

**PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK
KATALOG SENJATA TRADISIONAL INDONESIA**

Skripsi



oleh:

KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANINGTYAS

71180395

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

2023

**PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK
KATALOG SENJATA TRADISIONAL 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

KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANINGTYAS

71180395

**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 : 71180395
Nama : Kezia Anindita Krisnuwicaksananingtyas
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN*
(UCD) UNTUK KATALOG SENJATA
TRADISIONAL INDONESIA

(Ubersedia 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, 5 September 2023

Yang menyatakan,



(71180395 – Kezia Anindita Krisnuwicaksananingtyas)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK KATALOG SENJATA 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 keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

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

Yogyakarta, 5 September 2023

MATERA



KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANINGTYAS

71180395

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

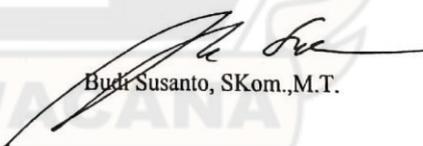
Judul Skripsi : PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD)
UNTUK KATALOG SENJATA TRADISIONAL
INDONESIA
Nama Mahasiswa : KEZIA ANINDITA
KRISNUWICAKSANANINGTYAS
N I M : 71180395
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2022/2023

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

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


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


Budi Susanto, SKom., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) UNTUK KATALOG SENJATA TRADISIONAL INDONESIA

Oleh: KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANTINGTYAS / 71180395

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. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
2. Budi Susanto, SKom., M.T.
3. Nugroho Agus Haryono, M.Si
4. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.

Dekan

Ketua Program Studi



(Rezwanandita, 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 : 71180395
Nama : Kezia Anindita Krisnuwicaksananingtyas
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN*
(UCD) UNTUK KATALOG SENJATA
TRADISIONAL INDONESIA

(Ubersedia 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, 5 September 2023

Yang menyatakan,



(71180395 – Kezia Anindita Krisnuwicaksananingtyas)



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 CENTERED DESIGN (UCD) UNTUK KATALOG SENJATA 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 atas segala berkat dan pertolongan-Nya kepada penulis sehingga segala proses penyusunan tugas akhir ini bisa diselesaikan dengan baik,
2. Orang tua penulis, Bapak Otniel Hanung Krisnupathi dan Ibu Meytha Wicaksananingsih yang selama ini telah sabar dalam mendoakan dan mendukung penulis tanpa kenal lelah,
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi,
4. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D selaku Kaprodi Informatika dan selaku Dosen Pembimbing 1 penulis, yang selalu sabar dalam menuntun dan memberikan masukan selama proses penyelesaian tugas akhir penulis,
5. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran dalam membimbing penulis dalam berproses menyelesaikan tugas akhir,
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir,
7. Teman – teman Prodi Informatika Angkatan 2018 yang telah memberikan bantuan dan semangatnya,
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, 1 Juni 2023

Penulis



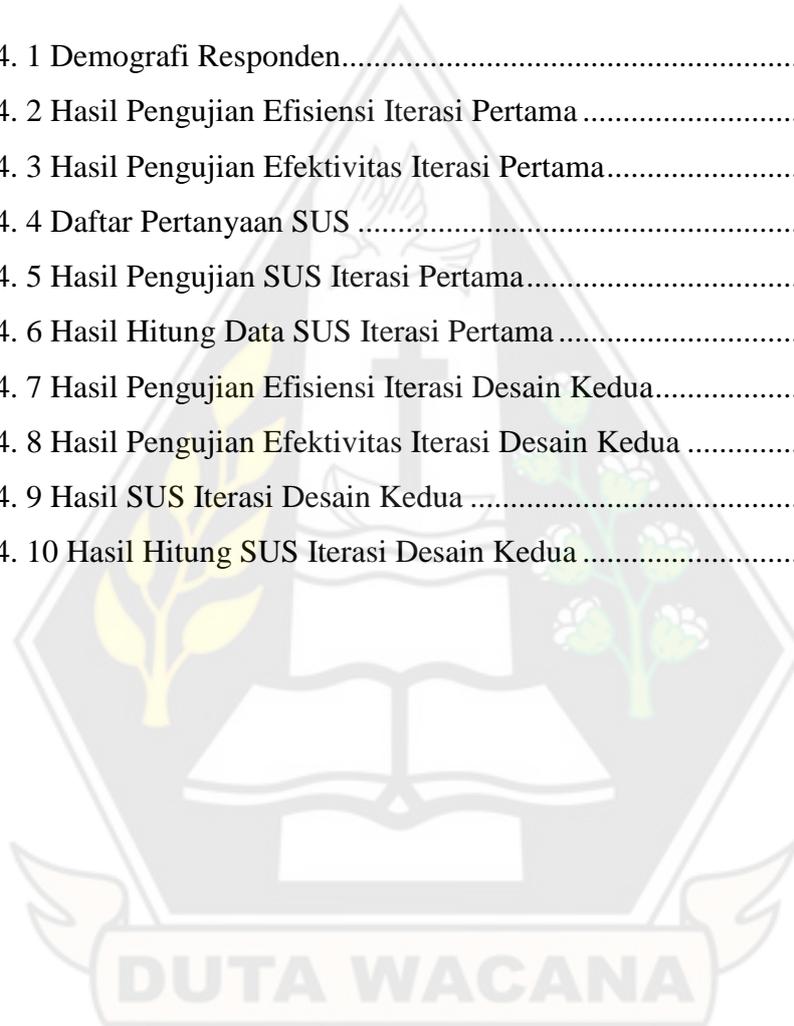
DAFTAR ISI

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Situs Web Katalog.....	6
2.2.2 User Centered Design (UCD)	7
2.2.3 Usability Testing	9
2.2.4 System Usability Scale (SUS).....	12
2.2.5 Pola Desain Antarmuka Pengguna.....	12

2.2.6	Arsitektur Informasi	14
2.2.7	Senjata Tradisional Indonesia	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		17
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	17
3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	17
3.2	Diagram Alir.....	18
3.3	Perancangan Penelitian.....	19
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Demografi Responden	28
4.2	Implementasi Sistem	28
4.2.1.	Desain Iterasi Pertama.....	28
4.2.2.	Evaluasi Pertama.....	32
4.2.3	Desain Iterasi Kedua	37
4.2.4	Evaluasi Kedua.....	40
4.2.5	Hasil	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		48
1.1	Kesimpulan.....	48
1.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN A KODE SUMBER PROGRAM.....		52
LAMPIRAN B KARTU KONSULTASI DOSEN 1		25
LAMPIRAN C KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....		26
LAMPIRAN D LAMPIRAN LAIN-LAIN.....		27

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	18
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i>	18
Tabel 3. 3 <i>Task Scenario</i>	26
Tabel 4. 1 Demografi Responden.....	28
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Efisiensi Iterasi Pertama	33
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Efektivitas Iterasi Pertama.....	34
Tabel 4. 4 Daftar Pertanyaan SUS	35
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian SUS Iterasi Pertama.....	36
Tabel 4. 6 Hasil Hitung Data SUS Iterasi Pertama	37
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Efisiensi Iterasi Desain Kedua.....	41
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Efektivitas Iterasi Desain Kedua	42
Tabel 4. 9 Hasil SUS Iterasi Desain Kedua	43
Tabel 4. 10 Hasil Hitung SUS Iterasi Desain Kedua	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Tahapan UCD	8
Gambar 2. 2 Penilaian SUS.....	12
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	19
Gambar 3. 2 User Persona Jonathan	23
Gambar 3. 3 User Persona Rachel.....	23
Gambar 3. 4 Arsitektur Informasi <i>Website</i> Senjata Tradisional	25
Gambar 4. 1 Prototype Awal Halaman Beranda.....	29
Gambar 4. 2 Prototype Awal Halaman Katalog Senjata.....	30
Gambar 4. 3 Prototype Awal Halaman Detail Senjata.....	31
Gambar 4. 4 Perbaikan Prototype Halaman Beranda.....	38
Gambar 4. 5 Perbaikan Prototype Halaman Katalog Senjata	39
Gambar 4. 6 Perbaikan Prototype Halaman Detail Senjata	40
Gambar 4. 7 Halaman Beranda Web.....	44
Gambar 4. 9 Halaman Katalog Senjata	46
Gambar 4. 10 Halaman Detail Senjata.....	47

INTISARI

PENERAPAN *USER CENTERED DESIGN* UNTUK KATALOG SENJATA TRADISIONAL INDONESIA

Oleh

KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANINGTYAS

71180395

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keanekaragaman budayanya yang tersebar luas di seluruh wilayahnya. Untuk mendukung upaya pelestarian budaya tersebut dilakukan dengan cara Culture Knowledge yaitu dengan membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk, salah satu contohnya seperti penelitian tugas akhir ini yaitu dengan merancang situs web yang berbentuk katalog untuk menampilkan informasi berupa gambar dan detail lain terkait senjata tradisional Indonesia. Dalam tahapan pengembangan model, pada penelitian kali ini akan menggunakan metode User Centered Design (UCD) dan Usability Testing untuk pengujiannya. Hasil pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan tingkat efisiensi sebesar 85%, untuk hasil efektivitas sebesar 96%, dan tingkat kepuasan dengan tools SUS sebesar 91% yang termasuk kedalam kategori acceptable dengan grade scale yang tergolong grade A dan adjective ratings-nya excellent.

Kata-kata kunci : situs web katalog, User Centered Design, usability testing, pola desain antarmuka, arsitektur informasi, senjata tradisional Indonesia..

ABSTRACT

APPLICATION OF USER CENTERED DESIGN FOR INDONESIAN TRADITIONAL WEAPONS CATALOG

By

KEZIA ANINDITA KRISNUWICAKSANANINGTYAS

71180395

Indonesia is a country that is rich in cultural diversity which is spread widely throughout its territory. To support cultural preservation efforts, this is done by means of Culture Knowledge, namely by creating an information center about culture which can be functionalized in many forms, one example of this final project research is by designing a website in the form of a catalog to display information in the form of images and details. others related to traditional Indonesian weapons. In the model development stage, this research will use the User Centered Design (UCD) and Usability Testing methods for testing. The test results carried out in this research show an efficiency level of 85%, an effectiveness result of 96%, and a satisfaction level with the SUS tool of 91% which is included in the acceptable category with a grade scale that is classified as grade A and the adjective ratings are excellent.

Keywords : catalog website, User Centered Design, usability testing, interface design patterns, information architecture, traditional Indonesian weapons.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keanekaragaman budayanya yang tersebar luas di seluruh wilayahnya. Salah satu bentuk dari keanekaragaman budaya tersebut adalah senjata tradisional. Menurut Andriansyah *et al.* (2018) definisi senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat tertentu pada suatu wilayah yang biasa digunakan sebagai alat untuk berlandung dari musuh, peralatan berladang, peralatan berburu, dan di masa kini senjata tradisional bisa dijadikan sebagai identitas suatu bangsa. Maka dari itu untuk menjaga warisan budaya tersebut maka perlu dilakukan upaya pelestarian budaya. Menurut Prof. Sasa Djuarsa Sendjaja (1994) upaya yang mendukung pelestarian budaya bisa dilakukan dengan cara *Culture Knowledge* yaitu dengan membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk. Tentunya pusat informasi yang dimaksud memiliki arti yang luas, salah satu contohnya seperti penelitian tugas akhir ini yaitu dengan merancang situs web yang berbentuk katalog untuk menampilkan informasi berupa gambar dan detail lain terkait senjata tradisional Indonesia.

Penelitian ini merupakan salah satu bagian dari Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi (PTUPT) dengan dana hibah RISTEK-BRIN berjudul “Portal Objek Budaya Berbasis *Semantic Web*” yang menghasilkan suatu layanan sistem informasi yaitu *app.alunalun.info*. Dimana dalam sistem informasi tersebut terdapat bermacam – macam objek warisan budaya Indonesia yang diangkat salah satunya adalah senjata tradisional Indonesia yang spesifik terhadap keris. Dalam penelitian ini difokuskan terhadap perancangan antarmuka situs web yang menerapkan beberapa aturan pola desain antarmuka agar tampilan situs web tersebut menjadi lebih menarik bagi pengguna.

Dalam tahapan pengembangan model, pada penelitian kali ini akan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *Usability Testing* untuk pengujiannya. Penggunaan UCD pada penelitian ini berarti penulis akan berfokus kepada pengguna sebagai titik pusat dalam segala proses perancangan antarmuka *website*-nya. Metode ini dilakukan dengan maksud melakukan analisis terhadap antarmuka *website* katalog senjata tradisional Indonesia untuk dirancang sebagaimana mestinya sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Oleh sebab itu, metode UCD memiliki peran penting dalam penelitian ini dikarenakan dapat meningkatkan keefektifan dan kualitas dari *website* katalog senjata tradisional Indonesia ini. Sedangkan untuk pengujiannya akan diukur dari tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah dijelaskan pada latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara merancang sebuah antarmuka *website* senjata tradisional dengan menggunakan pola desain antarmuka yang tersedia dan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses pengembangannya.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan pada penelitian ini, yaitu :

1. Objek warisan budaya yang difokuskan pada penelitian ini adalah senjata tradisional yang berasal dari Pulau Jawa.
2. Penelitian ini difokuskan terhadap perancangan antarmuka bukan terhadap kelengkapan fitur *website* senjata tradisional Indonesia.
3. Responden pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pelajar dan mahasiswa yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari keanekaragaman budaya Indonesia.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah antarmuka *website* senjata tradisional dengan menerapkan pola desain antarmuka yang tersedia kemudian melakukan evaluasi menggunakan *usability testing* untuk mengetahui apakah *website* tersebut sudah dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna atau belum.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas apa yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana melestarikan pelestarian budaya dan dapat memberikan informasi untuk pengguna yang kesulitan mendapatkan informasi tentang senjata tradisional dari internet.

1.6. Metodologi Penelitian

Penelitian tugas akhir ini menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) yang artinya adalah pembangunan website ini berfokus terhadap kebutuhan pengguna. Ada empat proses penting yang terjadi dalam metode UCD, berikut merupakan detail dari proses tersebut :

1. Menentukan Konteks Pengguna

Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner dan melakukan wawancara terhadap orang – orang yang memiliki pengetahuan mendalam terhadap senjata tradisional khususnya di Pulau Jawa. Berdasarkan dari dua metode tersebut akan menghasilkan beberapa ide - ide yang dapat membantu penulis untuk menentukan konten seperti apa yang dibutuhkan pengguna.

2. Menentukan Kebutuhan Pengguna

Pada proses penentuan kebutuhan pengguna, penulis melakukannya dengan menyebarkan kuesioner dan mewawancarai beberapa orang yang memiliki pemahaman mendalam mengenai senjata tradisional. Kemudian

luaran dari proses ini adalah terbentuknya *user persona* dan terbentuknya arsitektur informasi.

3. Membuat Solusi Desain

Pembuatan solusi desain dapat dilakukan apabila kebutuhan pengguna sudah dianalisis dan mendapatkan gambaran solusi seperti apakah yang akan dirancang untuk memenuhi kebutuhan user tersebut.

4. Melakukan Evaluasi Desain

Tahap evaluasi desain merupakan tahap pengujian terhadap antarmuka situs web yang telah dibuat dengan menggunakan *overall relative efficiency*, *completion rate*, dan *System Usability Scale* yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap situs web dalam penelitian ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini tersusun dari 5 (lima) bab, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI yang berisi penelitian – penelitian terdahulu serta hasilnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Sedangkan landasan teori merupakan kumpulan teori yang akan digunakan sebagai kerangka teori penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN yang berisi tentang alur penelitian dan rancangan serta tahapan – tahapan penelitian yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN yang berisi hasil analisis dari penelitian, pengujian sistem, dan hasil evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan juga saran yang bermanfaat sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan semua tahapan dalam metode UCD yang dilakukan pada penelitian ini dan juga pengujian terhadap desain antarmuka yang dibuat dengan menggunakan metode *Usability Testing*, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil membuar rancangan desain antarmuka situs web senjata tradisional Indonesia dalam bentuk e-katalog. Rancangan desain yang dibangun oleh penulis mendapatkan penilaian yang baik oleh calon pengguna situs web ini. Hasil dari pengujian efisiensi yang semula 84% kemudian setelah antarmuka diperbaiki mengalami peningkatan nilai menjadi 85%. Kemudian untuk hasil pengujian efektivitas desain antarmuka yang pada pengujian pertama mendapatkan nilai 92% setelah dilakukan perbaikan pada iterasi kedua mendapatkan nilai sebesar 96%. Lalu untuk pengujian kepuasan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang mula – mula mendapatkan nilai 89%. kemudian pada desain iterasi kedua naik menjadi 91%. dan mendapatkan grade scale A yang dapat dikategorikan *EXCELLENT*.

1.2 Saran

Berdasar penelitian yang telah dilakukan terhadap senjata tradisional Indonesia, penulis memiliki saran untuk penelitian lebih lanjut yaitu :

1. Menambah lebih banyak lagi data tentang senjata tradisional Indonesia.
2. Menambah fitur pencarian senjata tradisional menggunakan gambar supaya pengguna merasa lebih dimudahkan lagi dalam menggunakan situs web ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Setiawan, R. A. (2018). Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol. 03, No. 03, 295-299.
- Alathas, H. (2018, October 19). *Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score*. Retrieved from <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>
- Albert, B., & Tullis, T. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Waltham: ELSEVIER.
- Andriansyah, M., Sukowati, A. I., & Rachmania, F. (2018). Aplikasi Warisan Budaya Senjata Tradisional Provinsi Banten Berbasis Augmented Reality pada Smartphone Android. *Prosiding SINTAK 2018*, 134-141.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 2940.
- Bukit, F. R., A.S, G. G., Irvan, I., & Fahmi, F. (2019). Pembuatan Website Katalog Produk UMKM untuk Pengembangan Pemasaran dan Promosi Produk Kuliner. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)* Vol. 3 No. 2, 229-236.
- Hidayati, K. F. (2021, February 9). *Kupas Tuntas Soal User Persona dan Manfaatnya untuk Desain Produk*. Retrieved from <https://glints.com/id/lowongan/user-persona-adalah/>
- Hilman Nuril Hadi, A. T. (2022). Penggunaan User Centered Design dalam Pembuatan Website Portal MGBK SMA Kota Malang. *Jurnal TEKNOINFO*, Vol. 16, No. 1, 138-143.
- Jenifer Tidwell, C. B. (2020). *Designing Interfaces : Patterns for Effective Interaction Design*. Canada: O'Reilly Media.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode User Centered Design. *JUST IT*, Vol. 10, No. 2, 106-114.
- L. Albani, G. L. (2010). User Centered Design for EASYREACH. *EASYREACH is a Proj. AAL Progr.*, vol. D1.1 – v.1, 1-45.

- Mifsud, J. (2015). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Retrieved from Usability Geek: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2001, Januari 20). *Usability Metrics*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-metrics/>
- Pratiwi, F. (2021, April 28). *Jenis Jenis e-Katalog, Manfaat dan Kelebihannya Untuk Bisnis Digital*. Retrieved from <https://www.harmony.co.id/blog/jenis-jenis-e-katalog/>
- Prof. Sasa Djuarsa Sendjaja, P. (1994). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahmat. (2019). *Senjata Tradisional*. Semarang: CV. Mutiara Aksara.
- Rudi Kurniawan, D. P. (2022). Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *JOINT (Journal of Information Technology) Vol. 04 No. 01* , 23-30.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti - Vol. 3 No 01*, 452-464.
- Setiawan, A., & Widyanto, R. A. (2018). Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT Vol. 03 No. 03*, 295-299.
- Sulistya, A. (2022, Agustus 5). *Beberapa Fungsi Keris Selain Sebagai Pusaka Berkekuatan Ghaib*. Retrieved from <https://www.klikindonesia.co.id/peristiwa/pr-4494069488/beberapa-fungsi-keris-selain-sebagai-pusaka-berkekuatan-ghaib>
- Sumintarsih, D. (1990). *Senjata Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Susilo, E. (2019, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) pada Evaluasi Usability*. Retrieved from <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Sutopo, H. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Tubik. (2017, May 25). *Information Architecture. Basics for Designers*. Retrieved from UX Planet: [https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designersb5d43df62e20#:~:text=Information%20architecture%20\(IA\)%20is%20a,applications%2C%20and%20social%20media%20software.](https://uxplanet.org/information-architecture-basics-for-designersb5d43df62e20#:~:text=Information%20architecture%20(IA)%20is%20a,applications%2C%20and%20social%20media%20software.)
- UMA, L. (2023, Februari 2). *5 Senjata Tradisional Indonesia yang Mematikan dan Memiliki Daya Magis!* Retrieved from 5 Senjata Tradisional Indonesia yang Mematikan dan Memiliki Daya Magis!: <https://lpm.uma.ac.id/5-senjata-tradisional-indonesia-yang-mematikan-dan-memiliki-daya-magis/#:~:text=Senjata%20tradisional%20adalah%20salah%20satu,hingga%20untuk%20keperluan%20upacara%20adat.>
- Vidican, S. (2023, June 16). *E-Catalogs. Your Guide to Creating Electronic Catalogs*. Retrieved from <https://blog.flipsnack.com/e-catalogs-guide-create-electronic-catalogs/>
- Willy Arief Pramono, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 3*, 2951-2959.
- Zakawali, G. (2023, May 22). *7 Cara Membuat Katalog Online, Mudahkan Pelanggan Cari Produk*. Retrieved from <https://store.sirclo.com/blog/cara-membuat-katalog-online/>