

**PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN : STUDI KASUS GURAT UNGU EVENT ORGANIZER**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :
Michel Budianto
22.02.3009

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN : STUDI KASUS GURAT UNGU EVENT
ORGANIZER

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan sarjana Program Studi teknik Informatika, Fakultas Teknik 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 di kemudian hari didapati bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 12 september 2011



Michael Budianto

22 02 3009

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Perancangan Kios Informasi dengan Menggunakan Metode User
Centered Design : Studi Kasus Gurat Ungu Event Organizer

Nama : Michael Budianto

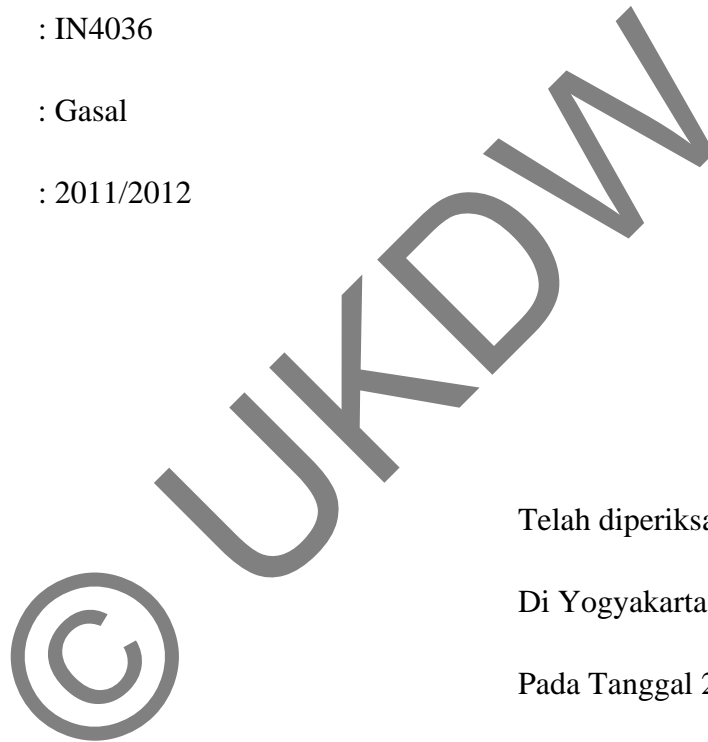
NIM : 22023009

Mata Kuliah : Tugas Akhir

Kode : IN4036

Semester : Gasal

Tahun akademik : 2011/2012



Telah diperiksa dan disetujui

Di Yogyakarta

Pada Tanggal 26 Agustus 2011

Dosen Pembimbing I

Reryandito, S.Kom., M.Si.

Dosen Pembimbing II

Bodi Sutodjo, S.Kom, M.M

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN : STUDI KASUS GURAT UNGU EVENT ORGANIZER

Oleh : Michael budianto : 22023009

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

Pada tanggal
12 September 2011

Yogyakarta 12 September 2011

Mengesahkan,

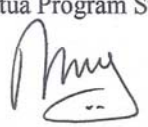
Dewan Penguji :

1. Resyandito, S.Kom, M.SIS
2. Budi Sutedjo D.O,S.Kom,M.M
3. Dra, Widi Hapsari, M.T
4. Rosa Delima, M.Kom




Dekan

(Drs. Wimmie Hardiwidjojo,MIT.)

Ketua Program Studi

(Nugroho Agus Haryono,S.Si.M.Si.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus dan Roh Kudus yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Kios Informasi Dengan Metode User Centered Design : Studi Kasus Gurat Ungu Event Organizer.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Resyandito, S.Kom., M.Sis, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, masukan dan bantuan yang diberikan selama pengerjaan tugas akhir ini sejak awal hingga akhir dengan sabar dan baik kepada penulis
2. Budi Sutedjo, S.Kom., M.M selaku dosen pembimbing II, atas bimbingan, petunjuk, dan masukan yang diberikan selama pengerjaan tugas akhir ini.

3. Pak Willy, Pak rony, yang telah memberikan motivasi dan bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
4. Team Gurat Ungu Event Organizer yang telah banyak membantu penulis dalam pencarian data dan penelitian.
5. Mama di surga yang selalu menjadi semangat untuk penulis.
6. Papa , Joshep dan Kitsye, Tomi, Cek Tek yang selalu sabar mendukung dan memberikan motivasi penulis.
7. Sinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
8. Teman – teman Rembonks, Hellhounds, Scalper workshop, sculpaholic, kos kepuh, yang memberikan semangat untuk penulis.
9. Teman – teman kampus, Irwan , Wiwid, Timbul, Budi K, Menel, Ferry, Ivan gundam, Gori, Teguh, Peppy, Koh Den, Benny Ming, Rudy lambe, Siska, Adit, telah memberikan masukan dan semangat.
10. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat program Tugas Akhir ini. Sekali lagi penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, September 2011

Michael Budianto

© UKDIN

INTISARI

PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN : STUDI KASUS GURAT UNGU EVENT ORGANIZER

Ketepatan penyampaian suatu informasi mempunyai peran yang sangat besar dalam sebuah instansi atau perusahaan. Karena itu kios informasi sangat diperlukan sebagai salah satu media penyampaian informasi.

Penelitian ini menggunakan *Metode User Centered Design* (UCD) untuk membantu perancangan kios informasi. Dikarenakan metode UCD yang sering digunakan untuk pengembangan suatu produk baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras berorientasi pada pengguna, telah terbukti berhasil membuat tingkat *usability* dari produk menjadi tinggi. Dengan metode UCD penulis mencoba untuk meningkatkan tingkat *usability*. Dasar ukuran tingkat *usability* meliputi: *effectiveness* (efektivitas), *efficiency* (efisiensi), *satisfaction* (kepuasan).

Penerapan UCD dilakukan dengan melaksanakan aktivitas - aktivitas dengan menggunakan metode-metode UCD yang ada. Metode tersebut adalah : Kuisisioner, *focus group*, *interview*, *task modeling* dan *prototyping*.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. Multimedia	9

2.2.2. Kios Informasi.....	10
2.2.3. Rekayasa Perangkat Lunak	10
2.2.4. User Centered Design (UCD).....	11
2.2.4.1 Prinsip yang Harus Diperhatikan dalam UCD.....	11
2.2.4.2 Aturan dalam UCD.....	13
2.2.4.3 Metode dalam UCD.....	15
2.2.4.4 Soft System Methodology	16
2.2.5. Interaksi Manusia dan Komputer	19
 BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.2. Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	21
3.3. Perancangan Sistem.....	22
3.3.1. Soft System Methodology (SSM).....	22
3.3.2. Analisis dalam Perancangan Sistem	23
3.3.2.1 Pengumpulan Data dari Stake Holder	23
3.3.2.2 Definisi User	24
3.3.2.4 Proses Pengumpulan Uji	24
3.4. Data Hasil Questioner.....	25
3.4.1. Pengenalan Gurat Ungu	25
3.4.2.. Tingkat Kemampuan gurat ungu.....	26
3.4.3. Tingkat kesulitan dalam mencari informasi.....	27
3.4.4. Penggunaan Jasa Gurat Ungu	28
3.4.5. Kepuasan Informasi	29

3.4.6. Tingkat Penggunaan Teknologi	30
3.5. Kios Informasi Sebagai Solusi	32
3.6. Perancangan Aplikasi	33
3.6.1. Struktur Navigasi	33
3.6.2. Perancangan Antarmuka	34
3.6.2.1 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	35
3.6.2.2 Perancangan Antarmuka Sub Menu.....	39
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM	
4.1. Komponen Aplikasi Kios Informasi Gurat Ungu Event Organizer	41
4.2. Dukungan Perangkat Dalam Perancangan Aplikasi.....	42
4.3. Dukungan Perangkat Dalam Implementasi Aplikasi.....	43
4.4. Prosedur Pemakaian Aplikasi Front- End	45
4.4.1. Tampilan Layar Menu Utama	45
4.4.2. Tampilan Layar Menu Meeting Keluarga	46
4.4.3. Tampilan Layar Menu Video.....	47
4.4.4. Tampilan Layar Menu Picture.....	48
4.4.5. Tampilan Layar Menu Profile.....	49
4.5. Evaluasi	49
4.5.1. Evaluasi Berdasarkan Interaksi Manusia dan Komputer.....	49
4.5.2. Evaluasi Berdasarkan Komponen Multimedia	51
4.5.3. Evaluasi Pengumpulan Informasi.....	51
4.5.4. Kuestioner Evaluasi.....	52
4.5.5. Kesimpulan Evaluasi	59

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan..... 61

5.2. Saran 61

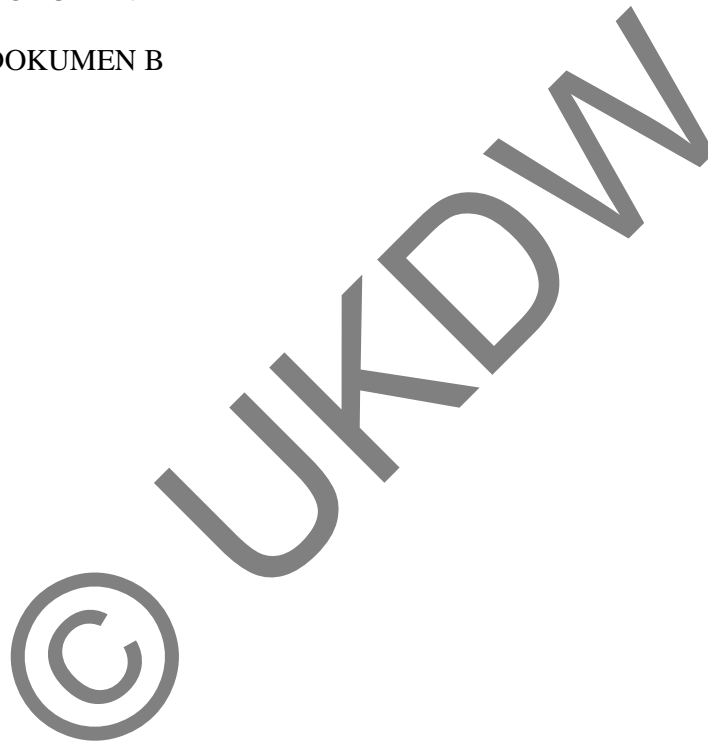
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A: Questioner 1

LAMPIRAN B: Questioner 2

DOKUMEN A

DOKUMEN B



DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Halaman
3.1	Tabel Tingkat Pengenalan Gurat Ungu	25
3.2	Tabel Tingkat Pengenalan Jasa Gurat Ungu	26
3.3	Tabel Tingkat Kemampuan Gurat Ungu	26
3.4	Tabel Kesulitan dalam Mencari Informasi	27
3.5	Tabel Tingkat mengetahui pelayanan yang ditawarkan	28
3.6	Tabel Tingkat Penggunaan Jasa Gurat Ungu	28
3.7	Tabel Tingkat kepuasan atas informasi	29
3.8	Tabel Tingkat Penggunaan Teknologi	30
3.9	Tabel Tingkat Kebutuhan Kios Informasi	30
3.10	Tabel Tingkat Keefektifan Kios Informasi	31
4.1	Tabel Kemudahan dalam penggunaan Kios informasi	52
4.2	Tabel Tingkat penampilan kios informasi	53
4.3	Tabel Tingkat Keefektifan kios informasi	54
4.4	Tabel Tingkat keefisienan	55
4.5	Tabel Tingkat kebaikan kios informasi dari segi teks	56
4.6	Tabel Tingkat kebaikan kios informasi dari segi tampilan	57
4.7	Tabel Tingkat ketertarikan dalam penggunaan	58



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Keterangan	Halaman
3.1	Diagram Tingkat Pengenalan Gurat Ungu	25
3.2	Diagram Tingkat Pengenalan Jasa Gurat Ungu	26
3.3	Diagram Tingkat Kemampuan Gurat Ungu	26
3.4	Diagram Kesulitan dalam Mencari Informasi	27
3.5	Diagram Tingkat mengetahui pelayanan yang ditawarkan	28
3.6	Diagram Tingkat Penggunaan Jasa Gurat Ungu	28
3.7	Diagram Tingkat kepuasan atas informasi	29
3.8	Diagram Tingkat Penggunaan Teknologi	30
3.9	Diagram Tingkat Kebutuhan Kios Informasi	30
3.10	Diagram Tingkat Keefektifan Kios Informasi	31
4.1	Diagram Kemudahan dalam penggunaan Kios informasi	52
4.2	Diagram Tingkat penampilan kios informasi	53
4.3	Diagram Tingkat Keefektifan kios informasi	54
4.4	Diagram Tingkat keefisienan	55
4.5	Diagram Tingkat kebaikan kios informasi dari segi teks	56
4.6	Diagram Tingkat kebaikan kios informasi dari segi tampilan	57
4.7	Diagram Tingkat ketertarikan dalam penggunaan	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	Halaman
2.1	Metode UCD	15
2.2	Langkah-langkah dalam SSM	17
3.1	Hirarki Menu Utama.	33
3.2	Perancangan Antarmuka Menu Home	34
3.3	Perancangan Antarmuka Menu Profile	35
3.4	Perancangan Antarmuka Menu Service	36
3.5	Perancangan Antarmuka Menu Service	36
3.6	Perancangan Antarmuka Menu Partners	37
3.7	Perancangan Antarmuka Menu Gallery	38
3.8	Perancangan Antarmuka Menu Contact	38
3.9	Perancangan Antarmuka sub Menu Photos	39
3.10	Perancangan Antarmuka sub Menu Video	40
4.1	Tampilan Layar Menu Utama	45
4.2	Tampilan Layar Meeting Keluarga	47
4.3	Tampilan Layar Menu Video	48
4.4	Tampilan Layar Menu Picture	49



INTISARI

PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN : STUDI KASUS GURAT UNGU EVENT ORGANIZER

Ketepatan penyampaian suatu informasi mempunyai peran yang sangat besar dalam sebuah instansi atau perusahaan. Karena itu kios informasi sangat diperlukan sebagai salah satu media penyampaian informasi.

Penelitian ini menggunakan *Metode User Centered Design* (UCD) untuk membantu perancangan kios informasi. Dikarenakan metode UCD yang sering digunakan untuk pengembangan suatu produk baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras berorientasi pada pengguna, telah terbukti berhasil membuat tingkat *usability* dari produk menjadi tinggi. Dengan metode UCD penulis mencoba untuk meningkatkan tingkat *usability*. Dasar ukuran tingkat *usability* meliputi: *effectiveness* (efektivitas), *efficiency* (efisiensi), *satisfaction* (kepuasan).

Penerapan UCD dilakukan dengan melaksanakan aktivitas - aktivitas dengan menggunakan metode-metode UCD yang ada. Metode tersebut adalah : Kuisisioner, *focus group*, *interview*, *task modeling* dan *prototyping*.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini bisnis *event organizer* mulai berkembang secara pesat. Hal ini dikarenakan kebutuhan masyarakat umum maupun instansi untuk menangani suatu event. Yang notabene tidaklah mudah. Karena itu *event organizer* sangatlah dicari untuk membantu kelancaran event mereka.

Gurat Ungu sebagai salah satu *event organizer* terbesar di Yogyakarta terus berkompetisi dengan *event organizer* lainnya yang terus bermunculan. Dengan begitu Gurat Ungu akan selalu berusaha untuk meningkatkan pelayanan demi kepuasan kliennya. Untuk itu perlu suatu peningkatan pelayanan, salah satunya adalah peningkatan akan informasi yang diberikan dari Gurat Ungu kepada para klien. Hal tersebut diberikan karena sering kali klien kurang paham tentang *event organizer* itu sendiri, apa saja pelayanan dan kontribusi yg dapat diterima oleh klien dan juga pertanyaan-pertanyaan lainnya.

Klien bisa saja bertanya, tetapi hal itu dirasa tidak cukup optimal dalam penyampaian informasi. Dikarenakan sering kali klien salah terima informasi ataupun tidak paham akan informasi yang diterimanya. Bahkan tidak sedikit pula yang enggan bertanya padahal sebenarnya tidak paham akan informasi yang diketahuinya.

Untuk mengatasi masalah tersebut pihak pengelola mencoba untuk mengantisipasinya dengan cara menyediakan berbagai pelayanan untuk

mempermudah klien, diantaranya penyediaan *customer service* yang siap membantu dalam penyampaian informasi. Tetapi cara ini terlihat kurang efektif karena terkadang penjelasan yang diberikan tidak tersampaikan dengan baik sehingga mengakibatkan informasi yang diterima oleh klien kurang lengkap dan terkesan membosankan.

Usaha lain untuk mengatasi masalah di atas adalah pihak pengelola memberikan brosur atau pamflet yang bertujuan memberikan informasi kepada klien. Tetapi cara inipun terlihat kurang efektif juga. Karena informasi yang diberikan kurang optimal dan keterbatasan informasi yang dapat diberikan melalui brosur dan pamflet.

Dengan adanya permasalahan diatas, penulis melihat pada sisi lain yaitu perkembangan dunia teknologi informasi berkembang pesat terutama dalam bidang multimedia. Teknologi ini menampilkan tampilan pada suatu media elektronik, layar monitor yang menarik dan mudah dimengerti. Salah satu bentuk teknologi informasi dalam bidang multimedia itu adalah kios informasi. Pada kios informasi, informasi dapat tersampaikan dengan baik sekaligus dapat menjadi sarana promosi yang menarik.

Didasari oleh pemikiran diatas, penulis ingin membuat suatu perancangan sistem kios informasi untuk Gurat Ungu sehingga klien akan mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi yang mereka butuhkan. Kios informasi tersebut dapat menghemat waktu dan juga dapat menampilkan informasi lainnya yang lebih lengkap yang dibutuhkan oleh klien. Dikarenakan tidak semua orang melek teknologi, maka diperlukan penelitian untuk merancang sebuah kios infor-

masi yang berbasis pada pengguna (*User-Centered Design/UCD*). Dengan latar belakang masalah tersebut, penulis membuat penulisan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN KIOS INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED - DESIGN: STUDI KASUS GURAT UNGU *EVENT ORGANIZER*” .

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membangun kios informasi untuk Gurat Ungu *Event Organizer* dengan menggunakan metode UCD (*User-Centered Design*).

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini penulis merasa perlu menetapkan beberapa parameter yang akan membatasi lingkup penelitian. Batasan yang terdapat dalam rancangan kios informasi yang akan penulis bangun adalah menerapkan komponen-komponen dasar yang berbasis pengguna. Dalam penelitian ini penulis memilih 4 (empat) komponen dasar, yaitu *colour* (pemilihan kombinasi dan porsi warna dalam sebuah desain), *layout* (penempatan atau penataan letak dalam sebuah desain), *visibility* (kenampakan), dan *affordance* (kemungkinan aksi yang dapat dikerjakan pada sebuah sistem yang diterima oleh panca indra kita). Batasan yang penulis tetapkan adalah:

- a. Fokus pada pengembangan kerangka kerja kios informasi, bukan aplikasi secara spesifik.

- b. Masalah keamanan dan basis data hanya merupakan pendukung dari tugas akhir yang dilakukan dan bukan fokus utama.
- c. Informasi yang diberikan merupakan informasi yang bersifat global bukan perorangan.
- d. Sistem yang dibuat hanya diterapkan dalam *stand - alone computer* atau sistem jaringan terbatas (LAN) berbasis intranet. Pemrograman menggunakan Action script dan tampilan menggunakan Flash.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan sistem ini adalah:

- a. Menganalisa kebutuhan dari klien yang dapat menunjang kios informasi.
- b. Memberi solusi dan usulan teknologi informasi dari masalah-masalah yang teridentifikasi.
- c. Merancang sistem kios informasi yang berguna untuk memberikan informasi yang lengkap kepada klien.

Manfaat dari sistem ini adalah:

- a. Memudahkan klien untuk mencari informasi yang diinginkan.
- b. Membantu klien mendapatkan informasi mengenai produk – produk yang terdapat di Gurat Ungu *Event Organizer*.

- c. Memberikan kemudahan kepada pihak pengelola dalam merubah, menambah, dan menghapus data mengenai fasilitas yang terdapat di Gurat Ungu *Event Organizer*.

1.5. Metodologi Penelitian

Pembahasan masalah pada Tugas Akhir ini menggunakan beberapa metode di bawah ini:

- a. Studi literatur, pengumpulan dan studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir.
- b. Perancangan aplikasi, proses perancangan sistem dan desain dari aplikasi yang akan dibuat.
- c. Pembangunan aplikasi, pembuatan aplikasi dari sistem dan desain yang telah dirancang.
- d. Simulasi kios informasi untuk pengujian aplikasi dan disain antar muka.
- e. Implementasi kios informasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1: PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang akan diteliti dan rencana penelitian yang akan dilakukan.

Bab 2: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas uraian dari konsep-konsep atau teori-teori yang dipakai sebagai dasar pembuatan skripsi ini. Landasan teori mengenai multimedia, kios informasi, rekayasa perangkat lunak, interaksi manusia dan komputer, konsep *User Centered Design* (UCD), dan sistem basis data.

Bab 3: RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas rancangan pembuatan program dan prosedur-prosedur yang ada di dalamnya. Pembahasan mengenai batasan dan karakteristik metode *User Centered Design* (UCD), sistem aplikasi *User Centered Design* (UCD), dan proses perancangan *User Centered Design* (UCD).

Bab 4: IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang bagaimana rancangan system *User Centered Design* (UCD) diimplementasikan dalam suatu bahasa pemrograman.

Bab 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh setelah penelitian pada skripsi ini selesai dilakukan. Bab ini juga berisi saran-saran pengembangan dari skripsi ini agar dapat menjadi bahan pemikiran bagi para pembaca yang ingin mengembangkannya.

Selain berisi bab-bab utama tersebut, skripsi ini juga dilengkapi dengan Intisari, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Pustaka dan Lampiran.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian secara menyeluruh atas kios informasi untuk Gurat Ungu *Event Organizer*, maka diperoleh beberapa kesimpulan serta saran yang dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada kios informasi yang sedang berjalan.

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan Metode UCD memudahkan dalam perancangan kios Informasi, namun dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk penelitian..
- b. Kios informasi dapat membantu dalam penyampaian informasi.
- c. Tampilan multimedia yang menarik menambah minat user untuk menggunakan kios informasi.

5.2. Saran-saran

Untuk pemanfaatan serta pengembangan lebih lanjut kios informasi ini, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

- a. Sistem baru yang diusulkan diharapkan dapat dilaksanakan secara bertahap guna mengetahui tingkat efisiensi dan efektifitasnya.
- b. Pengembangan Kios Informasi ini sehingga dapat digunakan secara online.
- c. Pengembangan aplikasi *back-end* sehingga memudahkan admin untuk menambah data dan mengurangi data.

DAFTAR PUSTAKA

1. Beyer & Holtzblatt (1998). Contextual Design : Defining Costumer-Centered Systems. Massachusetts : Morgan Kaufmann Publishers Inc.
2. Dastbaz, M. (2003). Designing Interactive Multimedia Systems, International Edition. New York : Mcgraw-Hill Company.
3. Lette, G., & Finkelstein, E. (2002). Macromedia Flash MX for Dummies. California : Hungry Minds.
4. Schneiderman, Ben, (1998), Designing the User Interface: Strategy for Effective Human – Computer Interaction, third edition. California : Addison-wesley Publishing Company.
5. Suciadi, A.A. (2003). Menguasai Pembuatan ?Animasi Dengan Macromedia Flash MX. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
6. Vaughan, T. (2001). Multimedia : making It Work, sixth editon. Burr Ridge Parkway : Mcgraw–hill company.