

**PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI
KATALOG KERAJINAN**

Skripsi



oleh
YUDITA SETIOWATI
71180267

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2023**

PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI KATALOG KERAJINAN

Skripsi



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

Disusun oleh

YUDITA SETIOWATI
71180267

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI KATALOG KERAJINAN

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, 18 Januari 2023



YUDITA SETIOWATI

71180267

DUTA WACANA

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK APLIKASI KATALOG KERAJINAN


Oleh: YUDITA SETIOWATI / 71180267

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 Januari 2023

Yogyakarta, 18 Januari 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Budi Susanto, SKom.,M.T.
2. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
3. Prihadi Beny Waluyo, SSi., MT.
4. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.



Dekan

Ketua Program Studi



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



(Gloria Virginia, Ph.D.)

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 : Yudita Setiowati
NIM : 71180267
Program studi : Informatika
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:

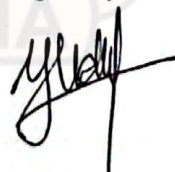
**“PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK
APLIKASI KATALOG KERAJINAN”**

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 : 13 Febuari 2023

Yang menyatakan



(Yudita Setiowati)
NIM.71180267

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul Perancangan *User Interface/User Experience* serta Implementasinya dalam Katalog Kerajinan di DIY 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,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal untuk selama-lamanya,
3. Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dekan FTI, yang telah membantu dalam tugas akhir ini,
4. Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D. selaku Kaprodi Informatika dan juga Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
5. Budi Susanto, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelebihan, 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, 12 Januari 2023



Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.1.1 Kerajinan.....	7
2.1.2 Design Pattern	7

2.1.3	Model Navigasi	8
2.1.4	Metode Waterfall	9
2.1.5	Metode Evaluasi	10
BAB III		13
METODOLOGI PENELITIAN		13
3.1	Perancangan Penelitian	13
3.2	Perancangan <i>Sitemap</i>	16
3.3	Use Case Diagram	17
3.4	Perancangan Antarmuka Pengguna	18
3.5	Perancangan Pengujian Sistem	18
BAB IV		20
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		20
4.1	Implementasi Awal	20
4.1.1	Menentukan pengguna	20
4.1.2	Menentukan kebutuhan pengguna	23
4.1.3	Merancang desain antarmuka	30
4.1.4	Evaluasi antarmuka	37
4.2	Implementasi Sistem	44
4.3	Pengujian dan Analisis	49
4.4	Pembahasan	55
BAB V		58
KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN		61
1.	Pertanyaan kuesioner dalam Google Form	61
2.	Responden survei yang sesuai dengan kriteria	76
3.	Hasil survei pada kuesioner	77

4. Hasil wawancara	80
5. Jawaban Card Sorting dari 15 responden.....	86
6. Source code rancangan sistem	91
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....	98
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel kesimpulan hasil survei.....	22
Tabel 4. 2 Tabel kesimpulan hasil wawancara.....	26
Tabel 4. 3 Tabel pengelompokkan kerajinan berdasarkan atribut	27
Tabel 4. 4 Tabel pengelompokkan kerajinan berdasarkan atribut (lanjutan).....	28
Tabel 4. 5 Tabel kesimpulan jawaban card sorting	29
Tabel 4. 6 Tabel kesimpulan jawaban card sorting (lanjutan)	30
Tabel 4. 7 Hasil <i>Guerrilla method</i> testing Responden 1	39
Tabel 4. 8 Hasil <i>Guerrilla method</i> testing Responden 2.....	40
Tabel 4. 9 Hasil <i>Guerrilla method</i> testing Responden 3.....	41
Tabel 4. 10 Hasil <i>Guerrilla method</i> testing Responden 4.....	42
Tabel 4. 11 Hasil <i>Guerrilla method</i> testing Responden 5.....	43
Tabel 4. 12 Kesimpulan hasil <i>Guerilla Method</i>	44
Tabel 4. 13 Hasil <i>Usability testing</i> program	50
Tabel 4. 14 Hasil <i>Usability testing</i> program (lanjutan).....	51
Tabel 4. 15 Hasil <i>Usability testing</i> program (lanjutan).....	52
Tabel 4. 16 Hasil <i>Usability testing</i> program (lanjutan).....	53
Tabel 4. 17 Kriteria hasil <i>Usability testing</i>	53
Tabel 4. 18 Hasil akhir persentase jawaban responden.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Blog diagram penelitian	16
Gambar 3. 2 <i>Sitemap</i> penelitian	17
Gambar 3. 3 Use case diagram penelitian	18
Gambar 4. 1 <i>Prototype</i> halaman jenis kerajinan	31
Gambar 4. 2 <i>Prototype</i> halaman detail jenis kerajinan	32
Gambar 4. 3 <i>Protoype</i> halaman lokasi produksi kerajinan	33
Gambar 4. 4 <i>Prototype</i> halaman detail lokasi kerajinan	34
Gambar 4. 5 <i>Prototype</i> Halaman Bahan Kerajinan.....	35
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Halaman Fungsi Kerajinan	36
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Halaman Motif Kerajinan.....	37
Gambar 4. 8 Hasil desain <i>header</i>	45
Gambar 4. 9 Hasil desain <i>sidebar</i>	45
Gambar 4. 10 Hasil desain halaman Jenis Kerajinan	46
Gambar 4. 11 Hasil desain halaman Lokasi Kerajinan	47
Gambar 4. 12 Hasil desain halaman Bahan Utama.....	47
Gambar 4. 13 Hasil desain halaman Fungsi Kerajinan	48
Gambar 4. 14 Hasil desain halaman Motif Kerajinan.....	49
Gambar 6. 1 Pertanyaan kuesioner.....	61
Gambar 6. 2 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	62
Gambar 6. 3 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	63
Gambar 6. 4 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	64
Gambar 6. 5 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	65
Gambar 6. 6 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	66
Gambar 6. 7 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	67
Gambar 6. 8 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	68
Gambar 6. 9 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	69
Gambar 6. 10 Pertanyaan kuesioner (lanjutan).....	70

Gambar 6. 11 Pertanyaan kuesioner (lanjutan)	71
Gambar 6. 12 Pertanyaan kuesioner (lanjutan)	72
Gambar 6. 13 Pertanyaan kuesioner (lanjutan)	73
Gambar 6. 14 Pertanyaan kuesioner (lanjutan)	74
Gambar 6. 15 Pertanyaan kuesioner (lanjutan)	75
Gambar 6. 16 Responden dengan memenuhi kriteria	76
Gambar 6. 17 Hasil kuesioner penelitian tahap Menentukan Responden.....	77
Gambar 6. 18 Hasil kuesioner penelitian tahap Menentukan Responden (lanjutan)	78
Gambar 6. 19 Hasil kuesioner penelitian tahap Menentukan Responden (lanjutan)	79
Gambar 6. 20 Jawaban card sorting responden 1	86
Gambar 6. 21 Jawaban card sorting responden 2.....	86
Gambar 6. 22 Jawaban card sorting responden 3.....	86
Gambar 6. 23 Jawaban card sorting responden 4.....	87
Gambar 6. 24 Jawaban card sorting responden 5.....	87
Gambar 6. 25 Jawaban card sorting responden 6.....	87
Gambar 6. 26 Jawaban card sorting responden 7.....	88
Gambar 6. 27 Jawaban card sorting responden 8.....	88
Gambar 6. 28 Jawaban card sorting responden 9.....	88
Gambar 6. 29 Jawaban card sorting responden 10.....	89
Gambar 6. 30 Jawaban card sorting responden 11.....	89
Gambar 6. 31 Jawaban card sorting responden 12.....	89
Gambar 6. 32 Jawaban card sorting responden 13.....	90
Gambar 6. 33 Jawaban card sorting responden 14.....	90
Gambar 6. 34 Jawaban card sorting responden 15.....	90
Gambar 6. 36 Source code <i>Header</i>	91
Gambar 6. 37 Source code panggil data <i>header</i>	91
Gambar 6. 38 Source code <i>Sidebar</i>	92
Gambar 6. 39 Source code panggil data <i>sidebar</i>	92
Gambar 6. 40 Source code Jenis Kerajinan	93

Gambar 6. 41 Source code panggil data jenis kerajinan	93
Gambar 6. 42 Source code Lokasi Kerajinan.....	94
Gambar 6. 43 Source code panggil data lokasi kerajinan	94
Gambar 6. 44 Source code Bahan Utama	95
Gambar 6. 45 Source code panggil data bahan utama	95
Gambar 6. 46 Source code Fungsi Kerajinan.....	96
Gambar 6. 47 Source code panggil data fungsi kerajinan.....	96
Gambar 6. 48 Source code Motif Kerajinan	97
Gambar 6. 49 Source code panggil data motif kerajinan.....	97
Gambar 6. 50 Kartu konsultasi dosen pembimbing 1	98
Gambar 6. 51 Kartu konsultasi dosen pembimbing 1 (lanjutan)	99
Gambar 6. 52 Kartu konsultasi dosen pembimbing 2.....	100



DAFTAR RUMUS

4. 1 Rumus perhitungan Usability testing <i>lity testing</i>	54
--	----



INTISARI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* UNTUK APLIKASI KATALOG KERAJINAN

Oleh

YUDITA SETIOWATI

71180267

Kerajinan tradisional dibagi menjadi beberapa jenis, pembagian jenisnya bisa berdasarkan bahan baku, fungsinya, motifnya, dan lain-lain. Contoh dari kerajinan tradisional adalah kerajinan batik, kerajinan gamelan, kerajinan bambu, kerajinan kulit, kerajinan gerabah, dan lain-lain. Kerajinan tradisional ini memiliki banyak ragam dan jenisnya, maka diperlukan sebuah katalog yang berisi jenis-jenis produk kerajinan tradisional tersebut.

Pada penelitian ini, penulis membuat sebuah katalog kerajinan tradisional yang ada di Provinsi D.I.Y. Tidak hanya mementingkan pada informasi yang ada, namun penulis juga memperhatikan tampilan antarmuka yang disajikan dalam katalog tersebut dengan pilihan *design pattern* yang sudah dipilih.

Hasil dari penelitian ini dengan *Usability testing* bahwa penggunaan aplikasi Katalog Kerajinan Tradisional di Provinsi D.I.Y sudah cukup maksimal dengan hasil terdapat 93,33% responden merasa mudah untuk memahami aplikasi tersebut (*Learnability*), 85% responden merasa efisien saat menggunakan aplikasi tersebut (*Efficiency*), 75% responden mudah mengingat aplikasi tersebut dalam penggunaannya (*Memorability*), 95% merasa tingkat error yang ditemukan sedikit (*Error*), dan 85% responden merasa puas dalam menggunakan aplikasi tersebut (*Satisfaction*).

Kata-kata kunci : kerajinan tradisional, *design pattern*, *Usability testing*

ABSTRACT
USER INTERFACE DESIGN FOR CRAFT CATALOG
APPLICATIONS

By

YUDITA SETIOWATI

71180267

Traditional crafts are divided into several types, the division of types can be based on raw materials, functions, motifs, and others. Examples of traditional crafts are batik crafts, gamelan crafts, bamboo crafts, leather crafts, pottery crafts, and others. This traditional craft has many varieties and types, so we need a catalog that contains the types of traditional craft products.

In this study, the authors created a catalog of traditional crafts in the Province of D.I.Y. Not only concerned with the existing information, but the author also pays attention to the appearance of the interface presented in the catalog with the selected *design pattern*.

The results of this study with *Usability testing* are that the use of the Traditional Crafts Catalog application in the D.I.Y Province is optimal enough with the results that 93.33% of respondents find it easy to understand the application (Learnability), 85% of respondents feel efficient when using the application (Efficiency) , 75% of respondents easily remember the application in use (Memorability), 95% feel the error rate found is small (Error), and 85% of respondents feel satisfied in using the application (Satisfaction).

Keywords : traditional crafts, *design pattern*, *Usability testing*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang memiliki ragam kebudayaan, mulai dari alat musik tradisional, upacara-upacara adat, rumah adat, lagu daerah, kesenian tradisional, senjata tradisional dan kerajinan tradisional. Salah satu jenis kebudayaan di provinsi tersebut yang dapat menunjang kehidupan ekonomi masyarakat adalah kerajinan tradisional. Jenis kebudayaan ini memiliki nilai lebih yang nantinya dapat diperjualbelikan oleh masyarakat lokal maupun non-lokal. Kerajinan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta juga cukup banyak, seperti kerajinan bambu, kerajinan kulit, kerajinan batik, kerajinan gerabah, kerajinan perak, kerajinan gamelan, dan lain-lain. Kerajinan-kerajinan tradisional tersebut tersebar di empat kabupaten yaitu Kabupaten Sleman, Kulon Progo, Gunungkidul, Bantul, dan satu kota yaitu Kota Yogyakarta.

Mlatikec.slemankab.go.id menceritakan salah satu pengrajin bambu yang sukses yaitu Pak Sugiarta. Beliau berasal dari Padukuhan Sendari, Kabupaten Sleman. Produk yang dihasilkan sudah sampai ke luar negeri. Omzet yang diperoleh dari usahanya berkisar 10-15 juta perbulan. Omzet tersebut bisa lebih tinggi ketika memasuki hari raya lebaran karena permintaan yang sangat tinggi. Menurut berita dari *solopos.com*, kerajinan Batik Kayu dari Bantul juga telah melampaui pasaran penjualan keluar negeri, seperti Asia, Eropa, dan Amerika. Tak kalah dengan kerajinan gerabah yang terletak di Desa Wisata Kasongan, berdasarkan berita dari *jogjascrummy.com* kerajinan ini juga telah menembus pasar gerabah internasional. Desa Wisata Kasongan ini terkenal dengan hasil gerabahnya yang disebut Scrummia. Pada tahun 2007 silam, desa ini pernah mengirimkan gerabah sebanyak 100 kontainer perbulannya, dengan omzet Rp 7.500.000.000 pertahun. Walaupun sudah banyak dikenal dunia, kerajinan-kerajinan tersebut jarang ditemukan dalam media sosial. Ada beberapa website yang menampilkan beberapa kerajinan tradisional namun memang tidak terlalu banyak yang ditampilkan, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui hasil kerajinan-kerajinan tradisional tersebut

harus datang ke lokasi langsung, dan belum tentu juga ketika sampai di tempat, produk yang dicari ada. Maka dari itu penting adanya sarana online untuk menunjang informasi yang berisi daftar kerajinan-kerajinan tradisional tersebut, salah satunya dengan adanya suatu aplikasi yang menampilkan katalog kerajinan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Aplikasi yang dibangun terdapat daftar kerajinan-kerajinan tradisional yang tersebar di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta beserta lokasi dan keterangan detail dari produk tersebut. Aplikasi memudahkan pengguna dalam mencari kerajinan yang diinginkan, maka dalam penelitian ini membutuhkan bantuan responden dalam mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna. *Layout* yang diharapkan nanti harus *responsive*, dan ikon-ikon yang tersedia juga membantu pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah aplikasi berbasis web yang tampilannya berupa tampilan *desktop*, yang berisi daftar kerajinan tradisional yang tersebar di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta untuk membantu masyarakat yang hendak melihat-lihat kerajinan yang ada di provinsi tersebut. Penulis memilih aplikasi berbasis web karena antarmuka lebih fleksibel, akses informasi yang diberikan lebih mudah, dan informasi mudah didistribusikan, hanya dengan memberikan *update* melalui server, semua pengguna akan mendapatkan informasi tersebut. Selain dapat membantu masyarakat yang hendak melihat-lihat katalog kerajinan, harapannya aplikasi ini juga dapat membuat pengguna mudah untuk memahami aplikasi tersebut, efisien saat menggunakan aplikasi tersebut, mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi tersebut, tingkat error yang ditemukan sedikit, dan pengguna merasakan kepuasan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini juga merupakan bagian dari Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) dengan dana hibah RISTEK-BRIN berjudul “Portal Objek Budaya Berbasis Sematic Web”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan mengumpulkan informasi kebutuhan pengguna untuk merancang antarmuka dalam membangun aplikasi katalog kerajinan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta berhasil dalam membuat pengguna mudah untuk memahami aplikasi tersebut, efisien saat menggunakan aplikasi tersebut, mudah diingat ketika menggunakan aplikasi tersebut, tingkat error yang ditemukan sedikit, dan pengguna merasakan kepuasan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi katalog kerajinan mencakup informasi daftar kerajinan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Aplikasi katalog kerajinan ditujukan untuk masyarakat umum yang memiliki ketertarikan lebih terhadap kerajinan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Pembangunan aplikasi katalog menggunakan beberapa pilihan jenis *design pattern* yang telah dirancang.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah aplikasi katalog kerajinan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menerapkan beberapa pilihan jenis *design pattern* yang dapat memudahkan dalam mencari informasi katalog kerajinan serta memberikan rasa nyaman bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu masyarakat umum dalam mencari informasi mengenai kerajinan-kerajinan tradisional yang ada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Membangun aplikasi yang memberikan kemudahan dan rasa nyaman dengan menerapkan beberapa pilihan model *design pattern* dalam rancangan antarmuka.

1.6. Metodologi Penelitian

Dalam membangun sebuah katalog kerajinan di DIY, peneliti menggunakan metode pengembangan dari *waterfall* yang melewati empat proses utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi sistem, dan *testing*. Penulis menambahkan beberapa langkah diluar alur utama pada metode *waterfall* guna mengoptimalkan dalam membangun aplikasi katalog kerajinan. Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti untuk mengetahui apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh masyarakat dalam pembangunan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kriteria responden

Tahap ini dilakukan untuk mencari tahu siapa yang akan menjadi responden. Penulis akan menentukan responden dengan kriteria tertentu dengan menggunakan metode *purposive sampling*.

2. Menentukan kebutuhan pengguna

Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara guna mendapatkan informasi mengenai kebutuhan serta keinginan pengguna. Selain wawancara, penulis akan membuat taksonomi dan *card sorting* guna memperkuat data untuk pengelompokan jenis kerajinan tradisional.

3. Merancang desain antarmuka

Tahap berikut ini merupakan tahap merancang desain antarmuka berdasarkan informasi kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan ditahap sebelumnya dengan membuat *prototype*.

4. Evaluasi desain antarmuka

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil *prototype* sebelum nantinya dijadikan sebagai pedoman dalam pembangunan aplikasi. Evaluasi *prototype* dilakukan dengan menerapkan metode *Guerrilla*.

5. Pembuatan program

Pada tahap ini penulis sudah mulai membangun aplikasi dalam bentuk *codes* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Setelah itu aplikasi katalog kerajinan akan diuji dengan metode *Usability testing*.

1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan dalam penulisan dan setiap tahapnya memiliki maksud dan tujuan masing-masing, sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan, terdapat pengantar masalah penelitian yang disampaikan penulis, seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tahapan metode yang dilakukan dalam penelitian ini, serta sistematika dari penulisan karya ilmiah ini.

BAB 2 Landasan Teori, terdapat teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang diambil dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan seperti buku dan jurnal. Terdapat juga tinjauan pustaka yang membahas sekilas mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan objek dengan penelitian ini.

BAB 3 Metodologi Penelitian, terdapat alur atau gambaran secara garis besar mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam membangun aplikasi katalog kerajinan tradisional.

BAB 4 Implementasi dan Analisis Sistem, menjelaskan langkah-langkah yang sudah dilakukan dan menampilkan hasil dari rancangan penelitian yang sudah dirancang dalam bab 3.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran, terdapat kesimpulan dari pembangunan sistem yang sudah dibangun, dan saran kedepannya untuk pengembangan sistem menjadi lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi kebutuhan pengguna untuk merancang antarmuka dalam membangun aplikasi katalog kerajinan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta maka aplikasi yang dibuat berhasil membuat pengguna mudah untuk memahami dalam penggunaan aplikasi tersebut, efisien saat menggunakan aplikasi tersebut, mudah diingat ketika menggunakan aplikasi tersebut, tingkat error yang ditemukan sedikit, dan pengguna merasakan kepuasan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yaitu :

1. Sebaiknya menambahkan *user persona* untuk menguatkan data responden yang akan diujikan atau menggunakan produk.
2. Sebaiknya aplikasi di *hosting* agar tujuan pembuatan aplikasi dapat dirasakan lebih optimal oleh pengguna.
3. Analisis terhadap pilihan *design pattern* akan lebih baik jika berdasarkan masalah yang ada, bukan karena pendapat pribadi dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., & Ghazali, M. I. (2016). Pengujian Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 2(3). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol2.iss3.2016.110>
- Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bauer. (2010). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan *Usability testing* dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Teknologi Informasi*, 2(11), 5862–5870. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
- Daliman, A. (2012). Peranan Industri Seni Kerajinan Perak Di Daerah Istimewa Yogyakarta Sebagai Pendukung Pariwisata Budaya. *Humaniora*, 12(2), 170–180.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). In *Jurnal Teknik ITS* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Joseph S Dumas. (1999). *A Practical Guide to Usability testing*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=4lge5k_F9EwC&oi=fnd&pg=PR9&dq=S.Dumas,+J.,+%26+C.Redish,+J.+\(1999\).+A+Practical+Guide+to+Usability+Testing.+Portland+OR,+USA:+intellect+tm.&ots=vsjbbIj5sJ&sig=QbgXAp-hlIWY9XnW8CaODddEGJI&redir_esc=y#v=onepage&](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=4lge5k_F9EwC&oi=fnd&pg=PR9&dq=S.Dumas,+J.,+%26+C.Redish,+J.+(1999).+A+Practical+Guide+to+Usability+Testing.+Portland+OR,+USA:+intellect+tm.&ots=vsjbbIj5sJ&sig=QbgXAp-hlIWY9XnW8CaODddEGJI&redir_esc=y#v=onepage&)
- Kadjim. (2011). Fungsi Pemberdayaan Kelompok Pengrajin Kaleng Melalui Koperasi Rancage Di Kampung Dukuh Kecamatan Citeureup Kabupaten Bogor. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/40906>
- KRISTINUS. (2022). *Tenun Ikat Dayak Keninjal - Melawi*. https://www.google.co.id/books/edition/Tenun_Ikat_Dayak_Keninjal_Melawi/EmmFEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Luh Putri Ari Wedayanti, N., Kadek Ayu Wirdiani, N., & Ketut Adi Purnawan, I. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode *Usability*

- testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i02.p03>
- Nielsen J. (2012). Usability 101 : Introduction To Usability. *Creative Education*, 11. [https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rrgjt55.\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2715883](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453edsnp55rrgjt55.))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2715883)
- Rubin, J. (2008). *Handbook of Usability testing*.
- Suprpto. (1985). Pelestarian Kerajinan Tangan Tenun Songket Sutra Weaving Center Songket Sutra Poni's Desa Jinengdalem. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(3), 110–119. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i3.323>
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces*.
- Zwass. (1998). *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi Masa Kini*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=aTOyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Menurut+Zwass+\(1998\)+arsitektur+informasi+merupakan+suatu+rancangan+desain+dari+sistem+komputer+guna+memenuhi+kebutuhan+organisasi.&ots=DZ-Et47Asc&sig=1SPhdnUCYEmhfIglhcZ8Zsdy3xo&](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=aTOyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Menurut+Zwass+(1998)+arsitektur+informasi+merupakan+suatu+rancangan+desain+dari+sistem+komputer+guna+memenuhi+kebutuhan+organisasi.&ots=DZ-Et47Asc&sig=1SPhdnUCYEmhfIglhcZ8Zsdy3xo&)
- Priandika, F., & Bachtiar, A. (2017). Pengembangan Prototipe Aplikasi On Demand Pencucian Kendaraan. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*.
- Ligertwood, G. (2020). *Guerrilla Testing: Hallway Usability Tests for UX*. <https://xd.adobe.com/ideas/process/user-testing/hallway-usability-test-guerrilla-testing/>
- Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis . *Indonesian Journal on Software Engineering*. (1) 1, 2461-0690
- Sukamto, A. R., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung.
- Suryana, N., & Yulianti, S. (2021). Aplikasi Penjadwalan Manajemen Artis Daily Schedule (Studi Kasus : PT.Tetap Seratus Selamanya). *Jurnal Maklumatika*.