

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN*
UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA**

Skripsi



oleh:

**ELYTA EDENIA BR TARIGAN
71180391**

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

2023

**PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN*
UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISONAL 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

ELYTA EDENIA BR TARIGAN

71180391

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 : Elyta Edenia Br Tarigan
NIM : 71180391
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi 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:

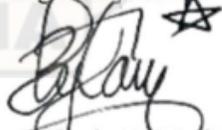
**“PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG
PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA”**

berserta 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 : 16 September 2023

Yang menyatakan


Elyta Edenia Br Tarigan
71180391

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISIONAL 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, 5 September 2023




ELYTA EDENIA BR TARIGAN
71180391

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

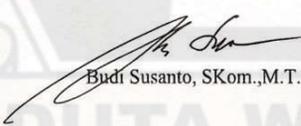
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN
PATTERN UNTUK KATALOG PAKAIAN
TRADISIONAL INDONESIA
Nama Mahasiswa : ELYTA EDENIA BR TARIGAN
N I M : 71180391
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 5 September 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Budi Susanto, SKom.,M.T.


I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.

DUKA WACANA

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA

Oleh: ELYTA EDENIA BR TARIGAN / 71180391

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 18 Agustus 2023

Yogyakarta, 5 September 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Budi Susanto, SKom.,M.T.
2. I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.
3. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
4. Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.

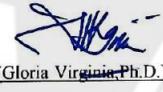


Dekan

Ketua Program Studi



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



(Gloria Virginia, Ph.D.)

DUTA WACANA v

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71180391
Nama : Elyta Edenia Br Tarigan
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan *User Interface Design Pattern* untuk Katalog Pakaian Tradisional 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, 16 September 2023

Yang menyatakan,


(71180391 – ELYTA EDENIA TARIGAN)



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 PATTERN* UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA ini telah selesai disusun.

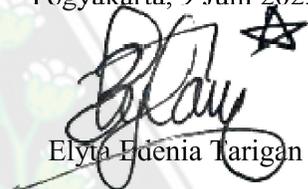
Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

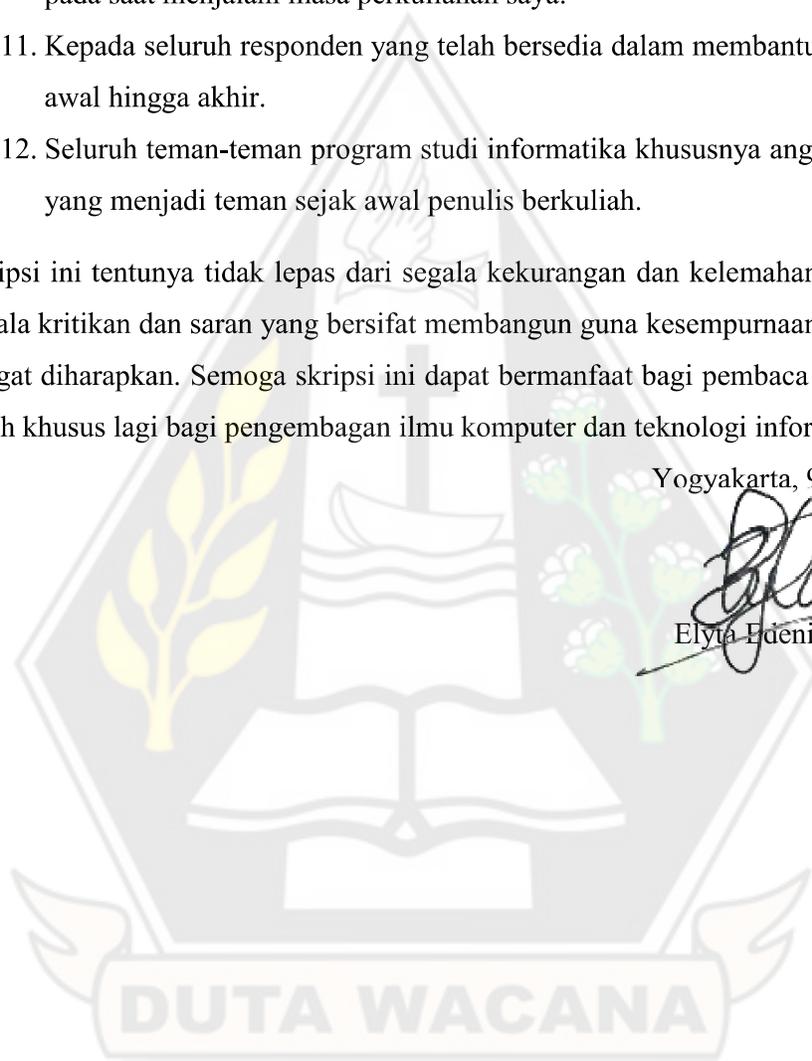
1. Tuhan Yesus Kristus yang maha kasih,
2. Orang tua saya tercinta yaitu bapak saya “Jepta Jusa Tarigan” dan mamak saya “Senti Viorida Br.Kaban” selaku orang tua yang selama ini telah sabar selalu membimbing, menyemangati dan tak henti-hentinya mendoakan penulis tanpa kenal waktu untuk selama-lamanya,
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi , Prodi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D. selaku Kaprodi Informatika.
5. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 saya yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Bapak I Kadek Dendy Senapartha, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing 2 saya yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. *I wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for, for never quitting.*
8. Kakak saya tercinta “Igreya Edenia Br Tarigan” yang selalu mendukung penulis disetiap situasi baik sukacita maupun dukacita yang telah dilalui oleh penulis pada masa pengerjaan skripsi.

9. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
10. Seluruh sahabat-sahabat saya yang terkasih yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang selalu setia memberikan dukungan serta mendampingi pada saat menjalani masa perkuliahan saya.
11. Kepada seluruh responden yang telah bersedia dalam membantu dari tahap awal hingga akhir.
12. Seluruh teman-teman program studi informatika khususnya angkatan 2018 yang menjadi teman sejak awal penulis berkuliah.

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


Elyta Edenia Tarigan

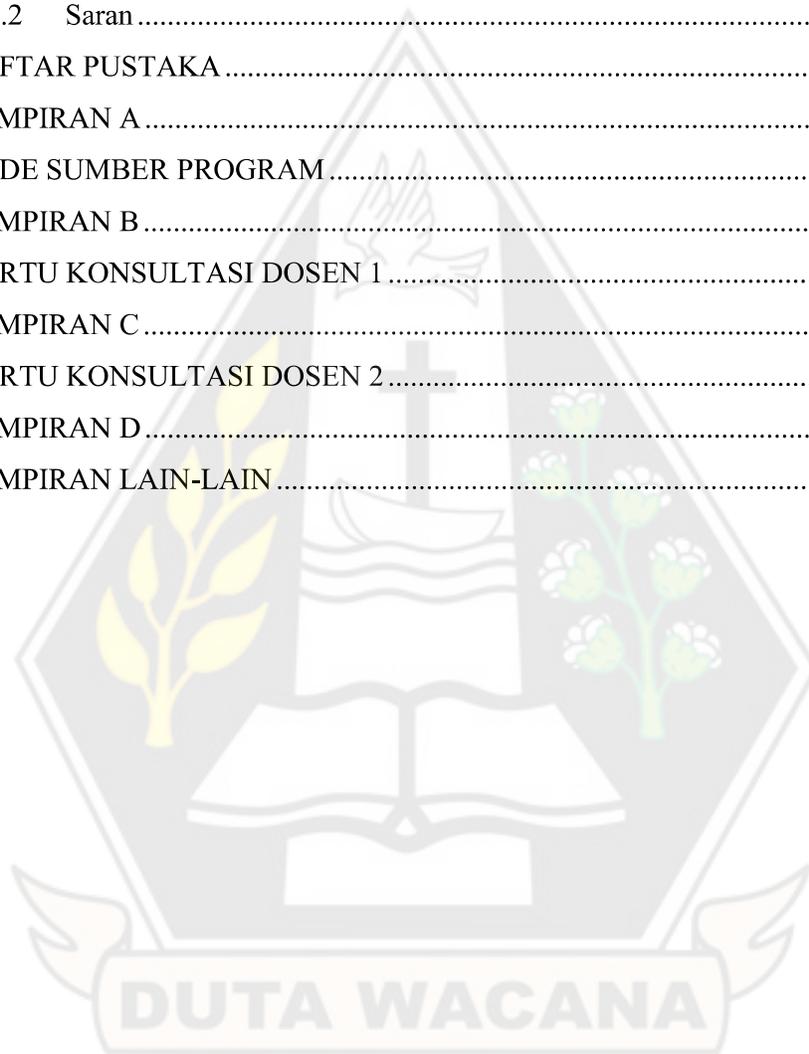


DAFTAR ISI

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	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	7
2.2.2 <i>Design Patterns</i>	8
2.2.3 <i>Arsitektur Informasi</i>	9
2.2.4 <i>Pakaian Tradisional</i>	10
2.2.5 <i>User Centered Design</i>	11

2.2.6	<i>Usability Testing</i>	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Subjek Penelitian	19
3.2	Objek Penelitian	19
3.3	Perancangan Penelitian	19
3.4	Diagram Alir	20
3.4.1	Pengumpulan Data Pakaian Adat	20
3.4.2	Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna	21
3.4.3	Menentukan Kebutuhan Pengguna	21
3.4.4	Pembuatan Desain Tampilan	22
3.4.5	Evaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna	23
3.4.6	Pembuatan Website	23
3.4.7	Evaluasi Website	26
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Lunak / <i>Software</i>	26
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Keras / <i>Hardware</i>	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Hasil Pengumpulan Data	28
4.1.1	Studi Literatur	28
4.1.2	Survei	28
4.2	Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna	29
4.3	Menentukan Kebutuhan Pengguna	31
4.4	Pembuatan Desain Tampilan	31
4.4.1	Tampilan Desain Pertama	37
4.4.2	Perbaikan Desain Pertama	42
4.4.3	Pengujian dan Evaluasi Desain Pertama	48
4.4.4	Perbaikan Desain Kedua	58

4.4.5	Tampilan Desain Kedua	62
4.4.6	Evaluasi Desain Tahap Kedua	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN A		75
KODE SUMBER PROGRAM		75
LAMPIRAN B		85
KARTU KONSULTASI DOSEN 1		85
LAMPIRAN C		86
KARTU KONSULTASI DOSEN 2		86
LAMPIRAN D		87
LAMPIRAN LAIN-LAIN		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Tabel Skala SUS	16
Tabel 2.2: Tabel Kategori SUS Berdasarkan Nilai Akhir	18
Tabel 4.1: Tabel Analisis Kebutuhan	29
Tabel 4.2: Tabel Demografi Responden	29
Tabel 4.3 Tabel Task Scenario	49
Tabel 4.4 Pengujian Efisiensi	50
Tabel 4.5: Pengujian Efektivitas	53
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner SUS	55
Tabel 4.7 Hasil Hitung Pengujian SUS	56
Tabel 4.8: Tabel Efisiensi Tahap Kedua	66
Tabel 4.9: Pengujian Efektivitas Tahap Kedua	67
Tabel 4.11 Hasil Hitung Pengujian SUS	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: SUS Score (Bangor, Kortum & Miller, 2009)	18
Gambar 3.2 Arsitektur Informasi <i>Website</i> Pakaian Tradisional	22
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	20
Gambar 4.1: Responden Berdasarkan <i>Gender</i>	30
Gambar 4.2: Responden Berdasarkan Asal Daerah	31
Gambar 4.3: <i>Wireframe</i> Tampilan Beranda	32
Gambar 4.4: <i>Wireframe</i> Tampilan Kategori	33
Gambar 4.5: <i>Wireframe</i> Tampilan Daftar Pakaian Dalam Kategori	35
Gambar 4.6: <i>Wireframe</i> Tampilan Detail Pakaian	36
Gambar 4.7: <i>Wireframe</i> Tampilan Tentang Kami	37
Gambar 4.8: <i>Prototype</i> Awal Tampilan Beranda	38
Gambar 4.9: <i>Prototype</i> Awal Tampilan Kategori	39
Gambar 4.10: <i>Prototype</i> Awal Tampilan Daftar Pakaian Dalam Kategori	40
Gambar 4.11: <i>Prototype</i> Awal Tampilan Detail Pakaian	41
Gambar 4.12: <i>Prototype</i> Awal Tampilan Tentang Kami	42
Gambar 4.13: Perbaikan Pertama Tampilan Beranda	43
Gambar 4.14: Perbaikan Pertama Tampilan Kategori	45
Gambar 4.15: Perbaikan Pertama Tampilan Daftar Pakaian	46
Gambar 4.16: Perbaikan Pertama Tampilan Detail Pakaian	47
Gambar 4.17: Perbaikan Pertama Tampilan Tentang Kami	48
Gambar 4.18: Perbaikan Kedua Tampilan Beranda	58
Gambar 4.19: Perbaikan Kedua Tampilan Kategori	59
Gambar 4.20: Perbaikan Kedua Tampilan Daftar Pakaian	60
Gambar 4.21: Perbaikan Kedua Tampilan Detail Pakaian	61
Gambar 4.22: Perbaikan Kedua Tampilan Tentang Kami	61
Gambar 4.23: Tampilan Beranda Tahap Kedua	62
Gambar 4.24: Tampilan Kategori Tahap Kedua	63

Gambar 4.25: Tampilan Daftar Pakaian Tahap Kedua64

Gambar 4.26: Tampilan Detail Pakaian Tahap Kedua 65



INTISARI

PENERAPAN *USER INTERFACE DESIGN PATTERN* UNTUK KATALOG PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA

Oleh

ELYTA EDENIA TARIGAN

71180391

Pergeseran budaya menyebabkan masyarakat Indonesia memiliki ketertarikan yang lebih dalam mengenal dan mengikuti gelombang modernisasi. Hal ini menyebabkan berkurangnya minat masyarakat pada pakaian tradisional dibandingkan dengan pakaian yang telah dimodernisasi. Perancangan katalog pakaian tradisional Indonesia merupakan salah satu upaya dalam mempertahankan kebudayaan tradisional pada masa kini, terlebih pada pakaian tradisional Indonesia.

Perancangan *website* pakaian tradisional ini dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar arsitektur informasi juga menggunakan pola *design pattern* yang ada sehingga dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam menggunakan sistem. Didalam perancangan katalog ini memakai metode *User Centered Design* (UCD) yang selalu melibatkan pengguna disetiap tahapnya, sehingga hasil *website* yang dibangun dapat sesuai dengan yang pengguna butuhkan.

Setelah melakukan penelitian yang berpusat pada kebutuhan pengguna ini, yaitu perancangan *website* katalog pakaian tradisional, maka dilakukan sebuah evaluasi desain. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode *usability testing* dengan memakai parameter metrik yaitu efektivitas dengan hasil sebesar 91,70%, efisiensi dengan hasil sebesar 83%, dan kepuasan pengguna dilakukan dengan mengukur SUS yang mendapatkan hasil sebesar 82

dimana garis tersebut mendapatkan tingkat *acceptable* untuk *acceptability ranges*, kemudian didapatkan grade B untuk *grade scale*, dan mendapatkan rating *excellent* pada kategori *adjective rating*.

Kata-kata kunci : *Website Katalog, Pakaian Adat, User Centered Design (UCD), Usability Testing, System Usability Scale (SUS)*



ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF USER INTERFACE DESIGN PATTERNS FOR INDONESIAN TRADITIONAL CLOTHING CATALOG

By

ELYTA EDENIA TARIGAN

71180391

The cultural shift has caused Indonesians to have a deeper interest in knowing and following the wave of modernization. This causes a decrease in people's interest in traditional clothing compared to the one that has been modernized. The design of the Indonesian traditional clothing catalog is one of the efforts to maintain traditional culture today, especially in Indonesian traditional clothing.

The design of this traditional clothing website incorporates the fundamental principles of information architecture and utilizes existing design patterns, aiming to assist and enhance user experience. Following the User-Centered Design (UCD) methodology, this catalog has been developed by consistently involving users at every stage of the design process. By doing so, the resulting website aligns with the specific needs and preferences of its users. The application of UCD ensures that the system not only meets users' expectations but also provides an intuitive and user-friendly interface, making it easier for users to navigate and engage with the website.

After conducting user-centered research, specifically focused on the design of a traditional clothing catalog website, a design evaluation was carried out. This evaluation utilized the usability testing method, employing metric parameters such as effectiveness with a result of 91.70%, efficiency with a result of 83%, and user satisfaction measured using the System Usability Scale (SUS) which yielded a

score of 82. These scores fall within the acceptable range for acceptability, received a grade B on the grading scale, and were rated as excellent in the adjective rating category.

Keywords : Website Catalogue, Traditional Clothing, User Centered Design (UCD), Usability Testing, System Usability Scale (SUS)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman baik secara etnis maupun budaya. Salah satu dari keberagaman tersebut adalah adanya pakaian tradisional yang terdapat pada seluruh wilayah Indonesia yang berjumlah sebanyak 37 provinsi. Pakaian adat merupakan simbol kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun oleh nenek moyang sekaligus merupakan unsur pokok kebudayaan. Hal ini dikemukakan oleh Kluckhohn dalam (Maryati & Suryawati, 2007) yang mengatakan bahwa tujuh unsur kebudayaan sebagai *cultural universal* yang dapat ditemukan pada semua bangsa didunia yaitu salah satunya “peralatan dan perlengkapan hidup manusia” yang terdiri dari pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, dan transportasi.

Pakaian pada awalnya hanya terbuat dari bahan alam, namun dikarenakan manusia sebagai pemakai mengalami perkembangan dan beradaptasi dengan lingkungan dimana dia tinggal, maka terbentuklah karya-karya baru yang berbeda dari satu daerah dengan daerah yang lain. Oleh karena itu, setiap wilayah di Indonesia mempunyai pakaian daerah yang beragam yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan, adat istiadat, serta kepercayaan masyarakat yang menyebabkan pakaian adat daerah banyak mengandung simbolisme nilai budaya bagi masyarakatnya. Pakaian adat sendiri biasanya dikenakan untuk memperingati hari-hari besar, seperti yang dikutip dari (Kompas, 2020) dimana pada saat acara HUT-RI ke 75 Presiden Joko Widodo mengenakan pakaian adat, dikenakan juga untuk memperingati hari kelahiran, hari pernikahan, hari besar keagamaan maupun pada saat adanya berita duka/kematian.

Pada saat ini terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai yaitu berkurangnya perhatian masyarakat dalam mengenal pakaian adat juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (AS, 2018) yang berjudul “Pergeseran Budaya Masyarakat Perlak Asan : Studi Kasus tentang Pakaian Adat” bahwa

adanya pergeseran budaya dimana pergeseran ini terjadi akibat terjadi proses perubahan sosial budaya sehingga masyarakat memiliki ketertarikan dalam mengenal dan mengikuti perkembangan zaman. Hal ini ternyata mengakibatkan masyarakat merasa pakaian yang telah mengalami modernisasi lebih menarik daripada pakaian tradisional yang memiliki dampak buruk berupa luntarnya budaya kita sendiri.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan solusi seperti adanya kegiatan budaya yang memperkenalkan pakaian adat baik secara daring maupun luring, adanya media untuk mengetahui tentang budaya khususnya pakaian adat dari setiap provinsi yang ada. Oleh karena pentingnya mengenal pakaian adat Indonesia yang merupakan warisan budaya dan harus dijaga, maka penulis tertarik untuk melakukan salah satu cara memperkenalkan pakaian adat melalui media *online* yaitu dengan membuat sebuah situs web yang digunakan untuk menampilkan katalog objek budaya pakaian tradisional.

Pendekatan yang dapat dilakukan untuk menyajikan informasi yang memiliki atribut dan jenis informasi beragam adalah dengan memperhatikan rancangan arsitektur informasinya. Menurut (Berns, 2017) antarmuka pengguna yang baik memungkinkan pengguna dalam menemukan segala sesuatu ditempat yang tepat, memaksimalkan kegunaannya juga menjaga UI tetap sederhana yang dapat digunakan dengan mudah. Tujuan utama yang dimiliki adalah guna konsisten (navigasi yang logis), sederhana (tanpa adanya konten elemen yang tidak dibutuhkan), intuitif (kemudahan navigasi), responsif (transisi cepat menuju ke halaman lain), dan fleksibel (kemudahan pembaharuan).

Berdasarkan rancangan tersebut, dapat digali kebutuhan interaksi aplikasi dan pengguna dengan memanfaatkan pola desain antarmuka/prinsip *design pattern UI* dalam menampilkan informasi pada situs web. Untuk menerapkan arsitektur informasi dan pola desain antarmuka pengguna/prinsip *design pattern UI* yang dapat menghasilkan pengalaman pengguna yang baik sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna saat mengakses aplikasi, maka peneliti memakai metode pendekatan yang berfokus terhadap pengguna yaitu metode *User Centered Design (UCD)*. Menurut (Kaligis, 2020) UCD merupakan metode dalam penelitian yang

melibatkan pengguna pada proses pengembangan sistem sejak tahapan awal pengembangan aplikasi secara interaktif. Metode ini sangat optimal pada bagaimana kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap sebuah *website*.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian berdasarkan latar belakang sebelumnya adalah bagaimana *User Interface Design Pattern* digunakan dalam website untuk katalog pakaian tradisional yang memenuhi unsur usability berdasarkan kebutuhan pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dimiliki adalah :

1. *Website* yang dibangun merupakan katalog informasi dan bukan tempat jual-beli pakaian tradisional.
2. Objek pakaian tradisional yang dipakai adalah pakaian adat provinsi yang berjumlah 37 pakaian adat.
3. Target pengguna adalah pria atau wanita yang berusia antara 13 sampai 34 tahun yang mengetahui teknologi dan memiliki rasa ingin tahu terhadap kebudayaan khususnya pakaian adat Indonesia.
4. Beberapa faktor *usability* yang diteliti adalah dengan mengukur efektivitas, pengujian efisiensi, dan kepuasan pengguna pada saat mengakses tampilan situs web katalog pakaian tradisional.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang juga rumusan masalah adalah membuat katalog objek budaya berupa pakaian tradisional yang ditampilkan di dalam *website* yang mengimplementasikan *User Interface Design Pattern*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitiannya adalah dapat menghasilkan desain antarmuka yang diharapkan mempermudah pengguna dalam

mendapatkan informasi pakaian tradisional di Indonesia yang terkait seperti informasi berupa nama pakaian adat, asal pakaian adat, dan deskripsi pakaian adat. Hal ini ditujukan agar budaya yang sudah diwariskan dapat tetap terjaga dari generasi ke generasi.

1.6. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang penting, yaitu dengan tahap pertama adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara adanya studi literatur yang dicari melalui berbagai sumber seperti buku, artikel, website yang berisikan informasi yang terkait dengan pakaian tradisional Indonesia. Tahap selanjutnya dilakukan analisis data yang didapatkan pada tahap pengumpulan data guna membantu dalam penentuan informasi yang dibutuhkan pengguna. Berdasarkan data tersebut, dibangunlah rancangan desain berupa *wireframe* lalu *prototype* yang menerapkan *user interface design pattern* yang dapat mempermudah pengguna dalam mengakses *website*. Jika perancangan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka akan dilakukan pembuatan *website* lalu dilanjutkan dengan melakukan evaluasi berupa *usability testing* guna mengetahui efektivitas, efisiensi, dan kepuasan / *system usability scale* (SUS) dengan cara adanya pengujian berupa *task* juga mengisi jawaban dari daftar pertanyaan yang disajikan.

1.7. Sistematika Penulisan

Tahap sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut penjelasan mengenai masing-masing bagian :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini pendahuluan memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan. Gambaran penelitian tersebut akan diuraikan dari segi konteks, dimulai dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, juga sistematika penulisan.

Bab 2 : Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada bab ini berisikan 2 sub bab yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka ini berisi mengenai penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dan terkait dengan topik yang dibahas oleh penulis. Landasan teori didapatkan berdasarkan teori atau literatur yang terkait dengan topik penulis.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

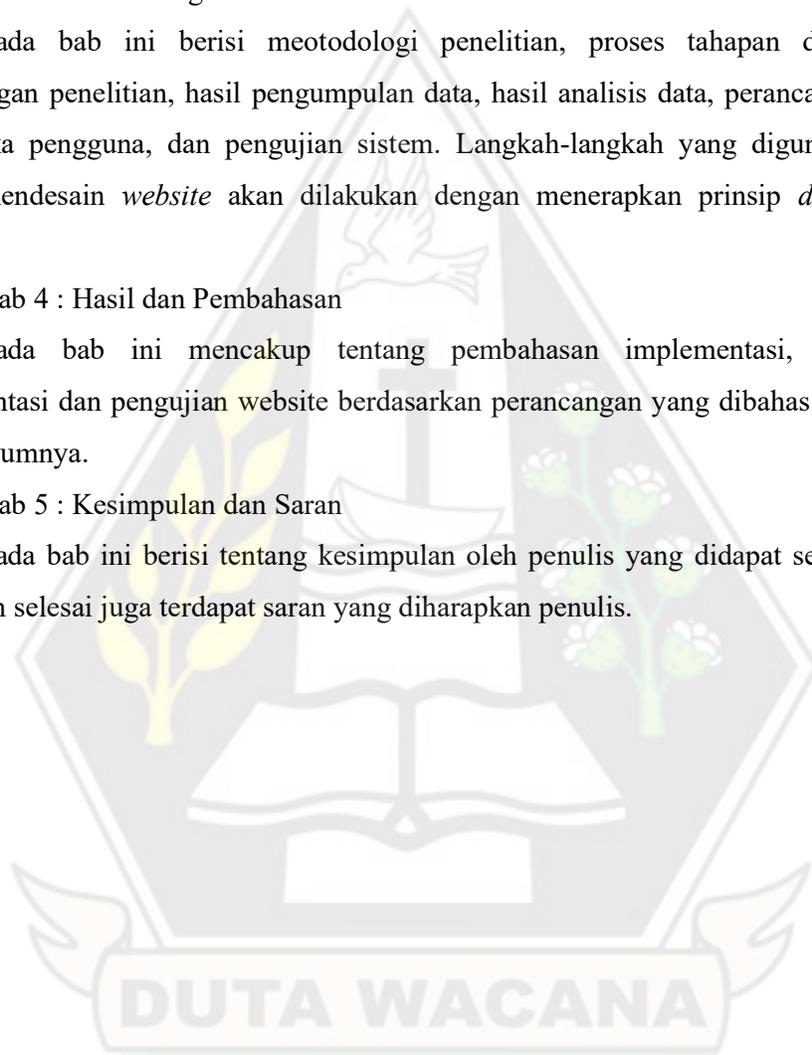
Pada bab ini berisi metodologi penelitian, proses tahapan dalam perancangan penelitian, hasil pengumpulan data, hasil analisis data, perancangan antarmuka pengguna, dan pengujian sistem. Langkah-langkah yang digunakan dalam mendesain *website* akan dilakukan dengan menerapkan prinsip *design pattern*.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini mencakup tentang pembahasan implementasi, hasil implementasi dan pengujian *website* berdasarkan perancangan yang dibahas pada bab sebelumnya.

Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan oleh penulis yang didapat setelah penelitian selesai juga terdapat saran yang diharapkan penulis.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan antarmuka katalog pakaian tradisional ini memiliki hasil yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya tahap pengujian *website* yang menggunakan metode *usability testing* yang memiliki hasil efektivitas dengan hasil sebesar 91,70% lalu mengalami kenaikan pada iterasi kedua menjadi 96%, efisiensi dengan hasil sebesar 83% lalu mengalami kenaikan pada iterasi kedua menjadi 92%, dan kepuasan pengguna dilakukan dengan mengukur SUS yang mendapatkan hasil sebesar 82, lalu meningkat menjadi 86,13. Pada angka 86 tersebut mendapatkan tingkat *acceptable* untuk *acceptability ranges*, mendapatkan grade B untuk *grade scale*, dan mendapatkan rating *excellent* pada kategori *adjective rating*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, maka terdapat saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Untuk data mengenai pakaian-pakaian tradisional yang ada di masing-masing daerah agar lebih diperbanyak lagi.
2. Adanya penambahan fungsi pada web seperti *sort by* atau *filter* pada pencarian agar lebih mempermudah pengguna lagi dalam mengakses sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, M. R. (2018, November). Usability Testing. Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/tips-dan-cara-melakukan-usability-testing-muhamad-reza-adityawarman/?originalSubdomain=id>
- Albert, B., & Tullis, T. (2017). Measuring the User Experience. *United States of America*.
- AS, N. (2018, Februari). PERGESERAN BUDAYA MASYARAKAT PERLAKASAN: STUDI KASUS TENTANG PAKAIAN ADAT. *ADABIYA*, 20(1). doi:<http://dx.doi.org/10.22373/adabiya.v20i1.6775>
- Bambang Pudjoatmodjo, R. W. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNAS TEKNOLOGIA ONLINE*, 4(1), 2-9-37.
- Berns, B. (2017, September 1). How Do You Know If Your User Interface Is Good? *Forbes Technology Council*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2017/09/01/how-do-you-know-if-your-user-interface-is-good/?sh=678d352c17ab>
- Foundation, I. D. (2021). User Interface (UI) Design Patterns. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design-patterns>
- Galitz, W. O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design. *Wiley*.
- Gube, J. (2010). What Is User Experience Design? Overview, Tools And Resources. Retrieved from <http://www.smashingmagazine.com>
- ISO. (2009). ISO 9241-210 : Ergonomics of Human System Interaction - Part 210 : Human-Centered Design For Interactive Systems (Formerly Known As 13407). *International Organization For Standardization (ISO)*.
- Kaligis, D. L. (2020). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT*, 106-114. doi:<https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Khasanah, I. U., Fachry, M., Adriani, N. S., Defiani, N., Saputra, Y., & Ibrahim, A. (2018, September). Penerapan Metode User Centered Design dalam

- Menganalisis User Interface. *INTEGER : Journal of Information Technology*, 3(2), 21-28. doi:DOI: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226
- Komaruddin, & Putri, W. K. (2009). Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, Dan Senjata Tradisional. *Jakarta*. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal_Rumah_Adat_Pakaian_Adat_Tarian/t-m8aFi8_IIC?hl=en&gbpv=0
- Maryati, K., & Suryawati, J. (2007). *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas XI*. Erlangga.
- Mifsud, J. (2015). Usability Metrics - A Guide To Quantify The Usability Of Any System. Retrieved from <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Mirza, A. H., & Syamsuar, D. (2016). Analisis Usability Pada Website Badan Promosi Dan Perizinan Penanaman Modal Daerah (Bp3md) Provinsi Sumatera Selatan. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 548-553.
- Nielsen, J. (2001, January 20). Usability Metrics. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-metrics/>
- Nielsen, J. (2006, Juni 25). Quantitative Studies: How Many Users to Test? Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- Rawis, Z. (2018). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. *E-Journal Teknik Informatika*, 30-37. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/20190/19797>
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information Architecture, 4th Edition*. O'Reilly.
- Rosyad, F., Pramono, D., & Brata, K. C. (2020, Juli). Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan

- System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2261-2268. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sagala, G. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 4(4), 12-15. Retrieved from <http://www.stmik-budidarma.ac.id/ejurnal/index.php/jurikom/article/view/711/675>
- Sri wulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014, Desember). Analysis and Evaluation of Usability Aspects on Web HRMIS Telkom University Using Usability Testing. *e-Proceeding of Engineering*, 1(1), 537-542.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces : Patterns for Effective Interaction Design*. Canada: O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.
- Werdikatama, I. P. (2018, April 17). Usability Testing. *Medium*.
- Yayasan Harapan Kita. (1998). *Indonesia Indah buku ke 10 "Busana Tradisional"*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita.

