

**IMPLEMENTASI Z - PATTERN DAN GRID OF EQUAL  
PADA PERANCANGAN WEBSITE HOTEL**

Skripsi



oleh

**STEVANUS ERLANGGA EVRANTO**

**71140107**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2018

# **IMPLEMENTASI Z - PATTERN DAN GRID OF EQUAL PADA PERANCANGAN WEBSITE HOTEL**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**STEVANUS ERLANGGA EVRANTO**

**71140107**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2018

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **IMPLEMENTASI Z - PATTERN DAN GRID OF EQUAL PADA PERANCANGAN WEBSITE HOTEL**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 8 Januari 2018



STEVANUS ERLANGGA EVRANTO  
71140107

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI Z-PATTERN DAN GRID OF EQUAL  
PADA PERANCANGAN WEBSITE HOTEL

Nama : STEVANUS ERLANGGA EVRANTO  
NIM : 71140107  
Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)  
Kode : TIW276  
Semester : Gasal  
Tahun akademik : 2017

Telah diperiksa dan disetujui  
Di Yogyakarta,  
Pada tanggal 30 November 2017

Dosen Pembimbing I



Restandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

Dosen Pembimbing II



Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng

## HALAMAN PENGESAHAN

### IMPLEMENTASI Z - PATTERN DAN GRID OF EQUAL PADA PERANCANGAN WEBSITE HOTEL

Oleh: STEVANUS ERLANGGA EVRANTO / 71140107

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 12 Desember 2017

Yogyakarta, 8 Januari 2018  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Ignatia Dhian E K R, S.Kom, M.Eng
3. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.
4. Lucia Dwi Krisnawati, Dr.



Dekan



(Budi Susanto, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi



(Gloria Virginia, Ph.D.)

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur dihaturkan sedalam-dalamnya dengan penuh cinta kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah Skripsi dengan baik dan tepat waktu. Kepada Bunda Maria, sosok wanita yang menjadi panutan utama atas segala kuasa-Nya sehingga penulis beroleh kekuatan dalam menyelesaikan naskah Skripsi ini.

Naskah Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Universitas Kristen Duta Wacana, segala jajaran pejabat universitas atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama penulis menempuh studi di Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi, serta Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik (Ketua Prodi Informatika) yang memberikan fasilitas, sarana, dan dukungan kepada penulis selama menempuh studi di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D. dan Ibu Ignatia Dhian EKR, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang selalu mengarahkan penulis dan memberikan solusi yang tepat, yang memberikan banyak pelajaran berharga bahkan bukan hanya ilmu pengetahuan tetapi juga tentang kehidupan. Terimakasih Ibu, tetaplah menjadi sosok panutan bagi saya. Tuhan memberkati selalu.
6. Dr. Lucia Dwi Krisnawati serta Ibu Rosa Delima, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji Skripsi, terimakasih atas masukan dan pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis.

7. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu penulis dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi. Kemudian terima kasih juga untuk mbak pacar Komang Dean Ananda yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan doa. Serta sahabat-sahabat penulis yaitu Valent, Helfy, Uus, Karel, Deni, Ndut, dan masih banyak teman-teman yang telah memberikan dukungan penuh untuk penulis.

*"At the end of the game, you're going to be six feet away from that trophy, and that's the closest most of you will ever get to it. Don't you dare come back in here without giving it 100%" – Sir Alex Ferguson (Manchester United FC's President Manager)*

## INTISARI

*Website* adalah salah satu media informasi yang paling sering diakses pada dunia *internet*. *Website* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dimana saja dan kapan saja tanpa memperhitungkan waktu dan tempat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bentuk desain *layout website* yang diteliti dengan mengambil kesalahan-kesalahan dari beberapa situs *website* hotel di Jogjakarta antara lain hotel cavinton, fave dan tickle dengan membandingkan pola tampilan desain *layout* yang ada kemudian diperbaiki dan diterapkan pada *website* yang akan diteliti. Peletakan konten penting dengan menggunakan pola *Z-pattern* dan *Grid of equal* dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi dikarenakan letaknya terpusat di sudut kiri atas dimana kebiasaan membaca orang pada umumnya dimulai dari kiri ke kanan dan dilanjutkan ke bawah bagian kiri kemudian berakhir di kanan bawah. Kebiasaan *user* dalam hal membaca perlu diperhatikan untuk mengetahui desain konten yang sesuai dengan kebiasaan tersebut.

*Kata Kunci*— *website*, *z-pattern*, *grid of equal*



## DAFTAR ISI

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.1.1 Layout Pola Desain.....	7
2.1.2 Usability Website.....	8
2.1.3 <i>Website</i> Hotel.....	9
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Definisi Website.....	11
2.2.2. Pola Desain <i>Website</i> .....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1. Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.2 Flowchart Penelitian.....	20

3.3. Metodologi Penelitian .....	21
3.3.1. Metode Pengumpulan data.....	21
Kuisisioner Benchmarking .....	23
3.4. Arsitektur Informasi .....	23
3.4.1. Subjek Penelitian ( <i>People</i> ).....	24
3.4.2. Objek Penelitian.....	24
3.4.3. Pengolahan data .....	25
3.5. Analisa Hasil Kuisisioner Benchmarking .....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
4.1 Tahapan Desain <i>Website Prototype</i> .....	29
4.2. Analisa Hasil Akhir Desain .....	33
4.2.1 Halaman <i>Homepage</i> .....	33
4.2.2 Halaman <i>Rooms</i> .....	43
4.2.3 Halaman <i>Facilities</i> .....	44
4.2.4 Halaman <i>Location</i> .....	45
4.2.5 Halaman <i>Contact Us</i> .....	46
4.2.6 Halaman <i>Our Tour</i> .....	47
4.2.7 Halaman <i>about Yogyakarta</i> .....	48
4.2.8 Halaman <i>Special Event</i> .....	49
4.2.9 Halaman <i>Reservation</i> .....	49
4.2.10 Halaman <i>Gallery</i> .....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>54</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Analisis <i>Heatmap</i> pada Beberapa Hotel di Yogyakarta .....	2
Gambar 2.1 Pola Z ( <i>Z-Pattern</i> ) .....	13
Gambar 2.2 Pola Zig-zag dalam <i>Z-Pattern</i> .....	14
Gambar 2.3 Pola <i>Golden Triangle</i> dalam <i>Z-Pattern</i> .....	14
Gambar 2.4 Grid of Equal pada beberapa website .....	15
Gambar 2.5 Contoh tampilan analisis heatmap website zalora .....	16
Gambar 2.6 Contoh tampilan analisis heatmap website zalora .....	17
Gambar 2.7 Contoh tampilan desain pada balsamiq mockUp .....	18
Gambar 3.1 Diagram proses atau alur kerja penelitian .....	20
Gambar 3.6 Profil responden meliputi usia dan jenis kelamin .....	26
Gambar 3.7 Pilihan terbaik responden memilih <i>website</i> cavinton menarik .....	27
Gambar 4.1 Tahapan desain pertama meliputi <i>heatmap</i> dan <i>gazeplot</i> .....	29
Gambar 4.2 Tahapan desain kedua meliputi <i>heatmap</i> dan <i>gazeplot</i> .....	30
Gambar 4.3 Tahapan desain ketiga meliputi <i>heatmap</i> dan <i>gazeplot</i> .....	31
Gambar 4.4 Tahapan desain keempat meliputi <i>heatmap</i> dan <i>gazeplot</i> .....	32
Gambar 4.5 Desain halaman beranda <i>website prototype</i> .....	33
Gambar 4.6 Analisis <i>heatmap</i> halaman beranda <i>website prototype</i> .....	35
Gambar 4.7 Analisis <i>gazeplot</i> halaman beranda <i>website prototype</i> .....	36
Gambar 4.8 Analisis <i>gazeplot</i> halaman beranda <i>website prototype</i> sudah Z... ..	37
Gambar 4.9 Analisis <i>heatmap</i> halaman beranda sudah <i>grid of equal</i> .....	38
Gambar 4.10 perbandingan hasil <i>heatmap</i> ketiga hotel dan <i>prototype</i> .....	41
Gambar 4.11 Analisis halaman <i>rooms</i> .....	43
Gambar 4.12 Analisis halaman <i>facilities</i> .....	44

Gambar 4.13 Analisis halaman <i>location</i> .....	45
Gambar 4.14 Analisis halaman <i>contact us</i> .....	46
Gambar 4.15 Analisis halaman <i>our tour</i> .....	47
Gambar 4.16 Analisis halaman <i>about Yogyakarta</i> .....	48
Gambar 4.17 Analisis halaman <i>special event</i> .....	49
Gambar 4.18 Analisis halaman <i>reservation</i> .....	49
Gambar 4.19 Analisis halaman <i>reservation</i> .....	50
Gambar 4.20 Analisis halaman <i>gallery</i> .....	51

©UKYDWN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alat-alat Penelitian.....	19
Tabel 3.2 Bahan-bahan Penelitian.....	19
Tabel 3.3 Hasil observasi pada ketiga hotel di Yogyakarta .....	21
Tabel 3.4 Rekapitulasi profil responden .....	26
Tabel 3.5 Rekapitulasi jawaban responden.....	27
Tabel 4.1 Hasil <i>benchmarking</i> yang diterapkan pada <i>website porototype</i> .....	39
Tabel 4.1 Hasil <i>benchmarking</i> yang diterapkan pada <i>website porototype</i> .....	40

## INTISARI

*Website* adalah salah satu media informasi yang paling sering diakses pada dunia *internet*. *Website* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dimana saja dan kapan saja tanpa memperhitungkan waktu dan tempat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bentuk desain *layout website* yang diteliti dengan mengambil kesalahan-kesalahan dari beberapa situs *website* hotel di Jogjakarta antara lain hotel cavinton, fave dan tickle dengan membandingkan pola tampilan desain *layout* yang ada kemudian diperbaiki dan diterapkan pada *website* yang akan diteliti. Peletakan konten penting dengan menggunakan pola *Z-pattern* dan *Grid of equal* dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi dikarenakan letaknya terpusat di sudut kiri atas dimana kebiasaan membaca orang pada umumnya dimulai dari kiri ke kanan dan dilanjutkan ke bawah bagian kiri kemudian berakhir di kanan bawah. Kebiasaan *user* dalam hal membaca perlu diperhatikan untuk mengetahui desain konten yang sesuai dengan kebiasaan tersebut.

*Kata Kunci*— *website*, *z-pattern*, *grid of equal*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

*Website* adalah salah satu media informasi yang paling sering diakses pada dunia *internet*. *Website* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dimana saja dan kapan saja tanpa memperhitungkan waktu dan tempat. Faktor yang juga perlu diperhatikan adalah bagaimana informasi itu disediakan, karena informasi yang baik dan jelas akan membuat pengguna lebih fokus dan memahami isi dari *website*.

*Website* juga bermanfaat untuk peningkatan citra profesional dalam dunia bisnis. *Website* akan mewakili bisnis atau produk pasar bisnis yang dapat meningkatkan visibilitas, kredibilitas dan kepercayaan bisnis atau produk sebuah bisnis. Selain itu juga dapat menurunkan biaya operasional karena dengan menggunakan *website* sebagai media komunikasi, maka pebisnis dapat menurunkan biaya cetak seperti brosur promosi, gambar dan sebagainya.

Saat ini sudah banyak *website* yang digunakan untuk *commerce*, perusahaan, universitas, sekolah, instansi pemerintah dan industri perhotelan. Salah satunya di industri perhotelan, masih banyak *website* hotel yang tidak dapat menyampaikan informasi secara maksimal karena desain pada antarmuka *website*-nya kurang baik. Dapat dilihat pada beberapa contoh situs *website* hotel. Antara lain ialah Hotel Cavinton, Fave dan Tickle. Tampak didalam gambar 1.1 terdapat banyak kesalahan terhadap peletakan informasi dan tata letak *layout*-nya yang telah dianalisis oleh *Feng-GUI Tools* dengan analisis *heatmap*.



Website Asli Hotel Cavinton



Hasil Analisis Heatmap



Website Asli Hotel Fave



Hasil Analisis Heatmap



Website Asli Hotel Tickle



Hasil Analisis Heatmap

Gambar 1.1. Desain Asli dan Hasil Analisis *Heatmap* pada Beberapa Hotel di Yogyakarta



Dari gambar 1.1 analisis *heatmap* yang terdapat pada *tools Feng-GUI*. *Feng-GUI* adalah suatu mesin analisis *website* yang berguna untuk memastikan pergerakan mata *user* melihat tampilan antarmuka *layout website*.

Kemudian pada ketiga *website* hotel diatas tampak bahwa beberapa informasi, tampilan desain, dan penataan letak *layout*-nya masih kurang baik. Maka ada beberapa langkah untuk memperbaiki desain antarmuka pada ketiga contoh kasus *website* tersebut agar dapat ter-cover dalam area pandangan mata, tidak masuk dalam *blind spot*, mendapatkan *heatmap* dan sebagainya. Antara lain dengan menerapkan 2 (dua) bentuk pola desain *layout* yaitu *Z-Pattern* dan *Grid of Equal*.

Pada penelitian ini penulis akan merancang *layout* antarmuka *website* hotel dengan memperhatikan informasi-informasi yang penting, tampilan desain dan tata letak *layout* yang benar. Agar informasi yang penting dapat tersampaikan dengan baik bagi pengguna *website*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bentuk desain *layout website* yang diteliti dengan mengambil kesalahan-kesalahan dari beberapa situs *website* hotel di Jogjakarta antara lain hotel cavinton, fave dan tickle dengan membandingkan pola tampilan desain *layout* yang ada kemudian diperbaiki dan diterapkan pada *website* yang akan diteliti. Dengan adanya *website* yang akan diteliti, maka diharapkan konten informasi dapat terbaca dan jelas. Responden yang diharapkan untuk penelitian ini adalah orang-orang yang sering mengakses *website* hotel lebih tepatnya komunitas *backpacker* guna untuk mendapatkan informasi-informasi yang lengkap terhadap hotel yang dikunjungi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh ialah sebagai berikut :

Bagaimana penerapan pola *Z-Pattern* dan *Grid of Equal* dapat terlihat oleh *heatmap* dan *gazeplot* dengan menggunakan analisis dari *tools Feng-GUI*.

Apa saja konten-konten yang sebaiknya ditampilkan pada halaman utama *website*?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat beberapa batasan masalah :

Hanya berfokus pada tata letak tampilan halaman utama *layout website* saja.

Tidak melakukan implementasi *Z-pattern* dan *Grid of Equal* pada antarmuka *admin*.

Pengunjung *website* membaca dari kiri-kanan (internasional).

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

Agar atensi dari pengunjung *website* dapat sesuai dengan pola *Z-Pattern* dan *Grid of Equal*.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar pengguna *website* bisa mendapatkan informasi dengan baik dan jelas.
2. Memberikan pemahaman tepat terhadap penerapan pola desain *Z-Pattern* dan *Grid of Equal*.

3. Memberikan gambaran terkait solusi kelemahan-kelemahan *website* yang digunakan dengan menghadirkan desain antarmuka *website* yang diteliti.

#### 1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Observasi penelitian

Observasi yang dimaksud disini adalah bagaimana peneliti mengambil semua item-item informasi pada ketiga contoh *website* hotel dengan mencentang semua informasi yang terdapat pada ketiga *website* tersebut dan dapat dilihat dikolom table yang diarsir.

#### Kuisisioner benchmarking

Kuisisioner *benchmarking* yang dimaksud disini adalah proses pembuatan *prototype* didasarkan dari hasil *benchmarking* beberapa website sejenis lainnya, dengan tujuan untuk menghemat waktu dan sebagai sumber pertimbangan dalam pembuatan desain *prototype*. Peneliti akan mengambil data dari responden dengan menggunakan kuisisioner *benchmarking*.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Maka untuk mempermudah arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis, sebagai berikut sistematika penulisannya:

Bab I, Pendahuluan yang memberikan gambaran secara umum mengenai apa yang diteliti dalam tugas akhir ini. Pada bab ini membahas latar belakang masalah,

rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan teori yang berisi definisi dan fungsi *website* serta *pattern* penelitian yaitu *Z-Pattern* dan *Grid of Equal* serta *tools Feng-GUI* yang menggunakan analisis *heatmap* dan *gazeplot*, *balsamiq mockup* alat yang digunakan peneliti untuk mendesain *website prototype*. Kemudian tinjauan pustaka yang berisi tentang pola-pola desain khususnya pola z, dan *website* hotel.

Bab III, Metodologi Penelitian yang berisi alat dan bahan penelitian, *flowchart penelitian*, dan metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi dan kuisioner *benchmarking*. Kemudian menjelaskan arsitektur informasi penelitian dan subjek penelitian yaitu responden, serta mendeskripsikan objek penelitian dan pengolahan data, setelah itu menganalisa hasil kuisioner *benchmarking*.

Bab IV, Implementasi dan analisis sistem yang memuat hasil riset implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang sifatnya terpadu berdasarkan bab iii, serta hasil dari analisis yang diterapkan pada penelitian ini.

Bab V, Kesimpulan dan saran, yang berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian, dan saran untuk memberikan analisis dan pengembangan yang lebih baik lagi untuk penelitian kedepan dalam topik yang serupa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan analisa tampilan desain *website prototype* yang mengimplementasikan pola desain *Z-pattern* dan *Grid of equal*, dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Berdasarkan hasil pengujian *tools Feng-GUI (heatmap dan gazeplot)*, fitur-fitur yang berisi informasi cenderung lebih menarik perhatian atensi dari pada konten gambar.
2. Dari hasil kuisisioner *benchmarking*, beberapa konten penting yang diharapkan untuk ditampilkan pada halaman utama *website prototype* berupa : logo dan nama hotel, *home, facilities, rooms, slide gambar, event, location, about us,* dan bahasa.

## 5.2 Saran

Saran-saran pengembangan yang dapat diberikan pada penulisan Tugas Akhir ini antara lain :

1. Konten merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam perancangan sebuah *website*, baik desain maupun isinya, jika desainnya menarik maka akan lebih enak dipandang mata dan menarik atensi pengguna, apalagi ditambah dengan bagian atau isi *website* yang penting dan tepat sasaran bagi pengguna, maka konten ini sangat membantu fungsi dari *website* tersebut.
2. *Website* tidak hanya gambar untuk dipandang, tetapi *website* merupakan alat yang dapat membantu pengguna mendapatkan informasi yang *user* butuhkan dan juga dapat meningkatkan keuntungan baik moral maupun material bagi perancang *website*, sehingga faktor-faktor penentu atensi seperti perpaduan warna, bentuk *font*, ukuran konten, pemilihan gambar, peletakan dan pemetaan yang tepat untuk konten serta fitur-fitur tambahan yang bisa diimplementasikan. Hasilnya sendiri sangatlah penting untuk menarik perhatian pengguna dalam menggunakan sebuah *website*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, N. (2013). Perancangan Media Promosi Berupa Desain Website Euphoria Hotel Bali Sebagai Grup PT. Centro Media Indonesia. *Undergraduate Thesis, STIKOM Surabaya*.
- Akira, T. I. (2013). Penerapan Prinsip Usability pada Content Website Yang Menggunakan Pola Golden Triangle. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta*.
- Bradley, S. (2013). *Design Fundamentals. Elements, Attributes, & Principles*. Boulder, Colorado.: Vansco Design.
- Buschmann, F., Meunier, R., Ronhert, H., Sommerlad, P., & Stal, M. (1996). *Pattern-Oriented Software Architecture A System Of Patterns. Other titles in the Wiley Series in Software Designs Patterns*. Baffins lane, Chichester, West Sussex PO19 1UD, England.: John Wiley and Sons Ltd.
- Hardyanti, R. N. (2013). Perancangan Media Promosi Berupa Desain Website Bedrock Hotel Sebagai Group PT. Centro Media Indonesia. *Undergraduate Thesis, STIKOM Surabaya*.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- Indarto. (2011). Penerapan metode Usability Untuk membangun User Interface pada Website Dinas Perikanan. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta*.
- Prabhaswara, A. G. (2015). Uji Usability dan Perkembangan Antarmuka Website Travistours. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta*.

- Prabowo, Y. (2016). Analisis Pengaruh Kualitas Website Terhadap Kepuasan Pengguna Berdasarkan Metode Webqual 4.0 Pada Website Hotel 88. *Undergraduate Thesis, STIKOM Surabaya.*
- Saleky, J. A. (2012). Desain Interface website yang Usable dan Userfriendly Dengan Memperhatikan Eye Tracking dan Tipografi. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.*
- Tidwell, J. (2010). *Design Interfaces, Second Edition.* 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.: Published by O'Reilly Media, Inc.
- Wibowo, V. A. (2012). Penerapan Prinsip Z-Pattern dalam perancangan website RS Santa Clara Madiun. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.*
- Zebua, H. J. (2011). Implementasi Prinsip Usability F-Shape Pattern Pada Konten Website. *Tugas Akhir. Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.*