

**PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA**

Skripsi



oleh:

Aryanusa Adiwena

71160024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2023

**PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA**

Skripsi



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

Disusun oleh

ARYANUSA ADIWENA

71160024

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

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA

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, 27 Juni 2023



ARYANUSA ADIWENA
71160024

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED
DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT
TUNAS DWIPA MATRA

Nama Mahasiswa : ARYANUSA ADIWENA

N I M : 71160024

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

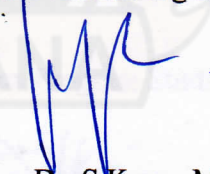
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 27 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.

Dosen Pembimbing II



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

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 : Aryanusa Adiwena
NIM : 71160024
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demikian 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:

**“PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA”**

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 : 7 Juli 2023



Yang menyatakan

Aryanusa Adiwena
71160024

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA

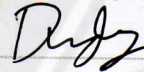
Oleh: ARYANUSA ADIWENA / 71160024

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 16 Juni 2023

Yogyakarta, 27 Juni 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
2. Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.
3. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.
4. I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.

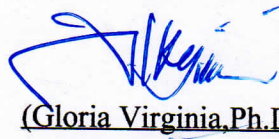


Dekan

Ketua Program Studi



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



(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 : 71160024
Nama : Aryanusa Adiwena
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan Metode Goal Directed Design Dalam Pembuatan Website Pt Tunas Dwipa Matra

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, 6 Juni 2022

Yang menyatakan,



(71160024 – Aryanusa Adiwena)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA 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 kasih,
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 saya hormati
4. (Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Kaprodi Informatika, yang saya hormati
5. Drs. R. Gunawan Santosa, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Dr. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Keluarga tercinta: yang sabar dan sudah mensupport
8. Dan seluruh teman teman seangkatan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu memberi support secara moral dan spiritual.

Laporan laporan/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, 6 Juni 2023

Aryanusa Adiwena

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	ix
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
INTISARI.....	7
ABSTRACT.....	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN	9
1.1. Latar Belakang Masalah.....	9
1.2. Perumusan Masalah.....	10
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	11
1.5. Manfaat Penelitian.....	11
1.6. Metodologi Penelitian	11
1.7. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II.....	14
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Landasan Teori	28
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31

3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.2	Goal Directed Design	31
3.2.1	Research	33
3.2.2	Modelling	40
3.2.3	Requirement	49
3.2.4	Framework	50
BAB IV		63
IMPLEMENTASI DAN EVALUASI DESAIN		63
4.1	Refinement	63
4.1.1	Halaman Home	63
4.1.2	Halaman Produk	64
4.1.3	Halaman Produk Detail	64
4.1.4	Halaman Promo	65
4.1.5	Halaman Promo Detail	65
4.1.6	Halaman Tentang Kami	66
4.1.7	Halaman Login Admin	67
4.1.8	Halaman Home Admin	67
4.1.9	Halaman Produk Admin	67
4.1.10	Halaman Produk Detail Admin	68
4.1.11	Halaman Kategori Admin	69
4.1.12	Halaman Detail Kategori Admin	69
4.1.13	Halaman Promo Admin	70
4.1.14	Halaman Promo Detail Admin	71
4.2	Evaluasi Design Web	71

4.2.1	Menyiapkan Kuisisioner	71
4.2.2	Hasil Kuisisioner	72
4.3	Evaluasi Pemenuhan Goal.....	75
BAB V.....		77
KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79



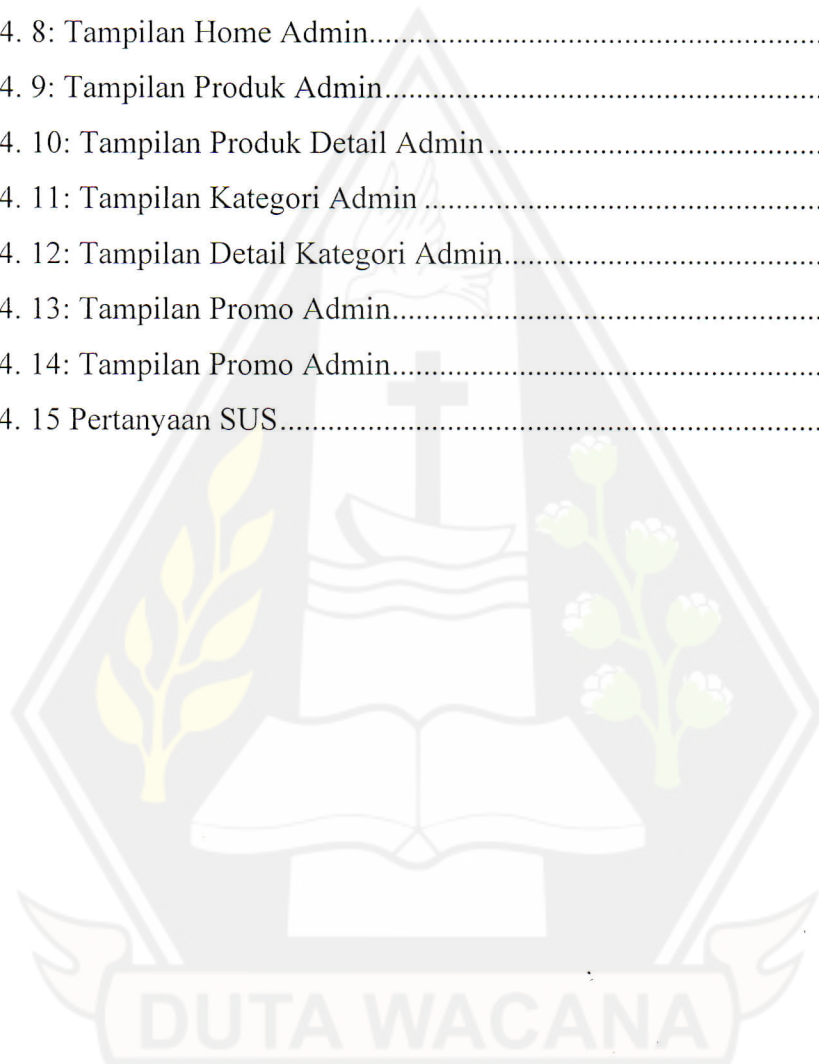
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Ringkasan Hasil Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 3. 1: Tabel Profil Responden.....	35
Tabel 3. 2: Tabel Goal Responden.....	36
Tabel 3. 3: Tabel Pengecekan Goal Sama.....	38
Tabel 3. 4: Tabel Task.....	39
Tabel 3. 5: Tabel Data Responden	41
Tabel 3. 6 Tabel Karakteristik Responden 1	43
Tabel 3. 7 Tabel Karakteristik Responden 2	44
Tabel 3. 8 Tabel Karakteristik Responden 3	44
Tabel 3. 9 Tabel Karakteristik Responden 4	45
Tabel 3. 10 Tabel Karakteristik Responden 5	45
Tabel 3. 11 Tabel Karakteristik Responden 6	46
Tabel 3. 12 Tabel Karakteristik Responden 7	46
Tabel 3. 13 Tabel Karakteristik Responden 8	47
Tabel 3. 14 Tabel Karakteristik Responden 9	47
Tabel 3. 15 Tabel Karakteristik Responden 10	48
Tabel 3. 16 Tabel Karakteristik Responden 11	48
Table 4. 1: Tabel Hasil Data Awal.....	73
Table 4. 2: Tabel Hasil Akhir Responden.....	74
Table 4. 3: Table Pengecekan Pemenuhan Goal.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Metode GDD.....	28
Gambar 2. 2 Cara pertama penilaian Score System Usability Scale.....	30
Gambar 2. 3 Cara kedua penilaian Score System Usability Scale.....	30
Gambar 3. 1: Enam Tahapan Proses GDD.....	32
Gambar 3. 2: Tree Hubungan Task dan Goal	40
Gambar 3. 3: Mengunjungi Website Sebelum Melakukan Pembelian	42
Gambar 3. 4: Lama Waktu Akses Website	42
Gambar 3. 5: Bentuk Data Yang Biasa Ditemukan Mengunjungi Dealer	42
Gambar 3. 6: Data Yang Mudah Dipahami	43
Gambar 3. 7: Gadget Yang Digunakan	43
Gambar 3. 8: Use Case Diagram.....	50
Gambar 3. 9: Desain Halaman Home	51
Gambar 3. 10: Desain Halaman Produk.....	52
Gambar 3. 11: Desain Halaman Produk Detail.....	53
Gambar 3. 12: Desain Halaman Promo.....	54
Gambar 3. 13: Desain Halaman Promo Detail.....	55
Gambar 3. 14: Desain Halaman Tentang Kami	56
Gambar 3. 15: Desain Halaman Login Admin.....	57
Gambar 3. 16: Desain Halaman Home Admin	57
Gambar 3. 17: Desain Halaman Produk Admin.....	58
Gambar 3. 18: Desain Halaman Produk Detail Admin.....	59
Gambar 3. 19: Desain Halaman Kategori Admin	60
Gambar 3. 20: Desain Halaman Kategori Detail Admin	60
Gambar 3. 21: Desain Halaman Promo Admin	61
Gambar 3. 22: Desain Halaman Promo Detail Admin.....	62
Gambar 4. 1 Tampilan Home.....	63

Gambar 4. 2: Tampilan Produk.....	64
Gambar 4. 3 Tampilan Produk Detail	65
Gambar 4. 4: Tampilan Promo.....	65
Gambar 4. 5: Tampilan Promo Detail.....	65
Gambar 4. 6: Tampilan Tentang Kami	66
Gambar 4. 7: Tampilan Login Admin.....	67
Gambar 4. 8: Tampilan Home Admin.....	67
Gambar 4. 9: Tampilan Produk Admin.....	68
Gambar 4. 10: Tampilan Produk Detail Admin.....	68
Gambar 4. 11: Tampilan Kategori Admin	69
Gambar 4. 12: Tampilan Detail Kategori Admin.....	69
Gambar 4. 13: Tampilan Promo Admin.....	70
Gambar 4. 14: Tampilan Promo Admin.....	71
Gambar 4. 15 Pertanyaan SUS.....	72



INTISARI

PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA

Oleh

Aryanusa Adiwena

71160024

Revolusi Industri adalah faktor perubahan mendasar dalam proses pola kerja dan gaya hidup manusia yang dapat mengintegrasikan kemajuan teknologi informasi ke dalam lingkungan hidup digital, yang dapat mempengaruhi semua ilmu pengetahuan. PT Tunas Dwipa Matra memiliki berbagai cabang di seluruh Indonesia salah satunya adalah cabang Godean. PT Tunas Dwipa Matra Godean memiliki permasalahan yaitu belum memiliki media online untuk memperkenalkan produknya secara online ke masyarakat luas.

Pada penelitian ini akan berfokus untuk membuat sistem berbasis website untuk memperkenalkan produk dari perusahaan berupa website berisi produk perusahaan. Penelitian ini menggunakan metode Goal-Directed Design untuk memfokuskan pembuatan aplikasi dari saran yang diberikan oleh pihak terkait. Penggunaan metode *goal directed design*, melalui 6 tahapan dimulai dari *research*, *modelling*, *requirement*, *framework*, *refinement*, dan terakhir yakni *support*.

Evaluasi akhir menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS). Kuesioner evaluasi akhir ini memberikan hasil nilai rata-rata sebesar 81,33 dan masuk dalam kategori acceptable dalam acceptability ranges, kategori B dalam grade scale, kategori excellent dalam adjective rating dan mendapatkan grade A dalam hasil percentile rank.

Kata-kata kunci : *Goal-Directed Design*, *System Usability Scale*, *Website*.

ABSTRACT

PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PT TUNAS DWIPA MATRA

Oleh

Aryanusa Adiwena

71160024

The Industrial Revolution is a fundamental change factor in the process of work patterns and lifestyles that can integrate advances in information technology into the digital living environment, which can affect all sciences. PT Tunas Dwipa Matra has various branches throughout Indonesia, one of which is the Godean branch. PT Tunas Dwipa Matra Godean has a problem that does not have online media to introduce its products online to the public.

This research will focus on creating a website-based system to introduce products from companies in the form of websites containing company products. This research uses the Goal-Directed Design method to focus on making applications from suggestions provided by related parties. The use of the goal-directed design method, through 6 stages start from research, modeling, requirements, framework, refinement, and finally support.

The final evaluation used the System Usability Scale (SUS) questionnaire. This final evaluation questionnaire provides an average score of 81.33 and included in the accept category in acceptability ranges, category B in the grade scale, excellent category in adjective rating and get grade A in percentile rank results.

Keywords : *Goal-Directed Design, System Usability Scale, Website.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri adalah faktor perubahan mendasar dalam proses pola kerja dan gaya hidup manusia yang dapat mengintegrasikan kemajuan teknologi informasi ke dalam lingkungan hidup digital, yang dapat mempengaruhi semua ilmu pengetahuan. Lahirnya teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 saat ini berdampak pada kehidupan manusia di seluruh dunia. Dalam Revolusi Industri 4.0, prosedur dari aktivitas berjalan dalam sebuah sistem otomatis. Sistem ini mengembangkan teknologi Internet yang tidak hanya mengkoneksikan orang di seluruh dunia tetapi juga membantu dalam proses perbisnisan (Hamdan, 2018).

Persaingan bisnis saat ini begitu ketat dan perusahaan membutuhkan inovasi untuk bersaing dengan yang lain. Salah satu inovasi yang membuat suatu perusahaan berdaya saing berasal dari sektor teknologi. Saat ini kemajuan teknologi mengalami peningkatan yang pesat. Teknologi merupakan media yang efektif untuk menyebarkan informasi dan berguna sebagai media untuk berbagai bidang. Di ritel, teknologi ini memungkinkan perusahaan meluncurkan produk mereka secara online dengan cepat. Pengguna dapat menghemat waktu dan uang hanya dengan menggunakan gadget untuk mengetahui apa yang dijual perusahaan.

Ada banyak cara untuk menyebarkan informasi, salah satunya adalah melalui website. PT Tunas Dwipa Matra merupakan perusahaan bergerak pada yang bidang penjualan kendaraan dan suku cadang Honda. PT Tunas Dwipa Matra memiliki berbagai cabang di seluruh Indonesia salah satunya adalah cabang Godean. PT Tunas Dwipa Matra Godean memiliki permasalahan yaitu belum memiliki media online untuk memperkenalkan produknya secara online ke masyarakat luas.

Berlandaskan latar belakang penelitian di atas, penulis memberikan solusi untuk membuat sistem berbasis website untuk memperkenalkan produk dari perusahaan berupa website berisi produk perusahaan. Peneliti akan memakai metode Goal-Directed Design untuk memfokuskan pembuatan aplikasi dari saran yang diberikan oleh pihak terkait. Pembuatan website memakai metode Goal-Directed Design ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan perusahaan dari sektor online.

1.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang diteliti penulis, yaitu bagaimana cara membuat sebuah media berbasis website untuk memperkenalkan produk produk yang ada di Tunas Dwipa Matra Godean menggunakan metode *Goal-Directed Design*?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini akan menggunakan memiliki beberapa Batasan masalah, diantaranya:

1. Responden Pimpinan dealer cabang Honda TDM Godean.
2. Responden Admin Honda TDM Godean berjumlah 4.
3. Responden Masyarakat berupa pengunjung berjumlah 6.
4. Pemesanan dan tanya promo dihubungkan ke whatsapp admin.
5. Pengujian akan dilakukan dengan metode *System Usability Scale*
6. Data harga produk dalam penelitian terakhir di update pada bulan Februari 2023
7. Data promo diambil dari web astra honda pusat terakhir diupdate pada bulan Mei 2023
8. Video diambil dari link youtube

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu, mengimplementasikan metode *Goal-Directed Design* dalam pembuatan antarmuka sehingga menghasilkan sebuah website untuk memperkenalkan produk perusahaan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian untuk perusahaan yaitu dapat memperkenalkan produk dengan lebih luas kepada masyarakat dan diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk. Manfaat bagi penulis dapat mengetahui berbagai macam produk dengan detail dan memahami permintaan kebutuhan dalam pembuatan website

1.6. Metodologi Penelitian

Pada tahapan *Goal Directed Design* berfokus pada tujuan pengguna dalam mendesain antarmuka website. Metode ini memiliki 6 tahapan dalam prosesnya,

1. Research

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

- 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 Kusioner akan dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang berkaitan dengan dealer. Narasumber kusioner yang dipilih adalah Pimpinan Dealer Honda TDM Godean dan pengunjung dealer.

2. Modelling

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

3. Requirement

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

4. Framework

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan antarmuka.

5. Refinement

Setelah melakukan perancangan kemudian mengimplementasikan rancangan desain tersebut menjadi website

6. Support

Setelah melakukan implementasi, kemudian evaluasi website tersebut untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan

1.7. Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan meliputi gambaran umum mengenai sistem yang dihasilkan, mencakup latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode dan sistem penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, termasuk tinjauan pustaka yang menguraikan teori alat desain yang diarahkan pada tujuan yang akan dipakai pada penelitian ini. Bab ini juga memuat landasan teori yang menjelaskan solusi dari masalah penelitian ini.

Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem, berisi perancangan untuk situs web dealer. Perancangan sistem sebagai alur komunikasi sistem dan alat-alat yang dibutuhkan untuk mengembangkan website instansi.

Bab 4 Analisis dan Implementasi Sistem, berisi tentang hasil implementasi dan analisis sistem. Hasil implementasi ditampilkan dalam bentuk simulasi operasi sistem dan penjelasannya.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran, termasuk deskripsi ringkas yang dijabarkan dari hasil diskusi pada penelitian. Proposal untuk memasukkan langkah atau metode lain untuk pengembangan sistem tidak dibuat dalam penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Saat ini, perkembangan teknologi informasi terjadi sangat cepat. Menurut (Setyawan & Atapukan, 2018), akses internet bukanlah hal yang mahal tetapi sudah menjadi kebutuhan. Pengguna internet dimudahkan untuk mendapatkan informasi hampir kapan saja, di mana saja. Adanya akses internet yang mudah telah menggeser paradigma konvensional menjadi model yang serba elektronik dan digital.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas, Muliawati, & Indarso, 2021) untuk menyediakan utilitas yang cepat dan efisien diharapkan desain antarmuka pengguna yang mudah dipahami dan mampu mempercepat utilitas yang bermanfaat. Melihat dari permasalahan tersebut, penulis menerapkan metode *Goal-Directed Design* (GDD) untuk melakukan penelitian. *Goal-Directed Design* (GDD) merupakan metodologi berfokus desain aplikasi. Metode ini berfokus pada keinginan dan tujuan pengguna yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan (Fitriani, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2021) dapat disimpulkan bahwa peneliti mengevaluasi dan mendesain ulang tampilan e-learning SMK Negeri 1 Cerme Gresik. Penelitian ini memakai metode *Goal-Directed Design* dan diuji menggunakan metode Pedagogical Meaningful Learning Questionnaire (PMLQ). Keunggulan dari penelitian ini adalah semakin meningkat dan standar deviasi yang dihasilkan dari setiap dimensi PMLQ juga semakin meningkat. Hasil akhir dari redesign eLearning ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan siswa dalam mengakses eLearning untuk kegiatan pembelajaran. Kelemahan penelitian ini yaitu sudah dirancang dengan mempertimbangkan layar desktop, sehingga perbaikan dalam penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan layar seluler.

Terdapat 6 tahapan dalam implementasi GDD yaitu *Research, Modeling, Requirements, Framework, Refinement, dan Support*. Tahap *research* mencakup

pencapaian semua kebutuhan dan kondisi yang diinginkan dari pihak yang berkepentingan dan user umum. *Modeling* menciptakan tampilan dan deskripsi pemangku kepentingan dan user umum. *Requirement* akan menciptakan konteks dan keperluan skenario. *Framework* yang membuat rangka desain interface yaitu wireframe. *Refinement* akan menghasilkan prototipe fidelitas tinggi. Dan tahap terakhir adalah tahap support untuk melakukan tes akhir dan mengevaluasi prototipe sudah dieksekusi. Penilaian akhir disini memakai kuesioner System Usability Scale (SUS) (Maulana, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2019).

Saat merancang *User Experience* untuk aplikasi computer assisted testing (CAT) memakai metode *goal-directed design*, (Rahardian, Rokhmawati, & Brata, 2019) melakukan penilaian kuantitatif saat menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ diberikan untuk 20 responden untuk peserta dan 7 responden untuk panitia. Penerapan kuesioner UEQ memberikan penilaian sangat baik poin skala keatraktifan, keefektifan, stimulasi dan kebaruan juga mencapai kategori bagus pada skala perspicuity dan dependability untuk penampilan calon peserta. Sementara itu, antarmuka di panitia menghasilkan skor excellent di enam skala UEQ.

Sementara itu (Hasanah, Fanani, & Rokhmawati, 2021) juga melakukan kajian terhadap rancangan User Experience Learning Management System (LMS) dengan metode *Goal-Directed Design* (studi kasus : Rakryan Digital Academy). Rancangan solusi yang diusulkan akan diuji pada tahap support dengan memakai salah satu kuesioner usability antara lain kuesioner usefulness, satisfaction dan ease of use (USE). Tes ini dikaitkan oleh 20 responden yang telah melakukan tes berdasarkan skema tugas dan pengisian kuesioner. Hasil diperoleh adalah nilai rata-rata 84,75% desain solusi LMS Rakryan Digital Academy dapat dikatakan sangat baik.

Contoh lain terdapat dalam penelitian (Pribadi, Rokhmawati, & Brata, 2019) tentang Perancangan User Experience situs web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan metodologi *Goal-Directed Design* (GDD). Tahap support melakukan percobaan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik user testing pada 6 responden dan menggunakan teknik Standardized User

Experience Percentile Questionnaire (SUPR-Q) pada 20 responden dianalisa berdasarkan skala usability. Hasil kuesioner SUPR-Q memberikan penilaian aspek Usability, Reliability, Appearance dan Loyalty dengan seluruh kriteria memiliki nilai 75,81% (Kategori C) yaitu nilai yang baik dan dapat diterima untuk situs secara keseluruhan untuk dikatakan baik. dapat diterima responden.

Berdasarkan penelitian (Achmadi, Junaedi, & Darwiyanto, 2017) terhadap Rekomendasi UI Pada Website Dikti dengan pendekatan *Goal-Directed Design*, hasil prototype yang dicapai dengan metode GDD menghasilkan nilai efisiensi sebesar 77% dibandingkan sebelumnya 30,34% yang diuji menggunakan Metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM).

Dari beberapa hasil pengujian dengan metode yang berbeda, penerapan metode Goal Directed Design terbukti sangat baik dalam perancangan suatu *User Interface* yang mudah untuk dipahami dan digunakan



Berikut ini merupakan hasil penelitian yang telah penulis ringkas dalam bentuk tabel.

Tabel 2. 1: Ringkasan Hasil Penelitian Sebelumnya

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
1	(Setyawan & Atapukan, 2018)	Penelitian ini bertujuan untuk mengukur usability situs e-commerce Sambal Nyos. Usability diukur dengan memakai skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengidentifikasi kategori pada skala 1 sampai 5. Penelitian ini memakai metode waterfall pada desain web.	<ul style="list-style-type: none">• Skala Likert	<ul style="list-style-type: none">• <i>E-Commerce</i>• <i>Website</i>• <i>Usability</i>	Hasil uji usability website Sambal Nyos dengan memakai metode skala Likert memberikan skor nilai 4. Nilai 4 pada skala Likert merupakan kategori yang disetujui, sehingga dapat diterima oleh pengguna. Website Sambal Nyos memenuhi aspek usability seperti sistem mudah digunakan, sistem mudah diingat, efisien, bebas error dan tingkat kepuasan pengguna yang baik.

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
2	(Pamungkas, Muliawati, & Indarso, 2021)	Pada penelitian ini dilakukan perancangan tampilan user interface yang baik di desa Sukamanah, Kabupaten Serang, Banten. Antarmuka pengguna yang baik akan memungkinkan pegawai dan penduduk desa untuk menyederhanakan dan mempercepat proses layanan. Layanan reguler dapat menyebabkan antrian panjang karena prosesnya memakan waktu lama. Perancangan antarmuka pengguna Desa Sukamanah dilakukan dengan memakai metodologi <i>Goal-Directed Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Website</i> • <i>User Interface</i> • Sistem Informasi Desa 	Saat pengujian prototipe memakai System Usability Scale (SUS), ditemukan hasil nilai rata rata 72,5 untuk <i>user interface</i> yang telah di buat. Dengan hasil tersebut, <i>prototype website</i> desa Sukamanah mendapatkan predikat <i>acceptable</i> .

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		(GDD) dan diuji memakai metode System Usability Scale (SUS).			
3	(Muliawati, Rahayu, Indriana, & Kraugusteeliana, 2021)	Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pelayanan masyarakat desa Sukamanah dengan memakai Goal-Directed Design. Saat ini komputer desa Sukamanah hanya digunakan sebagai proses penyimpanan data. Sementara kegiatan pengabdian masih bersifat manual, masyarakat masih harus mendatangi kantor desa untuk menangani kasus tersebut. Dengan adanya aplikasi pelayanan desa ini diharapkan proses pelayanan menjadi lebih cepat	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi • <i>User Interface</i> • Pelayanan Desa 	Hasil pengujian antarmuka pengguna sistem informasi desa dengan memakai metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa penelitian dianggap selesai karena penilaian akhir menghasilkan skor rata-rata yang besar yaitu lebih dari 60. Skor 72,5 dengan rentang yang dapat diterima adalah diindikasikan dapat diterima pada skala C. Skor untuk Baik dan peringkat persentil adalah C. Hasil ini tidak optimal. diutamakan karena pada tahap awal penerapan sistem

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
					organisasi desa, pelatihan dan dukungan diperlukan untuk meminimalkan kesalahan dalam implementasi proses sistem informasi desa tersebut
4	(Fitriani, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2021)	Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Cerme di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Data pertama dari reset menunjukkan bahwa pengguna e-learning kesulitan, baik dari segi bahasa yang digunakan maupun tampilan yang kurang menarik dan kreatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meninjau kembali e-learning di SMKN 1 Cerme dengan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal Directed Design (GDD)</i> • <i>Pedagogical Meaningfull Learning Quistionnare (PMLQ)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka • <i>E-Learning</i> • <i>Usability Testing</i> 	Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dengan memakai metode Pedagogical Meaningful Learning Questionnaire (PMLQ) adalah adanya peningkatan nilai standar deviasi dari setiap dimensi PMLQ. Hasil akhir dari redesign eLearning ini sesuai dengan kebutuhan dan tujuan mahasiswa mengakses eLearning untuk kegiatan pembelajaran..

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		<p>memakai pendekatan Goal-Directed Design (GDD). Pendekatan GDD adalah pendekatan desain antarmuka yang berpusat pada pengguna. Evaluasi sistem dilakukan dengan memakai usability testing. Uji kegunaan yang digunakan adalah usability testing ISO 9241-11.</p>			
5	(Maulana, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2019)	<p>Penelitian ini berfokus pada peningkatan website Jawa Timur Park dari segi bentuk, struktur informasi dan fungsi seperti tiket online dan event. Metode Goal-Directed Design (GDD) adalah solusi untuk membuat halaman web yang sesuai dengan tujuan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka Pengguna • <i>Usability</i> • <i>Website</i> 	<p>Nilai rata-rata yang diperoleh dalam penelitian ini dengan kuesioner SUS adalah 82,75 dan tergolong dapat diterima dalam rentang yang dapat diterima, nilai B dalam skala penilaian, sangat baik dalam penilaian kata sifat, dan</p>

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		pengguna. Penilaian akhir penelitian ini memakai kuesioner System Usability Scale (SUS).			nilai A dalam hasil peringkat persentase.
6	(Yohanes, Ambarwati, & Darujati, 2021)	SMK Farmasi Sekesal Surabaya merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pemanfaatan teknologi informasi. Salah satunya adalah aplikasi ujian online berbasis website yang biasa dikenal dengan computer based test (CBT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman penggunaan aplikasi. Penelitian ini memakai metode Goal-Directed Design (GDD) untuk menentukan kebutuhan dan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>Website Usability Evaluation (WEBUSE)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka • <i>CBT (Computer Based Tes)</i> • UI/UX 	Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi desain dengan nilai peningkatan per kriteria yaitu Content, Organization and Readability 0.19, Navigation dan Links 0.14, Interface Design User Interface 0.18, Performance dan Effectiveness 0.09 dan rata-rata semua diktator 0.75. Dari hasil tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam skala penilaian yang baik.

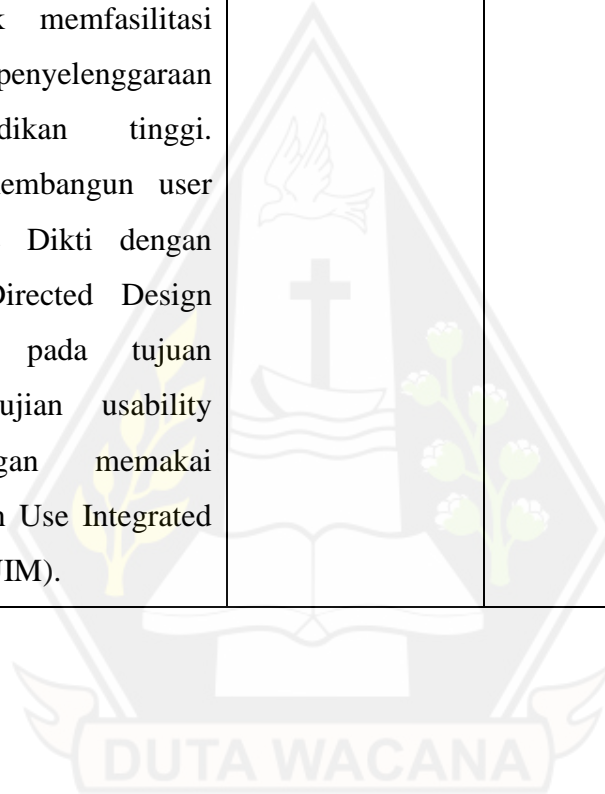
No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		tujuan penggunaan aplikasi. Evaluasi dilakukan dengan memakai Website Usability Assessment Questionnaire (WEBUSE) untuk mengetahui kebutuhan dan tujuan penggunaan aplikasi.			
7	(Rahardian, Rokhmawati, & Brata, 2019)	Kantor Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Lumajang memakai computer assisted test (CAT) berbasis web untuk melakukan tes tersebut. Perancangan tampilan aplikasi CAT BKD yang sesuai dengan tujuan pengguna menjadi tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini memakai metode Goal-Directed Design (GDD)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka Pengguna • Website • <i>Computer Assisted Test (CAT)</i> 	Hasil penelitian ini diuji dengan memakai UEQ pada penampilan calon yang menciptakan kategori sangat baik pada skala keatraktifan, keefektifan, stimulasi dan kebaruan dan mencapai kategori baik pada skala kejelasan dan reliabilitas. Sedangkan dalam debut papan ujian, mereka meraih hasil yang sangat baik dengan 6

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		dalam perancangan website. Kemudian prototype diuji secara kualitatif yaitu uji pengguna dan uji kuantitatif User Experience Questionnaire (UEQ).			poin UEQ. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa aplikasi CAT BKD baik tampilan calon maupun panitia memberikan persepsi yang baik bagi pengguna.
8	(Hasanah, Fanani, & Rokhmawati, 2021)	Rakryan Digitalent Hub memberikan bina keterampilan digital bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berkompetisi dalam keterampilan TI. Rakryan Digitalent Hub menginginkan platform Learning Management System (LMS). Penelitian ini bertujuan untuk merancang learning management system (LMS) dengan memakai pendekatan Goal-Directed Design	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use (USE) Questionnaire</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning Management System (LMS)</i> • <i>User Experience</i> 	Hasil pengujian metode Usefulness, Satisfaction and Ease of Use (USE) yang dilakukan oleh 20 orang memberikan skor akhir sebesar 84,75%. Nilai ini adalah rata-rata dari empat parameter: usefullnes, ease of use, ease of learn, dan satisfaction. Nilai tersebut dapat dikatakan sangat baik.

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		(GDD). Pengujian dilakukan dengan memakai metode kuesioner Usefulness, Satisfaction and Ease of Use (USE) oleh 20 partisipan.			
9	(Pribadi, Rokhmawati, & Brata, 2019)	Tanoto Scholars Association Universitas Brawijaya menginginkan desain antarmuka website yang sederhana dan berkualitas. Website ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai program beasiswa. Banyak pengguna merasa kesulitan untuk memakai website pusat Tanoto Foundation karena penataan dan tampilan informasi yang kurang tepat. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka • Website • User Experience (UX) 	Pengujian kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan memakai metode Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire (SUPR-Q) terhadap 20 responden. Hasil yang diperoleh dengan angket SUPR-Q pada aspek usability, credibility, appearance dan penilaian reliabilitas dengan seluruh aspek memiliki nilai 75,81% (kelas C) berada pada level yang baik dan dapat diterima. Dari

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		website TSA UB dengan pendekatan <i>Goal-Directed Design</i> (GDD). Pengujian dilakukan dengan memakai kuesioner SUPR-Q (Standardized User Experience Percentile Questionnaire) terhadap 20 responden yang dianalisis terhadap skala kegunaan.			hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keseluruhan website yang dikembangkan dapat diterima oleh responden.
10	(Achmadi, Junaedi, & Darwiyanto, 2017)	Salah satu tugas pokok Menristekdikti adalah pelaksanaan bidang standar kualitas sistem pembelajaran pendidikan tinggi (Dikti). Menristekdikti telah membuat website dikti yang memuat informasi tata cara pelaksanaan kebijakan pendidikan tinggi di Indonesia. Website	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> • <i>Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>User Interface</i> • <i>Website</i> • Dikti 	Sebelum melakukan refactoring memakai Goal-Directed Design (GDD), saat dilakukan usability test pada website dikti dengan memakai metode QUIM, hasilnya menunjukkan nilai efisiensi yang rendah. Hasil prototipe yang dilakukan dengan metode GDD diperoleh nilai efisiensi sebesar

No	Penulis	Deskripsi Penelitian	Metode	Objek	Hasil
		<p>digunakan untuk memfasilitasi pelaksanaan misi penyelenggaraan layanan pendidikan tinggi. Penelitian ini membangun user interface website Dikti dengan memakai Goal-Directed Design yang berfokus pada tujuan pengguna. Pengujian usability dilakukan dengan memakai metode Quality in Use Integrated Measurement (QUIM).</p>			<p>77% dibandingkan sebelumnya 30,34%.</p>

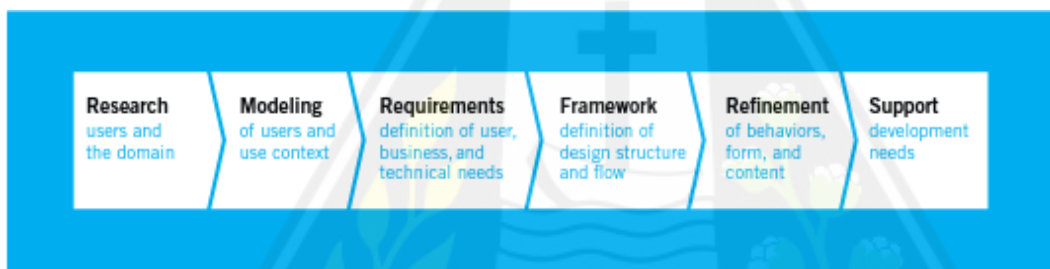


2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Goal Directed Design (GDD)*

Goal Directed Design adalah metodologi desain antarmuka dikembangkan oleh Alan Cooper. Pendekatan ini berpusat pada pengguna untuk menyatukan tujuan berbeda. Sebelum melanjutkan pengembangan sistem, perlu melakukan survei dan investigasi. Survei dilakukan agar tercipta karakteristik pengguna yang berbeda dengan persona masing-masing pengguna. Hal ini mampu membantu mengidentifikasi kebutuhan umum dan khusus jika diperlukan. Metode ini memberikan jalan keluar dapat memenuhi keperluan dan tujuan pengguna, serta untuk tujuan bisnis. (Cooper, Reimann, & Cronin, 2014).

Terdapat 6 proses yang dilalui dalam menerapkan metode GDD seperti gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2. 1 Proses Metode GDD

1. *Research*

Pada titik ini, pengumpulan data penelitian awal telah selesai. Data dapat diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemangku kepentingan dan pengguna. Selain itu, data juga dapat diperoleh dari studi literatur. Hasil yang diperoleh pada tahap ini merupakan hasil dari pencarian yang dilakukan..

2. *Modeling*

Langkah ini merupakan langkah pemilihan persona pada desain antarmuka web. Persona merupakan karakter yang akan digunakan dalam pendekatan perancangan suatu sistem. Hasil yang diperoleh akan disajikan sebagai pemodelan persona dan korelasi yang diciptakan oleh persona dengan lingkungan.

3. *Requirement*

Pada tahap requirement dilakukan pemilihan keperluan setiap persona. Data diperoleh saat orang tersebut berinteraksi dengan sistem. Hasil yang didapatkan pada langkah ini adalah pendeskripsian kebutuhan yang dapat menyetarakan antara kebutuhan teknis dan bisnis dengan kebutuhan pengguna dari rancangan yang telah diimplementasikan..

4. *Framework*

Tahap ini melakukan rancangan interaksi antar rangkaian dengan menggunakan alat visual. Pada fase ini, elemen fungsionalitas yang ditentukan, seperti wireframe situs web dan skenario kontekstual yang memberikan penjelasan cara pengguna akan berhubungan dengan sistem. Hasil langkah ini merupakan konsep desain yang stabil dan memperlihatkan struktur yang detail dan formal.

5. *Refinement*

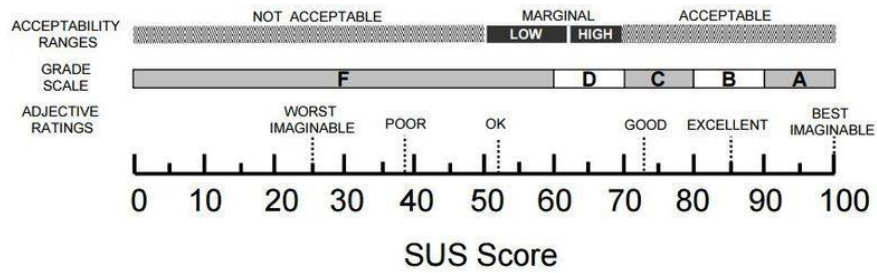
Pengembangan desain antarmuka situs web dilakukan pada tahap ini. Pembangunan ini didasarkan pada pengetahuan pengguna dan serta informasi dukungan lainnya.

6. *Support*

Selama fase ini, inspeksi dan mengevaluasi desain antarmuka yang sudah dilakukan.

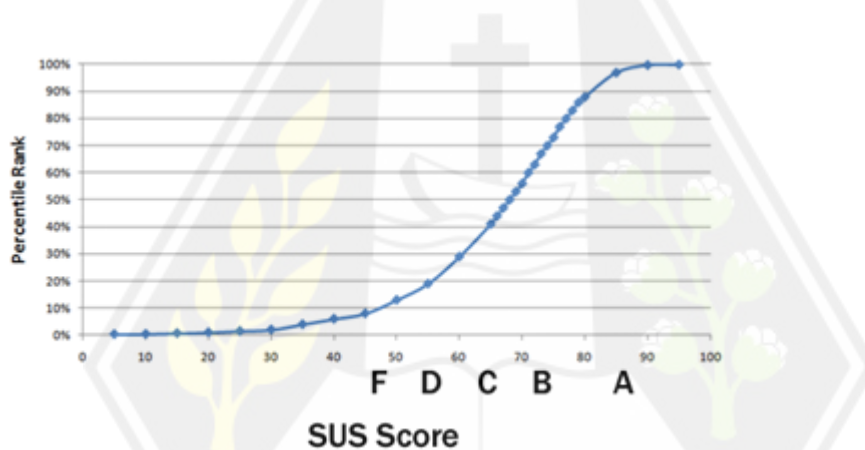
2.2.2 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale diciptakan John Brooke pada tahun 1986 berupa kuisisioner dengan menggunakan *likert scale* dalam penilaiannya SUS terdiri dari 10 item pernyataan dengan 5 pilihan respon untuk responden mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Menurut (Brooke, 2013) nilai akhir dari kuesioner *System Usability Scale* dibedakan menjadi beberapa grade penilaian, terdapat dua cara yang dapat digunakan untuk menentukan grade hasil penelitian dikategorikan menjadi beberapa jenis. Yang pertama yaitu dari sisi tingkat penerimaan pengguna yang terdiri dari tiga kategori yaitu not acceptable, marginal dan acceptable. Yang kedua yaitu dari sisi tingkat grade skala terdapat 6 skala yaitu A, B, C, D dan F. Yang ketiga yaitu dari sisi adjectiveratings terdiri dari worst imaginable, poor, ok, good, excellent, dan best imaginable seperti yang digambarkan pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Cara pertama penilaian Score System Usability Scale

Cara kedua dilihat dari sisi percentile range yang mempunyai grade penilaian yang terdiri dari A, B, C, D dan F. Dengan ketentuan grade A mempunyai skor lebih besar atau sama dengan 80,3. Grade B mempunyai skor lebih besar sama dengan 74 dan lebih kecil dari 80,3. Grade C mempunyai skor lebih besar sama dengan 68 dan lebih kecil dari 74. Grade D mempunyai skor lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil dari 68. Dan grade F mempunyai skor lebih kecil dari 51 yang digambarkan seperti gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Cara kedua penilaian Score System Usability Scale



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam menjalankan aplikasi dari hasil penelitian yang dilakukan, maka diperlukan perangkat keras dengan spesifikasi sebagai berikut:

Merk: Lenovo ideapad 100

Operation System: Windows 10 Home 64-bit

Processor: Intel Core i5-5200U

Storage: 256 GB

RAM: 8 GB

3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam merancang sistem informasi pada penelitian membutuhkan beberapa perangkat lunak yaitu:

1. *Visual Studio Code*

Sebagai teks editor yang digunakan penulis untuk pengembangan website.

2. Xampp

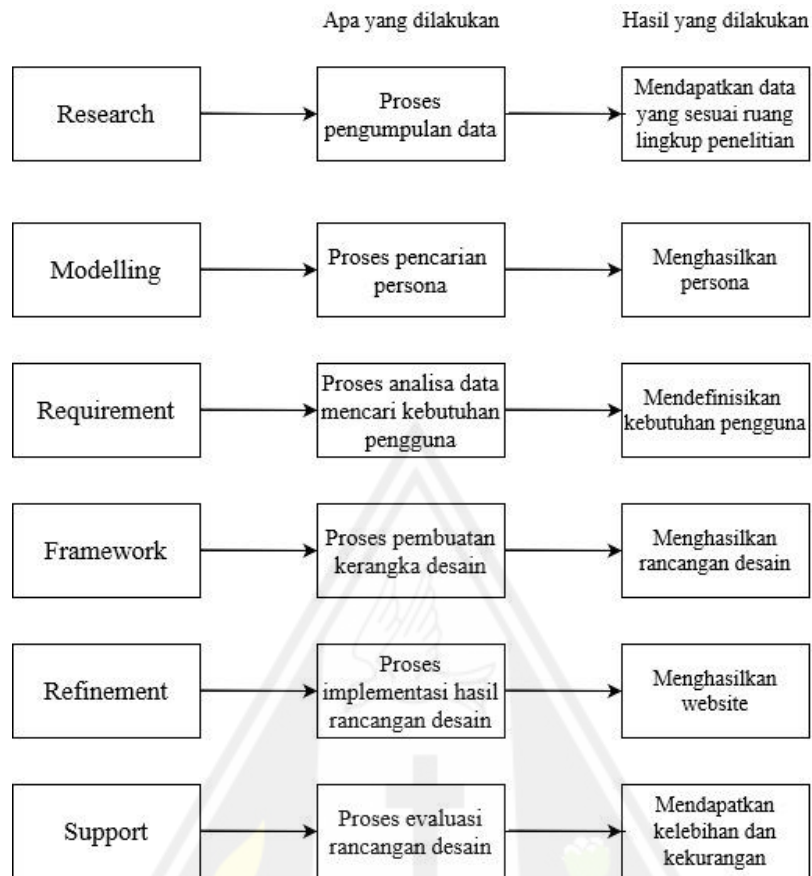
Sebagai web server dan database yang digunakan penulis untuk mengembangkan website secara offline dengan memanfaatkan *localhost*.

3. *Google Chrome* atau *Microsoft Edge*

Sebagai alat bantu browser yang digunakan penulis untuk menguji website.

3.2 Goal Directed Design

Pada tahapan *Goal Directed Design* berfokus pada tujuan pengguna dalam mendesain antarmuka website. Goal-Directed Design mempunyai 6 tahap yang bisa dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1: Enam Tahapan Proses GDD

Pada Gambar 3.1 menggambarkan rangkaian Goal Directed Design yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna dalam merancang tampilan antarmuka website. Pendekatan ini terdiri dari 6 tahapan, antara lain:

1. Research

Research adalah tahap awal pada metode Goal-Directed Design, pengumpulan data akan dilakukan oleh penulis dengan cara:

a. Studi Pustaka

Dalam proses ini, para peneliti melakukan analisis literatur dengan membaca sumber-sumber referensi, publikasi ilmiah, dan dokumen lainnya terkait pengolahan data secara umum yang mendukung konsep Goals-Directed Design.

b. Wawancara/Kusioner

Wawancara dan Kuesioner akan dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang berkaitan dengan dealer. Narasumber kuesioner yang dipilih adalah Pimpinan Dealer Honda TDM Godean dan pengunjung dealer.

2. Modelling

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

3. Requirement

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

4. Framework

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan antarmuka.

5. Refinement

Setelah melakukan perancangan kemudian mengimplementasikan rancangan desain tersebut menjadi website

6. Support

Setelah melakukan implementasi, kemudian evaluasi website tersebut untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan

Tahapan Goal Directed Design

3.2.1 Research

Research merupakan proses pengumpulan data responden, pada tahap ini data yang dikumpulkan melalui wawancara pimpinan perusahaan, staff admin perusahaan dan pengunjung dengan cara memberikan kuesioner. Kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang wajib untuk diisi oleh responden. Responden terdiri dari pimpinan perusahaan, admin dan 5 pengunjung. Data yang didapat dari kuesioner dan wawancara ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk membuat website Dealer Motor Honda TDM Godean.

Berikut adalah daftar pertanyaan pada kuesioner dan wawancara pada pengunjung:

1. Nama lengkap
2. Usia

3. Jenis kelamin
4. Peran
5. Apakah anda sering melihat website tentang katalog penjualan sebelum membeli barang di dealer?
 - Sering
 - Jarang
6. Apa tujuan anda dalam mengakses website katalog penjualan dealer?
7. Berapa lama anda biasa menghaiskan waktu dalam browsing web katalog penjualan dealer?
 - ≥ 25 menit
 - < 25 menit
8. Saat anda mencari katalog penjualan dealer dalam bentuk apa data yang biasanya anda dapatkan?
 - brosur
 - online
9. Data seperti apa yang membantu anda pahami di website?
 - teks
 - gambar
 - video
10. Gadget apa yang anda gunakan untuk browsing?
 - Komputer/laptop
 - Smartphone
11. Apakah anda pernah mencari informasi tentang dealer tunas honda godean?
12. Di media apa biasa nya anda mencari informasi tentang dealer tunas honda godean?
13. Produk dealer tunas honda godean apa saja yang anda tahu?
14. Menurut anda apa saja yang harus ditampilkan dalam sebuah website dealer?
15. Menurut anda apakah penggunaan fitur sambungkan ke whatsapp admin berguna untuk anda?

Pertanyaan wawancara kepada kepala manager Honda Tunas Dwipa Matra Godean:

1. Produk saja yang dijual di dealer Honda Tunas Dwipa Matra Godean?
2. Perantara apa saja yang selama ini digunakan untuk memasarkan produk?

3. Kapan waktu produk banyak dipesan? Ada seri limited edition / ada diskon?
4. Bagaimana kondisi penjualan apabila tidak ada diskon?
5. Dalam mengakses informasi katalog, apakah masyarakat umum perlu login?
6. Dalam pemesanan produk, lebih baik langsung masuk ke sistem atau perlu disambungkan dahulu ke admin yang berkaitan?

Setelah kuesioner dan wawancara telah dilakukan, maka pada tahapan Research akan menghasilkan profil responden dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1: Tabel Profil Responden

Responden	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Peran
1.	Stefanus Widi	35	Pria	Kepala Dealer
2.	Sarjiyem	40	Wanita	Admin
3.	Ride Batiningsih	30	Wanita	Admin
4.	Siskha Triana	42	Wanita	Admin
5.	Ayu Kartikasari	26	Wanita	Admin
6.	Jumadi	30	Pria	Pengunjung
7.	Dalrohman	45	Pria	Pengunjung
8.	Agustinah Tri Utami	36	Wanita	Pengunjung
9.	R. Nugroho	46	Pria	Pengunjung
10.	Obed Sumantri	46	Pria	Pengunjung
11.	Listyarini	22	Wanita	Pengunjung

a. Domain

Pada hasil wawancara dan kuesioner yang didapatkan pada bagian research didapatkan sebuah domain berupa *Website Dealer Tunas Dwipa Matra* yang pada *website* akan berisi informasi mengenai dealer. Informasi tersebut berupa informasi deskripsi produk yang berisi harga, gambar, spesifikasi, status ketersediaan, promo, profil dealer.

b. Goal

End Goals yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah melalui website yang dirancang, pengguna dapat mencari informasi lebih mudah dan dapat mempromosikan produk yang tersedia pada dealer. Untuk *goal* tiap responden dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2: Tabel Goal Responden

Responden	Goal	Kebutuhan
A1	Melihat produk yang ada pada website	Informasi mengenai profil dealer Informasi mengenai lokasi dealer Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai promo Informasi mengenai ketersediaan stok
A2	Melihat promo terkini	Informasi mengenai promo Informasi mengenai detail promo Informasi mengenai harga Informasi mengenai ketersediaan stock
A3	Melihat promo terkini	Informasi mengenai promo Informasi mengenai detail promo Informasi mengenai harga produk
A4	Melihat produk yang ada pada website	Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai ketersediaan stok
A5	Melihat promo terkini	Informasi mengenai promo Informasi mengenai detail promo
P1	Melakukan perancangan pembelian	Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai ketersediaan stok
P2	Melakukan perancangan pembelian	Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai ketersediaan stok Informasi mengenai promo
P3	Melihat barang yang belum dimiliki	Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai ketersediaan stok
P4	Melihat barang yang belum dimiliki	Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai harga produk

P5	Melakukan perancangan pembelian	Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai ketersediaan stok
P6	Melakukan perancangan pembelian	Informasi mengenai promo Informasi mengenai detail produk Informasi mengenai harga produk Informasi mengenai ketersediaan stok

Dari tabel 3.2 didapatkan *goal* tiap responden dalam mengakses web pariwisata, dalam memudahkan peneliti untuk mendapatkan *goal* tiap responden maka peneliti akan membuat tabel baru yang dimana *goal* tiap responden yang sama akan di jadikan menjadi satu yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3: Tabel Pengecekan Goal Sama

Goal	Kebutuhan
Melihat produk yang ada pada website (G1)	Informasi mengenai profil dealer (SG1)
	Informasi mengenai lokasi dealer (SG2)
	Informasi mengenai harga produk (SG3)
	Informasi mengenai promo (SG4)
	Informasi mengenai ketersediaan stok (SG5)
	Informasi mengenai detail produk (SG6)
Melihat promo terkini (G2)	Informasi mengenai promo (SG4)
	Informasi mengenai detail promo (SG7)
	Informasi mengenai harga produk (SG3)
	Informasi mengenai ketersediaan stock (SG5)
Melakukan perancangan pembelian (G3)	Informasi mengenai detail produk (SG6)
	Informasi mengenai harga produk (SG3)
	Informasi mengenai ketersediaan stok (SG5)
	Informasi mengenai promo (SG7)

c. Task

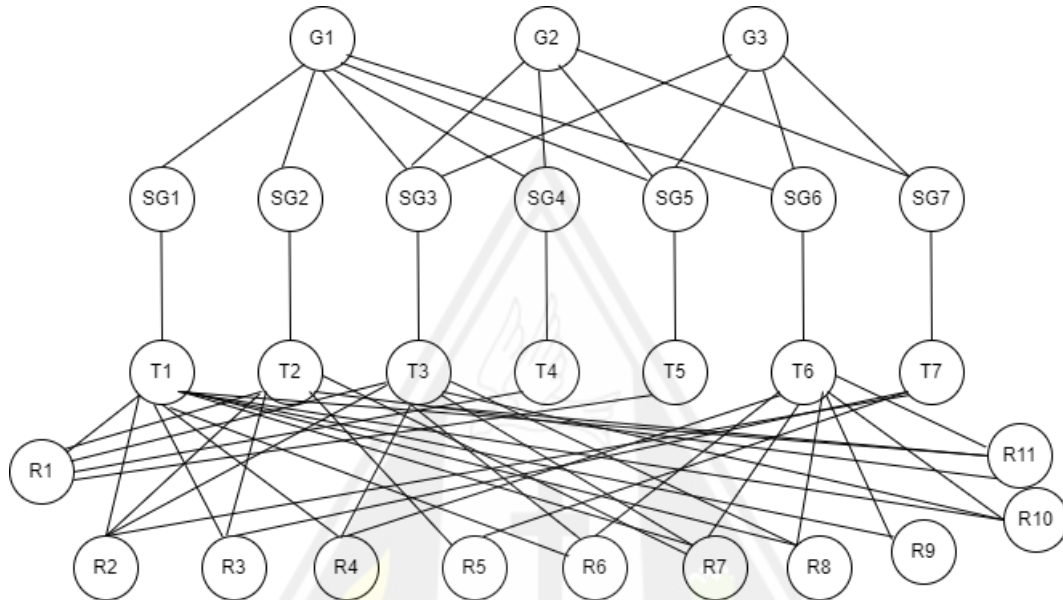
Website ini ditujukan untuk masyarakat umum yang ingin mendapatkan informasi dealer honda tunas dwipa matra godean. Di dalam website ini akan menampilkan beberapa informasi tentang Profil dealer, lokasi dealer, produk dealer dan promo dealer. Hal ini diharapkan untuk membantu calon pembeli untuk mengerti produk apa saja yang akan dibeli di dealer tunas dwipa matra, task disini bertujuan untuk memberi gambaran interaksi awal tanpa harus user mengenali website dealer lebih dalam untuk mencapai end goal user. task pada penelitian ini dapat lihat dibawah pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4: Tabel Task

Task	Interaksi
Melihat Informasi Harga Produk (T1)	User membuka website dealer, user memilih menu header produk, kemudian pilih lihat detail, user akan melihat harga produk
Melihat Informasi Promo (T2)	User membuka website dealer, user memilih menu header promo, user akan melihat promo yang tersedia
Melihat Informasi Ketersediaan Stock (T3)	User membuka website dealer, user memilih menu header produk, kemudian pilih lihat detail, user akan melihat ketersediaan stock
Melihat Informasi Profil Dealer (T4)	User membuka website dealer, user memilih menu header tentang kami, user akan melihat informasi profil dari dealer
Melihat Informasi Lokasi Dealer (T5)	User membuka website dealer, user memilih menu header tentang kami, user akan melihat informasi lokasi dari dealer
Melihat Informasi Detail Produk (T6)	User membuka website dealer, user memilih menu header produk, user memilih tombol lihat detail, user akan melihat detail produk
Melihat Informasi Detail Promo (T7)	User membuka website dealer, user memilih menu header promo, user memilih tombol lihat detail, user akan melihat detail promo

Dari tabel diatas task yang dihasilkan berdasarkan hasil dari *goal* dan *sub goal* yang telah didapatkan sebelumnya menghasilkan 7 Task yang disimbolkan menjadi T1-T7. Kemudian hasil tersebut akan dibuat menjadi tree pada gambar 3.2

d. Tree



Gambar 3. 2: Tree Hubungan Task dan Goal

Setelah mengetahui *goal* dan *task*, kemudian akan dijabarkan *tree* untuk melihat relasi antara *task* dan *goal* yang akan dicapai.

Pada gambar diatas kita dapat melihat dari hubungan antara goals dan task yang ada dalam penelitian ini, pada digambar diatas simbol R1-R11 adalah responden, T1-T7 adalah *Task*, SG1-SG7 adalah *sub goal* dan G1-G3 adalah *goal*.

3.2.2 Modelling

Setelah melewati proses Research. data akan diproses untuk mendapatkan sebuah persona. Hasil wawancara dan kuesioner dianalisis untuk mendapatkan perilaku berdasarkan aktivitas, sifat dan kemampuan dari responden, yaitu:

a. Identifikasi variable pelaku

Hasil wawancara dan kuesioner dianalisis untuk mendapatkan variabel perilaku berdasarkan aktivitas, sifat, kemampuan, serta motifasi dari pengguna. Setelah dilakukan wawancara dapat didapatkan berupa variabel perilaku akan digunakan sebagai perilaku dari model pengguna yang dihasilkan.

1. Melihat website sebelum melakukan pembelian

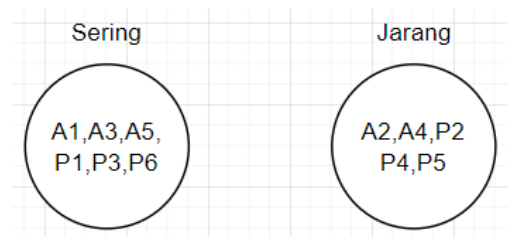
2. Total waktu akses website katalog
 3. Bentuk data yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer
 4. Bentuk data yang mudah dipahami diwebsite
 5. Gadget yang dipakai saat browsing
- b. Pemetaan subjek wawancara dan kuesioner ke variabel perilaku dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5: Tabel Data Responden

Responden	Nama	Simbol
1.	Stefanus Widi	A1
2.	Sarjiyem	A2
3.	Ride Batiningsih	A3
4.	Siskha Triana	A4
5.	Ayu Kartikasari	A5
6.	Jumadi	P1
7.	Dalrohman	P2
8.	Agustinah Tri Utami	P3
9.	R. Nugroho	P4
10.	Obed Sumantri	P5
11.	Listyarini	P6

Subjek pada gambar diatas dikelompokkan atau dipetakan berdasarkan variable perilaku yang didapat dari hasil tahapan *Research*. Hasil dari pengelompokkan berupa semua objek yang memiliki variable perilaku yang sama, pemetaan dilakukan pada pengelompokkan subjek yang ditandai dengan P1 sampai P6 dan A1 sampai A5 untuk tiap pengelompokkan berdasarkan status responden.

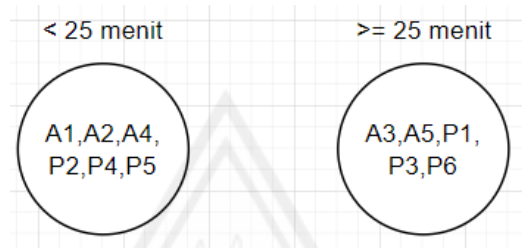
- a. Melihat website sebelum melakukan pembelian



Gambar 3. 3: Mengunjungi Website Sebelum Melakukan Pembelian

Pada gambar 3.3 berdasarkan hasil dari kusioner mengenai intensitas mengunjungi *website* pariwisata terdapat 6 responden yang sering mengunjungi *website* dan 5 responden yang jarang mengunjungi *website*.

b. Total waktu akses website katalog



Gambar 3. 4: Lama Waktu Akses Website

Pada gambar 3.4 Terdapat 6 responden yang membutuhkan waktu kurang dari 25 menit untuk *browsing web* katalog dan 5 orang responden yang membutuhkan waktu lebih dari 25 menit untuk *browsing web* katalog.

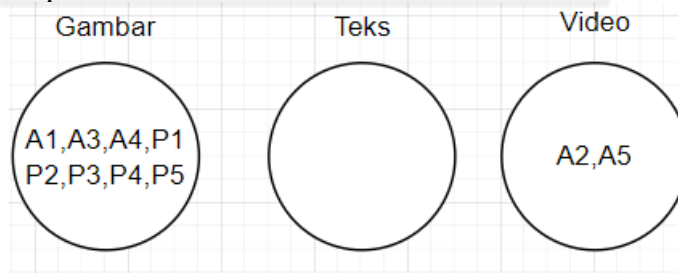
c. Bentuk data yang biasa dilihat ketika mengunjungi dealer



Gambar 3. 5: Bentuk Data Yang Biasa Ditemukan Mengunjungi Dealer

Dapat dilihat pada gambar 3.5 bahwa bentuk data yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer yaitu brosur. Sedangkan responden lainnya mendapatkan data sudah melalui onlinge

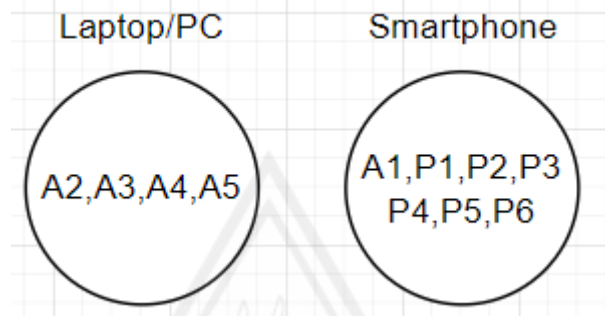
d. Data yang mudah dipahami diwebsite



Gambar 3. 6: Data Yang Mudah Dipahami

Pada gambar 3.7 didapatkan data bahwa terdapat 0 responden yang membutuhkan teks untuk memudahkan mereka untuk memahami konten sebuah *Web*, 2 responden memilih video dan 9 responden yang memilih gambar

e. Intensitas gadget yang digunakan saat browsing



Gambar 3. 7: Gadget Yang Digunakan

Dapat dilihat pada gambar 3.8 bahwa terdapat 4 responden yang menggunakan laptop saat *browsing* dan 7 responden yang menggunakan smartphone saat *browsing*

Kemudian selanjutnya setiap subjek kan dianalisa untuk melihat detail karateristik dari setiap responden pada tabel 3.6 sampai 3.16.

Tabel 3. 6 Tabel Karakteristik Responden 1

User A1	
Demografi Usia: 35 Role: Kepala Dealer	Tujuan: Melihat produk yang ada di website
Kebutuhan: Informasi mengenai profil, lokasi, harga, promo dan ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Sering melihat website sebelum melakukan pembelian • Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit • Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer • Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar • Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone 	

Tabel 3. 7 Tabel Karakteristik Responden 2

User A2

Demografi Usia: 40 Role: Admin	Tujuan: Melihat promo terkini
Kebutuhan: Informasi mengenai promo,detail promo, harga dan ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Jarang melihat website sebelum melakukan pembelian • Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit • Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer • Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu video • Gadget yang biasa digunakan yaitu laptop 	

Tabel 3. 8 Tabel Karakteristik Responden 3

User A3	
Demografi Usia: 30 Role: Admin	Tujuan: Melihat promo terkini
Kebutuhan: Informasi mengenai promo,detail promo, dan harga	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Sering melihat website sebelum melakukan pembelian • Total waktu akses website katalog lebih dari 25menit • Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer • Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar • Gadget yang biasa digunakan yaitu laptop 	

Tabel 3. 9 Tabel Karakteristik Responden 4

User A4	
Demografi Usia: 42 Role: Admin	Tujuan: Melihat produk yang ada pada website
Kebutuhan: Informasi mengenai produk, detail produk dan ketersediaan stok	

Karakteristik:

- Jarang melihat website sebelum melakukan pembelian
- Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit
- Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer
- Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar
- Gadget yang biasa digunakan yaitu laptop

Tabel 3. 10 Tabel Karakteristik Responden 5

User A5	
Demografi Usia: 26 Role: Admin	Tujuan: Melihat promo terkini
Kebutuhan: Informasi mengenai produk, detail produk dan ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none">• Sering melihat website sebelum melakukan pembelian• Total waktu akses website katalog lebih dari 25menit• Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer• Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu video• Gadget yang biasa digunakan yaitu laptop	

Tabel 3. 11 Tabel Karakteristik Responden 6

User P1	
Demografi Usia: 30 Role: Pengunjung	Tujuan: Melakukan perancangan pembelian
Kebutuhan: Informasi mengenai produk, detail produk dan ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none">• Sering melihat website sebelum melakukan pembelian• Total waktu akses website katalog lebih dari 25menit• Bentuk data online yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer• Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar• Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphome	

Tabel 3. 12 Tabel Karakteristik Responden 7

User P2

Demografi Usia: 45 Role: Pengunjung	Tujuan: Melakukan perancangan pembelian
Kebutuhan: Informasi mengenai produk, detail produk, ketersediaan stok dan promo	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Jarang melihat website sebelum melakukan pembelian • Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit • Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer • Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar • Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone 	

Tabel 3. 13 Tabel Karakteristik Responden 8

User P3	
Demografi Usia: 36 Role: Pengunjung	Tujuan: Melihat barang yang belum dimiliki
Kebutuhan: Informasi mengenai harga produk, detail produk, ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none"> • Sering melihat website sebelum melakukan pembelian • Total waktu akses website katalog lebih dari 25menit • Bentuk data online yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer • Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar • Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone 	

Tabel 3. 14 Tabel Karakteristik Responden 9

User P4	
Demografi Usia: 46 Role: Pengunjung	Tujuan: Melihat barang yang belum dimiliki
Kebutuhan: Informasi mengenai harga produk, dan detail produk	

Karakteristik:

- Jarang melihat website sebelum melakukan pembelian
- Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit
- Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer
- Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar
- Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone

Tabel 3. 15 Tabel Karakteristik Responden 10

User P5	
Demografi Usia: 46 Role: Pengunjung	Tujuan: Melakukan perancangan pembelian
Kebutuhan: Informasi mengenai harga produk, detail produk, ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none">• Jarang melihat website sebelum melakukan pembelian• Total waktu akses website katalog kurang dari 25menit• Bentuk data browsur yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer• Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar• Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone	

Tabel 3. 16 Tabel Karakteristik Responden 11

User P6	
Demografi Usia: 22 Role: Pengunjung	Tujuan: Melakukan perancangan pembelian
Kebutuhan: Informasi mengenai harga produk, detail produk, ketersediaan stok	
Karakteristik: <ul style="list-style-type: none">• Sering melihat website sebelum melakukan pembelian• Total waktu akses website katalog lebih dari 25menit• Bentuk data online yang biasa dilihat saat mengunjungi dealer• Data yang mudah dipahami diwebsite yaitu gambar• Gadget yang biasa digunakan yaitu smartphone	

Pada tahapan berikutnya akan dilakukan pengecekan tujuan dan karakteristik yang sama pada tabel 3.17

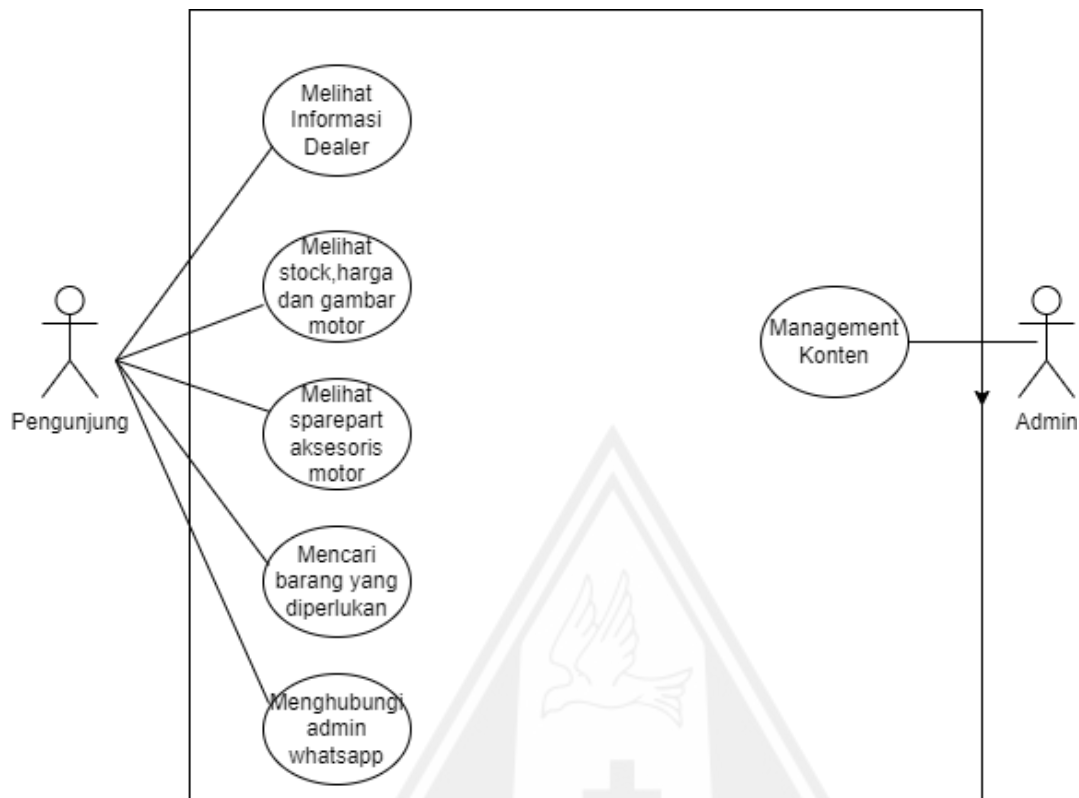
Tabel 3. 17 Tabel pengecekan tujuan dan karakteristik yang sama

<i>Behaviour pattern</i>	Tujuan yang sama	Karakteristik yang sama
A1, A4	Melihat produk yang ada di website	<ul style="list-style-type: none"> • Total waktu mengakses website katalog kurang dari 25 menit • Bentuk data yang biasa dilihat ketika mengunjungi dealer berupa brosur • Data yang mudah dipahami pada website berupa gambar
A2, A3, A5	Melihat promo terkini	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk data yang biasa dilihat ketika mengunjungi dealer berupa brosur • Intensitas gadget yang digunakan saat browsing berupa Laptop/PC
P1, P2, P5, P6	Melakukan perancangan pembelian	<ul style="list-style-type: none"> • Intensitas gadget yang digunakan saat browsing berupa Smartphone
P3, P4	Melihat barang yang belum dimiliki	<ul style="list-style-type: none"> • Data yang mudah dipahami diwebsite berupa gambar • Intensitas gadget yang digunakan saat browsing berupa Smartphone

3.2.3 Requirement

Pada requirement memfokuskan dalam memenuhi tujuan dan kebutuhan persona pengguna tertentu. Tahap ini akan menganalisa interaksi persona pengguna saat mengakses website dan akan mendapatkan hasil interaksi dari persona pengguna dapat dilihat dari gambar 3.8.

Use case diagram website



Gambar 3. 8: Use Case Diagram

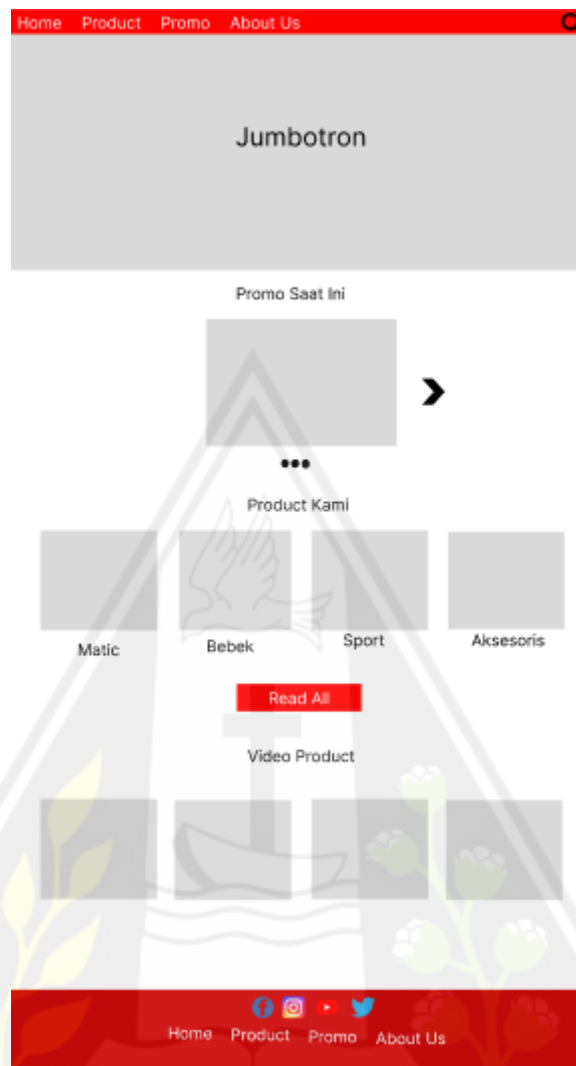
Keterangan *use case website* pada gambar 3.8 sebagai berikut:

- a. Pengunjung adalah orang yang mengakses website dealer.
- b. Pengunjung akan melihat informasi mengenai informasi dealer yang berisi profil dealer, lokasi dealer, moto dealer, melihat gambar dengan harga disertai status stock kendaraan, melihat gambar dengan harga disertai status stock sparepart, mencari barang yang dibutuhkan, menghubungi admin yang sudah disambungkan oleh whatsapp .
- c. Manajemen konten terdiri dari: upload foto, menginput harga, menginput deskripsi barang, membuat kategori jenis barang, merekomendasikan barang, menghapus barang, mengedit barang, membuat durasi promo.

3.2.4 Framework

Dalam tahap ini adalah tahapan pembuatan kerangka *website* yang berdasarkan tahapan dari *requirement* sebelumnya. Di tahapan ini proses pembuatan kerangka *website*, peneliti menggunakan wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya sebagai bentuk pendekatan yang digunakan dalam mendesain *website* dan pada mendesain *website* penulis menggunakan *tools* figma.

3.2.4.1 Halaman Home



Gambar 3. 9: Desain Halaman Home

Kerangka desain halaman home pada gambar 3.9 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat fitur informasi promo saat ini yang dapat dilihat dan diklik ke kanan. Kemudian pada product kami anda bisa melihat motor sesuai kategori yang ada, yaitu matic, bebek, sport dan aksesoris. Untuk melihat seluruh product dapat klik bagian read all. Pada video product anda dapat melihat review barang yang ada di youtube. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

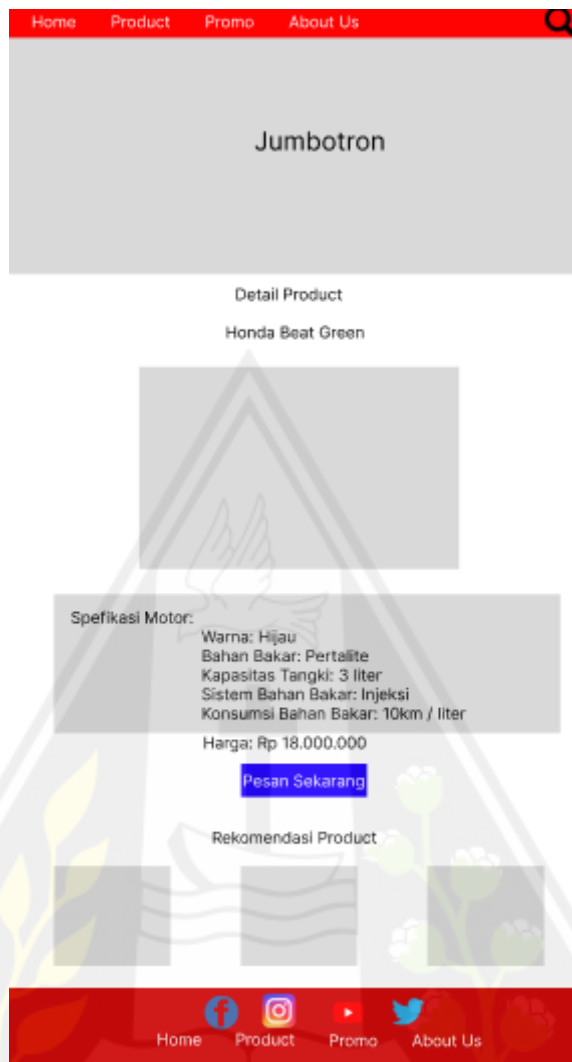
3.2.4.2 Halaman Produk



Gambar 3. 10: Desain Halaman Produk

Kerangka desain halaman produk pada gambar 3.10 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat fitur kategori product. Apabila di klik maka akan muncul product sesuai kategori yang di pilih. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

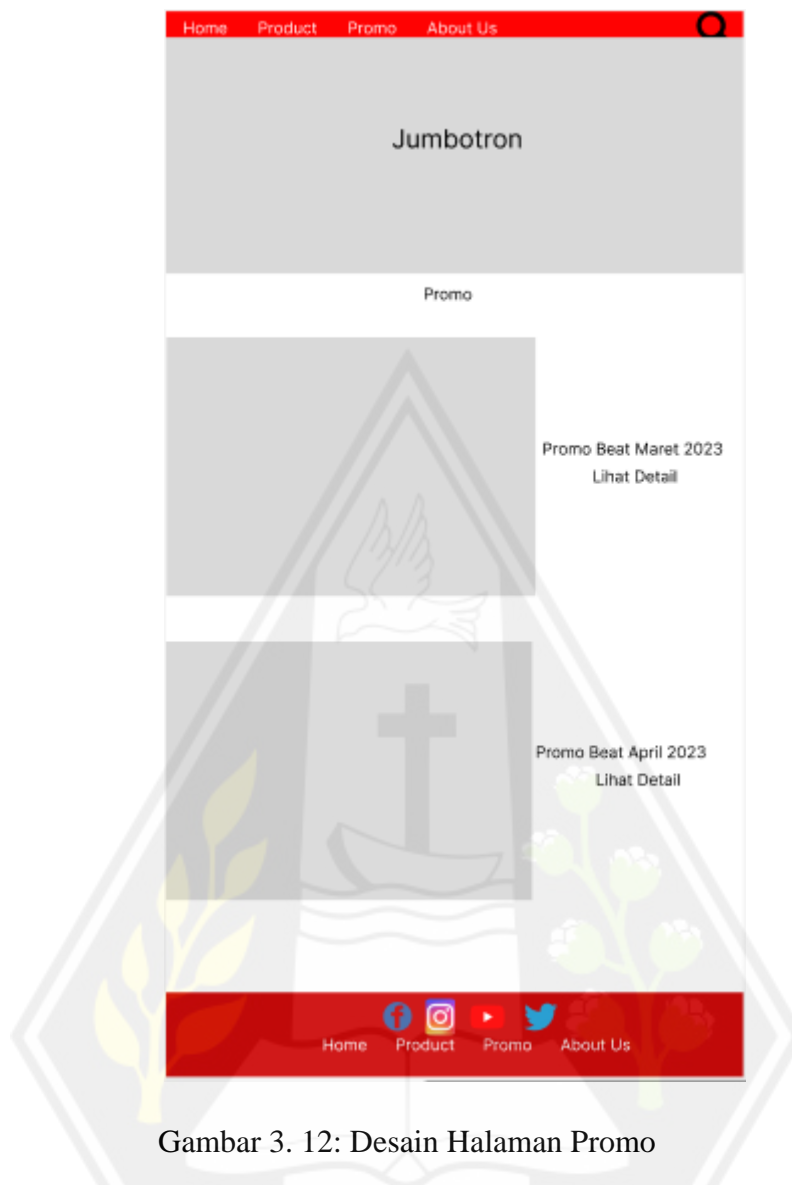
3.2.4.3 Halaman Produk Detail



Gambar 3. 11: Desain Halaman Produk Detail

Kerangka desain halaman produk detail pada gambar 3.11 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat informasi detail product yang dipilih pada halaman produk, terdiri dari foto product, spesifikasi product, harga product, menu pesan sekarang yang terhubung pada nomor admin. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

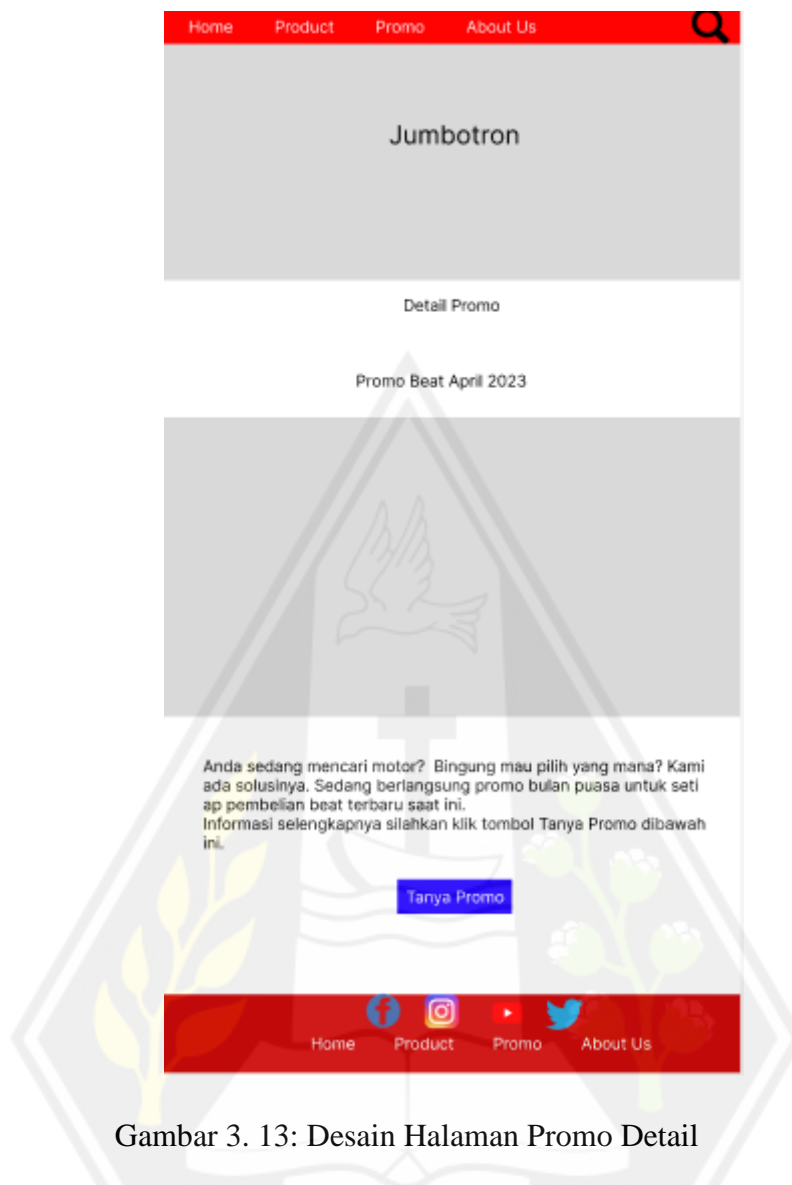
3.2.4.4 Halaman Promo



Gambar 3. 12: Desain Halaman Promo

Kerangka desain halaman promo pada gambar 3.12 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat judul promo, gambar promo, dan informasi lihat detail. Apabila lihat detail di klik maka akan berpindah pada halaman promo detail. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

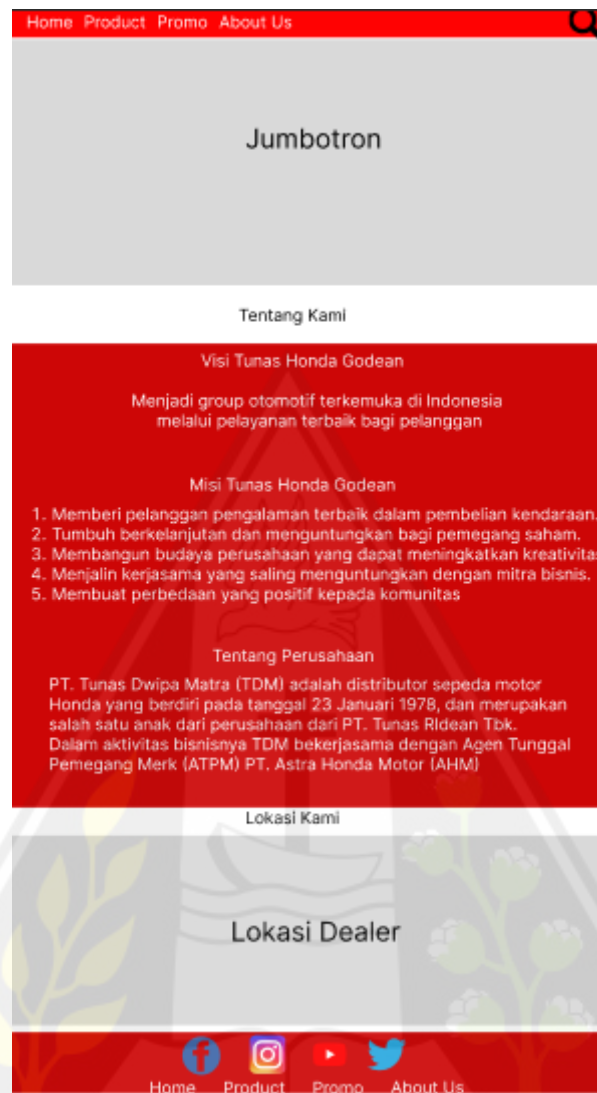
3.2.4.5 Halaman Promo Detail



Gambar 3. 13: Desain Halaman Promo Detail

Kerangka desain halaman promo detail pada gambar 3.13 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat informasi detail promo yang dipilih pada halaman promo, terdiri dari judul promo, foto promo, keterangan promo dan fitur tanya promo yang apabila di klik akan tersambung ke whatsapp admin. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

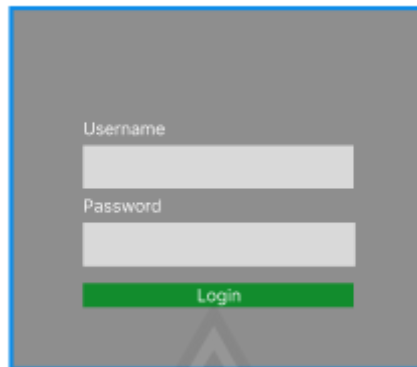
3.2.4.6 Halaman Tentang Kami



Gambar 3. 14: Desain Halaman Tentang Kami

Kerangka desain halaman about us pada gambar 3.14 pada navbar terdapat menu home, product, promo, about us dan search. Dibawah navbar terdapat jumbotron. Dibawah jumbotron terdapat informasi visi misi dealer tunas honda godean, informasi perusahaan dan lokasi dealer tunas honda godean. Pada footer terdapat informasi social media dealer.

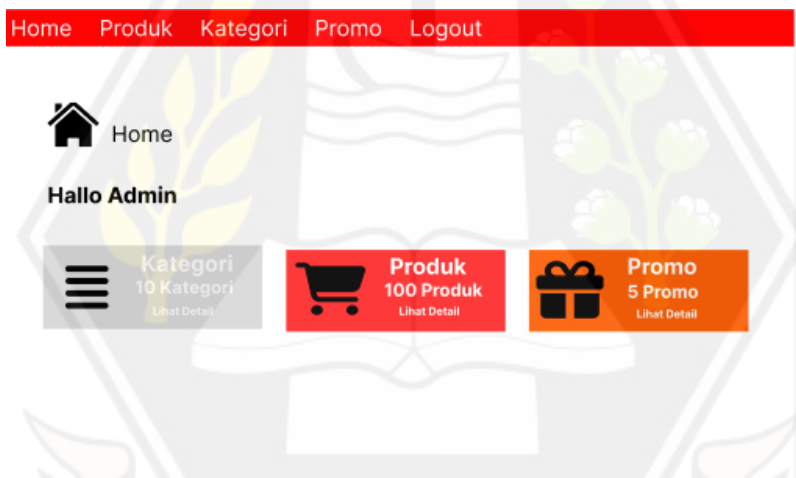
3.2.4.7 Halaman Login Admin



Gambar 3. 15: Desain Halaman Login Admin

Kerangka desain halaman login admin pada gambar 3.15 terdapat kolom username dan password yang dapat di isi oleh admin untuk masuk kedalam halaman home admin.

3.2.4.8 Halaman Home Admin



Gambar 3. 16: Desain Halaman Home Admin

Kerangka desain halaman home admin pada gambar 3.16 muncul setelah admin berhasil login pada halaman login admin. Pada halaman home admin memiliki navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman home admin memiliki fitur yang dapat melihat status jumlah kategori, produk dan promo.

3.2.4.9 Halaman Produk Admin

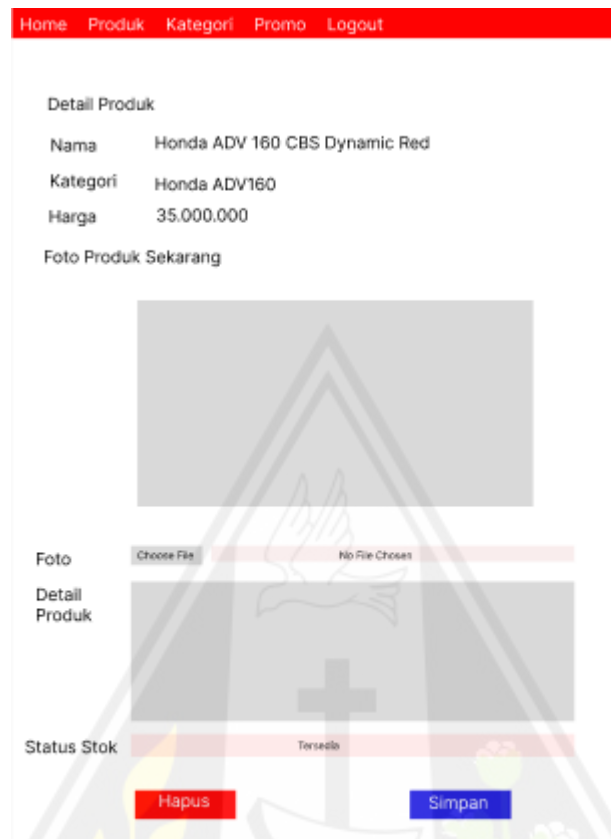
The screenshot displays the 'Tambah Produk' (Add Product) form. At the top, a red navigation bar contains links for 'Home', 'Produk', 'Kategori', 'Promo', and 'Logout'. Below the navigation bar, a breadcrumb trail shows 'Home / Produk'. The form includes input fields for 'Nama', 'Kategori', and 'Harga'. The 'Foto' field features a 'Choose File' button and a 'No File Chosen' message. A 'Detail Produk' section is present but currently empty. The 'Status Stok' dropdown menu is set to 'Tidak Tersedia'. A blue 'Simpan' (Save) button is located below the form. Below the form is a 'List Produk' table with the following data:

No.	Nama	Kategori	Harga	Detail	Status Stok	Action
1	Beat	Matic	18Jt	Oke	Tersedia	Q

Gambar 3. 17: Desain Halaman Produk Admin

Kerangka desain halaman produk admin pada gambar 3.17 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman produk admin terdapat kolom nama, kategori, harga, foto, detail produk yang dapat diisi dan bisa memilih status stok tersedia atau habis. Jika seluruh informasi sudah diisi maka akan muncul pada list produk

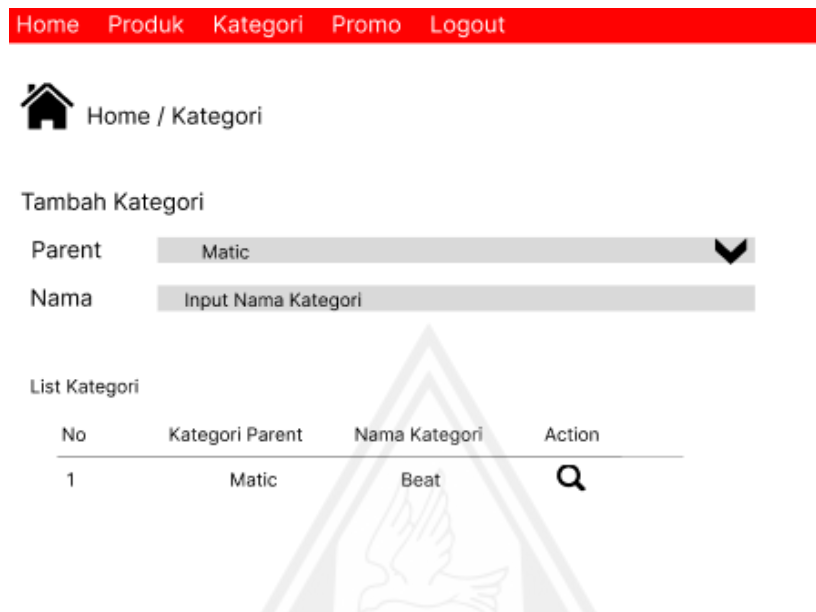
3.2.4.10 Halaman Produk Detail Admin



Gambar 3. 18: Desain Halaman Produk Detail Admin

Kerangka desain halaman produk detail admin pada gambar 3.18 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman produk detail admin muncul setelah anda klik icon action pada list produk. Pada halaman ini admin dapat merubah foto dan informasi detail produk kemudian simpan. Admin juga dapat hapus produk dengan klik button hapus.

3.2.4.11 Halaman Kategori Admin



Gambar 3. 19: Desain Halaman Kategori Admin

Kerangka desain halaman kategori admin pada gambar 3.19 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman kategori muncul ketika admin mengklik kategori pada navbar. Pada halaman ini admin menambahkan kategori produk. Jika sudah berhasil akan ditampilkan pada list kategori dibawahnya.

3.2.4.12 Halaman Detail Kategori Admin



Gambar 3. 20: Desain Halaman Kategori Detail Admin

Kerangka desain halaman detail kategori admin pada gambar 3.20 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman detail kategori muncul ketika admin mengklik icon action pada halaman kategori admin. Pada halaman ini admin merubah kategori dan juga menghapus kategori.

3.2.4.13 Halaman Promo Admin

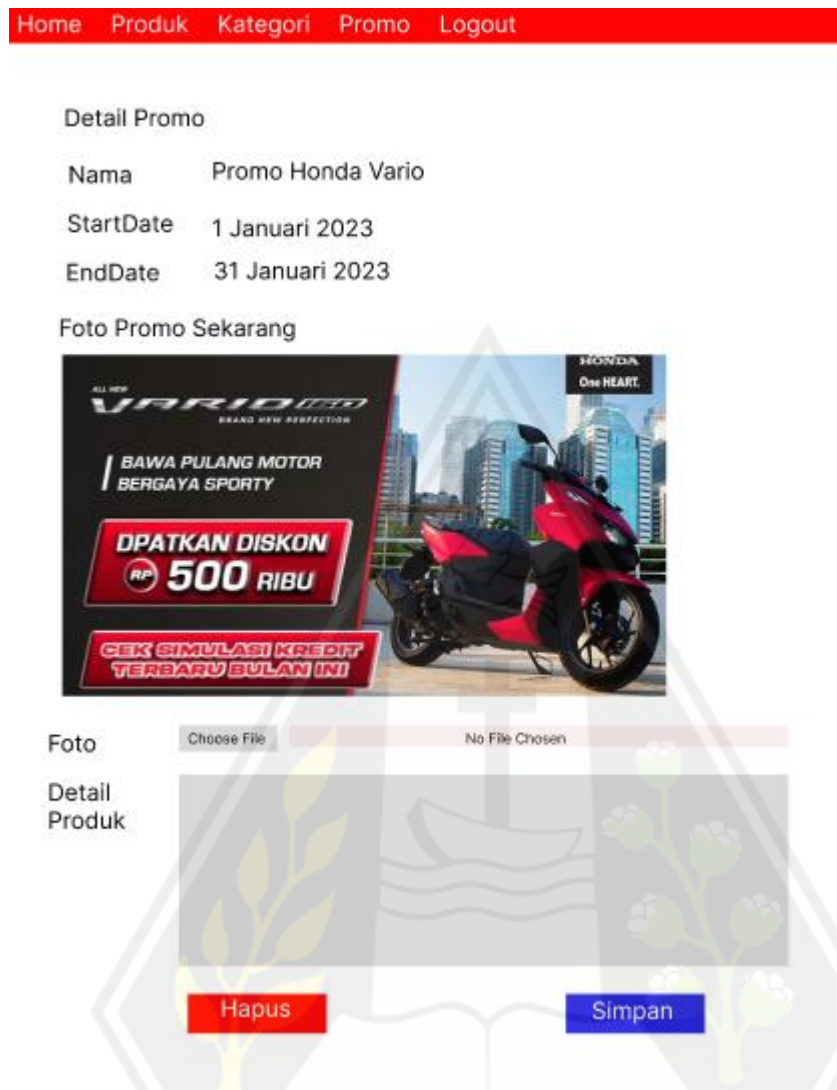
The screenshot displays the 'Masukan Promo' (Add Promo) form and a 'List Promo' table. The form includes fields for 'Judul', 'Startdate', 'Enddate', 'Foto', and 'Detail Promo', along with a 'Simpan' (Save) button. The 'List Promo' table contains one entry with the following details:

No	Foto	Judul	Detail	StartDate	EndDate	Action
1		Promo Beat	Cashback	01-01-2023	31-01-2023	🔍

Gambar 3. 21: Desain Halaman Promo Admin

Kerangka desain halaman promo admin pada gambar 3.21 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman promo admin muncul ketika admin mengklik promo bagian navbar. Halaman promo admin terdapat kolom judul yang dapat diisi oleh admin, waktu mulai promo dapat dipilih admin, waktu selesai promo dapat dipilih admin, foto yang dapat diupload oleh admin dan keterangan promo. Jika berhasil maka akan ditampilkan pada list promo yang ada dibawah.

3.2.4.14 Halaman Promo Detail Admin



Gambar 3. 22: Desain Halaman Promo Detail Admin

Kerangka desain halaman detail kategori admin pada gambar 3.22 pada navbar terdiri dari menu home, product, kategori, promo, logout. Halaman promo detail kategori muncul ketika admin mengklik icon action pada halaman promo admin. Pada halaman ini admin merubah foto promo, deskripsi promo dan juga menghapus promo.

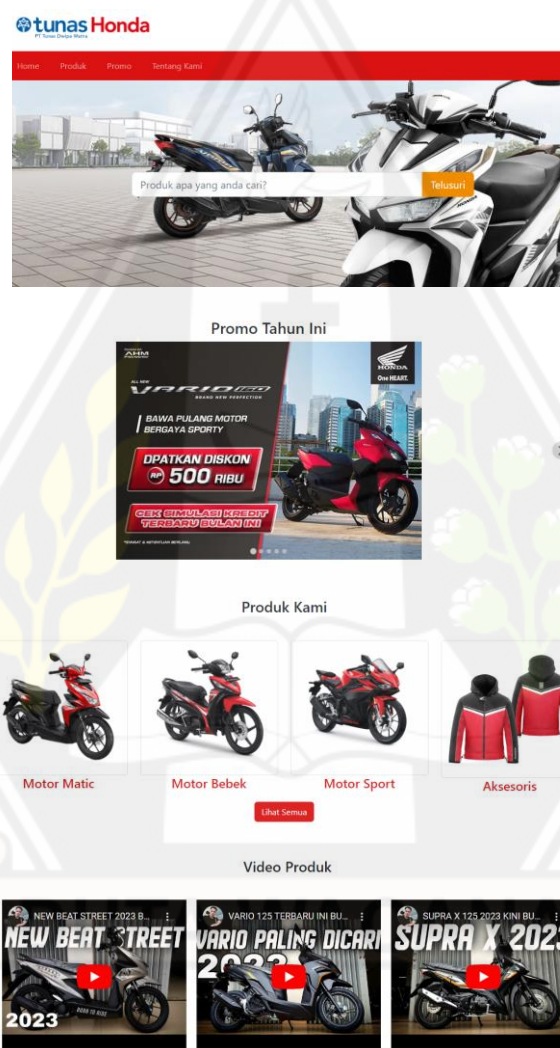
BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI DESAIN

4.1 Refinement

Pada tahap ini membuat prototype pada objeknya yang lebih fokus, menjelaskan mengenai tampilan umum, visualisasi dan informasi Dealer.

4.1.1 Halaman Home

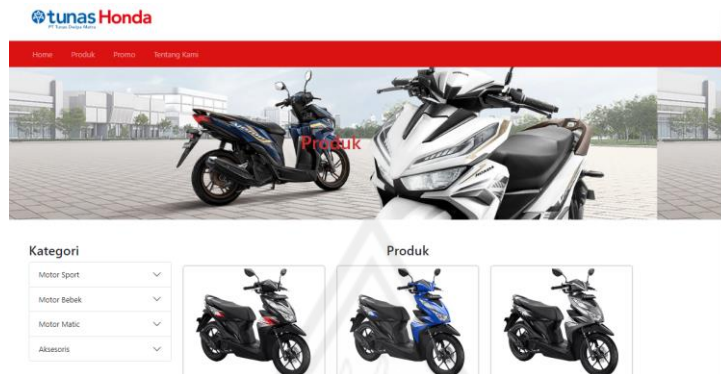


Gambar 4. 1 Tampilan Home

Gambar 4.1 merupakan halaman yang pertama kali muncul saat pengguna mengakses *website* Dealer Tunas Dwipa Matra. Halaman home menampilkan informasi mengenai promo tahun ini, fitur search box, produk kami dan video produk. Dilihat dari tampilan halaman home

yang terletak pada *header* memiliki beberapa menu yang dapat diakses yaitu menu Home, produk, promo, tentang kami.

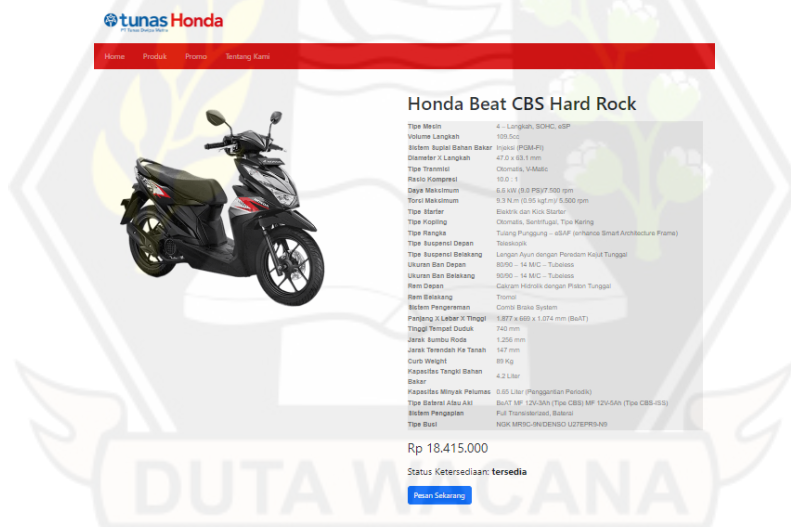
4.1.2 Halaman Produk



Gambar 4. 2: Tampilan Produk

Gambar 4.2 menampilkan informasi berupa produk yang tersedia pada dealer dengan kategori motor sport, motor bebek, motor matic, dan aksesoris pendukung keselamatan dalam berkendara

4.1.3 Halaman Produk Detail

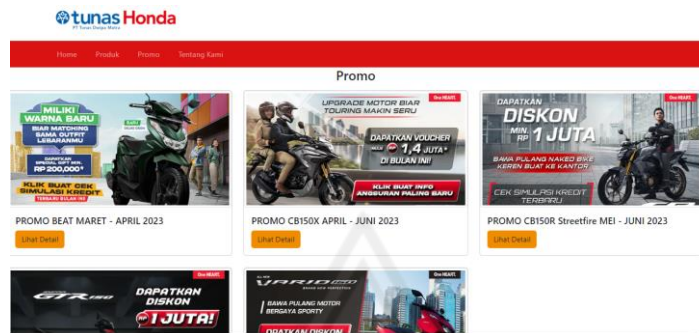


Gambar 4. 3 Tampilan Produk Detail

Gambar 4.3 menampilkan informasi berupa gambar dari produk, harga dari produk, status tersedia atau tidak pada produk, deskripsi spesifikasi produk, produk yang terkait dengan

kita buka saat ini dan link yang menghubungkan ke whatsapp apabila ingin memesan barang tersebut.

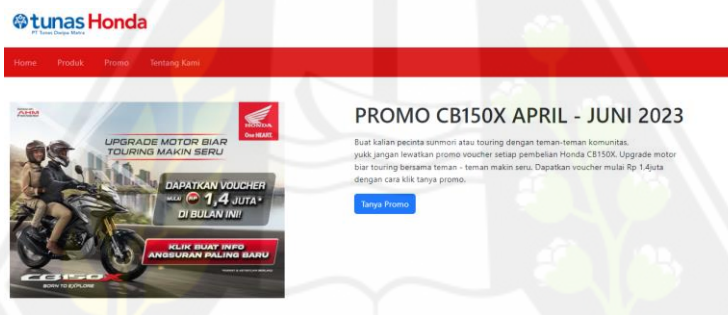
4.1.4 Halaman Promo



Gambar 4. 4: Tampilan Promo

Halaman promo menampilkan informasi berupa promo yang diselenggarakan oleh dealer

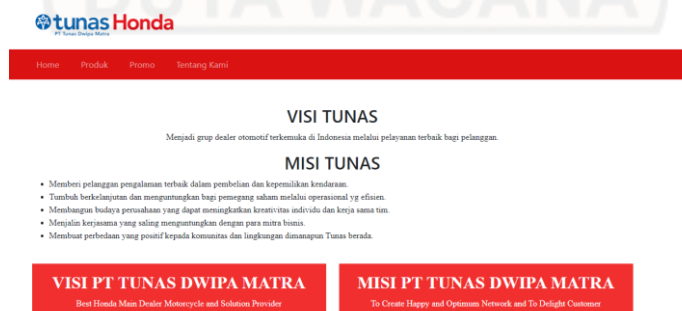
4.1.5 Halaman Promo Detail



Gambar 4. 5: Tampilan Promo Detail

Gambar 4.5 menampilkan informasi berupa deskripsi dari promo dan link tanya promo untuk menanyakan tata cara mendapatkan promo tersebut.

4.1.6 Halaman Tentang Kami

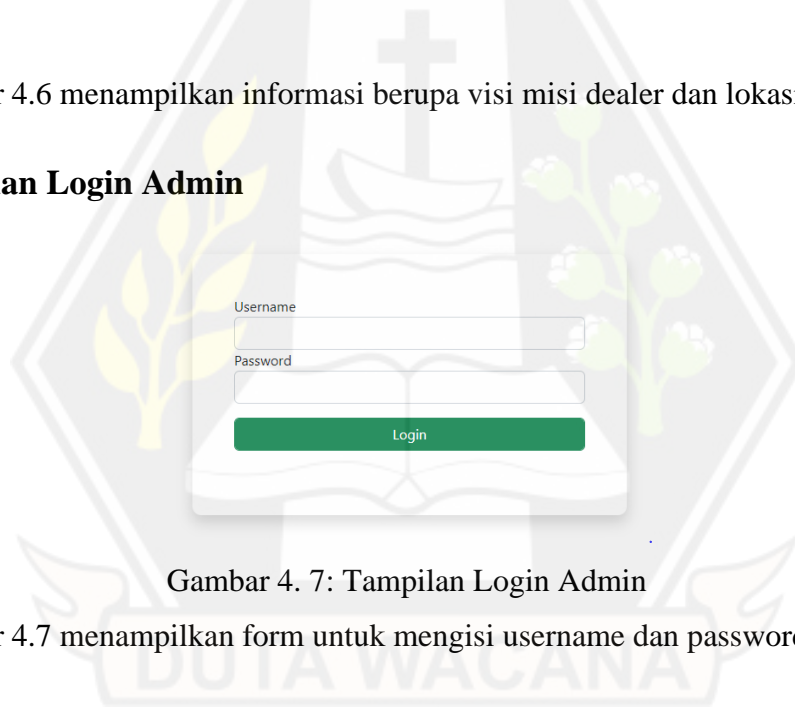




Gambar 4. 6: Tampilan Tentang Kami

Gambar 4.6 menampilkan informasi berupa visi misi dealer dan lokasi dealer

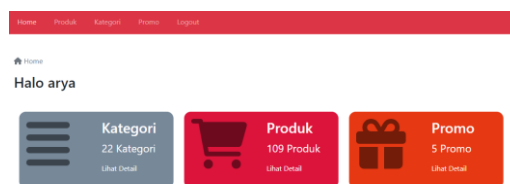
4.1.7 Halaman Login Admin



Gambar 4. 7: Tampilan Login Admin

Gambar 4.7 menampilkan form untuk mengisi username dan password

4.1.8 Halaman Home Admin



Gambar 4. 8: Tampilan Home Admin

Gambar 4.8 menampilkan informasi berupa total kategori, total produk, total promo

4.1.9 Halaman Produk Admin

The screenshot shows the 'Tambah Produk' (Add Product) form and a 'List Produk' (Product List) table. The form includes fields for Name, Category, Price, Photo, and Product Details. The product list table contains the following data:

No.	Nama	Kategori	Harga	Detail	Ketersediaan Stok	Action
1	Honda CBR 150R STD Victory Red Black	HONDA CBR150R	Rp 36.100.000	<p>Tipe Mesin: 4-Langkah/DCHC</p> <p>Kapasitas Mesin: 149,3 cc</p> <p>Sistem Suplai Bahan Bakar: PGM-FI (Programmed Fuel Injection)</p> <p>Diameter X Langkah: 57,3 x 57,8 mm</p> <p>Tipe Transmisi: Manual 6 Kecepatan</p> <p>Rasio Kompresi: 11,3 : 1</p> <p>Daya Maksimum: 12,8 kW (17,1 PS / 8.000 rpm)</p> <p>Torsi Maksimum: 14,4 Nm (1,41 kg/m / 7.000 rpm)</p> <p>Tipe Starter: Elektrik</p> <p>Tipe Kopling: Wet</p> <p>Sistem Pendingin Mesin: Liquid Cooled with Auto Fan</p> <p>Rata-Rata Perputaran Gigi: 41x2,04-4x5</p> <p>Tipe Rangka: Diamond (Truss) Frame</p> <p>Tipe Suspensi Depan: Inverted Telescopic Front Suspension</p> <p>Tipe Suspensi Belakang: Swing Arm with Monoshock (Pre-Load) System</p> <p>Ukuran Ban Depan: 100/80-17M/C 62P</p> <p>Ukuran Ban Belakang: 130/70-17M/C 62P</p> <p>Rem Depan: Wavy Disc Brake (Non-ABS)/Wavy Disc Brake - ABS (ABS)</p> <p>Rem Belakang: Wavy Disc Brake (Non-ABS)/Wavy Disc Brake - ABS (ABS)</p> <p>Panjang X Lebar X Tinggi: 1.863 x 700 x 1.077 mm</p> <p>Tinggi Tempat Duduk: 782 mm</p> <p>Jarak Sumbu Roda: 1.310 mm</p> <p>Jarak Terendah Ke Tanah: 100 mm</p> <p>Curb Weight: 137 kg (Non-ABS)/130 kg (ABS)</p> <p>Kapasitas Tangki Bahan Bakar: 12 Liter</p> <p>Kapasitas Minyak Pelumas: 1,1 Liter</p> <p>Tipe Baterai Atau Akumulator: 12V 12U/24A</p> <p>Sistem Pengapian: Full Transistorized</p> <p>Tipe Busi: NGK MR8C-N atau ND U27EPR-NG</p>	tersedia	

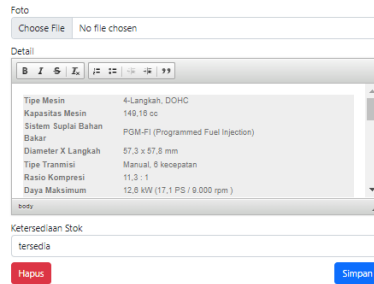
Gambar 4. 9: Tampilan Produk Admin

Gambar 4.9 menampilkan informasi berupa tempat pengisian form berisi nama, kategori produk, harga, foto, detail produk, status ketersediaan stok dan list produk.

4.1.10 Halaman Produk Detail Admin

The screenshot shows the 'Detail Produk' page for a Honda CBR 150R STD motorcycle. The page includes the following information:

- Name:** Honda CBR 150R STD Victory Red Black
- Category:** HONDA CBR150R
- Price:** 36100000
- Photo:** A photograph of the motorcycle.



Foto

Choose File No file chosen

Detail

Tipe Mesin 4-Langkah, DOHC
 Kapasitas Mesin 140,10 cc
 Sistem Suplai Bahan Bakar PGM-FI (Programmed Fuel Injection)
 Diameter X Langkah 57.3 x 57.8 mm
 Tipe Transmisi Manual, 6 kecepatan
 Rasio Kompresi 11.3 : 1
 Daya Maksimum 12,6 kW (17,1 PS / 6.000 rpm)

botas

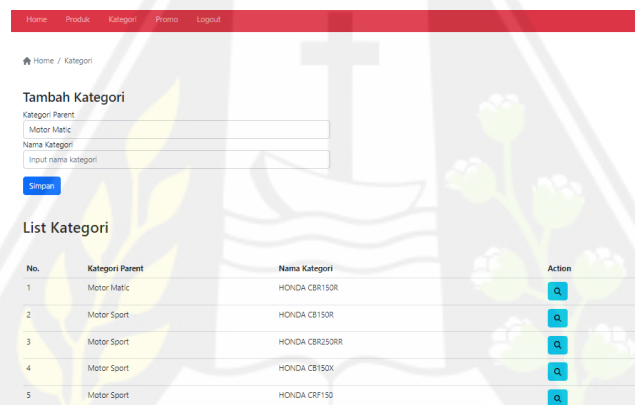
Ketersediaan Stok
 tersedia

Hapus Simpan

Gambar 4. 10: Tampilan Produk Detail Admin

Gambar 4.10 menampilkan informasi berupa data hasil pengisian form berisi nama, kategori produk, harga, foto, detail produk, status ketersediaan stok dan terdapat menu hapus dan simpan.

4.1.11 Halaman Kategori Admin



Home Produk Kategori Promo Logout

Home / Kategori

Tambah Kategori

Kategori Parent
 Motor Matic

Nama Kategori

Input nama kategori

Simpan

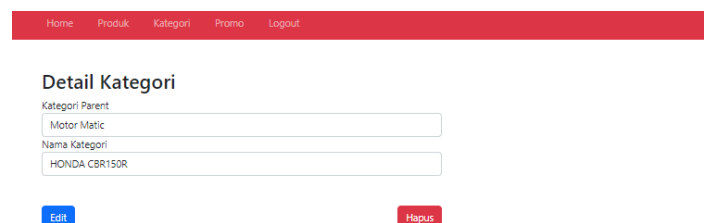
List Kategori

No.	Kategori Parent	Nama Kategori	Action
1	Motor Matic	HONDA CBR150R	[Edit]
2	Motor Sport	HONDA CB150R	[Edit]
3	Motor Sport	HONDA CBR250RR	[Edit]
4	Motor Sport	HONDA CB150X	[Edit]
5	Motor Sport	HONDA CRF150	[Edit]

Gambar 4. 11: Tampilan Kategori Admin

Gambar 4.11 menampilkan informasi berupa tempat pengisian form berisi kategori parent nama kategori dan list kategori

4.1.12 Halaman Detail Kategori Admin



Home Produk Kategori Promo Logout

Detail Kategori

Kategori Parent
 Motor Matic

Nama Kategori
 HONDA CBR150R

Edit Hapus

Gambar 4. 12: Tampilan Detail Kategori Admin

Gambar 4.12 menampilkan informasi berupa hasil pengisian form berisi kategori parent dan nama kategori dan terdapat menu hapus dan simpan

4.1.13 Halaman Promo Admin

The screenshot shows the Admin Promo page. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Produk, Kategori, Promo, and Logout. Below the navigation bar, the breadcrumb path is Home / Promo. The main section is titled "Masukkan Promo" and contains a form with the following fields: Foto (Choose File, No file chosen), Judul Promo, Start Date, End Date, and a rich text editor for the Detail Promo. A "Simpan" button is located below the form. Below the form is a "List Promo" section with a table of existing promos.

No.	Foto	Judul	Detail	Startdate	Enddate	Action
1		PROMO BEAT MARET - APRIL 2023	Bagi pecinta sepeda motor matic, yuk jangan lewatkan promo special gift setiap pembelian Honda Beat. Lebaran pakai motor matic dengan dilengkapi dengan fitur-fitur terbaik, bikin matching sama outfit lebaranmu. Dapatkan special gift minimal Rp 200,000 dengan cara klik tanya promo	2023-03-01	2023-04-30	
2		PROMO CB150X APRIL - JUNI 2023	Buat kalian pecinta sumori atau touring dengan teman-teman komunitas, yuk jangan lewatkan promo voucher setiap pembelian Honda CB150X. Upgrade motor biar touring bersama teman - teman makin seru. Dapatkan voucher mulai Rp 1,4juta dengan cara klik tanya promo.	2023-04-01	2023-06-30	
3		PROMO CB150R Streetfire MEI - JUNI 2023	Buat kalian pecinta motor sport tipe naked bike, yuk jangan lewatkan diskon setiap pembelian Honda CB150R Streetfire. Bawa pulang naked bike sekarang, menambah kegantenganmu saat ke kantor. Dapatkan diskon minimal 1juta dengan cara klik tanya promo	2023-05-01	2023-06-30	
4		PROMO SUPPA GTR150 MEI - JUNI 2023	Buat kalian pecinta motor dengan desain sporty, yuk jangan lewatkan diskon setiap pembelian Honda GTR150. Dapatkan diskon 1juta dengan cara klik tanya promo.	2023-05-01	2023-06-30	
5		PROMO VARIO160 MEI - JUNI 2023	Buat kalian pecinta motor matic bergaya sporty, yuk jangan lewatkan promo potongan setiap pembelian Honda Vario160. Bawa pulang sekarang motor matic bergaya sporty ini, dapat menambah damage kegantengan disaat dijalanan.	2023-05-01	2023-06-30	

Gambar 4. 13: Tampilan Promo Admin

Gambar 4.13 menampilkan informasi berupa tempat pengisian form berisi foto, judul promo, waktu mulai promo, waktu selesai promo, detail promo dan list promo.

4.1.14 Halaman Promo Detail Admin

Gambar 4. 14: Tampilan Promo Admin

Gambar 4.14 menampilkan informasi hasil dari pengisian form berisi foto, judul promo, waktu mulai promo, waktu selesai promo, detail promo.

4.2 Evaluasi Design Web

4.2.1 Menyiapkan Kuisisioner

Setelah *Website Dealer Tunas Dwipa Matra* telah dibuat, kemudian *website* akan dievaluasi kepada 30 responden. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan desain dari *Website Dealer Tunas Dwipa Matra* telah dibuat. Untuk mendukung tahapan evaluasi. Evaluasi akan dilakukan dengan penerapan metode evaluasi SUS.

Pada metode SUS terdapat 10 pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sistem dengan menggunakan skala *likert scale* dari 1 – 5 (Bangor, Kortum, & Miller, 2009) seperti pada Gambar 4.15

	Strongly Disagree				Strongly Agree
1. I think that I would like to use this product frequently.	1	2	3	4	5
2. I found the product unnecessarily complex.	1	2	3	4	5
3. I thought the product was easy to use.	1	2	3	4	5
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this product.	1	2	3	4	5
5. I found the various functions in the product were well integrated.	1	2	3	4	5
6. I thought there was too much inconsistency in this product.	1	2	3	4	5
7. I imagine that most people would learn to use this product very quickly.	1	2	3	4	5
8. I found the product very awkward to use.	1	2	3	4	5
9. I felt very confident using the product.	1	2	3	4	5
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this product.	1	2	3	4	5

Gambar 4. 15 Pertanyaan SUS

4.2.2 Hasil Kuisisioner

Setelah mendapatkan hasil survei yang memuat respon dari responden, langkah selanjutnya adalah menjumlahkan hasil dari setiap responden untuk mencari nilai rata-rata. Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \Sigma x / n \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata – rata

Σx = jumlah skor system usability scale

n = jumlah responden

Table 4. 1: Tabel Hasil Data Awal

Responden	Hasil Responden									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2

R2	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
R3	5	1	5	2	4	2	3	2	4	2
R4	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
R5	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R6	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
R7	5	2	5	2	4	2	3	2	4	2
R8	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
R9	5	2	5	2	4	2	3	2	4	2
R10	5	1	4	2	4	2	4	2	5	3
R11	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R12	5	2	4	1	4	2	5	2	4	2
R13	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2
R14	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
R15	4	2	4	2	5	2	4	2	4	1
R16	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R17	4	1	5	1	5	2	4	1	5	1
R18	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R19	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R20	4	1	4	2	4	2	5	1	4	2
R21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R22	5	2	4	2	4	2	3	1	5	2
R23	5	2	4	2	4	2	5	2	4	2
R24	5	2	5	2	4	2	3	2	4	2
R25	5	2	4	2	4	2	5	2	4	4
R26	5	2	4	2	4	2	5	2	4	2
R27	5	2	5	2	4	2	3	2	4	2
R28	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
R29	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R30	4	1	5	1	4	2	3	2	4	2

Hasil dari jawaban responden dengan menggunakan aturan System Usability Scale (setiap jawaban responden dengan nomor ganjil maka skala jawaban responden dikurangi 1 dan setiap jawaban responden dengan nomor genap maka 5 dikurangi dengan skala jawaban responden. Kemudian skala jawaban responden dijumlah dan dikalikan dengan 2,5. Untuk hasil perhitungan terdapat pada table 4.2.

Table 4. 2: Tabel Hasil Akhir Responden

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	32	80

3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	78
3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	78
4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	32	80
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33	83
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	78
3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37	93
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	33	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	32	80
4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	78
4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	30	75
4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	31	78
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										81.33	

Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan hasil dengan jumlah score (81,33). Setelah mendapatkan total score dari evaluasi menggunakan SUS dari responden, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penentuan. Menentukan grade hasil penilaian Usability memiliki 2 cara yaitu menggunakan Acceptability Range, Grade Scale, Adjective Scale, Adjective Ratings, dan yang kedua adalah Percentile Rank. Dari hasil penelitian yang di jawab oleh 30 orang responden, maka hasil dari evaluasi Usability website Tunas Dwipa Matra Godean adalah sebagai berikut:

- a) Tingkat Acceptability Range atau penerimaan pengguna memenuhi kategori Acceptable atau di terima karena mendapatkan score diatas nilai 73.
- b) Tingkat Grade Scale pada evaluasi masuk kedalam golongan B dikarenakan score yang di dapatkan diantara 80 sampai 90.

c) Tingkat Adjective Rating setelah evaluasi masuk dalam golongan Excellent dikarenakan skor berada di angka 74 sampai 85.

d) Hasil dari Percentile Rank mendapatkan nilai atau masuk kedalam golongan A dikarenakan skor yang di dapatkan melebihi dari 80.3.

4.3 Evaluasi Pemenuhan Goal

Setelah melakukan evaluasi pada desain kemudian akan dilakukan pengecekan terhadap *goal* yang telah terpenhi. Untuk pengecekan Pemenuhan *goal* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Table 4. 3: Table Pengecekan Pemenuhan Goal

Goal	Sub Soal	Pengecekan Pemenuhan Goal	Ceklist
G1	SG1	Profil Dealer	v
	SG2	Lokasi Dealer	v
		Rute Menuju Dealer	v
	SG3	Harga Produk Dealer	v
		Gambar Produk Dealer	v
	SG4	Promo Produk Dealer	v
		Gambar Promo Produk Dealer	v
	SG5	Stock Ketersediaan Dealer	v
SG6	Detail Produk	v	
G2	SG3	Harga Produk Dealer	v
		Gambar Produk Dealer	v
	SG4	Promo Produk Dealer	v
		Gambar Promo Produk Dealer	v
	SG5	Stock Ketersediaan Dealer	v
	SG7	Detail Promo Dealer	v
		Durasi Promo Dealer	v
	SG3	Harga Produk Dealer	v
		Gambar Produk Dealer	v
	SG5	Stock Ketersediaan Dealer	v
	SG6	Detail Produk	v

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil implementasi metode Goal-Directed Design yang digunakan dalam perancangan hingga tahap implementasi web design, kami menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil tahapan research yang telah dilakukan kepada pengunjung, admin dan kepala cabang dealer Honda Tunas Dwipa Matra menghasilkan data berupa tujuan, kebutuhan serta perilaku responden dalam mengakses website dealer. Hasil dari tahapan research yang dilakukan menghasilkan domain, goal, dan task. Domain yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah website dealer honda yang berisi produk yang tersedia pada dealer. Informasi tersebut berupa profil dealer, lokasi dealer, produk dealer, promo dealer.

Goal yang dihasilkan 3 dengan sub goal berjumlah 7 dan task berjumlah 7.

2. Setelah tahapan research telah dilakukan kemudian dilanjutkan dengan tahapan modelling yang bertujuan mencari dan membentuk user persona berdasarkan hasil data dari tahapan research.

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*.

4. Kemudian akan dilakukan tahapan *refinement* yang menjelaskan tentang rancangan desain yang telah dibuat kemudian akan diimplementasikan menjadi *website*

5. Hasil evaluasi akhir pada desain *website* dilakukan dengan menggunakan metode SUS mendapat hasil bagus pada acceptable range karena score diatas 73, tingkat grade scale masuk ke dalam golongan B dikarenakan score diantara 80 hingga 90, tingkat adjective rating

masuk golongan excellent karena score diantara 74 hingga 85 dan percentile rank masuk golongan A karena score diatas 80.3.

5.2 Saran

Website dealer honda godean ini masih dapat dikembangkan agar lebih baik lagi. Saran yang diberikan pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Dealer Honda Godean dapat menambahkan produknya sebagai media untuk promosi di internet



DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). REKOMENDASI USER INTERFACE PADA WEBSITE DIKTI MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN. *e-Proceeding of Engineering*, 5063-5069.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). *Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale*. Austin: Journal Of Usability Studies.
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. Sonning: Journal Of Usability Studies.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons.
- Dika, T. R. (2019). Perancangan User Interface Pada Website The Royale Krakatau Hotel Cilegon Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Institut Bisnis Dan Informatika Surabaya*.
- Fitriani, N., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2021). Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka e-Learning SMK Negeri 1 Cerme menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2848-2857.
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusamba*, 2.
- Hasanah, P. M., Fanani, L., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan User Experience Learning Management System (LMS) Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus: Rakryan Digital Academy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2877-2885.
- 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*, 3374-3382.
- Muliawati, A., Rahayu, T., Indriana, I. H., & Kraugusteeliana. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah MATRIX*, 229-238.

- Pamungkas, M. R., Muliawati, A., & Indarso, A. O. (2021). Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus: Desa Sukamanah). *SENAMIKA*.
- Pribadi, S. A., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Perancangan User Experience Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 7583-7593.
- Rahardian, R. R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Computer Assisted Test (CAT) berbasis Website menggunakan Metode Goal-Directed Design pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Lumajang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 64866494.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS . 54-61.
- Yohanes, O. D., Ambarwati, A., & Darujati, C. (2021). Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 55-62.

