

**PERANCANGAN USER INTERFACE INFORMASI WISATA KULINER
NUSANTARA BERBASIS WEB DENGAN MEMANFAATKAN CONTENT
MANAGEMENT SYSTEM**

Skripsi



oleh
NANDA ADI PRASETYA
71120105

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2019**

**PERANCANGAN USER INTERFACE INFORMASI WISATA KULINER
NUSANTARA BERBASIS WEB DENGAN MEMANFAATKAN CONTENT
MANAGEMENT SYSTEM**

Skripsi



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

Disusun oleh

NANDA ADI PRASETYA
71120105

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE INFORMASI WISATA KULINER NUSANTARA BERBASIS WEB DENGAN MEMANFAATKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

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 keserjanaan 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 keserjanaan saya.

Yogyakarta, 18 Juni 2019



NANDA ADI PRASETYA

71120105

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN USER INTERFACE INFORMASI
WISATA KULINER NUSANTARA BERBASIS
WEB DENGAN MEMANFAATKAN CONTENT
MANAGEMENT SYSTEM

Nama Mahasiswa : NANDA ADI PRASETYA

N I M : 71120105

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

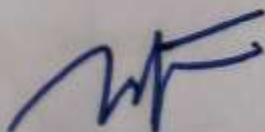
Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 18 Juni 2019

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN USER INTERFACE INFORMASI WISATA KULINER NUSANTARA BERBASIS WEB DENGAN MEMANFAATKAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

Oleh: NANDA ADI PRASETYA / 71120105

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 17 Juni 2019

Yogyakarta, 18 Juni 2019
Mengesahkan,


Dewan Penguji:

1. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
2. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
3. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
4. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.



Dekan




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

Ketua Program Studi



(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan User Interface Informasi Wisata Kuliner Nusantara Berbasis Web Dengan Memanfaatkan Content Management System” dapat terselesaikan.

Penulis menyusun tugas akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana (S1) pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Pihak – pihak terkait antara lain:

1. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak R. Gunawan Santosa, Drs., M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan dan bimbingan selama penyusunan dan penulisan tugas akhir ini.
2. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D selaku anggota dewan pengujian dan Bapak Lukas Chrisantyo A A., S.Kom., M.Eng. selaku anggota dewan pengujian atas segala saran, kritikan dan koreksinya dalam penyempurnaan penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi UKDW, ibu Gloria Virginia, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UKDW dan seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan serta menjadikan penulis lebih berguna di masa yang akan datang.
4. Responden yang diminta sebagai sampel dari penelitian ini.
5. Emmanuel Dhian K, Gangga Putra Dhewa, Hubert Permadi, Jefry Persada, Toni Kristian, Anggit Yudha, selaku teman – teman perkuliahan

dan sebagai penyemangat yang telah memberikan semangat dan masukan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir.

6. Serta pihak – pihak lain yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini berupa dukungan moril maupun materil.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, baik dari segi materi ataupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna membuat penulis lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas cinta kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan User Interface Informasi Wisata Kuliner Nusantara Berbasis Web Dengan Memanfaatkan Content Management System”.

Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis telah banyak menerima bantuan berupa dukungan moril maupun materil, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis akan terima dengan baik segala kritikan dan saran yang membangun.

Akhir kata penulis memohon maaf bila ada kata – kata yang kurang berkenan dan kurang sempurna dalam penyusunan tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita sekalian.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Penulis

INTISARI

Perancangan User Interface Informasi Wisata Kuliner Nusantara Berbasis Web Dengan Memanfaatkan Content Management System

Keberagaman kuliner di Indonesia, khususnya di tiap-tiap daerah memiliki ciri khas tersendiri dan terus berkembang tiap harinya. Hal itu memungkinkan masih banyak tempat kuliner yang mungkin belum diketahui oleh masyarakat. Perlunya akses informasi yang lengkap dan tepat menjadi hal yang penting ketika seseorang membutuhkan informasi mengenai dunia kuliner.

Banyaknya informasi wisata kuliner di internet yang hanya berupa blog saja menjadi kurang interaktif karena pengguna hanya bisa membaca informasi saja, ditambah dengan informasi yang ditampilkan dari beberapa *website* yang kurang lengkap dan banyak terdapat iklan yang cukup mengganggu. Perlunya sebuah wadah berupa *website* yang memfasilitasi pengguna untuk melengkapi referensi mengenai tempat-tempat kuliner agar konten *website* menjadi beragam dan interaktif.

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan, yaitu dengan cara wawancara untuk mengetahui *user requirement* terhadap rancangan desain antar muka *website*, setelah tahap perancangan desain selesai dibuat, dilanjutkan dengan tahapan pengujian untuk mengetahui apakah rancangan antar muka sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Untuk mengetahui hasil pengujian, maka penulis menggunakan metode *usability testing*. Komponen pengujian *usability* meliputi: *task success / completion rate, time on task, system usability scale (SUS), combine metrics*. Dari serangkaian pengujian tersebut, menghasilkan antar muka aplikasi *website* informasi kuliner yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah untuk dipahami dan digunakan.

Kata Kunci: Wisata kuliner, *User Centered Design (UCD)*, *Content Management System (CMS)*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan penelitian.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Content Management System (CMS)	9
2.2.2 Web Content Management System (WCMS).....	11
2.2.3 User Centered Design (UCD)	11
2.2.4 Usability Testing	13
2.2.5 Prinsip Desain	15
BAB 3 PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	18

3.1	Rancangan Penelitian	18
3.1.1	Perangkat Lunak.....	19
3.1.2	Perangkat Keras	19
3.1.3	Responden Penelitian	19
3.1.4	Skenario Pengambilan Data	21
3.1.5	Kuesioner	22
3.1.6	Task Pengujian Usability Testing	23
3.2	Langkah-Langkah Penelitian.....	27
3.3	Desain Tampilan.....	29
3.4	Analisis Hasil Pengumpulan Data.....	31
3.4.1	Profil Pengguna.....	31
3.4.2	Pengetahuan Tentang Penggunaan Laptop / PC	33
3.4.3	Pengetahuan Tentang Informasi Wisata Kuliner di Internet.....	35
3.4.4	Analisis Pemilihan Tampilan Homepage Utama <i>Website</i> Kuliner .	37
3.4.5	Analisis Pemilihan Menu Sign-up dan Daftar pada <i>Website</i>	38
3.4.6	Analisis Pemilihan Tata Letak Menu Navigasi pada <i>Website</i>	39
3.4.7	Analisis Pemilihan Ukuran Font atau Tulisan pada Konten <i>Website</i> .	40
3.4.8	Analisis Pemilihan Tampilan Warna Dasar <i>Website</i>	40
3.4.9	Analisis Tampilan Menu Navigasi <i>Website</i>	41
3.4.10	Analisis Pemilihan Fitur.....	41
3.5	Kesimpulan Hasil Rancangan Penelitian.....	42
3.6	Tampilan Desain Mockup	44
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS		51
4.1	Hasil Rancangan dan Pengujian	51
4.2	Hasil Rancangan Aplikasi <i>Website</i> Kuliner	52
4.2.1	Halaman Beranda <i>Homepage Website</i>	52
4.2.2	Halaman Masuk atau Daftar.....	54
4.2.3	Halaman Profile Pengguna.....	55

4.2.4	Halaman Konten.....	58
4.2.5	Navigasi Menu <i>Website</i>	60
4.3	Skenario Pengujian.....	61
4.4	Pengujian Usability	62
4.4.1	Task Pengujian Usability	62
4.4.2	Rumus Penghitungan Usability Testing.....	66
4.4.2.1	Task Success / Completion Rate.....	66
4.4.2.2	Time On Task	67
4.4.2.3	System Usability Scale (SUS)	68
4.4.3	Hasil dan Analisis Pengujian Usability.....	69
4.4.3.1	Task Success / Completion Rate.....	69
4.4.3.2	Time on Task	71
4.4.3.3	System Usability Scale (SUS)	73
4.4.3.4	Hasil Akhir.....	75
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN.....		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1. Data statistik pencarian kata kunci kuliner selama tahun 2017.	1
Gambar 2 1. Proses authorisasi konten secara konvensional.....	9
Gambar 2 2. Proses authorisasi konten dengan menggunakan Content Management System (CMS).....	10
Gambar 2 3. Proses UCD berdasarkan ISO 13407:1999 Dikutip dari (Widhiarso W, Jessica, & Sutini). Metode UCD (User Centered Design) untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus: Rumah sakit Bersalin XYZ. Jurnal Ilmiah STMIK GIMDP.2007.....	13
Gambar 3 1. Data hasil pencarian dengan keyword wisata kuliner dan sejenisnya melalui google keyword tools	19
Gambar 3 2. Proses UCD berdasarkan ISO 13407:1999	27
Gambar 3 3. Tampilan utama <i>website</i> zomato.com, doyankuliner.com, cookpad.com, anakjajan.com	30
Gambar 3 4. Grafik responden berdasarkan usia	31
Gambar 3 5. Grafik responden berdasarkan jenis kelamin	32
Gambar 3 6. Grafik responden berdasarkan jenis pekerjaan.....	32
Gambar 3 7. Grafik responden berdasarkan pengalaman menggunakan media laptop / pc.....	33
Gambar 3 8. Grafik responden berdasarkan ukuran layar laptop / pc yang digunakan	34
Gambar 3 9. Grafik responden berdasarkan pengalaman menggunakan laptop / pc	34
Gambar 3 10. Grafik responden berdasarkan pengalaman mencari informasi wisata kuliner di internet.....	35
Gambar 3 11. Grafik masalah yang ditemui responden ketika mencari informasi wisata kuliner di internet.....	35
Gambar 3 12. Grafik <i>website</i> yang dikunjungi responden ketika mencari informasi wisata kuliner di internet.....	36

Gambar 3 13. Grafik fitur yang dibutuhkan oleh responden dalam mencari informasi wisata kuliner ke dalam sebuah <i>website</i>	37
Gambar 3 14. Tampilan utama <i>website</i> <i>zomato.com</i> , <i>doyankuliner.com</i> , <i>cookpad.com</i> , <i>anakjajan.com</i>	37
Gambar 3 15. Tampilan menu “sign up” atau “daftar” <i>website</i> <i>zomato</i> , <i>doyankuliner</i>	38
Gambar 3 16. Tampilan menu navigasi menu diatas, ditengah, dan dibawah.....	39
Gambar 3 17. Tampilan desain halaman utama homepage <i>website</i> wisata kuliner	44
Gambar 3 18. Tampilan desain halaman daftar	45
Gambar 3 19. Tampilan desain halaman log in.....	46
Gambar 3 20. Tampilan desain halaman profil pengguna	46
Gambar 3 21. Tampilan desain area “Buat Konten” di halaman profil	47
Gambar 3 22. Tampilan desain area “Telah Diposting” di halaman profil.....	48
Gambar 3 23. Tampilan desain area “Ulasan” di halaman profil	48
Gambar 3 24. Tampilan desain area “Favorit” di halaman profil	49
Gambar 3 25. Tampilan desain halaman konten <i>website</i> kuliner.....	49
Gambar 3 26. Tampilan desain halaman navigasi menu <i>website</i> kuliner	50
Gambar 4 1. Halaman homepage <i>website</i>	52
Gambar 4 2. Halaman footer <i>website</i>	53
Gambar 4 3. Halaman daftar	54
Gambar 4 4. Halaman masuk	54
Gambar 4 5. Halaman profile pengguna	55
Gambar 4 6. Area “ Buat Konten ” pada halaman profil pengguna	55
Gambar 4 7. Area “ Telah Diposting ” pada halaman profil pengguna.....	56
Gambar 4 8. Area “ Ulasan ” pada halaman profil pengguna	56
Gambar 4 9. Area “Favorit” pada halaman profil pengguna	57
Gambar 4 10. Halaman konten.....	58
Gambar 4 11. Area “ Informasi Makanan ” pada halaman konten	59
Gambar 4 12. Area “ Ulasan ” pada halaman konten.....	59
Gambar 4 13. Area “ Foto ” pada halaman konten.....	60

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1. Jenis pertanyaan kuesioner.....	22
Tabel 3 2. Pemilihan Tampilan Homepage Utama <i>Website</i> Kuliner	37
Tabel 3 3. Pemilihan menu “sign up” atau “daftar” yang berbentuk pop-up menu dan di halaman langsung.....	38
Tabel 3 4. Pemilihan menu navigasi menu di atas, di tengah, di bawah.....	39
Tabel 3 5. Pemilihan Ukuran Font Tulisan pada Konten <i>Website</i>	40
Tabel 3 6. Pemilihan Tampilan Warna Dasar <i>Website</i>	40
Tabel 3 7. Pemilihan Tampilan Menu Navigasi <i>Website</i>	41
Tabel 3 8. Pemilihan Fitur Aplikasi <i>Website</i>	41
Tabel 4 1. Hasil pengukuran task success.....	69
Tabel 4 2. Hasil pengukuran time on task.....	71
Tabel 4 3. Hasil pengukuran nilai efisiensi.....	72
Tabel 4 4. Hasil kuesioner System Usability Scale (SUS).....	73
Tabel 4 5. Hasil combined metrics.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN A : KUESIONER
LAMPIRAN B : SCAN KARTU KONSULTASI
LAMPIRAN C : SCAN FORMULIR REVISI SKRIPSI
LAMPIRAN D : LISTING PROGRAM

©UKYDWN

INTISARI

Perancangan User Interface Informasi Wisata Kuliner Nusantara Berbasis Web Dengan Memanfaatkan Content Management System

Keberagaman kuliner di Indonesia, khususnya di tiap-tiap daerah memiliki ciri khas tersendiri dan terus berkembang tiap harinya. Hal itu memungkinkan masih banyak tempat kuliner yang mungkin belum diketahui oleh masyarakat. Perlunya akses informasi yang lengkap dan tepat menjadi hal yang penting ketika seseorang membutuhkan informasi mengenai dunia kuliner.

Banyaknya informasi wisata kuliner di internet yang hanya berupa blog saja menjadi kurang interaktif karena pengguna hanya bisa membaca informasi saja, ditambah dengan informasi yang ditampilkan dari beberapa *website* yang kurang lengkap dan banyak terdapat iklan yang cukup mengganggu. Perlunya sebuah wadah berupa *website* yang memfasilitasi pengguna untuk melengkapi referensi mengenai tempat-tempat kuliner agar konten *website* menjadi beragam dan interaktif.

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan, yaitu dengan cara wawancara untuk mengetahui *user requirement* terhadap rancangan desain antar muka *website*, setelah tahap perancangan desain selesai dibuat, dilanjutkan dengan tahapan pengujian untuk mengetahui apakah rancangan antar muka sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Untuk mengetahui hasil pengujian, maka penulis menggunakan metode *usability testing*. Komponen pengujian *usability* meliputi: *task success / completion rate, time on task, system usability scale (SUS), combine metrics*. Dari serangkaian pengujian tersebut, menghasilkan antar muka aplikasi *website* informasi kuliner yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah untuk dipahami dan digunakan.

Kata Kunci: Wisata kuliner, *User Centered Design (UCD)*, *Content Management System (CMS)*

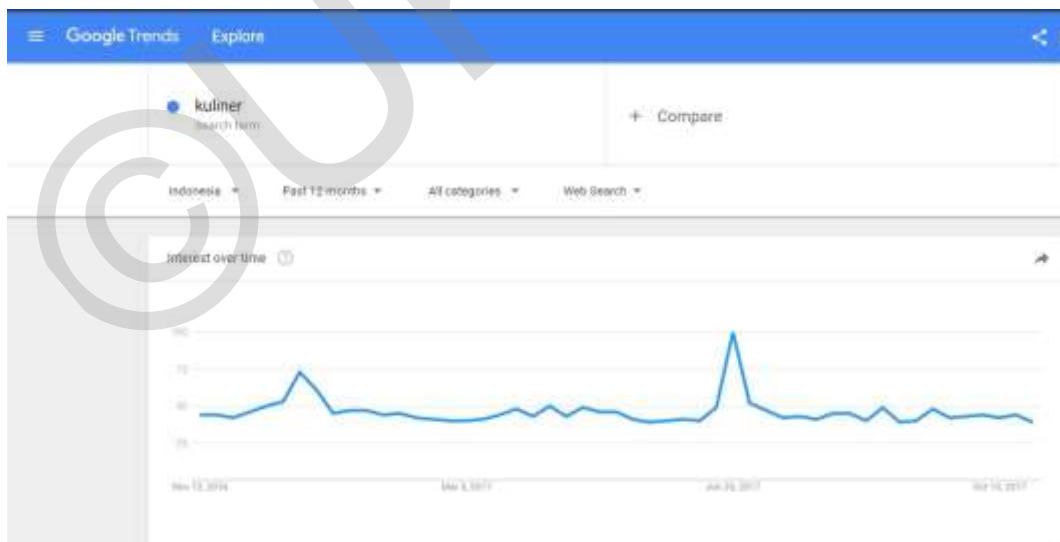
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberagaman kuliner pada masing - masing daerah menjadi salah satu ciri khas yang dapat mempengaruhi daya tarik wisatawan untuk berkunjung pada daerah tersebut. Dengan adanya kuliner yang semakin hari semakin bertambah banyak dan semakin beranekaragam, memungkinkan masih banyak tempat kuliner nusantara yang mungkin belum banyak diketahui oleh masyarakat. Hal itu disebabkan karena kurangnya informasi yang lengkap dan detail mengenai tempat wisata kuliner. Perlunya akses informasi yang memuat mengenai wisata kuliner nusantara merupakan hal yang penting, terlebih di era global sekarang ini informasi khususnya lewat media online menjadi sebuah hal yang biasa bagi khalayak umum.

Menurut data dari Google Trends selama 1 tahun terakhir pencarian kuliner melalui search engine Google dapat dilihat seperti Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1 1. Data statistik pencarian kata kunci kuliner selama tahun 2017.

Sumber : <https://trends.google.co.id/trends/explore?geo=ID&q=kuliner>

Angka pada Gambar 1.1 mewakili minat pencarian relatif terhadap titik tertinggi pada grafik untuk wilayah dan waktu yang diberikan. Nilai 100 adalah puncak popularitas / sangat populer. Nilai 50 berarti populer. Begitu juga dengan skor 0 berarti tidak populer. Data tersebut dihimpun selama 12 bulan terakhir. Berdasarkan data tersebut pencarian kata kunci kuliner cenderung stabil karena informasi mengenai kuliner banyak dicari orang pada pencarian halaman google. Akan tetapi dari hasil pencarian rata-rata *website berplatform blog* saja dan hanya memuat sebatas informasi makanan di tempat tertentu serta halaman *website* yang memuat beragam konten yang kurang spesifik seputar dunia kuliner, selain itu user hanya bisa membaca informasi pada *website* dan menuliskan komentar saja, selebihnya hanya admin *website* saja yang bisa menambahkan informasi ke dalam web. Untuk itu informasi mengenai tempat kuliner akan lebih baik apabila di *share* dalam satu wadah berupa *website*, untuk saling melengkapi referensi mengenai tempat – tempat kuliner di setiap daerah, ditambah dengan melibatkan *user* sebagai partisipan aktif untuk mengisi konten di dalam *web* sehingga diharapkan informasi seputar kuliner yang ditampilkan di *website* menjadi beragam dan dapat dikenal lebih luas lagi baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

Perancangan user interface wisata kuliner dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* pernah dilakukan sebelumnya diantaranya mengenai wisata kuliner Solo berdasarkan metode *User Centered Design (UCD)* berbasis *web* (Oktaviani, Anjar, & Putri, 2016). dan penerapan metode *User Centered Design (UCD)* pada aplikasi katalog wisata kuliner berbasis *web* (Pandayin, 2012). Pada penelitian wisata kuliner Solo terdapat menu makanan, minuman, login admin, halaman kritik saran serta *user* tidak bisa memasukkan informasi wisata kuliner ke dalam *web*, sedangkan pada penelitian katalog wisata kuliner terdapat menu login user, admin, home anggota, input kuliner, manajemen konten yang membuat *user* dapat berbagi informasi kuliner, kategori, dll yang dirasa penulis cukup kompleks. Terdapat kekurangan pada hasil perancangan *interface web* dari (Oktaviani, Anjar, & Putri, 2016) yaitu tidak adanya konten manajemen bagi *user* yang ingin menambahkan informasi ke dalam *web*, sehingga *user* hanya bisa melihat informasi yang ditampilkan di *web* tersebut tanpa dapat menambahkan informasi yang

diinginkan, jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pandayin, 2012) *user* dapat menambahkan informasi ke dalam *web* karena terdapat halaman manajemen konten tersendiri bagi *user*.

Melihat hasil penelitian sebelumnya mengenai perancangan user interface wisata kuliner Solo yang kurang dari segi informasi dari *user* dikarenakan sumber informasi terbatas hanya dari admin *website* tersebut saja, hal ini menjadi motivasi bagi penulis dalam melakukan penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi khususnya bagi *user* yang tertarik dan ingin berbagi informasi seputar dunia kuliner. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* dengan memanfaatkan *Content Management System (CMS)* agar nantinya dapat digunakan sebagai sarana berbagi informasi antar *user* maupun pengunjung *website* seputar kuliner yang berada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dijabarkan pada latar belakang maka perumusan masalah yang ada yaitu merancang interface *website* wisata kuliner nusantara berdasarkan hasil penelitian pada pengguna dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* dengan memanfaatkan *Web Content Management System (WCMS)* yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh *user*.

1.3 Batasan penelitian

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengujian dilakukan kepada responden yang tidak memiliki keterbatasan indra.
- 2) *Content Management System (CMS)* yang digunakan adalah *Web Content Management System (WCMS)* berupa CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada halaman konten *user*.

- 3) Responden yang diperlukan memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan internet.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah membuat rancangan user interface *website* yang sesuai dengan kebutuhan *user* (pengguna) serta memudahkan *user* dalam berbagi informasi ke dalam *web*, sehingga hasil akhir dari rancangan user interface *web* ini dapat membantu dan bermanfaat bagi orang yang membutuhkan informasi seputar dunia kuliner.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Studi pustaka

Pada tahap ini penulis mencari berbagai teori dan penelitian berhubungan dengan perancangan user interface, *User Centered Design*, *Content Management System (CMS)*, dan metode-metode lain yang dibutuhkan melalui beberapa buku, jurnal, artikel, dan bahan lain yang mendukung untuk penelitian ini.

- 2) Mengidentifikasi kebutuhan *user*

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi kebutuhan *user* yang dilakukan dengan cara wawancara kepada responden yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh *user* ketika membuka halaman *website* wisata kuliner. Sehingga ketika *user* menggunakan aplikasi berbasis *web* ini tidak mengalami kesulitan. Selain wawancara, dilakukan penyebaran kuesioner awal dengan metode *open ended question* seputar informasi apa saja yang perlu ditampilkan ke dalam *web*.

- 3) Perancangan desain *web*

Dari hasil wawancara dan kuesioner awal untuk mengetahui kebutuhan informasi apa saja yang diinginkan *user*, dimana kuesioner berisi pertanyaan kepada

responden mengenai desain interface *website* dan pertanyaan mengenai informasi apa saja yang perlu ditampilkan di halaman *website* mengenai kuliner dan kuesioner yang digunakan menggunakan pertanyaan *open ended question* guna mendapatkan masukan – masukan seputar fitur – fitur apa saja yang dibutuhkan *user*, maka untuk selanjutnya dilakukan perancangan desain baru berdasarkan hasil diatas.

4) Pengujian desain *web*

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk menganalisa permasalahan, latar belakang permasalahan menggunakan *usability testing* yang nantinya akan dibantu dengan menggunakan kuesioner SUS untuk mengukur tingkat efisiensi, tingkat kepercayaan diri menggunakan layanan aplikasi setelah memahami aplikasi tersebut dan tingkat keberhasilan dalam menggunakan aplikasi tersebut diukur ketika pengguna mampu menyelesaikan tahapan demi tahapan pada tes uji coba.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab, antara lain:

Bab 1, PENDAHULUAN, berisi tentang gambaran umum penelitian. Pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2, TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang tinjauan pustaka serta landasan teori. Tinjauan pustaka ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan *website*, metode yang digunakan untuk membuat web, yaitu metode UCD, *Content Management System (CMS)*, UEQ.

Bab 3, ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM, berisi tentang rancangan pembuatan sistem.yang akan dibangun meliputi kebutuhan hardware maupun software, serta rancangan pengujian sistem.

Bab 4, IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM, berisi tentang penjelasan implementasi dan analisis dari program yang dibuat beserta gambar dari tampilan sistem.

Bab 5, KESIMPULAN DAN SARAN, berisi jawaban dari rumusan masalah dan saran untuk mengembangkan program berikutnya.

©UKDW

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap antarmuka *website* kuliner menggunakan metode *usability testing*, penulis menyimpulkan hasil mengenai penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil penelitian mengenai rancangan antarmuka *website* kuliner menggunakan metode User Centered Design, didalam merancang desain antarmuka *website* kuliner yang baik yaitu tampilan terdiri dari 2 warna dasar yang kontras, ukuran *font* tulisan medium, tampilan navigasi menu yang berupa text dan berada diatas.
- 2) Dari hasil *summative test*, didapatkan hasil bahwa *task success / completion rate* untuk menilai tingkat efektivitas dari keseluruhan responden terhadap *task* sebesar 92%, *time on task* untuk menilai tingkat efisiensi dari keseluruhan responden terhadap *task* sebesar 79,92%, *satisfaction* atau kepuasan responden terhadap aplikasi mencapai nilai 81,85% untuk keseluruhan *task* yang dikerjakan, dan yang terakhir penilaian untuk keseluruhan *metrics usability* melalui *combine metrics* sebesar 84,58%, sehingga hasil rancangan antarmuka sistem *website* kuliner mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan penelitian:

- 1) Perlu dilakukan pengujian tambahan untuk *metrics usability* yang lainnya agar hasil yang didapatkan lebih bervariasi.
- 2) Perlu dilakukan pengujian terhadap responden yang lebih banyak lagi supaya data yang didapatkan lebih mewakili lebih banyak populasi dari pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, W., & Tullis, T. (2008). *Measuring User Experience Collecting, Analyzing, and Presenting Usability*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Alfiqie, M. Y., Aknuranda, I., & Wardani, N. H. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi UBER Menggunakan Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Amborowati, A. (2012). Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design).
- Beaird, J. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design*. Canada: SitePoint Pty.
- Brooke, J. (1996). SUS - A quick and dirty usability scale.
- Budi, D. M., & Winarno. (2010). Rancang Bangun Sistem Manajemen Konten Pembayaran Online Website Midazz. *Ultimatics*.
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Garcia, A. (2013, 11 27). Retrieved from <http://stage.chaione.voliasoftware.com/ux-research-standardizing-usability-questionnaires/>
- H.N, I. A., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *IPTEK-KOM*.
- Harper, P. D., & Norman, K. L. (1993). Improving user satisfaction: The questionnaire for user interaction satisfaction version 5.5.
- Iqbal. (2009). Rekayasa Content Management System (CMS) JOOMLA Berbasis Open Source Untuk Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Online. *Jurnal Informatika*.
- Kathuria, G. (2006). *Web Content Management with Documentum*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

- Kuswanto, H. (2018). Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku “The Principle of Beautiful Website Design (2nd Edition) By Jason Beaird”.
- Mifsud, J. (2015, 6 22). *usabilitygeek*. Retrieved from usabilitygeek: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Muchlis, I. (2015). Pengaruh Stress Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di PT. BATIK DANAR HADI SURAKARTA.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*.
- Oktaviani, I., Anjar, D., & Putri, A. (2016). Wisata Kuliner Solo Berdasarkan Metode User Centerd Design Berbasis Web. *HOTELIER JOURNAL*.
- Pandayin, a. h. (2012). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Aplikasi Katalog Wisata Kulier Berbasis Web.
- Prahasto, B., & Aditya, D. (2010). Programming Language Basic. *Rohan*, 3.
- Pungus, S. R., & Team, W. S. (2016). Analisis dan Aplikasi Persepsi Menu Makanan, Harga, Layanan dan Lingkungan Terhadap Kepuasan Mahasiswa di Kafetaria Universitas KLABAT.
- Putra, S. T. (2017). Penerapan User Centered Design Dalam Merancang Interface Website Jual Beli di Kalangan Lansia.
- Randa, M. A., Wijaya, A., & Rasmila. (2015). Perancangan dan Pembuatan Content Management System (CMS) Dengan Tema E-Commerce Berbasis Multi-Device.
- Riga, M. S., Nur, N., Achmad, A., & Ilham, A. A. (2014). Rancang Bangun Content Management System Untuk Aplikasi Website Program Studi. *Jurnal Tugas Akhir Teknik Informatika*.
- Sauro, J. (2011, 3 21). *measuringu*. Retrieved from measuringu: <https://measuringu.com/task-completion/>

- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying The User Experience Practical Statistics For User Research*. Waltham: Elsevier Inc.
- Savana, S. (2010). Pembuatan Web Store Berbasis Content Management System (CMS).
- Spilotro, C. (2018, 12 4). *zesty*. Retrieved from *zesty*:
<https://www.zesty.io/mindshare/marketing-technology/wcms-vs-cms-compared-and-explained/>
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publisher-Elsevier.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaguna, I. N. (2017). Analisis Menu Dalam Menentukan Bauran Pemasaran Pada Mawar Restaurant di Puri Sharon Resort Seminyak Kuta Bali. 42.
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. Waltham: Elsevier Inc.
- Wicaksono, A. (2011). Perancangan dan Pembuatan Content Management System (CMS) Ensiklopedia Seni dan Budaya Nusantara.