

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA
KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE GOAL
DIRECTED DESIGN**

Skripsi



Diajukan oleh:
Elshaddai Excel M Pasila
71160101

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elshaddai Excel M Pasila
NIM : 71160101
Program studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA
KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED
DESIGN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 12 April 2020

Yang menyatakan



(Elshaddai Excel M Pasila)

NIM.71160101

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA
KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE GOAL
DIRECTED DESIGN**

Skripsi



Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer

Diajukan oleh:

Elshaddai Excel M Pasila

71160101

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

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA
KABUPATEN POSO 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 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, 15 Juli 2022



EL-SHADDAI EXCEL MUBARACK P
71160101

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB
PARIWISATA KABUPATEN POSO
MENGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED
DESIGN

Nama Mahasiswa : EL-SHADDAI EXCEL MUBARACK P
N I M : 71160101
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 14 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II



R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN

Oleh: EL-SHADDAI EXCEL MUBARACK P / 71160101

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, 14 Juli 2022

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.
2. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
3. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
4. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.



Dekan

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

Ketua Program Studi

(Gloria Virginia, Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat karunia, kasih serta kekuatan-Nya yang tak pernah berhenti sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Desain Antarmuka Web Pariwisata Kabupaten Poso Menggunakan Metode Goal Directed Design**” dapat diselesaikan dan disusun dengan baik hingga akhir.

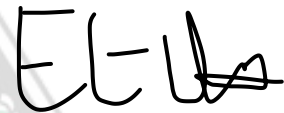
Dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini juga penulis selalu mendapatkan dukungan, dorongan, saran, bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Ibu Dr. Rosa Delima S.kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing pertama, dan kepada **Bapak Drs. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.** selaku dosen pembimbing kedua yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, dorongan, arahan, semangat kepada penulis, serta selalu sabar dalam menghadapi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga akhir.
2. Terima kasih terutama untuk diri saya sendiri, yang tetap bertahan sampai detik ini, sejauh ini, dengan segala banyak cobaan yang ada, sehingga dapat menyelesaikan sampai di tahap ini.
3. Kepada Bapak kepala bidang pemasaran dinas pariwisata kabupaten poso, yang bersedia meluangkan waktunya sebagai responden dalam penelitian ini.
4. Teristimewa untuk kedua orang tua dan adik tercinta yang selalu mendoakan penulis, memberi dukungan, yang tak pernah berhenti dari awal perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Kakak tingkat penulis **Wira Bangun** dan **Maxens** yang memberikan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas akhir ini, Penulis juga sangat berterima kasih kepada **Dika Novianti, Delfia Balisa, Amy, Elsafan, Surya, dan Anggie** yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan tugas

akhir ini. Serta teman-teman Discord **Renly, Joshua, Elduarduz, Doni** yang selalu memberikan motivasi dimasa-masa sulit penulis. Penulis juga sangat berterima kasih kepada teman-teman OKA **Naldo Nara, Marselino Wempi, dan Adrian Bobane** berkat mereka mungkin penulis tidak akan mencapai tahapan Tugas akhir ini.

Kiranya Tuhan Yesus Kristus senantiasa memberikan kesehatan dan membalas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Yogyakarta, 2 Mei 2022



Elshaddai Excel M Pasila



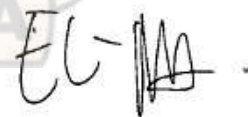
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus penulis ucapkan karena berkat kemurahan-Nya, anugerah-Nya, kuasa-Nya, kebaikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi sampai akhir dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN*”** dengan lancar dan baik.

Denga selesainya tugas Tugas Akhir ini,terima kasih banyak penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan saran, masukan, selalu mendukung, memberi motivasi serta semangat kepada penulis. Terlebih kepada yang selalu memberi dukungan serta bimbingan dari awal pengerjaan Tugas Akhir hingga selesai.

Penulis menyadari bahwasannya masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik serta saran yang diberikan kepada penuis sebagai motivasi, penulis terima dengan baik. Akhir kata penulis ucapkan, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memebrikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 2 Mei 2022



Elshaddai Excel M Pasila

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Goal Directed Design.....	14

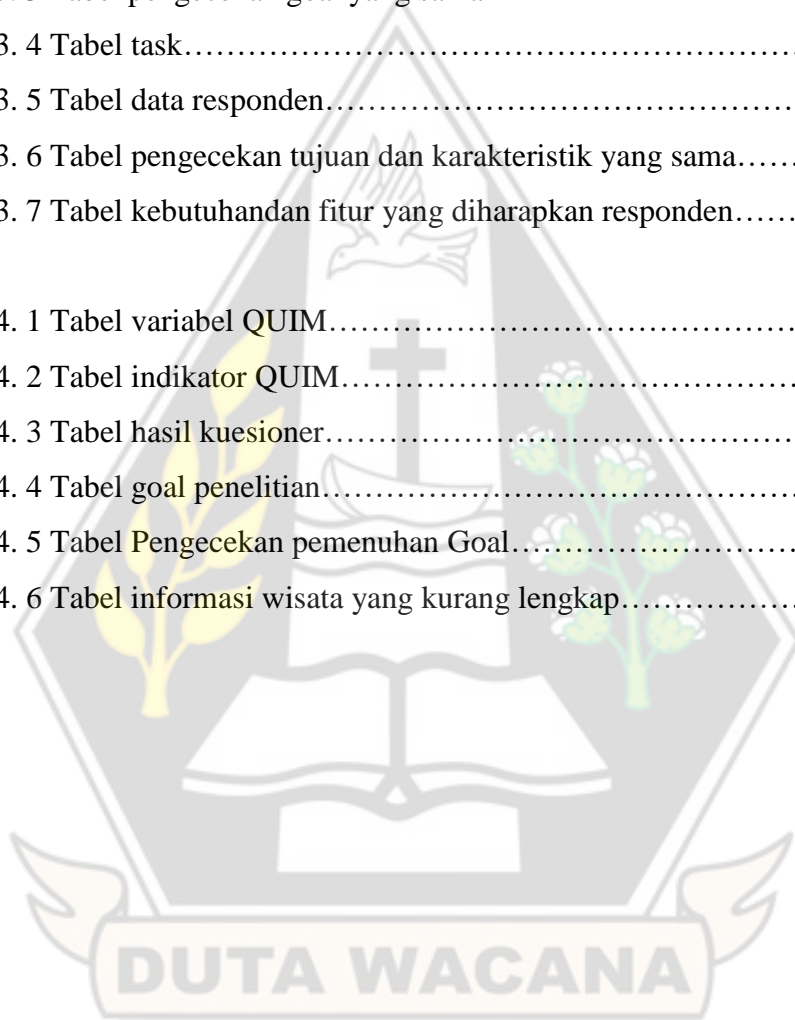
2.2.2	Quality in Use Integrated Measurement.....	16
2.2.3	Skala Likeart.....	17
2.2.4	Website.....	18
2.2.5	User Interface.....	18
2.2.6	Pariwisata.....	18
BAB III.....		20
ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB.....		20
3.1	Kebutuhan Alat bantu.....	20
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	20
3.2	Metodologi Penelitian.....	21
3.3	Tahapan Goal Directed Design.....	23
3.3.1	Research.....	24
3.3.2	Modelling.....	35
3.3.3	Requirement.....	48
3.3.4	Framework Definition.....	53
BAB IV.....		60
4.1	Refinement.....	60
4.1.1	Halaman awal.....	60
4.2.1	Halaman Destinasi wisata.....	60
4.3.1	Halaman ide liburan.....	60
4.4.1	Halaman Kategori.....	60
4.5.1	Halaman informasi umum.....	60
4.6.1	Halaman hasil pencarian.....	61
4.2	Implementasi Rancangan Desain.....	61

4.3	Evaluasi Desain Web.....	66
BAB V.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		76
LAMPIRAN A.....		78
LAMPIRAN B SKRIP WAWANCARA.....		79
LAMPIRAN C Pertanyaan kuesioner Evaluasi.....		80
LAMPIRAN D HASIL EVALUASI KUESIONER.....		86
LAMPIRAN E SURAT DINAS PARIWISATA.....		92
LAMPIRAN F FOTO RESPONDEN.....		93
LAMPIRAN G LISTING PROGRAM.....		97
LAMPIRAN H KARTU KONSULTASI.....		128



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 tinjauan pustaka.....	8
Tabel 3. 1 Tabel profil responden.....	26
Tabel 3. 2 Tabel Goal tiap responden.....	27
Tabel 3. 3 Tabel pengecekan goal yang sama.....	29
Tabel 3. 4 Tabel task.....	31
Tabel 3. 5 Tabel data responden.....	35
Tabel 3. 6 Tabel pengecekan tujuan dan karakteristik yang sama.....	46
Tabel 3. 7 Tabel kebutuhandan fitur yang diharapkan responden.....	50
Tabel 4. 1 Tabel variabel QUIM.....	66
Tabel 4. 2 Tabel indikator QUIM.....	67
Tabel 4. 3 Tabel hasil kuesioner.....	69
Tabel 4. 4 Tabel goal penelitian.....	70
Tabel 4. 5 Tabel Pengecekan pemenuhan Goal.....	71
Tabel 4. 6 Tabel informasi wisata yang kurang lengkap.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Metode Goal Directed Design.....	14
Gambar 3. 1 Tahapan penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Tree hubungan task dan goal.....	34
Gambar 3. 3 Intensitas mengunjungi website.....	36
Gambar 3. 4 Lama waktu browsing.....	37
Gambar 3. 5 Tujuan dalam mengakses website.....	37
Gambar 3. 6 Gadget yang digunakan.....	38
Gambar 3. 7 Data yang mudah dipahami.....	38
Gambar 3. 8 Pengelompokan subjek dengan karakteristik yang sama.....	39
Gambar 3. 9 Use case website pariwisata Kabupaten Poso.....	48
Gambar 3. 10 Konteks skenario melihat wisata kabupaten poso.....	50
Gambar 3. 11 Konteks skenario melihat rekomendasi wisata.....	51
Gambar 3. 12 Konteks skenario melihat kategori wisata.....	51
Gambar 3. 13 Konteks skenario melihat event kebudayaan.....	51
Gambar 3. 14 Konteks skenario melihat kuliner.....	51
Gambar 3. 15 Konteks skenario melihat sejarah kabupaten poso.....	52
Gambar 3. 16 Desain Halaman awal.....	53
Gambar 3. 17 Desain destinasi wisata.....	54
Gambar 3. 18 Desain ide liburan.....	55
Gambar 3. 19 Desain kategori wisata.....	56
Gambar 3. 20 Desain event kebudayaan.....	57
Gambar 3. 21 Desain informasi umum.....	58
Gambar 3. 22 Desain hasil pencarian.....	59
Gambar 4. 1 Tampilan home.....	62
Gambar 4. 2 Tampilan kategori wisata.....	63

Gambar 4. 3 Tampilan rekomendasi wisata.....	64
Gambar 4. 4 Tampilan informasi umum.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan informasi objek wisata.....	65
Gambar 4. 6 Tampilan informasi event kebudayaan.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – PERTANYAAN KUESIONER.....	A - 1
LAMPIRAN B – SKRIP WAWANCARA.....	B - 1
LAMPIRAN C – PERTANYAAN KUESIONER EVALUASI.....	C - 1
LAMPIRAN D – HASIL EVALUASI KUESIONER.....	D - 1
LAMPIRAN E – SURAT DINAS PARIWISATA.....	E - 1
LAMPIRAN F – FOTO RESPONDEN.....	F - 1
LAMPIRAN G – LISTING PROGRAM.....	G - 1
LAMPIRAN F – KARTU KONSULTASI.....	H - 1



ABSTRAK

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEB PARIWISATA
KABUPATEN POSO MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED
DESIGN**

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis bagi pendapatan suatu daerah, pariwisata juga mempunyai peranan penting dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru serta meningkatkan pendapatan bagi masyarakat lokal. Pemanfaatan *website* sebagai media promosi pariwisata dapat membantu mengenalkan wisata-wisata yang kurang populer dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Poso dalam mempromosikan wisata-wisata yang kurang dikenal oleh masyarakat umum.

Dalam penelitian ini penulis akan merancang desain tampilan antarmuka web Pariwisata menggunakan metode *Goal-Directed Design*. Terdapat 6 tahapan pada metode *Goal-Directed Design* yang dilakukan, yaitu *Research, Modelling, Requirement, Framework Definition, Refinement, dan Development Support*. Setelah tahapan metode *Goal-Directed Design* telah dilakukan desain web akan di evaluasi menggunakan *Quaility in User Integrated Measurement* dengan skala *likeart* berbentuk rating scale 1 – 4.

Dalam hasil evaluasi yang di ujikan pada responden yang berjumlah 30 orang, didapatkan hasil nilai *mean* tiap indikator QUIM diatas 2.50 yang berarti desain yang dibuat cukup baik.

Kata Kunci – *Goal-Directed Design, Quaility in User Integrated Measurement, Pariwisata.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan suatu daerah. Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam, sehingga perlu adanya peningkatan sektor pariwisata. Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan dan sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang digunakan sebagai sumber yang menghasilkan bagi negara. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia dalam programnya Wonderful of Indonesia menargetkan sektor pariwisata Negara Indonesia bisa bersaing dengan Pariwisata negara ASEAN lainnya dan Industri pariwisata saat ini seakan menunjukkan diri menjadi salah satu sektor yang memberikan kontribusi besar bagi devisa Indonesia selain sektor migas. Menurut (Murphy, 1985) pariwisata adalah keseluruhan elemen-elemen terkait, seperti wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri dan lain sebagainya. Pengembangan Suatu daerah dapat menjadikan pariwisata sebagai sumber dan potensi kegiatan ekonomi yang dapat diandalkan yang mampu menggalakkan kegiatan ekonomi, untuk menciptakan lapangan pekerjaan dan pembangunan daerah dan serta menjaga kelestarian lingkungan.

Menurut data dari Dinas Kabupaten Poso sepanjang tahun 2015-2019 wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Poso mengalami peningkatan sebanyak 30% akan tetapi dari data yang sama menunjukkan bahwa tempat yang paling banyak di kunjungi adalah wisata danau Poso, Perlu diketahui bahwa Kabupaten Poso mempunyai Objek-objek wisata yang sangat banyak tetapi kurangnya informasi mengenai Objek-objek wisata ini membuat banyak orang tidak mengetahuinya, hal ini menunjukkan bahwa kurang populernya sektor pariwisata Kabupaten Poso. Hal ini juga mempengaruhi visi dan misi pemerintah daerah Kabupaten Poso yang ingin mewujudkan pariwisata yang berkualitas dan dikenal masyarakat luas. Melihat dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah sarana yang

dapat menampilkan sebuah informasi tentang sebuah pariwisata di Kabupaten Poso. Maka dalam hal ini teknologi yang dapat diterapkan adalah *web*. dengan menggunakan *web* maka akan mempermudah masyarakat luas untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan sektor pariwisata Kabupaten Poso. Penelitian ini berfokus pada informasi tentang sejarah singkat sebuah objek wisata, letak sebuah wisata, pengenalan budaya masyarakat poso, dan kuliner. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan merancang sebuah *web* menggunakan metode *Goal-Directed Design* dan penilaian untuk prototype nya akan dilakukan menggunakan *Quality in Use Integrated Measurement*.

Sehingga pengguna yang akan melihat *web* ini dapat mengetahui informasi tentang Pariwisata Kabupaten Poso dengan tampilan desain yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan dan karakteristik dari pengguna sehingga dapat membantu mengenalkan pariwisata Kabupaten Poso.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Goal-Directed Design* dapat digunakan dalam merancang antarmuka (*user-interface*) website Pariwisata Kabupaten Poso.
2. Bagaimana merancang *user interface web* dengan metode *Goal-Directed Design* yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan dan karakteristik dari pengguna (*traveler*).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Responden Kepala bidang pemasaran Pariwisata Kabupaten Poso.
2. Responden Masyarakat berupa *traveler* berjumlah 11 orang.
3. Menampilkan Gambar Objek wisata dalam bentuk dua dimensi.
4. Peneliti akan melakukan penelitian hanya sampai pada pembuatan

prototype.

5. Prototype dibangun untuk menerapkan desain yang dibuat berdasarkan metode serta menguji hasil desain
6. Metode pengujian akan dilakukan dengan menilai tingkat kepuasan responden sebanyak 30 orang menggunakan parameter *Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *prototype* desain *user interface* yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan dan karakteristik dari pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat agar masyarakat umum dan masyarakat Kabupaten Poso lebih mengenal pariwisata Kabupaten Poso.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan dilakukan adalah seperti berikut:

1. Pengambilan Data Manual

Mengambil foto atau gambar dari beberapa tempat wisata yang ada.

2. Research

Research adalah tahap awal pada metode *Goal-Directed Design*, penulis akan melakukan :

- a. Studi Pustaka

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan cara membaca buku-buku referensi, jurnal, yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang mendukung teori *Goals-Directed Design*.

- b. Wawancara/Kusioner

Wawancara dan Kuesioner akan dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang berkaitan dengan wisata yang ada di Kabupaten Poso. Narasumber kuesioner yang dipilih adalah masyarakat Poso (*Traveler*) dan narasumber wawancara dipilih adalah Dinas Kabupaten Poso sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. *Modelling*

Jika sudah memiliki hasil wawancara, kemudian data akan dianalisis dan menghasilkan model perilaku atau persona lalu melakukan pengelompokan karakter.

4. *Requirement*

Setelah menentukan model pengguna akan dilanjutkan menganalisis data pengguna dengan cara mencari permasalahan yang ingin dilakukan, kemudian memikirkan model pengguna yang mudah digunakan.

5. *Framework*

Pada tahap ini mulai melakukan perancangan antarmuka.

6. *Refinement*

Pada tahap ini membuat *prototype* pada objek yang lebih fokus, menjelaskan mengenai tampilan umum, visualisasi dan informasi mengenai objek wisata Kabupaten Poso.

7. *Development Support*

Jika tahapan sebelumnya telah berjalan dengan baik, dibutuhkan pendukung lain untuk mengembangkan desain yang telah dibuat karena adanya perubahan desain yang muncul dari para pengembang.

8. Pengujian dan Analisis

Setelah semua tahap sudah dilakukan, selanjutnya akan dilakukan tahap pengujian pada *prototype* yang akan dilakukan dengan menerapkan metode *Quality in Use Integrated Measurement* dari kebutuhan *user*. Jika persentase pengujian mendapatkan nilai rata – rata 3 maka hasil telah lulus uji.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran tentang skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI, bab ini berisi 2 bagian yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori, tinjauan pustaka diuraikan secara teoritis mengenai informasi penelitian serupa dari berbagai sumber pustaka yang akan digunakan selama melakukan penelitian. Landasan teori berisikan tentang konsep dasar informasi yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu mengenai perancangan sistem antarmuka, sebagai acuan dalam melakukan penelitian maupun penulisan laporan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB, berisi tentang bahan dan alat yang digunakan, tahapan dan tata cara penelitian, serta data-data yang diperlukan dalam analisis penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI DESAIN, berisi tentang pembahasan dan analisis penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian dan tampilan website.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran untuk pengembangan sitem yang lebih baik untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang.

Selain berisi bab-bab utama tersebut, penelitian ini dilengkapi juga dengan intisari, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar pustaka, dan lampiran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil implementasi metode *Goal-Directed Design* yang digunakan dalam perancangan sampai tahap implementasi desain *web* pariwisata kabupaten poso, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Dari hasil implementasi metode *Goal-Directed Design* yang digunakan dalam perancangan sampai tahap implementasi desain *web* pariwisata kabupaten poso, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan dari hasil tahapan *research* yang telah dilakukan kepada reponden berjumlah 11 orang (*traveller*) dan kepala bidang pemasaran dinas pariwisata Kabupaten Poso menghasilkan data berupa tujuan, kebutuhan serta perilaku responden dalam mengakses *website* pariwisata. Hasil dari tahapan *research* yang dilakukan menghasilkan *domain*, *goal*, dan *task*. *Domain* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *Website* Pariwisata Kabupaten Poso yang pada *website* akan berisi informasi mengenai pariwisata yang ada di kabupaten poso. Informasi tersebut berupa informasi lokasi, event kebudayaan, deskripsi mengenai objek wisata, kuliner, dan sejarah tentang kabupaten poso. *Goal* yang dihasilkan berjumlah 6 *goal* dengan *sub goal* berjumlah 11, dan *task* yang dihasilkan pada tahapan *research* berjumlah 11.
2. Setelah tahapan *research* telah dilakukan kemudian dilanjutkan dengan tahapan *modelling* yang bertujuan mencari dan membentuk *user persona* berdasarkan hasil data dari tahapan *research*. Dari tahapan *modelling* didapatkan 7 *behavior pattern* yang akan dibentuk menjadi *user persona*
3. Setelah pencarian *user persona* telah dilakukan maka akan dilanjutkan pada tahapan *requirement* yang bertujuan untuk memfokuskan dalam memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna. Dalam tahapan ini menghasilkan konteks skenario dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang akan di tampilkan pada desain web

4. Setelah tahapan sebelumnya telah dilakukan, maka akan dilanjutkan tahapan *framework definition* yang pada tahapan ini menghasilkan sebuah kerangka rancangan *website*.
5. Kemudian akan dilakukan tahapan *refinement* yang menjelaskan tentang rancangan desain yang telah dibuat kemudian akan diimplementasikan menjadi *prototype*
6. Hasil evaluasi akhir pada desain *website* dilakukan dengan menggunakan metode QUIM, nilai *mean* yang diperoleh dari setiap indikator yang diujikan menggunakan skala *likeart* dengan bentuk *rating scale* memiliki nilai di atas 2.50 yang berarti desain cukup baik dan tidak ada permasalahan yang cukup berarti.

5.2 Saran

Website pariwisata Kabupaten Poso ini masih dapat dikembangkan agar lebih baik lagi. Saran yang diberikan pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Dinas Pariwisata dapat melengkapai kekurangan informasi objek wisata berupa foto dan informasi mengenai objek wisata yang beberapa masih kurang seperti pada tabel 4.6.
2. *Prototype* desain ini dapat diimplementasikan oleh dinas pariwisata kabupaten poso sebaagai media promosi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Dika, T. R., Sagirani, T., & Kartikasari, P. (2019). Perancangan User Interface pada Website The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode Goal Directed Design. *JSIKA*, Vol. 9, No. 3.
- Maulana, Y., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (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*, Vol. 3, No. 4, April 2019, hlm. 3374-3382.
- Murphy, P. (1985). *Tourism: A Community Approach (RLE Tourism)*. London: Routledge.
- Ramadhan, A., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019). Pengembangan Antarmuka Website Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design (Studi Kasus: PT. Focus Inservindo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 6, Juni 2019, hlm. 5540-5548.
- Sabariah, M. K., Denis, I. N., & Jatmiko, D. D. (2015). REKOMENDASI USER INTERFACE UNTUK APLIKASI MOBILE SELEKSI MAHASISWA BARU (SMB) TELKOM MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED. *Indonesia Symposium On Computing 2015*, ISSN :2460-3295.
- Satryo, V., S., M. K., & Jatmiko, D. D. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom University.
- Tejamukti, A. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2018). Pengembangan Antarmuka Website PPPA Daarul Qur'an Malang Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 12, Desember 2018, hlm. 6277-6285.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: Wiley Publishing.