

**PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN WEBSITE ADOPSI ANJING**

Skripsi



oleh:

**ANDREAS ALVIANTO
71150119**

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

2022

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71150119
Nama : Andreas Alvianto
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan Metode Goal-Directed Design Dalam Perancangan Website Adopsi Anjing

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2022

Yang menyatakan,



(71150119 – Andreas Alvianto)

**PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN WEBSITE ADOPSI ANJING**

Skripsi



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

Disusun oleh

ANDREAS ALVIANTO

71150119

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN WEBSITE ADOPSI ANJING

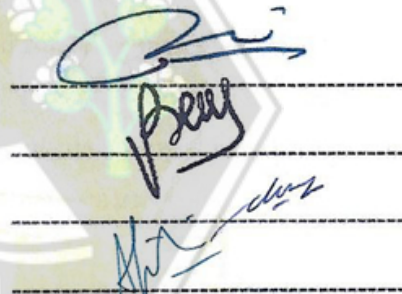
Oleh: ANDREAS ALVIANTO / 71150119

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 20 Juni 2022

Yogyakarta, 4 Juli 2022
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Prihadi Beny Waluyo, SSi., MT.
3. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.
4. Agata Filiana, S.Kom., M.Sc.



Dekan
(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi
(Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN WEBSITE ADOPSI ANJING

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, 4 Juli 2022



ANDREAS ALVIANTO
71150119



HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED
DESIGN DALAM PERANCANGAN WEBSITE
ADOPSI ANJING

Nama Mahasiswa : ANDREAS ALVIANTO

N I M : 71150119

Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366


Semester : Genap

Tahun Akademik : 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 4 Juli 2022

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.


Prihadi Beni Waluyo, SSi., MT.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71150119
Nama : Andreas Alvianto
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan Metode Goal-Directed Design Dalam Perancangan Website Adopsi Anjing

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2022

Yang menyatakan,



(71150119 – Andreas Alvianto)



Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Anonim

Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil

(Pepatah Kuno)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PENERAPAN METODE GOAL_DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN WEBSITE ADOPTI ANJING ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha esa atas segala berkat, rahmat dan penyertaan-Nya yang selalu ada untuk kita semua dan kasih-Nya tidak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Orang tua yang selama ini telah sabar memberi dukungan, dorongan, pengertian, doa selama menempuh studi dan proses penulisan skripsi.
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Kaprodi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
5. Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran dalam membimbing selama penulisan skripsi.
6. Bapak Prihadi Beny Waluyo, SSi., MT. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing selama penulisan skripsi.
7. Ibu Joe Jean selaku pemilik dari Shelter Fortune Life dan juga sebagai ketua komunitas pecinta hewan Animal Lover Jogja yang telah membantu memberikan data sebagai bahan penyusunan skripsi.
8. Dan kepada pihak-pihak yang lain yang telah banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Tuhan Yesus senantiasa

melimpahkan berkat dan kasih-Nya bagi kita semua. Tuhan Yesus Memberkati.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 4 Juli 2022

Andreas Alvianto



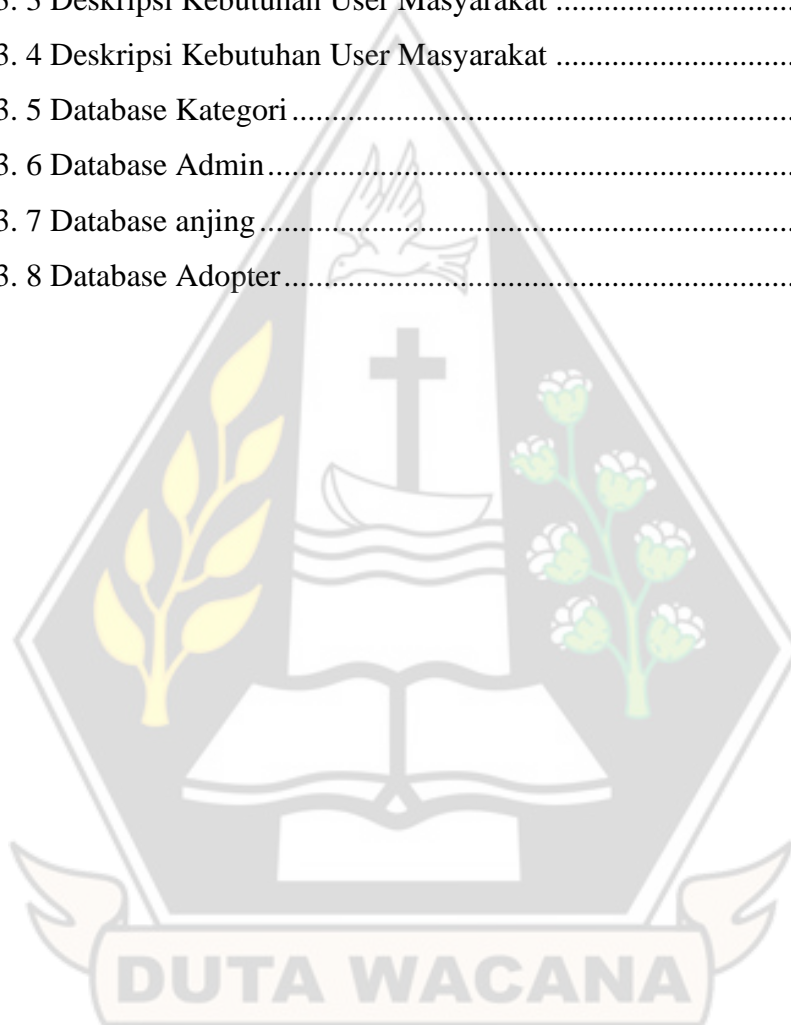
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	7
BAB III	10
METODOLOGI PENELITIAN.....	10
6.1 Analisis Kebutuhan Sistem	10
6.2 Perancangan Penelitian	10

6.2.1	Wawancara.....	11
6.2.2	Modeling.....	11
6.2.3	Requirement.....	13
6.2.4	Framework.....	15
6.2.5	Refinement.....	22
BAB IV.....		28
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		28
7.1	Implementasi.....	28
7.1.1	Research.....	28
7.1.2	Modeling.....	28
7.1.3	Requirement.....	28
7.1.4	Framework.....	29
7.1.5	Refinement.....	29
7.2	Pengujian Sistem.....	36
7.3	Pembahasan.....	40
BAB V.....		41
KESIMPULAN DAN SARAN.....		41
8.1	Kesimpulan.....	41
8.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		42
LAMPIRAN A.....		43
KODE SUMBER PROGRAM.....		43
LAMPIRAN B.....		54
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....		54
LAMPIRAN C.....		55
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....		55
LAMPIRAN D.....		56
Formulir Perbaikan Revisi Skripsi.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 User Masyarakat	12
Tabel 3. 2 User Admin	13
Tabel 3. 3 Deskripsi Kebutuhan User Masyarakat	14
Tabel 3. 4 Deskripsi Kebutuhan User Masyarakat	15
Tabel 3. 5 Database Kategori	16
Tabel 3. 6 Database Admin	16
Tabel 3. 7 Database anjing	17
Tabel 3. 8 Database Adopter	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Utama User Masyarakat.....	30
Gambar 4. 2 Halaman Utama User Admin	30
Gambar 4. 3 Halaman Kategori Anjing	31
Gambar 4. 4 Tombol Edit dan Hapus Data	31
Gambar 4. 5 Halaman Tambah Kategori Anjing	31
Gambar 4. 6 Halaman Anjing User Masyarakat	32
Gambar 4. 7 Tombol Kategori	32
Gambar 4. 8 Halaman Anjing User Admin.....	33
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Data Anjing.....	33
Gambar 4. 10 Tombol Edit dan Hapus Data Anjing	33
Gambar 4. 11 Halaman Detail Anjing.....	34
Gambar 4. 12 Tombol Hubungi Admin	34
Gambar 4. 13 Tombol Adopsi.....	34
Gambar 4. 14 Halaman Formulir Adopsi Anjing	35
Gambar 4. 15 Halaman About US	35
Gambar 4. 16 Halaman Informasi Kontak dan Maps	36
Gambar 4. 17 Pengujian Halaman Utama Masyarakat	36
Gambar 4. 18 Pengujian Halaman Utama Admin.....	37
Gambar 4. 19 Pengujian Halaman Kategori Anjing	37
Gambar 4. 20 Pengujian Halaman Anjing User Masyarakat	38
Gambar 4. 21 Pengujian Halaman Anjing Admin	38
Gambar 4. 22 Pengujian Halaman Detail Anjing.....	39
Gambar 4. 23 Pengujian Halaman Formulir Adopsi.....	39
Gambar 4. 24 Pengujian Halaman About Us	40

INTISARI

PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN WEBSITE ADOPSI ANJING

Oleh
ANDREAS ALVIANTO
71150119

Banyak faktor yang mempengaruhi manusia menelantarkan anjing yang seperti kurangnya rasa tanggung jawab dari manusia itu sendiri sampai masalah ekonomi yang membuat mereka menjadi kurang memperhatikan anjing peliharaannya. Hal tersebut membuat banyak orang membuang atau membiarkan anjing itu pergi dengan sendiri. Hal tersebut membuat organisasi pecinta hewan merasa iba dan peduli dengan nasib kehidupan anjing-anjing tersebut dengan membawa anjing tersebut dan merawatnya. Tetapi saat kondisi pandemi karena COVID 19 ini membuat tempat penampungan(shelter) penuh, dikarenakan tidak bisanya masyarakat mengunjungi shelter sehingga mereka tidak bisa mengadopsi anjing tersebut.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut maka diperlukannya sistem yang dapat menjadi penghubung bagi pihak shelter untuk menyampaikan informasi mengenai anjing yang ada di shelter sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi tersebut tanpa harus mengunjungi shelter. Website dianggap solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan ini karena lebih efisien dalam penggunaannya.

Dalam penelitian ini menghasilkan website yang akan digunakan oleh masyarakat dan pengelola shelter untuk menjadi penghubung untuk proses adopsi anjing. Dengan adanya website ini akan berdampak pada berkurangnya jumlah anjing di shelter sehingga dapat meringankan pengeluaran pengelola shelter.

Kata-kata kunci : *shelter, masyarakat, website, goal directed design*

ABSTRACT

INFORMATION RETRIEVAL SYSTEM FOR JAVA SOURCE CODE REPOSITORY WITH CLASS RELATIONSHIP APPROACH

By

ANDREAS ALVIANTO

71150119

Many factors influence humans to abandon dogs, such as the lack of a sense of responsibility from humans themselves to economic problems that make them pay less attention to their pet dogs. This makes many people throw away or let the dog go alone. This makes animal-loving organizations feel compassion and care for the fate of the dogs' lives by bringing them in and taking care of them. However, during the COVID-19 pandemic, the shelter was full, because people couldn't usually visit the shelter, so they couldn't adopt the dog.

After knowing these problems, we need a system that can be a liaison for the shelter to convey information about the dogs in the shelter so that people can find out the information without having to visit the shelter. The website is considered the most appropriate solution to overcome this problem because it is more efficient in its use.

This research produces a website that will be used by the community and shelter managers to become a liaison for the dog adoption process. With the existence of this website, it will have an impact on reducing the number of dogs in the shelter so that it can reduce the expenses for the shelter manager.

Keywords : *shelter, masyarakat, website, goal directed design*

BAB I

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anjing menjadi salah satu hewan yang paling banyak disukai oleh manusia. Walaupun anjing banyak disukai tetapi masih banyak anjing yang ditelantarkan oleh pemiliknya. Beberapa faktor yang menyebabkan anjing ditelantarkan oleh pemiliknya yaitu karena kurangnya tanggung jawab pemilik dalam memelihara anjing, masalah finansial keluarga, bahkan karena anjing tersebut memiliki masalah kesehatan yang membuat pemilik anjing tersebut enggan untuk merawatnya. (Angelia, Tedjokoesoemo, & Tiaga, 2017) Pemerintah sebenarnya memiliki dasar hukum dengan membuat undang-undang dalam pasal 302 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang mengatur tentang penelantaran dan kekerasan terhadap hewan peliharaan, tetapi hal tersebut tidak membuat masyarakat dan pemerintah peduli terhadap kesejahteraan hidup anjing. Untuk membantu anjing terlantar di Yogyakarta terdapat organisasi pecinta hewan yaitu Animal Lover Jogja.

Organisasi tersebut terbentuk atas kepedulian terhadap anjing – anjing yang ditelantarkan oleh pemiliknya maupun anjing liar yang berada di sekitar Jogja. Biasanya organisasi ini bergerak atas laporan dari masyarakat yang kemudian dilakukannya investigasi lalu anjing tersebut akan dibawa ke tempat penampungan (shelter) yang diberi nama shelter fortune life. Banyaknya anjing terlantar, terbatasnya lahan shelter, dan kurangnya minat masyarakat dalam mengadopsi anjing membuat animal lover jogja tidak bisa banyak membantu dan menolong anjing terlantar. Maka diperlukannya kesadaran masyarakat untuk memilih mengadopsi daripada membeli akan sangat membantu shelter untuk lebih banyak menangani anjing terlantar sehingga mereka dapat dengan cepat diselamatkan.

Kurangnya informasi menjadi salah satu faktor mengapa masyarakat lebih memilih membeli daripada mengadopsi anjing di shelter. Selain itu proses adopsi anjing yang saat ini digunakan oleh shelter masih menggunakan proses manual

dengan calon pengadopsi harus mencari info tentang shelter terlebih dahulu lalu datang ke shelter untuk memulai proses adopsi. Hal tersebut menyebabkan proses adopsi menjadi penghambat dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut maka diperlukannya sistem informasi untuk memfasilitasi proses adopsi anjing di shelter berbasis web yang akan mempermudah proses adopsi anjing menjadi digital agar mempercepat proses adopsi sehingga proses adopsi lebih efisien. Terlebih di masa pandemic COVID-19 ini jumlah pengunjung shelter dibatasi sehingga hal tersebut mempersulit calon adopter dalam melakukan proses adopsi.

Website dianggap solusi yang tepat karena website saat ini merupakan salah satu jenis layanan yang paling banyak digunakan di internet untuk mencari kebutuhan berbagai informasi yang dapat diakses dimana saja tanpa harus menginstall aplikasi. Website juga dinilai sebagai media yang lebih universal yang dapat menjangkau lebih banyak orang. Website yang akan dirancang juga memiliki fitur detail dari anjing yang akan berisi semua informasi dari anjing secara detail agar mempermudah calon adopter dalam menentukan pilihan anjing yang akan di adopsi.

Penelitian ini menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). GDD adalah metode penggunaan aplikasi untuk merancang antarmuka pengguna berdasarkan kebutuhan dan tujuan pengguna. Metode GDD menggunakan 5 tahapan dalam penelitiannya yaitu research, modelling, requirement, framework, dan refinement. Penulis menggunakan metode GDD karena memberikan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna, sehingga pengguna dapat menemukan desain yang lebih mudah digunakan untuk mencapai tujuan mereka..

1.2. Perumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas maka peneliti menjabarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Fitur apa saja yang dibutuhkan pada website adopsi anjing untuk mempermudah menghubungkan antara shelter dengan calon adopter ?

2. Sejauh apa rancangan tampilan website dapat dipahami oleh pengguna dengan pengujian Feng Gui?

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Peneliti berfokus pada desain antarmuka website sebagai penghubung antara shelter dengan masyarakat.
2. Data yang digunakan berasal dari Shelter Fortune Life Jogja.
3. Target dari penelitian ini ditujukan untuk pecinta anjing.

1.4. Tujuan Penelitian

Meneliti seberapa tingkat keberhasilan metode GDD untuk menyelesaikan masalah yang dirumuskan di atas.

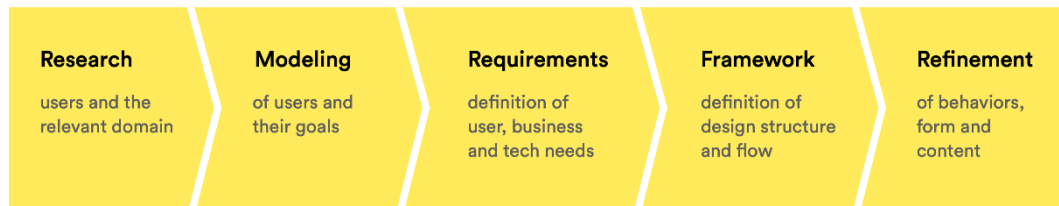
1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan ini yaitu:

1. Mengurangi populasi anjing di shelter, sehingga shelter dapat menangani anjing-anjing terlantar lainnya.
2. Memudahkan shelter mendapatkan adopter untuk anjing.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Goal-Directed Design (GDD)*. Menurut buku Alan Cooper yang berjudul *About Face-The Essentials of interaction Design*, metode Goal-Directed Design adalah metode yang menggabungkan antara teknik etnografi, wawancara, riset, detail pengguna, skenario desain, dan prinsip dan sebuah pola. Pada metode Goal-Directed Design memiliki 5 proses, yaitu



Gambar 1. 1 Metode Goal Directed Design (Sumber : www.neliti.com)

1. *Research*

Proses melakukan pencarian data dengan observasi dan wawancara kepada user untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk membangun *website*.

2. *Modeling*

Proses menentukan user model atau persona secara terperinci yang sebelumnya telah diidentifikasi di tahap *research*. Proses ini untuk memperjelas tujuan dari persona yang berdampak pada desain.

3. *Requirement*

Berfokus pada persona yang sudah ditentukan pada proses *modeling* untuk melakukan analisis data persona dan kebutuhan prioritas kebutuhan pengguna.

4. *Framework*

Proses membuat konsep secara keseluruhan dengan melakukan analisis terhadap *framework* dengan menggunakan alat-alat visual untuk menghasilkan arsitektur dan hierarki dari system sehingga memperlihatkan bagian-bagian sesuai dengan konteks skenario dan menghasilkan konsep desain yang stabil.

5. *Refinement*

Fase ini adalah fase lanjutan dari framework untuk melakukan proses implementasi yang lebih detail pada komponen user interface dan menentukan apakah desain yang dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan user.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penelitian penulis membuat sistematika penulisan yang akan digunakan dalam menulis tugas akhir ini yang akan terbagi menjadi Lima BAB yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan bagian terakhir sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab tinjauan pustaka dan landasan teori berisi uraian tentang tinjauan pustaka yang membahas penelitian serupa yang mendasari penulis melakukan penelitian. Pada bab ini juga berisi uraian tentang landasan teori membahas teori yang mendasari penelitian dilakukan, dan juga terdapat formula yang digunakan untuk mengolah data tentang konsep yang akan digunakan selama penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian berisi tahapan demi tahapan proses yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian uji usabilitas.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan berisi hasil uji usabilitas dan hasil rekomendasi yang didapatkan dari penelitian. Bagian ini menjelaskan rekomendasi apa saja yang dihasilkan dan penjelasan detail perbaikan sistem yang perlu dilakukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab kesimpulan dan saran berisi saran dan kesimpulan yang dapat diberikan setelah penelitian ini selesai dilakukan.

BAB V

5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan hasil perancangan, implementasi dan evaluasi website adopsi anjing adalah sebagai berikut:

1. Pada website adopsi anjing yang telah dibangun terdapat fitur penghubung antara calon adopter dengan shelter antara lain penghubung ke chat whatsapp dan formulir adopsi yang tersedia pada halaman detail anjing.
2. Berdasarkan hasil pengujian tampilan website dengan attention headmap eye tracking maka dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang tersedia menarik perhatian dari pengguna dibuktikan dengan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya.

5.2 Saran

Dalam melakukan penelitian ini penulis memberikan saran untuk dilakukannya pengembangan dari website ini untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki tampilan agar lebih sederhana dan lebih menarik agar sistem website mudah dipahami dan mudah digunakan oleh masyarakat umum.
2. Membuat sistem yang sama dalam versi mobile agar dapat mempermudah pengguna dalam melakukan adopsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Deviani, A. T. (2017). Perancangan Interior Dog Shelter dan Café di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 3, No. 2, , 477-484.*
- dkk, N. (2021). Pembangunan Dashboard untuk Mendukung Analisis Kartu Rencana Studi dan Kartu hasil Studi Mahasiswa. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 15.*
- Maulana, Y. R.-Z. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD) . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer , 3374-3382.*
- Nahdhatuzzahra. Budiman, I. N. (2016). PENERAPAN USABILITY TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENYEBARAN PENYAKIT UNGGAS. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK), 182-194.*
- Sabariah, M. D. (2015). REKOMENDASI USER INTERFACE UNTUK APLIKASI MOBILE SELEKSI MAHASISWA BARU (SMB) TELKOM MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN. *Indonesia Symposium On Computing 2015 , 138-146.*
- Suandi, F. S. (2021). Usability Testing Situs Web Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode Eye Tracking. *Article History Received , 6.*
- Sudiarso, A. S. (2017). Perancangan dan Evaluasi Usabilitas Website E-Commerce Batik (Studi Kasus Batik Butimo Kulon Progo DIY) . *SEMINAR NASIONAL TEKNIK INDUSTRI UNIVERSITAS GADJAH MADA 2017 , 70-81.*
- Tjandra, S. (2011). EVALUASI USABILITY DALAM DESAIN INTERFACE . *DINAMIKA TEKNOLOGI Vol. 4, No. 2; , 55-62.*
- Trimarsiah, Y. A. (2017). ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA BAHASA KEWIRAUSAHAAN DAN KOMPUTER AKMI BATURAJA. *Jurnal Ilmiah MATRIK Vol.19 No.1, 1-10.*