

# **PERANCANGAN SITUS KULINER MENGGUNAKAN METODE CARD SORTING**

Skripsi



oleh  
**AGUNG KRISTANTO**  
**71120090**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2018

# PERANCANGAN SITUS KULINER MENGGUNAKAN METODE CARD SORTING

Skripsi



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

Disusun oleh

**AGUNG KRISTANTO**  
**71120090**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACAN

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PERANCANGAN SITUS KULINER MENGGUNAKAN METODE CARD SORTING**

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 2019



AGUNG KRISTANTO  
71120090

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN SITUS KULINER  
MENGUNAKAN METODE CARD SORTING  
Nama Mahasiswa : AGUNG KRISTANTO  
N I M : 71120090  
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)  
Kode : TIW276  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 8 Januari 2019

Dosen Pembimbing I



Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D

Dosen Pembimbing II



Budi Susanto, SKom.,M.T.

## HALAMAN PENGESAHAN

### PERANCANGAN SITUS KULINER MENGGUNAKAN METODE CARD SORTING

Oleh: AGUNG KRISTANTO / 71120090

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 13 Desember 2018

Yogyakarta, 8 Januari 2019  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. Budi Susanto, SKom.,M.T.
3. Yuan Lukito, S.Kom., M.Cs.
4. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.



Dekan

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

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pertolongan, rahmat dan karuniaNya di dalam penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Penulis juga berterima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terkait di dalam penyusunan skripsi ini, kepada Bapak Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Budi Susanto, S.Kom,M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing, mengajarkan, memberikan saran dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dari awal hingga akhir.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada penulis khususnya dan untuk para pembaca. Penulis juga mohon apabila di dalam penyusunan skripsi ini terdapat kesalahan di dalam penyusunan maupun kosakata yang ada. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu saran dan kritik sangat penulis harapkan demi kebaikan untuk kedepannya.

Yogyakarta, 30 November 2018  
Penulis

Agung Kristanto

## INTISARI

Potensi kuliner di kota Yogyakarta memiliki keanekaragaman dan citarasa yang khas. Namun informasi tentang kuliner yang berada di kota Yogyakarta kurang diketahui oleh banyak orang. Untuk meningkatkan promosi kuliner di area kota Yogyakarta, maka dirancang website tentang makanan yang berada di kota Yogyakarta. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Card Sorting* yang terdiri dari dua tahap yaitu *open card sorting* dan *close card sorting* setelah selesai dengan metode *card sorting* maka website dapat dievaluasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Dalam SUS terdapat 10 pertanyaan yang kemudian akan dikalkulasi. Setelah melakukan wawancara. Hasil kalkulasi yang diperoleh adalah 71,475%, dari tabel skor SUS hasil 71,475% termasuk dalam kategori yang bagus.

©UKDWN

## DAFTAR ISI

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Sistem.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1 User – Centered Design.....	6
2.2.2 Arsitektur Informasi.....	8
2.2.3 Card Sorting.....	10
2.2.4 Usability Testing.....	11
2.2.5 System Usability Scale (SUS).....	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Objek Penelitian.....	14
3.2 Subjek Penelitian.....	14
3.3 Prosedur.....	15
3.4 Perangkat yang digunakan.....	15
A. Sistem Perangkat Lunak.....	15
B. Sistem Perangkat Keras.....	16



C. Pencetakan Alat Penunjang Penelitian .....	16
D. Pembuatan Skema Tabel Kategori Makanan.....	16
3.5 Perancangan Sistem.....	16
3.5.1 Perancangan Alur Pengerjaan Sistem .....	16
3.5.2 Perancangan Sistem Antar Muka.....	29
3.5.3 Pengujian SUS (System Usability Scale) .....	29
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>32</b>
4.1 Implementasi .....	32
4.2 Analisis.....	35
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>

©UKDW

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 a</b> <i>Contoh list makanan</i> .....	21
<b>Tabel 3.1 b</b> <i>Lanjutan Tabel 3.1 a</i> .....	22
<b>Tabel 3.2</b> <i>List kategori yang akan digunakan pada open card sort</i> .....	23
<b>Tabel 3.3</b> <i>Tabel Iterasi 1</i> .....	24
<b>Tabel 3.4</b> <i>Hasil Pertama card sorting</i> .....	26
<b>Tabel 3.5</b> <i>Tabel Kategori Iterasi 2</i> .....	26
<b>Tabel 3.6</b> <i>Hasil iterasi ke-2</i> .....	27
<b>Tabel 3.7</b> <i>Skor nilai SUS(system usability scale)</i> .....	29
<b>Tabel 4. 1</b> <i>Hasil sorting kategori makanan setelah open card</i> .....	31
<b>Tabel 4. 2</b> <i>Tabel skor responden</i> .....	35

©UKDW

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 1</b> Open card sort “ Card Sorting: A Tool to Reorganize Information-Rich Websites”( Hawley, Michael, 2009 ).....	10
<b>Gambar 1 2</b> Closed card sort “ Card Sorting: A Tool to Reorganize Information-Rich Websites”( Hawley, Michael, 2009 ).....	11
<b>Gambar 3 1</b> Flow Alur Desain UCD .....	17
<b>Gambar 3 2</b> Perancangan alur pembuatan website.....	18
<b>Gambar 3 3</b> Perancangan sistem antar muka.....	29
<b>Gambar 4 1</b> Tampilan halaman utama.....	33
<b>Gambar 4 2</b> Tampilan halaman kategori sayuran .....	33
<b>Gambar 4 3</b> Tampilan halaman kategori masakan Jepang .....	34
<b>Gambar 4 4</b> Halaman Login .....	34
<b>Gambar 4 5</b> Halaman Admin.....	35

©UKDWN

## INTISARI

Potensi kuliner di kota Yogyakarta memiliki keanekaragaman dan citarasa yang khas. Namun informasi tentang kuliner yang berada di kota Yogyakarta kurang diketahui oleh banyak orang. Untuk meningkatkan promosi kuliner di area kota Yogyakarta, maka dirancang website tentang makanan yang berada di kota Yogyakarta. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Card Sorting* yang terdiri dari dua tahap yaitu *open card sorting* dan *close card sorting* setelah selesai dengan metode *card sorting* maka website dapat dievaluasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Dalam SUS terdapat 10 pertanyaan yang kemudian akan dikalkulasi. Setelah melakukan wawancara. Hasil kalkulasi yang diperoleh adalah 71,475%, dari tabel skor SUS hasil 71,475% termasuk dalam kategori yang bagus.

©UKDWN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota ini memiliki keanekaragaman corak kuliner dan budaya, termasuk keanekaragaman kuliner. Keanekaragaman kuliner ini menyebabkan banyaknya jenis restoran, *cafe*, dan pusat oleh – oleh di kota Yogyakarta yang terus dikembangkan oleh para pengusaha di bidang kuliner. Lokasi kuliner yang semakin banyak mengakibatkan para penikmat kuliner itu sulit mencari lokasi dan restoran yang sesuai dengan masakan atau selera yang diinginkan. Selama ini para penikmat kuliner menggunakan cara manual untuk mencari lokasi kuliner yaitu dengan cara mengunjungi langsung. Bagi para wisatawan cara manual seperti itu jelas kurang efektif karena akan menghabiskan banyak waktu dan belum pasti sesuai selera yang diinginkan. Maka dari itu diperlukan informasi yang mudah di akses dari mana saja, salah satunya melalui website kuliner.

Website kuliner yang bagus adalah website yang dirancang sesuai dengan kebutuhan user dalam mencari makanan yang akan dibeli. Terdapat berbagai macam kategori dalam kuliner yang dapat menyebabkan perancang kesulitan dalam mengkategorikan jenis kuliner, sehingga perancang akan memberikan informasi yang kurang tepat kepada user. User membutuhkan informasi yang tepat dan ringkas ketika menggunakan sebuah website. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan beberapa metode, salah satunya adalah dengan metode *Card Sorting*.

Penelitian ini akan mencoba pembuatan website pencarian beragam menu masakan sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mencari restoran atau wisata kuliner sesuai dengan seleranya. Pencarian yang akan dirancang ini tidak akan mencari berdasarkan nama masakan saja, sehingga user tidak terikat dengan satu kata kunci

saja. Hasil pencarian tersebut juga akan disertai saran saran mengenai kuliner yang sejenis yang layak dipertimbangkan sebagai alternative oleh user.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang akan dijumpai dalam kasus ini adalah bagaimana card sorting dapat memenuhi kebutuhan sistem untuk menampilkan informasi yang berguna bagi responden.

## **1.3 Batasan Sistem**

Batasan permasalahan yang akan di jumpai, yakni:

1. Website kuliner ini hanya untuk makanan yang dijual diwilayah kota Yogyakarta.
2. Website hanya akan menampilkan halaman utama, halaman favorit, halaman detail masakan tanpa disertai sistem pemesanan.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *card sorting* dalam membangun sebuah sistem pencarian kuliner.
2. Memudahkan user mencari informasi kuliner di Yogyakarta.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Tahap – tahap penelitian dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Penulis akan mencari informasi tentang daftar makanan khas di Yogyakarta melalui beberapa *website* kuliner.

b. Pengkategorian dengan *card sorting*

Pada tahap pertama penulis menerapkan metode *open card sorting* untuk mengkategorikan masakan berdasarkan keputusan responden.

Pada tahap selanjutnya penulis melakukan pengujian dengan metode *closed card sorting* untuk menguji tingkat pemahaman responden dalam menentukan kategori yang tepat pada tahap pertama.

c. Perancangan sistem

Pada tahap ini penulis merencanakan Arsitektur Informasi dan antarmuka pada *website* yang akan dibangun.

d. Evaluasi sistem

Penulis akan melakukan evaluasi terhadap *website* dengan cara melakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner SUS (*system usability scale*) untuk melihat pemahaman user terhadap *website* yang telah dirancang untuk pengembangan lebih lanjut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang tentang judul tugas akhir " Perancangan Situs Kuliner Menggunakan Metode Card Sorting" dan tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan tugas akhir ini. Penulis juga memberikan beberapa batasan masalah dalam penelitian. Pada bagian akhir dari bab juga dipaparkan mengenai sistematika penulisan laporan tugas akhir.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori berisi teori-teori yang didapatkan dari berbagai sumber pustaka yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir dan juga memuat penjelasan tentang konsep dan prinsip utama yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah penelitian pada tugas akhir ini.

Bab 3 Analisis dan Perancangan Penelitian berisi penjelasan sistem yang akan dibuat, seperti langkah-langkah penelitian, kebutuhan hardware dan software, variable yang digunakan dan data yang dikumpulkan serta cara perancangan penelitian, simulasi atau perencanaan penelitian yang diurai secara jelas.

Bab 4 Implementasi dan Analisis Penelitian berisi hasil penelitian dan pembahasan atau analisis dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran menjabarkan kesimpulan dari hasil analisis penelitian tugas akhir dan saran-saran untuk kegiatan penelitian mendatang. Di bagian akhir laporan akan disertai daftar pustaka dan juga lampiran yang diperlukan untuk mendukung penelitian.



## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil uji coba yang dilakukan oleh penulis kepada responden terhadap sistem yang sudah di implementasikan metode card sorting untuk pemilahan data kategori yang di inputkan pada sistem, didapatkan hasil perhitungan SUS 71,475% hal ini dikategorikan sebagai hasil yang bagus berdasarkan tabel SUS.

Sehingga sistem yang dibuat dapat di katakan berhasil memenuhi kebutuhan sistem untuk menampilkan informasi yang berguna untuk para responden.

### **5.2 Saran**

Untuk penelitian selanjutnya penulis dapat menyarankan metode card sorting ini sebagai penunjang dan rujukan literasi untuk pengambilan keputusan yang tepat terhadap data-data yang kiranya memiliki kesamaan karakteristik data. Sehingga optimasi dalam penyusunan

Apabila kedepannya ada penelitian serupa ada baiknya menambahkan jumlah masakan, responden dan iterasi sehingga hasil yang didapatkan lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Capra, M. G. (2005). Factor Analysis of Card Sort Data: An Alternative to Hierarchical Cluster Analysis in Proceedings of The Human Factors and Ergonomics Society 49th Annual Meeting. 691-695.
- Hawley, M. (2009). Card Sorting: A Tool to Reorganize Information Rich Websites. *MP\_WhitePaper\_CardSorting.pdf*.
- Kaufman, J. (2006). Card Sorting: An Inexpensive and Practical Usability Technique . *Card\_Sorting-kaufman.pdf*.
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information Architecture for the World Wide Web*. USA: O'Reilly Media Inc.
- Ng, A. W., Lo, H. W., & Chan, A. H. (2011). Neasyrung the Usability of Safety Sign: A Use of System Usability Scale (SUS). *Proceeding of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists*, 1-6.
- Stone, D., Jarret, C., Woodroffe, M., & Minoccha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. United States: Elsevier.
- Sudarman & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widhiarso, W., Jessianti, & Sutini. (2007). Metode UCD (User Centered Design) Untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus: Rumah Sakit Bersalin XYZ. *Jurnal Ilmiah STMIK GI MDP Vol. 3 No. 3*, 6-10.