

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* DALAM  
KATALOG TARI TRADISIONAL DI YOGYAKARTA**

Skripsi



oleh:

**AMELIA CHAROLINA TANAECHEI ANUGRAHNINGTYAS  
71180309**

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

2023

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* DALAM  
KATALOG TARI TRADISONAL DI YOGYAKARTA**

Skripsi



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

Disusun oleh

**AMELIA CHAROLINA TANAECHE ANUGRAHNINGTYAS**

**71180309**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2023

**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 : Amelia Charolina Tanacchi Anugrahningtyas  
NIM : 71180309  
Program studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

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

**“PENERAPAN USER INTERFACE DESGIN PATTERN DALAM KATALOG TARI TRADISIONAL DI YOGYAKARTA”**

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 : 20 Juli 2023

Yang menyatakan

(Amelia Charolina Tanaechi A)

NIM.71180309

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN DALAM KATALOG TARITRADISIONAL DI YOGYAKARTA**

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 kesarjanaaan 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 kesarjanaaan saya.

Yogyakarta, 17 Juli 2023



AMELIA CHAROLINA T.A  
71180309

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN  
DALAM KATALOG TARI TRADISIONAL  
DI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : AMELIA CHAROLINA T.A

N I M : 71180309

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

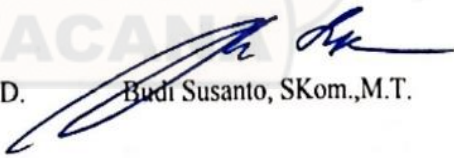
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 17 Juli 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.

  
Budi Susanto, SKom.,M.T.

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN DALAM KATALOG TARITRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Oleh: AMELIA CHAROLINA T.A / 71180309

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 22 Juni 2023

Yogyakarta, 17 Juli 2023  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
2. Budi Susanto, SKom.,M.T.
3. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
4. Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom.,M.Cs.



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:

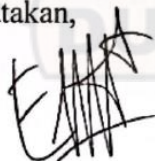
NIM : 71180309  
Nama : Amelia Charolina Tanaechi Anugrahningtyas  
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika  
Judul Tugas Akhir : Penerapan *User Interface Design Pattern* dalam Katalog Tari Tradisional di Yogyakarta

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, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



**(71180309-AMELIA CHAROLINA TANAECHEI A)**



Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua





*Segala sesuatu indah pada waktu-Nya*

Anonim

*Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil*

(Pepatah Kuno)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTTERN DALAM KATALOG TARI TRADISIONAL DI YOGYAKARTA 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 waktu untuk selama-lamanya,
3. Kakak-kakak penulis yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan selalu mendoakan.
4. Bapak Restyandito., S.Kom, MSIS, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Kaprodi selaku Kaprodi Informatika,
5. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
6. Bapak Antonius Rachmat, S.Kom. M.Cs selaku Dosen Koordinator Skripsi.
7. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D selaku Dosen Pembimbing 1, yang sudah bersedia memberikan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan masukan selama proses pembuatan skripsi sehingga dapat selesai.
8. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan selama proses pembuatan skripsi agar dapat selesai dan memberi arahan.
9. Teman-teman rumah yang selalu menemani dan memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi.

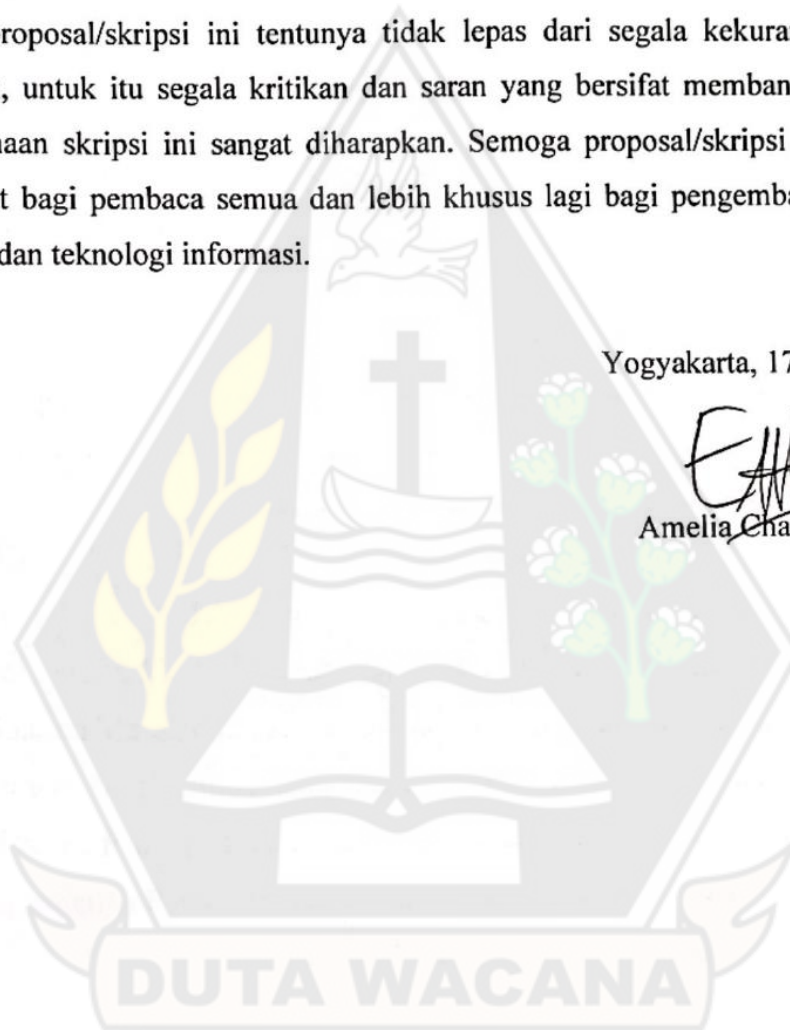
10. Seluruh teman-teman program studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana Angkatan 2018 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah saling memberikan semangat selama proses perkuliahan.

11. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

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

Yogyakarta, 17 Juli 2023

  
Amelia Charolina T.A.



## 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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Landasan Teori .....	5
2.2.1 Design Pattern .....	5
2.2.2 Metode User Centered Design .....	7
2.2.3 Tari Tradisional.....	9
2.2.4 Wawancara.....	11

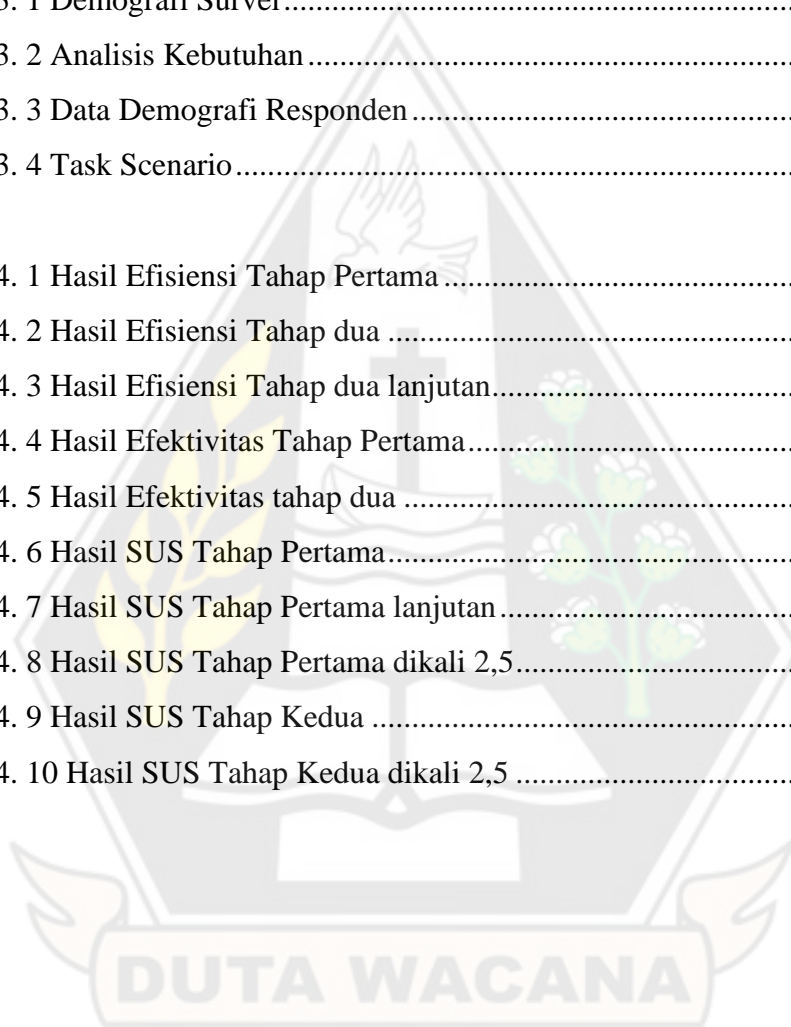
2.2.5	<i>User Persona</i> .....	11
2.2.6	<i>Usability Testing</i> .....	11
2.2.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	14
2.2.8	PHP .....	16
2.2.9	Laravel.....	16
2.2.10	Desain Antarmuka Pengguna.....	16
2.2.11	Arsitektur Informasi .....	17
BAB III .....		19
METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1	Analisis Kebutuhan .....	19
3.1.1	Deskripsi umum penelitian .....	19
3.1.2	Subjek penelitian.....	19
3.1.3	Objek Penelitian .....	19
3.1.4	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	19
3.2	Perancangan Penelitian.....	20
3.2.1	Pengumpulan Data .....	22
3.2.2	Arsitektur Informasi .....	24
3.3	Pengembangan Sistem.....	26
3.4	Implementasi .....	38
3.4.1	Perancangan Pengujian Sistem .....	38
1)	<i>Efficiency</i> .....	39
2)	<i>Effectiveness</i> .....	40
3)	<i>Satisfaction</i> .....	40
BAB IV .....		41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Implementasi Desain .....	41
4.1.1	Implementasi Antarmuka Tahap Pertama.....	41

4.1.2	Implementasi Antarmuka Tahap Kedua.....	48
4.2	Pengujian dan Analisis .....	51
4.2.1	Pengujian <i>Efficiency</i> .....	51
4.2.2	Pengujian <i>Effectivitas</i> .....	55
4.2.3	Pengujian <i>Satisfaction</i> .....	56
4.3	Pembahasan .....	60
BAB V	.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA	.....	63
LAMPIRAN A	.....	66
KODE SUMBER PROGRAM	.....	66
LAMPIRAN B	.....	102
KARTU KONSULTASI DOSEN 1	.....	102
LAMPIRAN C	.....	103
KARTU KONSULTASI DOSEN 2	.....	103
LAMPIRAN D	.....	104
LAMPIRAN LAIN-LAIN	.....	104



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 adalah Pertanyaan SUS .....	15
Tabel 2. 2 adalah Skor SUS .....	16
Tabel 3. 1 Demografi Survei .....	23
Tabel 3. 2 Analisis Kebutuhan .....	23
Tabel 3. 3 Data Demografi Responden .....	28
Tabel 3. 4 Task Scenario .....	39
Tabel 4. 1 Hasil Efisiensi Tahap Pertama .....	52
Tabel 4. 2 Hasil Efisiensi Tahap dua .....	53
Tabel 4. 3 Hasil Efisiensi Tahap dua lanjutan .....	54
Tabel 4. 4 Hasil Efektivitas Tahap Pertama .....	55
Tabel 4. 5 Hasil Efektivitas tahap dua .....	56
Tabel 4. 6 Hasil SUS Tahap Pertama .....	56
Tabel 4. 7 Hasil SUS Tahap Pertama lanjutan .....	57
Tabel 4. 8 Hasil SUS Tahap Pertama dikali 2,5 .....	58
Tabel 4. 9 Hasil SUS Tahap Kedua .....	59
Tabel 4. 10 Hasil SUS Tahap Kedua dikali 2,5 .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Alir UCD sumber: Albani dan Lombardi (2010).....	8
Gambar 3. 1 Diagram Alir .....	21
Gambar 3. 2 Arsitektur Informasi .....	25
Gambar 3. 3 User Persona Mahasiswa.....	29
Gambar 3. 4 User Persona Pelajar.....	30
Gambar 3. 5 User Persona Penari .....	30
Gambar 3. 6 Prototipe Halaman Beranda .....	32
Gambar 3. 7 Prototipe Halaman Kategori.....	33
Gambar 3. 8 Prototipe Halaman Tari .....	34
Gambar 3. 9 Perubahan Halaman Beranda .....	36
Gambar 3. 10 lanjutan Halaman Beranda .....	37
Gambar 3. 11 Perubahan Halaman Tari.....	38
Gambar 4. 1 Halaman Beranda Implementasi .....	41
Gambar 4. 2 Halaman Beranda lanjutan (B).....	42
Gambar 4. 3 Halaman Beranda lanjutan (C).....	42
Gambar 4. 4 Halaman Elemen Implementasi .....	43
Gambar 4. 5 Halaman Kategori Jenis Implementasi.....	44
Gambar 4. 6 Halaman Kategori Fungsi Implementasi.....	44
Gambar 4. 7 Halaman Kategori Ciri Implementasi .....	45
Gambar 4. 8 Halaman Kelompok Tari Klasik Implementasi.....	45
Gambar 4. 9 Halaman Kelompok Tari Rakyat Implementasi.....	46
Gambar 4. 10 Halaman Kelompok Sarana Hiburan Implementasi.....	46
Gambar 4. 11 Halaman Kelompok Sederhana Implementasi .....	46
Gambar 4. 12 Halaman Tari Implementasi .....	47
Gambar 4. 13 Halaman Tari lanjutan (B).....	47
Gambar 4. 14 Halaman Beranda bagian elemen .....	48
Gambar 4. 15 Halaman Beranda Implementasi tahap dua.....	49
Gambar 4. 16 Halaman Kategori Jenis Implementasi tahap dua .....	50



Gambar 4. 17 Halaman Kategori Fungsi Implementasi tahap dua .....	50
Gambar 4. 18 Halaman Kategori Implementasi tahap dua .....	51
Gambar 4. 19 Diagram Efisiensi tahap pertama .....	53
Gambar 4. 20 Diagram Efisiensi Tahap Kedua .....	54
Gambar 4. 21 Diagram SUS Tahap Pertama .....	57
Gambar 4. 22 Diagram SUS Tahap Kedua .....	59



## INTISARI

### PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* DALAM KATALOG TARI TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Oleh

AMELIA CHAROLINA TANAECHE ANUGRAHNINGTYAS

71180309

Tari tradisional merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia. Namun, tari tradisional sudah jarang terlihat membuat masyarakat kurang menyadari bahwa pentingnya kita melestarikan budaya. Penulis mengharapkan dengan adanya website tari tradisional ini, dapat membuat masyarakat sadar bahwa kita perlu melestarikan apa yang kita punya.

Perancangan desain antarmuka dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar bisa mendapatkan hasil desain yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna yang akan dirancang menggunakan Figma kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel.

Dalam pengujian evaluasi *usability testing* menggunakan parameter yang diadopsi dari ISO 9126-4 yaitu *Efficiency*, *Effectiveness*, dan *Satisfaction* yang dalam setiap tahapnya mengalami peningkatan. Pada parameter *efficiency* mengalami peningkatan 7% dengan hasil akhir rata-rata *overall relative* 96%, parameter *Effectiveness* mengalami peningkatan 6% dan hasil akhir rata-rata *completion rate* 98%, dan parameter *Satisfaction* yang memiliki hasil pada tahap awal 72,5 masuk dalam grade C mengalami peningkatan menjadi 84,5 dengan grade B.

**Kata-kata kunci:** *User Centered Design* (UCD), *Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS), Pola Desain Antarmuka.

## **ABSTRACT**

### ***APPLICATION OF USER INTERFACE DESIGN PATTERN IN TRADITIONAL DANCE CATALOG IN YOGYAKARTA***

By

AMELIA CHAROLINA TANAECHE ANUGRAHNINGTYAS

71180309

*Traditional dance is one of the cultures owned by Indonesia. However, traditional dance is rarely seen, making people less aware of the importance of preserving our culture. The author hopes that with this traditional dance website, it can make people aware that we need to preserve what we have.*

*The design of the interface is carried out using the User-Centered Design (UCD) method in order to get good design results that are easy to use by users. The interface will be designed using Figma and then implemented into the PHP programming language with the Laravel framework.*

*In the usability evaluation test using parameters adopted from ISO 9126-4, namely efficiency, effectiveness, and satisfaction, which have increased in each stage, The efficiency parameter has increased by 7% with an overall relative average final result of 96%, the effectiveness parameter has increased by 6%, and the final average completion rate is 98%, and the satisfaction parameter, which had an initial result of 72.5 and was included in grade C, has increased to 84.5 with grade B.*

**Keywords:** *User Centered Design (UCD), Usability Testing, System Usability Scale (SUS), Interface Design Pattern*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Keberagaman budaya Indonesia sangat luas dan tidak lepas dari kesenian. Kebudayaan di Indonesia tersebar pada 34 provinsi. Secara garis besar seni merupakan suatu ekspresi keindahan dan estetika. Ada banyak macam kesenian di Indonesia salah satunya adalah seni tari. Seni tari di Indonesia memiliki fungsi antara lain sebagai sarana upacara adat dan religi, sarana pertunjukan, media pendidikan, dan sebagai sarana komunikasi.

Tari tradisional yang jarang terlihat pada saat ini membuat masyarakat kurang menyadari pentingnya kebudayaan tari tradisional. Khususnya di Yogyakarta, tari tradisional muncul hanya ketika ada suatu *event* tertentu dan terkadang hanya sebagai pengiring saja. Sudah jarang kesenian Tari Tradisional ditonjolkan dalam adat, religi maupun sebagai sarana pertunjukkan. Menurut Antono (2018) kaum muda yang lebih tertarik dengan tarian moden karena tarian tradisional yang terkesan lebih memiliki gerakan lambat dengan musik yang kalem. Penulis memilih solusi dengan membuat *website* mengenai tari tradisional khususnya di Yogyakarta untuk melestarikan seni tari tradisional. Pada pembangunan *website* tari tradisional ini, penulis mengutamakan kenyamanan dan ketertarikan pengguna dalam menggunakan *website* tari tradisional. Dalam sebuah *website*, pengguna (masyarakat) akan menjumpai kesulitan-kesulitan dan ketidaktertarikan pada suatu *website* dalam pengoperasian *website* tersebut, maka dengan penerapan *design pattern* diharapkan masyarakat dapat tertarik dan dengan mudah mengoperasikan *website* tersebut, dalam hal ini adalah katalog tari tradisional. Penelitian ini merupakan bagian dari Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) dengan dana hibah RISTEK-BRIN berjudul "Portal Objek Budaya Berbasis Semantic Web".

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk menerapkan *Design Pattern* dalam katalog tari tradisional di Indonesia. Diharapkan meningkatkan minat

masyarakat, dari yang muda hingga yang tua untuk mengetahui betapa pentingnya seni tari dengan memberikan *user interface* yang menarik dan mudah dipahami. Metode UCD juga membantu dalam mengetahui keinginan pengguna.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penulis dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membangun *website* agar pengguna dapat mudah memahami *website* tari tradisional dengan desain yang ada. Bagaimana *user interface design pattern* diterapkan pada *website* tari tradisional.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian ini penulis berfokus pada desain antarmuka. Pengambilan data menggunakan metode wawancara dengan pengguna agar lebih fleksibel ketika bertanya secara langsung. Responden yang digunakan sebanyak 10 orang karena menurut Faulkaner (2003) dengan 10 responden akan memberikan 94% permasalahan *usability* yang ada pada *website*. *User* pada penelitian ini adalah penari, pelajar, dan mahasiswa tari. Tokoh tari tersebut dapat memberikan informasi yang baik seperti penari yang biasa mengajar dan biasa pentas, pelajar yang sedang belajar seni budaya pada sekolahnya, dan mahasiswa tari yang melakukan praktek kerja lapangan yang mengajar dan belajar.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah membangun *website* dengan metode UCD sehingga dapat memenuhi keinginan pengguna. *Website* memberikan *User interface design pattern* yang menarik yang akan diimplementasikan pada *website* tari tradisional.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

- Bagi penulis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu mengenai *user interface design pattern* terhadap *website* tari tradisional Yogyakarta.
- Bagi pengguna: Dapat digunakan sebagai sarana untuk memperluas budaya serta ilmu pengetahuan terutama mengenai *website* tari tradisional.
- Bagi penelitian selanjutnya: Dapat digunakan sebagai bahan referensi peneliti yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan topik ini.

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

Laporan skripsi ini ditulis dengan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab sebagai berikut: Bagian bab 1 pendahuluan, penulis melampirkan penjelasan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, batasan sistem, metodologi penelitian yang dijelaskan secara singkat, dan juga sistematika penulisan. Bab 2 tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori-teori dari peneliti yang dijadikan sebagai landasan dan menjelaskan tentang tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai acuan penulis dalam meneliti. Bagian bab 3 metode penelitian menjelaskan tentang metode penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini secara terurut dan dijelaskan secara detail dari metode yang ada pada bab 1. Bagian bab 4 menjelaskan tentang hasil dari implementasi rancangan pada bab 3 dan juga menjelaskan hasil evaluasi. Bab 5 berisikan saran dan kesimpulan dari penulis berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan dan saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis berhasil menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) dan konsep pola desain antarmuka yang memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* yang dibangun. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian evaluasi *usability testing* dengan 3 parameter yaitu *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*. Hasil dari pengujian *Efficiency* pada tahap pertama menghasilkan rata-rata *overall relative* 89% kemudian meningkat pada tahap kedua menjadi 96%. Kemudian pada pengujian *Effectiveness* tahap pertama yang mendapat hasil 93% dari perhitungan *completion rate* yang kemudian meningkat 6% pada tahap kedua sehingga menjadi 98%. Dan pada pengujian *Satisfaction* yang menghitung kepuasan pengguna terhadap *website* mendapatkan nilai rata-rata dari perhitungan SUS 72,5 yang masuk dalam kategori GOOD dengan grade C, namun dapat meningkat menjadi rata-rata 84,5 pada tahap kedua yang masuk dalam kategori EXCELLENT dengan grade B. Sehingga, penelitian ini dapat dibilang berhasil dalam menerapkan pola desain antarmuka yang memudahkan pengguna dalam menggunakan website Tari Tradisional.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan dari kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk penelitian lanjutan adalah menambah kelengkapan tari-tarian, menambahkan fitur *search* agar pengguna mudah dalam mencari ke hierarki terkecil, dan menggunakan responden yang berbeda sesuai kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). User Study & Architectural. *EASYREACH*, 1-45.
- Albert, B., & Tullis, T. (2017). *Measuring the User Experience*. United States of America: ELSEVIER.
- Aminudin. (2009). *Apresiasi Karya Seni Tari Daerah Nusantara*. Bandung: PT.PURI PUSTAKA.
- Anindyaputri, I. (2021, September 21). *Apakah Information Architecture Adalah Hal Penting dalam Bisnis?* Retrieved from glints:  
<https://glints.com/id/lowongan/information-architecture-adalah/>
- Anisa, T. (2020, Mei 4). *Design Pattern*. Retrieved from LOGIQUE:  
<https://www.logique.co.id/blog/2020/05/04/design-pattern/>
- Antono, A. (2018, Maret 16). *Seni Tari*. Retrieved from ilmuseni:  
<https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-tari/>
- Apa itu User Interface Design*. (2020, Januari 22). Retrieved from Binus University: <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>
- Dian. (2022, Agustus 28). *wawancara*. Retrieved from Toraccino:  
[www.toraccino.id/wawancara/](http://www.toraccino.id/wawancara/)
- Erawati, N. W., & Arthana, S., I. R. (2018). USABILITY TESTING DENGAN ISO/IEC 9126-4 SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DITINJAU DARI PENGGUNA DOSEN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 287-297.
- Faulkaner, L. (2003). Beyond the five-user assumption: Benefits of. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 379-383.
- Hidayati, K. (2021, Februari 9). Retrieved from glints:  
<https://glints.com/id/lowongan/user-persona-adalah/>



- Hutomo, F. W., & Ferdianto. (2021, Desember 3). *Design Pattern*. Retrieved from School of Information System Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2021/12/03/design-patterns/>
- Juviler, J. (2022, Agustus 19). *The Beginner's Guide to Web Design Patterns*. Retrieved from blog hubspot: <https://blog.hubspot.com/website/design-patterns>
- (2023). Retrieved from php.net: <https://www.php.net/manual/en/intro-what-is.php>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (n.d.). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, 106-114.
- Krisna, K., Arthan, I. R., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengujian Usability Pada Prototype. *ULTIMATICS*, 52-54.
- Laravel*. (2023, Mei 13). Retrieved from Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Laravel>
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2639-2645.
- Mifsud, J. (2022). Retrieved from usability geek: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Otwell, T. (2011-2023). *Laravel*. Retrieved from Laravel: <https://laravel.com/>
- Priyatna, B. (n.d.). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID. *Accounting Information System*, 17-30.
- Sartika, D. (2022, Agustus 14). Retrieved from Hashmicro: <https://www.hashmicro.com/id/blog/usability-testing-adalah-arti-kegunaan-metode-dan-manfaat/>

- Soedarsono, R. (1992). *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susilo, E. (2019, Maret 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Retrieved from edi susilo:  
<https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces. In J. Tidwell, *Designing Interfaces, second edition*. Canada: O'Reilly Media.
- Tulis, T., & Stetson, J. (2004). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability.
- Whitenton, K. (2013, November 10). *Information Architecture, Navigation*. Retrieved from Nielsen Norman Group:  
<https://www.nngroup.com/articles/flat-vs-deep-hierarchy/>
- Wijaya, A. S. (2019, Mei 31). *User Centered Design*. Retrieved from SCHOOL OF INFORMATION SYSTEMS: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>

