

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
DINAS PARIWISATA KABUPATEN KUTAI TIMUR
DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana
Komputer**



Dibuat Oleh:

INDRA WIRANATHA PALIMBONG

180709664

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE DINAS PARIWISATA KABUPATEN KUTAI TIMUR
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

yang disusun oleh Indra Wiranatha Palimbong

180709664

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 28 Agustus 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M.Kom	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 28 Agustus 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Indra Wiranatha Palimbong

NPM : 180709664

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Perancangan Desain Antarmuka *Website* Dinas

Parawisata Kabupaten Kutai Timur dengan Metode *User Centered Design*

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Indra Wiranatha Palimbong

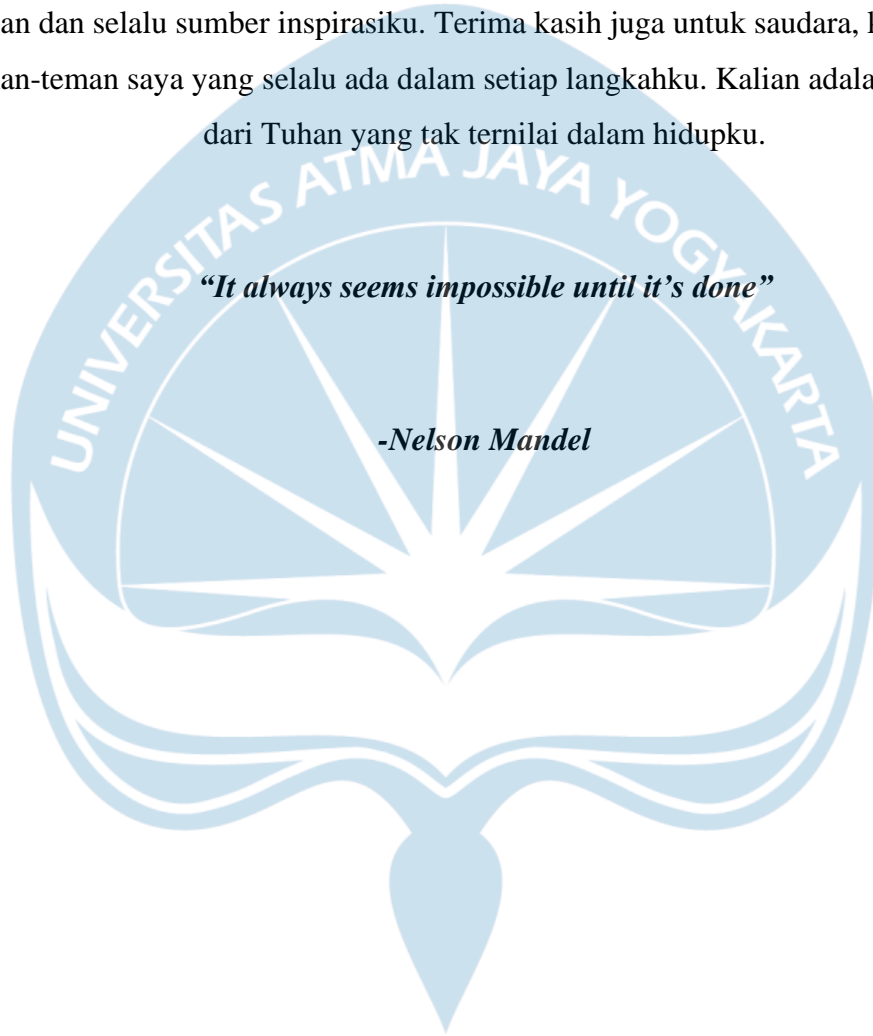
180709664

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, yang selalu mendukung impian dan selalu sumber inspirasiku. Terima kasih juga untuk saudara, kekasih, dan teman-teman saya yang selalu ada dalam setiap langkahku. Kalian adalah anugerah dari Tuhan yang tak ternilai dalam hidupku.

“It always seems impossible until it’s done”

-Nelson Mandel



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkankan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir “Perancangan Desain Antarmuka *Website* Dinas Parawisata Kabupaten Kutai Timur dengan Metode *User Centered Design* (UCD)”. Dalam penulisan tugas akhir ini dibantu dari berbagai pihak. Oleh karena itu terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. G. Sri Nurhartanto, S.H., LL.M selaku Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T. IPU selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D selaku dosen pembimbing I dan juga dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, dan tenaga sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah yang telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, dan tenaga sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini. Semoga penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 2024



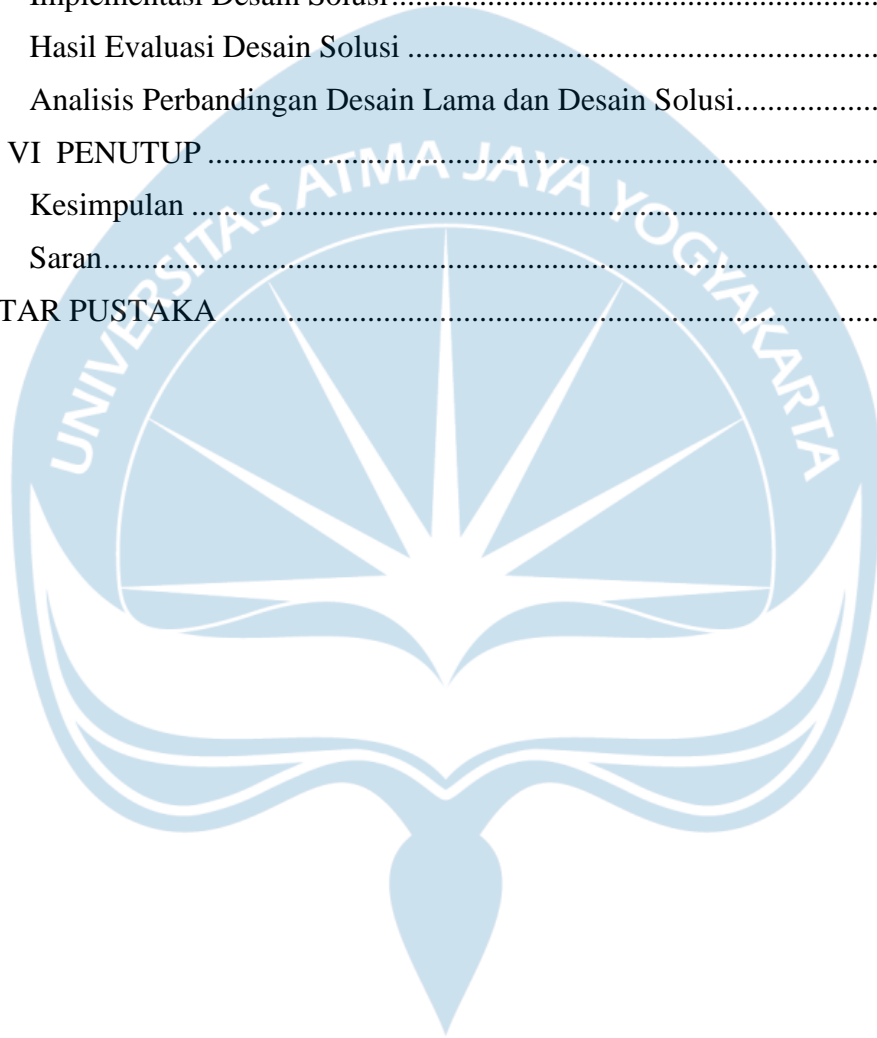
Indra Wiranatha Palimbong

180709664

DAFTAR ISI

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA <i>WEBSITE</i> DINAS PARIWISATA KABUPATEN KUTAI TIMUR DENGAN METODE <i>USER CENTERED DESIGN</i> . i	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Metode Penelitian.....	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	13
A. Website.....	13
B. <i>User Interface</i>	13
C. <i>User Experience</i>	13
D. <i>User Centered Design</i>	14
F. <i>Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)</i>	15
G. Figma	16
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
A. Deskripsi Masalah.....	17
B. Evaluasi Tahap Awal	17
C. Perancangan Antarmuka	31

D. Membuat Front-End	40
E. Evaluasi Hasil Rancangan.....	41
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Implementasi Desain Solusi.....	44
B. Hasil Evaluasi Desain Solusi	57
C. Analisis Perbandingan Desain Lama dan Desain Solusi.....	66
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Metode User Centered Design.....	14
Gambar 3.2 User Persona.....	15
Gambar 3.3 Proses Evaluasi Kuesioner WEBUSE.....	16
Gambar 4.1 Antarmuka Beranda.....	33
Gambar 4.2 Antarmuka Profil.....	34
Gambar 4.3 Antarmuka Berita.....	36
Gambar 4.4 Antarmuka Detail Berita.....	37
Gambar 4.5 Antarmuka Galeri.....	38
Gambar 4.6 Antarmuka Informasi.....	39
Gambar 4.7 Antarmuka Layanan.....	40
Gambar 5.1 Menu Beranda Lama.....	45
Gambar 5.2 Implementasi Header Beranda.....	45
Gambar 5.3 Implementasi Beranda pada device Mobile.....	46
Gambar 5.4 Implementasi Isi Beranda Sekilas Kabupaten Kutai Timur.....	47
Gambar 5.5 Implementasi Isi Beranda Berita Terbaru.....	47
Gambar 5.6 Implementasi Footer.....	48
Gambar 5.7 Menu Profil Desain Lama.....	48
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Profil.....	49
Gambar 5.9 Menu Galeri Desain Lama.....	50
Gambar 5.10 Implementasi Halaman Berita (1).....	50
Gambar 5.11 Implementasi Halaman Berita (2).....	51
Gambar 5.12 Implementasi Halaman Detail Berita (1).....	51
Gambar 5.13 Implementasi Halaman Berita (2).....	52
Gambar 5.14 Implementasi Halaman Galeri (1).....	53
Gambar 5.15 Implementasi Halaman Galeri (2).....	53
Gambar 5.16 Implementasi Halaman Galeri (3).....	54
Gambar 5.17 Menu Informasi Desain Lama.....	55
Gambar 5.18 Implementasi Halaman Informasi.....	55
Gambar 5.19 Menu Kontak Desain Lama.....	56
Gambar 5.20 Implementasi Halaman Layanan (1).....	56
Gambar 5.21 Implementasi Halaman Layanan (2).....	56
Gambar 5.22 Grafik Perbandingan Desain Awal dan Desain Solusi.....	67
Gambar 5.23 Grafik Perbandingan Nilai Tiap Kategori.....	68
Gambar 5.24 Grafik Perbandingan Waktu Tes Tugas.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 4.1 Nilai Merit Jawaban Kuesioner	18
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Tahap Awal Kategori Content, Organization, and Readability	18
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Tahap Awal Kategori Navigation and Links	19
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Tahap Awal Kategori User Interface Design	20
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Tahap Awal Kategori Performance and Effectiveness	21
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Kategori Content, Organization, and Readability	22
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Kategori Navigation Links	22
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Kategori User Interface Design	23
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Kategori Performance and Effectiveness	23
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	24
Tabel 4. 11 Hasil Rata-Rata Kategori Content, Organization, and Readability	25
Tabel 4. 12 Hasil Rata-Rata Kategori Navigation and Links	25
Tabel 4.13 Hasil Rata-Rata Kategori User Interface Design	26
Tabel 4.14 Hasil Rata-Rata Kategori Performance and Effectiveness	26
Tabel 4.15 Level Usability	27
Tabel 4.16 Hasil Rata-Rata Kuesioner Desain Lama	27
Tabel 4.17 Tes Tugas Evaluasi Tahap Awal yang Dilakukan oleh Responden	28
Tabel 4.18 Hasil Tes Tugas Desain Lama	30
Tabel 4.19 Hasil Wawancara Desain Lama	31
Tabel 4.20 Tes Tugas Evaluasi Desain Solusi	42
Tabel 5. 1 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Desain Solusi Kategori Content, Organization, and Readability	57
Tabel 5.2 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Desain Solusi Kategori Navigation and Links	58
Tabel 5.3 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Desain Solusi Kategori User Interface Design	58
Tabel 5.4 Hasil Kuesioner WEBUSE Evaluasi Desain Solusi Kategori Performance and Effectiveness	59
Tabel 5.5 Pertanyaan Kuesioner WEBUSE yang Berkaitan Dengan Permasalahan Responden	60
Tabel 5.6 Hasil Rata-Rata Kategori Content, Organization and Readability Evaluasi Hasil	61
Tabel 5.7 Hasil Rata-Rata Kategori Navigation and Links Evaluasi Hasil	62
Tabel 5.8 Hasil Rata-rata Kategori User Interface Design Evaluasi Hasil	63

Tabel 5.9 Hasil Rata-Rata Kategori Performance and Effectiveness Evaluasi Hasil .	63
Tabel 5.10 Hasil Rata-Rata Kuesioner Desain Solusi.....	64
Tabel 5. 11 Hasil Tes Tugas Desain Solusi.....	65
Tabel 5.12 Hasil Wawancara Desain Solusi	65
Tabel 5.13 Tabel Perbandingan Tes Tugas	68
Tabel 5.14 Tabel Perbandingan Hasil Wawancara	70



INTISARI

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* DINAS PARIWISATA KABUPATEN KUTAI TIMUR DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Intisari

Indra Wiranatha Palimbong

180709664

Antarmuka pengguna merupakan antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan suatu sistem. Antarmuka yang baik ataupun bagus menjadi tolok ukur berhasilnya suatu sistem. Akan tetapi, masalah seperti desain tata letak yang tidak sesuai, kurang rapi, dan kurang menarik masih banyak terjadi, sehingga membuat pengguna memerlukan waktu yang lama dalam mengakses suatu sistem. Salah satu *website* yang mengalami masalah serupa yaitu *website* resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur.

Sehubungan dengan itu, penelitian ini dilakukan guna menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan melakukan perancangan desain antarmuka *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design*, yang akan melibatkan pengguna dengan cara mengisi kuesioner maupun wawancara. Tujuannya agar antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan *usability website*.

Dengan adanya rancangan antarmuka yang baru pada *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur, pengguna mudah mengakses *website*. Hasil penelitian ini menunjukkan level *usability* rancangan antarmuka yang baru meningkat, dimana nilai rata-rata pada desain awal 0,401 dengan level *usability Moderate* dan pada desain solusi nilai rata-rata 0.874 yang termasuk pada level *usability Excellent*, dan dalam penyelesaian tes tugas desain lama memerlukan waktu selama 144.8 detik, sedangkan desain solusi hanya memerlukan waktu 77.2 detik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hasil rancangan antarmuka berhasil.

Kata Kunci: *Antarmuka, Website, Metode UCD, Dispar.*

Dosen Pembimbing I : Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D

Dosen Pembimbing II : Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : Senin, 25 Agustus 2024