



**ANALISIS DAN DESAIN ANTARMUKA PADA *WEBSITE* UPT.
PEMBERDAYAAN LEMBAGA DAN EKONOMI KREATIF SENI
WILWATIKTA UNTUK MEDIA *BRANDING* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *GOALS DIRECTED DESIGN***

TUGAS AKHIR



Program Studi

S1 SISTEM INFORMASI

OLEH:

YUSUF ONGKY ALEXSANDER

17410100046

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**ANALISIS DAN DESAIN ANTARMUKA PADA *WEBSITE* UPT.
PEMBERDAYAAN LEMBAGA DAN EKONOMI KREATIF SENI
WILWATIKTA UNTUK MEDIA *BRANDING* DENGAN
MENGUNAKAN METODE *GOALS DIRECTED DESIGN***

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Yusuf Ongky Alex Sander
NIM : 17410100046
Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

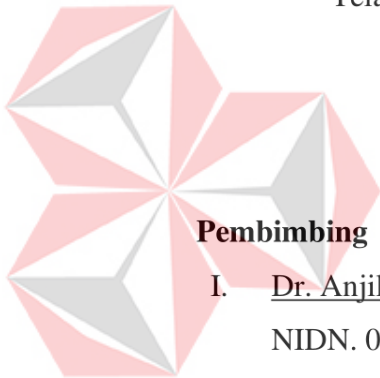
2022

TUGAS AKHIR

ANALISIS DAN DESAIN ANTARMUKA PADA *WEBSITE* UPT. PEMBERDAYAAN LEMBAGA DAN EKONOMI KREATIF SENI WILWATIKTA UNTUK MEDIA *BRANDING* DENGAN MENGUNAKAN METODE GOALS DIRECTED DESIGN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Yusuf Ongky Alex Sander
NIM: 17410100046

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
Pada: Februari 2022



Susunan Dewan Pembahas


Pembimbing

I. Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

II. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT
NIDN. 0726017801

Pembahas

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


Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji,
ou=Universitas Dinamika,
o=Prodi S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id,
c=US
Date: 2022.02.03 07:49:28 +07'00'


Sri Hariani
Eko
Wulandari
2022.02.0
2 12:47:51
+07'00'



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.03
09:07:43 +07'00'

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



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

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi

UNIVERSITAS DINAMIKA



Sesungguhnya Manusia yang baik adalah

Manusia yang dapat Memanusiakan Manusia.

UNIVERSITAS

- Alexander

Dinamika



Ku persembahkan kepada Ayah & Ibu,

Serta teman, sahabat yang

Selalu memberikan semangat disetiap perjuangan ku.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Yusuf Ongky Aleksander

NIM : 17410100046

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **ANALISIS DAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE UPT. PEMBERDAYAAN LEMBAGA DAN EKONOMI KREATIF SENI WILWATIKA UNTUK MEDIA *BRANDING* DENGAN MENGGUNAKAN METODE GOALS DIRECTED DESIGN**

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 Royalti 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, 18 Januari 2022

Yang menyetujui

(Yusuf O.

NIM: 17410100046



ABSTRAK

UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta merupakan sekolah tinggi kesenian dan kebudayaan yang berada di Surabaya Jawa Timur. UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta memiliki *website* yang dapat diakses dengan *link* <https://stkw-surabaya.ac.id/>. Di masa pandemi Covid-19 kebutuhan pelayanan untuk mahasiswa menjadi meningkat. Sehingga UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta menganggap penting untuk memperbaiki *website* sebagai langkah meningkatkan mutu pendidikan, agar pengguna mendapatkan informasi dengan mudah dan efisien, mencapai visi, misi dan tujuan perguruan tinggi yaitu *website* menjadi salah satu alat *branding* dan mengenalkan perguruan tinggi tersebut ke masyarakat secara luas. Maka dari itu diperlukan adanya analisis dan perancangan desain antarmuka atau pengguna interface pada *website* dengan menggunakan metode *Goals Directed Design*, agar *website* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website*. Berdasarkan metode *Goals Directed Design* untuk tahap *research* dimulai dari observasi, wawancara dan evaluasi *website* terkini, tahap *modelling* menghasilkan sebuah *user persona* untuk pemodelan *website*, tahap *requirement* menghasilkan konteks skenario *website* sebagai acuan dalam merancang alur *prototype website* terbaru, tahap *framework* menghasilkan *wireframe website* yang berbentuk rekomendasi desain untuk *prototype*, tahap *refinement* menghasilkan *prototype website* yang dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan *website* baru sehingga mendukung tujuan kampus dimana *website* digunakan sebagai media *branding* dan pengenalan kepada masyarakat umum, terakhir ada tahap *support* terdapat pengujian *prototype* dan evaluasi akhir serta analisis hasil pengujian, dimana menghasilkan *mean* akhir 3.7 (baik). Untuk evaluasi awal dan akhir menggunakan *usability testing* dan penyebaran kuesioner, dimana tahapan *usability testing* terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

Kata Kunci: *Goals Directed Design* (GDD), *Human Computer Interaction* (HCI), *website*, perguruan tinggi, seni, budaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“ANALISIS DAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE UPT. PEMBERDAYAAN LEMBAGA DAN EKONOMI KREATIF SENI WILWATIKTA UNTUK MEDIA *BRANDING* DENGAN MENGGUNAKAN METODE GOALS DIRECTED DESIGN”**.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom, M.MT. selaku Dosen Pembimbing 2 dan juga selalu membimbing, mendukung, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Tri Sagirani, S.Kom, M.MT. selaku Dosen Pembahas dan Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Warga Kos Bu Diarto yang selalu menemani dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 22 Desember 2021

Penulis

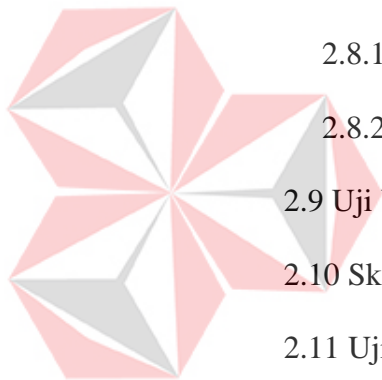
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR RUMUS	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 <i>Website</i>	6
2.3 <i>Goal Directed Design</i>	6
1. <i>Research</i>	6
2. <i>Modelling</i>	7
3. <i>Requirement</i>	7
4. <i>Framework</i>	7
5. <i>Refinement</i>	7
6. <i>Support</i>	7

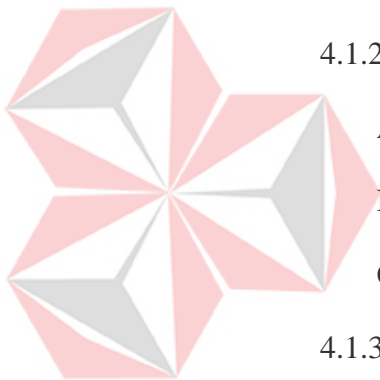
2.4 Usability Testing	8
1. Learnability (Kemudahan Dipelajari).....	8
2. Efficiency (Efisiensi).....	8
3. Memorability (Mudah Diingat)	8
4. Errors (Kesalahan).....	8
5. Satisfaction (Kepuasan).....	8
2.5 Desain Antarmuka.....	8
2.6 Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction)	9
2.7 User persona	10
2.8 Populasi dan Sampel	11
2.8.1 Populasi	11
2.8.2 Sampel	11
2.9 Uji Validitas	11
2.10 Skala Likert	12
2.11 Uji Reliabilitas.....	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahap Awal Penelitian	14
3.2 Research	15
3.2.1 Studi Literatur.....	15
3.2.2 Wawancara dan Observasi	15
3.2.3 Evaluasi Awal.....	16
3.3 Modelling	18
3.4 Requirement Definition	18
3.5 Framework Definition	19



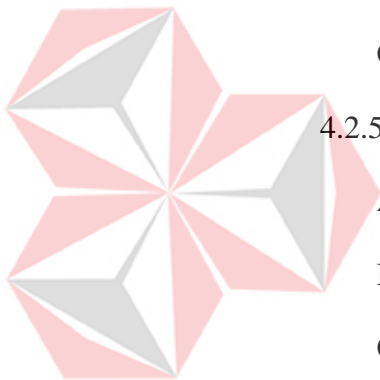
3.6 <i>Refinement</i>	19
3.7 <i>Support</i>	19
A. Pengujian <i>Prototype</i> dan Evaluasi Akhir.....	19
B. Analisis Hasil Pengujian	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil	21
4.1.1 <i>Research</i>	21
A. Wawancara Stakeholder	21
B. Observasi Website	22
C. Evaluasi Website Yang Sudah Ada	22
4.1.2 <i>Modelling</i>	23
A. Identifikasi Kelompok Pengguna	23
B. User Persona Website	24
C. User Persona Prototype Website.....	24
4.1.3 <i>Requirement definition</i>	25
A. Konteks Skenario.....	25
B. Kebutuhan Informasi Website	26
4.1.4 <i>Framework definition</i>	26
A. <i>Wireframe Website</i>	26
4.1.5 <i>Refinement</i>	26
4.1.6 <i>Support</i>	27
A. Pengujian <i>Prototype</i> dan Evaluasi <i>Website</i>	27
B. Analisis Hasil Pengujian.....	28
4.2 Pembahasan.....	30



4.2.1 <i>Research</i>	30
A. Wawancara	30
B. Observasi	30
C. Evaluasi <i>Website</i> yang sudah ada	33
4.2.2 <i>Modelling</i>	38
4.2.3 Identifikasi Kelompok Pengguna	38
A. User Persona Sebelum dan Setelah Pembuatan Prototype	38
4.2.4 <i>Requirement Definition</i>	38
A. Konteks Skenario	39
B. Kebutuhan Informasi <i>Website</i>	39
C. <i>Wireframe Website</i>	40
4.2.5 <i>Refinement</i>	43
A. Beranda	43
B. Profil	44
C. Akademik	44
D. Fasilitas	44
E. Publikasi	44
F. Berita	45
4.2.6 <i>Support</i>	45
A. Pengujian <i>Prototype</i> dan Evaluasi Akhir	45
B. Analisis Hasil Pengujian	46
4.2.7 Hasil Akhir	46

BAB V PENUTUP48

5.1 Kesimpulan	48
----------------------	----



5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50

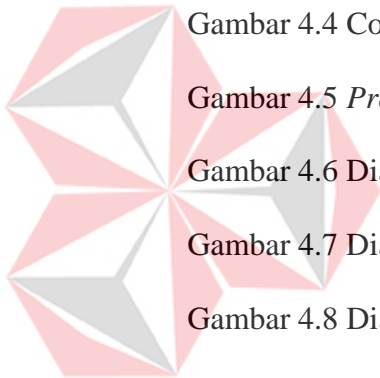


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. 1 <i>Website Traffic</i> STKW Surabaya	1
Gambar 2.1 Ruang Lingkup <i>Human Computer Interaction (HCI)</i> (Sudarmawan, 2003)	10
Gambar 3.1 Metode <i>Goals Directed Design</i>	15
Gambar 4.1 Contoh <i>User Persona</i> dan Kelompok Pengguna.....	24
Gambar 4.2 Contoh <i>User Persona</i> dan Kelompok Pengguna.....	25
Gambar 4.3 Hasil Konteks Skenario	25
Gambar 4.4 Contoh Wireframe Website Beranda	26
Gambar 4.5 <i>Prototype Website</i>	27
Gambar 4.6 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Gambar 4.7 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Gambar 4.8 Diagram Berdasarkan Jenis Pekerjaan Responden	37



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	17
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	21
Tabel 4.2 Uji Validitas	22
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas	23
Tabel 4.4 Identifikasi Kelompok Pengguna.....	23
Tabel 4.5 Pengujian Prototype dan Evaluasi Akhir	27
Tabel 4.6 Analisis Hasil Pengujian	29
Tabel 4.7 Variabel <i>Usability Testing</i>	33
Tabel 4.8 Pertanyaan Kuesioner	33
Tabel 4.9 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	35
Tabel 4.10 Responden Berdasarkan Rentang Usia	36
Tabel 4.11 Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan	37
Tabel 4.12 Prioritas Perbaikan	38
Tabel 4.13 Teks <i>Scheme</i>	40
Tabel 4.14 <i>Color Scheme</i>	40
Tabel 4.15 Hasil Akhir Penelitian Kuesioner 1 dan 2	46

DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 2. 1 Rumus Slovin.....	11
Rumus 2. 2 Rumus Uji Validitas	12
Rumus 2. 3 Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	13
Rumus 2. 4 Rumus <i>Slovin</i> Menghitung Sampel	16
Rumus 3.1 Contoh Perhitungan Uji Validitas.....	17
Rumus 3.2 Contoh Perhitungan Uji Reliabilitas	18



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta merupakan salah satu perguruan tinggi kesenian yang ada di Jawa Timur. Saat ini perguruan tinggi ini dikelola oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, perguruan tinggi ini memiliki empat jurusan yaitu seni teater, seni murni, seni karawitan dan seni tari. Perguruan tinggi ini telah mendapatkan penghargaan dan juga kerjasama di bidang kesenian domestik maupun mancanegara. UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta memiliki *website* yang dapat diakses pada *link* <https://stkw-surabaya.ac.id/>. *Website* ini berisi tentang informasi seputar aktifitas dan kegiatan kampus.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu staff informasi teknologi (IT) di kampus wilwatikta, bagian IT menginginkan adanya peningkatan pada kunjungan *website* <https://stkw-surabaya.ac.id/>. Dengan peningkatan pengunjung *website* per-harinya mencapai 150 pengunjung, pernyataan ini didukung dengan data dari *website* <https://www.statshow.com/>, jumlah pengunjung *website* STKW hanya mencapai 78 pengunjung per-hari. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. 1 *Website Traffic* STKW Surabaya

Pandemi Covid-19 saat ini juga mengharuskan pelayanan pendidikan menjadi prioritas layanan yang harus diberikan, oleh karena itu UPT. Pemberdayaan

Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta menganggap penting untuk memperbaiki *website* sebagai langkah meningkatkan mutu pendidikan, agar pengguna tidak kesulitan untuk mendapatkan informasi dan untuk mencapai visi, misi dan tujuan perguruan tinggi, dimana *website* menjadi salah satu alat pemasaran. Adapun beberapa peranan *website* perguruan tinggi sebagai alat untuk pemasaran yaitu memperkenalkan profile dan sejarah perguruan tinggi, mempermudah komunikasi, mendatangkan calon mahasiswa baru, menjadi sarana publikasi resmi perguruan tinggi, menimbulkan kesan profesional dan *branding* perguruan tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diperlukan adanya analisis dan perancangan desain antarmuka atau pengguna *interface* pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dengan memperhatikan interaksi antara manusia dengan *website* (komputer). Interaksi antara manusia dengan *website* (komputer) atau yang disebut dengan *Human Computer Interaction* (HCI), oleh karena itu perlu merancang sebuah sistem baru dan menghasilkan antarmuka berbentuk *prototype* yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website*. Dalam melakukan perancangan desain antarmuka atau pengguna *interface* diperlukan adanya metode yang mendukung proses perancangan. Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan desain pengguna *interface* adalah metode *Goals Directed Design* (GDD). Metode *Goals Directed Design* (GDD) merupakan salah satu metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus kepada tujuan pengguna, sehingga hasil dari desain antarmuka tersebut pengguna merasa puas, memudahkan pengguna suatu aplikasi dan aplikasi dapat digunakan secara efisien.

Dengan adanya perbaikan desain antarmuka pada *website* diharapkan dapat membantu UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta sarana publikasi resmi, mengenalkan kampus, memberikan kenyamanan serta kemudahan pengguna dalam mengakses *website*, pengguna memperoleh informasi yang diinginkan dan *website* dapat digunakan sebagai alat pemasaran kampus dan *branding*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: Bagaimana melakukan analisis serta desain antarmuka pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dengan metode *Goal Directed Design*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, agar dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan pembahasan, maka penulis membatasi pokok permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Hasil dari tugas akhir ini adalah *Prototype*/desain sistem baru pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang sesuai dengan *Goals* atau tujuan yang diharapkan oleh organisasi.
2. Pengguna *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang akan menjadi subyek penelitian ini adalah masyarakat luar.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis dan membuat desain antarmuka dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dengan metode *Goal Directed Design* yang dapat dimanfaatkan sebagai rekomendasi pengembangan *website* guna menjadi media pengenalan kampus dan *branding*.

1.5 Manfaat

Berdasarkan analisis dan perancangan desain antarmuka dengan metode pengguna centered design pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Meningkatkan kualitas tampilan desain *user interface website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta berdasarkan evaluasi yang dilakukan.
2. Menghasilkan tampilan *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Meningkatkan upaya pemasaran dan *branding* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori digunakan untuk dijadikan dasar dalam memberikan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, melakukan analisis dan perancangan desain pengguna *interface website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dengan metode *Goal Directed Design*.

2.1 Penelitian Sebelumnya

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

A. Penelitian dengan judul “Pengembangan Antarmuka *Website* PPPA Daarul Qur’an Malang Dengan Menggunakan Metode *Goal Directed Design*” dilakukan oleh Alif Akbar Tejamukti, dkk (2018) memiliki hasil sebagai berikut:

1. *Prototype* yang dihasilkan dapat menunjang tujuan pengguna, dengan hasil penilaian tampilan diterima dan dapat digunakan oleh pengguna, namun masih memiliki kekurangan dari segi rancangan struktur informasi.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai *usability*, *credibility*, *appearance* dan *loyalty* dengan keseluruhan aspek bernilai 74,57 % yakni memiliki nilai baik dan dapat diterima (*acceptable*).

B. Penelitian dengan judul “Perancangan Dan Evaluasi Sistem Transaksi Online Pasar Tradisional Menggunakan Metode *Goal Directed Design* Dan Evaluasi Heuristik” dilakukan oleh Ulia Niati, dkk (2019) memiliki hasil sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini tidak sampai ke tahap support dalam metode GDD.
2. Telah melakukan pengembangan sistem secara keseluruhan sampai sistem dapat diimplementasikan dengan data sebenarnya.

Perbedaan penelitian terdahulu jika dibandingkan dengan tugas akhir ini yaitu:

1. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alif Akbar Tejamukti, dkk tidak menggunakan uji validitas dan reliabilitas sebagai komponen penilaian. Sedangkan dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan dilakukan *usability testing* serta menerapkannya pada tahap evaluasi.
2. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ulia Niati dkk, melakukan evaluasi dan hanya menghasilkan output berupa rekomendasi desain pengguna *interface*. Sedangkan pada tugas akhir ini, penulis melakukan evaluasi pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dan menghasilkan output rekomendasi desain pengguna atau *interface* berupa *prototype website*.

2.2 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai serangkaian halaman yang menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara atau video. Baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk serangkaian halaman yang saling terkait dan dihubungkan dengan jaringan (Permana, 2012).

2.3 Goal Directed Design

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 pengguna suatu aplikasi.

Goal Directed Design (GDG) terdapat serangkaian tahapan yang harus dilalui dimulai dari Research, Modelling, Requirement Definition, Framework Definition, Refinement dan Support. Tujuan utama dari setiap proses adalah menghasilkan informasi berkaitan dengan rancangan desain pengguna *interface* yang dibuat.

1. Research

Menurut Ashley Williams (2009), tahapan ini berfokus pada pengumpulan data awal penelitian. Data awal didapatkan dengan melakukan observasi dan juga

wawancara dengan pengumpulan data berupa data kualitatif. Hasil dari tahapan ini berupa dokumen profil dari *website* dan juga ruang lingkup dari penelitian.

2. Modelling

Menurut Alan Cooper (2014), *Modelling* sebuah tahapan yang didapatkan dari tahapan research berupa pemodelan. Pemodelan dilakukan dengan menentukan persona dari *website*. Persona merupakan karakter utama dalam narasi yang dijadikan pendekatan dalam pembangunan desain. Hasil dari tahapan ini berupa pemodelan dari persona dan interaksi yang dilakukan persona dengan lingkungan sekitar.

3. Requirement

Menurut Alan Cooper (2014), *Requirement* pendefinisian kebutuhan yang dibutuhkan oleh *website* berupa skenario. Skenario yang dilakukan berupa konteks skenario yang menggambarkan ketika persona *website* dalam aktivitas keseharian persona. Hasil dari tahapan ini tidak hanya konteks skenario namun juga pendefinisian data *requirement*, fungsi *requirement*, dan teknikal *requirement*.

4. Framework

Menurut Alan Cooper (2014), *Framework* ini berfokus kepada rancangan konsep *website* secara keseluruhan, pembuatan kerangka behavior *website* dan tampilan *website*.

5. Refinement

Pembangunan *website* secara lebih detail yang berhubungan dengan tampilan secara umum, *experience* pengguna, visualisasi, dan informasi pendukung lainnya.

6. Support

Tahapan ini dilakukan evaluasi dan pengujian terhadap rancangan antarmuka yang telah dibuat.

2.4 Usability Testing

Usability adalah atribut kualitas untuk menilai seberapa mudah suatu antarmuka sistem dapat digunakan. Kata *usability* juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain (Nielesn, 2003). *Usability* dapat dibagi menjadi lima komponen, sebagai berikut:

1. *Learnability* (Kemudahan Dipelajari)

Seberapa mudah pengguna dapat mempelajari dengan mudah sistem yang ada.

2. *Efficiency* (Efisiensi)

Bagaimana cara suatu sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya.

3. *Memorability* (Mudah Diingat)

Bagaimana pengguna dapat mengingat cara kerja suatu sistem setelah berinteraksi.

4. *Errors* (Kesalahan)

Pertolongan terhadap pengguna terkait kondisi dan situasi yang tidak diinginkan saat mengoperasikan sistem. Misalnya: Menu *Help* untuk memberikan solusi atas kesalahan yang dialami.

5. *Satisfaction* (Kepuasan)

Bagaimana kepuasan pengguna setelah menggunakan sistem tersebut.

2.5 Desain Antarmuka

Desain Antarmuka bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang bagaimana menyajikan alat (*tools*) yang tepat kepada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, pengguna *interface* lebih dari sekedar menu, form dan tombol bagi pengguna yang harus diisi oleh pengguna. Pengguna *interface* adalah suatu hubungan antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama dan pengalaman yang didapatkan saat menggunakan sistem tersebut. Desain pengguna

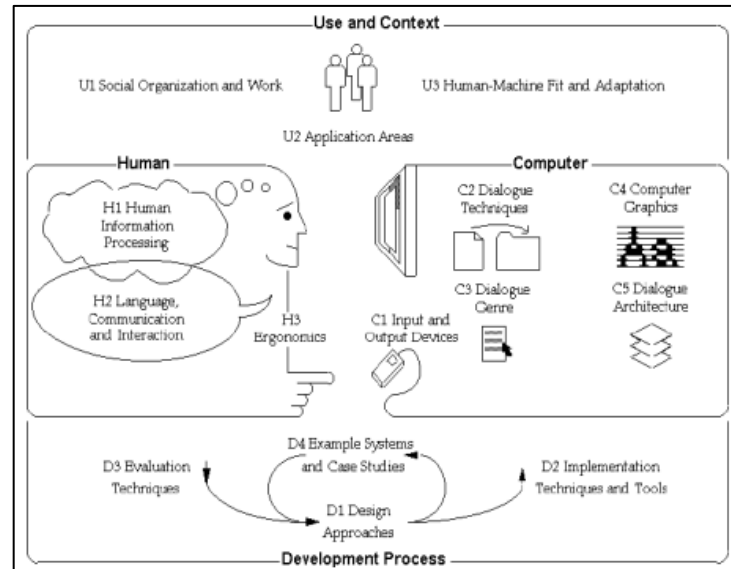
interface yang baik harus menghasilkan keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas tanpa usaha (*effortless*) (Chris, 2014).

Desain pengguna *interface* sangat penting karena akan menentukan bagaimana seseorang berinteraksi dengan *website* atau aplikasi tersebut. Pengguna *interface* juga menentukan apakah pengunjung *website* dapat menggunakan *website* tersebut dengan mudah. Terdapat beberapa fase dalam pembuatan pengguna *interface*.

2.6 Interaksi Manusia dan Komputer (*Human Computer Interaction*)

Model interaksi antara manusia dengan sistem melibatkan lima komponen yaitu pengguna atau manusia, interaksi, sistem komputer, aktivitas dan lingkungan kerja. Kunci utama dari HCI adalah daya guna (*usability*). *Usability* adalah tingkat produk dapat digunakan yang ditetapkan oleh pengguna, untuk mencapai tujuan secara efektif, efisien dan memuaskan dalam menggunakannya (ISO, 1998). Nielsen menguatkan pengertian *usability* tersebut dengan mengatakan bahwa *usability* merupakan suatu atribut kualitas yang menilai kemudahan pengguna antar muka, yang memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugasnya dengan jelas, transparan, lincah dan *useful*. Hal-hal yang berkaitan dengan interaksi diantaranya adalah antar muka (pengguna *interface*), bahasa, orientasi pada alat dan perangkat (*tools and device*), fleksibilitas, kompatibilitas sistem dengan sistem lain dan komunikasi.

Salah satu bahasan terpenting dalam bidang HCI adalah antar muka pengguna (*interface*), yang merupakan bagian sistem yang dikendalikan oleh pengguna untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem. Pengguna berhubungan dengan sistem melalui antar muka pengguna. Peran antar muka pengguna dalam daya guna (*usability*) suatu sistem sangatlah penting. Oleh karenanya bentuk dan pembangunan antar muka pengguna perlu dilihat sebagai salah satu proses utama dalam keseluruhan pembangunan suatu sistem. (Sudarmawan, 2007). Interaksi manusia dan komputer digambarkan dalam Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Ruang Lingkup *Human Computer Interaction (HCI)* (Sudarmawan, 2003)

2.7 User persona

User persona sangat penting untuk pengembangan produk karena dapat membantu mengkomunikasikan kebutuhan pengguna secara efisien dan dapat membantu menyusun strategi serta membuat keputusan desain yang cerdas (Veal, 2020). Menurut Raven L Veal (2020) empat informasi yang penting pada saat pendefinisian pengguna *persona* yaitu header, berisi nama fiksi, gambar dan kutipan atau rangkuman dari calon pengguna yang memiliki tujuan agar pengguna *persona* tersebut mudah diingat. Kedua, *demographic profile* bersifat faktual berdasarkan pengguna *research*. Tujuan dari profil demografis yaitu untuk meningkatkan empati pada saat menganalisis kebutuhan dan tujuan pengguna. Ketiga *end goals*, faktor pendorong atau motivasi untuk mengetahui keinginan pengguna yang ingin dicapai dan dibutuhkan untuk dipenuhi dalam produk tersebut. Terakhir, skenario adalah narasi "*day in the life*" yang menggambarkan interaksi pengguna dengan produk dalam kasus tertentu untuk mencapai tujuan akhirnya. Skenario ditulis dari perspektif pengguna dan menjelaskan kasus yang mungkin terjadi atau dialami oleh pengguna tersebut.

2.8 Populasi dan Sampel

2.8.1 Populasi

Menurut Morissan (2012) populasi dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan subjek, variabel atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda – benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek itu.

2.8.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili seluruh karakteristik dari populasi. Sebuah populasi dengan kuantitas besar diambil sebagian dengan kualitas sampel yang mewakili sama persis dengan kualitas dari populasi dengan representatif jumlah dari sampel tidak selalu besar dan juga tidak selalu kecil, hal ini bergantung pada keterwakilan karakter dari sampel. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus slovin yang ditunjukkan pada Rumus 2.1.

Rumus 2.1 Rumus Slovin

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

Dimana:

n = Jumlah sampel minimal

N= Jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan

2.9 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir pertanyaan dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Untuk menguji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi produk moment pada Rumus 2.2

Rumus 2.2 Rumus Uji Validitas

$$r = \frac{n \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 (\sum X)^2 (n \sum Y^2 (\sum Y)^2))}}$$

Dimana:

r : Koefisien validitas

n : Banyaknya responden

X: Nilai pembanding atau skor pertanyaan tiap nomor

Y: Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya

2.10 Skala Likert

Instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian instrument yang digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Karena instrument penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrument harus skala (Sugiyono, 2009). Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena atau gejala sosial yang terjadi. Hal ini sudah spesifik dijelaskan oleh penelitian, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Kemudian dijabarkan melalui dimensi–dimensi menjadi sub-variabel, kemudian menjadi indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item pernyataan atau pertanyaan tersebut agar dapat dihitung dalam kuantitatif, jawaban dari setiap pertanyaan diberi bobot atau skor Likert yang ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Table 2.1 Skor Likert

Jawaban	Skor atau Bobot
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2.11 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Pengertian dari *reliability* (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran (Walizer, 1987). Sugiharto dan Situnjak

(2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya di lapangan.

Rumus yang banyak digunakan untuk uji reliabilitas adalah *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya berbentuk skala. Uji reliabilitas dilakukan bersama – sama terhadap seluruh butir pertanyaan jika nilai *Alpha Cronbach* > 0.60 maka reliabel dan jika nilai *Alpha Cronbach* < 0.60 maka tidak reliabel (Malhotra, 2007). Rumus untuk menghitung reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* ditunjukkan pada Rumus 2.3.

Rumus 2.3 Rumus *Alpha Cronbach*

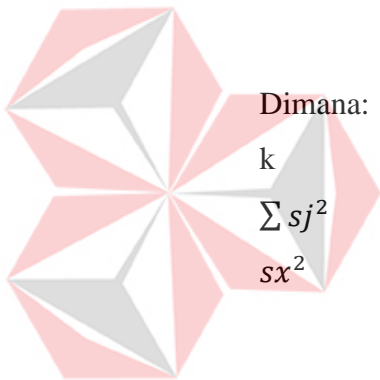
$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum sj^2}{sx^2} \right)$$

Dimana:

k = Jumlah instrument pertanyaan

$\sum sj^2$ = Jumlah varians tiap instrument

sx^2 = Varians dari keseluruhan instrument.



BAB III

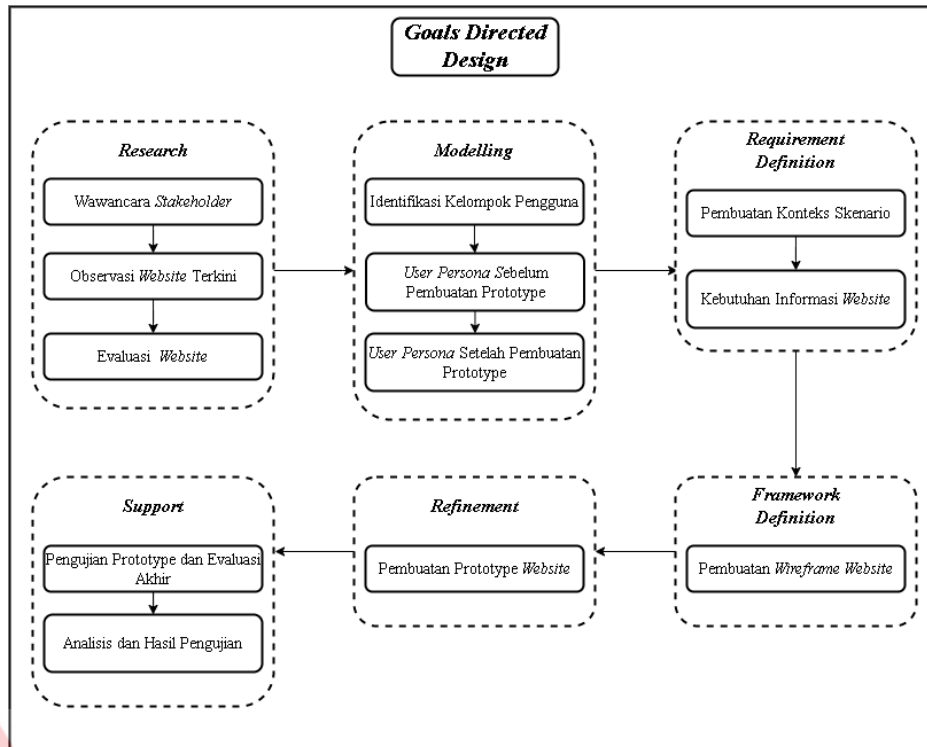
METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab sebelumnya terdapat landasan teori yang digunakan dalam penulisan laporan ini. Mulai dari penjelasan mengenai metode *Goals Directed Design* yaitu sebuah metode yang berfokus terhadap tujuan dari pengguna, *Usability Testing* sebuah metode untuk menilai seberapa mudah suatu antarmuka sistem dapat digunakan, Desain antarmuka, *Human Computer Interaction*, *User Persona* pembuatan pemodelan pengguna untuk membantu mengkomunikasikan kebutuhan pengguna secara efisien dan dapat membantu menyusun strategi serta membuat keputusan desain yang cerdas, Uji Validitas yaitu uji kelayakan butir-butir pertanyaan dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel dan Uji Reelibilitas yaitu instrument yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

Metodologi penelitian merupakan sebuah cara untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik, dimana permasalahan tersebut disebut juga dengan permasalahan penelitian. Dalam istilah sederhana metodologi penelitian berarti sebuah upaya sistematis dalam rangka pemecahan masalah yang dilakukan peneliti agar dapat menjawab permasalahan-permasalahan atau fenomena yang terjadi (Research Institute Industrial, 2010). Dalam laporan tugas akhir ini peneliti menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD).

3.1 Tahap Awal Penelitian

Penelitian terhadap pengguna yang dilakukan di awal penelitian ini belum mampu merekam bagaimana sebenarnya kebutuhan pengguna dalam menggunakan produk. Masalah lain adalah tidak adanya alat yang dapat menerjemahkan hasil penelitian menjadi rancangan solusi berdasarkan apa yang ditemukan di lapangan. Masalah di atas dapat diatasi dengan Goal-directed Design. Proses metode Goals Directed Design, terdapat beberapa langkah pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metode *Goals Directed Design*

3.2 Research

Research untuk mendapatkan data kualitatif mengenai *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dan target pengguna sebanyak 66 orang yang terdiri dari masyarakat umum pengguna *website*. Wawancara dilakukan terhadap bagian IT. Hasil dari tahapan ini juga untuk melakukan analisa terhadap *website* yang ada saat ini dengan melakukan uji tingkat *usability* dari *website*.

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan pada penelitian ini adalah *usability* testing dan metode *Goal Directed Design* (GDD) sebagai acuan untuk melakukan analisis, evaluasi dan juga perancangan desain antarmuka.

3.2.2 Wawancara dan Observasi

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk melakukan perancangan desain pengguna *interface*. Wawancara ini dilakukan

kepada salah satu staf di UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data terkait kendala dan permasalahan saat pelayanan, kondisi *website* saat ini, serta harapan untuk kedepannya. Berdasarkan hasil dari wawancara terdapat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Optimalisasi terhadap *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, untuk mendukung program *Branding* kepada masyarakat luas.
2. Merancang desain antarmuka atau pengguna *interface* dengan luaran berupa *prototype website* yang baik, nyaman dan dapat diterima oleh pengguna.

Observasi dilakukan untuk mengamati objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati proses serta menu dan fitur apa saja yang terdapat pada *website* tersebut. Dengan dilakukannya observasi maka akan diketahui apa saja proses proses dan fungsi yang ada, kemudian akan dijadikan pembanding dalam pembuatan rancangan desain pengguna *interface* nantinya.

3.2.3 Evaluasi Awal

A. Menghitung Sampel

Pada tahap ini dilakukan penghitungan sampel pada dengan menggunakan data dari pengunjung *website* yaitu 78 pengunjung. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan sampel pada orang orang yang pernah mengakses *website* berjumlah 78 orang. Maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

Rumus 2.4 Rumus *Slovin* Menghitung Sampel

$$n = \frac{78}{1 + 78 \times 0.05^2}$$

$$n = \frac{78}{1.195}$$

$$n = 65.27$$

Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 66 Orang yang dihitung menggunakan rumus *slovin*.

B. Membuat Kuesioner

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kuesioner dengan acuan *usability testing*. Tahap yang dilakukan adalah membuat variabel terlebih dahulu dan setelah itu membuat indikator dari variabel yang dibuat. Pertanyaan kuesioner ini menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

No	Kategori
1	<i>Learnability</i>
2	<i>Efficiency</i>
3	<i>Memorability</i>
4	<i>Error</i>
5	<i>Satisfaction</i>

C. Menyebarkan Kuesioner

Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuesioner kepada pengguna website yaitu masyarakat umum. Penyebaran kuesioner ini dilakukan secara online dan menggunakan google form.

D. Tabulasi Data

Pada tahapan ini akan dilakukan penghitungan dari data kuesioner yang telah diisi oleh responden yang selanjutnya akan diolah lebih lanjut.

E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas, uji reliabilitas dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dan *software* IBM SPSS Statistic. Sebagai contoh penulis melakukan perhitungan pada sampel Q1 pertanyaan dengan menggunakan rumus uji validitas.

Rumus 3.1 Contoh Perhitungan Uji Validitas

$$r = \frac{66 \times 10038 \times (204 \times 3242)}{\sqrt{42108 \times (41616 (10566864 (160104 \times 160104)))}}$$

$$r = 9.2587169$$

Dapat dikatakan Valid apabila $r = 9.2587169$ lebih dari ($>$) 0.5 maka Valid, kurang dari ($<$) 0.5 maka tidak Valid.

Dimana:

r : Koefisien validitas

n : Banyaknya responden

X : Nilai pembanding atau skor pertanyaan tiap nomor

Y : Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya

Rumus 3.2 Contoh Perhitungan Uji Reliabilitas

$$\alpha = \frac{16}{15} \left(1 - \frac{3.0912}{13.124} \right)$$

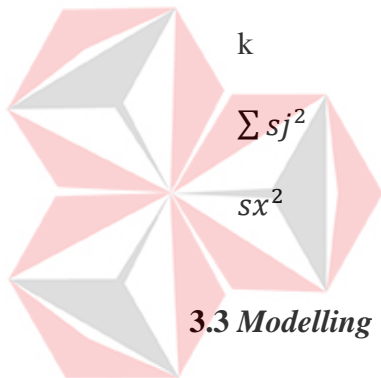
$$\alpha = 0.749584369$$

Dimana:

k = Jumlah instrument pertanyaan

$\sum sj^2$ = Jumlah varians tiap instrument

sx^2 = Varians dari keseluruhan instrument



3.3 Modelling

Tahapan *modelling* akan menghasilkan sebuah model persona dan memodelkan interaksi pengguna dengan lingkungannya dalam mencapai tujuan atau informasi yang dibutuhkan. Persona merepresentasikan *behavior* (perilaku), *attitude* (sikap), *goals* (tujuan) dan motivasi pengguna yang diamati dan diidentifikasi selama tahap research. Tahap ini menggabungkan berbagai pola perilaku, sikap, bakat, tujuan yang berbeda-beda dan mengidentifikasikan pola perilaku dari hasil observasi dan wawancara dengan pengguna untuk dijadikan dasar dalam penentuan jenis persona yang akan digunakan dalam memodelkan pengguna *interface*.

3.4 Requirement Definition

Tahapan Requirement Definition akan menghasilkan konteks skenario, data *requirement*, *functional requirement* dan *technical requirement*. Informasi yang

dibutuhkan oleh pengguna yang didapatkan berdasarkan hasil dari tahapan *research* antara lain: melihat informasi tentang perguruan tinggi, jurusan perkuliahan, jurnal, galeri kegiatan secara keseluruhan dan agenda kegiatan. Data *requirement* yang dibutuhkan: data profil perguruan tinggi, data jurusan, data jurnal, data galeri kegiatan, dan agenda kegiatan. *Output* yang dihasilkan adalah konteks skenario.

3.5 Framework Definition

Pada tahapan ini perancangan pengguna *interface* menggunakan skenario dan *requirement* yang sudah disusun pada tahapan sebelumnya untuk membuat sketsa awal dari tampilan dan behavior dari pengguna saat interaksi dengan *website*. Tahapan ini akan menghasilkan kerangka interaksi yang berisi struktur tampilan dan layout dari *website*. *Output* yang dihasilkan adalah *wireframe*.

3.6 Refinement

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *prototype*, selanjutnya *visual style* dari setiap komponen pengguna *interface* untuk merancang *website* baik dari segi ukuran, warna, teks, ikon dan sebagainya. Tahap ini sudah dilengkapi dengan kualitas desain pengguna *interface* yang lebih baik dan juga sudah bisa berinteraksi dengan pengguna. *Output* yang dihasilkan adalah *prototype*, pada tahapan ini nantinya akan dilakukan *usability Testing* untuk *prototype* yang sudah selesai dibuat agar peneliti dapat mengetahui *prototype* yang telah selesai dibuat dapat memuaskan pengguna dan tercapainya tujuan awal dari dibuatnya *prototype website* ini.

3.7 Support

Pada tahapan ini terdapat 2 bagian yaitu Evaluasi Akhir dan Analisis Hasil Evaluasi. Pada tahapan ini bertujuan untuk melakukan validasi dan uji kelayakan terhadap *prototype*.

A. Pengujian *Prototype* dan Evaluasi Akhir

Pada tahap ini dilakukan 2 tahapan dalam evaluasi akhir yaitu melakukan pengujian *prototype* dan evaluasi akhir, serta melakukan analisis hasil ujian. Tahap

yang pertama melakukan pengujian prototype dan evaluasi akhir dengan menggunakan data yang diperoleh dari menyebar kembali kuesioner. Output yang dihasilkan adalah hasil pengujian evaluasi akhir. Tahap yang kedua 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 tahapan ini adalah analisis hasil pengujian.

B. Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap ini dilakukan analisis dari hasil evaluasi akhir dengan membandingkan desain sistem sebelum dan sesudah melalui proses *redesign*. Output yang dihasilkan adalah hasil analisis hasil pengujian.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan prototype *website* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan kampus yaitu memaksimalkan penggunaan *website* dan meningkatkan jumlah pengunjung *website*, sehingga dapat tercapai tujuan dari kampus yaitu mengenalkan kampus atau *branding* kepada masyarakat luas. Dengan penggunaan metode *Goals Directed Design* (GDD), dimana metode GDD berfokus pada tujuan pengguna, sehingga hasil dari desain tersebut dapat memudahkan pengguna suatu aplikasi, pengguna merasa puas dan dapat menggunakan aplikasi secara efisien. Metode *Goals Directed Design* terdiri dari tahap *research* dimulai dari observasi, wawancara dan evaluasi *website* terkini, tahap *modelling* menghasilkan sebuah *user persona* untuk pemodelan *website*, tahap *requirement* menghasilkan konteks skenario *website* sebagai acuan dalam merancang alur *prototype website* terbaru, tahap *framework* menghasilkan *wireframe website* yang berbentuk rekomendasi desain untuk *prototype*, tahap *refinement* menghasilkan *prototype website* yang dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan *website* baru sehingga mendukung tujuan kampus dimana *website* digunakan sebagai media *branding* dan pengenalan kepada masyarakat umum, terakhir ada tahap *support* terdapat pengujian *prototype* dan evaluasi akhir serta analisis hasil pengujian, dimana menghasilkan *mean* akhir 3.7 (baik).

4.1.1 Research

A. Wawancara Stakeholder

Penulis melakukan wawancara kepada *stakeholder*, untuk mendapatkan informasi seputar kebutuhan *website*, kendala *website* dan informasi lainnya yang dibutuhkan oleh penulis.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

No.	Rekomendasi Perbaikan Kesimpulan umum
-----	--

No.	Rekomendasi Perbaikan
1.	Melakukan perbaikan dan pembaharuan desain antarmuka yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan universitas yaitu pemasaran atau <i>branding</i> universitas.
2.	Meningkatkan jumlah pengunjung <i>website</i> .
3.	Memperbaharui desain antarmuka, menu beranda dan menu lainnya untuk menambah daya tarik pengunjung.
4.	Mengorganisir ulang setiap menu agar sesuai dengan informasi dan konteks yang ada.
5.	Menyesuaikan warna <i>website</i> dengan warna logo kampus.
Pengguna Umum	
1.	Menambahkan informasi pada menu beranda, seperti jurusan, fasilitas berita dan lainnya.
2.	Memperoleh informasi mengenai jurusan yang ada pada kampus, dengan rincian biaya pendidikan yang harus dibayarkan dan akreditasi jurusan.
3.	Menambahkan fitur <i>help</i> atau bantuan apabila pengguna mengalami kesulitan dan terdapat <i>error</i> saat mengoperasikan <i>website</i> .
4.	Menambahkan fitur fasilitas agar pengguna memperoleh informasi mengenai fasilitas penunjang yang ada pada kampus yang dapat digunakan mahasiswa, Memperoleh informasi mengenai kegiatan, berita, prestasi dan informasi lainnya seputar universitas.

B. Observasi Website

Penulis melakukan observasi atau analisis pada *website* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *website* saat ini.

C. Evaluasi Website Yang Sudah Ada

Pada tahapan ini dilakukan penentuan populasi dan sampel, menyiapkan kuesioner, menyebarkan kuesioner, melakukan tabulasi data, uji validitas dan uji reliabilitas dan analisis deskriptif. Untuk hasil Uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 4.2 Uji Validitas dan Tabel 4.3 Uji Reliabilits. Sedangkan untuk detail mengenai indicator dalam Uji Validitas dapat dilihat pada Lampiran 2 Tahap *Research* Tabel L2.1 Uji Validitas.

Tabel 4.2 Uji Validitas

Variabel	Rhitung	Keterangan
Q1	0.195739144	Tidak Valid
Q2	2.969421903	Valid
Q3	3.074989327	Valid

Variabel	Rhitung	Keterangan
Q4	3.070231456	Valid
Q5	2.884884903	Valid
Q6	2.870560077	Valid
Q7	2.936267057	Valid
Q8	2.945956957	Valid
Q9	3.090311337	Valid
Q10	2.821902219	Valid
Q11	3.004931836	Valid
Q12	2.408440679	Valid
Q13	2.936838409	Valid
Q14	2.927281908	Valid
Q15	3.319706729	Valid
Q16	5.583001347	Valid

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Keterangan
0.76	Reliabel

4.1.2 Modelling

A. Identifikasi Kelompok Pengguna

Pada tahap ini dilakukan analisis pada pengguna terhadap situs *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta.

Tabel 4.4 Identifikasi Kelompok Pengguna

Kelompok Pengguna	Peran
Pengguna 1 Masyarakat Umum	Mencari informasi mengenai profil dan jurusan dan kesempatan berkarir. Mencari informasi mengenai akreditasi jurusan yang ada. Mencari informasi mengenai berita, kegiatan dan aktifitas yang dilakukan oleh kampus.
Pengguna 2 Masyarakat Umum	Mencari informasi mengenai biaya pendidikan untuk perkuliahan.

Kelompok Pengguna	Peran
	Mencari informasi mengenai universitas kesenian yang ada didaerah Surabaya.
	Mencari informasi mengenai, fasilitas penunjang pembelajaran

B. User Persona Website

Untuk detail *user persona* atau contoh kelompok pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan untuk detail lainnya dapat dilihat pada Lampiran 3.1 sampai dengan Lampiran 3.4.



Ekonomi dan Lingkungan

Demograph
 Pelajar 19 Tahun Surabaya

Pain Point
 Saat sedang menggunakan website merasa bingung karena detail informasi mengenai besaran iuran yang harus dibayarkan kurang lengkap. Detail mengenai fasilitas juga kurang pada website. Gambar dan teks pada beberapa halaman juga kurang tepat dalam penempatan posisi sehingga pengguna merasa bingung dan tidak nyaman.

Expectation for the Future
 Beberapa halaman yang terdapat pada website masih kosong dan informasi yang seharusnya dapat diberikan kepada pengguna malah tidak ada. Harapan kedepannya untuk detail informasi yang masih kosong dapat dilengkapi sehingga pengguna dapat merasakan kenyamanan saat berinteraksi dengan website.

Profile
 Rafi merupakan seorang pelajar yang baru lulus dari salah satu SMK jurusan DKV. Saat ini sedang mencari kampus untuk melanjutkan pendidikannya di jenjang Perguruan Tinggi. Lokasi kampus yang masih berada di Surabaya juga menjadi pertimbangan selanjutnya.

Need

1. Mencari informasi mengenai biaya pendidikan untuk perkuliahan.
2. Mencari informasi mengenai universitas kesenian yang ada didaerah Surabaya.
3. Mencari informasi mengenai, fasilitas penunjang pembelajaran .

Gambar 4.1 Contoh *User Persona* dan Kelompok Pengguna

C. User Persona Prototype Website

Untuk detail *user persona* atau contoh kelompok pengguna setelah pembuatan *prototype* dapat dilihat pada Gambar 4.3 dan untuk detail lainnya dapat dilihat Lampiran 3.1 sampai dengan Lampiran 3.4.

Ekonomi dan Lingkungan

Demograph
 🏠 Pelajar 🎂 19 Tahun 📍 Surabaya

Pain Point
 Pada prototype yang telah dibuat, bagian halaman berita dan publikasi. Kualitas gambar dan isi dari berita kurang baik dan menarik.

Expectation for Now
 Untuk pengalaman pengguna saat setelah menggunakan website hasil redesign, terlihat perbedaan pada halaman dan menu pada website. Lebih tertata dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.



Rafilino Andriyansah

Profile
 Rafi merupakan seorang pelajar yang baru lulus dari salah satu SMK jurusan DKV. Saat ini sedang mencari kampus untuk melanjutkan pendidikannya di jenjang Perguruan Tinggi. Lokasi kampus yang masih berada di Surabaya juga menjadi pertimbangan selanjutnya

Need

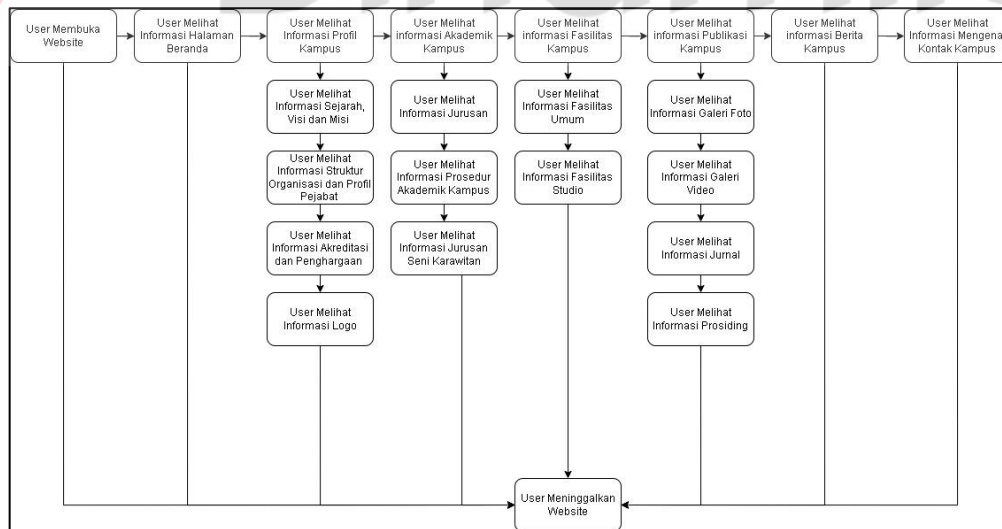
1. Mendapatkan informasi mengenai biaya pendidikan untuk perkuliahan.
2. Mendapatkan informasi mengenai universitas kesenian yang ada di daerah Surabaya.
3. Mendapatkan informasi mengenai, fasilitas penunjang pembelajaran .

Gambar 4.2 Contoh *User Persona* dan Kelompok Pengguna

4.1.3 Requirement definition

A. Konteks Skenario

Pada tahapan ini dilakukan pemodelan alur prototype *website* yang akan dibuat. Konteks skenario dapat dilihat pada gambar dibawah ini dan untuk detail dari konteks skenario dapat dilihat pada Lampiran 3 Konteks Skenario.



Gambar 4.3 Hasil Konteks Skenario

B. Kebutuhan Informasi Website

Kebutuhan Informasi yang dibutuhkan pada tahapan desain *framework website* yaitu:

- Beranda
- Profile
- Akademik
- Fasilitas
- Publikasi
- Berita
- Kontak

4.1.4 Framework definition

A. Wireframe Website

Pada tahap ini penulis menentukan elemen visual pendukung dan melakukan perancangan kerangka desain yang menggambarkan struktur tampilan dan *layout website* STKW Surabaya. *Wireframe* dibangun berdasarkan model konseptual yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

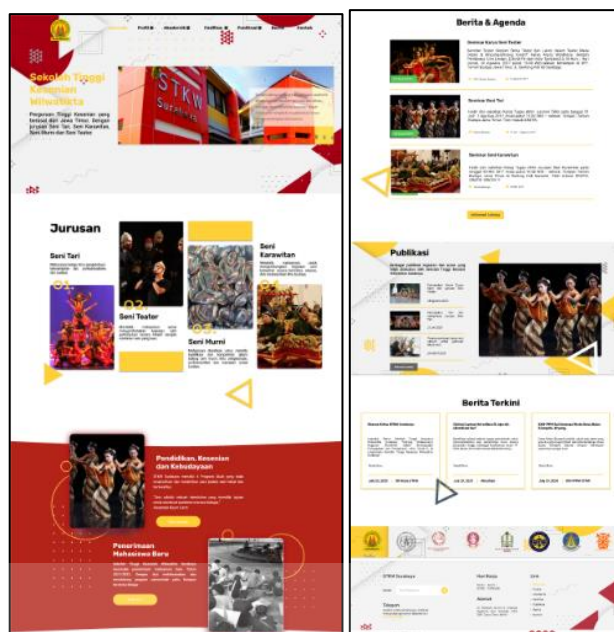


Gambar 4.4 Contoh Wireframe Website Beranda

4.1.5 Refinement

Tahap ini dilakukan pembuatan prototype *webste* yang sudah dilengkapi dengan kualitas desain pengguna *interface* yang lebih baik dan juga sudah bisa

berinteraksi dengan pengguna, dengan desain yang telah disempurnakan serta sifat mendekati wujud akhir *website*.



Gambar 4.5 *Prototype Website*

4.1.6 *Support*

A. Pengujian Prototype dan Evaluasi *Website*

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir dengan menyebarkan ulang kuesioner untuk mengetahui respon dari pengguna setelah prototype selesai dibuat. Berikut adalah hasil pengujian prototype dan evaluasi *website* pada Tabel 4.5 Pengujian Prototype dan Evaluasi Akhir.

Untuk detail indikator yang digunakan dalam pengujian, dapat dilihat pada Lampiran 2 *Support*, Tabel L2.3 Tabulasi Hasil Kuesioner Setelah Redesign Website.

Tabel 4.5 Pengujian Prototype dan Evaluasi Akhir

ID	Indikator	Skala				Mean	SUM	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
<i>Learnability</i>								
1.1	Q1	0	9	43	14	3.1	203	Meningkat

ID	Indikator	Skala				Mean	SUM	Keterangan
		STS	TS	S	SS			
1.2	Q2	0	1	58	7	3.1	204	Meningkat
1.3	Q3	0	1	56	9	3.2	206	Meningkat
1.4	Q4	0	5	52	9	3.1	202	Meningkat
Efficiency								
2.1	Q5	0	15	43	8	2.9	191	Meningkat
2.2	Q6	0	2	55	9	3.2	205	Meningkat
Memorability								
3.1	Q7	0	5	53	8	3.1	201	Meningkat
3.2	Q8	0	5	50	11	3.1	204	Meningkat
Errors								
4.1	Q9	0	17	40	9	2.9	190	Meningkat
Satisfaction								
5.1	Q10	0	2	55	9	3.2	205	Meningkat
5.2	Q11	0	0	53	13	3.2	211	Meningkat
5.3	Q12	0	5	48	13	3.2	206	Meningkat
5.4	Q13	0	7	46	13	3.1	204	Meningkat
5.5	Q14	0	4	49	13	3.1	207	Meningkat
5.6	Q15	0	16	40	10	3.0	192	Meningkat
5.7	Q16	0	3	47	16	3.1	211	Menurun

B. Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap analisis hasil pengujian dibuat perbandingan dengan hasil *mean* sebelum pembuatan prototype dan setelah dilakukan *redesign website*. Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan kuesioner, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert. Untuk detail informasi dan indikator yang digunakan dalam analisis hasil pengujian dapat dilihat pada Lampiran 2 Tahap *Support*.

Tabel 4.6 Analisis Hasil Pengujian

ID	Indikator	Mean		Keterangan
		Sebelum	Sesudah	
<i>Learnability</i>				
1.1	Q1	2.8	3.1	Meningkat
1.2	Q2	2.8	3.1	Meningkat
1.3	Q3	2.8	3.2	Meningkat
1.4	Q4	2.7	3.1	Meningkat
<i>Efficiency</i>				
2.1	Q5	2.7	2.9	Meningkat
2.2	Q6	2.6	3.2	Meningkat
<i>Memorability</i>				
3.1	Q7	2.60	3.1	Meningkat
3.2	Q8	2.7	3.1	Meningkat
<i>Errors</i>				
4.1	Q9	2.7	2.9	Meningkat
<i>Satisfaction</i>				
5.1	Q10	2.7	3.2	Meningkat
5.2	Q11	2.7	3.2	Meningkat
5.3	Q12	2.2	3.2	Meningkat
5.4	Q13	2.5	3.1	Meningkat
5.5	Q14	2.4	3.1	Meningkat
5.6	Q15	2.4	3.0	Meningkat
5.7	Q16	3.5	3.1	Menurun
Jumlah		41.98	49.12	Meningkat
Rata -rata		2.7	3.07	

4.2 Pembahasan

4.2.1 Research

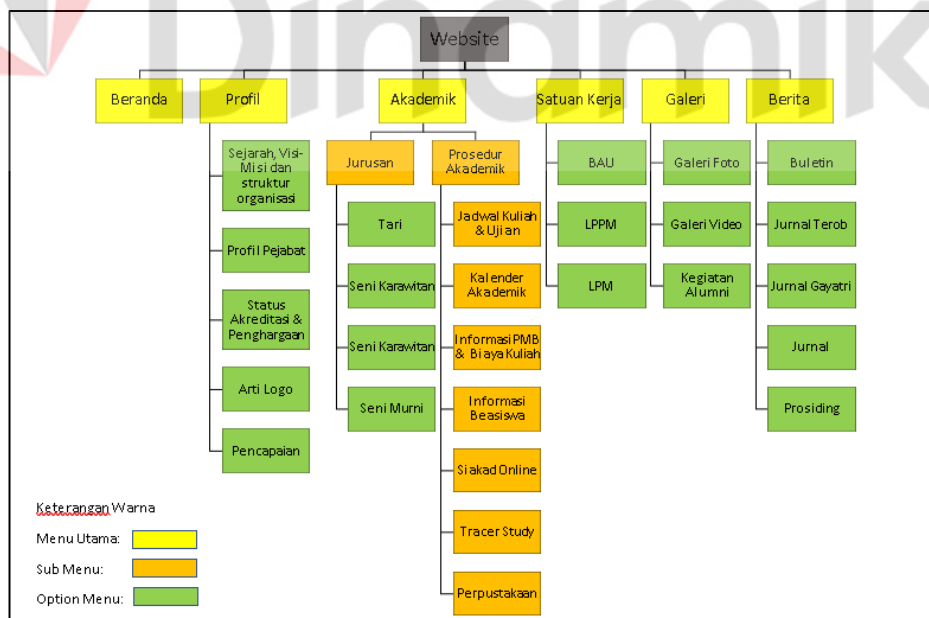
Tahap *research* berisi hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada pengguna dan *website*, serta hasil dari evaluasi *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang sudah ada.

A. Wawancara

Pada tahapan wawancara kepada *user persona* dan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada Tabel 4.1 Hasil Wawancara dan Lampiran 1 Wawancara.

B. Observasi

Pada tahapan observasi diperoleh dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Pada halaman beranda utama terdapat informasi mengenai seputar kampus, informasi pendaftaran mahasiswa baru, profil kampus dan berita mengenai kegiatan kampus. Berikut ini merupakan *sitemaps* dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta.



Gambar L1.1 Sitemaps Website

B.1 Beranda

Gambar L1.2 Beranda, merupakan tampilan awal website saat baru saja dibuka atau biasa disebut *landing page* atau *home page*. *Landing page* ini juga merupakan halaman beranda dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, pada halaman beranda ini terdapat informasi mengenai penerimaan mahasiswa baru, info dan pengumuman, agenda kegiatan, berita dan opini. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pengguna merasa terganggu dengan penempatan tata letak konten yang kurang tepat. Gambar L1.3 Jurusan Kampus menunjukkan tampilan tentang jurusan kampus yang tersedia dan terletak pada bagian bawah *website* sebelum *footer*. Sebaiknya pengenalan jurusan diletakkan pada awal bagian *website* agar pengunjung dapat langsung melihat informasi tersebut. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

B.2 Tentang STKW

Gambar L1.4 merupakan tampilan dari sejarah, visi, misi dan struktur organisasi UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Pada gambar dapat dilihat informasi yang disajikan secara detail, berdasarkan observasi yang dilakukan pada pengguna, pengguna merasa bahwa konten dan tata letak yang tidak rapi dan kurang efisien. Karena begitu banyak teks yang ditampilkan serta pengguna harus melakukan *scrolling* jika harus membaca keseluruhan informasi. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

B.3 Akademik

Gambar L1.5 merupakan tampilan akademik sub bagian prosedur akademik. Pada bagian akademik terdapat beberapa bagian sub menu yaitu prosedur akademik, jurusan, jadwal kuliah & ujian, kalender akademik, informasi PMB & biaya kuliah, informasi beasiswa, *tracerstudy*, siakad online dan perpustakaan. Setelah dilakukan observasi terdapat bagian sub menu yang masih kosong seperti sub menu jadwal kuliah dan informasi beasiswa, jika dilihat pada *website* resmi pada kedua sub menu tersebut hanya bertuliskan (masih dalam tahap pengembangan). Sebaiknya untuk jurusan pendidikan dibuat menu jurusan baru

agar lebih terfokus kepada informasi yang diberikan ke pengguna. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

B.4 Satuan Kerja

Gambar L1.7 merupakan tampilan satuan kerja yang berisi BAU, LPM dan LPPM. Setelah dilakukan observasi ditemukan bahwa pada bagian utama halaman *website* satuan kerja hanya berisikan tulisan (contoh satuan kerja), sebaiknya pada halaman tersebut berisi informasi bagian terkait, tanpa harus dipisah kedalam sub menu baru sehingga membuat pengguna merasa kesulitan. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

B.5 Galeri

Gambar L1.8 merupakan tampilan galeri pada *website*. Pada menu galeri terdapat bagian sub menu yaitu galeri foto, galeri video dan kegiatan alumni. Setelah melakukan observasi, galeri video dan kegiatan alumni di pisah kedalam sub menu baru, sebaiknya sub menu tersebut dapat dijadikan satu kedalam sebuah halaman agar mempermudah pengguna melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

B.6 Publikasi

Gambar L1.9 merupakan tampilan publikasi pada sub menu jurnal. Pada menu publikasi terdapat bagian sub menu yaitu buletin, jurnal terob, jurnal gayatri, jurnal dan prosiding. Setelah melakukan observasi ditemukan bahwa pada bagian sub menu jurnal hanya berisi sebuah form pencarian jurnal yang diinginkan, sebaiknya sub menu jurnal tidak perlu dibuat karena sudah ada sub menu jurnal terob dan jurnal gayatri, apabila pengguna ingin mencari jurnal dapat langsung mengakses sub menu jurnal gayatri dan jurnal terob. Gambar tersebut dapat dilihat pada Lampiran 1.

C. Evaluasi Website yang sudah ada

C.1 Menentukan Populasi dan Sampel

Setelah dilakukan penghitungan sampel pada bab sebelumnya, diperoleh populasi sebanyak 78 orang pengunjung yang pernah mengakses *website* setiap minggunya. Penelitian ini dilakukan pengambilan sampel berjumlah 66 orang.

C.2 Menyiapkan Kuesioner

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kuesioner dengan acuan *usability testing*. Tahap yang dilakukan adalah membuat variabel terlebih dahulu dan setelah itu membuat indikator dari variabel yang dibuat. Pertanyaan kuesioner ini menggunakan skala likert.

Tabel 4.7 Variabel *Usability Testing*

No	Kategori
1	<i>Learnability</i>
2	<i>Efficiency</i>
3	<i>Memorability</i>
4	<i>Error</i>
5	<i>Satisfaction</i>

Dari variabel *usability testing* langkah selanjutnya adalah membuat indikator pertanyaan yang akan digunakan pada tahap penyebaran Kuesioner.

Tabel 4.8 Pertanyaan Kuesioner

Kategori	Pertanyaan
<i>Learnability</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Website mudah dioperasikan • Website memiliki kemudahan navigasi • Informasi yang ada pada website sesuai dengan kebutuhan pengguna • Bahasa yang digunakan mudah dimengerti
<i>Efficiency</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelompokan Menu sudah cukup baik • Perpindahan tautan (link sudah sesuai)

Kategori	Pertanyaan
<i>Memorability</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan konten, menu dan fitur-fitur mudah diingat oleh pengguna • Website memenuhi kebutuhan pengguna
<i>Error</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terjadi error, kesulitan atau kesalahan saat menggunakan <i>website</i> ini, anda akan dengan mudah mendapatkan bantuan pada menu help.
<i>Satisfaction</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan atau desain website cukup menarik • Layout/penempatan konten pada website tertata rapi • Ukuran dan jenis font yang digunakan konsisten dan mudah dibaca • Judul halaman sesuai dengan isi halaman • Warna yang digunakan pada website dapat menggambarkan identitas universitas • Ukuran gambar sudah sesuai • Apakah perlu dilakukan redesign agar tampilan dan fungsi pada website lebih optimal dan pengguna memberikan kenyamanan pada pengguna

Pengukuran yang dilakukan menggunakan skala *likert* dengan bentuk instrument penilaian *ratingscale*. Berikut merupakan 4 skala yang terdapat dalam pengukuran ini:

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = setuju
- 4 = sangat setuju

C.3 Menyebarkan Kuesioner

Kuesioner disebarkan pada masyarakat umum dengan jumlah 66 responden. Jumlah tersebut diperoleh dari hasil perhitungan sampel menggunakan rumus *Slovin* yang telah dilakukan pada tahap menentukan populasi dan sampel.

C.4 Membuat Tabulasi Data

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

C.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas berguna untuk mengukur pertanyaan apakah valid atau masih belum valid dengan melihat nilai korelasi dari masing-masing skor pertanyaan. Sebuah pertanyaan dinyatakan valid apabila dapat menunjukkan korelasi (r hitung) lebih besar dari tabel dengan taraf signifikan (α) sebesar 0,06. Dari hasil uji validitas yang telah dilakukan 16 pertanyaan dinyatakan valid. Seperti yang tampak pada tabel L2.1 Uji Validitas. Pada tabel L2.1 hasil uji validitas dengan menggunakan jumlah 16 indikator pertanyaan yang diuji dinyatakan valid secara keseluruhan.

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji tingkat konsistensi setiap jawaban dari responden sehingga kuesioner yang dilakukan dapat digunakan untuk pengujian. Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika hasil dari keseluruhan *Alpha Cronbach* lebih besar dari nilai standar Alpha Cronbach 0.60. Berdasarkan tabel L2.2 Uji Reliabilitas, 16 variabel dinyatakan reliabel dengan nilai ***Alpha Cronbach* sebesar 0.958688057** karena nilai keseluruhan Alpha Cronbach lebih besar dari 0.60 (*standar Alpha Cronbach*).

C.6 Analisis Deskriptif

4.2.2 Karakteristik Responden

Analisis deskriptif berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan rentang usia pada responden. Tabel 4.9 merupakan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, didapatkan jumlah responden laki-laki sebanyak 30 orang dan 36 orang jenis kelamin perempuan.

Tabel 4.9 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki – laki	30	45%
2.	Perempuan	36	55%



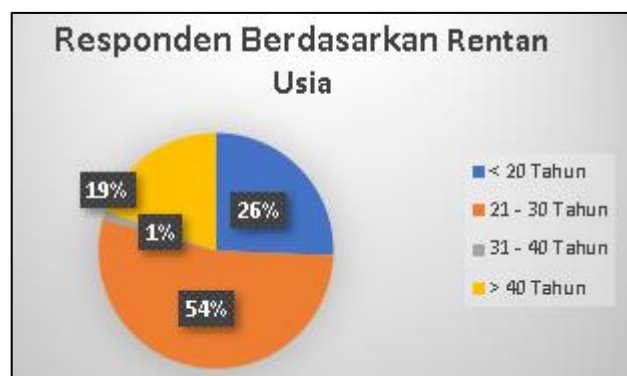
Gambar 4.6 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan diagram responden diatas diketahui bahwa responden laki-laki sebanyak 45% dan responden perempuan sebanyak 55%.

Pada Tabel 4.10 merupakan jumlah responden berdasarkan karakteristik rentang usia dari pengguna *website*. Berdasarkan responden rentan usia adalah pelajar, masyarakat umum, pekerja swasta mahasiswa umum dan jenis pekerjaan lainnya.

Tabel 4.10 Responden Berdasarkan Rentang Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase
1	< 20 tahun	21	26%
2	21 – 30 tahun	44	54%
3	31 – 40 tahun	1	19%
4	> 40 tahun	0	1



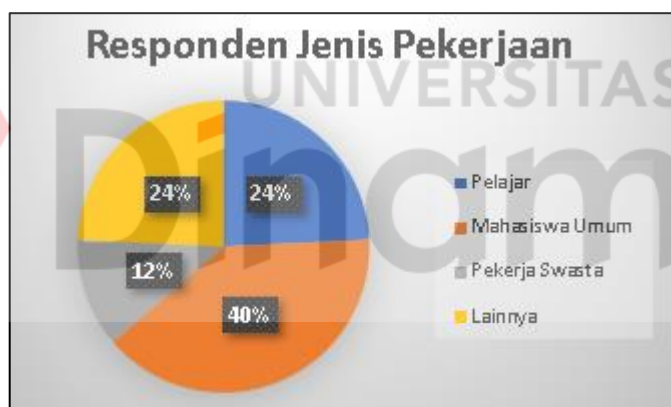
Gambar 4.7 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar diagram responden diatas diperoleh responden terbanyak berusia 21 hingga 30 tahun. Berdasarkan responden jenis pekerjaan adalah pelajar, masyarakat umum, pekerja swasta mahasiswa umum dan jenis pekerjaan lainnya.

Tabel 4.11 Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Pelajar	16	21%
2	Mahasiswa Umum	26	43%
3	Pekerja Swasta	8	12%
4	Lainnya	16	24%

Tabel 4.11 merupakan jumlah responden berdasarkan jenis pekerjaan dari para responden kuesioner.



Gambar 4.8 Diagram Berdasarkan Jenis Pekerjaan Responden

Berdasarkan gambar diagram responden jenis pekerjaan diatas diperoleh responden terbanyak berprofesi sebagai mahasiswa umum.

4.3.2 Tabulasi Hasil Kuesioner

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

Lampiran 2. Tabulasi Hasil Kuesioner, Tabel L2.3 Tabulasi Hasil Kuesioner (sebelum *redesign*). Berdasarkan tabulasi hasil kuesioner diatas, diperoleh 16 indikator dengan nilai *mean* dibawah 2.50. Indikator tersebut nantinya akan menjadi prioritass perbaikan.

Tabel 4.12 Prioritas Perbaikan

No	ID	Indiakator	Mean
1	2.2	Pengelompokan Menu sudah cukup baik?	2.36
2	3.1	Pemilihan konten, menu dan fitur-fitur mudah diingat oleh pengguna?	2.31
3	5.1	Tampilan atau desain website cukup menarik?	2.16
4	5.2	Layout/penempatan konten pada website tertata rapi?	2.43

4.2.2 Modelling

Pada tahap *modelling* dibuat pengguna *persona* atau model pengguna. Pengguna yang digunakan berjumlah 3 dari 66 responden yang dijadikan sebagai sampel. Berikut ini merupakan pengguna *persona* yang diperoleh.

4.2.3 Identifikasi Kelompok Pengguna

Pada tahap ini penulis akan mengidentifikasi kelompok pengguna yang berpengaruh dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis wawancara pada pengguna terhadap situs *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, dihasilkan 2 kelompok pengguna.

A. User Persona Sebelum dan Setelah Pembuatan Prototype

Pada tahapan ini penulis telah membuat *user persona* sebelum dan setelah pembuatan prototype *website*, untuk detail *user persona* yang telah penulis buat dapat dilihat pada Lampiran 3.1 sampai dengan Lampiran 3.4.

4.2.4 Requirement Definition

Tahap *Requirement* berisi kebutuhan yang dibutuhkan oleh website berupa skenario. Skenario diperoleh dari pengguna *persona* pada tahap *modelling*.

A. Konteks Skenario

Konteks skenario *dapat* diartikan sebagai adegan yang dilakukan pengguna secara berurutan dan struktur. Konteks skenario untuk penelitian pada tugas akhir ini dapat dilihat secara lebih detail pada bagian Hasil Bab IV dan Lampiran 3 Konteks Skenario.

Informasi mengenai alur skenario diatas, pengguna dalam menggunakan *website*. Dimulai dari pengguna melihat tampilan awal beranda, pengguna dapat menuju menu profil yang berisikan informasi mengenai sejarah visi dan misi serta seputar identitas dari kampus, pengguna dapat menuju menu jurusan yang terdapat informasi mengenai jurusan yang terdapat di kampus yaitu seni tari, seni teater, seni murni dan seni karawitan, selanjutnya pengguna dapat menuju menu pendidikan yang berisi tentang informasi akademik kampus, kemudian pengguna dapat menuju menu fasilitas yang berisi informasi mengenai fasilitas penunjang pembelajaran yang ada di kampus, pengguna dapat menuju ke menu lainnya yaitu menu publikasi yang berisikan informasi mengenai galeri foto, galeri video dan dokumentasi kegiatan mahasiswa, selanjutnya pengguna dapat menuju ke menu berita yang berisi tentang informasi dan berita seputar kegiatan dan agenda kampus.

B. Kebutuhan Informasi Website

Tahapan ini berisi informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan dari setiap pengguna *persona* yang diperoleh dari tahapan *modelling* dan memberikan solusi berupa desain *framework*.

Sesuai dengan UUD Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Bagian Kedua tentang Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pasal 8 ayat 3 berbunyi “Pelaksanaan kebebasan akademik, kebebasan mimbar akademik, dan otonomi keilmuan di Perguruan Tinggi merupakan tanggung jawab pribadi Sivitas Akademika, yang wajib dilindungi dan difasilitasi oleh pimpinan Perguruan Tinggi”. Berdasarkan ketentuan undang-undang diatas penulis membuat *framework website* berdasarkan keinginan dan arahan dari universitas terkait, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan dibuatnya *website* untuk setiap yaitu *website* digunakan sebagai media pengenalan atau *branding* universitas kepada masyarakat umum.

Informasi yang dibutuhkan pada tahapan desain *framework website* yaitu: Beranda, Profile, Akademik, Fasilitas, Publikasi, Berita dan Kontak. *Framework definition*

Pada tahapan ini dibuat *wireframe* dari *redesign website* berdasarkan hasil tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 4.13 Teks *Scheme*



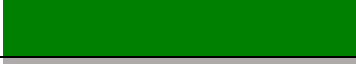

Jenis Font	Penggunaan	Ukuran
Roboto	Judul dan Header	50pt
Opensans	Sub Judul dan	30pt
Opensans	Isi	20pt

Warna yang digunakan pada *redesign website* juga mengacu pada filosofi warna dari logo kampus yang ada, berikut penjelasannya:

- Merah: Menggambarkan Kekuatan energi dan menyerukan terlaksananya suatu Kekuatan
- Kuning: Menggambarkan sebagai manifestasi budidaya dalam mengemban tugas melestarikan seni tradisi Jawa Timur.
- Hijau: Menggambarkan semangat penuh harapan dan keberanian dalam memmanifestasikan budaya menuju tata nilai masyarakat yang bersih, indah, sehat dan segar.

Berikut ini tabel berisi skema warna beserta kodenya yang digunakan pada *redesign website*.

Tabel 4.14 *Color Scheme*

Nama	Kode	Warna
<i>Header dan footer</i>	#A70014	
<i>Sub header dan button</i>	#FFD037	
<i>Icon dan Content</i>	#008000	
Background teks	#CCCCCC	

C. Wireframe Website

Rancangan struktur informasi yang sudah diperoleh dijadikan desain yang lebih detail dalam bentuk desain antarmuka berupa *wireframe*. Hal ini merupakan hasil akhir tahap *design framework*. Seluruh informasi dibautkan desain antarmuka

(*wireframe*) mencakup tampilan antarmuka halaman situs *website* secara garis besar dengan lebih merepresentasikan penempatan konten – konten yang ada.

A. Beranda

Pada halaman beranda *website* kampus dapat dilihat terdapat informasi seputar profil kampus yang disampaikan oleh pimpinan kampus, berita, kegiatan, informasi jurusan yang terdapat pada kampus dan peta lokasi kampus, untuk detail informasi tampilan beranda *website* dapat dilihat pada Lampiran 4, Gambar L4.1.

Untuk detail *wireframe* beranda dapat dilihat pada Lampiran 4, *Wireframe* Beranda. Pada redesign tampilan beranda diberikan tambahan yaitu informasi mengenai jurusan kampus, informasi mengenai bagian akademik kampus dan publikasi foto dari kegiatan yang telah dilaksanakan oleh kampus.

B. Profil

Pada halaman profil kampus dapat dilihat pada sub menu sejarah, visi dan misi dapat dilihat terdapat informasi mengenai berita dan arsip kegiatan yang dirasa mengganggu pengguna dalam menggunakan *website* untuk detail halaman profil kampus dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar L2.2 Halaman Profil.

Untuk *wireframe* profil yang dapat dilihat pada Lampiran 4, *Wireframe* Profil. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada menu profil ditambahkan sub *header* agar terbaca lebih jelas dan pengguna dapat lebih nyaman dalam menggunakan *website*.

C. Jurusan

Pada *halaman* jurusan seni tari yang terdapat pada *website* kampus terdapat tabel yang menjadi pembatas informasi sehingga dirasa pengguna kurang nyaman dalam menggunakan *website* maka penulis melakukan *redesign*, untuk detail informasi dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar L2.3 Halaman Jurusan.

Wireframe jurusan dapat dilihat pada Lampiran 3, Gambar L3.3 *Wireframe* Jurusan. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan terdapat konten dan teks yang tidak sesuai dan terlalu kecil, maka dari itu penulis membuat isi konten dan teks menjadi lebih besar dan ditambahkan foto mengenai jurusan terkait.

D. Pendidikan

Halaman pendidikan dapat dilihat pada *website* kampus bagian prosedur akademik terdapat informasi mengenai akademik dan terdapat teks yang apabila di klik dapat mengunduh dokumen lengkap pada bagian atas penjelasan. Hal ini dirasa mengganggu pengguna dalam menggunakan *website* maka dari itu penulis melakukan *redesign website* agar pengguna dapat mudah dalam menggunakan *website* kampus, untuk informasi mengenai halaman pendidikan dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar L2.4.

Pada *wireframe* pendidikan dapat dilihat pada Lampiran 4, *Wireframe* Pendidikan. Setelah dilakukan evaluasi penulis menambahkan sub *header* pendidikan dan mengubah tata letak ikon dan *button* yang sebelumnya berada di bawah *header* utama lalu dipindah ke bagian bawah *website*.

E. Fasilitas

Dapat dilihat pada halaman satuan kerja *website* kampus, terdapat informasi bagian terkait dan pada sebelah kanan terdapat teks berita dan arsip kegiatan yang mengganggu kenyamanan pengguna dalam menggunakan *website*, informasi terkait halaman satuan kerja dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar 2.5. Pada *wireframe* satuan kerja dihilangkan menjadi *wireframe* fasilitas dapat dilihat pada Lampiran 3, Gambar L3.5 *Wireframe* Fasilitas. Setelah penulis melakukan evaluasi dan melakukan *redesign* pada *website* dengan menambahkan informasi mengenai fasilitas yang terdapat pada kampus dan fasilitas pendukung pembelajaran akademik dan non akademik.

F. Publikasi

Halaman publikasi pada *website* kampus terdapat tabel pemisah antar galeri foto dan video sehingga pengguna merasa kesulitan jika ingin melihat lebih lanjut detail informasi yang ada, maka dari itu penulis melakukan *redesign website* dan informasi lengkap terkait konten dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar L3.6. Pada *wireframe* publikasi dapat dilihat pada Lampiran 3, Gambar L3.6 *Wireframe* Publikasi. Penulis telah melakukan evaluasi dan merubah isi konten gambar dan video yang ada pada sub menu publikasi dengan memisahkan antara foto dan video

sehingga pengguna dapat lebih mudah melihat dan mencari tahu informasi lebih lanjut terkait publikasi kegiatan yang dilakukan.

G. Berita

Halaman berita pada *website* tidak terdapat menu yang langsung bisa diakses oleh pengguna, jika pengguna ingin melihat informasi berita maka diharuskan untuk kembali ke halaman beranda atau dengan menekan kolom informasi yang terdapat di sebelah kanan setiap halaman dan ini dirasa bagi pengguna menyulitkan karena mereka tidak dapat mengakses secara mudah dan langsung, detail informasi dapat dilihat pada Lampiran 2, Gambar L2.7. Untuk informasi lebih lanjut terkait *wireframe* publikasi dapat dilihat pada Lampiran 3, Gambar L3.7 *Wireframe* Berita. Penulis telah melakukan evaluasi dan melakukan perubahan terhadap konten dan isi dari berita. Penulis menambahkan kolom berita yang diberikan atribut tambahan kotak dan *icon – icon*, serta pengunjung dapat melihat berita secara penuh tanpa harus melakukan *scroll down* terlebih dahulu.

4.2.5 Refinement

Setelah membuat *wireframe* maka tahap selanjutnya akan dilakukan pembuatan *prototype*, tahap ini sudah dilengkapi dengan kualitas desain pengguna *interface* yang lebih baik dan juga sudah bisa berinteraksi dengan pengguna, dengan desain yang telah *disempurnakan* dengan sifat mendekati wujud akhir *website* dan digambarkan atau dibuat dengan sepenuhnya interaktif, mewakili keseluruhan fungsi inti *website*.

A. Beranda

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, permasalahan yang terdapat pada *website* saat ini salah satunya adalah informasi mengenai jurusan yang terdapat pada kampus tidak tersedia pada beranda sehingga pengguna merasa kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai jurusan. Untuk detail *wireframe* beranda dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Beranda. Pada *redesign* tampilan beranda diberikan tambahan yaitu informasi mengenai jurusan kampus, bagian akademik kampus dan publikasi foto dari kegiatan yang telah dilaksanakan oleh

kampus dan menu beranda penulis menambahkan informasi mengenai berita dan kegiatan yang dilakukan oleh kampus.

B. Profil

Wireframe profil yang dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Profil. Menu profil berisi menu visi, misi dan sejarah, menu filosofi logo, menu pimpinan dan menu prestasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada menu profil ditambahkan sub *header* dan perbaikan isi konten dari setiap menu agar pengguna mendapatkan informasi lebih lengkap, nyaman, mendapatkan informasi yang diinginkan dan menghilangkan akreditasi kampus.

C. Akademik

Pada *wireframe akademik* dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Jurusan sampai *Wireframe* Tracer Study. Menu akademik berisi menu jurusan, menu prosedur akademik dan menu tracer study.

Pada menu akademik, telah dilakukan evaluasi dan penulis menambahkan sub header, untuk menu jurusan penulis menambahkan informasi mengenai biaya perkuliahan pada setiap jurusan, penulis juga mengubah tata letak ikon dan *button* yang sebelumnya berada di *bawah header* utama lalu dipindah ke bagian bawah *website* serta dilakukan *redesign* pada konten agar terlihat lebih menarik dan efisien.

D. Fasilitas

Pada *wireframe* fasilitas dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Fasilitas sampai *Wireframe* Fasilitas Umum. Menu fasilitas terdiri menu fasilitas umum dan fasilitas penunjang. Menu fasilitas penulis tambahkan setelah penulis melakukan evaluasi dan pada *website*, untuk detail informasi yang ada pada menu fasilitas penulis menambahkan informasi mengenai fasilitas penunjang pembelajaran berbasis akademik dan non akademik, seperti ruangan seni tari, ruangan seni karawitan, ruangan seni murni dan ruangan pendopo umum.

E. Publikasi

Pada *wireframe* Publikasi dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Publikasi Foto sampai *Wireframe* Publikasi Video. Penulis telah melakukan evaluasi dan merubah isi konten gambar dan video yang ada pada sub menu

publikasi dengan memisahkan antara foto dan video sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam melihat dan mencari tahu informasi lebih lanjut terkait publikasi kegiatan yang dilakukan.

F. Berita

Untuk informasi lebih lanjut terkait *wireframe* berita dapat dilihat pada Lampiran 5, *Wireframe* Berita. Penulis telah melakukan evaluasi dan melakukan perubahan terhadap konten dan isi dari berita. Penulis menambahkan menu berita pada *websiet* agar pengguna dapat mengakses nya secara langsung dan mudah tanpa harus kembali pada menu beranda (desain *website* resmi), penulis juga menambahkan detail berita apabila pengguna mengklik konten berita yang ada maka pengguna dapat membaca berita secara lebih detail dan diberikan atribut tambahan berupa kotak dan *icon – icon* menarik.

4.2.6 Support

Support merupakan tahapan akhir yang dilakukan dari metode *Goals Directed Design* (GDD), pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan dua tahapan yaitu: Pengujian *Prototype* dan Evaluasi Akhir serta Analisis Hasil Pengujian. Pada pengujian *prototype* dan evaluasi dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada kelompok pengguna untuk menjadi responden. Kemudian pada tahapan analisis hasil pengujian dengan membandingkan kuesioner sebelum dan sesudah *redesign website* hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui apakah *redesign website* yang dilakukan sudah tepat, baik, menarik atau bahkan kurang memuaskan dari segi pengguna.

A. 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* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Pengujian ini dilakukan pada 68 orang responden.

B. Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap analisis hasil pengujian dibuat perbandingan dengan hasil *mean* sebelum dan setelah dilakukan *redesign website*. Indikator sebelumnya memiliki nilai rendah dan merupakan prioritas perbaikan telah mengalami peningkatan. Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan Kuesioner, nilai rata – rata yang diperoleh adalah 3.1 dari skala likert dengan bentuk instrument *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4.

4.2.7 Hasil Akhir

Selama masa pandemi *website* menjadi sarana belajar mengajar dan *website* digunakan sebagai alat *branding* atau memperkenalkan kampus kepada masyarakat umum. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu staff IT, bahwa *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta ingin adanya peningkatan dari pengunjung *website* sekitar 150 pengguna setiap harinya. Didukung dengan data hasil kuesioner yang telah penulis sebarikan kepada 67 responden dimana sebagian besar responden merasa kurang nyaman saat berinteraksi dengan *website* yang ada saat ini, tata letak konten kurang rapih, pemilihan warna kurang sesuai dan *website* kurang memberikan kenyamanan terhadap pengguna. Metode *Goals Directed Design* (GDD) adalah sebuah metode yang berfokus terhadap tujuan dari pengguna sehingga pengguna merasa puas dalam menggunakan suatu aplikasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode GDD beserta tahapan-tahapannya, yaitu: *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, *Refinement* dan *Support*.

Tabel 4.15 Hasil Akhir Penelitian Kuesioner 1 dan 2

ID	Indikator	Mean		Keterangan
		Sebelum	Sesudah	
<i>Learnability</i>				
1.1	Q1	2.8	3.1	Meningkat
1.2	Q2	2.8	3.1	Meningkat
1.3	Q3	2.8	3.2	Meningkat

1.4	Q4	2.7	3.1	Meningkat
Efficiency				
2.1	Q5	2.7	2.9	Meningkat
2.2	Q6	2.6	3.2	Meningkat
Memorability				
3.1	Q7	2.60	3.1	Meningkat
3.2	Q8	2.7	3.1	Meningkat
Errors				
4.1	Q9	2.7	2.9	Meningkat
Satisfaction				
5.1	Q10	2.7	3.2	Meningkat
5.2	Q11	2.7	3.2	Meningkat
5.3	Q12	2.2	3.2	Meningkat
5.4	Q13	2.5	3.1	Meningkat
5.5	Q14	2.4	3.1	Meningkat
5.6	Q15	2.4	3.0	Meningkat
5.7	Q16	3.5	3.1	Menurun
Jumlah		41.98	49.12	Meningkat
Rata -rata		2.7	3.07	

Penulis telah melakukan penyebaran kuesioner sebanyak 2 kali, kemudian penulis membandingkan antar kedua kuesioner, untuk kuesioner awal yang berfokus pada observasi kebutuhan pengguna *website* dan kuesioner kedua berfokus kepada prototype yang telah penulis buat. Dimana setelah membandingkan kedua kuesioner, adanya peningkatan dari nilai mean. Dengan rindian nilai mean kuesioner pertama yaitu 2.7 dan total nilai mean kuesioner kedua yaitu 3.07 dari rating skala Likert 1 sampai 4 mendapatkan indikator (Baik). Untuk detail terkait perhitungan data kuesioner akhir dapat dilihat pada Lampiran 6 Kuesioner Responden.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan desain pengguna *interface website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, dimana kegunaan *website* untuk media *branding* atau mengenalkan kampus kepada masyarakat umum atau luas. Penulis melakukan pengolahan data dari kuesioner, menunjukkan permasalahan yang dialami oleh pengguna *website* seperti pengguna merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan pada *website*, sehingga dilakukan *redesign website* dengan hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan kuesioner, nilai rata – rata yang diperoleh adalah 3.07 dari skala likert.
2. Perancangan pengguna *interface* telah dibuat berdasarkan pertimbangan dari desain awal *website website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dan prioritas perbaikan dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* agar pengguna dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Hasil akhir yang diperoleh berupa rekomendasi desain pengguna *interface* pada *website* sesuai kebutuhan pengguna dan pihak UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta untuk menunjang *branding* atau mengenalkan kampus kepada masyarakat umum atau luas.

5.2 Saran

Dari hasil perancangan pengguna *interface* tentunya terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan, berikut ini merupakan saran dalam perbaikan pengguna *interface* pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, yaitu:

1. Pada Tugas Akhir ini rancangan pengguna *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 pengguna *interface* pada *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dikembangkan dengan membuat rancang bangun *website* sesuai dengan rancangan *user interface* yang telah dibuat pada Tugas Akhir ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Cooper, R. R. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*, 4th Edition. USA: Wiley Publishing.
- Chris, B. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Darmawan, D. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Farid Wajdi Kardbri, D. D. (2021). Perancangan User Interface Fitur SAN Class untuk Guru pada Aplikasi SANEDU. *e-Proceeding of Engineering : Vol.8, No.1 Februari 2021*, 836.
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Canada: John and Sons, Inc.
- Institute, I. R. (2010). *Research Management*. Michigan: Industrial Research Institute.
- Permana. (2012). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Dosen*. Bandung: Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung.
- Persada, A. (2017). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Konsep Penelitian Pendidikan Bandung*. Bandung: Prestasi Pustaka.
- University, B. (2014). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. Retrieved from Binus University Quality Management Center: <https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>
- Veal, R. (2020, 12 29). *How to Define a User Persona*. Retrieved from careerfoundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/>
- Williams, A. (2009). *User-Centered Design, Activity-Centered Design, and Goal-Directed Design : A Review of Three Methods for Designing Web Applications*.
- Yhanuar Alkhamislam, R. I.-Z. (2020). Analisis dan Perbaikan Situs Web Sekolah Menggunakan Pendekatan Goals-Directed-Design (Studi Kasus: SMAN 1 Pasuruan). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 4, No. 3, Maret 2020, hlm. 977-987, 977-987.