

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK  
SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA**

Skripsi



oleh:

**I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA**

**71180346**

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

2023

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK  
SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA**

Skripsi



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

Disusun oleh  
**I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA**

**71180346**

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

2023

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71180346  
Nama : I Nyoman Marcel Mahardika  
Fakultas / Prodi : Teknologi Informasi / Informatika  
Judul Tugas Akhir : Penerapan *User Interface Design Pattern* Untuk  
Situs Web Katalog Seni Pertunjukan Indonesia

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, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,



**(71180346 – I Nyoman Marcel Mahardika)**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 21 Juli 2023



I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA

71180346

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN*  
UNTUK SITUS WEB KATALOG SENI  
PERTUNJUKAN INDONESIA

Nama Mahasiswa : I Nyoman Marcel Mahardika

NIM : 71180346

Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 9 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
(Joko Purwadi, M.Kom.)

  
(Budi Susanto, S.Kom., M.T)

## HALAMAN PENGESAHAN

### **PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA**

Oleh: I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA / 71180346

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta

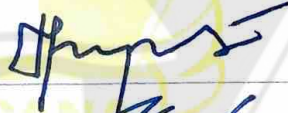
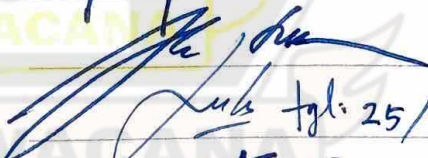
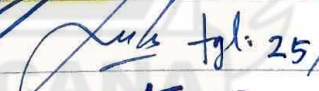

Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 23 Juni 2023

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Joko Purwadi, M.Kom.
2. Budi Susanto, S.Kom., M.T
3. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng
4. Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
 tgl: 25/7/2023  
  
\_\_\_\_\_

Dekan

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

Ketua Program Studi

  
(Gloria Virginia, S.Kom., MAI, 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 : 71180346  
Nama : I Nyoman Marcel Mahardika  
Fakultas / Prodi : Teknologi Informasi / Informatika  
Judul Tugas Akhir : Penerapan *User Interface Design Pattern* Untuk  
Situs Web Katalog Seni Pertunjukan Indonesia

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, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,



**(71180346 – I Nyoman Marcel Mahardika)**

## 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 PATTERN* UNTUK SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA 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,
4. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Kaprodi Informatika,
5. Joko Purwadi, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Budi Susanto, S.Kom., M.T, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Keluarga tercinta: yang senantiasa memberi dukungan,
8. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

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 skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 9 Juni 2023



I Nyoman Marcel Mahardika



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	3
1.6.1. Pengumpulan Data .....	3
1.6.2. Perancangan Desain .....	3
1.6.3. Implementasi Desain .....	4
1.6.4. Evaluasi Sistem .....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Landasan Teori.....	8
2.2.1. Seni Pertunjukan .....	8
2.2.2. Pola Desain Antarmuka Pengguna.....	9

2.2.3.	<i>User Centered Design (UCD)</i> .....	13
2.2.4.	<i>Usability Testing</i> .....	15
2.2.5.	<i>Completion Rate</i> .....	17
2.2.6.	<i>Overall Relative Efficiency</i> .....	17
2.2.7.	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	17
2.2.8.	Arsitektur Informasi .....	19
2.2.9.	<i>Mockup</i> .....	20
2.2.10.	<i>Prototype</i> .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		22
3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
3.1.1.	Kebutuhan Fungsional.....	22
3.1.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.2.	Perancangan Penelitian .....	23
3.2.1.	Pengumpulan Data .....	23
3.2.2.	Perancangan Desain .....	25
3.2.3.	Implementasi Sistem .....	35
3.2.4.	Evaluasi Sistem .....	36
3.3.	Diagram Alir .....	36
3.4.	Perancangan Basis Data .....	37
3.5.	Perancangan Pengujian Sistem.....	41
3.5.1.	Pengujian <i>Task Scenario</i> .....	41
3.5.2.	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		44
4.1.	<i>Tree Testing</i> .....	44
4.2.	Evaluasi Desain <i>Mockup</i> .....	46
4.3.	Pengujian Desain <i>Prototype</i> .....	51
4.3.1.	Pengujian Desain <i>Prototype</i> Iterasi Pertama.....	52
4.3.1.1.	Pengujian <i>Overall Relative Efficiency Prototype</i> Iterasi Pertama.....	52
4.3.1.2.	Pengujian <i>Completion Rate Prototype</i> Iterasi Pertama.....	54
4.3.1.3.	Evaluasi Desain <i>Prototype</i> Iterasi Pertama .....	55
4.3.2.	Pengujian Desain <i>Prototype</i> Iterasi Kedua.....	57

4.3.2.1.	Pengujian <i>Overall Relative Efficiency Prototype</i> Iterasi Kedua .....	59
4.3.2.2.	Pengujian <i>Completion Rate Prototype</i> Iterasi Kedua.....	61
4.3.2.3.	Evaluasi Desain <i>Prototype</i> Iterasi Kedua.....	62
4.4.	Implementasi Sistem .....	63
4.5.	Pengujian dan Analisis Sistem .....	68
4.5.1.	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	68
4.5.2.	Pengujian <i>Google Lighthouse</i> .....	70
4.6.	Pembahasan.....	72
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....		79
5.1.	Kesimpulan.....	79
5.2.	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80
LAMPIRAN A_KODE SUMBER PROGRAM.....		84
LAMPIRAN B_KARTU KONSULTASI DOSEN 1 .....		120
LAMPIRAN C_KARTU KONSULTASI DOSEN 2 .....		121
LAMPIRAN D_LAMPIRAN LAIN-LAIN.....		122
A.	HASIL SURVEI.....	122
B.	DOKUMENTASI FOTO .....	129
C.	CATATAN EVALUASI MOCKUP.....	132
D.	CATATAN PENGUJIAN PROTOTYPE.....	133
E.	HASIL PENGUJIAN PROTOTYPE.....	134
F.	HASIL EVALUASI PROTOTYPE.....	136
G.	HASIL DESAIN MOCKUP .....	137

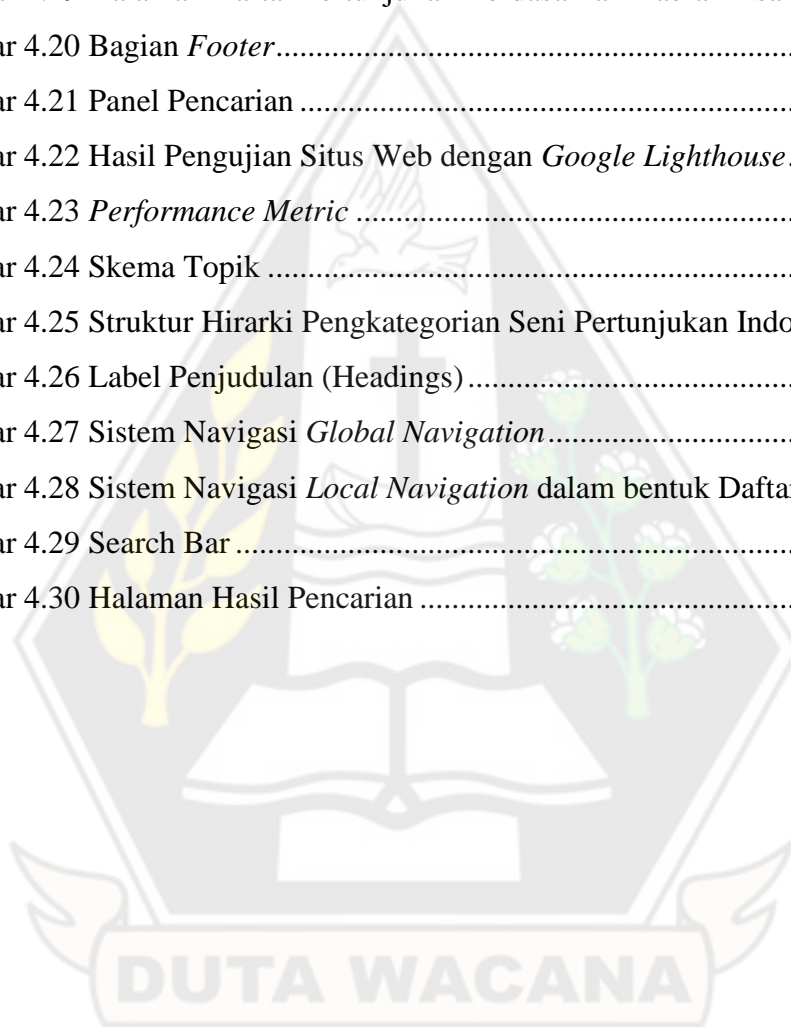
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pertanyaan Metode SUS Bahasa Indonesia .....	18
Tabel 3.1 Pertanyaan Survei .....	24
Tabel 3.2 Deskripsi Demografi Responden .....	25
Tabel 3.3 <i>User Persona</i> Pelajar .....	26
Tabel 3.4 <i>User Persona</i> Mahasiswa.....	27
Tabel 3.5 <i>User Persona</i> Pekerja.....	28
Tabel 3.6 Tabel Informasi Basis Data.....	37
Tabel 3.6 Tabel Informasi Basis Data.....	38
Tabel 3.9 <i>Task Scenario</i> .....	41
Tabel 3.10 <i>Task Scenario</i> (Lanjutan).....	42
Tabel 4.1 Batas Waktu Maksimal Pengerjaan Tugas Iterasi Pertama .....	52
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Overall Relative Efficiency</i> Iterasi Pertama.....	53
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Completion Rate</i> Iterasi Pertama... 54	
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Completion Rate</i> Iterasi Pertama (Lanjutan).....	55
Tabel 4.4 Jawaban Kuesioner Evaluasi <i>Prototype</i> Iterasi Pertama .....	55
Tabel 4.4 Jawaban Kuesioner Evaluasi <i>Prototype</i> Iterasi Pertama (Lanjutan) .....	56
Tabel 4.5 <i>Task Scenario</i> Pengujian Desain <i>Prototype</i> Iterasi Kedua.....	58
Tabel 4.5 <i>Task Scenario</i> Pengujian Desain <i>Prototype</i> Iterasi Kedua (Lanjutan)..	59
Tabel 4.6 Batas Waktu Maksimal Pengerjaan Tugas Iterasi Kedua .....	59
Tabel 4.7 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Overall Relative Efficiency</i> Iterasi Kedua .....	60
Tabel 4.8 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Completion Rate</i> Iterasi Kedua .....	61
Tabel 4.8 Hasil Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Completion Rate</i> Iterasi Kedua (Lanjutan).....	62
Tabel 4.9 Hasil Pengujian dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bentuk Desain Antarmuka <i>Breadcrumbs</i> .....	10
Gambar 2.2 Contoh Bentuk Desain Antarmuka <i>Pagination</i> .....	11
Gambar 2.3 Contoh Bentuk Desain Antarmuka <i>Sitemap Footer</i> .....	11
Gambar 2.4 Contoh Bentuk Desain Antarmuka <i>Cards</i> .....	12
Gambar 2.5 Contoh Bentuk Desain Antarmuka <i>Vertical Module Tabs</i> .....	12
Gambar 2.6 Tahapan Proses UCD .....	13
Gambar 2.7 Skor Penilaian SUS .....	19
Gambar 3.1 Struktur Hirarki Pengkategorian Seni Pertunjukan Indonesia .....	30
Gambar 3.2 Halaman Beranda .....	31
Gambar 3.3 Halaman Jenis Seni Pertunjukan .....	32
Gambar 3.4 Halaman Detail Seni Pertunjukan .....	33
Gambar 3.5 Halaman Daftar Seni Pertunjukan berdasarkan Daerah Asal.....	33
Gambar 3.6 Halaman Detail Daftar Pertunjukan berdasarkan Daerah Asal .....	34
Gambar 3.7 Diagram Alir .....	36
Gambar 3.8 Gambaran Relasi Basis Data .....	40
Gambar 4.1 <i>Tree Testing</i> dengan UXTweak.....	44
Gambar 4.2 Tingkat Keberhasilan Tugas Pertama <i>Tree Testing</i> .....	44
Gambar 4.3 Waktu Rata-Rata Penyelesaian Tugas Pertama <i>Tree Testing</i> .....	45
Gambar 4.4 Tingkat Keberhasilan Tugas Kedua <i>Tree Testing</i> .....	45
Gambar 4.5 Waktu Rata-Rata Penyelesaian Tugas Kedua <i>Tree Testing</i> .....	46
Gambar 4.6 Perubahan Desain Halaman Beranda .....	47
Gambar 4.7 Perubahan Halaman Jenis Pertunjukan .....	48
Gambar 4.8 Perubahan Halaman Detail Seni Pertunjukan .....	49
Gambar 4.9 Perubahan Halaman Daftar Pertunjukan berdasarkan Daerah .....	50
Gambar 4.10 Perubahan Halaman Detail Pertunjukan berdasarkan Daerah.....	51
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Iterasi Pertama .....	52
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Iterasi Kedua.....	57
Gambar 4.13 Halaman Beranda Bagian Atas .....	63

Gambar 4.14 Halaman Beranda Bagian Isi (Bagian Tari) .....	64
Gambar 4.15 Halaman Beranda Bagian Peta Daerah Asal Pertunjukan.....	64
Gambar 4.16 Halaman Jenis Pertunjukan .....	65
Gambar 4.17 Halaman Detail Pertunjukan .....	66
Gambar 4.18 Panel Video Pertunjukan.....	66
Gambar 4.19 Halaman Daftar Pertunjukan Berdasarkan Daerah Asal .....	67
Gambar 4.20 Bagian <i>Footer</i> .....	68
Gambar 4.21 Panel Pencarian .....	68
Gambar 4.22 Hasil Pengujian Situs Web dengan <i>Google Lighthouse</i> .....	70
Gambar 4.23 <i>Performance Metric</i> .....	70
Gambar 4.24 Skema Topik .....	73
Gambar 4.25 Struktur Hirarki Pengkategorian Seni Pertunjukan Indonesia .....	74
Gambar 4.26 Label Penjudulan (Headings).....	75
Gambar 4.27 Sistem Navigasi <i>Global Navigation</i> .....	76
Gambar 4.28 Sistem Navigasi <i>Local Navigation</i> dalam bentuk Daftar Isi .....	77
Gambar 4.29 Search Bar .....	77
Gambar 4.30 Halaman Hasil Pencarian .....	78



## INTISARI

### PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK SITUS WEB KATALOG SENI PERTUNJUKAN INDONESIA

Oleh

I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA

71180346

Seni pertunjukan memainkan peran penting dalam keragaman budaya Indonesia. Namun, masih belum banyak media yang mempublikasikan informasi terkait seni pertunjukan kedalam satu pusat informasi. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan, maka diperlukan situs web seni pertunjukan yang dapat menampilkan informasi terkait seni pertunjukan dan memiliki desain antarmuka yang baik.

Pada penelitian ini, dilakukan perancangan antarmuka untuk situs web seni pertunjukan dengan menerapkan pola desain antarmuka pengguna sebagai solusi dalam perancangan antarmuka. Untuk menghasilkan desain antarmuka yang dapat memenuhi harapan pengguna, digunakan metode *User Centered Design (UCD)* dalam melakukan proses perancangan antarmuka.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang baik, dengan nilai efektivitas sebesar **97.85%** dan nilai efisiensi sebesar **96.94%**. Selain itu, pengujian situs web dilakukan menggunakan metode SUS yang mendapatkan tingkat kebergunaan untuk situs web seni pertunjukan sebesar **82.87**. Dari hasil yang didapatkan mengindikasikan bahwa situs web seni pertunjukan dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh pengguna.

**Kata-kata kunci** : *User Centered Design (UCD)*, Pola Desain Antarmuka Pengguna, Efisiensi, Efektifitas, *System Usability Scale (SUS)*, Seni Pertunjukan.

## ABSTRACT

### IMPLEMENTATION OF USER INTERFACE DESIGN PATTERN FOR INDONESIAN PERFORMING ARTS CATALOG WEBSITE

By

I NYOMAN MARCEL MAHARDIKA

71180346

Performing arts play a significant role in the cultural diversity of Indonesia. However, there are still few media outlets that publish information related to performing arts in one centralized platform. Based on the described issue, a performing arts website is needed to display information related to performing arts and have a well-designed user interface.

In this study, an interface design for a performing arts website is developed by applying user interface design patterns as a solution in the interface design process. To achieve a user-centered design that meets users' expectations, the User-Centered Design (UCD) method is employed in the interface design process.

The test results indicate that the interface design has a high level of effectiveness and efficiency, with an effectiveness score of **97.85%** and an efficiency score of **96.94%**. Additionally, website testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method, which resulted in a usability score of **82.87** for the performing arts website. The obtained results indicate that the performing arts website is well-received and effectively used by users.

**Keywords** : User-Centered Design (UCD), User Interface Design Patterns, Efficiency, Effectiveness, System Usability Scale (SUS), Performing Arts.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki sangat banyak keanekaragaman budaya dengan keunikannya tersendiri, salah satunya adalah seni pertunjukan. Seni pertunjukan merupakan sebuah bentuk seni yang mengutamakan pementasan sebagai bentuk ekspresi kreatif. Seni ini mencakup berbagai macam disiplin seperti teater, tari, musik, wayang dan sebagainya. Seni pertunjukan selalu melibatkan sekelompok orang yang bekerja sama untuk menciptakan sebuah karya seni yang dapat dipersembahkan kepada penonton. Ada beberapa contoh seni pertunjukan yang sudah cukup dikenal di Indonesia seperti tari reog ponorogo, pagelaran wayang kulit purwa, tari kecak, musik keroncong, teater ketoprak, dan masih banyak lagi. Publikasi terkait informasi tentang seni pertunjukan juga sudah cukup banyak dilakukan di beberapa media seperti situs artikel, portal berita, ataupun TV. Namun, masih belum banyak media yang mempublikasikan informasi terkait seni pertunjukan kedalam satu pusat informasi.

Informasi yang belum tersentralisasi dalam satu pusat informasi tentu akan lebih sulit untuk mencari informasi dari berbagai macam seni pertunjukan yang berbeda-beda. Sehingga dengan adanya satu pusat informasi seperti situs web seni pertunjukan ini diharapkan pengguna dapat lebih mudah memperoleh segala informasi terkait seni pertunjukan dalam satu situs web yang mudah diakses.

Dalam membangun situs web, diperlukan perancangan desain antarmuka yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Penerapan pola desain antarmuka pengguna dapat menjadi solusi dalam menghasilkan desain antarmuka yang menarik. Selain itu, arsitektur informasi juga berperan penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan situs web seni pertunjukan sekaligus dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang diinginkan.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *User Centered Design (UCD)* dalam merancang desain antarmuka untuk situs web seni pertunjukan agar dapat menghasilkan desain antarmuka yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, diharapkan situs web yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dan memenuhi harapan pengguna.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menerapkan pola desain antarmuka pengguna dalam merancang desain antarmuka situs web seni pertunjukan?
2. Seberapa baik tingkat kegunaan situs web seni pertunjukan?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, ada beberapa batasan masalah yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain antarmuka untuk situs web seni pertunjukan.
2. Fokus desain antarmuka situs web yang dibangun lebih ditujukan untuk tampilan *desktop*, meskipun tetap responsif karena menggunakan *framework bootstrap*. Namun, tampilan situs web pada *mobile* masih kurang optimal.
3. Situs web yang dibangun masih menggunakan *localhost*.
4. Informasi seni pertunjukan yang ditampilkan pada situs web meliputi pertunjukan tari, wayang, teater, dan musik.
5. Situs web hanya berfungsi sebagai katalog yang menampilkan informasi seni pertunjukan dalam bentuk deskripsi, gambar, dan video seni pertunjukan. Namun, situs web tidak menyediakan informasi atau fasilitas untuk membeli tiket pertunjukan atau menjual tiket secara *online*.

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

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan antarmuka yang baik untuk situs web seni pertunjukan dengan menerapkan pola desain antarmuka pengguna dan metode *User Centered Design (UCD)*.

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

Manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan situs web dengan desain antarmuka yang baik untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi terkait seni pertunjukan.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

##### **1.6.1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk mencari informasi yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis pengumpulan data yaitu studi literatur dan survei.

1. Studi literatur dilakukan untuk mencari referensi dari jurnal, artikel, dan buku yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan untuk membantu peneliti dalam memperoleh pengetahuan terkait seni pertunjukan, mencari data untuk konten situs web, membangun arsitektur informasi, serta mencari referensi dalam menggunakan pola desain antarmuka yang cocok untuk membangun situs web.
2. Survei dilakukan untuk mendapatkan demografi, *user persona*, dan gambaran terkait kebutuhan pengguna untuk membantu peneliti dalam merancang antarmuka situs web.

##### **1.6.2. Perancangan Desain**

Penelitian ini akan menerapkan pola desain antarmuka pengguna untuk solusi desain dan metode *User Centered Design (UCD)* untuk melakukan

perancangan desain antarmuka sehingga langkah-langkah yang akan dilakukan dalam perancangan antarmuka situs web seni pertunjukan sebagai berikut:

1. Peneliti akan mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan situs web dengan melakukan survei.
2. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk perancangan desain antarmuka situs web berdasarkan hasil survei.
3. Melakukan perancangan desain, dimana perancangan desain akan dibuat dalam bentuk desain *mockup* dan *prototype*.
4. Melakukan evaluasi terhadap desain *mockup* untuk mengetahui kekurangan yang ditemukan dari desain antarmuka yang dirancang supaya desain antarmuka dapat diperbaiki serta melakukan pengujian terhadap *prototype* untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi serta kekurangan dari desain antarmuka.

### **1.6.3. Implementasi Desain**

Implementasi desain merupakan proses dimana peneliti melakukan pembangunan situs web seni pertunjukan berdasarkan *prorotype* yang sudah dirancang dan diuji.

### **1.6.4. Evaluasi Sistem**

Evaluasi merupakan proses pengujian terhadap situs web yang sudah dibangun untuk mengetahui tingkat kegunaan situs web menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Tool Google Lighthouse*.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian menggunakan sistematika penulisan yang terbagi menjadi 5 bab utama, yaitu bab 1 pendahuluan, bab 2 tinjauan Pustaka, bab 3 metodologi penelitian, bab 4 implementasi dan analisis hasil, lalu yang terakhir bab 5 kesimpulan dan saran.

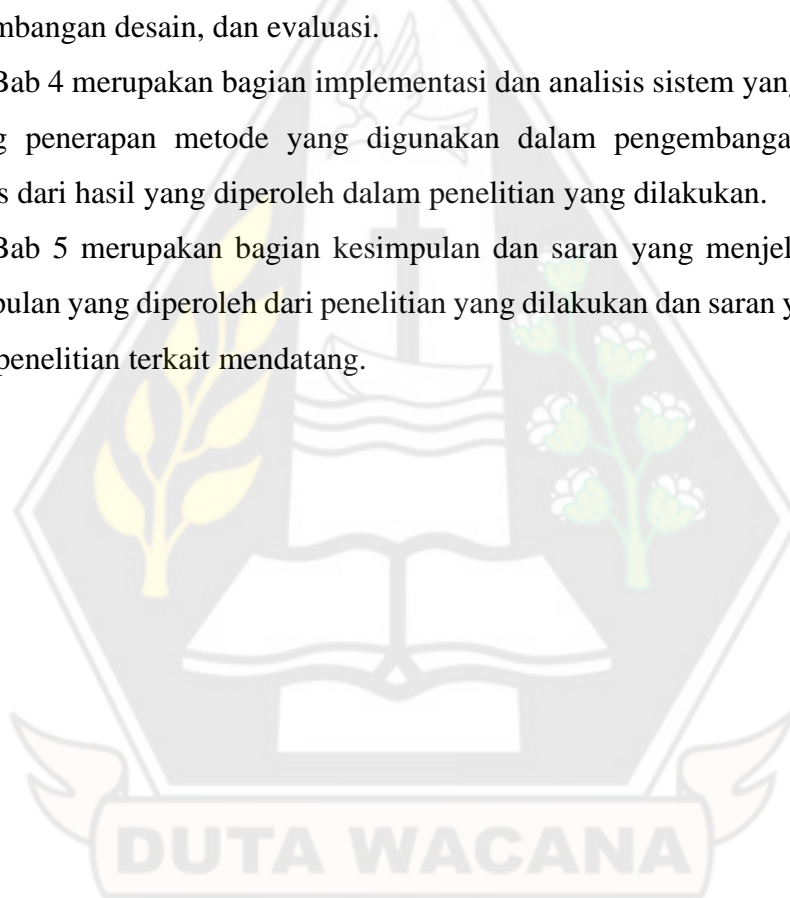
Bab 1 merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan beberapa hal yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 merupakan bagian tinjauan pustaka yang menjelaskan tinjauan Pustaka tentang penelitian lain yang terkait dan landasan teori yang berisikan beberapa studi literatur dan teori-teori yang dapat digunakan sebagai pendukung penelitian.

Bab 3 merupakan bagian metodologi penelitian yang menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan berupa pengumpulan data, pengembangan desain, dan evaluasi.

Bab 4 merupakan bagian implementasi dan analisis sistem yang menjelaskan tentang penerapan metode yang digunakan dalam pengembangan sistem dan analisis dari hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan.

Bab 5 merupakan bagian kesimpulan dan saran yang menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dan saran yang diberikan untuk penelitian terkait mendatang.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan pola desain antarmuka pengguna dalam perancangan antarmuka untuk situs web seni pertunjukan mampu menghasilkan desain antarmuka yang baik. Melalui pengujian desain *prototype* menggunakan metode *completion rate* dan *overall relative efficiency*. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam pengujian *completion rate* responden berhasil menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan **mencapai 97.85%**, lalu dalam pengujian *overall relative efficiency* mendapatkan hasil sebesar **96.94%**.

Untuk pengujian situs web, dilakukan dengan menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor akhir sebesar **82.87**. Jika dilihat pada skor penilaian SUS menurut Bangor, Kortum, dan Miller (2009), bahwa skor SUS yang didapat berada dalam *acceptability ranges "Acceptable"*, dengan *grade scale B*, dan *adjective rating "Excellent"* yang mengindikasikan bahwa situs web seni pertunjukan memiliki tingkat usability yang baik.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan dalam penelitian selanjutnya:

- Fitur pencarian dapat ditambahkan *autocomplete* untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian.
- Kelengkapan informasi terkait objek seni pertunjukan dapat diperbanyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). User Centred Design for EASYREACH. Diambil dari AAL Europe. [https://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-\\_User-Centred-Design-for-EasyReach\\_-v1-1.pdf](https://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-_User-Centred-Design-for-EasyReach_-v1-1.pdf)
- Babich, N. (2022, November 7). Information Architecture Design: A Step-By-Step Guide. Diambil dari *UXPlanet.org*. <https://uxplanet.org/information-architecture-design-a-step-by-step-guide-41dcd4405ee3>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. H. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. Diambil dari *Journal of Usability Studies Archive*, 4(3), 114–123. [https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS\\_Bangor\\_May2009.pdf](https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf)
- Delgado, A., Estepa, A. J., Troyano, J. A., & Estepa, R. M. (2016). Reusing UI Elements with Model-Based User Interface Development. Diambil dari *International Journal of Human-Computer Studies*, 86, 48-62. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2015.09.003>.
- Faulkner, L. (2003). Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing. Diambil dari *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*. <https://doi.org/10.3758/BF03195514>
- Firlyana, F. (2023, Februari 3). User Persona: Definisi, Tujuan, dan Jenisnya. Diambil dari *dailysocial.id*. <https://dailysocial.id/post/user-persona#:~:text=User%20Persona%20dibuat%20untuk%20memberikan,te ntang%20produk%20atau%20layanan%20tersebut.>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik

- Royal. Diambil dari *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43.  
doi:<https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kusmayati, A. M. Hermin. (2000). *Arak-arakan Seni Pertunjukan dalam Upacara Tradisional di Madura*. Yogyakarta: Tarawang Press
- Linda (2018, Juni 8). Basic UI/UX Design Concept Difference Between Wireframe, Prototype, and Mockup. Diambil dari *Medium.com*.  
<https://medium.com/@linda1858231/basic-ui-ux-design-concept-difference-between-wireframe-prototype-and-mockup-updated-6cc41a8f8d0e>
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design : A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*. Diambil dari O'Reilly Media, Inc.
- Misfud, J. (n.d.). Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System. Diambil dari *Usability Geek*. <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Mushthofa, D., Sabariah, M. K., & Effendy, V. (2018). Modelling The User Interface Design Pattern for Designing Islamic E-Commerce Website Using User Centered Design. Diambil dari *AIP Conference Proceedings*.  
doi:<https://doi.org/10.1063/1.5042878>
- Nielsen, J. (2012, Juni 3). How Many Test Users in a Usability Study?. Diambil dari *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Nielsen, J. (2012, January 3). Usability 101: Introduction to Usability. Diambil dari *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J. (2000, March 18). Why You Only Need to Test with 5 Users. Diambil dari *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>



- Nugraha, S. S. (2019). Visualisasi Representasi Pengetahuan Berbasis Semantic Web Untuk Seni Pertunjukan Indonesia. Diambil dari *ePrintsUKDW*. <https://katalog.ukdw.ac.id/2537/>
- Putri, N. A., Junaedi, D., & Jatmiko, D. D. (2020). User Interface Design Pattern Modeling for Designing Mobile-Based Scheduling Activity Application for Senior Citizen. Diambil dari *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. doi:<https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/2/022094>
- Pol, T. (2023, Maret 24). Google Lighthouse: What It Is & How to Use It. Diambil dari *Semrush Blog*. <https://www.semrush.com/blog/google-lighthouse/>
- Rahmawati, I., Az-zahra, H., & Rokhmawati, R. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Alur dan Navigasi Website SMA Negeri 4 Banjarmasin Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD). Diambil dari *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6591>
- Rosenfeld, L., Morville, P. (2006). *Information Architecture for the World Wide Web, 3rd Edition*. Diambil dari O'Reilly Media, Inc.
- Rosyad, F., Pramono, D., & Brata, K. (2020). Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). Diambil dari *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7587>
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. Diambil dari *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*. doi:<https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278>
- Sauro, J., & Lewis, J. D. (2016). *Quantifying the User Experience, Second Edition: Practical Statistics for User Research*. Diambil dari Morgan Kaufmann Publishers Inc. eBooks.

- Sabunga, B., Budimansyah, D., Sauri, S. (2016, Maret). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa. Diambil dari *Jurnal Sosioreligi*. url: <https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/5558>
- Stone, D., Jarret, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. San Fransisco: Elsevier
- Sugita, I. W., & Pastika, I. G. T. (2022). Fungsi Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali Lakon Bhima Swarga dalam Upacara Yadnya. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 139-151.
- Susilo, E. (2019, Maret 7). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. Diambil dari EDI SUSILO Blogger & Fotografer Foto 360 Derajat. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Thomas, N. (n.d.). How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website. Diambil dari *Usability Geek*. <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design*. Diambil dari O'Reilly Media, Inc.
- Whitenton, K. (2013, November 10). Flat vs. Deep Website Hierarchies. Diambil dari *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/flat-vs-deep-hierarchy/>
- Whitenton, K. (2017, Mei 7). Tree Testing: Fast, Iterative Evaluation of Menu Labels and Categories. Diambil dari *Nielsen Norman Group*. <https://www.nngroup.com/articles/tree-testing/>