

**PENGEMBANGAN TEMPLATE GENERATOR DENGAN  
PENDEKATAN METODOLOGI PROTOTYPING**

Skripsi



oleh  
**KRISDIYANTO**  
**22084549**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2013

# **PENGEMBANGAN TEMPLATE GENERATOR DENGAN PENDEKATAN METODOLOGI PROTOTYPING**

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

**KRISDIYANTO**  
**22084549**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2013

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### PENGEMBANGAN TEMPLATE GENERATOR DENGAN PENDEKATAN METODOLOGI PROTOTYPING

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, 23 Mei 2013



KRISDIYANTO  
22084549

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN TEMPLATE GENERATOR DENGAN PENDEKATAN METODOLOGI PROTOTYPING

Oleh: KRISDIYANTO / 22084549

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 21 Mei 2013

Yogyakarta, 23 Mei 2013  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Antonius Rachmat C., SKom., M.Cs
2. Kathryn Widhiyanti, M.Cs.
3. Budi Susanto, SKom., M.T.
4. Drs. R. Gunawan Santosa, M.Si.

Dekan

(Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT.)

Ketua Program Studi

(Nugroho Agus Haryono, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Pengembangan *Template Generator* Dengan Pendekatan Metodologi *Prototyping*"

Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan kelengkapan dan syarat 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 secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Antonius Rachmat Chrismanto, S.Kom., M.Cs** selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dengan baik dan sabar kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, juga kepada
2. Ibu **Kathryn Widhiyanti, M.Cs** selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan penulis, memberikan petunjuk dan masukan yang diberikan selama penulis mengerjakan skripsi sejak awal hingga akhir.
3. Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan, semangat dan doa kepada penulis dari awal hingga akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Teman-teman dari penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat serta telah dengan rela hati memberikan pinjaman laptop kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi.
5. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan dan program Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran

yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat nanti penulis dapat mengembangkan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingin meminta maaf sebesar-besarnya apabila ada kesalahan baik dalam penulisan laporan maupun kelakuan penulis pada saat menyusun laporan dan program Tugas Akhir ini. Semoga yang penulis sampaikan dalam laporan dan program Tugas Akhir ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 13 Mei 2013

Penulis

©UKDW

## INTISARI

### PENGEMBANGAN TEMPLATE GENERATOR DENGAN PENDEKATAN METODOLOGI PROTOTYPING

Seringkali para web *programmer* ketika mendapat proyek untuk mengerjakan website mengalami kebingungan ketika dihadapkan dengan desain website, sehingga kebanyakan web *programmer* memilih merekrut web desainer. Tidak ada salahnya untuk berpikir demikian, namun hal ini akan berdampak pada sisi pembagian *salary* dan efektifitas pengerjaan website. Oleh karena itu penulis mempunyai ide untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat website *template generator* yang bertujuan untuk membantu mempermudah web *programmer* dalam mendesain *template website*.

Setelah penulis menjabarkan permasalahan tersebut, hal yang dilakukan penulis sebelum membangun website *template generator* adalah merancang kuesioner yang disebarakan kepada 31 partisipan dari prodi Teknik Informatika dan prodi Sistem Informasi yang bertujuan untuk mendapatkan data kebutuhan (*requirements*) apa saja yang dibutuhkan partisipan untuk membangun website *template generator*. Kemudian proses berlanjut hingga *prototyping, redesign prototype*, pengembangan sistem dan pengujian sistem. Inti dilakukan penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui seberapa mudah pengguna menggunakan website *template generator* ini. Untuk mengujikan penelitian ini penulis mendefinisikan 4 matrik yaitu Kegunaan Sistem (*Usefulness*), Kemudahan Penggunaan Sistem (*Ease of Use*), Kemudahan Belajar Sistem (*Ease of Learning*) dan Kepuasan Menggunakan Sistem (*Satisfaction*), (Tullis & Albert, 2008).

Dalam pengujian sistem yang dilakukan penulis adalah menggunakan USE *Questionnaire* untuk merancang kuesioner dan teknik *Top-2 Box* dalam analisis data kuesioner tersebut (Tullis & Albert, 2008). Kesimpulan dari penelitian ketika penulis melakukan pengujian sistem adalah dengan menggunakan pendekatan metodologi *prototyping* maka didapatkan hasil sebagai berikut : tingkat kegunaan

sistem (*Usefulness*) website *template generator* tersebut cenderung lebih tinggi yaitu sebesar 72% untuk partisipan yang belum pernah menggunakan dan partisipan yang sudah pernah adalah sebesar 64%, tingkat kemudahan penggunaan sistem (*Ease of Use*) cenderung lebih tinggi untuk partisipan yang sudah pernah menggunakan yaitu sebesar 60% dan 54% untuk partisipan yang belum pernah menggunakan, tingkat kemudahan belajar sistem cenderung lebih tinggi yaitu sebesar 74% untuk partisipan yang sudah pernah menggunakan dan 54% untuk yang belum pernah menggunakan dan tingkat kepuasan menggunakan sistem (*Satisfaction*) cenderung lebih tinggi bagi partisipan yang belum pernah menggunakan yaitu sebesar 80% dan 73% untuk partisipan yang sudah pernah menggunakan.

Kata Kunci : *Prototyping, Web Template Generator.*

©UKDW



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
INTISARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Hipotesis .....	3
1.5 Tujuan .....	4
1.6 Metodologi .....	4
1.4 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori.....	11

2.2.1 <i>Web Design</i> .....	11
2.2.2 <i>Template Generator</i> .....	11
2.2.3 <i>Prototyping</i> .....	12
2.2.4 <i>Usability Testing</i> .....	13
2.2.5 <i>USE Questionairre</i> .....	15
2.2.6 <i>Top-2 Box</i> .....	16
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>17</b>
3.1 Analisis Sistem.....	17
3.1.1 <i>Kebutuhan Hardware dan Software</i> .....	17
3.2 Gambaran Kerja Sistem .....	18
3.2.1 <i>Sitemap</i> .....	18
3.2.2 <i>Diagram Use Case</i> .....	19
3.3. Perancangan Database.....	20
3.4 Langkah-langkah Penelitian.....	21
3.4.1 <i>Identifikasi kebutuhan terhadap user</i> .....	22
3.4.2 <i>Analisis data kuesioner tahap pertama</i> .....	22
3.4.3 <i>Perancangan prototype tahap pertama</i> .....	33
3.4.4 <i>Pengujian prototype tahap pertama</i> .....	34
3.4.5 <i>Analisis data kuesioner tahap kedua</i> .....	37
3.4.6 <i>Perancangan prototype tahap kedua</i> .....	38
3.4.7 <i>Pengujian prototype tahap kedua</i> .....	38
3.4.8 <i>Analisis data kuesioner tahap ketiga</i> .....	39

3.5	Perancangan <i>User Interface</i> .....	40
3.6	Perancangan Pengujian Sistem .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM .....</b>		<b>46</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	46
4.1.1	Desain Antarmuka Halaman <i>Home</i> .....	46
4.1.2	Desain Antarmuka Halaman <i>Create Template</i> .....	47
4.1.3	Desain Antarmuka Halaman Lupa Password.....	48
4.1.4	Desain Antarmuka Halaman Pendaftaran .....	49
4.1.5	Desain Antarmuka Halaman <i>Sitemap</i> .....	50
4.1.6	Desain Antarmuka Halaman <i>Profile Settings</i> .....	51
4.1.7	Desain Antarmuka Halaman <i>Basic Mode</i> .....	52
4.1.8	Desain Antarmuka Halaman <i>Advanced Mode</i> .....	53
4.1.9	Desain Antarmuka Halaman <i>Workspace</i> .....	54
4.2	Pengujian Sistem.....	55
4.2.1	Evaluasi Sistem .....	55
4.2.2	Evaluasi Hasil Kuesioner .....	57
<b>Bab V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>63</b>
5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>67</b>
A	Listing Program .....	A-1

B	Kuesioner .....	B-1
C	Analisis Kuesioner .....	C-1

©UKDW

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.....	58
Tabel 4.2.....	60

©UKDW

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Information System Development Approaches</i> .....	10
Gambar 2.2 <i>Prototyping tool</i> berdasarkan <i>survey</i> .....	13
Gambar 2.3 ISO/IEC FDIS 9126-1 <i>Quality Model</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>USE Questionnaire</i> .....	15
Gambar 3.1 <i>Sitemap Website Template Generator</i> .....	18
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram Website Template Generator</i> .....	19
Gambar 3.3 <i>E-R Diagram Website Template Generator</i> .....	20
Gambar 3.4 Skema Diagram <i>Website Template Generator</i> .....	21
Gambar 3.5 Grafik jenis kelamin partisipan.....	23
Gambar 3.6 Jenis <i>device</i> pengguna untuk mengakses <i>Internet</i> .....	24
Gambar 3.7 <i>Browser</i> paling sering digunakan oleh pengguna .....	24
Gambar 3.8 Asosiasi warna berdasarkan usia dewasa di <i>United States</i> .....	25
Gambar 3.9 Grafik Penggunaan <i>Website Template Generator</i> .....	25
Gambar 3.10 Grafik Penggunaan Situs <i>Website Template Generator</i> .....	26
Gambar 3.11 <i>Textarea</i> sebagai <i>output generate source code</i> .....	27
Gambar 3.12 Fitur <i>preview</i> menampilkan hasil <i>output</i> tampilan website.....	27
Gambar 3.13 Fitur manajemen <i>user</i> dan <i>template</i> .....	28
Gambar 3.14 Fitur <i>export to ZIP</i> .....	28
Gambar 3.15 <i>Interface</i> website ditampilkan berupa <i>frameset</i> .....	29
Gambar 3.16 Navigasi <i>menu</i> yang ditampilkan <i>full width</i> .....	29

Gambar 3.17 Konfigurasi dalam bentuk <i>tabs</i> .....	30
Gambar 3.18 Konfigurasi ditampilkan dalam bentuk <i>accordion</i> .....	30
Gambar 3.19 Tampilan <i>output generate source code</i> dalam bentuk <i>tabs</i> .....	27
Gambar 3.20 Fitur <i>preview</i> ditampilkan dalam satu halaman.....	31
Gambar 3.21 Fitur <i>preview</i> ditampilkan pada halaman berbeda.....	31
Gambar 3.22 Fitur <i>preview</i> ditampilkan pada halaman <i>pop up</i> .....	31
Gambar 3.23 Fitur <i>preview</i> yang langsung ditampilkan secara <i>live</i> .....	32
Gambar 3.24 Fitur <i>preview</i> dengan melakukan klik <i>button preview</i> .....	32
Gambar 3.25 Fitur <i>basic mode</i> .....	32
Gambar 3.26 Fitur <i>advanced mode</i> .....	33
Gambar 3.27 Halaman <i>intro</i> untuk pemilihan <i>mode</i> .....	32
Gambar 3.28 Potongan Kuesioner Evaluasi <i>Prototype</i> Tahap Pertama.....	34
Gambar 3.29 <i>Prototype</i> model pertama .....	35
Gambar 3.30 <i>Prototype</i> model kedua.....	36
Gambar 3.31 <i>Prototype</i> model ketiga .....	37
Gambar 3.32 Grafik pemilihan <i>prototype</i> berdasarkan <i>rating</i> partisipan .....	38
Gambar 3.12 Grafik penilaian terhadap desain <i>prototype</i> tahap kedua .....	39
Gambar 3.13 <i>Mockup</i> halaman <i>Home</i> .....	40
Gambar 3.14 <i>Mockup</i> halaman <i>Create Template</i> .....	40
Gambar 3.15 <i>Mockup</i> halaman <i>Lupa Password</i> .....	41
Gambar 3.16 <i>Mockup</i> halaman <i>Pendaftaran</i> .....	41
Gambar 3.17 <i>Mockup</i> halaman <i>Sitemap</i> .....	42

Gambar 3.18 <i>Mockup</i> halaman <i>Profile Settings</i> .....	42
Gambar 3.19 <i>Mockup</i> halaman <i>Basic Mode</i> .....	43
Gambar 3.20 <i>Mockup</i> halaman <i>Advanced Mode</i> .....	43
Gambar 3.21 <i>Mockup</i> halaman <i>Workspace</i> .....	44
Gambar 4.1 Halaman <i>Home</i> .....	46
Gambar 4.2 Halaman <i>Create Template</i> .....	47
Gambar 4.3 Halaman <i>Lupa Password</i> .....	48
Gambar 4.4 Halaman <i>Pendaftaran</i> .....	49
Gambar 4.5 Halaman <i>Sitemap</i> .....	50
Gambar 4.6 Halaman <i>Profile Settings</i> .....	51
Gambar 4.7 Halaman <i>Basic Mode</i> .....	52
Gambar 4.8 Halaman <i>Advanced Mode</i> .....	53
Gambar 4.9 Halaman <i>Workspace</i> .....	54
Gambar 4.10 Contoh Skenario 1 – <i>Basic Mode (Non Login)</i> .....	56
Gambar 4.11 Potongan Kuesioner <i>Ease of Learning</i> .....	57
Gambar 4.12 Grafik Analisa Data hasil kuesioner untuk partisipan belum pernah menggunakan <i>Website Template Generator</i> .....	59
Gambar 4.13 Grafik Analisa Data hasil kuesioner untuk partisipan sudah pernah menggunakan <i>Website Template Generator</i> .....	60
Gambar 4.14 Grafik perbandingan untuk partisipan belum pernah dan sudah pernah menggunakan <i>Website Template Generator</i> .....	61



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi saat ini sudah sangat pesat. Banyak sekali program ataupun aplikasi yang tersebar di dunia *Internet* baik berupa *web based* ataupun *desktop based*. Setiap program memiliki beberapa fitur yang ditawarkan, contoh pada program *web based* yaitu pembuatan website Akademik atau website Universitas. Dalam hal ini setiap *web programmer* tentunya memiliki cara khusus untuk membuat sistemnya sebaik mungkin agar *user* dapat menggunakan website tersebut dengan nyaman dan mudah digunakan.

Namun ada kalanya setiap website yang dibuat dengan sistem yang sangat baik, malah membuat seorang *user* menjadi bingung untuk menggunakan website tersebut, maka seorang *web programmer* tersebut membutuhkan seorang *web desainer* agar websitenya dapat dengan mudah dan nyaman digunakan untuk orang awam sekalipun. Menurut Galitz (2007) dalam bukunya yang berjudul '*The Essential Guide to User Interface Design*' menyebutkan bahwa desain yang baik mempunyai banyak keuntungan, salah satunya adalah dapat mempercepat pembelajaran terhadap *interface* aplikasi tersebut.

Masalah yang sering dialami *web programmer* dalam pembuatan website adalah pada pembagian *salary* dan efektivitas pengerjaan website. Dengan adanya masalah tersebut maka dari itu penulis membuat sebuah program berbasis website yang berfungsi sebagai *template generator*. *Template generator* ini nantinya diharapkan akan dapat membantu para *web programmer* dalam menyelesaikan proyeknya. Disamping masalah tata letak *layout* yang kurang nyaman dilihat, seringkali *user* mengeluhkan sebuah website diakses terlalu lama sehingga beberapa *user* menjadi bosan menunggu dan akhirnya menutup browser-nya. Apabila hal itu terjadi dan semua *user* berpikir demikian, maka pengunjung website kita akan berkurang bahkan menjadi sepi. Maka dari itu penulis

melakukan sebuah penelitian agar terjadi keseimbangan antara kegunaan sistem, kemudahan menggunakan sistem, kemudahan belajar sistem dan kepuasan pengguna dalam menggunakan website *template generator*.

Seiring perkembangan teknologi, CSS (*Cascading Sytlesheet*) 3 hadir untuk mempercantik sebuah halaman website sehingga tampak lebih nyaman dilihat. Dengan adanya penelitian terhadap *user* dalam pembuatan *template generator* ini diharapkan dapat mempermudah para *web programmer* dan dapat diterapkan dalam pembuatan proyek websitenya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Alasan penulis melakukan penelitian terhadap judul ini adalah karena untuk memberikan alternatif solusi terhadap *web programmer* apabila jika *web programmer* mendapat sebuah proyek pembuatan website, maka *web programmer* tersebut tidak perlu pusing memikirkan desain *template*, melainkan dapat menggunakan program website *template generator* untuk merancang *template website*.

Berdasarkan buku berjudul "*Measurement The User Experience*" yang ditulis oleh Tullis & Albert (2008), masalah yang akan dibahas penulis dalam penelitian ini antara lain :

- a. Apakah dengan menggunakan metodologi *prototyping* hasil rancangan *template generator* akan sesuai dengan harapan *user* ?
- b. Seberapa jauh tingkat kemudahan belajar (*ease of learning*) bagi *user* dalam merancang *template website* menggunakan website *template generator* ?
- c. Seberapa jauh tingkat kemudahan penggunaan (*ease of use*) bagi *user* dalam merancang *template website* menggunakan website *template generator* ?
- d. Seberapa jauh tingkat kepuasan (*satisfaction*) bagi *user* dalam merancang *template website* menggunakan website *template generator* ?
- e. Seberapa jauh tingkat kegunaan (*usefulness*) website *template generator* bagi *user* ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memberikan batasan masalah untuk sistem yang akan dibuat sebagai berikut :

- a. Penulis menyediakan 6 *template* yang sudah disediakan dalam *basic mode*.
- b. Fitur yang disediakan adalah *basic mode* dan *advanced mode*. *Basic mode* adalah mode yang ditujukan untuk *user* awam dan cenderung tidak perfeksionis, yang berisikan 6 *template* yang sudah disediakan, sedangkan *advanced mode* adalah *mode* yang ditujukan untuk *user* menengah ahli dan cenderung perfeksionis dalam pembuatan desain *template* website, yang berisikan beberapa pilihan *selector* untuk membuat sebuah *template* website sesuai keinginan *user* (*web programmer*).
- c. Program ini membantu *web programmer* dalam pembuatan tampilan (desain) web dan tidak melibatkan keamanan.
- d. Partisipan yang direkrut penulis adalah mahasiswa Teknik Informatika dan Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) yang telah mengambil matakuliah Pemrograman Web atau sejenisnya.
- e. Jumlah partisipan untuk pengumpulan data kuesioner 1 sampai 3 adalah sejumlah 31 orang.
- f. Jumlah partisipan untuk pengujian sistem adalah sejumlah 20 orang yang terbagi dua kelompok, yaitu kelompok partisipan yang belum pernah menggunakan website *template generator* dan yang sudah pernah menggunakan website *template generator*.
- g. Program website *template generator* ini dapat berjalan dengan lancar apabila pada browser yang digunakan telah di *enable javascript*.

### 1.4 Hipotesis

Dalam penelitian ini penulis memberikan hipotesa bahwa dengan adanya pembuatan *template generator* menggunakan pendekatan metodologi *prototyping* maka akan mempermudah bagi *user* dalam merancang sebuah *template website*.

## 1.5 Tujuan

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Diharapkan website *template generator* dapat memudahkan *user* dalam pembuatan *template website*.
- b. Untuk menerapkan metodologi *prototyping* dalam perancangan *template generator*.

## 1.6 Metodologi

### a. Metode Pengumpulan Data

- **Kuisoner**

Melalui metode kuisoner yang ditujukan kepada beberapa partisipan (*web programmer*) untuk mendapatkan informasi pendukung dan perancangan *prototype* agar dapat membantu penyelesaian website *template generator*.

### b. Metode Pengembangan Sistem

- **Studi Literatur**

Berdasarkan referensi yang membantu pemahaman penulis mengenai website *template generator*, penulis menambahkan beberapa bahan studi literatur yang dapat digunakan sebagai referensi perancangan website *template generator*.

- **Prototyping**

Penulis merancang *prototype* yang didapatkan dari hasil kuisoner kebutuhan *user*, penulis selesai melakukan perancangan dan perbaikan *prototype* hingga sebagian besar *user* mendapatkan desain sesuai yang diinginkan.

### c. Metode Evaluasi & Testing

- **Kuisoner**

Pada tahap evaluasi penulis melakukan pengujian menggunakan kuisoner terhadap beberapa partisipan untuk mengetahui seberapa mudah *user* dalam menggunakan website *template generator* dalam merancang sebuah website.

- **Observasi menggunakan skenario yang sudah ditentukan**

Penulis melakukan pengujian dengan merancang sebuah skenario yang diujikan terhadap beberapa partisipan, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah *user* menggunakan website *template generator*.

## 1.7 **Sistematika Penulisan**

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Pendahuluan disusun dengan sistematika seperti berikut: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Spesifikasi Sistem, Hipotesis, Tujuan, Metodologi yang dipakai dalam penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan Pustaka terdiri dari 2 sub bagian yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori.

### **BAB 3: PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memuat tiga hal pokok, yaitu:

- Bahan dan Alat: dalam sub bagian ini berisi bahan dan alat/platform/media yang digunakan dalam riset.
- Variable dan data: dalam sub bagian ini berisi variabel serta data yang digunakan, termasuk kisaran, satuan dan sifat data atau parameter tersebut.
- Cara perancangan simulasi atau perencanaan yang akan dilakukan.
- 

### **BAB 4: IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM**

Bab ini memuat hasil riset, implementasi serta analisisnya secara mendetail.

## **BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian.

©UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan sistem bab 3 dan implementasi serta analisis sistem bab 4, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menerapkan pendekatan metode *prototyping* pada Website *Template Generator* maka didapatkan antarmuka yang berguna (*usefulness*), mudah digunakan (*ease of use*), mudah dipelajari (*ease of learning*) dan nyaman digunakan (*satisfaction*) bagi pengguna.
2. Pengguna yang belum pernah menggunakan website *template generator* cenderung lebih setuju bahwa sistem website *template generator* berguna (*Usefulness*) daripada partisipan yang sudah pernah menggunakan sistem website *template generator* yaitu sebesar 72% dan sebesar 64% untuk partisipan yang sudah pernah menggunakan.
3. Pengguna yang sudah pernah menggunakan website *template generator* cenderung lebih mudah menggunakan (*Ease of Use*) yaitu sebesar 60% daripada yang belum pernah menggunakan website *template generator* yaitu sebesar 54%.
4. Pengguna yang sudah pernah menggunakan website *template generator* cenderung lebih mudah mempelajari (*Ease of Learning*) yaitu sebesar 74% daripada yang belum pernah menggunakan website *template generator* yaitu sebesar 54%.
5. Pengguna yang belum pernah menggunakan Website *Template Generator* cenderung lebih tertarik dan ingin menggunakan kembali (*Satisfaction*) Website *Template Generator*, hal ini dapat dilihat dari hasil analisa pada matrik *Satisfaction* yaitu sebesar 80% untuk pengguna yang belum pernah menggunakan dan sebesar 73% untuk

pengguna yang sudah pernah menggunakan website *template generator*.

## 5.2 Saran

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan sistem dan perbaikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Sistem pembuatan *template website* yang dibuat oleh penulis menggunakan konfigurasi dengan cara mengisi input pada tab konfigurasi. Hal ini membuat tampilan tab konfigurasi terlihat kompleks. Untuk mengatasi hal ini, maka dibutuhkan perbaikan konfigurasi pembuatan *template* agar terlihat minimalis yaitu dengan menggunakan sistem *drag & drop*.
2. Dengan semakin berkembangnya mobilitas pengguna yang menuntut pengguna berpindah dari suatu daerah ke daerah lain, namun harus tetap menyelesaikan pekerjaan membuat website, maka penulis mempunyai ide agar program ini dapat dikembangkan menjadi berbasis *collaboration template generator* yang memungkinkan antar pengguna dapat saling *share template* website yang dibuat dan dapat saling membuat *template* website dalam waktu yang bersamaan (*realtime*) dengan berbasis online. Hal ini akan sangat membantu bagi pengguna yang mempunyai tingkat mobilitas yang tinggi.
3. Dengan kurangnya pengalaman pengguna dalam penggunaan website *template generator*, maka membuat sebagian pengguna merasa bingung dalam menggunakan sistem. Hal ini dapat diatasi dengan menambahkan tutorial berupa video.
4. Program ini dapat dikembangkan untuk versi *mobile* sehingga pengguna dapat membuat *template* website untuk *mobile* dengan mudah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Beaird, J. (2007). *The Principles of Beautiful Web Design*. Australia: SitePoint Pty. Ltd.
- Budd, A., Moll, C., and Collison, S. (2006). *CSS Mastery: Advanced Web Standart Solutions*. New York: Springer-Verlag
- Celik, T., Lilley, C., & David, B.L. (2011). *CSS Color Module Level 3*. Diakses 20 Januari 2013, dari <http://www.w3.org/TR/2011/REC-css3-color-20110607/>
- Ewawan. (2010). *Pengertian Desain Web*. Diakses 1 Februari 2013, dari <http://ewawan.com/pengertian-desain-web.html>
- Fatmawati, A. (2010). *Sistem Informasi Kesehatan Melalui Metode Prototyping Sebagai Solusi Dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Keperawatan Di Rumah Sakit*. Jakarta: Universitas Indonesia. Diakses tanggal 26 Mei 2013 dari <http://www.fik.ui.ac.id/pkko/files/tugas%20UAS%202010%20-%20Copy.pdf>
- Freeman, E., Freeman, E. (2006). *Head First HTML with CSS and XHTML*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Galitz, W.O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Canada: Wiley Publishing, Inc
- Ginancar, D., Slamet, C., Gunadhi, E. (2012). *Perancangan Web Jejaring Sosial Penelusuran Alumni Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Diakses tanggal 26 Mei 2013 dari <http://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algorithm/article/download/12/12>
- Kalbach, J. (2007). *Designing Web Navigation*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc
- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability, Second Edition*. California: New Riders.

- Rubin, J., Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Canada: Wiley Publishing, Inc
- Sue, V.M., Ritter, L.A. (2007). *Conducting Online Survey*. California: Sage Publications, Inc
- Tullis, T., Albert, W. (2008). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Burlington: Morgan Kaufmann
- Tundjungsiari, V.(2008). Aplikasi Klinik Kesehatan Online Berbasis Web.Jakarta Pusat: Fakultas Teknologi Informasi Universitas YARSI. Diakses tanggal 26 Mei 2013 dari [http://iatt.kemenperin.go.id/tik/fullpaper/fullpaper115\\_Vitri\\_Tundjungsiari\\_univ\\_YARSI.pdf](http://iatt.kemenperin.go.id/tik/fullpaper/fullpaper115_Vitri_Tundjungsiari_univ_YARSI.pdf)
- Warfel, T.Z. (2009). *Prototyping: A Practitioner's Guide*. New York: Rosenfeld Media, LLC
- Yudanti, M.P.(2012). *Rancang Bangun Situs Online Menggunakan Metode User-Centered-Design*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana. Diakses pada tanggal 25 Mei 2013 <http://sinta.ukdw.ac.id/sinta/resources/sintasrv/nim/22084410>