refinement* yaitu *prototype*.

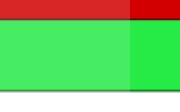
Jenis *font* pada *redesign website* dibuat berdasarkan *font* yang digunakan pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon yang sudah ada yaitu *font Open Sans* dengan *size* 30pt untuk judul halaman dan *size* 15pt untuk isi.



Gambar 4.41 *Font Type*

Warna yang digunakan pada *redesign website* juga mengacu pada *website* The Royale Krakatau Cilegon yang sudah ada. Berikut ini merupakan tabel berisi skema warna beserta kodenya yang digunakan pada *redesign user interface* baik *front-end* maupun *back-end website*.

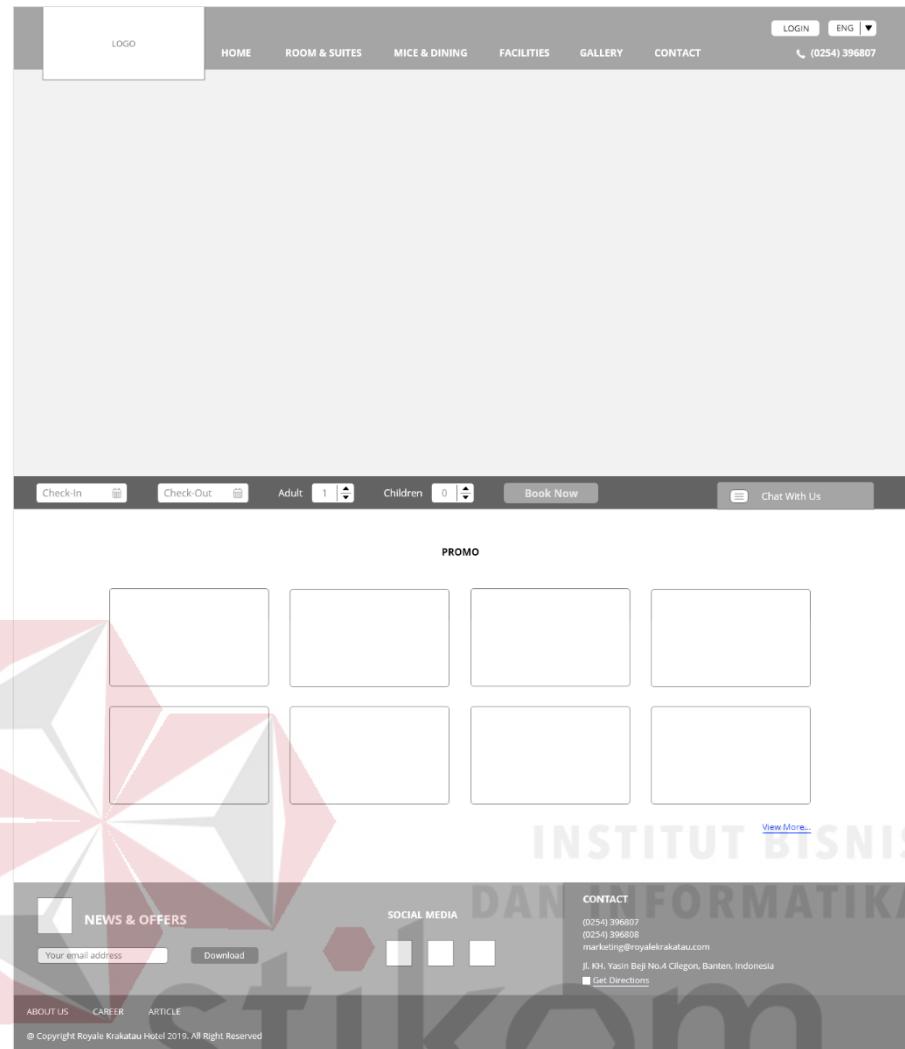
Tabel 4.12 *Color Scheme*

Nama	Kode	Warna
<i>Header, footer, live chat, tombol book now, tombol book a table, tombol download</i>	#800000	
<i>Footer (News & Offers, Social Media)</i>	#A5A5A5	
<i>Footer (Contact)</i>	#808080	
<i>Background, teks putih</i>	#FFFFFF	
Teks hitam	#000000	
Tombol biru	#2680EB	
Tombol oranye	#FF854E	
Tombol merah	#D20000	
Tombol hijau	#26EB47	

4.4.1 *Wireframe dan Prototype Front-end*

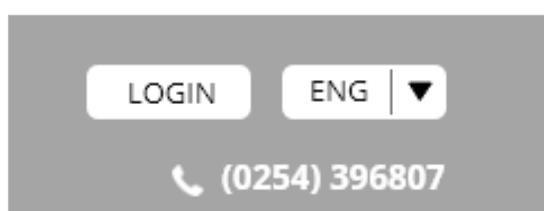
A. *Home Page*

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, permasalahan yang terdapat pada website yang The Royale Krakatau saat ini salah satunya adalah menu utama berupa *dropdown* sangat sulit ditemukan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner (tabel 4.9) dengan ID 2.3, nilai *mean* yang rendah yaitu 1.82 menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan menu utama dikarenakan letaknya yang tersembunyi dan ikon yang tidak menggambarkan fungsi dari menu tersebut.



Gambar 4.42 Wireframe Home Page (1)

Oleh karena itu, pada *redesign* ini menu utama diletakkan pada *navigation bar* yang berjajar horizontal dibagian atas website. Sehingga saat membuka website, pengguna langsung dapat melihat menu tersebut dan apabila pengguna melakukan *scroll*, menu tersebut tidak akan hilang (*fix position*).



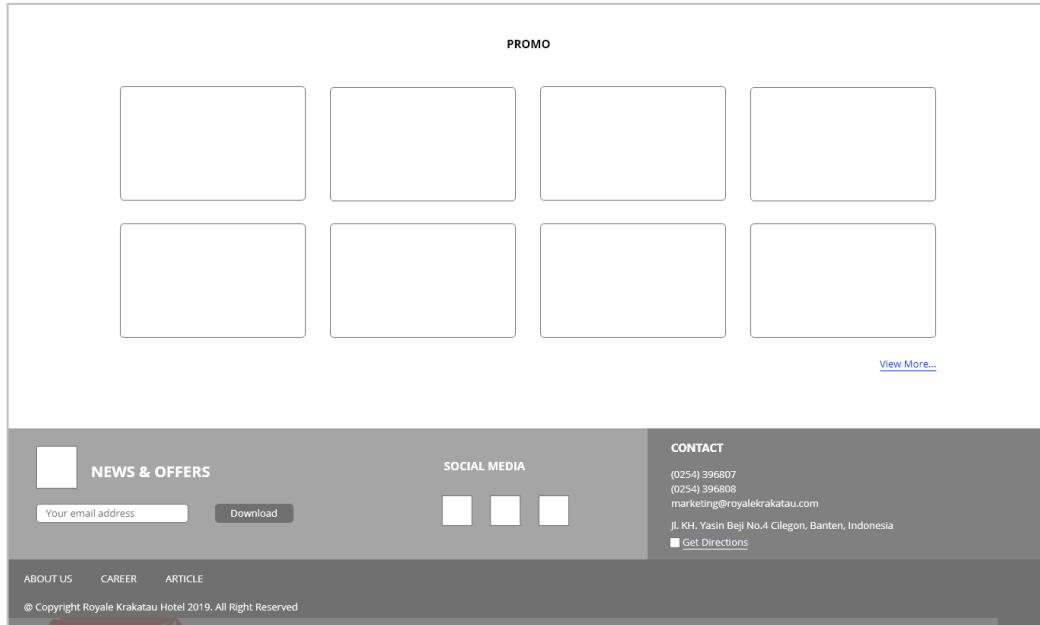
Gambar 4.43 Wireframe Navigation Bar

Pada bagian kanan *navigation bar (navbar)*, beberapa teks dihilangkan kecuali nomor telepon hotel. Hal ini dikarenakan tulisan tersebut termasuk dalam fasilitas hotel dan sudah dicantumkan pada bagian fasilitas. Pihak IT dari The Royale Krakatau Hotel juga menyatakan bahwa nomor telepon sangat penting sehingga harus diletakkan di setiap halaman pada bagian *header website* agar *user* dapat mengetahui *contact person* dengan mudah.

Selain itu juga pengaturan untuk mengubah bahasa yang sebelumnya terlihat seperti teks dan bukan tombol diubah menjadi *combo box*. Tombol *login* juga ditambahkan untuk memudahkan *user* melakukan *login* tanpa harus melalui proses *booking* terlebih dahulu.



Pada gambar 4.44 fitur *live chat* ditampilkan dalam bentuk *minimize* dikarenakan sebelumnya fitur tersebut muncul dengan ukuran yang cukup besar hingga menutup sebagian tombol *booking*, dan mengganggu tampilan *website*. Dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.2 memiliki nilai *mean* yang rendah yaitu 2.30. Oleh karena itu perbaikan dilakukan dengan menggeser menu *booking* menjadi rata kiri agar tombol *booking* tidak tertutup oleh *pop-up live chat*. Selain itu, fitur *number of guest* atau jumlah tamu juga dirubah dari *combo box* menjadi *spin box*. Hal ini dikarenakan *options* yang muncul dari *combo box* sebelumnya tidak terlihat karena tertutup layar monitor sehingga pengguna harus melakukan *scroll down* untuk melihat *option* tersebut.

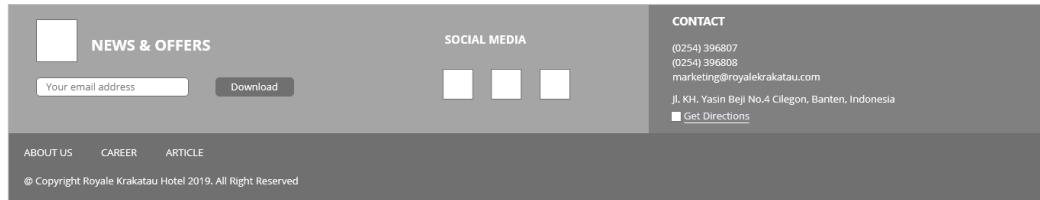


Gambar 4.45 *Wireframe Home Page (2)*

Gambar 4.45 merupakan sebagian tampilan dari *wireframe home page*.

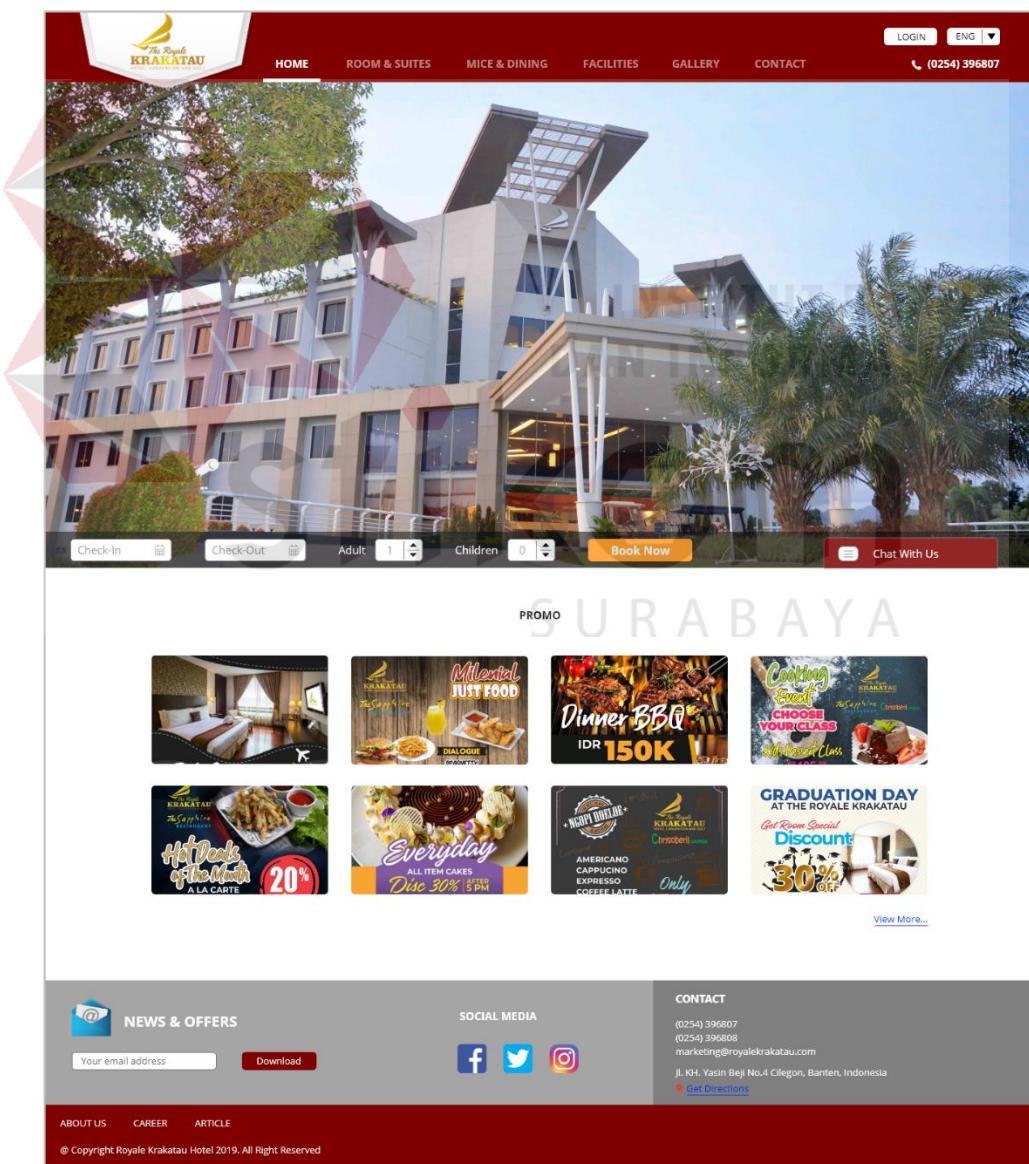
Berdasarkan tabulasi hasil kuesioner, indikator dengan ID 3.3 memiliki nilai *mean* rendah yaitu 2.12. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak (*layout*) website tidak tertata rapi. Selain itu, indikator dengan ID 3.9 juga memiliki *mean* rendah yaitu 1.73 yang menunjukkan bahwa pengguna masih harus melakukan *scroll* ke kanan dan kiri karena ukuran konten yang melebihi batas monitor. *Layout* konten promo tersebut diletakkan dengan batas kiri yang lebih besar daripada batas kanan antara konten dengan monitor, sehingga konten terpotong dan pengguna harus melakukan *scroll* ke kanan untuk melihat konten secara penuh.

Pada *redesign* ini konten promo diletakkan pada *center* halaman sehingga *layout* terlihat rapi, konten promo tidak terpotong pada monitor, dan pengguna tidak perlu melakukan *scroll* ke kanan dan kiri. Selain itu ditambahkan *link view more* untuk melihat konten promosi lebih banyak di halaman *promotions*.



Gambar 4.46 Wireframe Footer

Pada bagian *footer* sebelum *redesign* konten dan teks tidak tertata rapi dan terdapat informasi yang ditulis berulang, hal tersebut dapat dibuktikan pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.3.

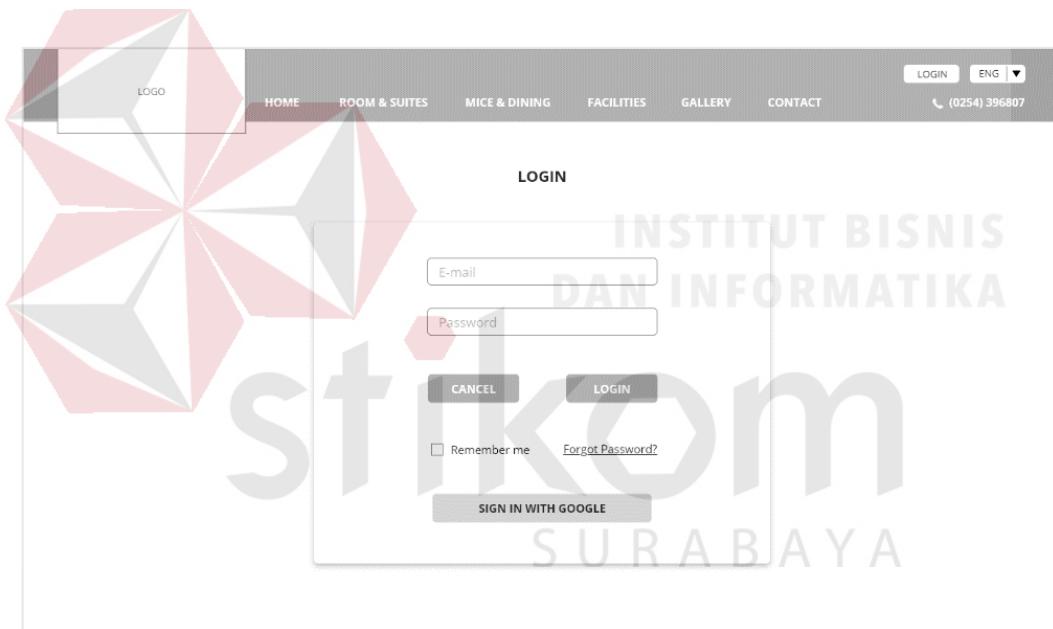


Gambar 4.47 Prototype Home Page

Pada *redesign footer*, konten *news & offer* dan *social media* dipisah agar terlihat lebih rapi. Nomor telepon dan *email* yang terletak pada pojok kanan bawah juga dihilangkan karena sudah terdapat pada konten yang berada tepat diatasnya yaitu *contact*.

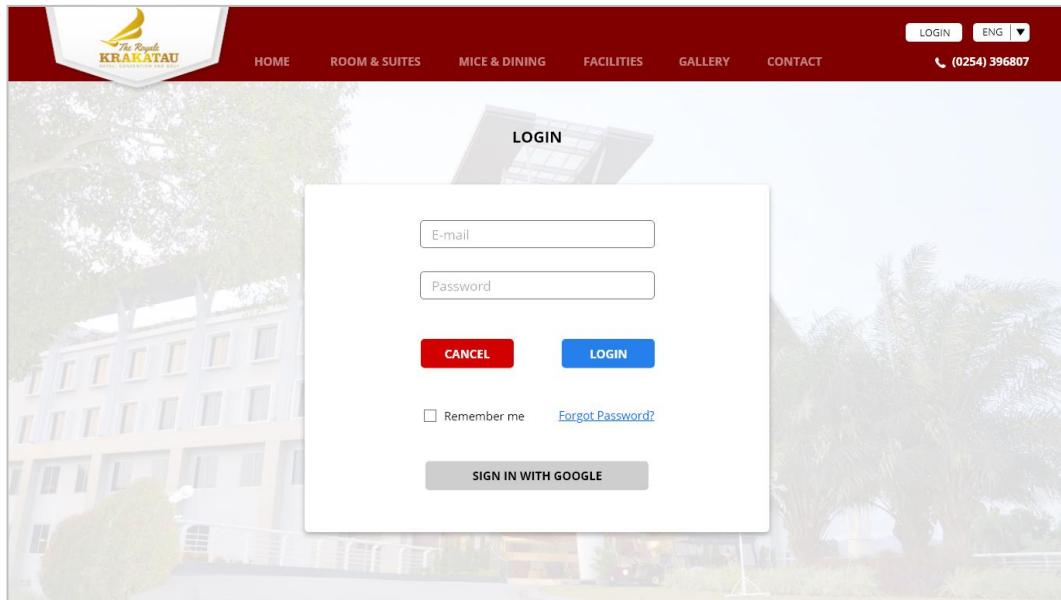
B. *Login*

Wireframe login yang ditunjukkan oleh gambar 4.48 berikut ini merupakan fitur yang ditujukan untuk *user* yang sudah memiliki akun. Halaman *login* akan tampil apabila *user* menekan tombol *login* yang terdapat pada *navbar*.



Gambar 4.48 *Wireframe Login*

Jika *user* memasukkan *email* dan *username* yang telah terdaftar dan berhasil melakukan *login*, maka *user* akan diarahkan ke *home page*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* halaman *login*.

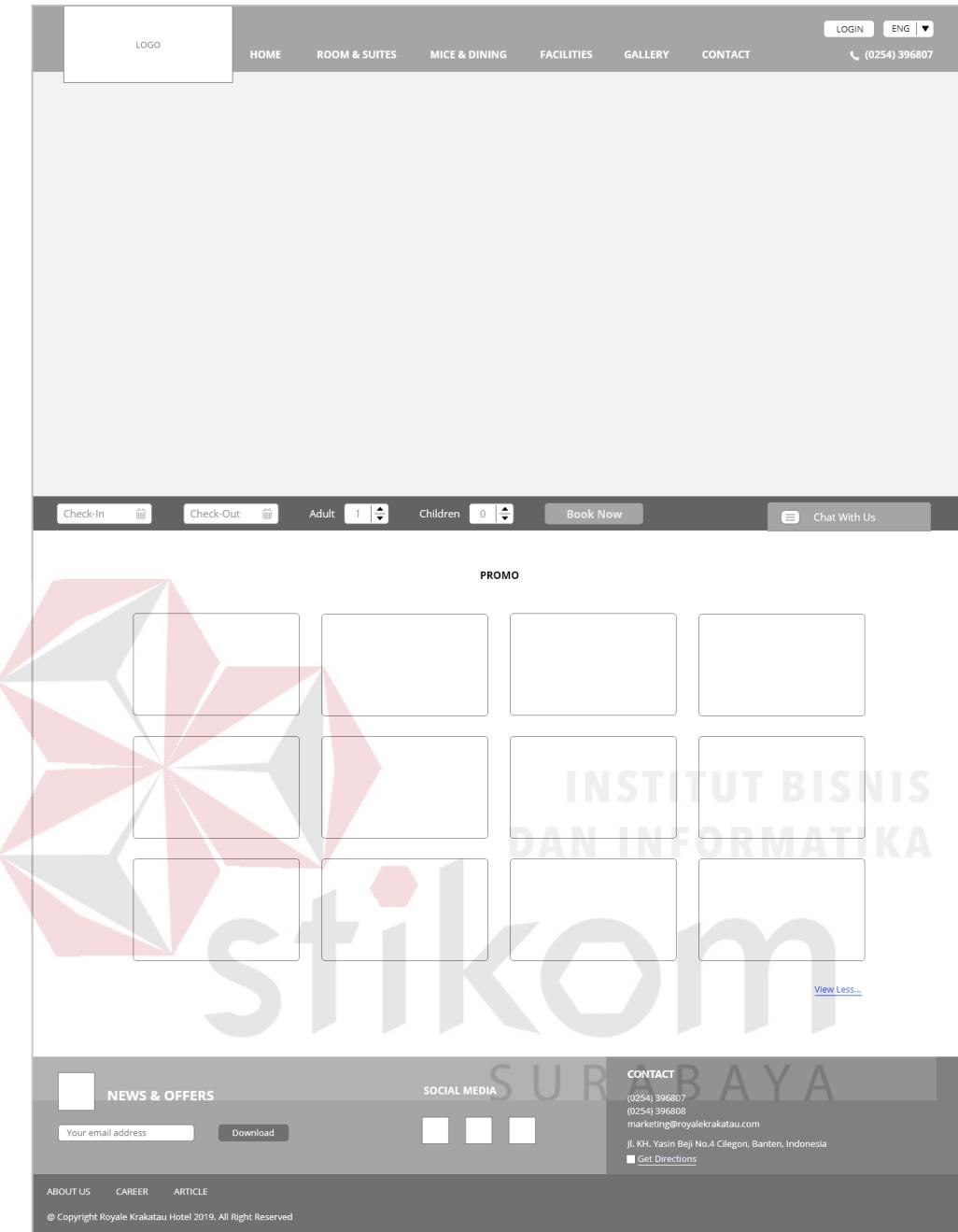


Gambar 4.49 *Prototype Login*

Pada halaman *login* apabila *user* menekan tombol *cancel* maka akan kembali ke *home page*. Selain itu terdapat *check box* *remember me* yang berfungsi untuk menyimpan *email* dan *password user*, *link forgot password* apabila *user* lupa *password*, dan tombol *sign in with google* untuk langsung melakukan *sign in* dengan menggunakan akun Google.

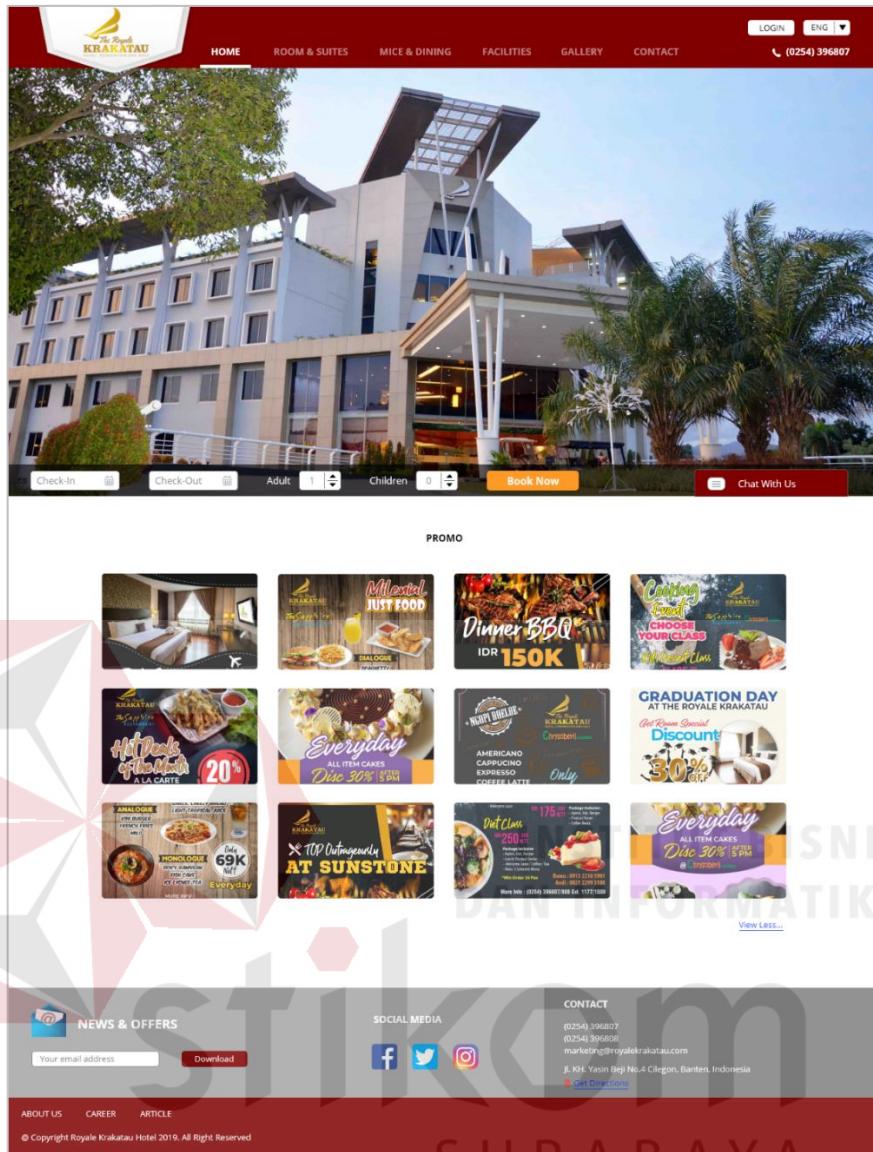
C. *Promotions*

Halaman *promotions* pada *website* akan tampil apabila *user* menekan *link View More* yang terletak di bagian bawah konten *promotions* pada *home page*. *Link* tersebut berfungsi untuk melihat konten promo lebih banyak. Berkaitan dengan *redesign* yang ditunjukkan pada gambar 4.45, konten promo dibuat hanya berisi delapan konten dan berjajar horizontal 4 x 2 dan diletakkan di tengah *layout website* agar penempatan konten tertata rapi.



Gambar 4.50 *Wireframe Promotions*

Apabila *user* ingin melihat konten lebih sedikit maka *user* hanya perlu menekan *link view less*, maka jumlah konten promo akan kembali seperti semula yaitu delapan konten. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *promotions*.

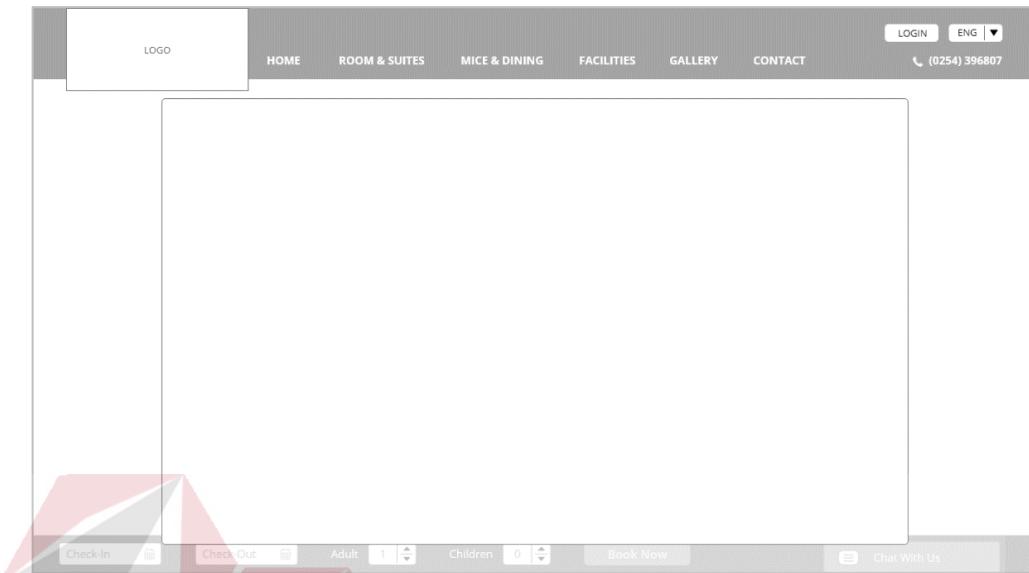


Gambar 4.51 Prototype Promotions

D. Detail Promotions

Halaman *detail promotions* pada *website* saat ini memiliki ukuran gambar yang sangat besar, hal tersebut dapat dibuktikan pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.8 dengan nilai *mean* yang sangat rendah yaitu 1.61. Selain itu, keterangan yang sudah tertulis didalam poster ditulis ulang pada bagian bawah poster. Oleh karena itu pada *redesign* ini halaman *detail promotion* diubah menjadi *pop-up* yang hanya berisi poster promo dengan ukuran yang lebih kecil. Hal

tersebut ditujukan agar informasi pada poster dapat terbaca dengan jelas dan *user* tidak perlu melakukan *scroll down* untuk melihat poster secara utuh pada monitor.



Gambar 4.52 Wireframe Detail Promotions

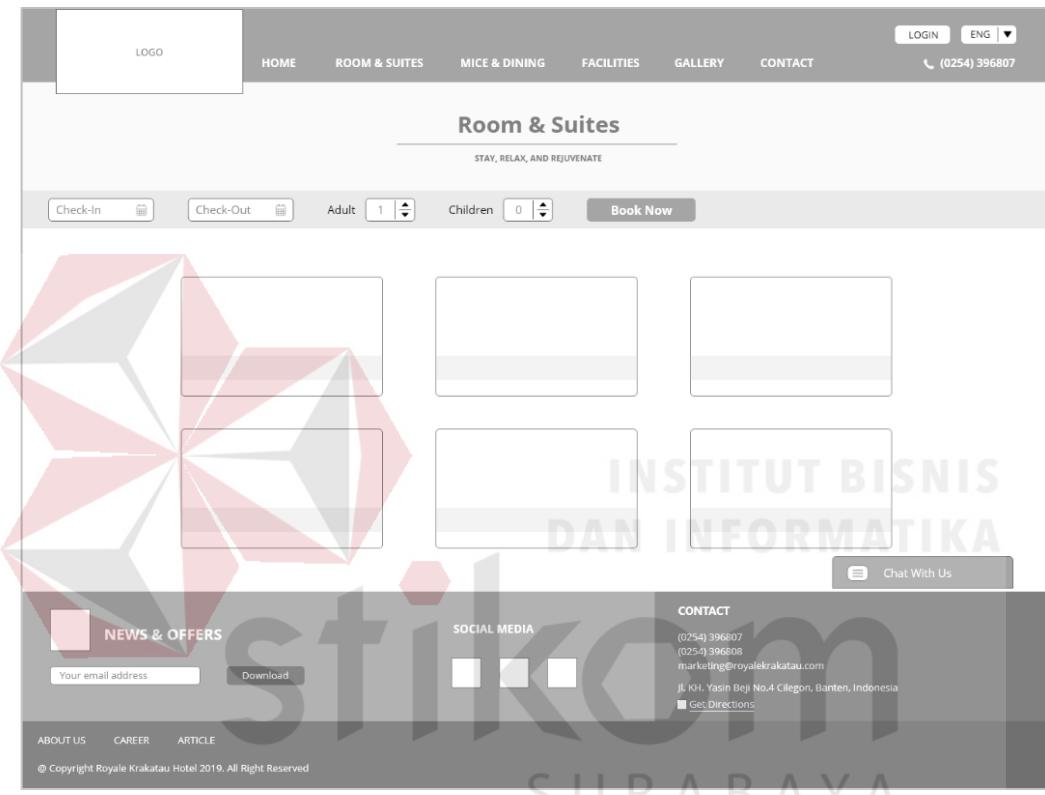
Keterangan berupa teks yang terletak dibawah konten *promotions* dihapus karena keterangan tersebut sudah tertulis dengan jelas didalam poster. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *detail promotions*.



Gambar 4.53 Prototype Detail Promotions

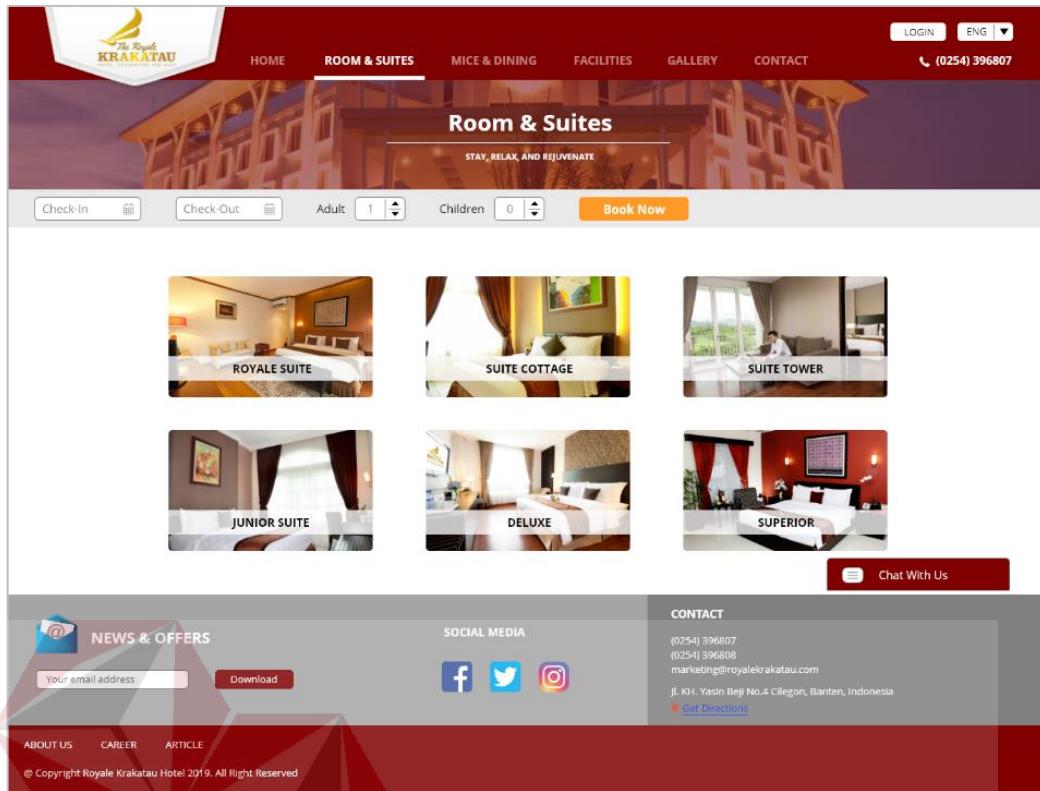
E. Room & Suites

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, nilai *mean* pada indikator dengan ID 3.8 memiliki nilai yang rendah yaitu 1.61. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat konten gambar dengan ukuran yang tidak sesuai atau terlalu besar pada halaman *room & suites*.



Gambar 4.54 Wireframe Room & Suites

Ukuran konten yang terlalu besar menyebabkan *user* tidak dapat melihat gambar secara utuh dan harus melakukan *scroll down* berulang kali. Oleh karena itu pada *redesign* ini konten disusun 3 x 2 agar *user* dapat melihat semua tipe kamar dalam monitor tanpa harus melakukan *scrolling* terlalu banyak. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *room & suites*.



Gambar 4.55 Prototype Room & Suites

F. Detail Room & Suites

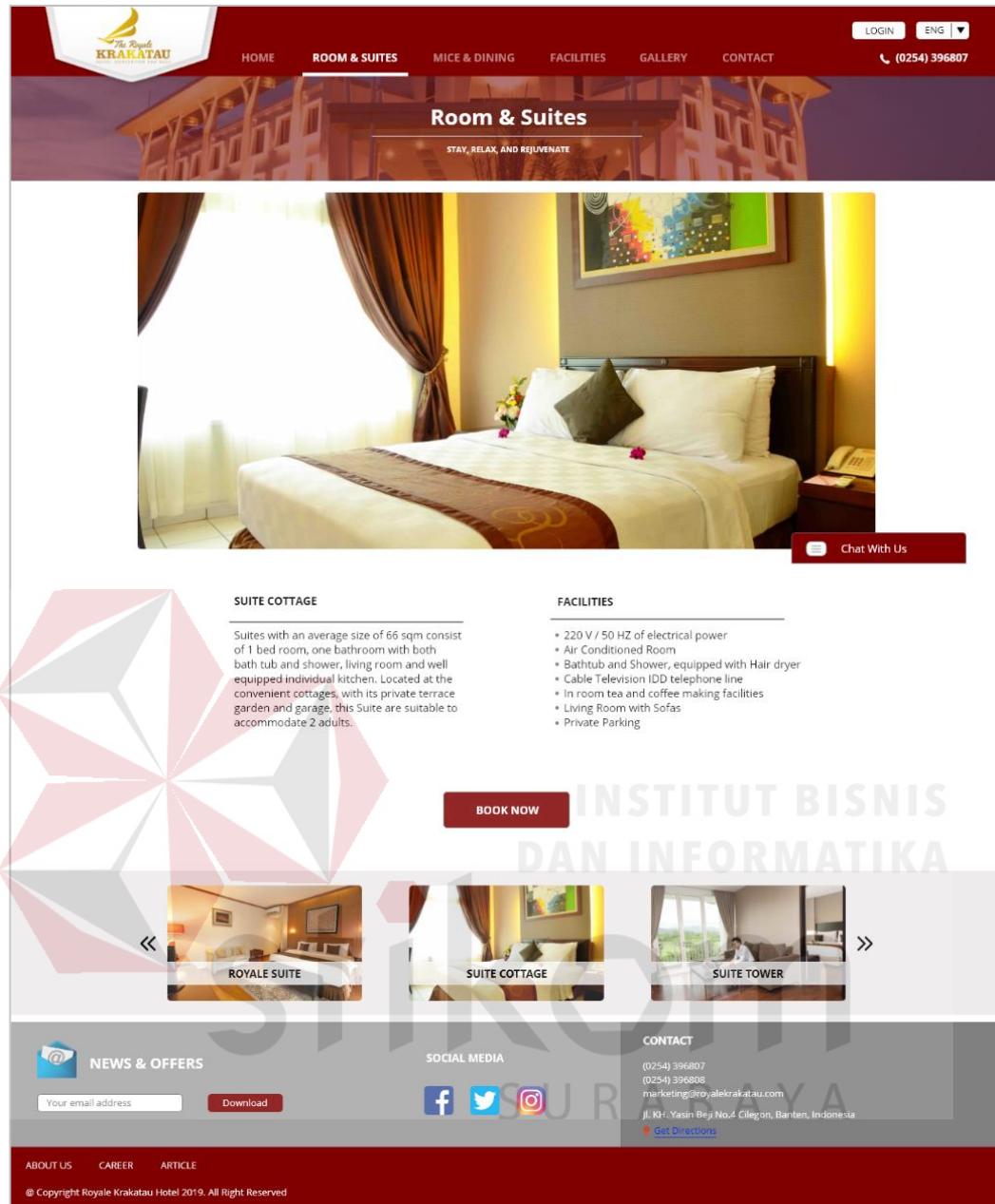
Pada tabulasi hasil kuesioner, indikator dengan ID 3.8 memiliki nilai *mean* rendah yaitu 1.61. Hal tersebut menunjukkan bahwa ukuran konten yang terdapat pada halaman *detail room & suites* terlalu besar sehingga konten terpotong dan pengguna harus melakukan *scroll down* agar dapat melihat keseluruhan isi konten.

Perbaikan pada halaman *detail room & suites* dilakukan dengan cara memperkecil ukuran konten agar tidak terpotong pada layar monitor dan pengguna dapat langsung melihat gambar secara penuh tanpa harus melakukan *scroll down* terlebih dahulu.



Gambar 4.56 Wireframe Detail Room & Suites

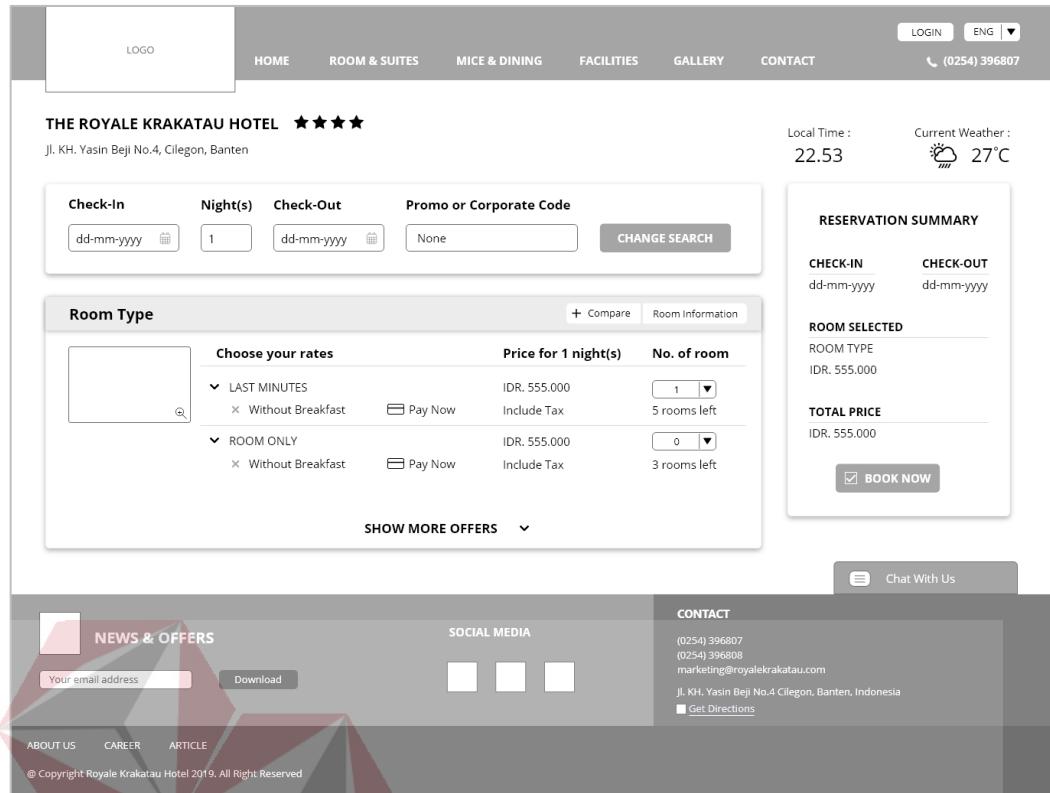
Detail konten *room & suites* berisi keterangan dari masing-masing *room type* beserta fasilitasnya. Sebelumnya konten tersebut tidak tertata rapi, tombol *Book Now* juga berada diantara gambar dan keterangan. Oleh karena itu pada *redesign* ini dilakukan perbaikan dengan memisahkan keterangan dan fasilitas menjadi dua kolom agar terlihat lebih rapi dan mudah dipahami. Selain itu, dibagian bawah detail juga ditambahkan *menu sliding* yang berfungsi untuk melihat detail dari *room type* lainnya tanpa harus menekan tombol *back*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *detail room & suites*.



Gambar 4.57 Prototype Detail Room & Suites

G. Booking

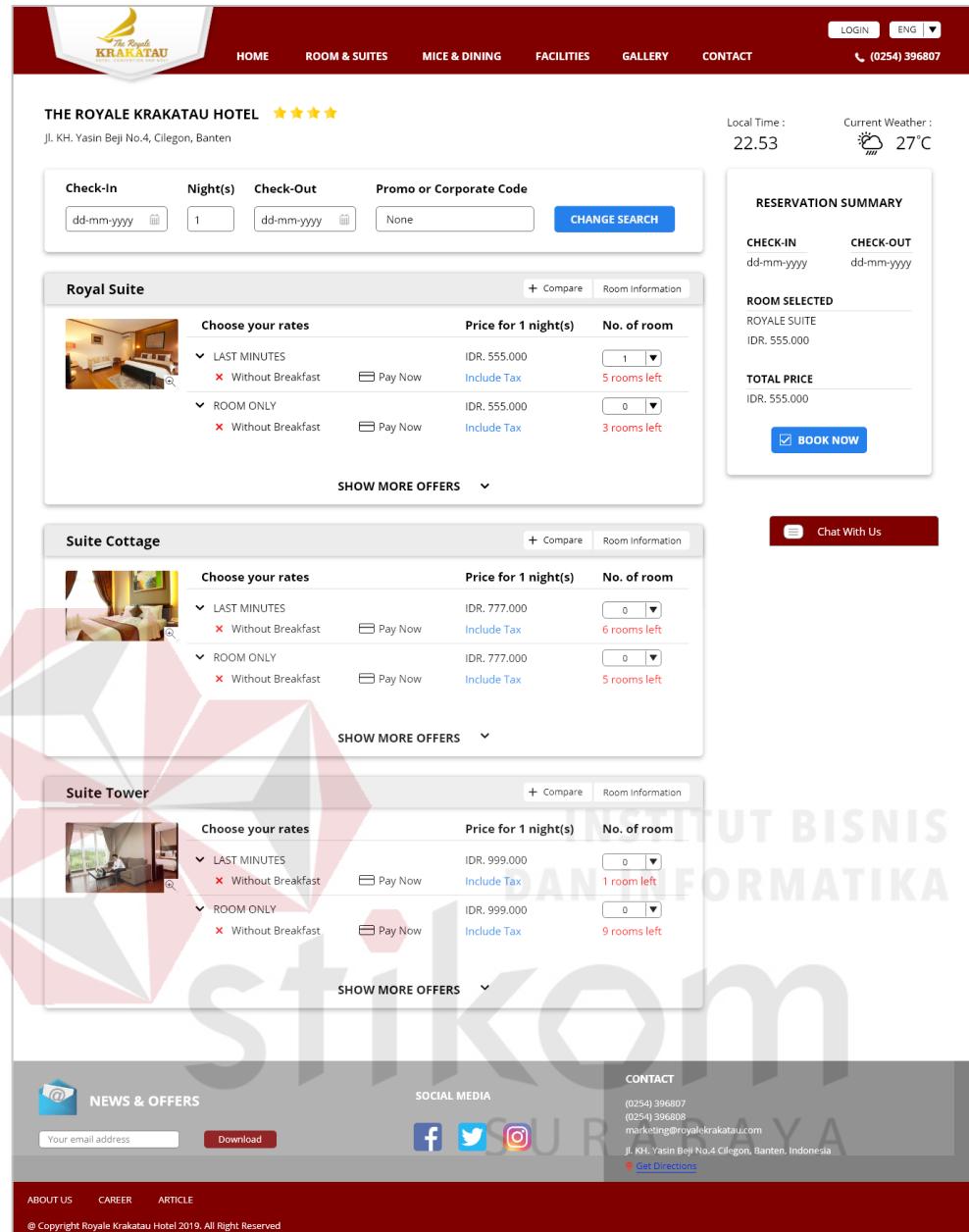
Pada halaman beranda (*home page*), *room & suites* dan *detail room & suites* terdapat tombol *book now*, apabila *user* menekan tombol tersebut maka akan tampil halaman *show rates* sebagai berikut.



Gambar 4.58 Wireframe Show Rates

Pada halaman *show rates* yang terdapat tabel berisi tanggal *check in*, *check out*, lama menginap dan kode promo. Selain itu, *user* juga dapat memilih tipe kamar, jumlah kamar, dan melihat ringkasan reservasi pada tabel *reservation summary* yang terletak dibagian kanan *website*.

Halaman *show rates* sebelum di *redesign* memiliki desain *user interface* yang berbeda dan tidak konsisten dengan halaman *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon sebelumnya. Oleh karena itu pada *redesign* ini ditambahkan *header* dan *footer* yang sama untuk menjaga konsistensi desain *user interface* pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.



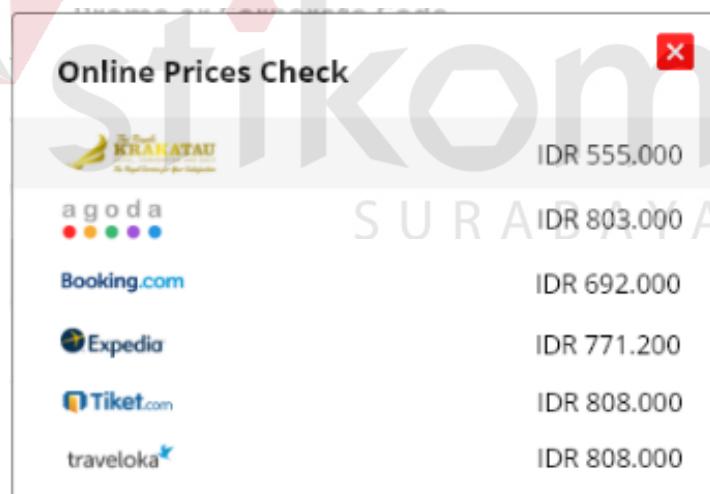
Gambar 4.59 Prototype Show Rates

Pada halaman *show rates* sebelum dilakukan *redesign*, terdapat dua tombol yang memiliki fungsi yang sama yaitu *compare rates*. Oleh karena itu pada *redesign* ini fitur *compare rates* yang terletak *fix position* di bagian kanan bawah dihilangkan dan diubah menjadi fitur *live chat* agar konsisten dengan *website* The Royale Krakatau.



Gambar 4.60 *Wireframe Compare Rates*

Fitur *compare rates* diletakkan pada tombol yang sejajar dengan *room type* dan tombol *room information*. Tombol *compare* tersebut berfungsi untuk menampilkan *pop-up* berisi perbandingan harga kamar pada beberapa *website* sebagai berikut.



Gambar 4.61 *Prototype Compare Rates*

Berkaitan dengan tombol *book now* pada halaman *show rates*, apabila *user* belum melakukan *login* di awal dan menekan tombol tersebut maka akan tampil halaman *register-login* seperti yang ditunjukkan oleh gambar berikut ini.

Gambar 4.62 Wireframe Register-Login

Jika *user* telah memiliki akun maka *user* hanya perlu menekan tombol *sign in with google* atau *I have an account* dan memasukkan *password*.

Gambar 4.63 Prototype Register-Login

Namun jika *user* belum memiliki akun maka *user* perlu melakukan *register* dengan cara mengisi form yang tersedia dan menekan tombol *confirm reservation*. Setelah *user* berhasil melakukan *login* maupun *register*, sistem akan menampilkan halaman *guest information* sebagai berikut.

Gambar 4.64 Wireframe Guest Information

Pada halaman tersebut terdapat form yang berisi informasi tamu hotel yang sebelumnya sudah diisi oleh *user*. Jika data tersebut sudah benar, maka *user* perlu memberikan konfirmasi dengan cara menekan tombol *confirm reservation* yang sudah ada di bagian bawah form.

Redesign juga dilakukan dengan menambahkan tombol *cancel* pada halaman *register-login* dan *guest information*, karena pada *website* sebelumnya tidak terdapat tombol *cancel* untuk melakukan pembatalan aksi yang telah dilakukan sehingga harus kembali lagi melalui menu utama. Pada dua halaman

tersebut juga dilakukan perbaikan pada konten *reservation summary* yang awalnya terdapat informasi yang ditulis berulang kali lalu disederhanakan. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *guest information*.

Gambar 4.65 Prototype Guest Information

Jika *user* telah menekan tombol *confirm reservation* pada halaman *guest information*, selanjutnya sistem akan menampilkan *reservation summary*. Pada halaman tersebut berisi rekap data *booking* yang telah diisi oleh *user* serta pilihan metode pembayaran untuk melanjutkan proses transaksi.

Pada halaman *reservation summary* sebelum *redesign*, informasi *total room charges* ditulis sebanyak tiga kali, *rate description* dan *cancellation policy* tidak jelas karena letak teksnya. Oleh karena itu pada *redesign* ini *total room charges* diubah menjadi satu kali, *rate description* dan *cancellation policy* juga diubah letaknya dan ditambahkan simbol titik dua agar mudah dipahami oleh *user*.

Gambar 4.66 Wireframe Reservation Summary

Apabila semua kolom telah terisi dan *user* telah memilih metode pembayaran, langkah selanjutnya ialah dengan melakukan klik pada *checkbox* yang tersedia untuk memastikan bahwa *user* telah membaca dan menerima *terms and condition* dan kemudian menekan tombol *complete reservation*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *reservation summary*.

THE ROYALE KRAKATAU HOTEL ★★★★
Jl. KH. Yasin Beji No.4, Cilegon, Banten

Local Time : 22.53 Current Weather : 27°C

Currency : Indonesian Rupiah (IDR)

RESERVATION SUMMARY

GUEST INFORMATION

GUEST NAME : Ms. Tresnamayu	CHECK-IN DATE : 22-03-2019	CHECK-OUT DATE : 23-03-2019
---------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

ROOM CHARGES

JUNIOR SUITE

Date Stay	Rate Plan	Breakfast	Price per Night
22-03-2019	Room Only	Not Include	IDR 555.000
		TOTAL	IDR 555.000

Voucher Code **APPLY** IDR 0

TOTAL PRICE **IDR 555.000**

RATE DESCRIPTION & CANCELLATION POLICY CONDITION

JUNIOR SUITE - Room Only

Rate Description : Room Only
Cancellation Policy : Non Refundable

Special Request (Optional)
Pool View

PAYMENT CHANNEL

Bank Transfer
 Credit Card
 ATM Mandiri

I have read and accepted the terms and condition of the privacy policy and I accepted the rete conditions.

COMPLETE RESERVATION

NEWS & OFFERS
Your email address Download

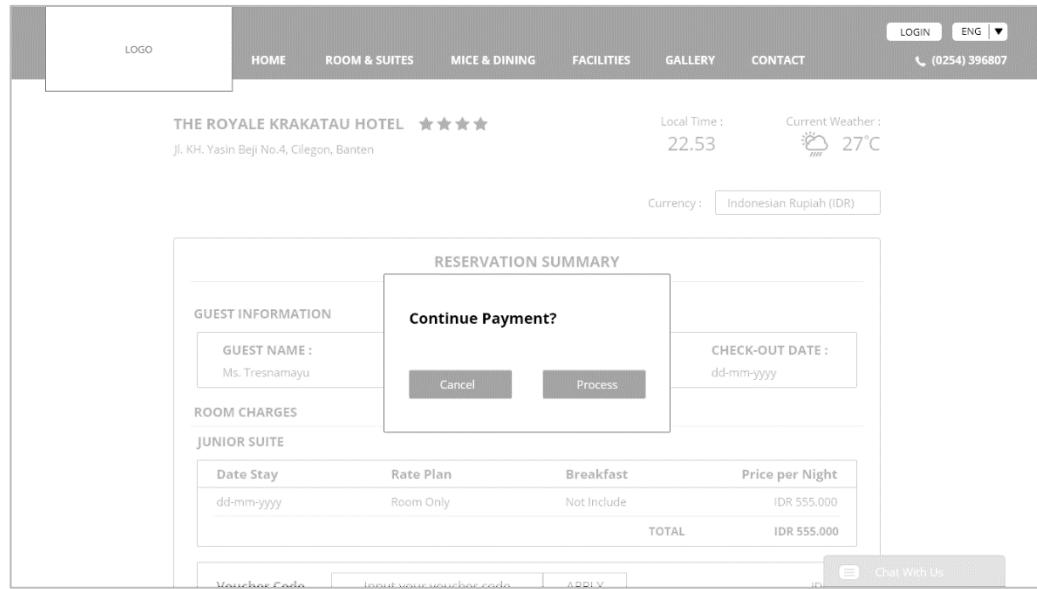
SOCIAL MEDIA

CONTACT
(0254) 396807
(0254) 396808
marketing@royalekrakatau.com
Jl. KH. Yasin Beji No.4 Cilegon, Banten, Indonesia
[Get Directions](#)

ABOUT US CAREER ARTICLE
© Copyright Royale Krakatau Hotel 2019. All Right Reserved

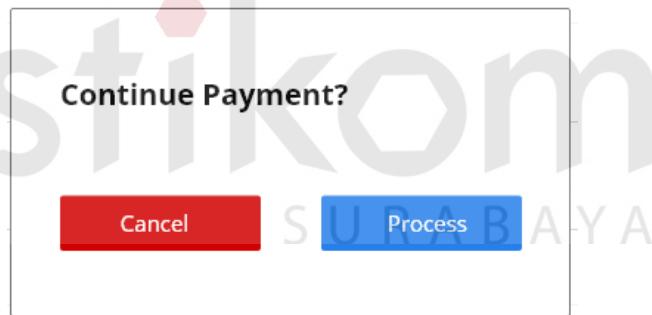
Gambar 4.67 Prototype Reservation Summary

Setelah menekan tombol *complete reservation*, sistem akan menampilkan *pop-up* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.68 untuk konfirmasi dan melanjutkan ke proses *payment*.



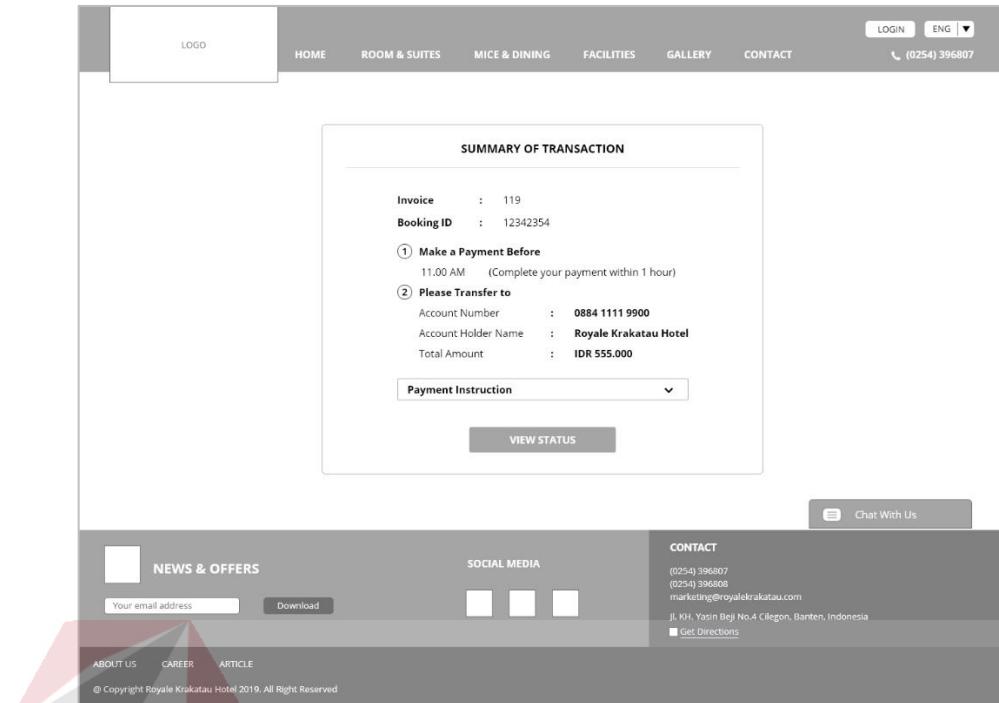
Gambar 4. 68 Wireframe Payment Confirmation

Redesign yang dilakukan yaitu dengan menyederhanakan *pop-up* dengan menghilangkan keterangan dibawah teks *continue payment*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari *pop-up payment confirmation*.



Gambar 4.69 Prototype Payment Confirmation

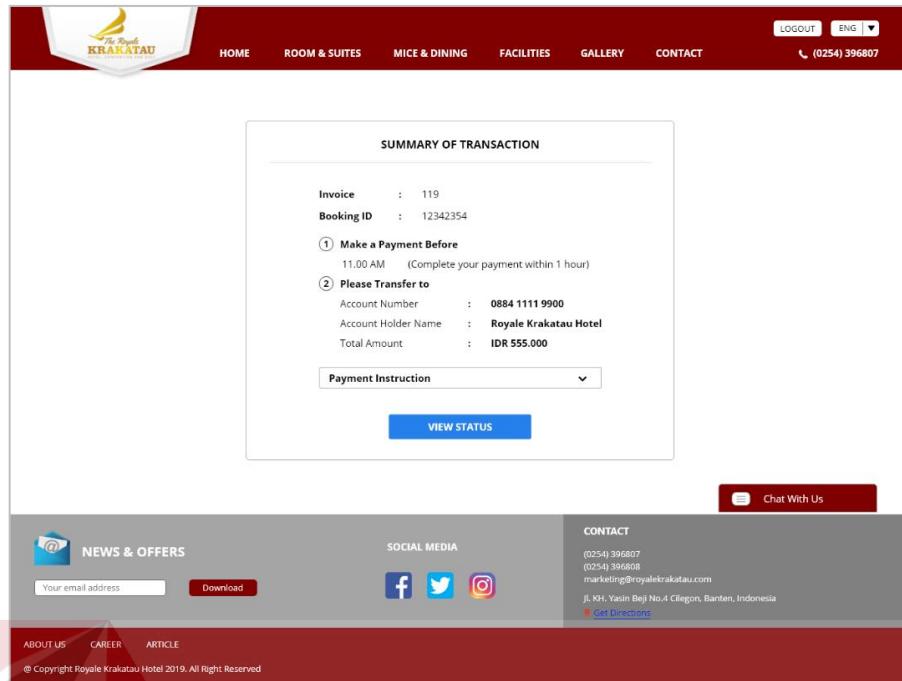
Setelah menekan tombol *process* pada *pop-up*, sistem akan menampilkan halaman *summary of transaction*. Halaman ini berisi nomor *invoice*, kode *booking*, batas akhir pembayaran, serta nomor rekening dan jumlah uang yang harus dibayar.



Gambar 4.70 Wireframe Summary of Transaction

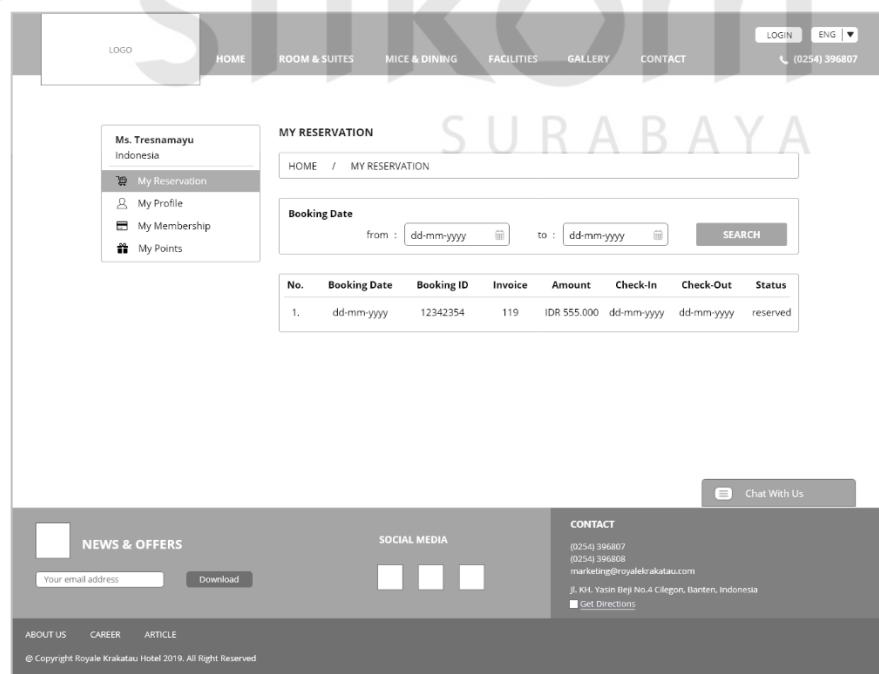
Sebelum dilakukan *redesign*, ukuran teks terlalu kecil dan jarak antara konten terlalu dekat sehingga menyisakan banyak *space* sudah diperbaiki dan ditunjukkan oleh gambar 4.70. Dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.4 dengan *mean* 3.00 menunjukkan bahwa masih terdapat teks dengan ukuran yang tidak konsisten.

Selain itu, untuk melihat status pembayaran *user* harus menekan tombol *proceed* dan *back to merchant*. Alur yang terkesan rumit dapat dibuktikan pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 5.5 yang memiliki nilai *mean* 2.75 dan ID 8.1 dengan nilai *mean* 2.84. Hal tersebut menunjukkan masih ada pengguna yang merasa sulit dalam mengoperasikan *website* ini. Sehingga pada *redesign* keterangan tombol tersebut dirubah menjadi *view status* agar *user* mampu memahami fungsi tombol, serta alur proses *booking* diperbaiki menjadi lebih sederhana. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *summary of transaction*.



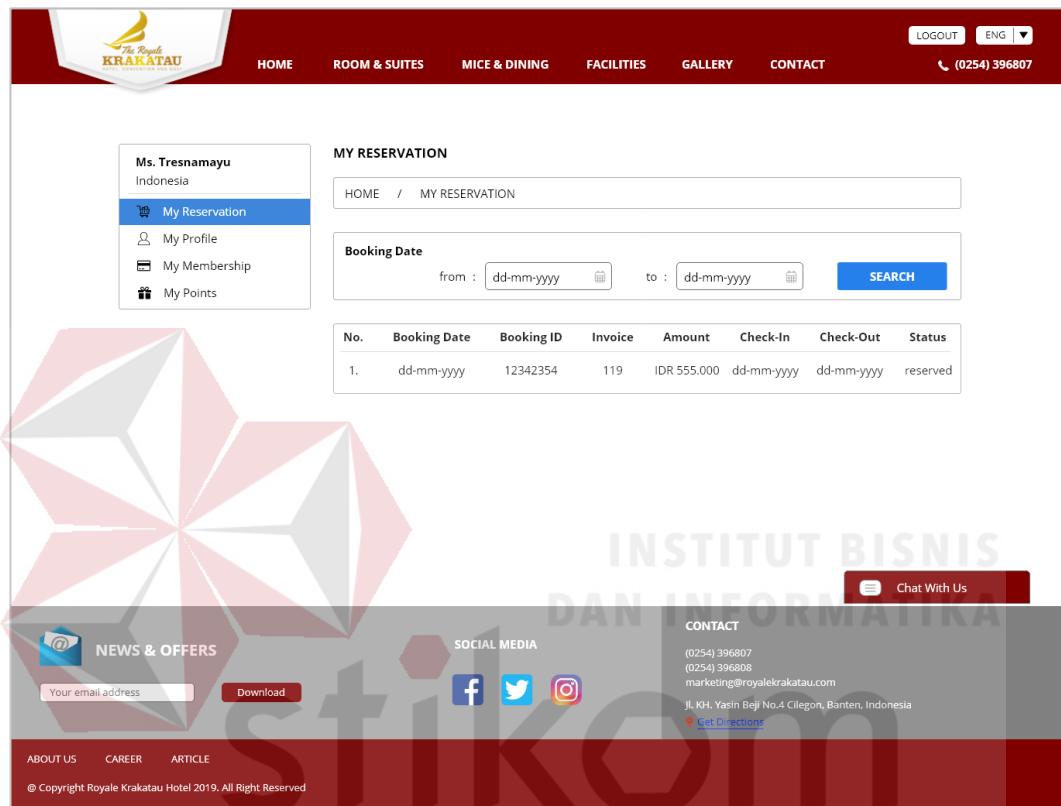
Gambar 4.71 Prototype Summary of Transaction

Pada halaman *summary of transaction*, apabila *user* menekan tombol *view status* maka sistem akan menampilkan halaman *reservation*. Halaman tersebut berisi informasi pemesanan kamar hotel sebagai berikut.



Gambar 4.72 Wireframe Reservation

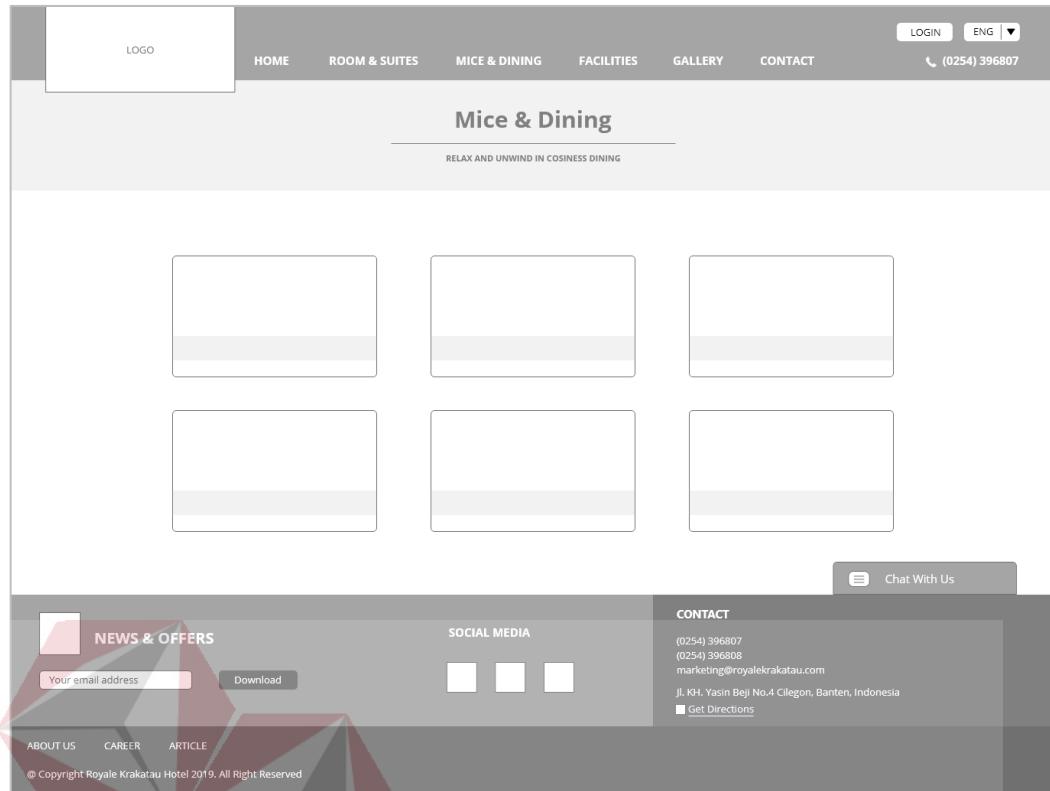
Halaman ini berisi ringkasan *booking* dan status reservasi yang telah dilakukan oleh *user*. Jika *user* telah melakukan pembayaran maka status akan berubah otomatis dari *reserve* menjadi *completed*. Berikut ini merupakan tampilan *protoype* dari halaman *Reservation*.



Gambar 4.73 *Prototype Reservation*

H. *Mice & Dining*

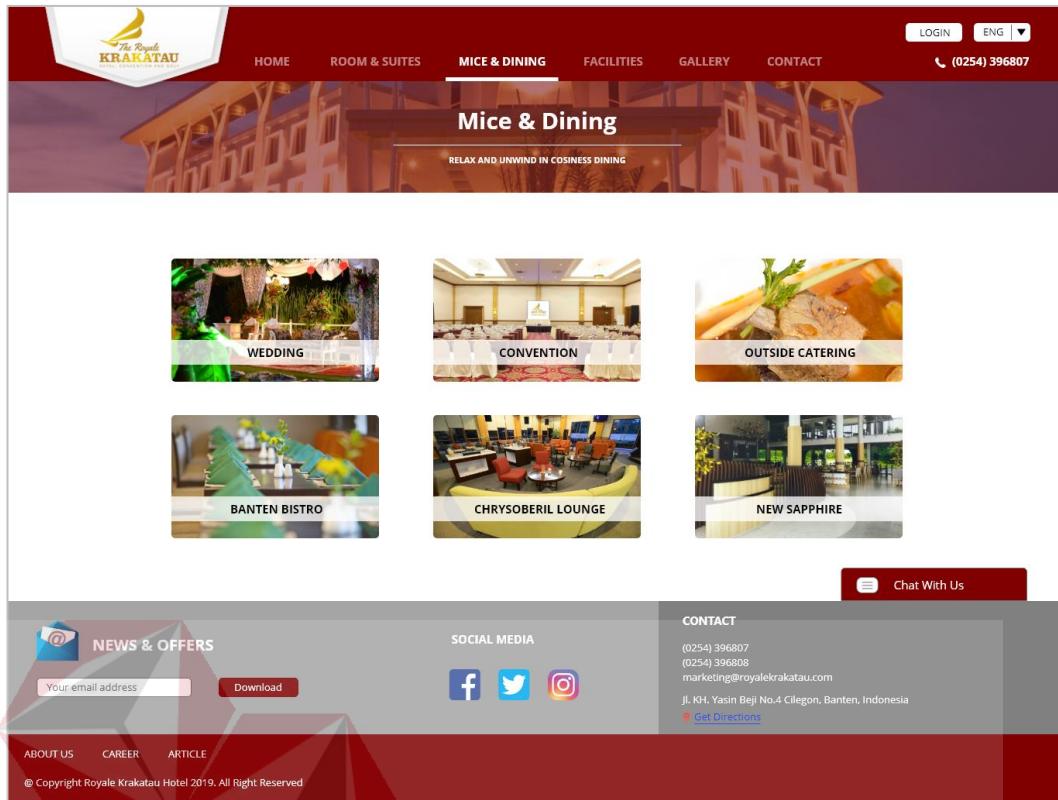
Gambar 4.74 merupakan *wireframe* dari halaman *mice & dining*. Perolehan nilai *mean* dari tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.8 memiliki nilai rendah yakni 1.61. Dari data tersebut dapat diketahui permasalahan ada pada ukuran konten yang tidak sesuai atau terlalu besar.



Gambar 4.74 Wireframe Mice & Dining

Konten *dining* yang sebelumnya terletak vertikal dirubah menjadi horizontal. Perubahan tersebut dilakukan karena ukuran konten *dining* yang terlalu besar menyebabkan konten terpotong pada monitor dan pengguna harus melakukan *scroll down* lebih dari tiga kali hanya untuk melihat satu konten. Sehingga konten-konten *dining* tersebut dibuat sama seperti konten *mice* yaitu berjajar tiga baris dan diletakkan secara horizontal.

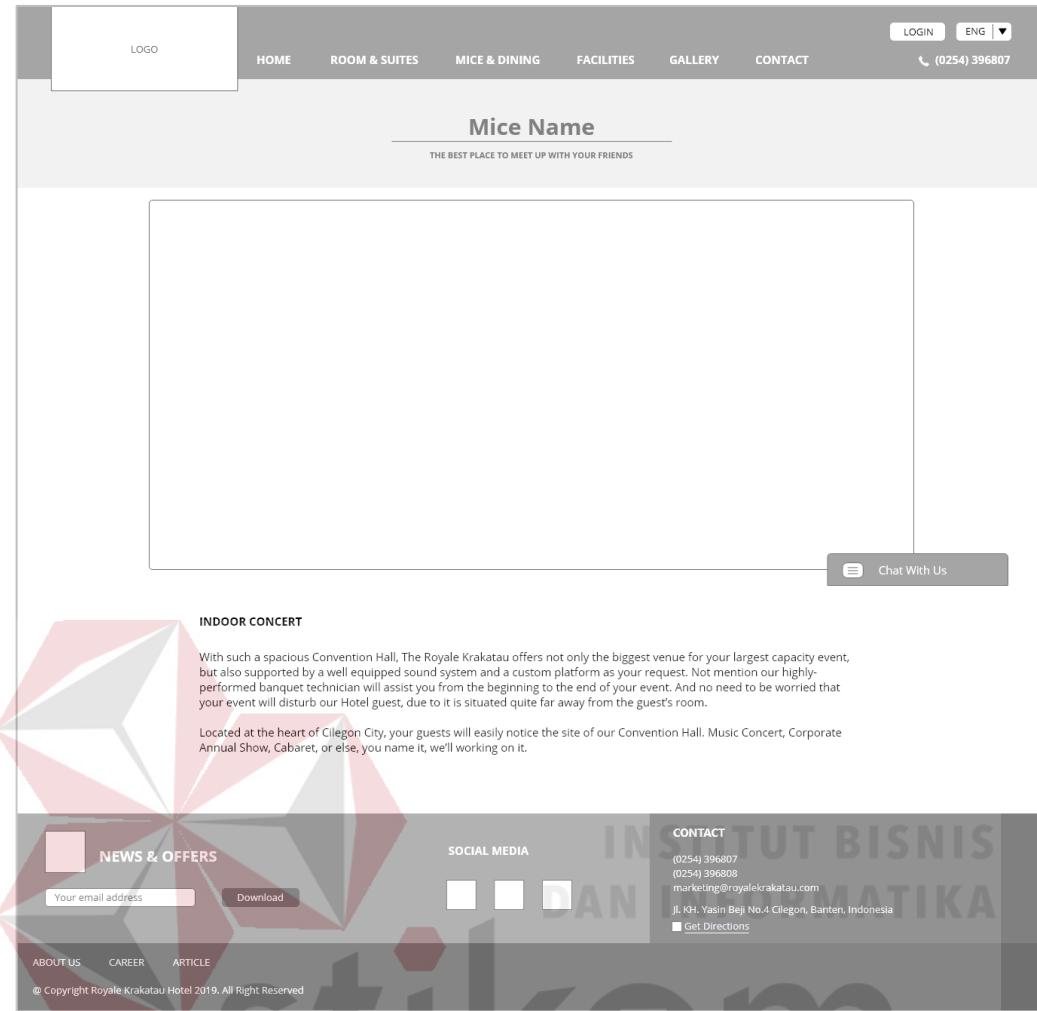
Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa tampilan konten *dining* lebih sederhana daripada sebelumnya. Dengan begitu pengguna dapat langsung melihat semua konten *dining* yang terdapat pada The Royale Krakatau Hotel tanpa harus melakukan *scroll down* berkali-kali. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *mice & dining*.



Gambar 4.75 Prototype Mice & Dining

I. Detail Mice

Halaman *detail mice* awalnya memiliki nilai *mean* rendah yang sama dengan halaman *mice & dining* yaitu pada indikator dengan ID 3.8. Konten *mice* berupa *picture sliding* pada halaman tersebut sebelumnya berukuran besar hingga melebihi batas monitor. Oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan cara memperkecil ukuran gambar agar pengguna dapat melihat gambar secara penuh tanpa harus melakukan *scroll down* terlalu banyak. Selain itu *background* bermotif yang menyebabkan teks tidak bisa terbaca dengan jelas juga telah diubah menjadi *background* berwarna putih polos dan tidak bermotif.



Gambar 4.76 Wireframe Detail Mice

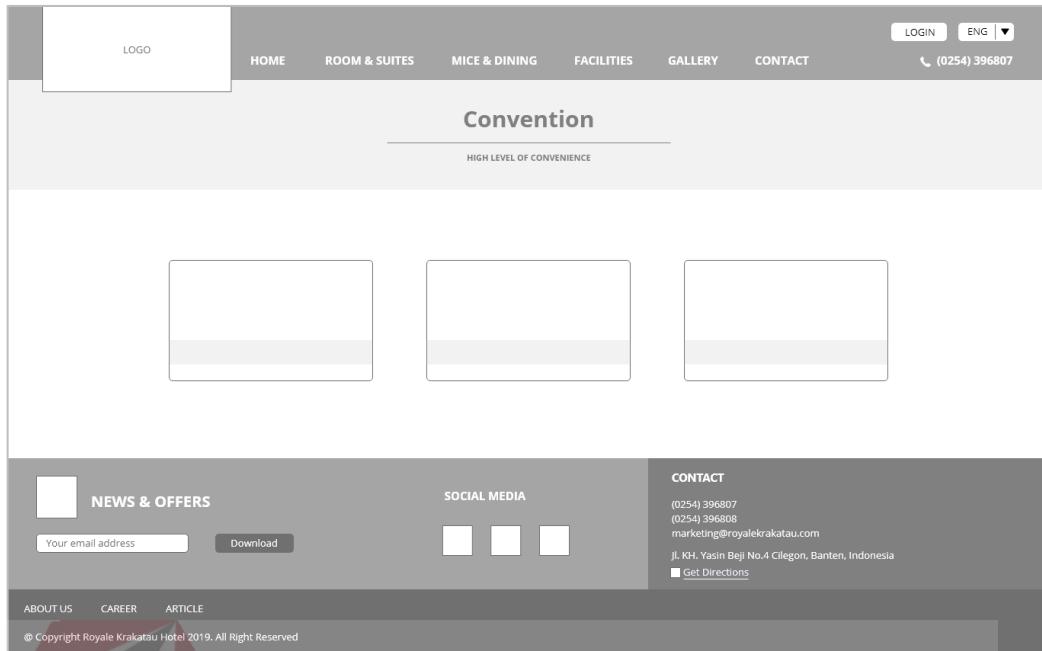
Panjang ukuran konten keterangan *mice* diperkecil agar tidak melebihi ukuran panjang gambar konten *mice*. Hal tersebut juga ditujukan agar jarak antar teks tidak terlalu lebar sehingga fokus *user* saat membaca keterangan pada konten *mice* tetap berada pada *center* halaman.

Background website yang sebelumnya bermotif dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.4 menunjukkan bahwa teks tidak dapat terbaca jelas. Oleh karena itu *background* diubah menjadi warna putih polos tanpa motif agar tidak menyulitkan *user* saat membaca teks. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *detail mice*.



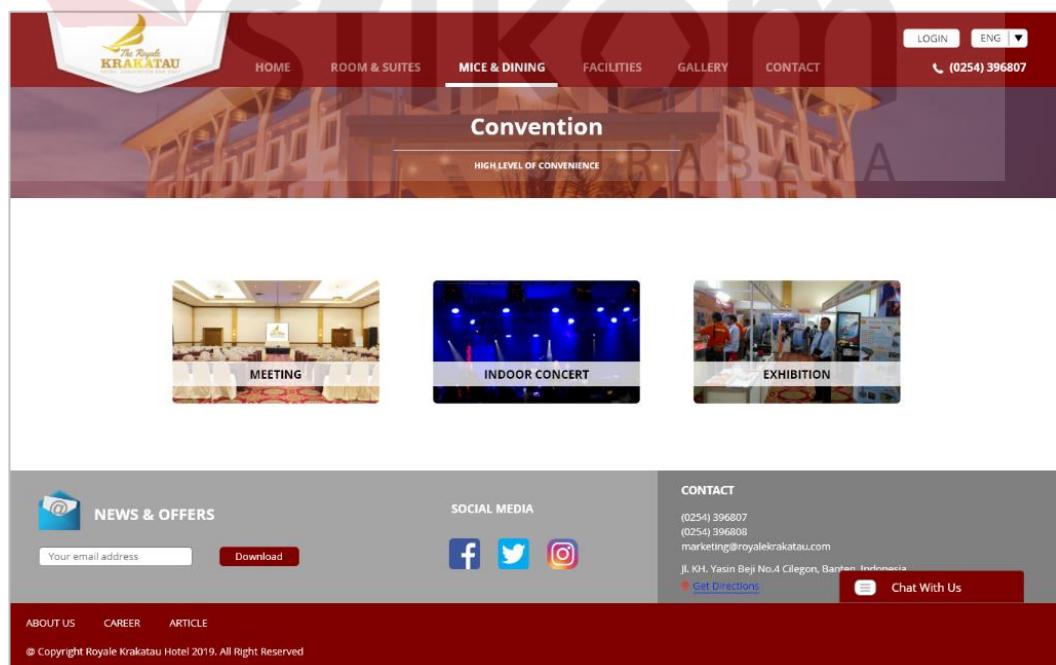
Gambar 4.77 Prototype Detail Mice

Khusus untuk konten *convention* pada menu *mice*, jika konten tersebut di klik maka akan muncul tiga jenis *convention*. Jika salah satu konten tersebut di klik maka akan tampil halaman *detail mice* seperti pada gambar 4.77 diatas. *Redesign* yang dilakukan pada halaman *mice convention* mengacu pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.8 yaitu ukuran gambar *background* yang terletak dibelakang judul halaman tidak sesuai.



Gambar 4.78 Wireframe Mice Convention

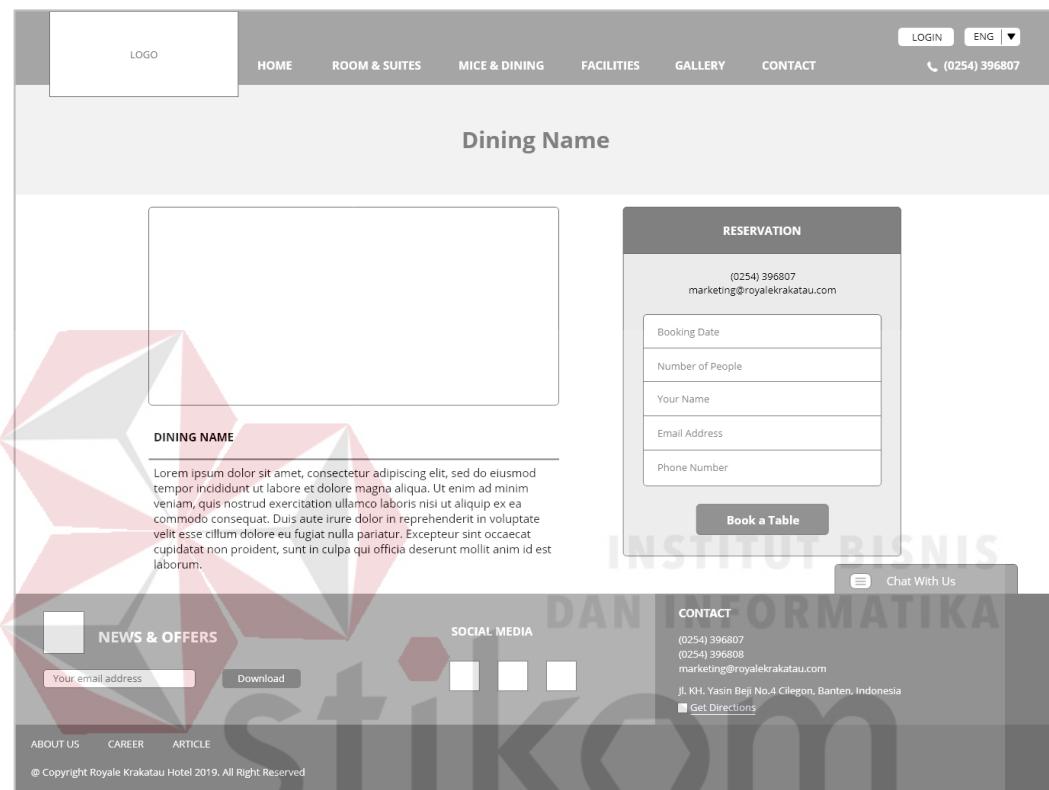
Sehingga ukuran harus diperkecil agar tidak memakan *space* yang terlalu banyak dan ukuran *background* menjadi presisi dengan letak judul halaman berada di tengah. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *mice convention*.



Gambar 4.79 Prototype Mice Convention

J. *Detail Dining*

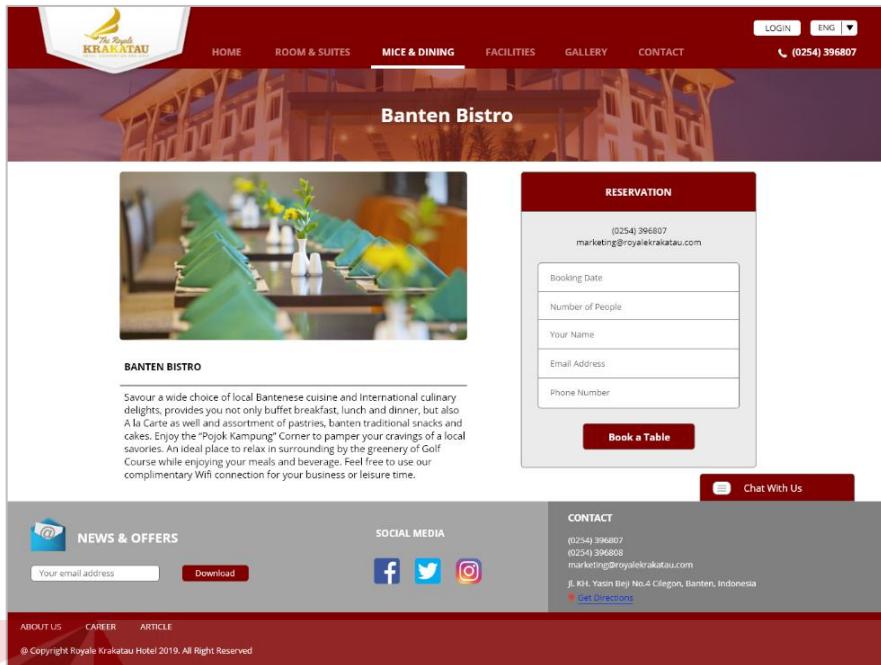
Pada halaman *detail dining* nilai *mean* terendah juga terdapat pada indikator dengan ID 3.8 yang berisi ukuran konten yang terlalu besar. Oleh karena itu, *redesign* dilakukan dengan membagi halaman menjadi dua kolom.



Gambar 4.80 Wireframe *Detail Dining*

Konten gambar *dining* yang awalnya berukuran sangat besar dirubah menjadi lebih kecil dan diletakkan pada kolom sebelah kiri bersama dengan keterangannya. Hal ini dilakukan agar form reservasi dapat diletakkan disebelah kanan konten *dining*.

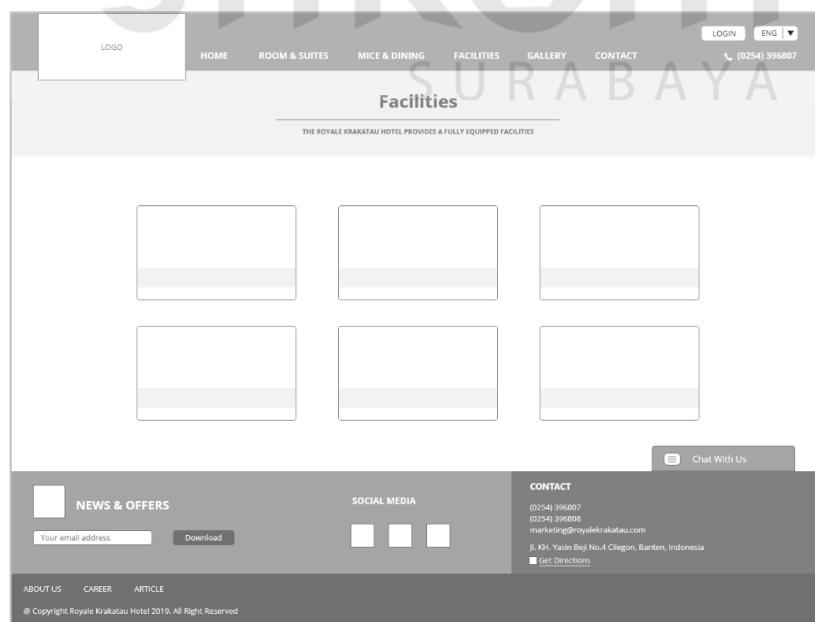
Selain tampilan dan *layout* menjadi lebih rapi, *user* juga menjadi lebih mudah memahami konten yang terdapat pada halaman tersebut dalam satu layar monitor tanpa harus *scroll down* terlalu banyak. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *detail dining*.



Gambar 4.81 Prototype Detail Dining

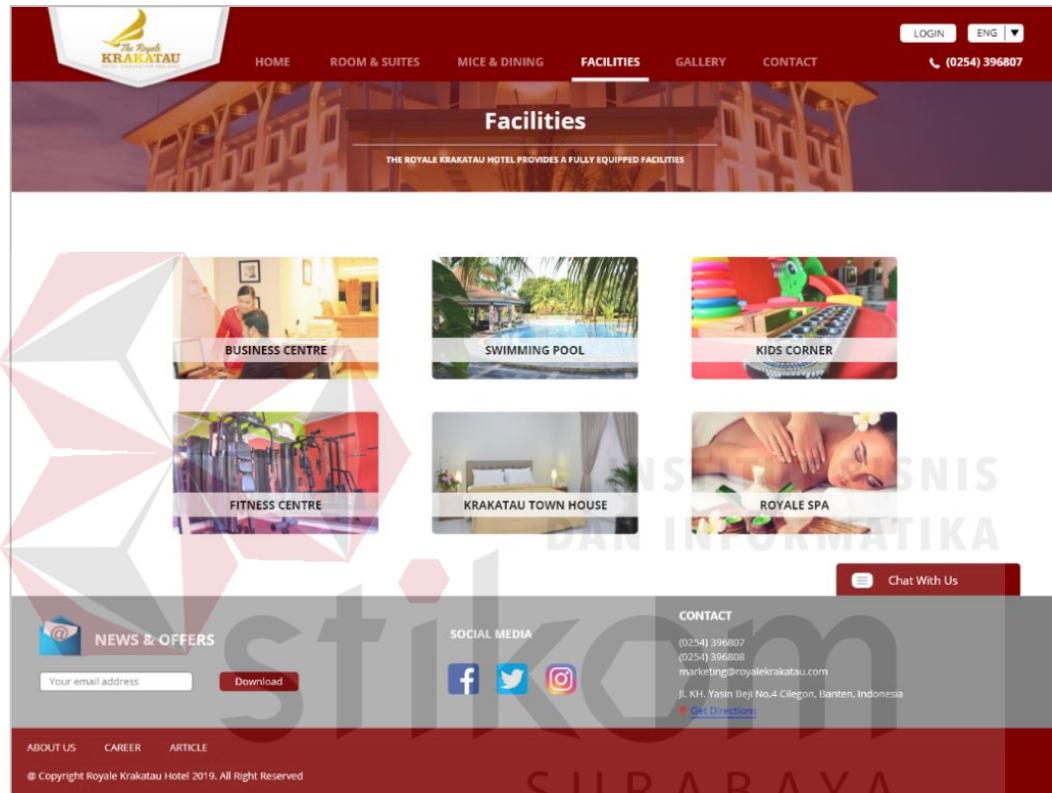
K. Facilities

Gambar 4.82 berikut ini merupakan wireframe halaman *facilities*. Halaman *facilities* pada website The Royale Krakatau Hotel sebelum di *redesign* berada pada indikator dengan ID 3.8 memiliki nilai *mean* yang rendah.



Gambar 4.82 Facilities

Hal tersebut menunjukkan bahwa ukuran konten yang tidak sesuai dan terlalu besar. *Redesign* hanya dilakukan pada *background* berupa gambar dibelakang judul halaman. Ukuran lebar dari konten tersebut diperkecil agar tidak memakan banyak *space* pada halaman. Hasil *redesign* halaman *facilities* ditunjukkan oleh *prototype* berikut ini.



Gambar 4.83 *Prototype Facilities*

L. *Detail Facilities*

Pada *wireframe detail facilities* yang ditunjukkan oleh gambar 4.84, konten gambar pada *website* sebelumnya berukuran sangat besar. Hal tersebut mengacu pada indikator dengan ID 3.8 yang memiliki nilai *mean* rendah menunjukkan bahwa ukuran konten tidak sesuai. Oleh karena itu, pada tahap *redesign* konten tersebut

diperkecil agar tidak terpotong oleh layar monitor sehingga *user* dapat melihat gambar secara penuh tanpa harus melakukan *scroll down*.



Gambar 4.84 Wireframe Detail Facilities

Selain itu panjang ukuran konten *detail facilities* diperkecil agar tidak melebihi ukuran gambar yang berada diatas konten tersebut. Tujuan lainnya yaitu agar jarak tulisan tidak terlalu panjang dan fokus pengguna saat membaca tetap

berada pada *center* halaman. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *detail facilities*.



Gambar 4.85 *Prototype Detail Facilities*

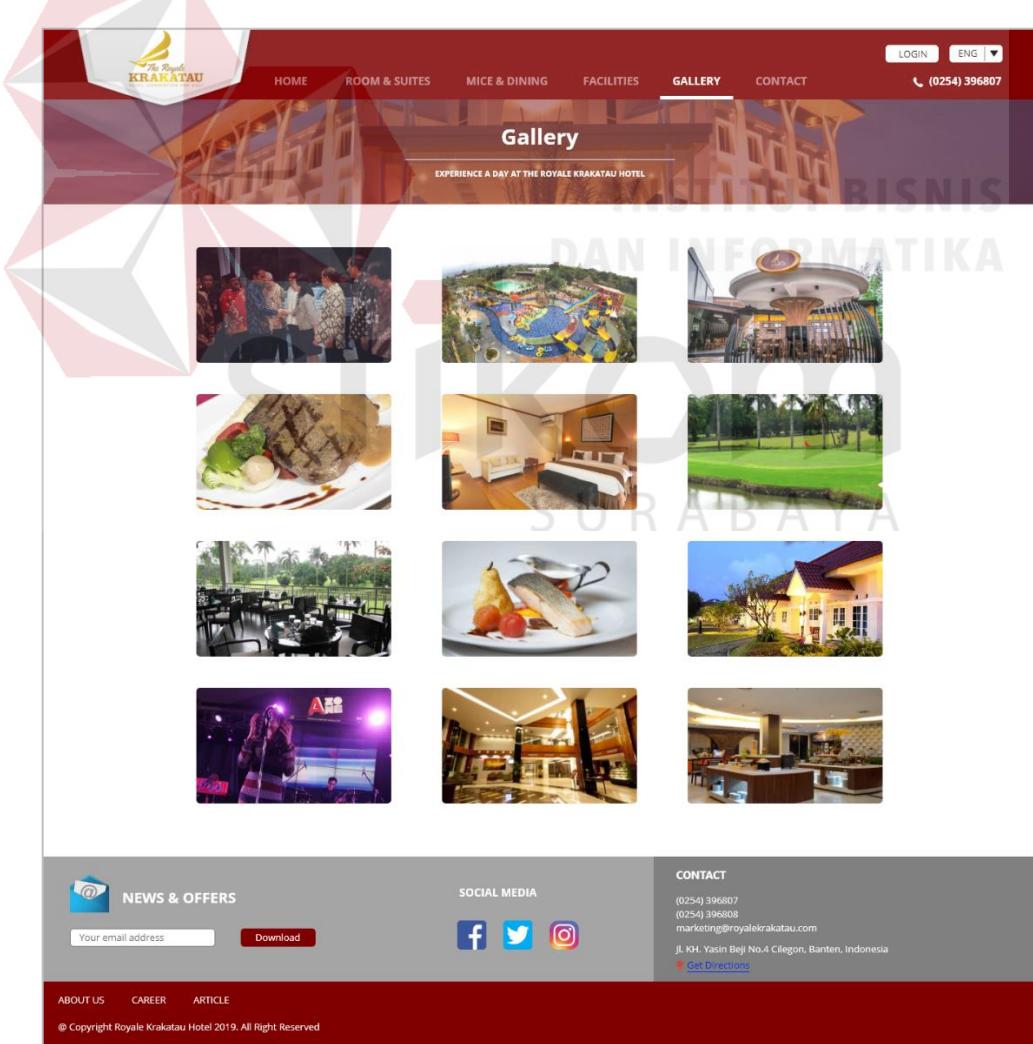
M. *Gallery*

Gambar 4.86 berikut ini merupakan hasil dari *redesign* pada halaman *gallery* yang awalnya memiliki nilai *mean* rendah pada indikator dengan ID 3.8. Hal tersebut menandakan ukuran konten tidak sesuai. Konten yang dimaksud adalah *background* berupa gambar yang terletak dibelakang judul halaman.



Gambar 4.86 Wireframe Gallery

Gambar tersebut awalnya memiliki ukuran yang cukup besar, kemudian gambar tersebut diperkecil agar tidak memakan banyak *space* atau tempat pada halaman dan konten foto pada baris kedua tidak terpotong. Selain itu tidak terdapat perbaikan yang dilakukan pada konten foto yang berada pada halaman tersebut. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *gallery*.



Gambar 4.87 Prototype Gallery

N. *Contact*

Pada halaman *contact* yang ditunjukkan oleh gambar berikut ini memiliki permasalahan yang sama yaitu ukuran konten yang tidak sesuai. Gambar yang semula berukuran sangat besar tersebut diperkecil agar tidak memakan banyak *space* pada halaman dan form dapat langsung terlihat secara utuh oleh pengguna.



Gambar 4.88 *Wireframe Contact*

Redesign juga dilakukan pada konten berupa nomor telepon, email, dan alamat hotel yang terletak tepat diantara form dan fitur *maps*. Konten tersebut

dihilangkan karena semua informasi sudah terdapat pada konten *contact* di footer halaman *contact*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *contact*.



Gambar 4.89 Prototype Contact

Selain itu, ukuran panjang konten *maps* juga diperkecil menyesuaikan konten form yang berada tepat diatasnya. Hal tersebut mengacu pada indikator dengan ID 3.3 dengan nilai *mean* yang rendah yaitu 2.12.

Untuk menghindari adanya *spam* yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, maka dibuatlah fitur *chaptcha* pada menu *contact* yang akan

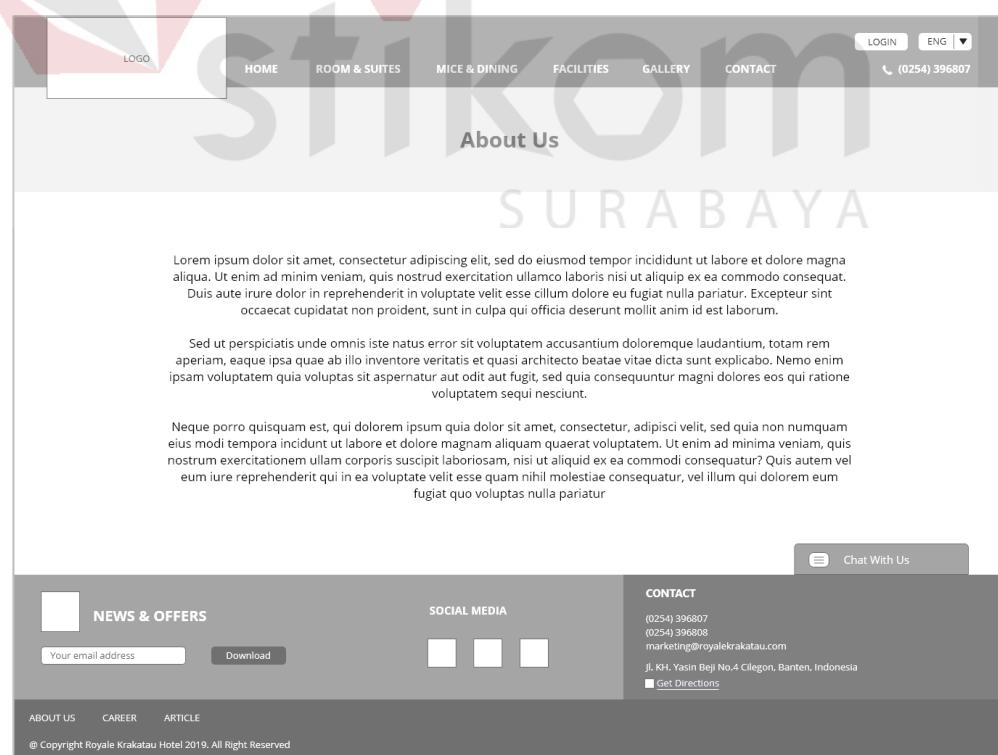
muncul apabila *user* menekan tombol *send*. Berikut ini merupakan tampilan *pop-up chaptcha*.



Gambar 4.90 *Pop-up Chaptcha*

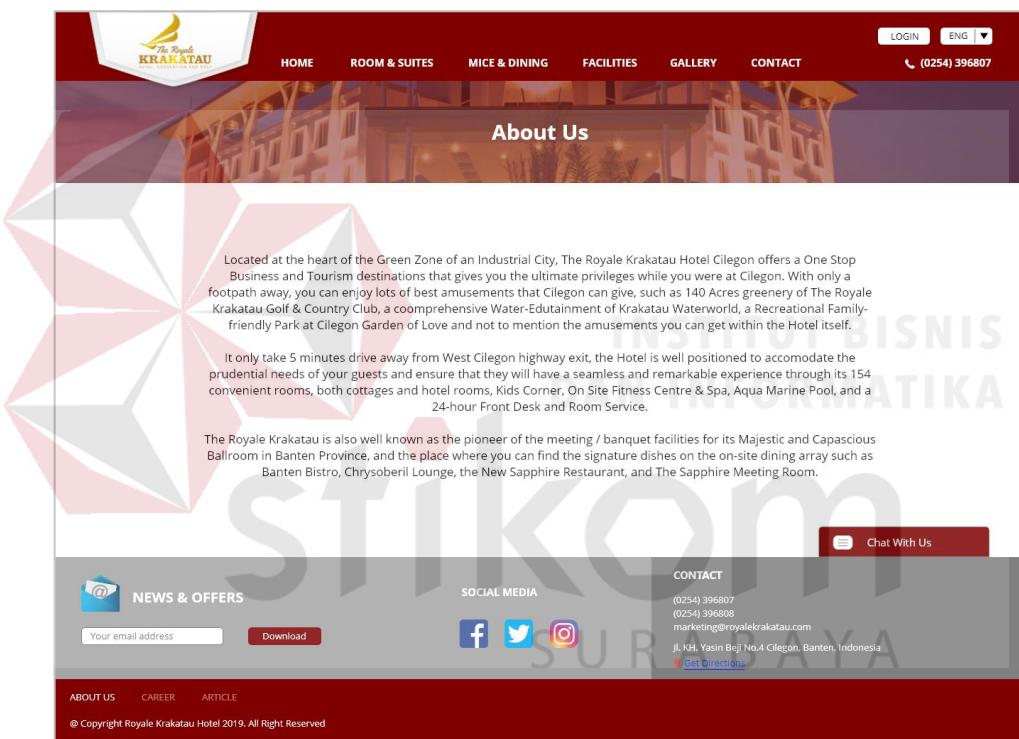
O. *About Us*

Redesign atau perbaikan dilakukan pada halaman *about us* dengan menghilangkan judul halaman yang awalnya dicantumkan sebanyak tiga kali berturut-turut menjadi satu kali.



Gambar 4.91 *Wireframe About Us*

Background yang awalnya bermotif dan mengganggu teks diubah menjadi *background* berwarna putih polos agar *user* dapat membaca tulisan dengan jelas. Selain itu, perbaikan juga dilakukan pada teks yang tidak konsisten dengan bahasa yang sedang digunakan. Sebelumnya halaman *about us* memiliki nilai *mean* rendah pada indikator dengan ID 9.3 yaitu 2.30. Maka pada *redesign* ini bahasa pada teks dibuat konsisten dengan bahasa yang sedang digunakan saat ini yaitu Bahasa Inggris.



Gambar 4.92 Prototype *About Us*

P. *Career*

Pada halaman *career* juga memiliki ukuran konten terlalu besar menyebabkan pengguna harus melakukan *scroll* agar gambar dapat dilihat secara penuh. Hal tersebut dapat dibuktikan pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.8. Selain itu juga terdapat informasi yang ditampilkan berulang, dan konten yang

diletakkan tumpang tindih dengan *background* judul. Maka pada *redesign* dilakukan dengan memperkecil ukuran konten agar tidak terlalu besar dan melebar. Kontak dan alamat dihilangkan karena sudah terdapat pada konten *contact* yang berada tepat di bawah form tersebut.



Gambar 4.93 *Wireframe Career*

Text box date of birth juga diubah menjadi *date picker* untuk memudahkan *user* mengisi tanggal lahir dengan memilih tanggal, bulan, dan tahun kelahiran

tanpa harus mengetik secara manual pada *text box*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *career*.



Gambar 4.94 Prototype Career

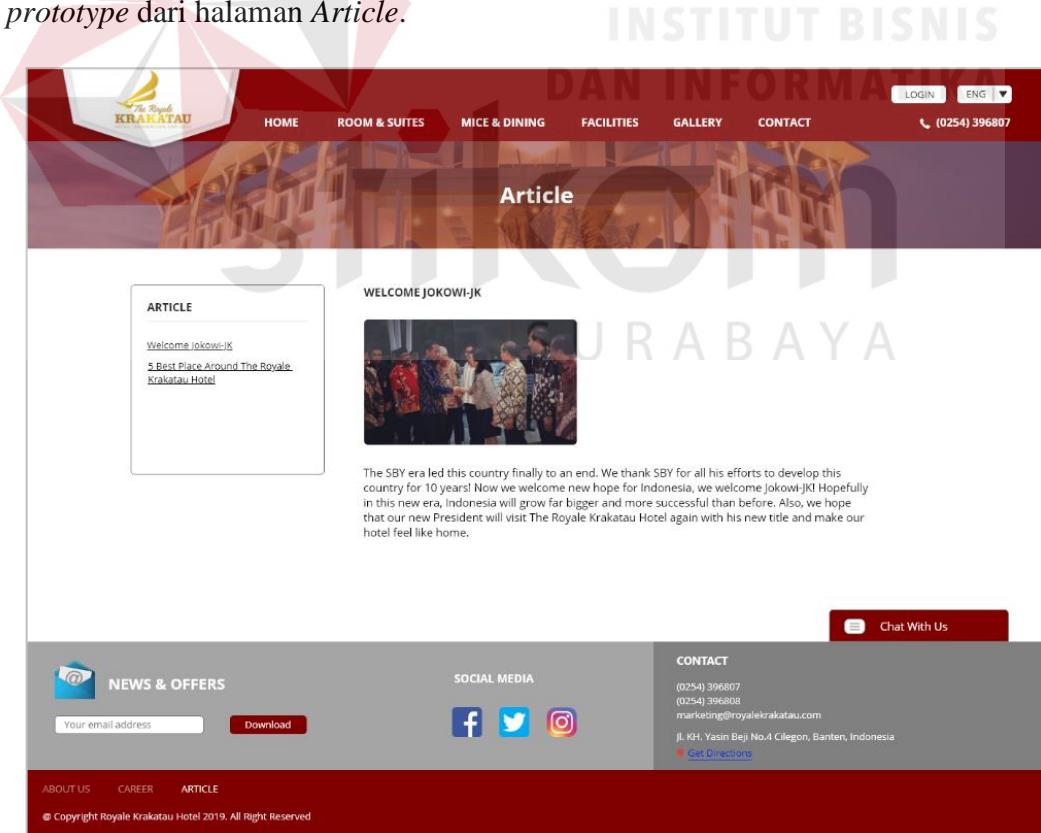
Q. Article

Pada halaman *article*, *redesign* yang dilakukan ialah memperbaiki bahasa pada isi konten yang awalnya tidak konsisten dengan pengaturan bahasa yang sedang digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh tabulasi hasil kuesioner dengan ID 9.3 dengan nilai *mean* yang rendah yaitu 2.30.



Gambar 4.95 Wireframe Article

Selain itu, *background* yang awalnya bermotif dan mengganggu teks juga dihilangkan dan diubah menjadi *background* berwarna putih polos agar *user* tidak kesulitan untuk membaca teks pada konten artikel. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *Article*.



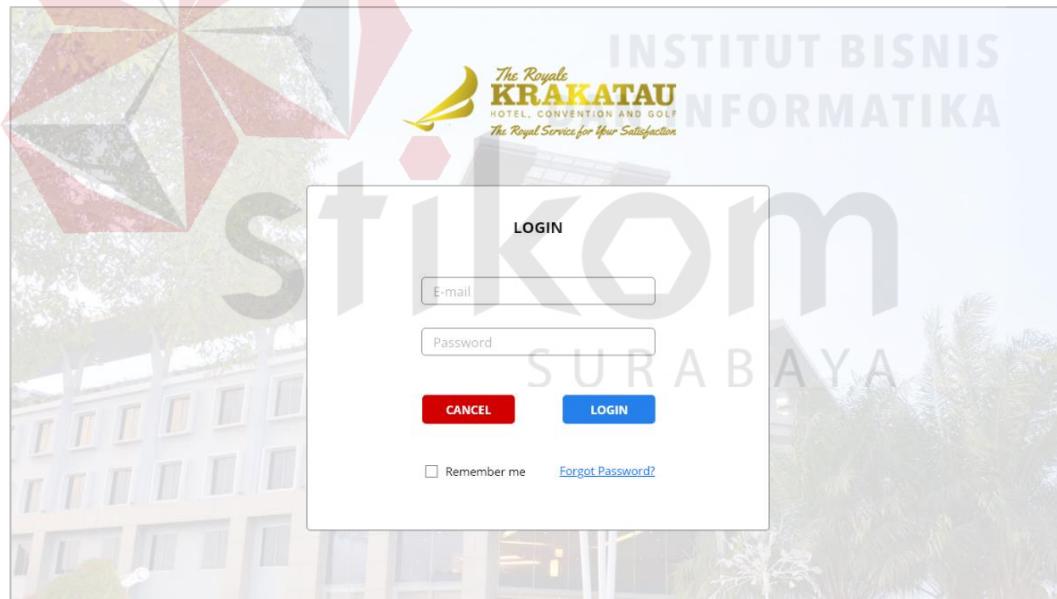
Gambar 4.96 Prototype Article

Pada gambar 4.96 dapat dilihat bahwa bahasa yang sedang digunakan yaitu Bahasa Inggris, maka isi konten juga menggunakan Bahasa Inggris. Judul halaman yang sebelumnya ditulis dua kali berturut-turut juga diperbaiki menjadi satu kali saja.

4.4.2 *Prototype Back-end*

A. *Login*

Prototype login berikut ini memiliki dua hak akses yaitu admin dan *owner* hotel. Jika *user login* sebagai admin, maka sistem akan menampilkan halaman *home admin*. Namun jika *user login* sebagai *owner*, maka akan tampil halaman *report daily transaction*.



Gambar 4.97 *Prototype Login Admin*

Selain itu juga terdapat fitur *check box remember me* untuk mengingat *username* dan *password user* serta link *forgot password* yang ditujukan untuk *user* apabila tidak dapat melakukan *login* karena lupa dengan *username* atau *passwordnya*.

B. Home Admin

Pada halaman *home admin* terdapat menu utama dan logo The Royale Krakatau Hotel. Menu tersebut terletak pada *navigation bar* dan berfungsi sebagai navigasi utama, sedangkan logo hotel berada di tengah halaman *website*.

Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *home admin*. Pada halaman ini terdapat *navbar* yang berisi menu *home*, *entry data*, *booking*, *banner*, dan *promotion*.



Gambar 4.98 Prototype Home Admin

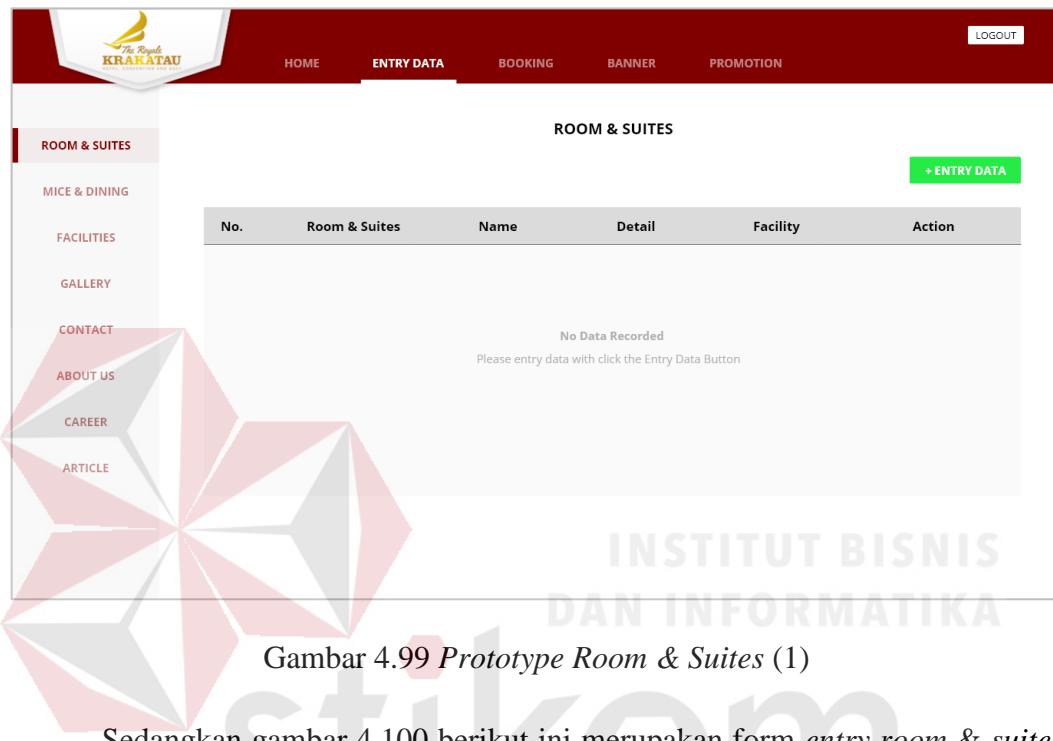
C. Entry Data

Pada *prototype* halaman *entry data* terdapat *sidebar* yang berisi menu *entry data room & suites*, *mice & dining*, *facilities*, *gallery*, *contact*, *about us*, *career* dan *article*. Selain berfungsi untuk menambahkan data, menu ini juga berfungsi untuk mengubah dan menghapus data.

1. Room & Suites

Tampilan *prototype* dari halaman *room & suites* berikut ini merupakan tampilan tabel data *room & suites* dalam kondisi tidak ada yang data tersimpan.

Pada halaman tersebut terdapat tombol *entry data* dan tabel data. Tombol *entry data* berfungsi untuk menampilkan form *entry data* dan menambahkan data baru, sedangkan tabel data berfungsi untuk menampilkan data yang telah berhasil disimpan.



Gambar 4.99 Prototype Room & Suites (1)

Sedangkan gambar 4.100 berikut ini merupakan form *entry room & suites* yang akan ditampilkan apabila *user* menekan tombol *entry data*. Pada halaman tersebut terdapat form *entry data room & suites* dengan *field* nama atau tipe kamar, detail kamar, fasilitas kamar, dan tombol untuk *upload* foto kamar. Setelah admin mengisi *field* nama dan detail, admin harus melakukan mengisi *check box facility* berdasarkan fasilitas yang tersedia pada tipe kamar tersebut.

Pada bagian *input facility* digunakan *check box* untuk memudahkan admin memilih fasilitas-fasilitas yang terdapat pada setiap tipe kamar tanpa harus mengetik berulang kali. Setelah admin mengisi *check box facility*, admin harus melakukan *upload* gambar kamar hotel dengan menekan tombol *choose file*.

ROOM & SUITES

ROOM & SUITES

Name

Detail

Facility

220 V / 50 HZ of electrical power IDD telephone line
 Air Conditioned Room In room tea and coffee making facilities
 Bathtub and Shower, equipped with Hair dryer Living Room with Sofas
 Cable Television Private Parking Safe Deposit Box

Upload Picture

Choose File
 Max. Upload File Size: 2 MB
 File Type: JPEG, PNG
[+ Add more](#)

Cancel **Save**

Gambar 4.100 Prototype Entry Room & Suites (1)

Setelah admin memilih gambar dan menekan tombol *insert* pada *pop-up insert picture*, maka gambar tersebut akan muncul pada form seperti yang ditunjukkan gambar berikut ini.

ROOM & SUITES

ROOM & SUITES

Name

Detail
 Our Royale Suite has an elegant spacious size of 128,5 sqm room, consist of 1 master bedroom with a private bathroom, 1 king size bedroom with separated bathroom, a living room and dining room.

Facility

220 V / 50 HZ of electrical power IDD telephone line
 Air Conditioned Room In room tea and coffee making facilities
 Bathtub and Shower, equipped with Hair dryer Living Room with Sofas
 Cable Television Private Parking Safe Deposit Box

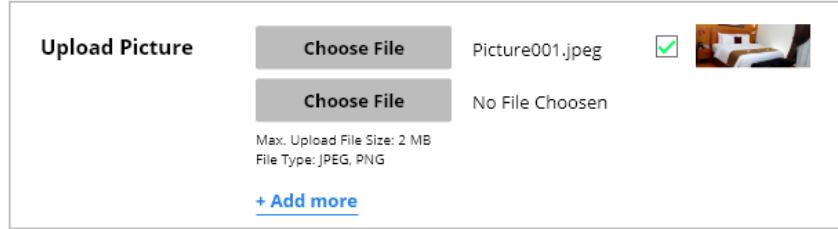
Upload Picture

Choose File 
 Max. Upload File Size: 2 MB
 File Type: JPEG, PNG
[+ Add more](#)

Cancel **Save**

Gambar 4.101 Prototype Entry Room & Suites (2)

Apabila admin ingin melakukan *upload* lebih dari satu gambar, maka admin dapat menekan link *add more* untuk memunculkan tombol *choose file* yang selanjutnya.



Gambar 4.102 *Add More File*

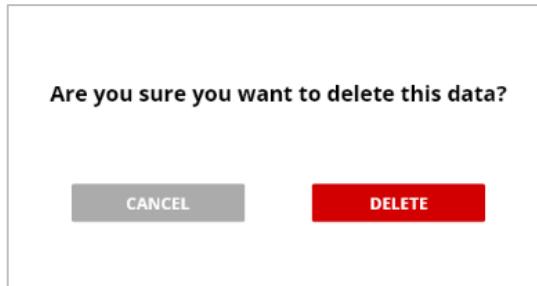
Pada form *entry data* terdapat dua tombol yaitu tombol *cancel* dan *save*. Tombol *cancel* berfungsi untuk membatalkan *entry data* dan kembali ke halaman awal *Room & Suites*. Sedangkan tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data dan menampilkannya pada tabel data sebagai berikut.

No.	Room & Suites	Name	Detail	Facility	Action
1.		Royale Suite	Our Royale Suite has an elegant spacious size of 128.5 sqm room, consist of 1 master bedroom with a private bathroom, 1 king size bedroom with separated bathroom, a living room and well equipped dining room with a private kitchen.	<ul style="list-style-type: none"> • 220 V / 50 Hz of electrical power • Air Conditioned Room • Bathtub and Shower • Cable Television • IDD telephone line • In room tea and coffee making facilities • Living Room with Sofas • Private Parking • Safe Deposit Box 	Edit Delete

Gambar 4.103 *Prototype Room & Suites (2)*

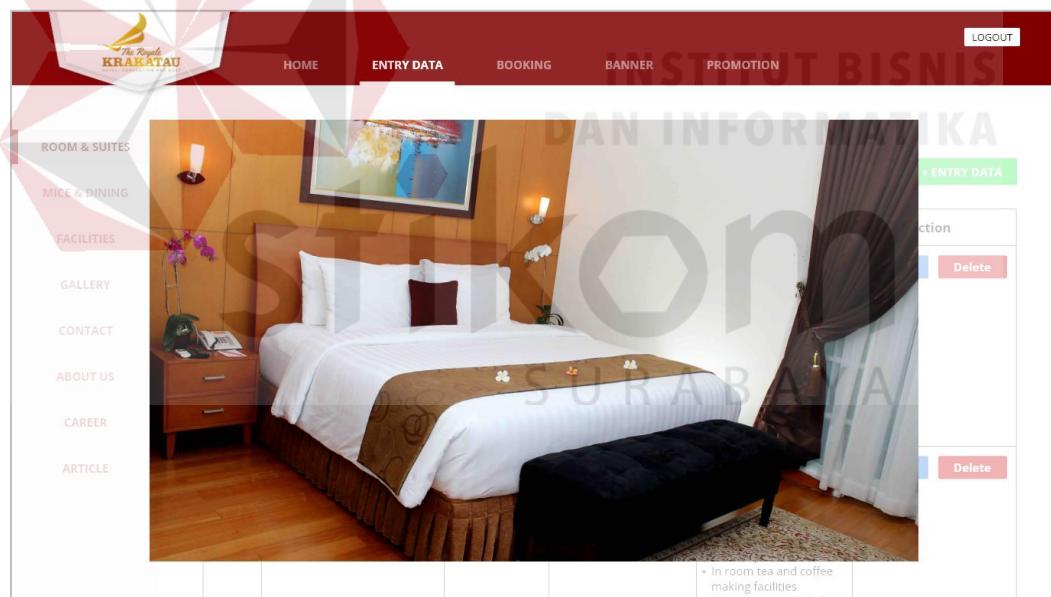
Selain tombol *entry data* juga terdapat tombol *edit*, dan *delete* yang terletak didalam kolom *action*. Tombol *edit* berfungsi untuk menampilkan *form edit*

yang sudah berisi data. Sedangkan tombol *delete* berfungsi untuk menghapus data. Apabila admin menekan tombol tersebut maka akan tampil *pop-up* sebagai berikut.



Gambar 4.104 *Pop-up Delete Confirmation*

Pada gambar kamar hotel yang terletak pada tabel data *room & suites*, terdapat ikon kaca pembesar berfungsi untuk memperbesar gambar atau *zoom in*. Apabila admin menekan ikon tersebut maka akan tampil *pop-up* sebagai berikut.



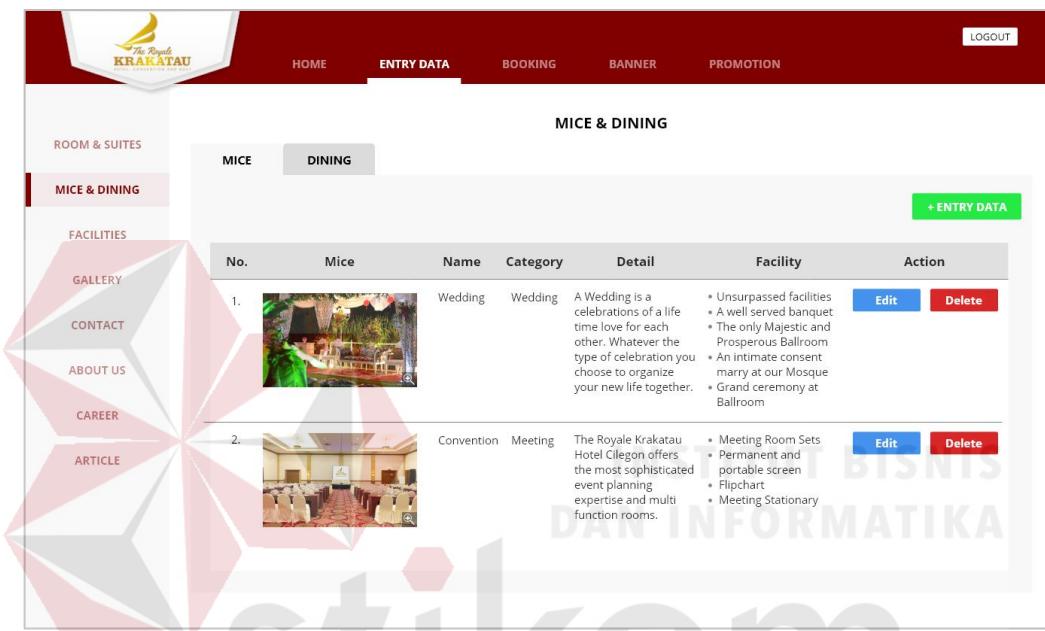
Gambar 4.105 *Pop-up Zoom in Picture*

2. *Mice & Dining*

Pada halaman *mice & dining* terdapat tabel data *mice* dan *dining*. Tabel tersebut terpisah akan tetapi tetap berada pada halaman yang sama. Jika admin menekan menu *mice & dining* maka yang akan terlihat pertama kali adalah tabel

mice, apabila admin menekan tab *dining* maka akan tampil tabel *dining*. Pada halaman tersebut terdapat tombol *entry data*, *edit*, dan *delete*.

Terdapat perbedaan antara tabel *mice* dan *dining* yaitu pada tabel *mice* terdapat kolom kategori dan fasilitas, sedangkan pada tabel *dining* tidak terdapat kolom tersebut. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *mice*.



MICE & DINING						
No.	Mice	Name	Category	Detail	Facility	Action
1.		Wedding	Wedding	A Wedding is a celebration of a life time love for each other. Whatever the type of celebration you choose to organize your new life together.	<ul style="list-style-type: none"> Unsurpassed facilities A well served banquet The only Majestic and Prosperous Ballroom An intimate consent marry at our Mosque Grand ceremony at Ballroom 	Edit Delete
2.		Convention	Meeting	The Royale Krakatau Hotel Cilegon offers the most sophisticated event planning expertise and multi function rooms.	<ul style="list-style-type: none"> Meeting Room Sets Permanent and portable screen Flipchart Meeting Stationary 	Edit Delete

Gambar 4.106 Prototype Mice

Tombol *entry data* yang berada diatas table *mice* berfungsi untuk menampilkan halaman berisi form *entry data mice*. Pada halaman tersebut terdapat form *entry data mice* dengan *field* nama *mice*, kategori, detail, fasilitas, tombol *upload picture*, serta *link add more*.

Pada *field category* digunakan *options* berupa *dropdown* untuk memudahkan admin memilih kategori. Sedangkan pada *field facility* input data dibuat menggunakan *text box*. Hal tersebut dikarenakan fasilitas yang ada di setiap *mice* berbeda-beda. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *entry mice* beserta *dropdown category* yang terdapat pada form *mice*.

Gambar 4.107 Prototype Entry Mice (1)

Pada bagian *input facility* hanya terdapat tiga *field*. Apabila ingin menambahkan *field* baru, maka admin harus menekan *link add more* yang terletak dibagian bawah *field facility*. Jika admin menekan *link* tersebut maka akan muncul *field* baru seperti yang ditunjukkan gambar berikut.

Gambar 4.108 Prototype Entry Mice (2)

Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *dining*. Tabel *dining* berisi gambar *dining*, nama *dining*, detail *dining*, dan tombol *action* yaitu *edit* dan *delete*.

Gambar 4.109 Prototype Dining

Sedangkan gambar 4.111 berikut ini merupakan *form entry dining*. Didalam form tersebut hanya berisi *field* nama, detail, tombol *upload picture*, *link add more*, serta tombol *cancel* dan *save*.

Gambar 4.110 Prototype Entry Dining

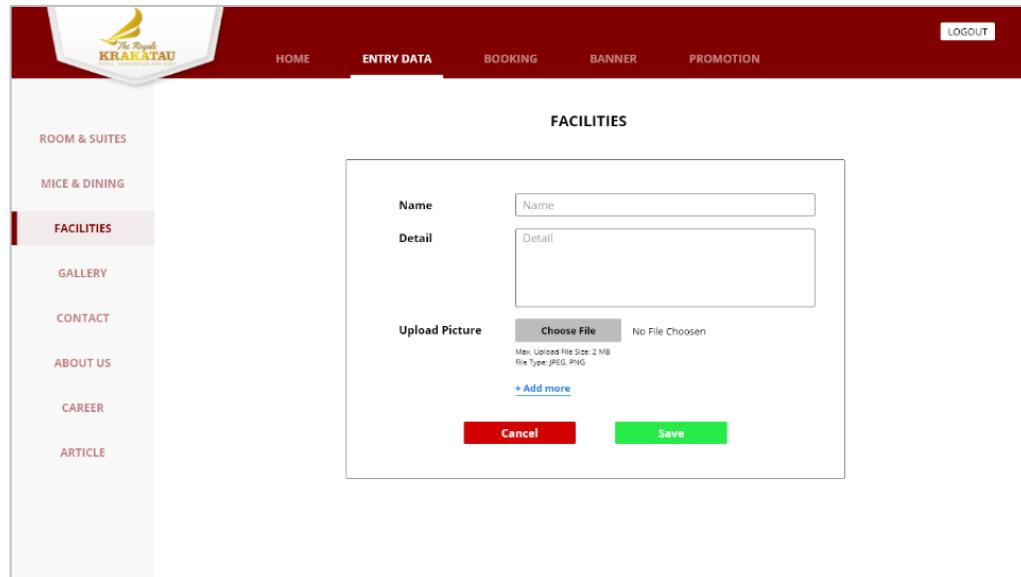
3. Facilities

Halaman *facilities* berisi tabel data fasilitas yang terdapat pada *back-end website* The Royale Krakatau Hotel. Tabel tersebut berisi gambar fasilitas, nama fasilitas, dan detail fasilitas. Pada halaman *facilities* terdapat tiga tombol yakni tombol *entry data*, *edit* dan *delete*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *facilities*.

FACILITIES				
No.	Facilities	Name	Detail	Action
1.		Swimming Pool	Our swimming pool facilities at The Royale Krakatau Hotel are some of the city's finest. Located at the heart of the resort, surrounded by the greenery view, a dip of the roof deck pool is one activity that guest can enjoy. Equipped with Kids Pool, Kids Corner, Reading Corner, and don't forget to take sip of our tasty beverages that we provide at the pool bar. Towels are provided and is free for Hotel's guests. Open daily from 06.00 to 20.00.	Edit Delete
2.		Business Centre	The Royale Krakatau Hotel provides a fully equipped Business centre to offer your comprehensive business support service, including wireless high speed internet, making it so much easier working away from home. Located on the lobby level, it is manned by our qualified and efficient staff, who ensure that every arrangement is handled professionally. The Royale Krakatau Hotel provides a fully equipped Business centre to offer your comprehensive business support service, including	Edit Delete

Gambar 4.111 *Prototype Facilities*

Pada *form entry facilities* terdapat *field* nama fasilitas dan detail fasilitas. Selain itu juga terdapat tombol untuk melakukan *upload* gambar atau foto dari fasilitas-fasilitas yang tersedia pada The Royale Krakatau Hotel. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *entry facilities*.

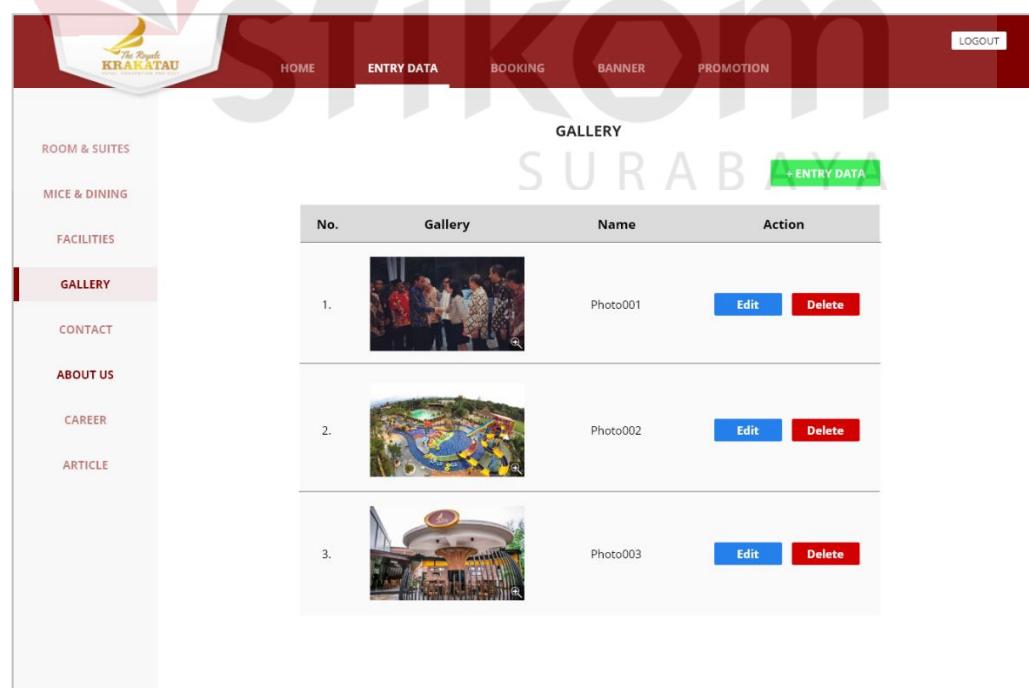


The screenshot shows a web-based prototype for managing facilities. The header features a logo for 'The Royal KRAKATAU' and navigation links for HOME, ENTRY DATA, BOOKING, BANNER, and PROMOTION, with a LOGOUT button on the top right. The left sidebar contains links for ROOM & SUITES, MICE & DINING, FACILITIES (which is the active tab), GALLERY, CONTACT, ABOUT US, CAREER, and ARTICLE. The main content area is titled 'FACILITIES' and contains a form with fields for 'Name' and 'Detail', an 'Upload Picture' section with a 'Choose File' button, and a 'Save' button. The 'Facilities' tab is highlighted in the sidebar.

Gambar 4.112 Prototype Entry Facilities

4. Gallery

Halaman *gallery* berisi tabel data *gallery* dengan kolom gambar, nama foto, dan *action* yang berisi tombol *edit* dan *delete*. Selain itu juga terdapat tombol *entry data* yang terletak diatas tabel.

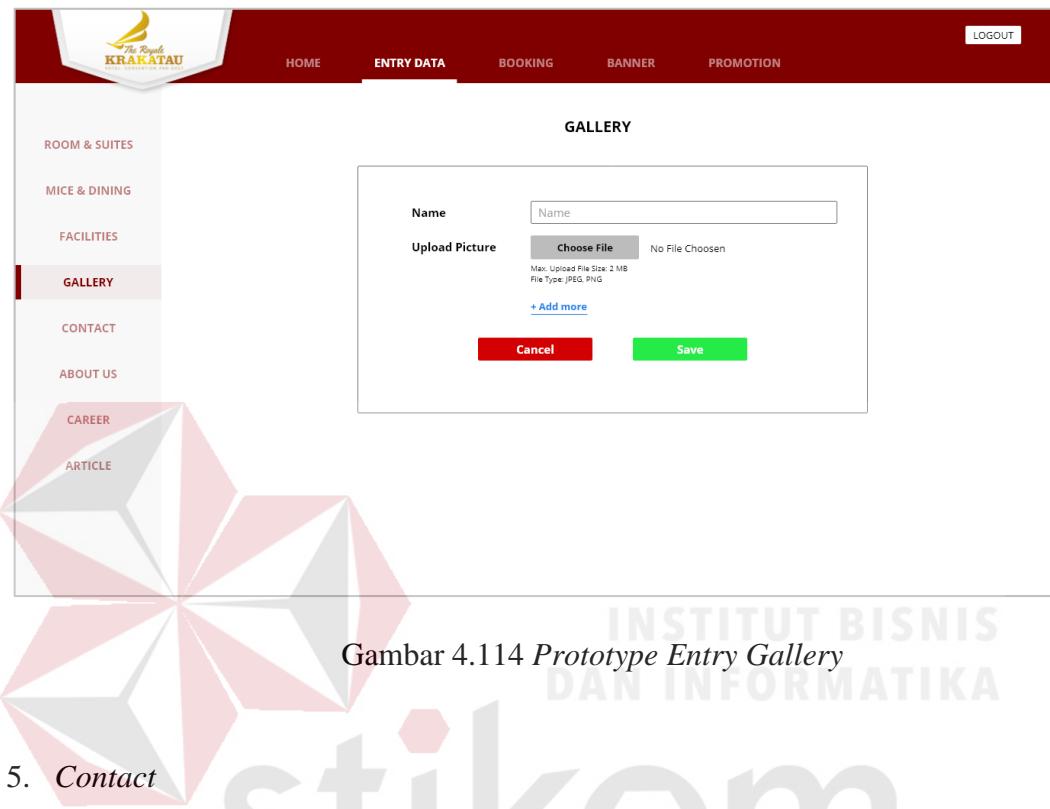


The screenshot shows a web-based prototype for managing a gallery. The header is identical to the previous screenshot, with the 'ENTRY DATA' tab highlighted. The left sidebar shows the 'GALLERY' tab is active. The main content area is titled 'GALLERY' and displays a table with three rows. Each row contains a thumbnail image, a file name (Photo001, Photo002, Photo003), and 'Edit' and 'Delete' buttons. A green 'ENTRY DATA' button is located above the table. The 'Gallery' tab is highlighted in the sidebar.

No.	Gallery	Name	Action
1.		Photo001	Edit Delete
2.		Photo002	Edit Delete
3.		Photo003	Edit Delete

Gambar 4.113 Prototype Gallery

Apabila admin menekan tombol *entry data*, maka akan tampil halaman *entry data* seperti yang ditunjukan oleh gambar 4.114. Pada halaman tersebut berisi form *entry data* dengan *field* nama dan tombol *upload picture*.



Gambar 4.114 Prototype Entry Gallery

5. Contact

Sama seperti halaman *gallery*, halaman *contact* berisi gambar yang ada akan ditampilkan pada halaman *contact* di website The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Terdapat tiga tombol pada halaman tersebut yaitu *entry data*, *edit*, dan *delete*. Sedangkan halaman *entry contact* berisi form dengan *field* nama dan tombol *upload picture*. Tombol tersebut berfungsi untuk melakukan pencarian foto pada *device* dan mengunggahnya. Kemudian jika tombol *save* di klik maka sistem akan menyimpan data tersebut dan menampilkannya pada halaman *contact*. Untuk melakukan *upload* gambar lebih dari satu, admin dapat menekan *link add file* dan akan muncul tombol *choose file* lagi untuk mengunggah gambar selanjutnya.

6. About Us

Pada halaman *about us* berikut ini terdapat tabel berisi kolom *title* dan *description* serta tombol *entry data*, *edit* dan *delete*.

Gambar 4.115 Prototype About Us

Apabila admin menekan tombol *entry data* maka akan muncul halaman *entry data*. Halaman tersebut berisi form untuk menginput *title* dan *description*, serta tombol *cancel* dan *save*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *entry about us*.

Gambar 4.116 Prototype Entry About Us

7. *Career*

Pada halaman *career* terdapat tabel yang berisi gambar, nama, serta tombol *edit*, *delete*, dan *entry data* sama dengan halaman *gallery*. Pada halaman tersebut apabila admin menekan tombol *entry career* maka sistem akan menampilkan halaman yang berisi form *entry career*. Form tersebut berfungsi untuk melakukan *entry* konten yang berada pada halaman *career* dengan *field* nama gambar serta tombol untuk mengunggah gambar.

8. *Article*

Pada halaman *Article* admin dapat melihat artikel-artikel yang ditampilkan pada *website*. Halaman ini serupa dengan halaman *facility*, dimana admin dapat mengubah, menghapus, maupun menambah artikel dengan menekan tombol yang tersedia. Apabila admin menekan tombol *entry data* maka akan muncul halaman berisi form *entry data* artikel.

Halaman tersebut berisi form untuk menambahkan artikel baru. Pada form tersebut terdapat *field title* atau judul artikel dan *description* untuk isi artikel. Selain itu juga terdapat tombol *save* untuk menyimpan artikel yang telah diinputkan dan tombol *cancel* untuk membatalkan *entry*.

D. *Booking*

Halaman *booking* berfungsi untuk melihat data *booking* atau pesanan kamar yang masuk. Pada halaman tersebut terdapat *radio button* yang berfungsi untuk memfilter data berdasarkan waktu yang dipilih. Apabila admin memilih *custom date*, maka admin harus memilih tanggal pada *date picker* yang telah tersedia dan

menekan tombol *display result* untuk menampilkan hasil pencarian sesuai tanggal yang telah dipilih.

Selain itu terdapat tiga tombol di bagian kanan yaitu *print*, *export to excel*, dan *export to pdf*. Tombol *print* berfungsi untuk mencetak data *booking* berdasarkan tanggal yang dipilih. Begitu juga dengan tombol *export* yang berfungsi untuk mengeksport dokumen dalam bentuk *file excel* maupun *pdf*.

Invoice	Reservation Number	Unit Name	Guest Name	Check-In	Check-Out	No. of Guest	Status	Action
119	0987654321	Royale Suite	Ms. Tresnamayu	29-03-2019	31-03-2019	1	Reserved	[Detail](#)
118	0987654322	Deluxe	Mr. Setiawan	23-03-2019	24-03-2019	2	Reserved	[Detail](#)
117	0987654323	Junior Suite	Ms. Lidya Amira	23-03-2019	30-03-2019	2	Reserved	[Detail](#)
116	0987654324	Suite Tower	Ms. Ananda	22-03-2019	23-03-2019	1	Reserved	[Detail](#)
115	0987654325	Royale Suite	Mr. Choirul	21-03-2019	25-03-2019	2	Reserved	[Detail](#)
116	0987654324	Suite Tower	Mr. Aditya M.	22-03-2019	23-03-2019	1	Reserved	[Detail](#)
115	0987654325	Royale Suite	Mr. Andrianus	21-03-2019	25-03-2019	1	Reserved	[Detail](#)

 A large red watermark 'STIKOM SURABAYA' is overlaid on the left side of the screenshot."/>

Gambar 4.117 Prototype Booking

Apabila admin menekan tombol detail maka akan tampil *pop-up* berisi *booking detail*, yakni informasi tamu dan biaya kamar sebagai berikut.

Reservation Number	: 0987654321	Nationality	: Indonesian
Guest Name	: Ms. Tresnamayu	Code Area	: Indonesia (+62)
Check-in	: 22-03-2019	Mobile Number	: 812-3456-6543
Check-out	: 23-03-2019		

 The 'Room Charges' section shows:

Room Type	: Royale Suite	Payment	: ATM Mandiri
Date Stay	: 22-03-2019	Price per Night	: IDR 555.000
Rate Plan	: Room Only	Total	: IDR 555.000
Breakfast	: -		

 A large red watermark 'STIKOM SURABAYA' is overlaid on the center of the screenshot."/>

Gambar 4.118 Prototype Booking Detail

E. Banner

Pada halaman *banner* terdapat tabel berisi gambar *banner*, nama *banner*, status dan *action*. admin dapat melihat, mengubah, menghapus, dan memasukkan data *banner*. Berikut ini merupakan *wireframe* dari halaman *banner*. Untuk melakukan *entry data*, admin harus menekan tombol *entry data* yang berada diatas kanan tabel *banner*. Jika admin menekan tombol tersebut maka sistem akan menampilkan form *entry data*.

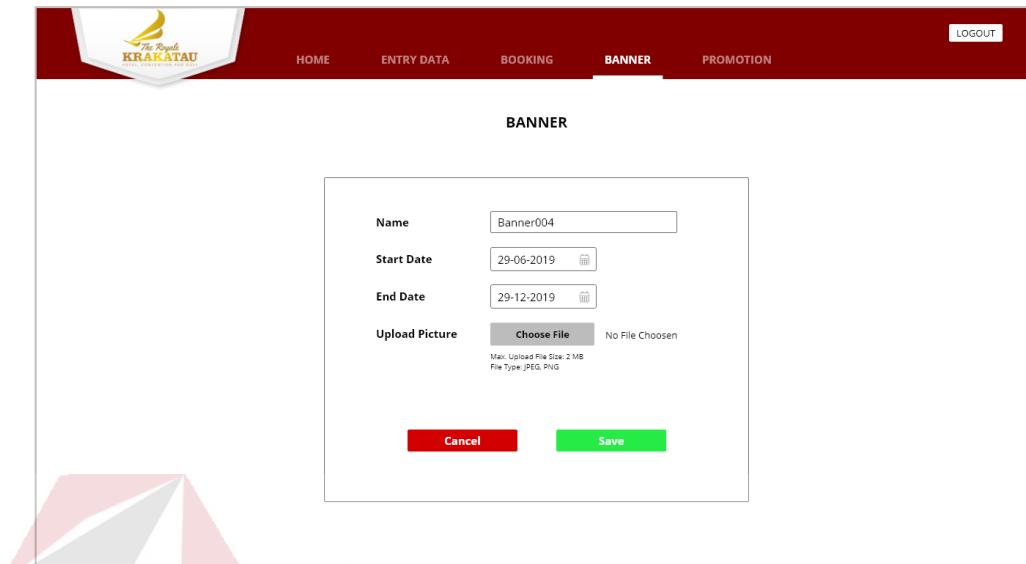
No.	Banner	Name	Status	Action
1.		Banner001	<input checked="" type="radio"/> Active	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
2.		Banner002	<input checked="" type="radio"/> Active	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
3.		Banner003	<input type="radio"/> Non-Active	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

Gambar 4.119 Prototype *Banner*

Selain itu juga terdapat kolom status yang berisi status aktif atau nonaktif *banner*. Apabila telah melebihi batas waktu aktif yang ditentukan pada saat melakukan *entry data*, maka status tersebut berubah menjadi nonaktif dan *banner* tidak akan tampil pada *website*. Admin juga dapat mengaktifkan suatu *banner* dengan cara mengklik *radio button* yang tersedia pada kolom status.

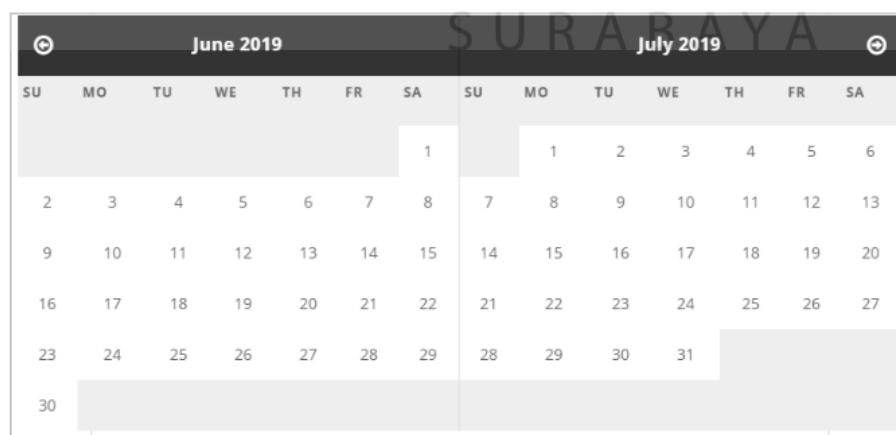
Pada halaman *entry banner* terdapat form yang berisi field nama, tanggal, dan tombol *upload file banner*. Selain itu juga terdapat dua tombol aksi antara lain tombol *cancel* dan *save*. Kolom *start date* dan *end date* digunakan untuk

menetapkan tanggal aktif suatu *banner*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman *Entry Banner*.



Gambar 4.120 Prototype Entry Banner

Pada form *entry banner* terdapat field *date* yang berisi ikon *date picker*. Ikon tersebut akan memunculkan *pop-up* berupa *date picker* yang berfungsi untuk memilih tanggal, bulan, tahun sesuai masa aktif *banner* yang ditentukan. Berikut merupakan tampilan *prototype* dari *date picker*.



Gambar 4.121 Pop-up Date Picker

F. *Promotions*

Pada halaman *promotion* juga terdapat tabel yang berisi gambar, nama, status dan *action* seperti halaman *banner*. Terdapat tiga tombol pada halaman ini yaitu *entry data*, *edit*, dan *delete*. Pada halaman *entry promotions* juga berfungsi untuk memasukkan konten pada halaman *promotions*. Konten tersebut berupa gambar atau poster yang sudah berisi keterangan promosi seperti nama promosi, waktu dan tempat berlakunya promo sehingga admin tidak perlu mengetik ulang keterangan pada gambar tersebut.

G. *Report*

Menu *report* dapat diakses oleh *owner* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Tampilan *prototype* halaman *login owner* sama seperti halaman *login admin*. Terdapat dua menu pada hak akses *owner* yaitu *daily transaction* dan *statistic*. Setelah *owner* melakukan *login* maka akan tampil halaman *daily transaction*.

Pada halaman *report daily transaction* terdapat tabel *payment summary* dan *reservation summary*. Ringkasan pembayaran dan reservasi tersebut dapat dilihat sesuai tanggal yang telah diinputkan pada *date picker*. Setelah memilih tanggal dan menekan tombol *run report*, maka sistem akan menampilkan data transaksi.

Pada halaman *daily transaction* dan *statistic* terdapat tombol *print* dan *export*. Tombol *print* berfungsi untuk mencetak data yang ditampilkan oleh kedua tabel. Sedangkan tombol *export* berfungsi untuk mengeksport data yang ada pada masing-masing tabel sesuai dengan format *file* yang diinginkan.

Gambar 4.122 Prototype Report - Daily Transaction

Sedangkan pada halaman *statistic* berikut terdapat dua tabel yaitu *daily statistic* dan *booking summary*. Sama seperti halaman *daily transaction*, data *statistic* juga dapat dilihat dengan memilih tanggal pada *date picker* dan menekan tombol *run report*.

Gambar 4.123 Prototype Report - Statistic

4.4.3 Pengujian *Prototype* dan Evaluasi Akhir

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir dengan menyebarkan ulang kuesioner yang sama dengan kuesioner pada evaluasi *website* The Royale Krakakatau Hotel Cilegon sebelumnya. Pengujian ini dilakukan pada 30 orang responden.

Tabel 4.13 Tabulasi Hasil Kuesioner (setelah *redesign*)

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
Efficiency								
1.1	Perpindahan <i>pop-up</i> sudah sesuai	0	0	19	11	101	3.37	Meningkat
1.2	Perpindahan tautan (link) sudah sesuai	0	0	17	13	103	3.43	Meningkat
1.3	Pengelompokan menu sudah cukup baik	0	0	12	18	108	3.6	Meningkat
Effectiveness								
2.1	Informasi yang ada pada <i>website</i> sesuai dengan kebutuhan pengguna	0	1	16	13	102	3.4	Meningkat
2.2	Menu dan fitur-fitur yang pada <i>website</i> mencukupi kebutuhan pengguna	0	0	20	10	100	3.33	Meningkat
2.3	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan	0	0	8	24	120	4	Meningkat
Satisfaction								
3.1	Tampilan atau desain <i>website</i> cukup menarik	0	2	15	13	101	3.37	Meningkat
3.2	Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i>	0	0	12	18	108	3.6	Meningkat
3.3	<i>Layout/penempatan konten pada website</i> tertata rapi	0	0	12	18	108	3.6	Meningkat

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
3.4	Ukuran dan jenis <i>font</i> yang digunakan konsisten dan mudah dibaca	0	1	20	9	98	3.27	Meningkat
3.5	Judul halaman sesuai dengan isi halaman	0	0	13	17	107	3.57	Meningkat
3.6	Warna yang digunakan pada <i>website</i> dapat menggambarkan identitas perusahaan	0	0	12	18	108	3.6	Meningkat
3.7	Pemilihan <i>background</i> sudah cukup baik	0	1	14	15	104	3.47	Meningkat
3.8	Ukuran gambar sudah sesuai	0	0	13	17	107	3.57	Meningkat
3.9	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas	0	0	6	24	114	3.8	Meningkat
Productivity								
4.1	Informasi pemesanan dan kode <i>booking</i> yang ditampilkan mudah untuk dimengerti	0	0	13	17	107	3.57	Meningkat
4.2	Tata letak (<i>layout</i>) pada <i>print out</i> informasi pemesanan sudah rapi	0	1	13	16	105	3.5	Meningkat
4.3	Tata tulis pada <i>print out</i> informasi pemesanan sudah rapi dan mudah dipahami	0	1	19	10	99	3.3	Meningkat
Learnability								
5.1	Terdapat keterangan pada setiap tombol	0	0	15	15	105	3.5	Meningkat

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
5.2	Informasi yang tertera pada <i>website</i> mudah untuk dilihat dan dimengerti	0	0	13	17	107	3.57	Meningkat
5.3	Ikon yang digunakan sudah sesuai	0	0	16	14	104	3.47	Meningkat
5.4	Tulisan pada <i>website</i> terbaca dengan jelas	0	1	14	15	104	3.47	Meningkat
5.5	Tidak terdapat kesulitan dalam penggunaan <i>website</i>	0	0	18	12	102	3.4	Meningkat
5.6	Tidak terdapat kesulitan dalam pengisian form	0	1	15	14	103	3.43	Meningkat
<i>Safety</i>								
6.1	<i>Website</i> menjamin keamanan data pengguna	0	2	18	10	98	3.27	Meningkat
6.2	Setelah memasukkan data pengguna, <i>website</i> menampilkan teks yang meyakinkan pengguna bahwa data yang diinputkan aman	0	1	9	20	109	3.63	Meningkat
<i>Trustfulness</i>								
7.1	Konten yang ditampilkan sesuai dengan menu yang dipilih	0	0	14	16	106	3.53	Meningkat
7.2	<i>Website</i> memberikan informasi berdasarkan dari sumber yang jelas dan dapat dipercaya	0	0	18	12	102	3.4	Meningkat
<i>Accessibility</i>								
8.1	<i>Website</i> mudah untuk dioperasikan	0	0	9	21	111	3.7	Meningkat
8.2	<i>Website</i> memiliki kemudahan navigasi	0	0	14	16	106	3.53	Meningkat

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
	bagi pengguna yang tidak memiliki keterbatasan fisik (normal)							
8.3	Website memiliki kemudahan navigasi atau menu bagi pengguna yang memiliki keterbatasan fisik buta warna	0	1	18	11	100	3.33	Meningkat
8.4	Tidak diperlukan fitur/menu khusus untuk pengguna buta warna	0	2	18	10	98	3.27	Meningkat
Universality								
9.1	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	0	0	10	20	110	3.67	Meningkat
9.2	Informasi yang ditampilkan menggunakan bahasa (Inggris/ Indonesia) yang baik dan benar	0	0	12	18	108	3.6	Meningkat
9.3	Keseluruhan website menggunakan bahasa tertentu (Inggris/ Indonesia)	0	0	9	21	111	3.7	Meningkat
9.4	Istilah yang menggunakan bahasa asing mudah dipahami	0	0	19	11	101	3.37	Meningkat
9.5	Tombol untuk mengubah bahasa dapat ditemukan dengan mudah	0	3	10	17	104	3.47	Meningkat
Usefulness								
10.1	Website dapat memenuhi kebutuhan pengguna	0	0	13	17	107	3.57	Meningkat

ID	Indikator	Skala				SUM	Mean	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
10.2	Tidak diperlukan kolom <i>searching</i> untuk melakukan pencarian informasi	1	3	17	9	94	3.13	-

Pada indikator dengan ID 10.2 setelah disusun *prototype* terjadi penurunan nilai *mean* pada hasil pengujian sebanyak 0.12, akan tetapi nilai tersebut tidak menjadi suatu masalah karena nilai *mean* memiliki *rating* 3 yang termasuk dalam kategori cukup baik dan tidak diperlukan perbaikan.

4.4.4 Analisis Hasil Pengujian

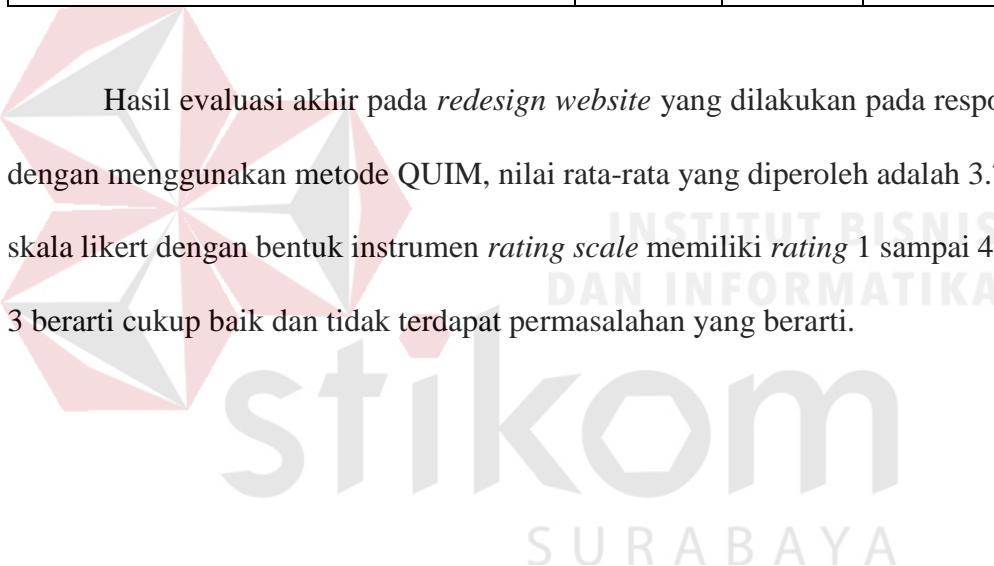
Pada tahap analisis hasil pengujian dibuat tabel perbandingan nilai *mean* sebelum dan setelah *redesign website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Indikator yang sebelumnya memiliki nilai rendah dan merupakan prioritas perbaikan telah mengalami peningkatan.

Tabel 4.14 Analisis Hasil Pengujian

No.	ID	Indikator	Mean		Ket.
			Sebelum <i>redesign</i>	Setelah <i>redesign</i>	
1.	3.8	Ukuran gambar sudah sesuai	1.61	3.57	Meningkat
2.	3.9	Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas	1.73	3.8	Meningkat
3.	2.3	Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan	1.82	4	Meningkat
4.	3.3	<i>Layout/penempatan</i> konten pada <i>website</i> tertata rapi	2.12	3.6	Meningkat

No.	ID	Indikator	Mean		Ket.
			Sebelum <i>redesign</i>	Setelah <i>redesign</i>	
5.	3.2	Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i>	2.30	3.6	Meningkat
6.	9.3	Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia)	2.30	3.7	Meningkat
Jumlah			11.88	22.27	Meningkat
Rata-rata			1.98	3.7	

Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan metode QUIM, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4, nilai 3 berarti cukup baik dan tidak terdapat permasalahan yang berarti.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

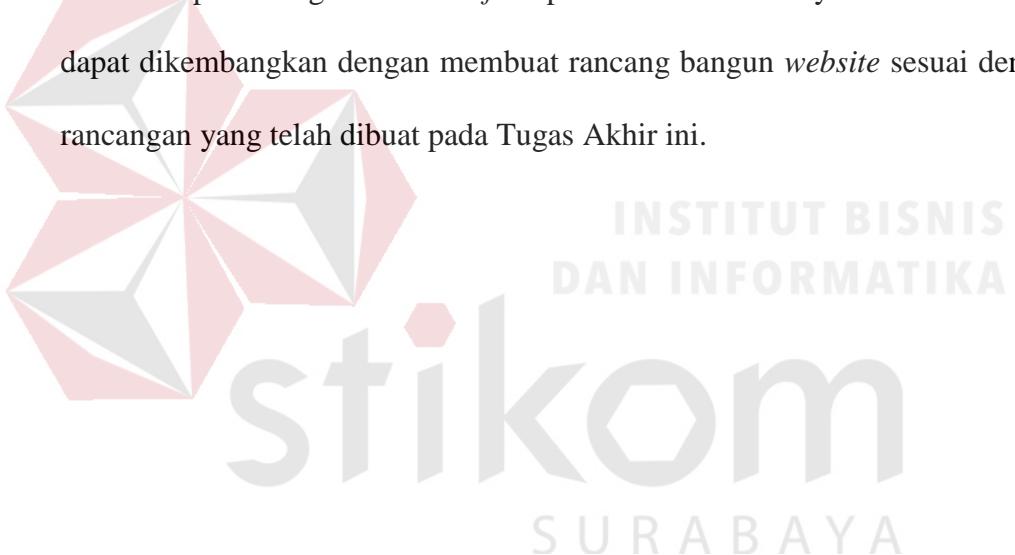
Dari hasil perancangan desain *user interface website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada *website* The Royale Krakatau Hotel diperoleh hasil pengolahan data yang menunjukkan permasalahan dengan tingkat prioritas perbaikan tinggi terdapat pada variabel *effectiveness*, *satisfaction*, dan *universality*.
2. Perancangan *user interface front-end* dan *back-end* telah dibuat berdasarkan pertimbangan dari desain awal *website* The Royale Krakatau Hotel dan prioritas perbaikan dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*.
3. Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan metode QUIM, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4, nilai 3 berarti cukup baik dan tidak terdapat permasalahan yang berarti.
4. Hasil akhir yang diperoleh berupa rekomendasi desain *user interface* pada *front-end* dan *back-end website* sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pihak The Royale Krakatau Hotel untuk menunjang proses bisnis.

5.2 Saran

Dari hasil perancangan *user interface* tentunya terapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi, berikut ini merupakan saran dalam perbaikan *user interface* pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon, yaitu:

1. Pada Tugas Akhir ini rancangan *user interface* yang dihasilkan berfokus pada tampilan *website* menggunakan perangkat berupa *desktop*, sehingga dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan *prototype* yang responsif dalam berbagai perangkat dan juga versi *mobile apps* (Android/iOS).
2. Dari hasil perancangan *user interface* pada *website* The Royale Krakatau Hotel dapat dikembangkan dengan membuat rancang bangun *website* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada Tugas Akhir ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Y. (2016). *Pengenalan Tentang Persona*. Diambil kembali dari School Of Computer Science.
- Christianisa, E., Delima, R., & Herlina, T. (2014). Game Edukasi Bahasa Inggris Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Informatika*, 10, 92-102.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Drew, C. J., Hardman, M. L., & Hosp, J. L. (2017). *Penelitian Pendidikan Merancang dan Melaksanakan Penelitian pada Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lawrence, D. (2016). *Pengertian, Implementasi, dan Pemanfaatan User Experience dalam Bidang TIK*.
- Marlina, E. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersil*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mauladi, & Suratno, T. (2016, Januari-Juni). Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, 18, 64-68.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuryana, M., & Sulistyono. (2014). Analisa dan Perancangan Sistem Front Office Hotel pada PT Ratu Hotel Bidakara Serang. *Protekinfo*, 1, 1-5.
- Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 1, 1-10.

- Sabariah, M. K., & Prasojo, A. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom University. *e- Proceeding of Engineering*, 2, 7791-7798.
- Sabariah, M. K., Denis, I. N., & Jatmiko, D. D. (2015). Rekomendasi User Interface untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom menggunakan Metode Goal Directed Design. *Indonesia Symposium On Computing*, 138-146.
- SK Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi*. (2011).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Travis, D. (2012). *The Bright Ideas For User Experience Designer*. United Kingdom: Userfocus.
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2, 1158-1166.