

**PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN DALAM PENDESAINAN WEBSITE
RS SANTA CLARA MADIUN**

Skripsi



Oleh

Vinensius Adhi Setyo Wibowo

22 07 4313



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

2012

**PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN DALAM PENDESAINAN WEBSITE
RS SANTA CLARA MADIUN**

Skripsi



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



Disusun oleh:

Vinensius Adhi Setyo Wibowo

22 07 4313

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

2012

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

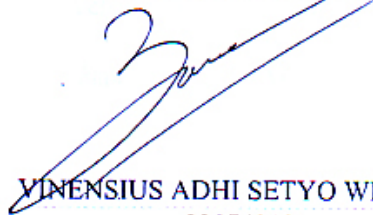
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN DALAM PERANCANGAN WEBSITE RS SANTA CLARA MADIUN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Teknik 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, 16 Agustus 2012


VINENSIUS ADHI SETYO WIBOWO
22074313



HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN DALAM
PERANCANGAN WEBSITE RS SANTA CLARA
MADIUN

Nama Mahasiswa : VINENSIUS ADHI SETYO WIBOWO

N I M : 22074313

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 16 Agustus 2012

Dosen Pembimbing I



Restyandito, SKom.,MSIS

Dosen Pembimbing II



Willy Sudiarto Raharjo, SKom.,M.Cs

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN DALAM PERANCANGAN WEBSITE RS SANTA CLARA MADIUN

Oleh: VINENSIUS ADHI SETYO WIBOWO / 22074313

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
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 3 Agustus 2012

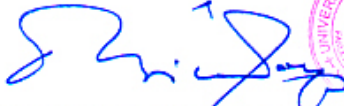
Yogyakarta, 16 Agustus 2012
Mengesahkan,

Dewan Penguji:


1. Restyandito, SKom.,MSIS
2. Willy Sudiarto Raharjo, SKom.,M.Cs
3. Budi Susanto, SKom.,M.T.
4. Yuan Lukito, S.Kom



Dekan


(Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT.)

Ketua Program Studi


(Nugroho Agus Haryono, M.Si)

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur penulis naikkan bagi Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan segala berkat, rahmat, bimbingan, dan perlindungan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Prinsip Z Pattern dalam pendesainan website RS Santa Clara Madiun” dengan baik dalam semester ini.

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

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

1. Bapak Restyandito, Skom.,MSIS., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan ide, masukan kritik dan jalan keluar ketika sedang mengalami kesulitan.
2. Bapak Willy Sudiarto Raharjo, Skom.,M.Cs., selaku pembimbing II baru yang telah bersedia memberi bimbingan, saran, dan petunjuk diwaktu yang singkat selama proses penyelesaian Tugas akhir ini.
3. Ibu Lucia Dwi Krisnawati, S.S.,M.A., selaku pembimbing II lama, yang telah memberikan ide, saran, dan koreksi ketika menulis laporan.
4. Rumah Sakit Santa Clara Madiun yang mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data dalam pembuatan website rumah sakit.

5. Enyak dan Babe tercinta, yang senantiasa mendampingi dan memberi dukungan baik itu dukungan moril dan materiil serta doa setiap saat selalu dipanjatkan.
6. Adik tercinta Bertha dan Tyas yang selalu memberi semangat dan mengejek dengan alasan supaya semakin termotivasi.
7. Novita pindan simon yang selalu menyemangati dan menyayangi disetiap saat dan memarahi jika terlalu banyak bermain DOTA.
8. Teman-teman PPUKDW yang sungguh ceria dan bahagia sehingga suasana pengerjaan laporan menjadi lebih hidup.
9. Mas Agus dan mbak Erna yang telah memberikan dukungan semangat dan tempat tinggal selama penulis melakukan penelitian di madiun.
10. Rekan-rekan dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah mendukung penyelesaian Tugas Akhir ini. Terimakasih atas dukungan dan doanya.

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

Akhir kata, penulis ingin meminta maaf apabila terjadi kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan selama membuat Tugas Akhir.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis

INTISARI

PENERAPAN PRINSIP Z-PATTERN PADA PENDESAINAN WEBSITE RS

SANTA CLARA MADIUN

Peran situs web sebagai media informasi tentu saja tidak bisa lepas dari konten situs web itu sendiri. Pengunjung yang ingin mendapatkan informasi yang dia inginkan tentu saja sangat bergantung pada peletakan informasi dari konten itu sendiri. Untuk itu diperlukan adanya desain situs web yang memperhatikan kebiasaan membaca pengguna.

Untuk mengetahui bagaimana pengguna membaca dan hal apa saja yang mempengaruhi atensi ketika pengguna membuat suatu halaman situs web, maka di perlukan pengujian yang bisa menentukan titik antensi pada desain (dalam hal ini penulis menggunakan layanan Feng-GUI), sementara untuk cara membaca pengguna digunakan teori Z-Pattern (pola pergerakan mata ketika membaca) sebagai teori utama yang merupakan salah satu dari proses *eyetracking*.

Desain akhir berupa halaman situs web dengan sebaran *heatmap* (titik atensi yang digambarkan dengan warna) yang optimal dan konten terletak pada area "Z".

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
INTISARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 METODOLOGI PENELITIAN.....	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB 2.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1.1 Eye Movement.....	5
2.1.2 Scrolling and Attention.....	7
2.1.3 Z Pattern.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	11

2.2.1	Interaksi manusia dan computer.....	11
2.2.2	Prototipe	12
2.2.3	Benchmarking	13
2.2.4	Eye Tracking Web Usability	14
BAB 3		18
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	18
3.2	Diagram alur kerja penelitian	18
3.3	Alasan Pemilihan Bahasa Pemrograman.....	19
3.4	Use Case Diagram Sistem	20
3.5	Diagram alir.....	21
3.6	Arsitektur Informasi	31
3.7	Tinjauan Pustaka	32
3.8	Wawancara.....	32
3.9	Pertanyaan kepada Stakeholder.....	33
3.10	Metode Pengolahan Data.....	34
3.11	Rancangan Antarmuka	34
3.12	Rancangan Antarmuka Admin	34
3.13	Rancangan Antarmuka Pengguna.....	36
3.14	Pengujian desain.....	44
BAB 4		46
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS		46
4.1	Hasil Akhir Desain dan Analisis	46
4.1.1	Analisis Desain Halaman Beranda.....	46
4.1.2	Analisis Desain Halaman Visi Dan Misi	53
4.1.3	Analisis Desain Halaman Fisioterapi	57

4.1.4	Analisis Desain Halaman Sejarah	61
4.1.5	Analisis Desain Halaman Ruang Perawatan	65
4.1.6	Analisis Desain Halaman Ruang Operasi	71
4.1.7	Analisis Desain Halaman Instalasi Farmasi dan Laboratorium	74
4.1.8	Analisis Desain Halaman Ambulance dan Radiologi	79
4.1.9	Analisis Desain Halaman ICU dan UGD.....	84
4.1.10	Analisis Desain Halaman News dan Events	88
4.1.11	Analisis Desain Halaman Visitor Information	92
4.1.12	Analisis Desain Halaman Contact Us	95
4.1.13	Analisis Desain Halaman Praktek Pokter	98
4.2	Pengujian Akhir.....	101
BAB 5	108
KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1	Kesimpulan.....	108
5.2	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110



DAFTAR TABLE

Tabel 4.1.	Persentase atensi pada halaman home.....	103
Tabel 4.2.	Persentase atensi pada halaman Fisioterapi	104
Tabel 4.3.	Persentase atensi pada halaman Visi dan Misi.....	104
Tabel 4.4.	Persentase atensi pada halaman Ruang Operasi.....	105
Tabel 4.5.	Persentase atensi pada halaman Ruang Perawatan	105

© UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Area dengan perhatian tertinggi digambarkan dengan blok merah	3
Gambar 2.2.	Atensi pada saat melakukan <i>scrolling</i> situs web	8
Gambar 2.3.	<i>Barebones wireframe</i>	10
Gambar 2.4.	Pola bentuk Z pada <i>website</i>	10
Gambar 3.1.	Diagram alir penelitian	19
Gambar 3.2.	<i>Use-Case diagram</i> sistem	20
Gambar 3.3.	Diagram Alir sistem login	21
Gambar 3.4.	Diagram alir hapus artikel	22
Gambar 3.5.	Diagram alir tambah artikel	23
Gambar 3.6.	Diagram alir upload gambar.....	24
Gambar 3.7.	Diagram alir membaca artikel.....	25
Gambar 3.8.	Diagram alir update artikel.....	26
Gambar 3.9.	Diagram alir menambah poling	27
Gambar 3.10.	Diagram alir menambah komentar.....	28
Gambar 3.11.	Diagram alir menambah jadwal praktek dokter.....	29
Gambar 3.12.	Diagram alir perubahan jadwal praktek dokter.....	30
Gambar 3.13.	Diagram alir hapus jadwal praktek dokter.....	31
Gambar 3.14.	Sitemap.....	32
Gambar 3.15.	<i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> admin.....	34
Gambar 3.16.	<i>Wireframe</i> halaman utama admin	35
Gambar 3.17.	<i>Wireframe</i> halaman utama pengguna.....	36
Gambar 3.18.	<i>Wireframe</i> halaman sejarah.....	37
Gambar 3.19.	<i>Wireframe</i> halaman visi dan misi.....	37
Gambar 3.20.	<i>Wireframe</i> halaman ruang perawatan	38
Gambar 3.21.	<i>Wireframe</i> halaman ambulans.....	38
Gambar 3.22.	<i>Wireframe</i> halaman ruang operasi	39
Gambar 3.23.	<i>Wireframe</i> halaman instansi farmasi.....	39
Gambar 3.24.	<i>Wireframe</i> halaman laboratorium	40
Gambar 3.25.	<i>Wireframe</i> halaman radiologi.....	40

Gambar 3.26. <i>Wireframe</i> halaman fisioterapi	41
Gambar 3.27. <i>Wireframe</i> halaman intensif care unit (ICU).....	41
Gambar 3.28. <i>Wireframe</i> halaman Unit Gawat Darurat	42
Gambar 3.29. <i>Wireframe</i> halaman jadwal praktek dokter	42
Gambar 3.30. <i>Wireframe</i> halaman berita dan event.....	43
Gambar 3.31. <i>Wireframe</i> halaman informasi pengunjung.....	46
Gambar 3.32. <i>Wireframe</i> halaman hubungi kami	44
Gambar 3.33. Tingkat kesamaan Feng-GUI dengan <i>eye</i> dan <i>mouse tracking</i> ...	45
Gambar 4.1. Desain halaman beranda	46
Gambar 4.2. <i>Heatmap</i> pada desain baru (kiri) dan lama (kanan)	47
Gambar 4.3. Pengaruh gambar dan area kosong.....	48
Gambar 4.4. Closure	48
Gambar 4.5. Logo Rs Santa Clara mendapat atensi pertama.....	49
Gambar 4.6. Pola <i>saccade</i>	49
Gambar 4.7. <i>Cluster</i> berdekatan pada desain yang baru.....	50
Gambar 4.8. <i>Cluster</i> pada desain yang lama.....	51
Gambar 4.9. Pola membaca Z dan sebaran atensi.....	52
Gambar 4.10. Desain akhir halaman Visi dan Misi	53
Gambar 4.11. Perbandingan sebaran <i>heatmap</i> pada desain awal dan akhir	54
Gambar 4.12. Area kosong pada bagian bawah situs web.....	54
Gambar 4.13. Perbandingan <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i>	55
Gambar 4.14. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	55
Gambar 4.15. Desain akhir halaman fisioterapi.....	57
Gambar 4.16. sebaran <i>heatmap</i> pada desain terdahulu dan sekarang.....	58
Gambar 4.17. Pola Gerakan mata ketika proses <i>scanning</i> halaman	59
Gambar 4.18. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut.....	60
Gambar 4.19. Desain akhir halaman sejarah.....	61
Gambar 4.20. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain terdahulu dan sekarang	62
Gambar 4.21. Pola gerakan mata ketika proses <i>scanning</i> halaman	63
Gambar 4.22. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	64
Gambar 4.23. Desain akhir halaman sejarah.....	65
Gambar 4.24. Desain lama halaman perawatan anak(kiri) dan bayi(kanan)	66

Gambar 4.25. Desain halaman perawatan kelas III(kiri atas), kelas II (kanan atas), kelas I(kiri bawah), dan kelas utama(kanan bawah).....	67
Gambar 4.26. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain baru	68
Gambar 4.27. Detail kamar muncul ketika <i>mouse hover</i>	69
Gambar 4.28. Pengaruh gambar dengan objek wajah/manusia dan benda mati	69
Gambar 4.29. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	70
Gambar 4.30. Desain halaman ruang operasi yang baru.....	71
Gambar 4.31. Perbandingan sebaran <i>heatmap</i> pada desain baru (kiri) dan lama (kanan).....	72
Gambar 4.32. Pola <i>Saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman ruang operasi	73
Gambar 4.33. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	74
Gambar 4.34. Desain akhir halaman ruang operasi yang baru	75
Gambar 4.35. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain baru	75
Gambar 4.36. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain lama laboratorium(kiri) dan instansi farmasi (kanan).....	76
Gambar 4.37. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman laboratorium dan farmasi	77
Gambar 4.38. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	78
Gambar 4.39. Desain akhir halaman ruang operasi yang baru	79
Gambar 4.40. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain lama laboratorium (kiri) dan farmasi(kanan).....	80
Gambar 4.41. Pola <i>Saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman ambulance dan radiologi yang baru	81
Gambar 4.42. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman ambulance (kiri) dan radiologi(kanan) yang lama	82
Gambar 4.43. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	83
Gambar 4.44. Desain akhir halaman ruang operasi yang baru	84
Gambar 4.45. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain lama UGD(kiri) dan ICU(kanan)	85
Gambar 4.46. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman ICU dan UGD yang baru	86
Gambar 4.47. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i> pada halaman ICU(kanan) dan UGD(kiri) yang lama	87
Gambar 4.48. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	88
Gambar 4.49. Desain akhir halaman berita dan event yang baru	89

Gambar 4.50. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain baru berita dan event.....	89
Gambar 4.51. Contoh blok teks yang tidak terlalu panjang.....	90
Gambar 4.52. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i>	91
Gambar 4.53. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	91
Gambar 4.54. Desain akhir halaman berita dan event yang baru	92
Gambar 4.55. Gambar <i>heatmap</i> pada desain baru	93
Gambar 4.56. Contoh blok teks yang tidak terlalu panjang.....	94
Gambar 4.57. Contoh blok teks yang terlalu panjang.....	94
Gambar 4.58. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i>	94
Gambar 4.59. Pola membaca Z dan sebaran atensi	95
Gambar 4.60. Desain akhir halaman hubungi kami yang baru.....	96
Gambar 4.61. Sebaran <i>heatmap</i> pada desain	96
Gambar 4.62. Pola <i>saccade</i> ketika melakukan <i>scanning</i>	97
Gambar 4.63. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut.....	98
Gambar 4.64. Desain akhir halaman jadwal praktek dokter yang baru	99
Gambar 4.65. Sebaran area <i>heatmap</i> pada desain halaman jadwal praktek dokter	100
Gambar 4.66. Pola Z dan sebaran atensi pada area tersebut	101
Gambar 4.67. Pengujian bentuk Z kepada para partisipan	102
Gambar 4.68. Pembagian area	103
Gambar 4.69. Urutan yang membentuk pola Z.....	107



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada masa sekarang ini situs web mempunyai peranan penting dalam kehidupan masyarakat salah satunya yaitu sebagai media berbagi informasi. Hampir setiap rumah sakit yang berada di Indonesia memiliki situs web. RS Santa Clara yang merupakan salah satu rumah sakit swasta di Kota Madiun pernah memiliki situs web tetapi kemudian diberhentikan oleh suster kepala karena desain dan informasi yang ditampilkan kurang mencerminkan citra dari rumah sakit tersebut.

Situs web mempunyai tujuan yang salah satunya adalah sebagai media informasi yang diperuntukkan bagi siapa saja dan dapat diakses darimana saja. Situs web sebagai media informasi tentu saja tidak bias lepas dari konten situs web itu sendiri. Dan bagaimana pengunjung mendapatkan informasi yang diinginkan yang tentu saja sangat bergantung pada peletakkan informasi atau konten situs web itu sendiri.

Penempatan informasi yang baik membutuhkan pengetahuan khusus dan penelitian mendalam mengenai perihal kebiasaan penggunaan dan pola pergerakan mata sehingga dapat menentukan area yang merupakan *heat spot* pada situs web. Para desainer situs web pada umumnya hanya memperhatikan sisi keindahan situs web saja dan kurang memperhatikan cara membaca pengunjung situs web. Hal tersebut tentu saja berpengaruh pada kenyamanan mereka mengunjungi situs web. Pengunjung tidak membutuhkan

waktu yang lama untuk memilih tetap di halaman tersebut atau pindah ke halaman lain. Untuk itu peletakkan konten tentunya perlu di perhatikan dengan baik.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas adalah seberapa besar pengaruh prinsip Z Pattern dalam perancangan sebuah situs web.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan Masalah di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dibuat diuji melalui *browser* (*firefox, opera, safari, chrome, IE*).
2. Diasumsikan sebagian besar pengguna tidak memiliki keterbatasan indra.
3. Karena yang diteliti berhubungan dengan antarmuka situs web, maka hasil akhir tidak mencakup fungsionalitas sistem secara keseluruhan.
4. Pengujian yang berhubungan dengan konten dan *Usability* desain situs web menggunakan tool Feng-GUI.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai :

1. Diterapkannya prinsip Z Pattern pada pembuatan situs web RS Santa Clara Madiun.
2. Memanfaatkan *Heat area* dalam penempatan konten situs web.

3. Memanfaatkan kebiasaan pola membaca Z dan *eye movement* khususnya pada bagian halaman depan situs web.

1.5 METODELOGI PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dibutuhkan untuk memahami lebih dalam mengenai topik yang akan di teliti. Informasi dapat diperoleh dari jurnal buku maupun media internet.

2. *Benchmarking*

Benchmarking akan dilakukan untuk membantu dalam membandingkan antarmuka situs web yang sering digunakan oleh pengguna untuk membantu dalam pendesainan antarmuka situs web. situs web yang digunakan sebagai situs web pembanding yaitu RS Griva Husada Madiun, RSUD Dr. Soedono Madiun dan Situs lama milik RS Santa Clara. Analisa dilakukan terutama untuk mengetahui *heatmap* atau titik – titik dengan tingkat atensi paling tinggi serta hal – hal yang memperkuat area seperti warna, gambar, jenis dan ukuran font.

3. Wawancara

Wawancara akan dilakukan terhadap para calon pengguna dan stakeholder untuk mendapatkan informasi tentang situs web yang akan di buat.

4. Perancangan *Prototype* situs web

Prancangan *prototype* situs web dilakukan untuk mensimulasikan situs web yang akan dibuat pada akhirnya. Sehingga pihak dosen pembimbing maupun pihak RS Santa Clara sudah memiliki gambaran akhir desain situs web.

5. *System in the loop*

Desain situs web akan dibuat dengan mengikuti beberapa tahapan dimulai dari desain dalam bentuk *wireframe*. Pengujian *Usability* akan dilakukan pada setiap tahapan. Setelah pengujian, revisi akan dilakukan terhadap desain yang akan dibuat.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 PENDAHULUAN, membahas tentang latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, batasan - batasan masalah, metode penelitian, hipotesis, tujuan serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI, berisi bahasan penelitian dan berbagai referensi mengenai penelitian Z Pattern dan *usability*. Pada bab ini akan diterangkan secara detail sesuai informasi serta studi pustaka yang diperoleh peneliti berkaitan dengan *heatmap* dan *eye movement*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN, berisi rancangan pembangunan sistem situs web, alur kerja sistem, serta pemenuhan kebutuhan akan hardware maupun software untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS SISTEM, berisi uraian detail implementasi sistem serta ulasan mengenai hasil analisis yang didapatkan dari hasil ujicoba setiap tahapan penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran - saran berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan analisa pada setiap halaman pada situs web Rs Santa Clara dan rancangan desain baru, dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Pola membaca “Z” (Z-pattern) memiliki peran penting dalam pendesainan konten situs web, karena didasarkan pada aspek psikologi manusia dan kebiasaan membaca manusia yang melakukan *scanning* pada seluruh halaman terlebih dahulu pada situs web bukan membacanya secara keseluruhan. Dan kebiasaan membaca yang mulai dari area kiri atas menuju kanan atas, sehingga konten penting sebaiknya diletakkan pada area tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil akhir pengujian akhir desain terhadap responden.
2. Dari hasil pengujian desain menggunakan Feng-GUI, gambar cenderung menyedot atensi lebih dibandingkan dengan *text*. Atensi lebih cenderung mengumpul pada gambar manusia atau wajah manusia.
3. Prinsip Z Pattern tidak bisa di terapkan pada setiap halaman situs web. Prinsip Z pattern kurang baik untuk diterapkan pada desain halaman yang panjang dan terlalu banyak *teks*. Karena atensi cenderung akan mengumpul pada bagian kiri layar.

5.2 Saran

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

1. Jika ingin menerapkan prinsip Z Pattern, tempatkan konten penting berdasar urutan kepentingannya dimulai dari kiri atas, kanan atas, kiri bawah, dan kanan bawah.

2. Faktor keindahan desain situs web memang menjadi salah satu faktor ketertarikan pengguna untuk mengunjungi situs web itu kembali, tetapi faktor keindahan saja tidak cukup diperlukan juga konten web yang memang dibutuhkan juga ditampilkan, karena pengguna pasti akan terus aktif mengunjungi situs web apabila semua informasi yang dibutuhkan ada disana.

© UKDW

DAFTAR PUSTAKA

- Amber, & Scott, W. (2000, Oktober 26). *User Interface Design : Tips and tehniques*. <http://www.ambysoft.com/userInterfaceDesign.pdf>
- Krug, S.(2006). *Don't Make Me Think 2nd edition*. New Riders
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. New Riders.
- Neilsen, J., & Pernice, K. (2009). *Eyetracking Web Usability*. New Riders.
- Smith, S.(2006). *Human Computer Interaction*. New Riders
- Understanding the Z-Layour in Web Design, (2010) dalam <http://webdesign.tutsplus.com/articles/design-theory/understanding-the-z-layout-in-web-design/> ; 19 oktober 2010
- Wilson, A., & Nathan, L. (2009). *Understanding Benchmarks*. http://www.ocsys.com/wp/WP_09-4.pdf ;
- What Do You See When You're Surfing ? Using Eye Tracking to Predict Salient Regios of Web Pages*, (2009) dalam <http://cs.utsa.edu/~jpcq/Site/teaching/uiu-f11/6.pdf> ; 6 April 2009
- Zebua, Jimmy Hendisaro. (2011). *Implementasi F-Shape Pattern Untuk Meningkatkan Usability Website*. Yogyakarta : Universitas Kristen Duta Wacana

Z Pattern, (2011) dalam <http://jhomsombath.wordpress.com/2011/08/15/z-pattern/>
; 15 Agustus 2011

10 Useful Usability Findings and Guidelines, (2009) dalam
[http://uxdesign.smashingmagazine.com/2009/09/24/10-useful-usability-
findings-and-guidelines/](http://uxdesign.smashingmagazine.com/2009/09/24/10-useful-usability-findings-and-guidelines/) ; 28 Februari 2012

© UKDW