

**PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA UNTUK  
KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN  
METODE DESIGN THINKING**

Skripsi



oleh:

**NADILA KALAWA PUTRI**

**71180271**

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

2023

**PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA UNTUK  
KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN  
METODE DESIGN THINKING**

Skripsi



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

Disusun oleh

**NADILA KALAWA PUTRI**

**71180271**

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

2023

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA UNTUK KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

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, 25 Januari 2023



NADILA KALAWA PUTRI  
71180271

DUTA WACANA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA  
UNTUK KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL  
DENGAN METODE DESIGN THINKING

Nama Mahasiswa : NADILA KALAWA PUTRI

N I M : 71180271

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

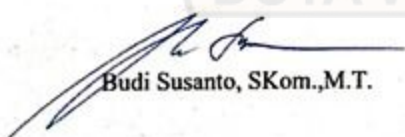
Semester : Gasal

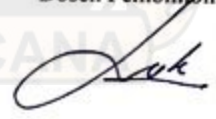
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Budi Susanto, SKom.,M.T.

  
Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.

## HALAMAN PENGESAHAN

### PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA UNTUK KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Oleh: NADILA KALAWA PUTRI / 71180271

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 11 Januari 2023

Yogyakarta, 25 Januari 2023  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Budi Susanto, SKom.,M.T.
2. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
3. Danny Sebastian, S.Kom., M.M., M.T.
4. I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.



Dekan

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

Ketua Program Studi

  
(Gloria Virginia,Ph.D.)

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71180271  
Nama : Nadila Kalawa Putri  
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ANTAR MUKA  
PENGGUNA UNTUK KATALOG ALAT  
MUSIK TRADISIONAL DENGAN METODE  
DESIGN THINKING

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 Noneklusif 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, 23 Januari 2023

Yang menyatakan,



**(71180271-NADILA KALAWA PUTRI)**



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 “Perancangan Antar Muka Pengguna untuk Katalog Alat Musik Tradisional dengan Metode Design Thinking” ini telah selesai disusun. Laporan skripsi ini tentu saja tidaklah sempurna, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna meningkatkan skripsi ini sangat diharapkan.

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 Yesus Kristus, atas segala penyertaan, berkat, kekuatan, dan perlindungan yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses penulisan Skripsi ini.
2. Bapak Yater dan Ibu Pembriana, selaku orang tua yang selama ini telah sabar mendengar keluh kesah, membimbing, mendoakan, dan mendukung penulis dalam menyusun Skripsi ini.
3. Bapak Budi Susanto, S.Kom.,M.T. dan Bapak Lukas Chrisantyo A A., S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis selama proses penulisan skripsi ini berlangsung.
4. Keluarga besar IKENYAHU yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
5. Jejes, Kiki, Memel, Lilid, Kak Sisil, Ristri, dan Yudita selaku teman-teman yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta menjadi pendengar yang baik atas keluh kesah dari penulis.
6. JPCC Worship, Hillsong Worship, Xdinary Heroes, Stray Kids, dan TOMORROW X TOGETHER, karena berkat karya-karya yang mereka hasilkan menjadi salah satu penguat dan penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini

7. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk penulis sampai sejauh ini.

Yogyakarta, 23 Januari 2023

Nadila Kalawa Putri



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Landasan Teori .....	5
2.2.1 Design Thinking.....	5
2.2.2 Pola Desain Antarmuka Pengguna.....	7
2.2.3 System Usability Scale (SUS).....	12
2.2.4 Single Ease Question.....	13
2.2.5 Survei .....	14
2.2.6 Wawancara Semi-Terstruktur .....	14
2.2.7 Hybrid Card Sorting.....	14

2.2.8 Bootstrap .....	15
2.2.9 PHP .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Diagram Alir.....	16
3.2 Perancangan Basis Data .....	24
3.3 Perancangan Antarmuka Pengguna.....	25
3.4.1 Proto Persona .....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1 Implementasi .....	29
4.1.1 <i>Understand</i> .....	29
4.1.2 Observe .....	29
4.1.3 Point-of-View (Define the problem).....	41
4.1.4 Ideate (Finding and selecting the ideas).....	43
4.1.5 Prototype (Develop the prototype).....	43
4.1.6 <i>Test</i> .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN A KODE SUMBER PROGRAM.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN B KARTU KONSULTASI DOSEN 1 .....</b>	<b>150</b>
<b>LAMPIRAN C KARTU KONSULTASI DOSEN 2 .....</b>	<b>152</b>

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Skor Penilaian SUS</i> .....	13
<i>Tabel 2 Daftar Pertanyaan Survei dan Tujuannya</i> .....	17
<i>Tabel 3 Daftar Pertanyaan Wawancara dan Tujuannya</i> .....	20
<i>Tabel 4 Daftar Tugas Evaluasi SEQ &amp; SUS</i> .....	22
<i>Tabel 5 Daftar Item Evaluasi SUS</i> .....	24
<i>Tabel 6 Hasil Survei Demografis</i> .....	29
<i>Tabel 7 Hasil Survei Kategori Pencarian 1</i> .....	31
<i>Tabel 8 Hasil Survei Kategori Pencarian 2</i> .....	32
<i>Tabel 9 Hasil Survei Kategori Pencarian 3</i> .....	32
<i>Tabel 10 Hasil Survei Kebutuhan Pengguna</i> .....	36
<i>Tabel 11 Hasil dari Card Sorting</i> .....	38
<i>Tabel 12 Kategori baru yang muncul pada proses Card Sorting</i> .....	39
<i>Tabel 13 Tanggapan yang paling banyak ditemukan</i> .....	41
<i>Tabel 14 Hasil Evaluasi SEQ</i> .....	59
<i>Tabel 15 Hasil Evaluasi SUS</i> .....	60
<i>Tabel 16 Rata-rata Nilai SEQ</i> .....	60
<i>Tabel 17 Umpan Balik Evaluasi SEQ</i> .....	61
<i>Tabel 18 Nilai SUS partisipan</i> .....	64
<i>Tabel 19 Keberhasilan dan Kegagalan Antar Muka</i> .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Design Thinking (Plattner/Meinel/Weinberg (2009), Lindberg dkk. (2010) dan Design Council UK (2005)).....	5
Gambar 2 Contoh Breadcrumbs, Control Panel pada Windows 7 (Tidwell, 2011, hal.122).....	7
Gambar 3 Contoh Navigation Tabs ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ).....	7
Gambar 4 Contoh Homelink ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ) .....	8
Gambar 5 Contoh shortcut dropdown ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ) .....	8
Gambar 6 Contoh Good Default ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ) .....	9
Gambar 7 Contoh Carousel ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ) .....	9
Gambar 8 Contoh Categorization ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ).....	10
Gambar 9 Contoh Fixed Nav (Bank,2014) .....	10
Gambar 10 Contoh Cards (Bank, 2014).....	11
Gambar 11 Contoh Module Tab ( <a href="https://ui-patterns.com/">https://ui-patterns.com/</a> ) .....	11
Gambar 12 Item-item SUS (Brooke, 1995) .....	12
Gambar 13 Diagram Alir, metode Design Thinking.....	16
Gambar 14 Rancangan Database .....	24
Gambar 15 Proto-Persona 1 .....	25
Gambar 16 Proto-Persona 2 .....	25
Gambar 17 Proto-Persona 3 .....	26
Gambar 18 Rancangan Halaman Beranda .....	26
Gambar 19 Rancangan Halaman Cara Memainkan, Asal Daerah, Fungsi, dan Bahan.....	27
Gambar 20 Rancangan Halaman Alat Musik .....	27
Gambar 21 Rancangan Halaman Pencarian.....	28
Gambar 22 Hasil dari kategori "Cara Memainkan" .....	33
Gambar 23 Hasil dari kategori "Asal Daerah" .....	34
Gambar 24 Hasil dari kategori "Jenis" .....	34
Gambar 25 Hasil dari kategori "Fungsi" .....	35

Gambar 26 Hasil dari kategori "Bahan" .....	35
Gambar 27 Pengkategorian Awal Card Sorting .....	37
Gambar 28 Diagram Hasil Card Sorting .....	39
Gambar 29 Arsitektur Informasi .....	40
Gambar 30 Hasil Wawancara .....	41
Gambar 31 Bar Navigasi .....	44
Gambar 32 <i>Cards dan Carousel</i> .....	45
Gambar 33 <i>Breadcrumbs &amp; shortcut dropdown</i> .....	45
Gambar 34 <i>Carousel dan Cards</i> .....	46
Gambar 35 Penggunaan <i>Module Tab</i> .....	47
Gambar 36 <i>Cards</i> pada halaman alat musik .....	47
Gambar 37 <i>Cards</i> pada halaman pencarian .....	48
Gambar 38 Bahasa pada tampilan awal .....	51
Gambar 39 Bahasa pada tampilan baru .....	52
Gambar 40 Navigasi Bar Awal .....	52
Gambar 41 Pengkategorian berdasarkan asal daerah yang ditampilkan melalui peta pada website sebelumnya .....	53
Gambar 42 Hasil perubahan navigasi bar .....	53
Gambar 43 Deskripsi Website .....	54
Gambar 44 Tampilan Website Awal .....	54
Gambar 45 Tampilan Website Baru .....	55
Gambar 46 Sub-kategori Cara Memainkan .....	55
Gambar 47 Tampilan sebelum opsi di pilih .....	56
Gambar 48 Setelah opsi dipilih .....	56
Gambar 49 Halaman Bahan tampilan baru .....	56
Gambar 50 Tampilan baru halaman asal daerah .....	57
Gambar 51 Tampilan Video pada Website Awal .....	58
Gambar 52 Tampilan Video dengan Module Tab .....	59
Gambar 53 Perbandingan nilai SEQ Pelajar, Mahasiswa, & Pekerja .....	61

## INTISARI

### PERANCANGAN ANTAR MUKA PENGGUNA UNTUK KATALOG ALAT MUSIK TRADISIONAL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Oleh

NADILA KALAWA PUTRI

71180271

Salah satu sarana penyedia informasi mengenai alat musik tradisional adalah website Alat Musik Tradisional Indonesia, [app.alunalun.info/alatmusik](http://app.alunalun.info/alatmusik). Pada penelitian ini dilakukan perancangan ulang antarmuka dari website tersebut dengan tujuan meningkatkan pelayanan dan kenyamanan bagi pengguna saat mengakses halaman website tersebut.

Dalam proses perancangan antarmuka ini, digunakan metode *Design Thinking* sebagai panduan kerja dan pengevaluasian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan juga *Single Ease Question (SEQ)*. Selain itu dalam proses pendefinisian dan perancangan antarmuka dari website tersebut nantinya juga akan memanfaatkan penerapan pola desain antarmuka pengguna sehingga tampilan yang dihasilkan akan lebih efisien dan awam bagi pengguna.

Perubahan antar muka website yang lama dan yang baru terdapat pada bagian penggunaan bahasa, navigasi bar, tampilan beranda, laman bahan, fungsi, asal daerah, dan cara memainkan, serta cara menampilkan media video. Dari hasil SUS dan SEQ yang digunakan dalam pengevaluasian desain antarmuka website yang baru, diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapatkan setelah proses pengujian berada di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna mendapatkan pengalaman yang baik saat menggunakan prototipe website tersebut.

**Kata-kata kunci :** *Design Thinking*, Pola Desain Antarmuka Pengguna, *System Usability Scale*, *Single Ease Question*



## ABSTRACT

### IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING FOR DESIGNING USER INTERFACE OF TRADITIONAL MUSIK INSTRUMENTS CATALOG

By

NADILA KALAWA PUTRI

71180271

One of the media that provides information about traditional musical instruments is the website of Alat Musik Tradisional Indonesia, [app.alunalun.info/alatmusik](http://app.alunalun.info/alatmusik). This research focused on redesigning the interfaces of the website. The purpose of this research is to improve the service and convenience of users while accessing the website page.

In the process of designing this interface, the Design Thinking method is used as a working guide while the evaluation going to implement the System Usability Scale (SUS) and Single Ease Question (SEQ). Apart from that, in defining and designing the interface of the website, it will apply the forms of user interface design patterns so the resulting display will be more efficient and familiar to users.

Modifications between the old and the new website interface cover the language used, the navigation bar, “Beranda”, “Fungsi”, “Asal Daerah” and “Cara Memainkan” pages, as well as the way to display the video player. By the result of SUS and SEQ that been used in evaluating the new design interface of the website, the average value obtained after the testing process is above average, which indicates that the users get a good experience when using the prototype.

**Keywords:** Design Thinking, User Interface Design Pattern, System Usability Scale, Single Ease Question

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki sangat banyak kebudayaan di dalamnya, salah satu kebudayaan Nusantara yang sangat unik dan menarik adalah alat musik tradisional. Sayangnya di Zaman yang semakin berkembang seperti sekarang ini, kebudayaan Nusantara nampak semakin ditinggalkan. Nahak mengatakan bahwa globalisasi membuat masyarakat lebih memilih cara hidup yang lebih modern dan praktis sehingga banyak yang sudah mulai meninggalkan kebudayaan lokalnya (Nahak, 2019). Hal ini mengakibatkan semakin sedikit generasi muda yang tertarik untuk mempelajari dan melestarikan kebudayaan lokal. Dengan tujuan melestarikan, memperkenalkan, dan menarik perhatian anak bangsa untuk lebih mengenal kebudayaan daerah khususnya di bidang alat musik tradisional, penyediaan sarana yang dapat menjadi tempat dan ruang untuk mengenal alat musik tradisional sangat dibutuhkan.

Salah satu sarana penyedia informasi mengenai alat musik tradisional adalah website Alat Musik Tradisional Indonesia, [app.alunalun.info/alatmusik](http://app.alunalun.info/alatmusik). Namun website tersebut lebih berfokus kepada pembangunan infrastruktur *semantic web* sebagai sarana mempresentasikan objek budaya alat musik tradisional. Sehingga pada penelitian ini fokus utamanya adalah perancangan ulang antarmuka dari website tersebut dengan tujuan meningkatkan pelayanan dan kenyamanan bagi pengguna saat mengakses halaman website tersebut.

Untuk dapat mencapai hal tersebut maka digunakanlah metode *Design Thinking* sebagai panduan kerja yang digunakan untuk menyelesaikan kasus yang sudah dijelaskan sebelumnya. *Design Thinking* dipilih karena metode ini menekankan peneliti untuk memahami pikiran, perasaan, dan keadaan dari pengguna dalam proses penyelesaian permasalahan dan pemenuhan kebutuhan

penggunanya, sehingga metode ini sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini. Sedangkan untuk pengevaluasiannya akan digunakan *System Usability Scale (SUS)* dan juga *Single Ease Question (SEQ)* guna mengetahui pengalaman pengguna serta kebergunaan dari website yang sudah dirancang ulang tersebut. Selain itu dalam proses pendefinisian dan perancangan antarmuka dari website tersebut nantinya juga akan memanfaatkan penerapan pola desain antarmuka pengguna sehingga tampilan yang dihasilkan akan lebih efisien dan awam bagi pengguna.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya maka dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dan pola desain antar muka pengguna dalam pembangunan antarmuka website alat musik tradisional sehingga dapat meningkatkan kemudahan dalam menggunakan website.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah di atas batasan masalah yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus pada objek budaya alat musik tradisional.
2. Tidak terdapat iterasi dalam penerapan metode *Design Thinking* pada penelitian ini.
3. Responden dalam penelitian ini adalah warga negara Indonesia dengan rentang usia antara 12-34 tahun.
4. Website bersifat responsive dan memanfaatkan nilai *breakpoint default* dari *Bootstrap* dengan ukuran dimensi terkecil sebesar 576px.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang ulang tampilan dari website Alat Musik Tradisional Indonesia, [app.alunalun.info/alatmusik](http://app.alunalun.info/alatmusik) yang mana proses perancangannya memanfaatkan metode *Design Thinking* serta penerapan dari pola desain antarmuka dalam membangun tampilannya.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mendukung pengenalan dan pelestarian alat musik daerah bagi masyarakat secara digital.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi ke dalam 5 bagian, yang mana tiap babnya membahas sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan, pada bagian ini akan dipaparkan gambaran umum dari penelitian yang dilaksanakan. Pada bagian ini juga mencakup beberapa sub-bab seperti Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan juga Sistematika Penulisan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, bagian ini menjabarkan mengenai jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian yang dilakukan dan berbagai teori, rumusan, serta definisi yang digunakan dalam penelitian.

BAB 3 Perancangan Sistem, berisikan berbagai tahapan penelitian dan rancangan-rancangan atas sistem yang akan dibangun.

BAB 4 Implementasi dan Analisis Sistem, membahas mengenai penerapan sistem yang dibangun mencakup pengujian, pengevaluasian, dan analisis sistem

BAB 5 Kesimpulan dan Saran, merupakan bagian yang berisikan kesimpulan dan juga saran atas hasil penelitian yang dilakukan, sehingga nantinya dapat digunakan dan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang sudah dilakukan, berikut beberapa kesimpulan yang dapat ditarik :

1. Pemanfaatan *Design Thinking* dan pola desain antar muka pengguna pada prototipe website ini dapat menghasilkan antarmuka yang baik dan mudah untuk digunakan oleh pengguna, hal ini ditunjukkan dari hasil evaluasi SEQ yang mana nilai rata-rata partisipan untuk seluruh tugas yang diberikan berada di atas nilai rata-rata, dan juga rata-rata nilai SUS dari seluruh peserta adalah 81,17 yang menunjukkan bahwa kebergunaan dari website ini berada pada kelompok *Excellent*/sangat baik.
2. Walaupun secara keseluruhan melalui penilaian evaluasi prototipe website sudah cukup baik, masih ada berbagai masukan membangun yang diberikan oleh responden guna meningkatkan website tersebut.

#### **5.2 Saran**

Guna peningkatan dan pengembangan prototipe website ini pada penelitian sebelumnya, berikut adalah saran yang diberikan oleh penulis :

1. Narasumber yang digunakan dalam penelitian dapat lebih difokuskan kepada orang-orang yang ahli/bergelut pada bidang yang berkaitan dengan alat musik tradisional, guna mendapatkan umpan balik yang lebih dalam mengenai kebutuhan dan permasalahan berkaitan dengan website alat musik tradisional.
2. Saat membangun website dengan tampilan galeri yang menampilkan banyak gambar, pada setiap gambar yang digunakan perlu diberikan acuan ukuran sehingga gambar nantinya berukuran proposional.
3. Pengelompokan alat musik dapat dibuat lebih beragam guna mempermudah pengguna mencari informasi berdasarkan kategori tertentu.
4. Tampilan antarmuka pada website alat musik tradisional dapat ditingkatkan agar lebih modern dan interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azka, K. S. (2022). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE PENDAFTARAN PASIEN ONLINE RUMAH SAKIT (STUDI KASUS PT. DISTY TEKNOLOGI INDONESIA) KERJA PRAKTIK.
- Brooke, J. (1995). *SUS: A quick and dirty usability scale Decision Making in General Practice View project System Usability Scale View project.*
- Candra, W. F., & Prisma, I. G. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najooan, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web.
- Hochheiser, H., Feng, J. H., & Lazar, J. (2017). Research methods in human computer interaction.
- Masura, R., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2015). Rancang Bangun e-Ticketing Bioskop Studio 21 Manado Berbasis Multiplatform.
- Müller, C., Hochschule, R., & West, R. (2018). *Handbook of Design Thinking Design Thinking for Dummies View project Bioentrepreneurship View project.*
- Nahak, H. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 65-76.
- Nielsen, J. (2004). *Card sorting: How many users to test*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-how-many-users-to-test/>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 128-137.
- Pressman, A. (2019). *DESIGN THINKING*.
- Ramadhan, L. R., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE TELKOM UNIVERSITY OPEN LIBRARY . *e-Proceeding of Engineering*, 9693-9704.

- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). 3313-3321.
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Retrieved from <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Sunwar, D., & Stolworthy, S. (2019). *Proto-Persona*. Retrieved from <https://openpracticelibrary.com/practice/proto-persona/>
- The Interaction Design Foundation. (n.d.). *User Interface (UI) Design Patterns*. Retrieved from The Interaction Design Foundation.
- usability.gov. (2013). *Card sorting*. Retrieved from <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/card-sorting.html>
- User Sense. (t.thn.). *Single Ease Question (SEQ)*. Diambil kembali dari <https://www.usersense.dk/usability-testing/analysis/single-ease-question-seq>
- UserTesting. (n.d.). *Card sorting: types, challenges, solutions*. Retrieved from <https://www.usertesting.com/blog/card-sorting>
- Welda, Putra, D. M., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 152.
- Wilinny, Halim, C., Sutarno, Nugroho, N., & Hutabarat, M. A. (2019). ANALISIS KOMUNIKASI DI PT. ASURANSI BUANA INDEPENDENT MEDAN. *JURNAL ILMIAH SIMANTEK*.