

**PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA
MENGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN***

Skripsi



oleh:

Yoshi Dharman

71140069

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2019

**PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA
MENGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN***

Skripsi



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

Disusun oleh

Yoshi Dharman

71140069

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN

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, 17 Juni 2019



YOSHI DHARMAN
71140069

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA
MENGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED
DESIGN
Nama Mahasiswa : YOSHI DHARMAN
N I M : 71140069
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 17 Juni 2019

Dosen Pembimbing I



Yuan Lukito, S.Kom., M.Cs.

Dosen Pembimbing II



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

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN

Oleh: YOSHI DHARMAN / 71140069

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 12 Juni 2019

Yogyakarta, 17 Juni 2019
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Yuan Lukito, S.Kom., M.Cs.
2. Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D
3. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
- 4.



Dekan



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

Ketua Program Studi



(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Tuhan, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karena berkat dan rahmatNya juga, penulis mendapatkan pelajaran yang baik agar dapat menggunakan ilmu di dunia Informatika dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan kali ini juga, penulis memberikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah mendukung penulisan penelitian ini, antara lain:

1. Bapak Yuan Lukito, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu dan perhatiannya untuk membimbing dalam penulisan dan saran pada penelitian ini
2. Bapak Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu dan perhatiannya pada penulis untuk berkonsultasi serta memberi banyak saran pada penelitian ini
3. Ibu Ignatia Dhian EKR., S.Kom., M.Eng. yang pernah menjadi dosen pembimbing II yang memberikan perhatiannya untuk membimbing pada penelitian ini
4. Kedua orangtua penulis yaitu Bapak Harman., Ibu Li Jie dan Kakak Cindy Harman yang telah memberikan dukungan, semangat, dan nasehat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Teman-teman seperjuangan, Andre, Peter, Daniel, Tibi, Erwin, Budi, Risan dan Ricky yang telah menemani dan membantu penulis untuk membuat penulisan ini
6. Beberapa workspace di Jogjakarta yang telah menyediakan tempat untuk penulis dapat mengerjakan skripsi.
7. Pihak-pihak yang tidak dapat Saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penelitian ini.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penelitian dan dalam penulisan atau pengembangan website. Semoga penelitian ini, dapat bermanfaat bagi penelitian orang lain dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang teknologi informasi.

Yogyakarta, Mei 2019

Penulis

©UKDWN

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat, kasih dan pertolongan yang Ia berikan, penulis dapat menyelesaikan pembuatan website dan laporan tugas akhir dengan judul “*PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN*” dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan ini, penulis bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penelitian dan dalam penulisan atau pengembangan website. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata penulis memohon maaf apabila dalam penulisan laporan ini, ada kalimat yang kurang berkenan. Semoga hasil dari pengerjaan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 21 Mei 2019

Penulis

INTISARI

PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA MENGGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN*

Indonesia memiliki beberapa perusahaan besar yang masuk dalam jasa penayangan film-film atau yang sering disebut bioskop, salah satunya adalah cinemaxx. Perusahaan tersebut membangun sebuah *website* untuk memudahkan pengguna dalam mencari sebuah informasi film hingga melakukan pemesanan sebuah tiket bioskop. Akan tetapi penggunaan *website* cinemaxx masih sulit digunakan. Banyak faktor desain yang mempengaruhi kesulitan pengguna dalam mengakses website cinemaxx, seperti tata letak layout, navigasi dan lain - lain.

Karena *website* cinemaxx masih sulit untuk digunakan, penelitian ini meredesain *website* cinemaxx untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan. Dengan berfokus untuk mencapai tujuan, digunakanlah metode *goal directed design* dengan harapan pengunjung website cinemaxx menjadi lebih puas dalam penggunaannya untuk mendapatkan tujuan yang dibutuhkan.

Penelitian ini melakukan pengujian tingkat *usability* yang mencakup 3 faktor. 3 faktor tersebut adalah *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Hasil pengujian ini mendapatkan peningkatan dari desain sebelumnya. *Effectiveness* mendapatkan peningkatan dari 36% menjadi 80%, *efficiency* mendapatkan peningkatan dari 18% menjadi 63% dan *Satisfaction* meningkat dari 54% menjadi 77.5%.

Kata Kunci: Website, Goal Directed Design, Usability, Bioskop

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	v
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	8
2.2.1. Obyek Penelitian	8
2.2.2. Goal Directed Design	8
2.2.3. Usability Testing	11
2.2.4. SUS (System Usability Scale)	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	16
3.1. Analisis Kebutuhan Penelitian	16
3.1.1. Perangkat Lunak	16

3.1.2. Perangkat Keras	16
3.2. Tahapan Penelitian	16
3.3. Research.....	17
3.3.1. Observasi Situs Sejenis	18
3.3.2. Wawancara	22
3.3.3. Evaluasi <i>Website</i>	23
3.3.4 Analisis Hasil Evaluasi.....	26
3.4. Modeling	35
3.4.1. <i>Identify behavior variable</i>	36
3.4.2. <i>Map interview subjects to behavior variable</i>	36
3.4.3. <i>Identify significant behavior pattern</i>	39
3.4.4. <i>Check for redundancy and complements</i>	41
3.4.5. <i>Expand description of attributes and behaviors</i>	42
3.5 Requirements.....	42
3.5.1 <i>Creating problem and vision statements</i>	43
3.5.2 <i>Brainstorming</i>	43
3.5.3 <i>Identifying persona expectations</i>	44
3.5.4 <i>Constructing context scenario</i>	45
3.5.5 <i>Identifying requirements</i>	46
3.5.6 <i>Data requirements</i>	47
3.5.7 <i>Functional requirements</i>	48
3.6 Frameworks.....	48
3.6.1 Kerangka desain.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM	61
4.1. Implementasi Sistem (Refinement)	61
4.1.1 Implementasi Website Antarmuka.....	61
4.2. Evaluasi <i>Website</i> Cinemaxx Baru	76
4.2.1. Analisis Hasil Evaluasi.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2 Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN A SOURCE CODE PROGRAM.....	A-1
LAMPIRAN B KUESIONER PERSONA	B-1
LAMPIRAN C KUESIONER PENGUJIAN.....	C-1
LAMPIRAN D KARTU KONSULTASI	D-1

©UKDWN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Metode <i>Goal directed Design</i>	8
Gambar 2.2 Kuesioner SUS.	13
Gambar 2.3 Skor SUS menurut Bangor, Kortum dan Miller (2009).....	15
Gambar 3.1 Diagram alur tahapan penelitian.	17
Gambar 3.2 <i>Website</i> cinemaxx.	18
Gambar 3.3 <i>Website</i> cinema 21.	18
Gambar 3.4 <i>Website</i> CGV.	19
Gambar 3.5 <i>Website</i> Bookmyshow.....	19
Gambar 3.6 Fitur <i>Search</i> pada <i>website</i> Bookmyshow, CGV, Cinema 21.	21
Gambar 3.7 Fitur <i>Quick Tickets</i> pada <i>website</i> cinemaxx.	21
Gambar 3.8 Pemesanan tiket Bookmyshow, CGV, Cinema 21, Cinemaxx.	21
Gambar 3.9 Promo Bookmyshow, CGV, Cinema 21, Cinemaxx.	22
Gambar 3.10 Login Bookmyshow, CGV, Cinema 21, Cinemaxx.	22
Gambar 3.11 Penggunaan internet dalam sehari	37
Gambar 3.12 Intensitas pembelian tiket melalui <i>website</i> bioskop.....	37
Gambar 3.13 Tujuan dalam mengakses <i>website</i> bioskop.....	38
Gambar 3.14 Faktor <i>Website</i>	38
Gambar 3.15 <i>Identify person</i>	39
Gambar 3.16 <i>Homepage</i>	50
Gambar 3.17 Halaman <i>Ticket</i>	51
Gambar 3.18 Halaman <i>Ticket by movie</i>	52
Gambar 3.19 Halaman <i>Ticket by location</i>	53
Gambar 3.20 Halaman <i>Seat layout</i>	54
Gambar 3.21 Halaman <i>Order Confirmation</i>	55
Gambar 3.22 Halaman <i>Movie</i>	56
Gambar 3.23 Tampilan Cinema.....	57
Gambar 3.24 Tampilan <i>News & Promotion</i>	58
Gambar 3.25 Tampilan informasi film	59
Gambar 3.26 Tampilan informasi promo	60

Gambar 4.1 Halaman <i>homepage</i> baru.....	61
Gambar 4.2 Fitur <i>Quick Ticket</i> lama (kiri) dan baru (kanan).....	62
Gambar 4.3 Fitur <i>Movies</i> lama (kiri) dan baru (kanan)	63
Gambar 4.4 Halaman <i>Tickets</i> lama.....	64
Gambar 4.5 Halaman <i>Tickets</i> baru.....	64
Gambar 4.6 <i>Search by Movie</i> lama.....	65
Gambar 4.7 <i>Search by Movie</i> baru	66
Gambar 4.8 <i>Search by Location</i> lama.....	67
Gambar 4.9 <i>Search by Location</i> baru	67
Gambar 4.10 Halaman <i>Seat Layout</i> lama.....	68
Gambar 4.11 Halaman <i>Seat Layout</i> baru	68
Gambar 4.12 Halaman <i>Order Confirmation</i> lama.....	69
Gambar 4.13 Halaman <i>Order Confirmation</i> baru	69
Gambar 4.14 Halaman <i>Movie</i> lama	70
Gambar 4.15 Halaman <i>Movie</i> baru.....	70
Gambar 4.16 Halaman <i>schedule</i> lama	71
Gambar 4.17 Halaman cinema lama.....	71
Gambar 4.18 Halaman cinema baru	72
Gambar 4.19 Halaman <i>News & Promotion</i> lama (kiri) dan baru (kanan)	73
Gambar 4.20 Halaman informasi film lama.....	74
Gambar 4.21 Halaman informasi film baru	74
Gambar 4. 22 Halaman informasi promo lama	75
Gambar 4.23 Halaman informasi promo bar.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pernyataan SUS.....	13
Tabel 3.1 Fitur Bioskop	20
Tabel 3.2 Hasil Task 1	26
Tabel 3.3 Hasil Task 2	28
Tabel 3.4 Hasil Task 3	29
Tabel 3.5 Hasil Task 4	30
Tabel 3.6 Hasil Task 5	32
Tabel 3.7 Hasil Keseluruhan Task.....	33
Tabel 3.8 Hasil SUS.....	34
Tabel 3.9 Fitur harapan <i>persona</i>	44
Tabel 3.10 Fitur yang dibuat untuk mencapai tujuan user	47
Tabel 4.1 Hasil Task 1	78
Tabel 4.2 Hasil Task 2	80
Tabel 4.3 Hasil Task 3	81
Tabel 4.4 Hasil Task 4	82
Tabel 4.5 Hasil Task 5	83
Tabel 4.6 Hasil Keseluruhan Task.....	85
Tabel 4.7 Hasil 4.7 Hasil SUS.....	86

INTISARI

PERANCANGAN WEB CINEMAXX INDONESIA MENGGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN*

Indonesia memiliki beberapa perusahaan besar yang masuk dalam jasa penayangan film-film atau yang sering disebut bioskop, salah satunya adalah cinemaxx. Perusahaan tersebut membangun sebuah *website* untuk memudahkan pengguna dalam mencari sebuah informasi film hingga melakukan pemesanan sebuah tiket bioskop. Akan tetapi penggunaan *website* cinemaxx masih sulit digunakan. Banyak faktor desain yang mempengaruhi kesulitan pengguna dalam mengakses website cinemaxx, seperti tata letak layout, navigasi dan lain - lain.

Karena *website* cinemaxx masih sulit untuk digunakan, penelitian ini meredesain *website* cinemaxx untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan. Dengan berfokus untuk mencapai tujuan, digunakanlah metode *goal directed design* dengan harapan pengunjung website cinemaxx menjadi lebih puas dalam penggunaannya untuk mendapatkan tujuan yang dibutuhkan.

Penelitian ini melakukan pengujian tingkat *usability* yang mencakup 3 faktor. 3 faktor tersebut adalah *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Hasil pengujian ini mendapatkan peningkatan dari desain sebelumnya. *Effectiveness* mendapatkan peningkatan dari 36% menjadi 80%, *efficiency* mendapatkan peningkatan dari 18% menjadi 63% dan *Satisfaction* meningkat dari 54% menjadi 77.5%.

Kata Kunci: Website, Goal Directed Design, Usability, Bioskop

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang semakin maju membuat masyarakat lebih mudah dan cepat dalam mendapatkan sesuatu informasi secara online. Salah satu informasi yang dicari masyarakat yaitu informasi tentang *entertainment*. *Entertainment* yang dicari masyarakat memiliki bidang yang cukup luas, salah satu dari bidang *entertainment* yang cukup banyak digemari oleh masyarakat adalah sebuah sarana hiburan dari sebuah film, di mana pengunjung harus mengunjungi bioskop untuk mengetahui jadwal penayangan film. Dengan adanya internet, maka pengunjung dapat mencari sebuah informasi dengan menggunakan *browser* untuk menelusuri sebuah *website*. Melalui *website*, pihak bioskop dapat memberikan informasi film yang ditayangkan serta jadwal-jadwalnya sehingga untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan pengunjung tidak perlu lagi datang ke bioskop.

Indonesia memiliki beberapa perusahaan besar yang masuk dalam jasa penayangan film-film atau yang sering disebut bioskop, salah satunya adalah cinemaxx. Perusahaan tersebut membangun sebuah *website* untuk memudahkan user dalam mencari sebuah informasi film hingga melakukan pemesanan sebuah tiket bioskop. Akan tetapi penggunaan *website* cinemaxx masih sulit untuk digunakan. Hal ini telah dibuktikan oleh peneliti dari hasil survei kuesioner terhadap 44 orang yang berumur 18 sampai 26 dan pernah menggunakan *website* bioskop. Berdasarkan hasil dari survei kuesioner terhadap *website* bioskop yang masih sulit untuk digunakan bagi *user* dalam segi fungsi maupun desain, terdapat 10 orang yang menjawab *website* cinema 21, 13 orang yang menjawab *website* CGV, dan 21 orang yang menjawab *website* cinemaxx. Dari hasil survei tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *website* cinemaxx merupakan *website* yang paling sulit untuk digunakan. Banyak faktor desain yang mempengaruhi kesulitan *user*

dalam mengakses *website* cinemaxx, seperti tata letak layout, navigasi dan lain - lain.

Desain dari *User Interface* merupakan penghubung antara interaksi *user* dengan komputer, sehingga desain yang baik dapat membantu *user* dalam penggunaannya. Untuk dapat membantu *user* dalam penggunaannya, diperlukan tujuan dari *user* tersebut. Menurut Williams (2009), *Goal Directed Design (GDD)* adalah metode perancangan yang berfokus pada tujuan dari *user*. Untuk mengetahui tujuan dari *user* tersebut diperlukan beberapa tahap yang harus dilakukan. Tahapan ini berguna untuk mempermudah desainer mengetahui kebutuhan dan keinginan dari *user*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa *website* cinemaxx masih sulit untuk digunakan sehingga diperlukan perancangan ulang pada *website* cinemaxx menggunakan metode *Goal Directed Design*. Dengan berfokus pada tujuan yang ingin dicapai, penulis berharap dengan menerapkan metode *goal directed design* ini maka pengunjung *website* cinemaxx menjadi lebih puas dalam penggunaannya untuk mendapatkan tujuan yang dibutuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana hasil analisis tingkat *usability* dari perancangan ulang tampilan *website* cinemaxx menggunakan metode *goal directed design*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian dibatasi pada kota Yogyakarta.

2. Penulis berfokus terhadap *front-end website* cinemaxx dan mengubah halaman yang memiliki masalah.
3. *Website* yang dibuat berbasis desktop pada ukuran 1920 x 1080 pixel.
4. Hasil dari penelitian ini untuk saran perkembangan *website* cinemaxx.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian adalah untuk merancang ulang *website* cinemaxx dengan metode *goal directed design* agar dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian adalah dapat membantu pengunjung *website* cinemaxx dalam mendapatkan tujuannya dengan mudah dan lebih efisien.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan sebagai langkah-langkah untuk pemecahan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Research*

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap *user*. Hal ini dilakukan penulis untuk mendapatkan hasil data bersifat kualitatif.

2. *Modeling*

Pada tahap ini penulis menganalisis data berdasarkan hasil *research* untuk menentukan persona. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan *user*.

3. *Requirement*

Pada tahap ini penulis akan menganalisis tujuan dan kebutuhan *user* berdasarkan persona yang telah ditentukan. Tahap ini bertujuan untuk membangun scenario yang didasarkan pada tujuan dan kebutuhan *user*.

4. *Framework*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan konsep awal berdasarkan skenario yang sudah disusun. Tahap ini menghasilkan gambaran dari konsep desain yang stabil berbentuk *prototype*.

5. *Refinement*

Tahap ini melanjutkan tahap *framework* untuk dilakukan proses penyempurnaan desain menggunakan bahasa pemrograman PHP yang berbasis *website*.

6. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti akan menggunakan kuesioner SUS sebagai parameter penilaian untuk *usability website*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan oleh peneliti untuk mengerjakan laporan tugas akhir ini sesuai dengan ketentuan dari buku panduan penulisan tugas akhir. Peneliti akan dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

Bab 1: Pendahuluan

Pada bab pertama, peneliti membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang dicapai peneliti dan metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Bab 2: Tinjauan Pustaka

Pada bab kedua, peneliti menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada tinjauan pustaka berisi beberapa penelitian yang serupa dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan landasan teori berisi dasar teori-teori yang digunakan dan mendukung penelitian yang dibuat oleh peneliti.

Bab 3 : Perancangan Sistem

Pada bab ketiga, peneliti menjelaskan mengenai perancangan sistem yang akan dibuat. Bab ini terdiri dari bagaimana tahapan-tahapan pembangunan sistem, rancangan data pelatihan, rancangan sistem, serta rancangan pengujian dari sistem.

Bab 4: Implementasi dan Analisis Sistem

Pada bab keempat, peneliti menjelaskan mengenai hasil implementasi yang telah dilakukan. Hasil yang akan didapatkan dapat berupa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan dari hasil tersebut, peneliti juga akan menganalisis hasil penelitian.

Bab 5: Kesimpulan

Pada bab kelima, peneliti menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil maupun analisa penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dan saran. Kesimpulan berisi tentang hasil keseluruhan yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung. Sedangkan saran dapat berupa sesuatu hal yang dapat dikembangkan dari penelitian yang telah dilakukan untuk penelitian yang akan mendatang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan langkah yang telah dilakukan menggunakan metode *Goal Directed Design* terhadap *website* cinemaxx, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan metode *goal directed design* pada *website* cinemaxx memberikan hasil yang lebih baik dari desain sebelumnya.
2. Hasil dari *usability testing* pada *website* cinemaxx yang telah didesain ulang mengalami peningkatan dalam kegunaannya terhadap pengunjung *website* cinemaxx. Tingkat *Effectiveness* meningkat dari 36% menjadi 80%, tingkat *Efficiency* meningkat dari 18% menjadi 63%. Tingkat kepuasan atau *satisfaction* atau kepuasan pengguna yang didapat dari kuesioner *System Usability Scale* juga mengalami peningkatan, dengan hasil awal 54% menjadi 77.5% yang termasuk dalam kategori *acceptable* dengan rating *good*.
3. Pengujian pada *website* cinemaxx lama masih kurang efektif dikarenakan data tersebut online dan membutuhkan koneksi internet yang berpengaruh pada kecepatan pengaksesan setiap page dalam menampilkan datanya.

5.2 Saran

Dari penelitian yang dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai penelitian selanjutnya yaitu :

1. Pengujian terhadap *website* cinemaxx asli, lebih baik dibuat sebuah *website* tiruan dengan data lokal untuk mengatasi pengaruh internet terhadap pengaksesan setiap page dan pengujian yang lebih akurat.
2. Dilakukannya penelitian lebih lanjut terhadap fitur *search* untuk memperluas hasil uji terhadap *website* bioskop cinemaxx.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). Rekomendasi *User Interface* Pada *Website* Dikti Menggunakan Metode *Goal Directed Design*. *e-Proceeding of Engineering*, 5063-5069.
- Albert, B., & Tullis, T. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics 2nd Edition*. Massachusetts(US): Morgan Kaufmann.
- Ashshidhiqi, G. B. (2015). Rekomendasi rancangan Information Architecture *Website* Institusi Pendidikan Tinggi. *e-Proceeding of Engineering*, 2(2), 6155-6164.
- Babich, N. (2018, April 18). *7 Basic Rules for Button Design*. Diakses 29 April, 2019, dari UX Planet: <https://uxplanet.org/7-basic-rules-for-button-design-63dcd5676b4>
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574-594.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 29-40.
- Charlton, G. (2012, November 12). *Search box placement: examples and best practices*. Diakses 17 Januari, 2019, dari Econsultancy: <https://econsultancy.com/search-box-placement-examples-and-best-practices/>
- Connie. (2019, June 3). *How to Choose a Good Color Scheme For Your Website*. Diakses 6 Juni, 2019, dari Website Builder Expert: <https://www.websitebuilderexpert.com/designing-websites/how-to-choose-color-for-your-website/>
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. USA: Wiley Publishing.
- Harnis, A. I., Az-zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2018). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Mahasiswa untuk Orang Tua Mahasiswa

Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11).

Mifsud, J. (2015, June 22). *Usability Metrics - A Guide TO Quantify The Usability Of Any System*. Diakses 14 Maret, 2018, dari USABILITYGEEK: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>

Munaiseche, C. (2012). *Pengujian Web Aplikasi Dss Berdasarkan Pada Aspek Usability (Vol.8)*. Orbith.

Prasojo, V. S. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom University. *e-Proceeding of Engineering*, 2(3), 7791-7798.

Saleem, N. (2012, August 11). *How Colors Can Help and Harm Your Website*. Diakses 9 Juni, 2019, dari instantShift: <http://www.instantshift.com/2012/08/11/how-colors-can-help-and-harm-your-website/>

Sauro, J. (2011, February 2). *Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)*. Diakses 14 Maret, 2018, dari <https://measuringu.com/sus/>

Suwarto, D. H. (2016). Analisis Segmentasi Penonton Bioskop Yogyakarta. *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi* 46(2), 215 - 222.

Tamizharsi, T., Suhasaria, P., Agarwal, A., Manchanda, H., & Jain, H. (2017). A Comprehensive Review of the Bookmyshow Website and System. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, Vol 3, 2454-1362

Utami, W. T. (2015, November 15). *Kategori Umur Menurut Depkes RI*. Diakses 21 September, 2018, dari SCRIBD: <https://www.scribd.com/doc/151484440/Kategori-Umur-Menurut-Depkes-RI>

Williams, A. (2009). User-centered design, activity-centered design, and goal-directed design: a review of three methods for designing web applications. *Proceedings of the 27th Annual International Conference on Design of Communication*.