



**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE
INDOKAFIRE MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



UNIVERSITAS
Dinamika

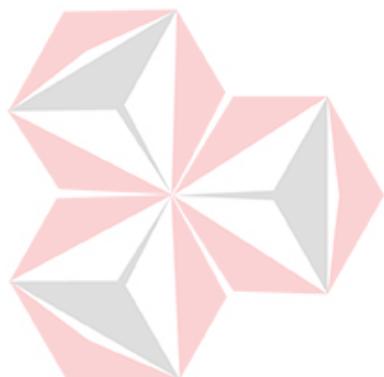
Oleh:
CITRA ADJENG TRISWARI
15.41010.0043

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE
INDOKAFIRE MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***

TUGAS AKHIR

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



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Nama : CITRA ADJENG TRISWARI
NIM : 15.41010.0043
Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

Tugas Akhir

ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA WEBSITE INDOKAFIRE MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

Dipersiapkan dan disusun oleh

Citra Adjeng Triswari

NIM : 15.41010.0043

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: 01 Februari 2021

Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing:

- I. Sulistiowati, S.Si., M.M.

NIDN. 0719016801

- II. Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0712066801

Digitally signed by Sulistiowati
DN: CN=sulistiowati, o=Universitas
Dinamika,
email:sulisti@dinamika.ac.id, <US
Date: 2021.02.24 11:01:38 +07'00'

Pembahasan:

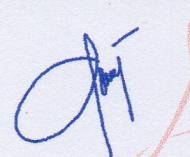
- I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2021.02.24
10:53:30 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.24
11:29:34 +07'00'

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

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.25
11:16:33 +07'00'

Dr. Jusak
NIDN: 0708017101
Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi

UNIVERSITAS DINAMIKA

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika saya:

Nama : Citra Adjeng Triswari
NIM : 15.41010.0043
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE
PADA WEBSITE INDOKAFIRE MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan 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 dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Februari 2021

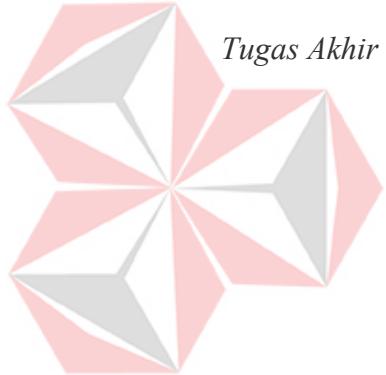


NIM: 15.41010.0043



"I may win and I may lose, but you know what? I NEVER SURRENDER"

UNIVERSITAS
Dinamika



*Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada **Keluargaku** dan semua orang – orang yang telah mendukungku selama ini.*

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

PT. Indoka Putra Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang berlokasi di Surabaya, dan merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang industri manufaktur dan *retail* produk keselamatan kebakaran. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner awal dengan sampel 20 responden, diperoleh permasalahan bahwa lebih dari 55% responden menjawab tidak setuju dengan variabel yang merujuk pada tampilan awal *website*. Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan yaitu dengan merancang *user interface* pada *website* Indokafire. Pada penelitian ini untuk merancang *user interface* dengan model *google design sprint*. Untuk menyelesaikan dari penelitian ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap awal, tahap pengembangan, dan tahap akhir. Pada tahap awal yaitu tahap *understand* yang di dalamnya terdapat wawancara dengan pemilik perusahaan dan *customer*. Selanjutnya dibuat data *benchmark* untuk membandingkan *website* indokafire dengan *website* lainnya yang terkait dengan penjualan alat pemadam kebakaran. Tahapan *diverge* berisi catatan dari setiap kekurangan pada *website*, setelah itu akan dibuat alternatif desainnya. Selanjutnya pada tahap pengembang yaitu tahap *decide* yang tahapan untuk memilih salah satu dari delapan alternatif desain yang sudah dibuat. Alternatif desain yang dipilih akan dibuat *storyboard* dan dilanjutkan pada tahapan berikutnya, yaitu tahap *prototype*. Tahap terakhir yaitu tahap *validate*, tahapan evaluasi dengan metode *heuristic evaluation*. Hasil dari evaluasi diperoleh bahwa dengan 20 responden keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 100% setuju dan sangat setuju untuk rancangan desain yang baru.

Kata Kunci : user interface, heuristic evaluation, google design sprint

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Shalawat salam kepada Rasulullah Muhammad SAW dan semua umatnya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Analisis Dan Perancangan User Interface Pada Website Indokafire Menggunakan Metode Heuristic Evaluation”**. Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Strata 1 di Universitas Dinamika Surabaya, Jawa Timur.

Menyusun laporan Tugas Akhir ini bukanlah hal yang mudah bagi penulis. Namun Laporan ini dapat diselesaikan karena adanya bimbingan, petunjuk, pengarahan dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak yang sudah membantu penulis dengan tulus dan ikhlas dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Jadi pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu, Ayah, dan Adik yang selalu memberikan semangat selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
2. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, wawasan, pemahaman, dan semangat selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
3. Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing II yang banyak memberikan saran, koreksi, masukan, dan semangat selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
4. Adithya Rizky Perdana selaku kakak senior saya dan rekan-rekan angkatan 2015 yang bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu menyelesaikan tugas akhir.
5. Semua rekan-rekan mahasiswa khususnya angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir.

Penulis sadar bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritik dan saran baik dari dosen maupun rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi sangat diharapkan untuk membantu memperbaiki penulisan.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi yang membutuhkan. Amin.

Surabaya, 01 Februari 2021

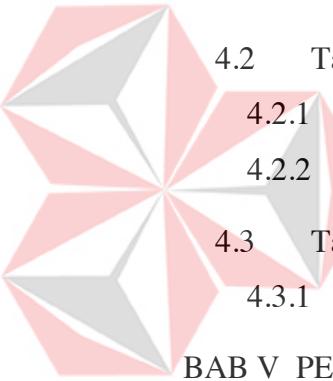
Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Sebelumnya	4
2.2 Analisis.....	5
2.3 Perancangan	5
2.4 <i>User Interface</i>	5
2.5 <i>Website</i>	6
2.6 <i>Heuristic Evaluation</i>	6
2.7 Perancangan <i>User Interface</i>	7
2.8 <i>Google Design Sprint</i>	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	12



3.1	Tahap Awal	13
1.1.1	<i>Understand</i>	13
1.1.2	<i>Diverge</i>	13
1.2	Tahap Pengembangan	13
1.2.1	<i>Decide</i>	13
1.2.2	<i>Prototype</i>	14
1.3	Tahap Akhir	14
1.3.1	<i>Validate</i>	14
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN		17
4.1	Tahap Awal	17
4.1.1	<i>Understand</i>	17
4.1.2	<i>Diverge</i>	21
4.2	Tahap Pengembangan	22
4.2.1	<i>Decide</i>	22
4.2.2	<i>Prototype</i>	25
4.3	Tahap Akhir	30
4.3.1	<i>Validate</i>	30
BAB V PENUTUP		35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA		37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	4
Tabel 3. 1 Variabel Heuristic Evaluation	14
Tabel 3. 2 Variabel Visibility of System Status	15
Tabel 3. 3 Variabel Match between system and the real world	15
Tabel 3. 4 Variabel User control and freedom	15
Tabel 3. 5 Variabel Consistency and standars	15
Tabel 3. 6 Variabel Error prevention	15
Tabel 3. 7 Variabel Recognition rather than recall	16
Tabel 3. 8 Variabel Flexibility and efficiency of use	16
Tabel 3. 9 Variabel Aesthetic and minimalist design	16
Tabel 3. 10 Variabel Help user recognize, diagnose, and recover from errors	16
Tabel 3. 11 Variabel Help and documentation	16
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara dengan Pemilik Perusahaan dan Customer	18
Tabel 4. 2 Tujuh Elemen Interface E-Marketing	19
Tabel 4. 3 Hasil Benchmark	19
Tabel 4. 4 Rekap Hasil Wawancara dan Data Benchmark	20
Tabel 4. 5 Kekurangan Berdasarkan Website Indokafire Awal	21
Tabel 4. 6 Solusi dan Implementasi Pada Laman Website	21
Tabel 4. 7 Alternatif Desain	22
Tabel 4. 8 Hasil Zen Vote Pada Halaman Home	22
Tabel 4. 9 Hasil Zen Vote Pada Halaman About	23
Tabel 4. 10 Hasil Zen Vote Pada Halaman Product	23
Tabel 4. 11 Hasil Zen Vote Pada Halaman Contact Us	23
Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner	32

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan dalam Metode Penelitian	12
Gambar 4. 1 Storyboard	24
Gambar 4. 2 Color Scheme Prototype.....	25
Gambar 4. 3 Font Palanquin (Bold)	26
Gambar 4. 4 Font Open Sans (Reguler)	26
Gambar 4. 5 Font DIN Alternate (Bold)	26
Gambar 4. 6 Halaman Home.....	27
Gambar 4. 7 Halaman About us.....	28
Gambar 4. 8 Halaman Product.....	28
Gambar 4. 9 Halaman Detail Product	29
Gambar 4. 10 Halaman Contact us	30
Gambar 4. 11 Grafik Presentase Jenis Kelamin Customer	31
Gambar 4. 12 Histogram Usia Customer	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1. Landasan Teori	38
LAMPIRAN 2. Website Indokafire	39
LAMPIRAN 3. Alternatif Desain	42
LAMPIRAN 4. Hasil Pemilihan Alternatif Desain	54



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Indoka Putra Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang beralokasi di Surabaya, dan merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang industry manufaktur dan *retail* produk keselamatan kebakaran. Manufaktur alat pemadam yang diproduksi meliputi : *Hydrant Pillar* dan *Hydrant Box* lengkap dengan *accessories*-nya. Sebagai perusahaan *retail* diperlukan sarana untuk menunjang usaha tersebut agar semakin laku dan dikenal, salah satu nya adalah dengan promosi. Untuk saat ini sarana promosi yang dimiliki berupa *website*, *linkedin*, dan brosur. Akan tetapi PT. Indoka Putra Mandiri untuk sekarang ini lebih berfokus pada satu media sebagai sarana promosi yaitu *website*. PT. Indoka Putra Mandiri memilih *website* karena memiliki beberapa keunggulan diantara lain : biaya promosi lebih murah, jangkauan pasar lebih luas, dapat diakses 24 jam, dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. *Website* PT. Indoka Putra Mandiri sendiri berdiri mulai tahun 2012 yang beralamatkan di www.Indokafire.com.

Dalam pengisian kuesioner pada 20 responden, yang berisi 7 indikator untuk menghasilkan data yang dibutuhkan peneliti. Pada indikator *visibility of system status* yang menunjukkan hasil 70% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk menu pada *website* mencakup semua kebutuhan informasi. Dalam indikator *match between system and the real world* yang menunjukkan hasil 60% perolehan dari tidak setuju untuk pernyataan yang digunakan pada *website* mudah dimengerti, dan hasil 75% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk adanya pilihan bahasa untuk menggunakan *website*. Dalam indikator *use control and freedom* yang menunjukkan hasil 90% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan menyediakan tombol *back* pada tampilan jika pengguna ingin kembali ke halaman sebelumnya atau membatalkan aksi, dan hasil 75% perolehan tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan ada tombol bantuan saat *system* tidak memproses apapun (misal: *error*). Dalam indikator *consistency and standars* yang menunjukkan hasil 55% perolehan dari tidak setuju untuk pernyataan standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap

halaman, dan hasil 70% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan masing-masing skema desain pada setiap halaman sudah konsisten. Dalam indikator yang menunjukkan hasil 60% perolehan dari tidak setuju untuk pernyataan saya dapat mengingat kembali menu-menu dan tampilan halaman yang ada di aplikasi . Dalam indikator yang menunjukkan hasil 90% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan seluruh warna pada sudah konsisten, dan hasil 90% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan sudah tepat dalam pemilihan warna pada . Dalam indikator yang menunjukkan hasil 65% perolehan tidak setuju untuk pernyataan adanya menu bantuan pada , dan hasil 75% perolehan dari tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk pernyataan saya dapat dengan mudah memberikan kritik dan saran dalam pengguna .

Berdasarkan dari data tersebut penelitian ini bermaksud untuk memperbarui / me-redesain tampilan pada Indokafire. Untuk memperbarui tampilan yang baru dapat dilakukan dengan beberapa tahapan. Pada tahap awal yaitu dengan cara mengevaluasi Indokafire menggunakan metode . Selanjutnya pada tahap perancangan yaitu menggunakan model .

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yakni:

1. Bagaimana menganalisis pada Indokafire menggunakan metode ?
2. Bagaimana merancang dari hasil analisis pada Indokafire ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya mencakup , tidak meliputi dari tersebut.
2. Penelitian ini hanya menguji menggunakan teknik .

3. Pengambilan sampel untuk alternatif desain adalah karyawan pada PT. Indoka Putra Mandiri yang berjumlah 5 orang.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain *user interface* pada *website* Indokafire yang berupa *prototype*.

1.5 Manfaat

Berdasarkan analisis dan perancangan *user interface* pada *website* Indokafire sangat diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Memudahkan perusahaan untuk memperbaiki *website* Indokafire
2. Memberikan masukan untuk perbaikan *user interface* untuk *web* Indokafire



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis mengangkat penelitian sebelumnya sebagai refensi dalam memperkaya bahan kajian. Berikut merupakan penelitian terdahulu.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Pratama, 2018)	Analisis dan Perancangan <i>User Interface / User Experience</i> Dengan Metode <i>Google Design Sprint</i> dan <i>A/B Testing</i> Pada Website Startup QTaaruf	<i>Ada</i> final yang berfokus pada tampilan website yang dioperasikan dalam device desktop
(Firmansyah, 2018)	Perancangan <i>UI/UX</i> Pelayanan Otomasi Badan Perpustakaan Dan Kearsipan Jawa Timur Dengan Menggunakan Metode <i>Heuristic Webuse</i>	Rekomendasi rancangan <i>UI/UX</i> pelayanan otomasi pencarian koleksi perpustakaan untuk meningkatkan <i>usability</i> pelayanan otomasi pencarian koleksi perpustakaan
(Arum, 2018)	Pengembangan Desain <i>User Interface</i> Pada Website <i>Isoplus City Run</i>	Rekomendasi berupa desain <i>user interface</i> yang sesuai dengan kebutuhan pihak <i>isoplus city run</i> dalam menunjang kegiatan
(Saputra, 2018)	Perancangan Desain <i>User Interface/User Experience</i> Layanan Informasi Kampus (LIK) Dengan Metode <i>Lean User Experience (LEAN UX)</i> Pada Universitas Dr.Soetomo	Rancangan <i>prototype</i> yang terdiri dari : <ul style="list-style-type: none">- Skema warna yang digunakan di dominasi warna biru- <i>Font Roboto</i> karena <i>font</i> ini cukup popular digunakan pada tampilan <i>mobile</i> dan mudah diterapkan di berbagai elemen pada <i>prototype</i> sehingga terlihat jelas- Beberapa perbaikan dan tambahan fitur penting- <i>Layout</i> pada <i>prototype</i> yang konsisten dan disesuaikan dengan tampilan <i>mobile</i>

Perbedaannya dengan penelitian saya, adalah pada bagian metode. Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu metode saja, sedangkan pada penelitian saya ada dua metode. Satu metode pada bagian analisis, dan satu lagi pada bagian perancangan *user interface*.

2.2 Analisis

Analisis adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sebuah sistem menjadi bagian-bagian komponen dengan tujuan mempelajari seberapa bagus bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk meraih tujuan mereka (Whitten, 2007).

2.3 Perancangan

Perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem (Jogiyanto, 2005).

2.4 User Interface

User Interface adalah *input* dan *output* yang langsung melibatkan pengguna. *User Interface* dapat digunakan langsung oleh pengguna internal maupun eksternal sistem. Desain dari *user interface* sangat bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti tujuan *interface*, karakteristik pengguna, dan karakteristik perangkat *interface* tertentu. Misalnya, meskipun semua *interface* harus dirancang untuk kemudahan penggunaan yang maksimal, ada beberapa pertimbangan lain, seperti efisiensi operasional, yang mungkin penting bagi pengguna internal yang dapat dilatih untuk menggunakan *interface* spesifik yang dioptimalkan untuk perangkat perangkat keras tertentu (misalnya, *keyboard*, *mouse*, dan layar resolusi tinggi besar) (Satzinger J. W., 2012)

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

antara estetika yang menawan dan interaktivitas tanpa usaha (*effortless*) (Chris, 2014)

2.5 *Website*

Website merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses dari seluruh dunia. *Website* dapat dibagi menjadi 2 jenis, yakni:

1. *Website* Statis: merupakan *web* yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. *Website* statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik *software*-nya saja, hanya bisa diperbarui oleh pemiliknya saja. Contohnya *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.
2. *Website* Dinamis: merupakan *web* yang halaman selalu *update*, biasanya terdapat halaman *back-end* (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. *Web* dinamis membutuhkan *database* untuk menyimpan. *Website* dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pembaruan dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website* (Rudianto, 2011).

2.6 *Heuristic Evaluation*

Heuristic Evaluation adalah prinsip-prinsip umum untuk desain *interface* yang berinteraksi dengan pengguna. Pada *Heruristic Evaluation* yang ditemukan oleh Nielsen ada 10 prinsip penting yang harus diperhatikan dalam desain *interface*:

1. *Visibility of System Status*: suatu sistem harus selalu menginformasikan pengguna (*user*) tentang apa yang sedang berlangsung, melalui umpan balik (*feedback*) dalam waktu yang tepat.
2. *Match Between System and the Real World*: evaluasi ini mengkritisi suatu system harus di desain dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, oleh orang awam/para penggunanya, kalimat ungkapan, dan konsep yang dikenal oleh *user*.
3. *User Control and Freedom (navigation)*: evaluasi ini dimaksudkan agar pengguna dengan mudah menavigasi suatu sistem. Salah satu contoh yang

biasa digunakan ketika pengguna ingin keluar dari sistem “exit” ketika melakukan suatu kesalahan.

4. *Consistency and Standar*: evaluasi *consistency* dimaksudkan agar suatu sistem menjadi standar, konsisten dalam hal penulisan kalimat, jenis huruf, dan lain sebagainya. Hindari penulisan kalimat, huruf, dan situasi lainnya yang berbeda sehingga menimbulkan kesan tidak standar dalam suatu sistem.
5. *Error Prevention*: evaluasi ini hampir serupa dengan evaluasi *navigation*. Tetapi yang lebih diutamakan adalah pencegahan pengguna ketika melakukan kesalahan.
6. *Recognition Rather than Recall*: evaluasi ini berkaitan dengan beban kerja (*memory*) pengguna sistem. Minimumkan pengguna ingatan dalam suatu sistem. Pengguna sebaiknya tidak perlu untuk mengingat ketika hendak menjalankan suatu sistem.
7. *Flexibility and Efficiency of Use*: kecepatan dan ketepatan ketika menggunakan suatu sistem merupakan hal yang perlu diperhatikan, terlebih lagi pengguna baru.
8. *Aesthetic and Minimalist Design*: perlu diperhatikan empat prinsip dalam desain tampilan / visual yaitu: kontras, *repetition* / pengulangan, *alignment*, cahaya / *proximity*.
9. *Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*: pesan / tampilan ketika melakukan kesalahan sebaiknya disampaikan dalam bahasa yang baku.
10. *Help and Documentation*: kolom / *action help* merupakan salah satu kolom yang perlu ada dalam suatu sistem, sehingga dapat membantu pengguna ketika menghadapi masalah / kesulitan (Nielsen, 1994).

2.7 Perancangan *User Interface*

Salah satu cara dalam merancang *user interface* adalah dengan membuat *prototype*. *Prototype* adalah penggambaran suatu desain yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan *prototype* tersebut dan menganalisa apakah *prototype* tersebut sesuai dengan apa yang diinginkan.

Prototype juga bisa disebut gambaran bagaimana suatu desain *interface* akan dibuat sebelum diimplementasikan. *Prototype* bisa dibuat dengan berbagai bahan dan cara, mulai dari menggambar pada kertas sampai ke desain *interface* yang menyerupai hasil akhir. *Prototype* berguna bagi perancang desain *interface* sebagai media untuk melakukan tes apakah suatu ide dapat dijalankan atau tidak, untuk mengklarifikasi kebutuhan pengguna. Sebagai contoh jika seorang perancang desain *interface* ingin mengetahui desain apa yang cocok untuk memenuhi kebutuhan pengguna, maka perancang desain *interface* tersebut dapat membuat *prototype* desain *interface* yang terbuat dari kertas sebelum melakukan implementasi ke program akhir.

Proses pembuatan *prototype* dimulai dari *low fidelity prototyping*. *Low fidelity prototyping* adalah suatu *prototype* yang tidak kelihatan seperti produk akhir. Sebagai contoh, *low fidelity prototyping* menggunakan material yang sangat berbeda dari produk akhir seperti kertas dan kardus dari pada rancangan desain *interface* yang ada pada layar komputer. *Low fidelity prototyping* sangat berguna karena proses pembuatannya yang sederhana, murah ,dapat diubah sesuai kebutuhan dengan cepat, fleksibel dan memungkinkan untuk mengeksplor lebih jauh lagi ide desain dan alternatif desain yang lainnya. Adapun proses yang dilakukan dalam *low fidelity prototyping* sebagai berikut:

1. *Storyboarding* adalah salah satu contoh proses *low fidelity prototyping*. *Storyboarding* terdiri dari beberapa gambaran yang mendeskripsikan bagaimana pengguna menjalankan suatu tugas menggunakan desain *interface* yang sedang dikembangkan. Bisa berupa gambaran layar *interface* atau bisa merupakan beberapa gambaran skenario yang menujukan bagaimana pengguna menggunakan suatu sistem.
2. *Sketching*, *low fidelity prototyping* banyak mengandalkan penggambaran sketsa melaui media kertas. Sketsa berisi gambaran kasar bagaimana desain *interface* akan dibuat. Sketsa mengandung tombol, simbol yang akan digunakan pada desain *interface*.

Setelah proses *low fidelity prototyping* selesai dilakukan maka akan dilakukan *high fidelity prototyping* berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada proses *low fidelity prototyping*. *High fidelity prototyping* dilakukan dengan menggunakan material yang sama seperti produk akhir yang akan dibuat. *High fidelity prototyping*

menciptakan gambaran *prototype* yang mirip dengan produk akhir. Jika produk akhir berupa perangkat lunak, tentu saja untuk membuat *high fidelity prototyping* produk tersebut membutuhkan bantuan perangkat lunak desain (Preece, 2002).

2.8 Google Design Sprint

Google Design Sprint adalah suatu model untuk membangun konsep produk dan *prototype* dimana memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, kreatifitas, masalah-masalah yang ada solusi yang kemudian diwujudkan dalam *prototype* yang harus dan di *cross check* ke calon pengguna (Knapp, 2016)

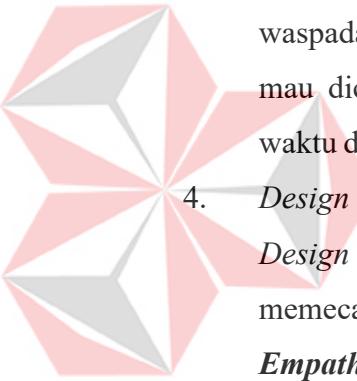
Seperti layaknya metodologi yang lainnya, tentu saja harus ada spirit yang dibangun di tiap-tiap proses didalamnya. Untuk membangun dan menjaga spirit tersebut, beberapa prinsip dan karakter yang harus ada dan dijaga konsistennya. Prinsip-prinsip tersebut secara umum juga dapat dipakai untuk membantu pengembangan diri untuk menjadi lebih baik. Berikut gambar prinsip dan karakternya dapat dilihat pada lampiran 1.1, keterangannya sebagai berikut:

1. Openmind

Hal yang terpenting dalam metode ini adalah *Openmind*. Setiap organisasi yang ingin berinovasi dan siap untuk berinovasi harus memiliki beberapa hal. Hal tersebut adalah memiliki sifat dan karakter *openmind*. *Openmind* tidak sekedar hanya mendengar akan tetapi juga mampu beradaptasi ketika ada informasi atau ide baru yang datang.

2. Minimize Group Brainstorming

Terkadang sangat menarik ketika sedang berdiskusi dalam suatu *group*, kemudian ide-ide dibahas secara sporadis. Terkadang belum selesai pemaparan ide-ide sudah di *challenge* dan di kritik sedemikian rupa sehingga akan mengikis ide yang *genuine* (asli) dan unik. Pada akhirnya yang terjadi adalah kesepakatan, dan biasanya kesepakatan seperti ini adalah *win to win solution* bukan ide solusi yang kuat dan berkarakter. Spirit dari *design sprint* adalah *minimize group brainstorming* dengan cara diberikan porsi yang besar untuk *individual* tanpa harus diganggu atau dikritik terlebih dahulu dan setelahnya berikan kesempatan dari masing-masing tim *member* untuk menyampaikan ide, pendapat, solusi secara keseluruhan, dengarkan dengan



baik semua pemaparan dan tetap berkepala dingin sampai benar-benar mengerti paparan tersebut. Dari sini akan menjadi diskusi yang sehat untuk saling mengerti dan melengkapi bukan untuk menjatuhkan sehingga ide dan solusinya akan lebih kuat.

3. Menghargai Waktu dan Proses

Apabila diberikan waktu yang terbatas untuk menyelesaikan suatu tugas, maka dengan segala upaya akan fokus untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kata kunci dari spirit ini adalah fokus. Fokus pada tahapan dan proses serta pembahasan yang ada, keluarkan segala kemampuan untuk menyelesaikan. Salah satu ciri dari fokus adalah akan muncul *list* prioritas, kemudian dapat mengurutkan bagian mana yang lebih penting dari yang lain. Berani untuk mengeliminasi yang tidak penting dari fokus kepada prioritas yang disepakati. Lawan dari fokus adalah *distraction* / gangguan / pengalihan. Untuk itu selalu waspada terhadap *distraction* karena godaan untuk memudarkan *value* yang mau dicapai. Komitmen untuk menyelesaikan perkerjaan dengan Batasan waktu dan proses yang ketat, akan mengurangi *distraction* yang akan muncul.

4. *Design Thinking Thinker*

Design thinking menggabungkan *empathy*, *creativity* dan *rationality* untuk memecahkan *human-centered problem*.

Empathy untuk melihat sesuatu dari sudut pandang pengguna dan memposisikan dirinya dalam menghadapi masalahnya. Banyak sisi yang bisa dilihat yaitu dari teknologi, finansial, politik, agama, manusia dan budaya. Sehingga dari sudut pandang tersebut akan ditemukan pemahaman secara keseluruhan (*holistic*).

Creativity adalah kesempatan untuk penemuan hal yang baru, hal yang *fresh*. Kreatifitas akan menghasilkan konsep dan solusi. Melalui *empathy*, dapat memiliki banyak perspektif yang akan membuka kesempatan-kesempatan baru yang disebut kreatifitas.

Rationality menyesuaikan semua solusi untuk dapat di-*test* serta diukur secara kualitatif dan kuantitatif.

Tahapan-tahapan *design sprint* akan menjadi efektif apabila spirit diatas dijaga dan dipahami oleh tim. *Design sprint* terdiri dari 5 tahap, yaitu terdapat pada

lampiran 1.1. Pembahasan detail masing-masing tahapan design sprint akan dibagi menjadi beberapa bab berikutnya. Berikut ringkasan tahapan design sprint.

Tahap Pertama: *Understand*

Tahap pertama *design sprint* ini adalah menyamakan persepsi terhadap pembahasan produk. Pada tahap ini diadakan sesi wawancara kepada beberapa pengguna atau calon pengguna. Hasil wawancara tersebut menjadi bahan diskusi Bersama semua anggota tim. *Output*-nya berupa struktur permasalahan yang hendak dipecahkan melalui proses desain di tahap berikutnya (*sketch user story*).

Tahap Kedua: *Diverge*

Masing-masing tim secara individual memberikan ide sebanyak-banyaknya kemudian melakukan rancangan kasar di atas kertas agar orang lain mendapatkan bayangan bagaimana pengaplikasian dari ide tersebut.

Tahap Ketiga: *Decide*

Tahap selanjutnya, tim berkumpul dan memutuskan rancangan yang terbaik melalui *voting*. Teknik yang digunakan adalah *Zen Vote*. *Zen Vote* merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memusatkan ide dengan cara memberikan titik atau tanda pada ide yang dirasa paling tepat, serta memberikan catatan tambahan untuk ide-ide yang dirasa dapat dikembangkan lebih baik lagi. Dengan teknik ini setiap partisipan memiliki 1 suara untuk memilih. Rancangan yang mendapatkan suara paling banyak diperbaiki menjadi desain yang lebih rapi untuk proses pembuatan *prototype*.

Tahap Keempat: *Prototype*

Tim developer membuat *prototype* dari desain yang sudah disetujui. *Prototype* ini dibuat secara cepat sekadar menampilkan usabilitas dari produk yang akan diluncurkan.

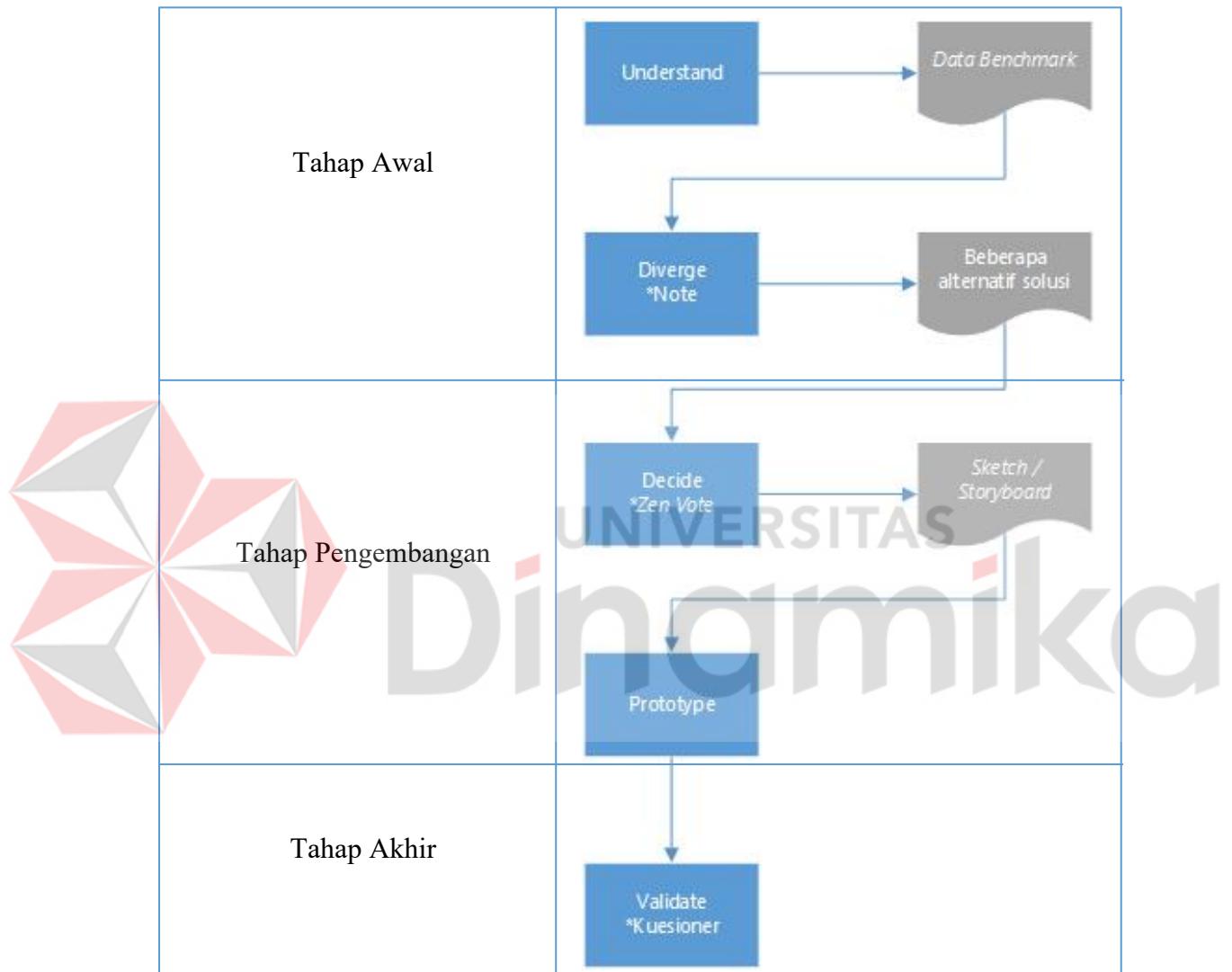
Tahap Kelima: *Validate*

Pada hari terakhir ini *prototype* diuji secara langsung kepada calon pengguna. Hasil dari *validate* ini akan menentukan proses literasi selanjutnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan terbagi menjadi tiga tahap utama yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Tahapan dalam Metode Penelitian

3.1 Tahap Awal

1.1.1 *Understand*

Pada tahap *understand* dilakukan studi literatur dan wawancara terkait dengan penelitian sebelumnya. Wawancara dilakukan antara pemilik perusahaan dan *customer*. Karena jumlah *customer* tidak menentu setiap bulannya, saya hanya mengambil dari data *customer* selama 3 bulan terakhir yang berjumlah 20 orang dengan rata-rata 6-7 orang setiap bulannya. Wawancara yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan terkait dengan kondisi *website* Indokafire saat ini. Dengan dilakukannya wawancara diharapkan dapat menghasilkan data yang tepat mengenai kondisi *website* saat ini hingga target yang ingin dicapai oleh PT. Indoka Putra Mandiri terhadap *website* yang sudah ada. Hasil dari wawancara adalah mengetahui kondisi saat ini termasuk permasalahan yang dialami *user* ketika sedang mengakses *website* Indokafire. Pada tahap ini juga dilakukannya data *benchmark*, hasil dari data *benchmark* bertujuan untuk membandingkan *website* Indokafire dengan *website* kompetitor.

1.1.2 *Diverge*

Pada tahap ini akan mengembangkan semua ide atau *brainstorming* dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan teknik *Note*. Teknik *note* sendiri adalah dengan cara menuliskan solusi-solusi untuk merancang desain *interface*, solusi yang telah dituliskan kemudian di gambarkan atau di *sketch* manual yang berupa alternatif desain.

1.2 Tahap Pengembangan

1.2.1 *Decide*

Pada tahap ini akan dilakukannya pemungutan suara menggunakan teknik *zen vote*. Pemungutan suara dilakukan dengan pemilik perusahaan dan 5 karyawan. Sebelum proses pemungutan suara, akan dibuat beberapa *opsi* atau alternatif desain yang berupa sketsa desain. Ide atau solusi diambil pada tahapan sebelumnya yang sudah dituliskan dan digambarkan melalui *sketch*. Langkah selanjutnya pada setiap solusi akan diberikan point bertanda ceklis (✓) menggunakan spidol dengan warna yang berbeda, dan yang berhak memilih solusi tersebut adalah pihak pemilik perusahaan dan karyawan perusahaan. Pemilik perusahaan memiliki 2 hak suara

pada satu sketsa, dan karyawan memiliki 1 hak suara pada satu sketsa. Desain yang mendapatkan tanda ceklis (✓) terbanyak maka akan dipilih untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard*.

1.2.2 Prototype

Setelah *storyboard* pada tahapan sebelumnya terselesaikan, maka pada tahap ini akan dilanjutkan dengan proses pembuatan *prototype*. *Prototype* sendiri menggunakan *tools Adobe XD*. Sedangkan *Adobe Illustrator* (AI) untuk pembuatan icon dan sejenisnya.. Tools AI digunakan untuk menghasilkan *user interface* yang baik dan sesuai kebutuhan. Sehingga *prototype* yang dihasilkan layak untuk diujikan ke target (*user*).

1.3 Tahap Akhir

1.3.1 Validate

Pada tahap ini akan menguji atau memverifikasi *prototype* yang telah dibuat. Teknik yang dapat digunakan untuk tahap validasi dengan cara penyebaran kuesioner. *User* dapat memberikan *feedback* melalui kuesioner yang telah disajikan. Kuisisioner tersebut cukup sederhana yakni user dapat memberikan kritik dan saran terhadap *prototype* yang telah dibuat, dimana hasil dari kuesisioner tersebut akan diakumulasi untuk rekomendasi atau perbaikan dari desain. Kuesisioner sendiri dibuat berdasarkan variabel yang ada pada metode *heuristic evaluation*. Berikut adalah variabel dari metode tersebut.

Tabel 3. 1 Variabel Heuristic Evaluation

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

Setelah diketahui variabel yang akan digunakan pada penelitian, tahap selanjutnya adalah membuat pernyataan dari tiap-tiap variabel. Pernyataan-pernyataan adalah sebagai berikut.

- Visibility of System Status* (H1) aplikasi harus memberitahu pengguna apa yang sedang terjadi pada aplikasi.

Tabel 3. 2 Variabel *Visibility of System Status*

Indikator	Pernyataan
H1.1	Setiap menu dan halaman memiliki judul yang sudah sesuai dengan isi halaman
H1.2	Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sesuai kebutuhan informasi pengguna
H1.3	Menu pada website mencakup semua kebutuhan informasi

- Match between system and the real world* (H2) aplikasi harus menggunakan, Bahasa, istilah, simbol yang dapat dimengerti manusia.

Tabel 3. 3 Variabel *Match between system and the real world*

Indikator	Pernyataan
H2.1	Nama pada menu website mudah dipahami oleh pengguna
H2.2	Bahasa yang digunakan pada website mudah dimengerti
H2.3	Istilah yang digunakan pada website mudah dimengerti
H2.4	Adanya pilihan Bahasa untuk menggunakan website
H2.5	Symbol/icon yang digunakan pada website mudah dimengerti fungsi dan tujuannya

- User control and freedom* (H3) pengguna dapat dengan bebas keluar dari suatu proses yang dipilih secara tidak sengaja, tersedia fitur *undo* dan *redo*.

Tabel 3. 4 Variabel *User control and freedom*

Indikator	Pernyataan
H3.1	Menyediakan tombol <i>back</i> pada tampilan jika pengguna ingin kembali kehalaman sebelumnya atau membatalkan aksi
H3.2	Ada tombol bantuan saat system tidak memproses apapun (missal: <i>error</i>)
H3.3	Jumlah konten atau informasi yang ditampilkan mempengaruhi pengguna dalam mengakses website

- Consistency and standards* (H4) menggunakan desain, tampilan yang konsisten.

Tabel 3. 5 Variabel *Consistency and standards*

Indikator	Pernyataan
H4.1	Tampilan website pada setiap halaman memiliki bentuk dan isi yang sesuai
H4.2	Judul pada katalog ditampilkan dengan konsisten
H4.3	Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman
H4.4	Masing-masing symbol/icon pada setiap halaman sudah konsisten
H4.5	Masing-masing skema desain pada setiap halaman sudah konsisten

- Error prevention* (H5) mencegah terjadinya kesalahan atau *error*.

Tabel 3. 6 Variabel *Error prevention*

Indikator	Pernyataan
H5.1	Adanya koneksi saat internet terputus

6. *Recognition rather than recall* (H6) meminimalkan pengguna untuk mengingat.

Tabel 3. 7 Variabel *Recognition rather than recall*

Indikator	Pernyataan
H6.1	Saya dapat mengingat kembali menu-menu dan tampilan halaman yang ada di aplikasi website
H6.2	Saat saya melihat website ini kembali, saya dapat dengan mudah mengenali tampilan menu, dan fungsi yang ada pada website

7. *Flexibility and efficiency of use* (H7) penggunaan aplikasi efisien dan fleksibel.

Tabel 3. 8 Variabel *Flexibility and efficiency of use*

Indikator	Pernyataan
H7.1	Menu dan informasi dikelompokkan dengan baik
H7.2	Dapat mengakses fitur dengan cepat
H7.3	Waktu respon pada website sudah sesuai dengan yang diharapkan

8. *Aesthetic and minimalist design* (H8) konten yang tidak penting dan tidak relevan pada aplikasi seharusnya ditiadakan.

Tabel 3. 9 Variabel *Aesthetic and minimalist design*

Indikator	Pernyataan
H8.1	Semua informasi yang ditampilkan pada detail katalog merupakan hal yang penting
H8.2	Seluruh warna pada website sudah konsisten
H8.3	Tata letak menu sudah dikenal (<i>familiar</i>) dan mudah diakses oleh pengguna
H8.4	Sudah tepat dalam pemilihan <i>font type</i> pada website
H8.5	Sudah tepat dalam pemilihan <i>font size</i> pada website
H8.6	Sudah tepat dalam pemilihan warna pada website

9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors* (H9) membantu pengguna untuk mengenali *error*, dan memberikan solusi terhadap *error* tersebut.

Tabel 3. 10 Variabel *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*

Indikator	Pernyataan
H9.1	Pengguna dapat mengenali kesalahan yang terjadi, berdasarkan informasi yang diberikan
H9.2	Pengguna dapat kembali ke kondisi yang benar dari kesalahan yang terjadi, melalui informasi yang diberikan

10. *Help and documentation* (H10) aplikasi menyediakan mekanisme bantuan dan dokumentasi.

Tabel 3. 11 Variabel *Help and documentation*

Indikator	Pernyataan
H10.1	Adanya fasilitas hubungi kami pada website
H10.2	Adanya menu bantuan pada website
H10.3	Saya dapat dengan mudah memberikan kritik dan saran dalam penggunaan website

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Awal

4.1.1 *Understand*

Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap pemilik perusahaan dan *customer* untuk mengetahui kondisi saat ini atau permasalahan yang sedang dihadapi.

4.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik perusahaan dan 6-7 orang *customer* yang datang ke perusahaan. Hasil dari wawancara dengan pemilik perusahaan dan *customer* dapat dilihat pada tabel 4.1.

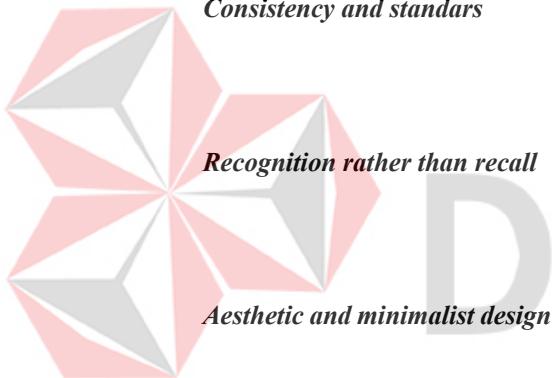


Tabel 4. 1 Hasil Wawancara dengan Pemilik Perusahaan dan *Customer*

Point Pertanyaan	Kondisi saat ini	
	Pemilik Perusahaan	Customer
Visibility of system status	Setiap menu sudah memiliki isi yang sesuai, melainkan isi dari menu produk kurang lengkap, yaitu tidak adanya detail produk	Sudah memiliki judul pada setiap menu dan halaman, akan tetapi ada informasi yang belum sesuai dengan kebutuhan yaitu informasi pada katalog produk yang tidak memiliki detail produk.
Match between system and the real world	Nama pada setiap menu mudah dipahami dan beberapa istilah juga mudah untuk dipahami, namun tidak ada tombol <i>search</i> pada menu katalog	Nama dan bahasa pada menu <i>website</i> mudah dipahami, akan tetapi <i>button search</i> tidak ada pada halaman katalog produk. Serta penempatan gambar yang kurang menarik.
Use control and freedom	Saat ini konten yang ditampilkan pada produk belum lengkap, baik dari segi gambar maupun keterangan	<i>Web</i> ini kurang menyediakan konten terkait produk apa saja yang dijual
Consistency and standards	Untuk saat ini isi dari tiap konten belum memiliki bentuk yang sesuai / masih belum konsisten pada tiap <i>page</i> <i>Website</i> Indokafire sudah mudah untuk digunakan dan mudah untuk diingat, baik dari segi menu dan fungsi yang ada	Setiap tampilan pada halaman <i>web</i> belum memiliki bentuk yang sesuai, tata letak setiap page juga tidak konsisten Menu pada <i>web</i> ini sudah mudah diingat
Recognition rather than recall		
Aesthetic and minimalist design	Untuk saat ini warna pada <i>web</i> belum kontras dan tidak terstruktur dalam meletakkan konten, beserta penataan gambar yang kurang menarik	Pada tampilan <i>web</i> ini kurang kontras antara <i>header</i> , <i>background</i> dan <i>footer</i> . Dan penggunaan <i>font</i> yang tidak konsisten pada setiap halaman
Help and documentation	Saat ini fasilitas untuk hubungi kami sudah ada pada <i>web</i> , akan tetapi fitur seperti <i>share</i> produk belum ada	Sudah ada fasilitas hubungi kami pada <i>web</i> ini melainkan ada fitur yang tidak ada pada <i>website</i> yaitu <i>share</i> produk

Berdasarkan tabel 4.1, fitur yang ada pada *website* Indokafire saat ini terdiri dari halaman utama, produk, profil perusahaan, news, hubungi kami, dan video pelatihan pemadam kebakaran. Selain itu *website* Indokafire bertindak sebagai media utama untuk promosi selain brosur katalog. *Website* Indokafire sendiri belum pernah dilakukan evaluasi kepada pengguna sebelumnya. Berikut adalah tampilan *website* yang dapat dilihat pada lampiran 3.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada *website* Indokafire, oleh sebab itu peneliti juga melakukan *benchmark*



terhadap 7 (tujuh) website yang sejenis untuk mengetahui apakah website tersebut sudah menerapkan standar fitur untuk website *e-marketing* atau belum. Dalam merancang *interface e-marketing*, perusahaan menggunakan pedoman 7 elemen (7C). Meliputi:

Tabel 4. 2 Tujuh Elemen *Interface E-Marketing*

7C	Fitur Website (<i>E-marketing</i>)
Context	
Fungsional	Menu <i>Header</i> , terdiri dari "Home", "Site Map", "Login", "Register", "Logout", "Cart", dan "Help/FAQ". Menu Utama User, terdiri dari "Home", "Event", "My Account", "History Pesanan", "Store Locations", "News Letter", "About Us", "Contact Us", "Testimonials", dan "Help/FAQ".
Section Breakdown	Menu Utama Admin, terdiri dari "Home", "Event", "Store Locations", "Customer", "Pesanan", "Produk", "Diskon", "News Letter", "Rekening", "Contact Us", "Testimonials", "Tell Friend", dan "Help/FAQ". Menu Kategori Produk, terdiri dari "Baju", "Celana", "Rok", "Ikat Pinggang", "Tas", dan "Accessories". Menu Footer, terdiri dari "Home", "Store Locations", "About Us", "Contact Us", "Cara Belanja", "Cara Pembayaran", "Site Map", "Testimonials", dan "Help/FAQ".
Linking Structure	<i>Site Map</i> .
Navigation Tools	<i>Site Map, Help/FAQ</i> .
Aesthetic / Estetika	Verdana, Arial, dan Sans-Serif.
Content	
<i>Offering Mix</i>	Menu Kategori Produk, terdiri dari "Baju", "Celana", "Rok", "Ikat Pinggang", "Tas", dan "Accessories".
<i>Appeal Mix</i>	<i>Search produk, New Produk, New Discount</i> .
<i>Multimedia Mix</i>	Teks, Gambar dan Animasi.
<i>Content Type</i>	Informasi untuk tiap level berbeda. Ada 3 level, yaitu : <i>Guest, Customer</i> dan <i>Admin</i> .
Community	<i>Tell friend</i> dan <i>Testimonial</i> .
Customization	<i>Register, My Account, Change Password, History Pesanan</i> .
Communication	<i>Tell friend, Contact Us, Facebook, Yahoo Pingbox</i> .
Connection	<i>Link</i> untuk Bank, <i>Yahoo Pingbox</i> , dan <i>Facebook</i> .
Commerce	<i>Shopping Cart, History Pesanan</i> .

4.1.1.2 Data Benchmark

Hasil *benchmark* dengan website kompetitor yang sejenis dapat dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4. 3 Hasil *Benchmark*

No	Web	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
1	PT. Indoka Putra Mandiri (indokafire.com)	-	-	-	-	-	-	-

No	Web	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
2	PT. Amare Aqila Indonesia (amare.co.id)	+	+	-	-	+	+	-
3	PT. Bromindo Mekar Mitra (bromindo.com)	+	+	+	+	+	+	+
4	PT. Patigeni Mitra Sejati (patigeni.com)	+	+	-	-	+	+	-
5	UD. Raya Makmur Sentosa (alatpemadampisurabaya.co.id)	+	+	+	-	-	-	-
6	PT. Berkah Mulia Tekno (berkahmuliatekno.com)	+	+	+	-	+	+	-
7	CV. Surya Artha Kencana (alatpemadamkebakaransurabaya.com)	+	+	+	-	+	+	-
8	PT. Global Mitra Proteksindo (alatpemadampi.co.id)	+	+	+	-	+	+	-

Menurut data *benchmark* diatas terdapat beberapa kekurangan dalam *website*.

Kekurangan tersebut akan di rekap menjadi satu pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4 Rekap Hasil Wawancara dan Data *Benchmark*

Wawancara	7C	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> - Setiap menu sudah memiliki isi yang sesuai melainkan isi dari menu pada katalog produk masih terdapat beberapa kekurangan, contohnya tidak ada detail produk - Pada tampilan <i>website</i> kurang kontras antara <i>header</i>, <i>background</i> dan <i>footer</i>. Dan penggunaan <i>font</i> yang tidak konsisten pada setiap halaman - Nama dan bahasa pada menu <i>website</i> mudah dipahami, akan tetapi <i>button search</i> tidak ada pada halaman katalog produk. Serta penempatan gambar yang kurang menarik - Saat ini konten yang ditampilkan pada produk belum lengkap, baik dari segi gambar maupun keterangan - - - Saat ini fasilitas untuk hubungi kami sudah ada pada <i>web</i>, akan tetapi fitur seperti <i>share</i> produk belum ada - - 	<p><i>Context</i></p> <p><i>Content</i></p> <p><i>Community Customization Communication</i></p> <p><i>Connection Commerce</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak adanya detail produk pada menu katalog - Penggunaan <i>font</i> yang tidak konsisten pada setiap halaman - Kurang kontras antara <i>header</i>, <i>background</i>, dan <i>footer</i>. <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada fitur <i>search</i> pada katalog produk - Tata letak gambar yang kurang menarik - Kurang lengkapnya konten gambar dan keterangan tentang produk <ul style="list-style-type: none"> - - - Tidak ada fitur <i>share</i> produk - -

4.1.2 Diverge

Pada tahap ini dilakukan pencatatan solusi untuk *website* kedepannya dengan menggunakan teknik *note*, yaitu dengan cara mencatat point-point penting untuk membenahi *website*. Pencatatan dilakukan dengan melihat tabel dari kekurangan pada *website* sebelumnya. Dari tabel tersebut dibuat alternatif solusi dari setiap permasalahan. Berikut adalah tabel tentang beberapa kekurangan pada *website* Indokafire beserta alternatif solusinya:

Tabel 4. 5 Kekurangan Berdasarkan *Website* Indokafire Awal

Kekurangan	Alternatif Solusi
- Tidak adanya detail produk pada menu katalog	- Menambahkan detail produk pada menu katalog produk
- Penggunaan <i>font</i> yang tidak konsisten pada setiap halaman	- Memperbaiki <i>font</i> agar lebih konsisten pada setiap halaman
- Kurang kontras antara <i>header</i> , <i>background</i> , dan <i>footer</i>	- Memperbaiki <i>header</i> , <i>background</i> , dan <i>footer</i> agar lebih kontras
- Tidak ada fitur <i>search</i> pada katalog produk	- Menambahkan fitur <i>search</i> pada halaman produk
- Tata letak gambar yang kurang menarik	- Memperbaiki tata letak gambar
- Kurang lengkapnya konten gambar dan keterangan tentang produk	- Melengkapi konten dengan menambahkan gambar dan keterangan pada halaman produk
- Tidak ada fitur <i>share</i> produk	- Menambahkan fitur <i>share</i> produk

4.1.2.1 Solusi

Setelah dibuat tabel beberapa kekurangan dan alternatif solusi pada tabel sebelumnya, maka pada tahap ini akan dilakukannya implementasi pada tiap solusi, yaitu:

Tabel 4. 6 Solusi dan Implementasi Pada Laman *Website*

No.	Solusi	Implementasi Pada Laman <i>Website</i>
1.	Menambahkan detail produk pada menu katalog	Halaman <i>Product</i>
2.	Memperbaiki <i>font</i> agar lebih konsisten pada setiap halaman	Halaman <i>Home</i> , Halaman <i>About Us</i> , Halaman <i>Product</i> , Halaman <i>Contact Us</i>
3.	Memperbaiki <i>header</i> , <i>background</i> , dan <i>footer</i> agar lebih kontras	Halaman <i>Home</i> , Halaman <i>About Us</i> , Halaman <i>Product</i> , Halaman <i>Contact Us</i>
4.	Menambahkan fitur <i>search</i> pada halaman produk	Halaman <i>Product</i>

No.	Solusi	Implementasi Pada Laman Website
5.	Memperbaiki tata letak gambar	Halaman <i>Home</i> , Halaman <i>About Us</i> , Halaman <i>Product</i> , Halaman <i>Contact Us</i>
6.	Melengkapi konten dengan menambahkan gambar dan keterangan pada halaman produk	Halaman <i>Product</i>
7.	Menambahkan fitur <i>share</i> produk	Halaman <i>Product</i>

4.1.2.2 Alternatif Desain

Pada tahapan ini digambarkannya beberapa *sketch* untuk alternatif desain, setiap halaman memiliki beberapa alternatif desain. Berikut beberapa alternatif desain:

Tabel 4. 7 Alternatif Desain

No.	Halaman	Alternatif Desain	Lampiran
1.	<i>Home</i>	8	L3.1 – L3.8
2.	<i>About</i>	8	L3.9 – L3.16
3.	<i>Product</i>	8	L3.17 – L3.24
4.	<i>Contact Us</i>	8	L3.25 – L3.32

4.2 Tahap Pengembangan

4.2.1 Decide

Pada tahap ini akan dilakukan pemungutan suara untuk memilih *layout* yang akan diterapkan pada *website* Indokafire. Pemungutan suara dilakukannya menggunakan teknik *zen vote*. Alternatif desain yang terpilih akan dijadikan acuan untuk membuat *storyboard*.

4.2.1.1 Zen Vote

1) Halaman *Home*

Pada halaman *home*, alternatif desain yang terpilih dapat dilihat pada Tabel 4.8. Dalam Tabel 4.8 terlihat bahwa alternatif desain keempat halaman *home* yang terpilih karena mendapatkan *point* paling besar, yakni 3 *checklist*.

Tabel 4. 8 Hasil Zen Vote Pada Halaman *Home*

Pihak	Alternatif Desain							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pemilik Perusahaan	-	-	-	1	-	-	1	-
Karyawan	1	-	-	2	-	-	1	1

2) Halaman *About*

Pada halaman *about*, alternatif desain yang terpilih dapat dilihat pada Tabel 4.9. Dalam Tabel 4.9 terlihat bahwa alternatif desain keenam halaman *about* yang terpilih karena mendapatkan *point* paling besar, yakni 3 *checklist*.

Tabel 4. 9 Hasil Zen Vote Pada Halaman *About*

Pihak	Alternatif Desain							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pemilik Perusahaan	1	-	-	-	-	1	-	-
Karyawan	-	1	1	-	-	2	-	1

3) Halaman *Product*

Pada halaman *product*, alternatif desain yang terpilih dapat dilihat pada Tabel 4.10. Dalam Tabel 4.10 terlihat bahwa alternatif desain keenam halaman *product* yang terpilih karena mendapatkan *point* paling besar, yakni 3 *checklist*.

Tabel 4. 10 Hasil Zen Vote Pada Halaman *Product*

Pihak	Alternatif Desain							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pemilik Perusahaan	-	-	1	-	-	1	-	-
Karyawan	1	1	-	-	-	2	1	-

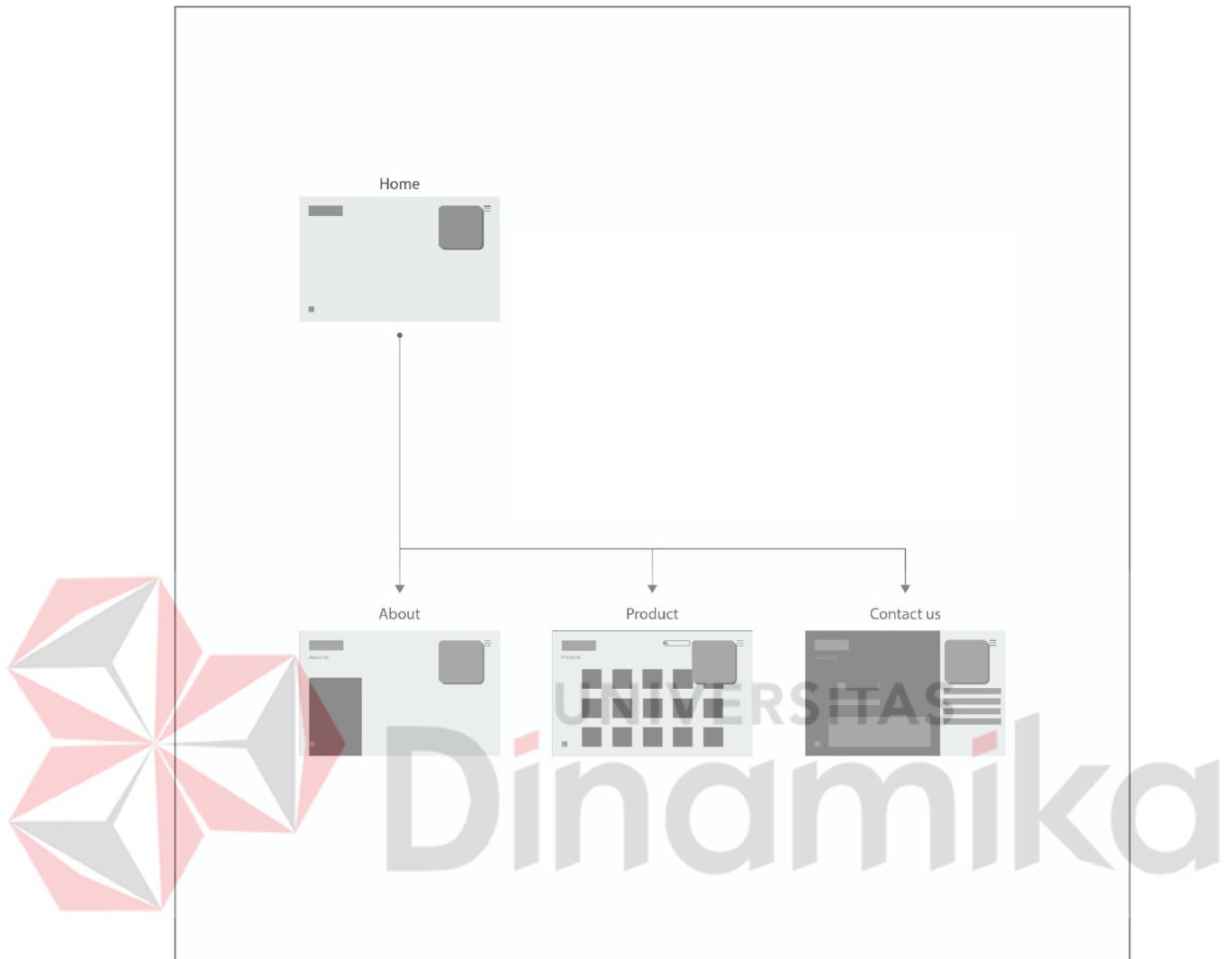
4) Halaman *Contact Us*

Pada halaman *contact us*, alternatif desain yang terpilih dapat dilihat pada Tabel 4.11. Dalam Tabel 4.11 terlihat bahwa alternatif desain keenam halaman *contact us* yang terpilih karena mendapatkan *point* paling besar, yakni 3 *checklist*.

Tabel 4. 11 Hasil Zen Vote Pada Halaman *Contact Us*

Pihak	Alternatif Desain							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Pemilik Perusahaan	-	1	-	-	-	1	-	-
Karyawan	-	-	-	-	-	2	2	-

4.2.1.2 Storyboard



Gambar 4. 1 Storyboard

Halaman **Home**

Pada bagian pojok kiri halaman home terdapat logo perusahaan, selanjutnya pada bagian pojok kiri bawah terdapat akun *social* media dari perusahaan yaitu Instagram dengan nama @ipm47. Dan pada bagian pojok kanan atas ada tombol navigasi yang bersimbolkan tiga garis berisi fitur-fitur yang ada pada *website*, yaitu halaman *About*, *Products*, dan *Contact Us*.

Halaman *About*

Pada halaman *about* terdapat penjelasan singkat tentang PT. Indoka Putra Mandiri. Mulai dari berdirinya perusahaan, nama pemilik perusahaan, dan sejarah singkat tentang perusahaan.

Halaman *Product*

Pada halaman *product* terdapat 15 jenis produk, jika gambar di klik akan muncul halaman baru untuk detail dari produk tersebut.

Halaman *Contact Us*

Pada halaman ini terdapat alamat perusahaan, nomor telp, dan fax.

4.2.2 *Prototype*

Berdasarkan *storyboard* pada tahap sebelumnya maka menghasilkan *prototype website* Indokafire. *Prototype* dibuat dengan memiliki *color schemes* yang dapat dilihat pada Gambar 4.2.

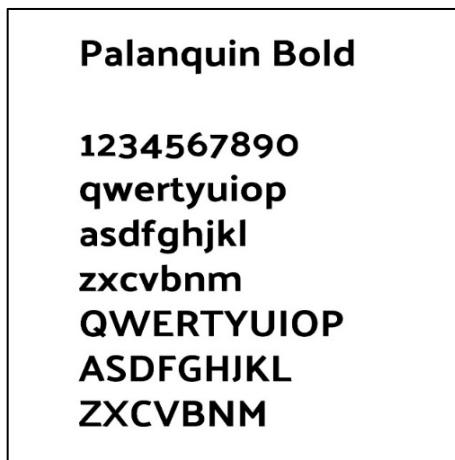


Gambar 4.2 Color Scheme Prototype

Color scheme berasalkan dari warna dasar *website* Indokafire yakni warna merah dengan *hexa color* #EE2924, warna hitam dengan *hexa color* #151515, dan warna putih dengan *hexa color* #FFFFFF. Tujuannya dipilihnya warna hitam sebagai warna utama karena mampu memberikan kesan percaya diri, elegan, ketegasan dan warna merah sebagai warna pelengkap karena mampu memberikan kesan yang berani dan kuat. Warna merah juga dapat menyimbolkan tentang pemadam kebakaran karena hal itu berkaitan dengan produk yang dijual oleh perusahaan.

Sedangkan untuk *font* yang digunakan pada *prototype* ada tiga jenis, yaitu “Palaquin (Bold), Open Sans (Regular), DIN Alternate (Bold)”. *Font* ini dipilih karena mudah terbaca dalam segala elemen, seperti berada pada *navigation*, *button*, hingga *content*. *Font* juga terbagi menjadi beberapa macam *style* yakni *Extra-Light*,

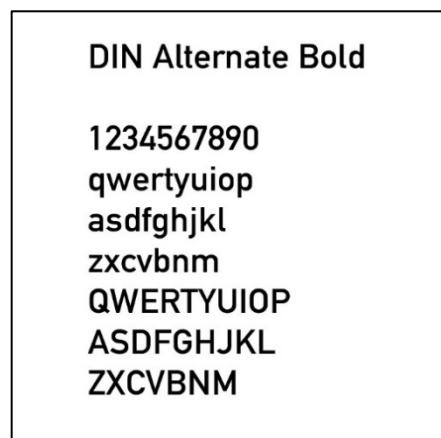
Light, Regular, Medium, Semi-Bold, Bold yang digunakan dibeberapa kondisi sesuai dengan kebutuhan, dapat dilihat tampilan *style font* pada gambar berikut.



Gambar 4. 3 *Font Palanquin (Bold)*



Gambar 4. 4 *Font Open Sans (Reguler)*



Gambar 4. 5 *Font DIN Alternate (Bold)*

Prototype Website

1) *Home*

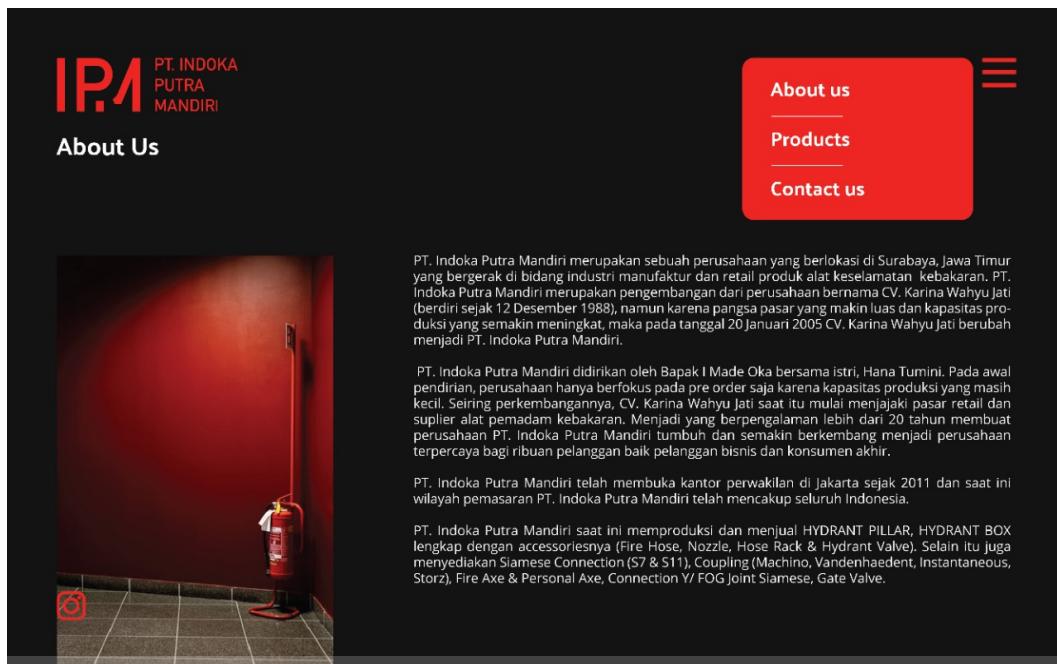
Pada hasil *prototype page home* terdapat tombol *navigasi* yang bersimbolkan tiga garis. Hampir semua halaman memiliki *navigasi* tersebut. Pada bagian kiri atas terdapat logo dari perusahaan dan pada bagian kanan atas terdapat *navigasi* berisi *about us, products, contact us, sign in, dan sign up.*



Gambar 4. 6 Halaman *Home*

Jika *user* mengklik tombol yang terdapat pada *navigasi*, tulisan tersebut akan berubah warna. Yang menunjukkan jika halaman tersebut akan di klik oleh *user*.

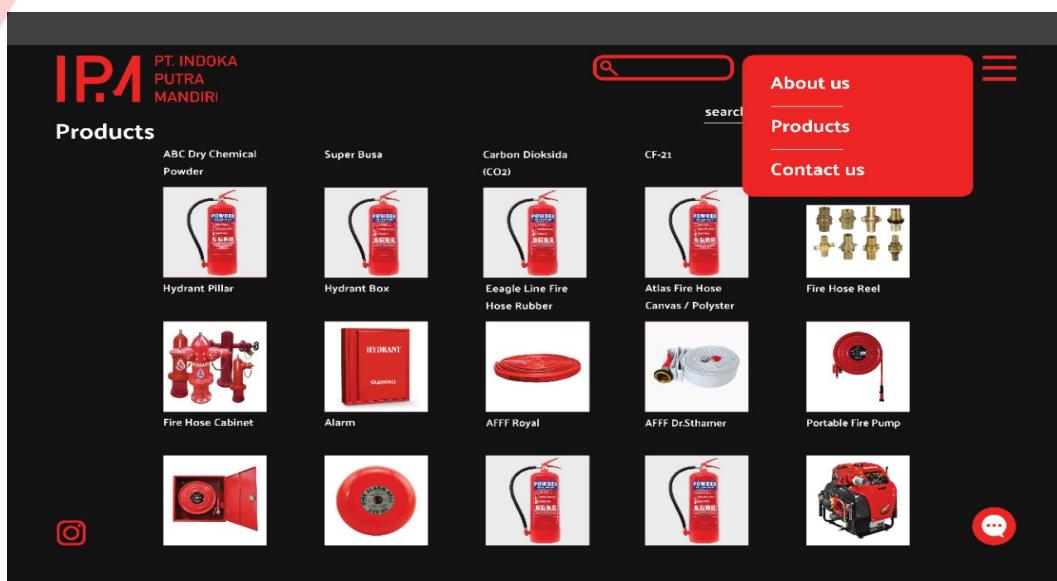
2) About us



Gambar 4. 7 Halaman *About us*

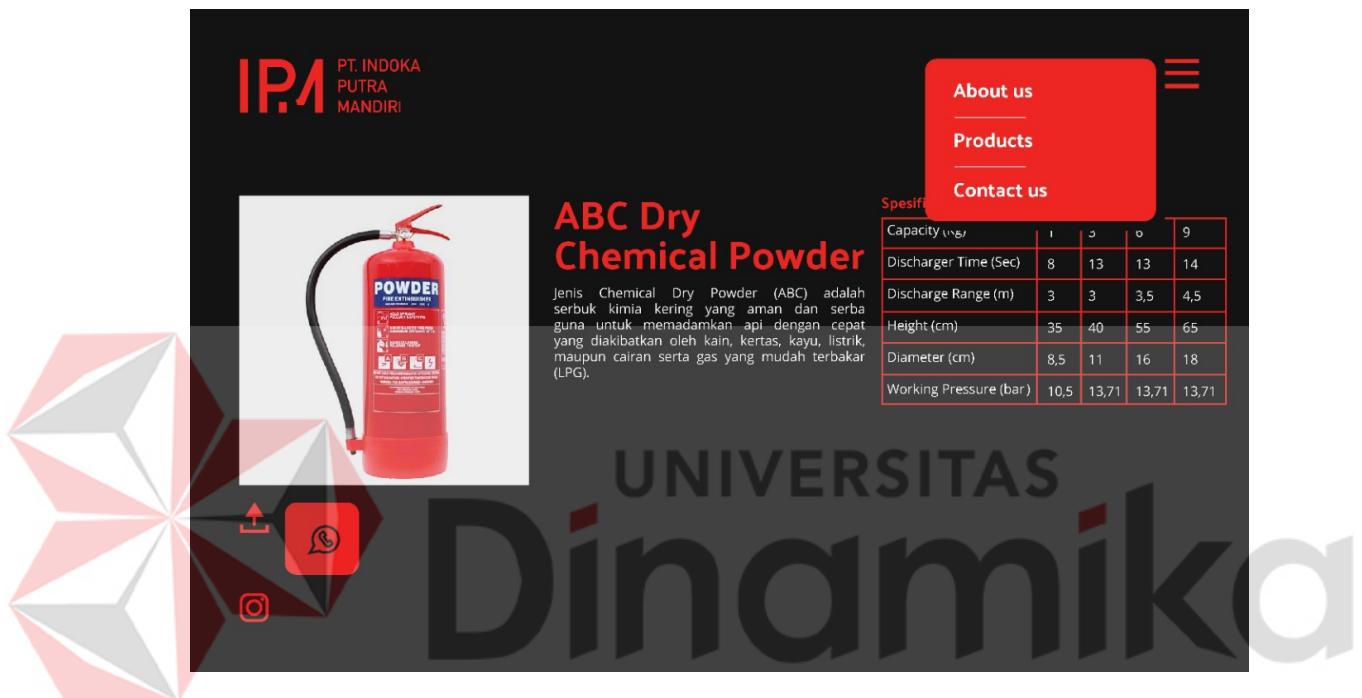
Pada halaman ini hanya menjelaskan secara singkat tentang sejarah dari perusahaan PT. Indoka Putra Mandiri, mulai dari awal berdirinya sampai dengan saat ini.

3) Product



Gambar 4. 8 Halaman *Product*

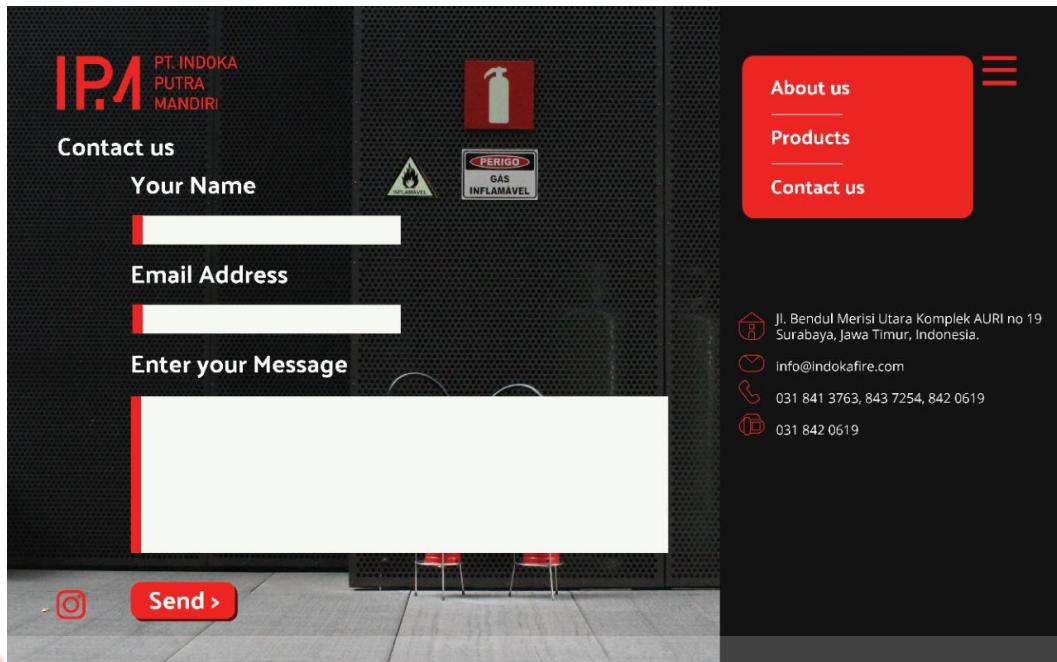
Pada halaman *product* menampilkan semua produk yang di jual oleh perusahaan. Ada beberapa produk yang serupa, yang membedakan hanya komposisi dari produk tersebut. Saat salah satu gambar di klik maka akan beralih pada halaman lain, untuk menampilkan detail keterangan dari produk tersebut. Pada halaman ini juga tidak terdapat harga dari setiap produknya, agar para *customer* yang ingin membeli bisa langsung menghubungi pihak perusahaan untuk tawar-menawar harga. Karena harga dapat berubah mengikuti harga pasar.



Gambar 4. 9 Halaman Detail *Product*

Pada halaman detail produk ini menampilkan keterangan dan komposisi dari produk yang dijual, akan tetapi terdapat produk yang tidak ada komposisinya. Pada halaman ini juga terdapat fitur *share* produk, sebagai sarana mempromosikan produk yang *customer* lihat dan dapat membagikannya pada *customer* yang lain.

4) Contact us



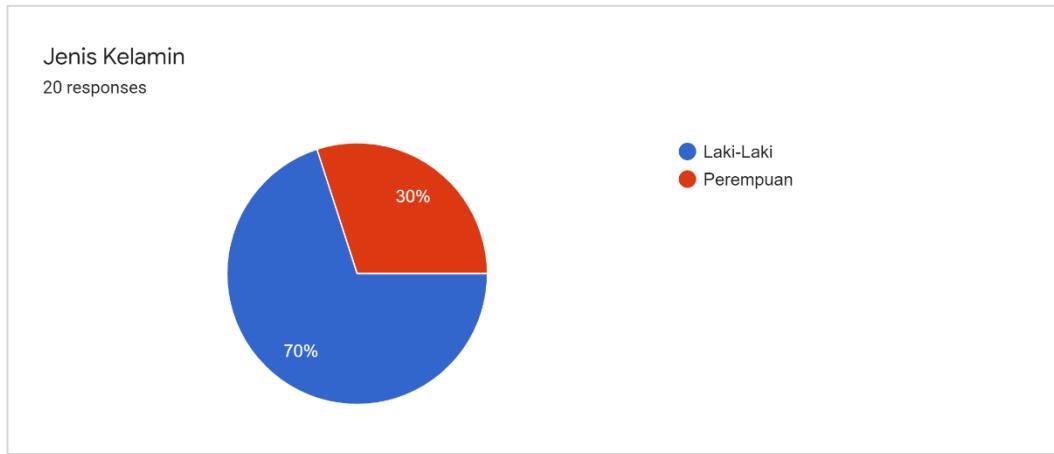
Gambar 4. 10 Halaman *Contact us*

Pada halaman ini *user* dapat menghubungi pihak dari perusahaan yaitu berupa via *email* atau menguhungi langsung via telepon dengan nomor yang tertera pada bagian kanan, dan bisa jika mau datang langsung ke kantor.

4.3 Tahap Akhir

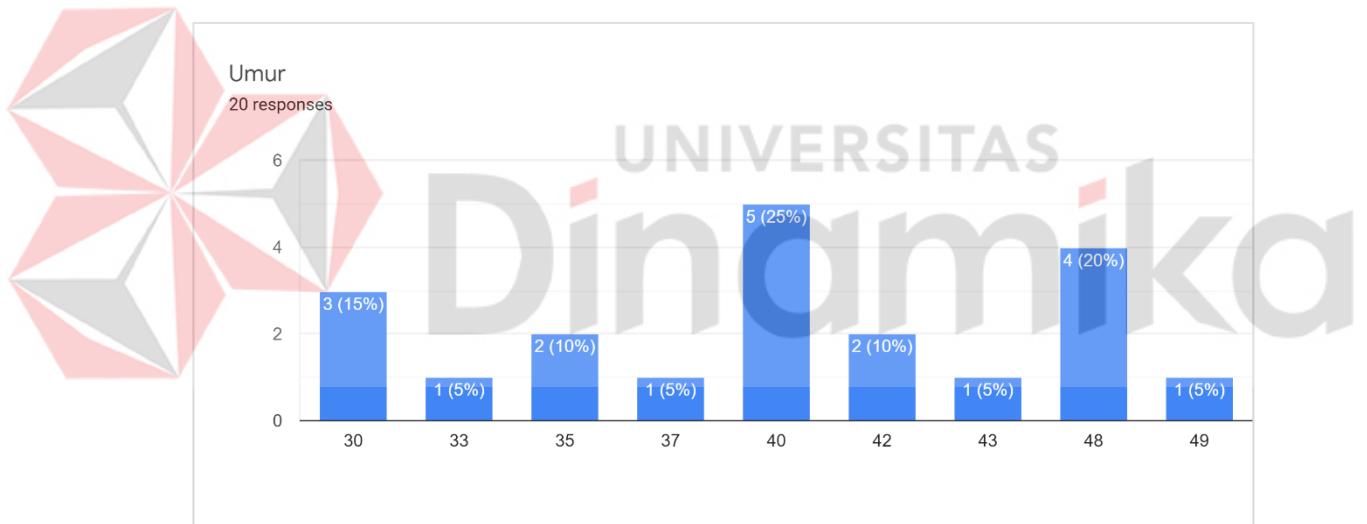
4.3.1 Validate

Validasi dilakukan kepada *customer* yang berusia diatas >30 tahun, sebanyak jumlah sampel sebesar 20 orang. Dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form* untuk membantu menilai *user interface* dari *prototype* yang divalidasi. Untuk memahami lebih dalam lagi karakteristik dari 20 sampel yang melakukan validasi terhadap *prototype* dapat dilihat pada Gambar 4.11. Berdasarkan sampel, *customer* berjenis kelamin laki-laki lebih banyak daripada *customer* berjenis kelamin perempuan.



Gambar 4. 11 Grafik Presentase Jenis Kelamin *Customer*

Selanjutnya untuk karakteristik usia *customer* dapat dilihat pada Gambar 4.12. Usia *customer* rata-rata >30 tahun keatas. Responden terbanyak berada di usia 40 tahun.



Gambar 4. 12 Histogram Usia *Customer*

Hasil dari kuesioner yang telah penulis lakukan dengan menggunakan *google form* sebagai medianya, dan ditabulasi kedalam tabel yang dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner

Indikator	Skala			
	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
<i>Visibility of system status (H1)</i>				
Setiap menu dan halaman memiliki judul yang sudah sesuai dengan isi halaman (H1.1)	45	55	0	0
Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sesuai kebutuhan informasi pengguna (H1.2)	60	40	0	0
Menu pada website mencakup semua kebutuhan informasi (H1.3)	45	55	0	0
<i>Match between system and the real world (H2)</i>				
Nama pada menu website mudah dipahami oleh pengguna (H2.1)	45	55	0	0
Bahasa yang digunakan pada website mudah dimengerti (H2.2)	75	25	0	0
Istilah yang digunakan pada website mudah dimengerti (H2.3)	70	30	0	0
Adanya pilihan bahasa untuk menggunakan website (H2.4)	65	35	0	0
Symbol/icon yang digunakan pada website mudah dimengerti fungsi dan tujuannya (H2.5)	75	25	0	0
<i>User control and freedom (H3)</i>				
Menyediakan tombol <i>back</i> pada tampilan jika pengguna ingin kembali kehalaman sebelumnya atau membatalkan aksi (H3.1)	35	65	0	0
Ada tombol bantuan saat system tidak memproses apapun (misal: <i>error</i>) (H3.2)	80	20	0	0
Jumlah konten atau informasi yang ditampilkan mempengaruhi penggunaan dalam mengakses website (H3.3)	85	15	0	0
<i>Consistency and standards (H4)</i>				
Tampilan website pada setiap halaman memiliki bentuk dan isi yang sesuai (H4.1)	80	20	0	0
Judul pada katalog ditampilkan dengan konsisten (H4.2)	65	35	0	0
Standar penulisan sudah diikuti secara konsisten pada tiap-tiap halaman (H4.3)	75	25	0	0
Masing-masing symbol/icon pada setiap halaman sudah konsisten (H4.4)	70	30	0	0
Masing-masing skema desain pada setiap halaman sudah konsisten (H4.5)	75	25	0	0
<i>Error Prevention (H5)</i>				
Adanya koneksi saat internet terputus (H5.1)	75	25	0	0
<i>Recognition rather than recall (H6)</i>				
Saya dapat mengingat kembali menu – menu dan tampilan halaman yang ada di aplikasi website (H6.1)	65	35	0	0
Saat saya melihat website ini kembali, saya dapat dengan mudah mengenali tampilan, menu, dan fungsi yang ada pada website (H6.2)	75	25	0	0
<i>Flexibility and efficiency of use (H7)</i>				
Menu dan informasi dikelompokkan dengan baik (H7.1)	75	25	0	0
Dapat mengakses fitur dengan cepat (H7.2)	80	20	0	0
Waktu respon pada website sudah sesuai dengan yang diharapkan (H7.3)	90	10	0	0
<i>Aesthetic and minimalist design (H8)</i>				

Indikator	Skala			
	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
Semua informasi yang ditampilkan pada detail katalog merupakan hal yang penting (H8.1)	80	20	0	0
Seluruh warna pada website sudah konsisten (H8.2)	70	30	0	0
Tata letak menu sudah dikenal (<i>familiar</i>) dan mudah diakses oleh pengguna (H8.3)	60	40	0	0
Sudah tepat dalam pemilihan <i>font type</i> pada website (H8.4)	80	20	0	0
Sudah tepat dalam pemilihan <i>font size</i> pada website (H8.5)	65	35	0	0
Sudah tepat dalam pemilihan warna pada website (H8.6)	90	10	0	0
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors (H9)</i>				
Pengguna dapat mengenali kesalahan yang terjadi, berdasarkan informasi yang diberikan (H9.1)	65	35	0	0
Pengguna dapat kembali ke kondisi yang benar dari kesalahan yang terjadi, melalui informasi yang diberikan (H9.2)	80	20	0	0
<i>Help and documentation (H10)</i>				
Adanya fasilitas hubungi kami pada website (H10.1)	75	25	0	0
Adanya menu bantuan pada website (H10.2)	65	35	0	0
Saya dapat dengan mudah memberikan kritik dan saran dalam penggunaan website (XH0.3)	75	25	0	0

Berdasarkan tabel 4.12 hasil validasi berdasarkan penyebaran kuesioner kepada 20 responden, diperoleh bahwa keseluruhan responden menjawab setuju dan sangat setuju yang artinya redesain dengan model *google design sprint* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada indikator *visibility of system status* pada kuesioner awal memperoleh hasil 70% yang menjawab tidak setuju pada variabel H1.3, setelah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *match between system and the real world* pada kuesioner awal memperoleh hasil 60% & 100% yang menjawab tidak setuju pada variabel H2.3 dan H2.4, setelah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *use control and freedom* memperoleh hasil 90% & 75% yang menjawab tidak setuju pada variabel H3.1 dan H3.2, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *consistency and standars* memperoleh hasil 55% & 70% yang menjawab tidak setuju pada variabel H4.3 dan H4.5, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *recognition rather than recall* memperoleh hasil 60% yang menjawab tidak setuju pada variabel H6.1, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *aesthetic and minimalist design*

memperoleh hasil 90% yang menjawab tidak setuju pada variabel H8.2 dan H8.6, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju. Indikator *help and documentation* memperoleh hasil 65% & 75% yang menjawab tidak setuju pada variabel H10.2 dan H10.3, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis dan perancangan *user interface* pada *website* Indokafire dengan metode *Heuristic Evaluation* yang telah dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* yang terdiri dari:

1. Indikator *visibility of system status* pada kuesioner awal memperoleh hasil 70% yang menjawab tidak setuju pada variabel H1.3, setelah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
2. Indikator *match between system and the real world* pada kuesioner awal memperoleh hasil 60% & 100% yang menjawab tidak setuju pada variabel H2.3 dan H2.4, setelah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
3. Indikator *use control and freedom* memperoleh hasil 90% & 75% yang menjawab tidak setuju pada variabel H3.1 dan H3.2, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
4. Indikator *consistency and standars* memperoleh hasil 55% & 70% yang menjawab tidak setuju pada variabel H4.3 dan H4.5, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
5. Indikator *recognition rather than recall* memperoleh hasil 60% yang menjawab tidak setuju pada variabel H6.1, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
6. Indikator *aesthetic and minimalist design* memperoleh hasil 90% yang menjawab tidak setuju pada variabel H8.2 dan H8.6, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.
7. Indikator *help and documentation* memperoleh hasil 65% & 75% yang menjawab tidak setuju pada variabel H10.2 dan H10.3, seletah di desain ulang menjadi 100% yang menjawab setuju dan sangat setuju.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan meneruskan *backend* rancangan *prototype* pada *website* sehingga dapat menghasilkan *website* yang lebih bagus lagi kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arum. (2018). Pengembangan Desain User Interface Pada Website Isoplus City Run. *Arum. 2018*, 1-146.
- Chris, B. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Firmansyah, H. P. (2018). *Perancangan UI/UX Pelayanan Otomasi Badan Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Timur Dengan Menggunakan Metode Heuristik Webuse*.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Knapp, J. ,. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. New York.
- Nielsen, J. (1994). *Enhancing the Explanatory Power of Usability Heuristics*. CHI, 152-158.
- Pratama. (2018). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience Dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing Pada Website Startup QTaaruf. *Pratama, 2018*, 1-289.
- Preece, J. R. (2002). *Interaction design : beyond human-computer interaction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Saputra. (2018). Perancangan Desain User Interface/User Experience Layanan Informasi Kampus (LIK) Dengan Metode Lean User Experience (LEAN UX) Pada Universitas Dr.Soetomo. *Saputra, 2018*, 1-144.
- Satzinger, J. W. (2012). *System Analysis and Design In A Changing World*. USA: Joe Sabatino.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Whitten, J. L. (2007). *System Analysis & Desain Methods*. New York : The McOrawHil J Companies.