

Perancangan *User Interface* pada *Website The Royale Krakatau Hotel Cilegon* Menggunakan Metode *Goal Directed Design*

Tresnamayu Rahma Dika¹⁾, Tri Sagirani²⁾, Puspita Kartikasari³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) dikarahma29@gmail.com, 2) tris@stikom.edu, 3) puspitakartikasari21@gmail.com

Abstract: *The Royale Krakatau Hotel Cilegon is a 4 star hotel located on Jl. KH. Yasin Beji No.4 Cilegon, Banten. The Royale Krakatau Cilegon Hotel has a website that can be accessed with the link www.royalekrakatau.com. There are several obstacles from the website, namely the design of the user interface that is less attractive, complicated website flow, the main menu is difficult to find, the text is not legible clearly, the image size is too large, and the placement of content is not right. From these problems, the evaluation results using the *Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)* method show problems with a high priority level of improvement found in the variables of effectiveness, satisfaction, and universality. Therefore a redesign was carried out using the *Goal Directed Design (GDD)* method. The steps in the GDD method are Research, Modeling, Requirement Definition, Framework Definition, and Refinement. Redesign has been compiled and tested. The final evaluation results on the website redesign carried out on respondents using the *QUIM* method, the average value obtained is 3.7 from the Likert scale with a rating scale instrument having a rating of 1 to 4, value 3 means good enough and there are no significant problems.*

Keywords: *User Interface, Goal Directed Design, QUIM.*

The Royale Krakatau Hotel Cilegon merupakan hotel bintang 4 yang berada di Jl. KH. Yasin Beji No.4 Kota Cilegon, Provinsi Banten. Hotel ini dibangun untuk memenuhi kebutuhan para tamu untuk berlibur maupun berbisnis. Prioritas dengan tagline “*Home Away from Home*” dengan maksud memberikan layanan sekelas layanan kerajaan untuk kepuasan para tamunya.

Berdasarkan data dari *website tracker* <http://www.statshow.com/> pada tanggal 21 September 2018, diperoleh data jumlah pengunjung sebanyak 43 pengunjung per hari atau 1.290 pengunjung per bulan. Selain itu, dari data *Daily Report Hotel* pada tanggal 31 Mei 2018 diperoleh rata-rata tamu yang menginap di hotel sebanyak 93 orang dengan jumlah 93 kamar terjual per hari dengan persentase 63% dari 148 kamar yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa tamu yang menginap di hotel The Royale Krakatau cukup banyak akan tetapi jumlah pengakses *website* sangat sedikit. Dari permasalahan tersebut, pihak hotel merasa perlu dilakukan evaluasi terhadap *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk pengembangan desain *user interface* pada *website*

The Royale Krakatau Hotel dengan menggunakan metode *Goal Directed Design (GDD)*.

Metode GDD merupakan metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus pada tujuan pengguna, dimana hasil dari desain tersebut dapat memudahkan penggunaan *website*. Tujuan pengguna mengakses *website* ini adalah untuk mencari informasi dan melakukan reservasi kamar hotel. Akan tetapi berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, masih banyak pengguna yang kesulitan dan kebingungan dalam mengoperasikan *website* ini. Sehingga digunakan metode GDD sebagai acuan untuk mendesain ulang tampilan *website* agar dapat memudahkan pengguna dalam mencapai tujuannya.

LANDASAN TEORI

User Interface

User interface (UI) atau disebut sebagai antar muka menurut Mauladi dan Suratno (2016) adalah komponen penting dari sebuah perangkat lunak yang menjadi perantara antara mesin dengan manusia. UI juga merupakan media komunikasi antara *user* dengan suatu program. Pada bagian ini terjadi dialog antara program dan penggunanya yang memungkinkan sistem pakar

untuk menerima instruksi dan informasi (*input*) dari pengguna. Selain itu, program juga memberikan informasi (*output*) pada pengguna.

Tiga prinsip penting *user interface* dalam membuat perancangan desain adalah memudahkan pengguna, memberikan kontrol, dan konsistensi pada *interface*. Ketiga hal tersebut dapat digunakan dalam perancangan desain aplikasi dan program.

User Experience

User Experience atau yang biasa disebut UX menurut definisi ISO 9241-210 dalam jurnal Humaniora (2011) adalah tanggapan seseorang dari pengalaman dalam menggunakan sebuah sistem, jasa atau produk. Prinsip dalam perancangan UX merupakan tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna.

UX juga dapat didefinisikan sebagai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan alat digital berupa interaksi fisik, sensor, emosi dan mental. Tingkat kepuasan pengguna yang diperoleh ketika mereka berinteraksi dengan produk dengan konteks berbasis teknologi (Lawrence, 2016).

Goal Directed Design

Dalam tugas akhir ini menggunakan metode *Goal Directed Design* sebagai acuan dalam membuat perancangan UI. Menurut Cooper, Reimann, & Cronin (2014) dalam bukunya, metode *Goal Directed Design* atau yang biasa disebut dengan metode GDD adalah metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus pada tujuan pengguna, sehingga hasil dari desain tersebut dapat memudahkan penggunaan suatu aplikasi. Sedangkan menurut Sabariah, Denis, & Jatmiko (2015), GDD juga merupakan salah satu metode perancangan *user interface* yang berdasarkan dari tujuan dari sisi *user* untuk menggunakan suatu aplikasi, sehingga *user* merasa puas dan dapat menggunakan aplikasi secara efisien. Didalam metode GDD terdapat alat ukur yaitu standar QUIM yang telah digunakan pada evaluasi sebelumnya.

Terdapat serangkaian proses yang harus dilalui dalam metode *Goal Directed Design* dimulai dari *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, dan *Refinement*. Tujuan utama dari setiap proses adalah menghasilkan informasi berkaitan dengan rancangan desain *user interface* yang dibuat. Informasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengeksekusi proses selanjutnya. Hasil

akhir dari proses ini adalah rancangan desain *user interface website* yang sesuai dengan kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna.

Quality in Use Integrated Measurement

Dalam metode *Goal Directed Design* digunakan standar QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) sebagai model konsolidasi untuk *usability*. Menurut Sabariah & Prasojo (2015), QUIM dapat menjabarkan sebuah metode dengan tujuan untuk menetapkan persyaratan mutu suatu produk. Terdapat 10 faktor penilaian yang digunakan pada QUIM yang dijelaskan pada jurnal "Rekomendasi *User interface* untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom menggunakan Metode *Goal Directed Design*" dilakukan oleh Mira Kania S., dkk (2015), yaitu: (1) *Efficiency*, (2) *Effectiveness*, (3) *Satisfaction*, (4) *Productivity*, (5) *Learnability*, (6) *Safety*, (7) *Trustfulness*, (8) *Accessibility*, (9) *Universality*, (10) *Usefulness*.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017), populasi terdiri dari subjek atau objek dengan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang akan digunakan adalah masyarakat umum yang pernah mengakses *website* The Royale Krakatau. Perhitungan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin* (1).

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (1%, 5%, 10%)

Purposive Sampling

Purposive sampling adalah salah satu dari teknik pengambilan sampel dengan menetapkan ciri berdasarkan tujuan penelitian agar dapat menjawab permasalahan dari penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2010) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan yang telah ditetapkan agar hasil penelitian lebih representatif. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2010), *purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan atas pertimbangan sifat atau ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi.

User Persona

Persona menurut Arifin (2016) adalah penjelasan mengenai karakteristik pengguna dengan tujuan, kebutuhan, serta ketertarikan user dari hasil penelitian user yang sesuai dengan target. Persona merupakan aspek penting dalam melakukan perancangan desain dari sebuah aplikasi yang berorientasi pada pengguna. *User persona* merupakan *tools* yang memungkinkan seluruh desain dalam menjaga *user story* yang sederhana dan memberikan hasil yang lebih baik kepada pengguna.

Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017), valid diartikan sebagai instrumen untuk mengukur sesuatu yang harus diukur yang berguna untuk mendapatkan data. Sedangkan reliabel merupakan suatu instrumen apabila instrument tersebut digunakan untuk mengukur objek yang sama, maka data yang dihasilkan juga akan sama. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data harus valid dan reliabel agar hasil penelitian menjadi valid dan reliabel.

Suatu data dapat dikatakan valid apabila nilai R-hitung > nilai R-tabel. Sedangkan data yang dikatakan reliabel adalah data yang memiliki nilai *Cronbach alpha* > 0.7, apabila nilai *Cronbach alpha* < 0.7 maka kemungkinan terdapat item yang tidak reliabel. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung Rtabel.

$$R_{tabel} = (df ; \alpha) = ((n-2) ; \alpha) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

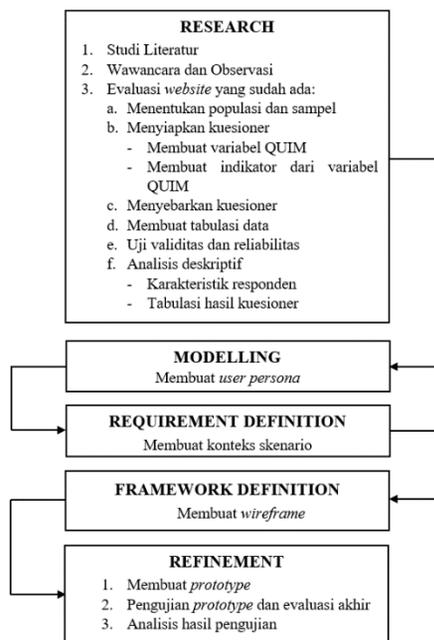
df = *degree of freedom* (derajat kebebasan)

n = jumlah sampel

α = tingkat signifikansi (0.05)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada Tugas Akhir ini adalah *Goal Directed Design* (GDD). Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan penelitian menurut metode GDD.



Gambar 1. Metode Penelitian

Research

Pada tahapan *research* dibutuhkan studi literatur, wawancara dan observasi baik pada pengguna dan *website*, serta melakukan evaluasi pada *website* The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada. Studi literatur pada tugas akhir ini adalah standar QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*) sebagai acuan dalam melakukan analisis dan evaluasi, serta metode *Goal Directed Design* sebagai acuan dalam membuat desain UI.

Modelling

Dalam tahap *modelling*, hasil dari *research* yang sebelumnya telah dilakukan dimodelkan dalam sebuah persona yang mengandung informasi mengenai gambaran perilaku, tujuan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini dilakukan pendefinisian elemen-elemen yang ada dari *user persona*. Elemen-elemen pada *user persona* antara lain: (a) Nama dan usia, (b) Pekerjaan, (c) Perilaku utama, misalnya kapan/dimana/mengapa/bagaimana *user* menggunakan suatu *website*, (d) Tujuan, harapan, kebutuhan, kekhawatiran, dan motivasi utama *user*. *Output* yang dihasilkan pada tahap *modelling* adalah *user persona*.

Requirement Definition

Tahapan *requirement definition* merupakan skenario yang didasarkan pada tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna yang

menyeimbangkan antara kebutuhan pengguna, bisnis, dan teknis desain yang diperlukan agar desain antarmuka pengguna dapat mengemas permintaan (*requirement*) dengan sederhana. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat menggunakan *website* dengan baik tanpa harus memahami seluk beluk sistem operasi. *Output* yang dihasilkan pada tahap *requirement definition* adalah konteks skenario.

Framework Definition

Dalam tahap *framework definition* menggunakan skenario dan kebutuhan-kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya yaitu *research*, *modelling*, dan *requirement definition*. Hasil dari tahap-tahap sebelumnya akan digunakan untuk menyusun sebuah kerangka interaksi atau *interaction framework*. Dalam kerangka tersebut berisi *layout*, informasi, urutan kerja. Selain itu, tahap ini juga menampilkan detail visual yaitu tipografi dan warna yang menggambarkan tampilan awal desain. *Output* yang dihasilkan pada tahap ini adalah *wireframe*.

Refinement

Pada tahap *refinement* akan dibangun *prototype* dengan *visual style* yang lebih detail pada setiap komponen *user interface* yang dibuat dengan mendefinisikan visualisasi desain *website*, ukuran, ikon, dan elemen visual lainnya. Selain itu, tahap ini juga telah dilengkapi dengan fungsionalitas dan kualitas desain *user interface* yang lebih baik. *Prototype* juga dapat berinteraksi dengan pengguna layaknya sebuah produk jadi. *Output* yang dihasilkan dari tahap ini adalah *prototype*.

Pengujian dan Evaluasi Tahap Akhir

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir dengan menyebarkan ulang kuesioner. Setelah itu akan dilakukan evaluasi akhir dengan menggunakan data yang diperoleh dari kuesioner. *Output* yang dihasilkan pada tahap ini adalah hasil pengujian evaluasi akhir.

Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan analisis hasil pengujian evaluasi akhir dengan cara membandingkan kualitas desain UI *website* sebelum dan sesudah di *redesign*. *Output* yang akan dihasilkan pada tahap ini adalah hasil analisis evaluasi akhir.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada Tugas Akhir ini menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) dengan tahapan *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, dan *Refinement*. Berikut ini merupakan penjelasan hasil dari setiap tahapan GDD.

Research

Tahap *research* berikut ini berisi hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada pengguna dan *website*, serta hasil evaluasi *website* The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada.

Wawancara dan Observasi

Berikut ini merupakan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada *website* The Royale Krakatau Hotel Cilegon.



Gambar 2. Halaman *Home* saat ini (1)

Gambar diatas merupakan tampilan awal *website* saat baru saja dibuka (*landing page*). *Landing page* ini juga merupakan halaman beranda atau *home page* dari *website* The Royale Krakatau Hotel. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, pengguna merasa terganggu dengan fitur *Live Chat* pada halaman tersebut dikarenakan *pop-up Live Chat* yang langsung muncul dengan ukuran cukup besar dan menutupi beberapa bagian dari *website* terutama tombol *booking*.

Pada bagian kanan *header website* terlihat beberapa konten yang hanya berupa teks, padahal terdapat tombol untuk mengubah bahasa. Hal tersebut dikarenakan desain yang tidak terlihat seperti tombol, melainkan hanya seperti ikon dan teks.



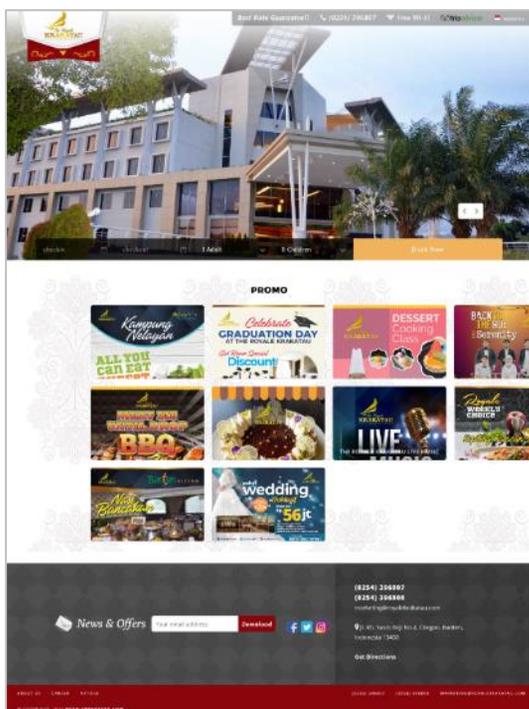
Gambar 3. Menu utama saat ini

Selain itu, pengguna juga merasa kebingungan mencari menu utama karena sangat sulit ditemukan.



Gambar 4. Ikon menu utama

Hal tersebut dikarenakan ikon menu utama hanya berbentuk segitiga dan terletak dibawah bendera logo hotel. Ikon tersebut juga terkesan hanya seperti bagian dari desain logo pada *website*.



Gambar 5. Halaman Home saat ini (2)

Pada bagian *footer*, konten terlihat tidak tertata rapi. Selain itu juga terdapat informasi

yang ditulis berulang kali, yaitu *contact person* berupa *email* dan nomor telepon hotel.

Selain itu, tata letak pada konten promo tidak rapi. Letak konten yang tidak berada di tengah menyebabkan konten terpotong dan pengguna harus melakukan *scroll* ke kanan untuk dapat melihat sebagian dari konten yang terpotong.

Evaluasi *website* yang sudah ada

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada *website* yang sudah ada. Tahapan yang harus dilakukan antara lain: (1) menentukan populasi dan sampel, (2) menyiapkan kuesioner, (3) menyebarkan kuesioner, (4) membuat tabulasi data, (5) uji validitas dan reliabilitas, (6) analisis deskriptif. Tahap analisis deskriptif terbagi menjadi dua yaitu karakteristik responden dan tabulasi hasil kuesioner.

Pengujian validitas dan reliabilitas ditujukan untuk mengetahui apakah indikator yang diuji valid dan reliabel atau tidak. Berikut ini merupakan hasil uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

| Indikator | Nilai Korelasi (R-Hitung) | R-Tabel | Keterangan |
|----------------|---------------------------|---------|-------------|
| Efficiency1 | 0.355 | 0.2039 | Valid |
| Efficiency2 | 0.306 | 0.2039 | Valid |
| Efficiency3 | 0.300 | 0.2039 | Valid |
| Effectiveness1 | 0.281 | 0.2039 | Valid |
| Effectiveness2 | 0.458 | 0.2039 | Valid |
| Effectiveness3 | 0.103 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction1 | 0.307 | 0.2039 | Valid |
| Satisfaction2 | 0.266 | 0.2039 | Valid |
| Satisfaction3 | 0.156 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction4 | 0.290 | 0.2039 | Valid |
| Satisfaction5 | 0.181 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction6 | 0.010 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction7 | 0.161 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction8 | -0.215 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Satisfaction9 | 0.233 | 0.2039 | Valid |
| Productivity1 | 0.467 | 0.2039 | Valid |
| Productivity2 | 0.515 | 0.2039 | Valid |
| Productivity3 | 0.481 | 0.2039 | Valid |
| Learnability1 | 0.265 | 0.2039 | Valid |
| Learnability2 | 0.382 | 0.2039 | Valid |
| Learnability3 | 0.253 | 0.2039 | Valid |

| Indikator | Nilai Korelasi (R-Hitung) | R-Tabel | Keterangan |
|----------------|---------------------------|---------|-------------|
| Learnability4 | 0.360 | 0.2039 | Valid |
| Learnability5 | 0.331 | 0.2039 | Valid |
| Learnability6 | 0.416 | 0.2039 | Valid |
| Safety1 | 0.015 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Safety2 | 0.051 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Trustfulness1 | 0.096 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Trustfulness2 | 0.085 | 0.2039 | Tidak Valid |
| Accessibility1 | 0.417 | 0.2039 | Valid |
| Accessibility2 | 0.479 | 0.2039 | Valid |
| Accessibility3 | 0.456 | 0.2039 | Valid |
| Accessibility4 | 0.459 | 0.2039 | Valid |
| Universality1 | 0.234 | 0.2039 | Valid |
| Universality2 | 0.389 | 0.2039 | Valid |
| Universality3 | 0.348 | 0.2039 | Valid |
| Universality4 | 0.285 | 0.2039 | Valid |
| Universality5 | 0.273 | 0.2039 | Valid |
| Usefulness1 | 0.336 | 0.2039 | Valid |
| Usefulness2 | 0.262 | 0.2039 | Valid |

Dari tabel berikut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas pada setiap indikator adalah reliabel dan dapat digunakan pada penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | Keterangan |
|------------------|------------|
| 0.800 | Reliabel |

Tahapan selanjutnya adalah membuat tabulasi hasil kuesioner berisi frekuensi respon dari setiap indikator serta keterangan apakah bagian tersebut perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Jika nilai *mean* berada diantara 0 – 2.50 maka perlu dilakukan perbaikan, akan tetapi jika nilai *mean* berada diantara 2.51 – 4 maka tidak perlu dilakukan perbaikan.

Dari tabulasi hasil kuesioner diperoleh 6 indikator dengan nilai *mean* dibawah 2.50. Indikator tersebut nantinya akan dilakukan perbaikan dengan cara mendesain ulang *website*. Tabel 3 berikut ini merupakan tabel prioritas perbaikan yang diperoleh dari tabulasi hasil kuesioner.

Tabel 3. Prioritas Perbaikan

| No. | ID | Indikator | Mean |
|-----|-----|----------------------------|------|
| 1. | 3.8 | Ukuran gambar sudah sesuai | 1.61 |

| No. | ID | Indikator | Mean |
|-----|-----|---|------|
| 2. | 3.9 | Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas | 1.73 |
| 3. | 2.3 | Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan | 1.82 |
| 4. | 3.3 | <i>Layout</i> /penempatan konten pada <i>website</i> tertata rapi | 2.12 |
| 5. | 3.2 | Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i> | 2.30 |
| 6. | 9.3 | Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia) | 2.30 |

Modelling

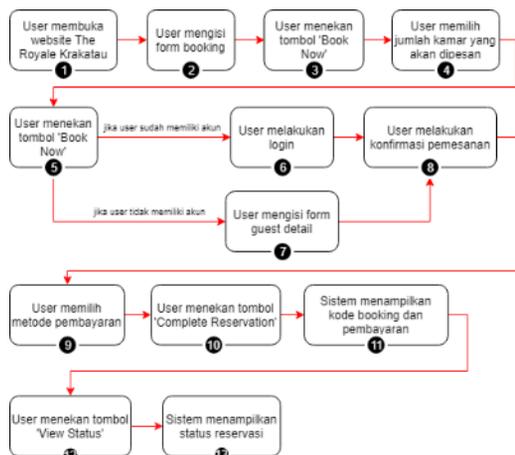
Pada tahap *modelling* dibuat *user persona* atau model pengguna. *User* yang digunakan berjumlah 5 dari 93 responden yang dijadikan sebagai sampel.

Requirement Definition

Tahap *requirement* berisi konteks skenario dan kebutuhan informasi yang telah diperoleh dari *user persona* pada tahap *modelling*.

Konteks Skenario

Konteks skenario yang dibuat pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu konteks skenario pada *front-end* dan *back-end website*. Konteks skenario juga dapat diartikan sebagai adegan yang dilakukan *user* secara terstruktur atau berurutan. Konteks skenario berikut ini disusun untuk aktifitas *booking, entry data, view booking, dan view report*.



Gambar 6. Booking

Gambar diatas merupakan skenario yang dilakukan oleh *user* saat akan melakukan proses *booking*. Pada *website* ini *user* diminta *login* setelah mengisi form *booking*. Setelah *user* melakukan konfirmasi reservasi, sistem akan menampilkan kode pembayaran. Kemudian *user* melakukan pembayaran dan sistem menampilkan notifikasi status reservasi.

Kebutuhan Informasi

Tahapan ini berisi informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan dari setiap persona yang diperoleh dari hasil tahapan *modelling*, dan memberikan solusi untuk desain *framework*. Informasi yang dibutuhkan pada *front-end website* antara lain: (1) tipe kamar, (2) harga kamar, (3) fasilitas kamar, (4) fasilitas hotel, (5) lokasi hotel, (6) peta, (7) status reservasi. Selain itu, pada *back-end website* juga terdapat kebutuhan data yaitu data *booking* dan laporan.

Framework Definition dan Refinement

Pada tahapan ini dibuat *wireframe* dari *redesign website* berdasarkan hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan sebelumnya dan akan dilanjutkan dengan menampilkan hasil dari tahapan *refinement* yaitu *prototype*.

Jenis *font* pada *redesign* dibuat berdasarkan *font* yang digunakan pada *website* The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada yaitu *Open Sans* dengan *size* 30 untuk judul halaman dan *size* 15pt untuk isi.



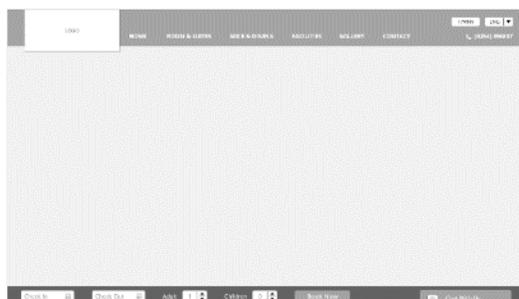
Gambar 7. Font Type

Warna yang digunakan pada *redesign website* juga mengacu pada *website* The Royale Krakatau Cilegon yang sudah ada.

Tabel 4. Kode Warna

| Nama | Kode | Warna |
|--|---------|-------------|
| Header, footer, live chat, tombol book now, tombol book a table, tombol download | #800000 | [Red] |
| Footer (News & Offers, Social Media) | #A5A5A5 | [Grey] |
| Footer (Contact) | #808080 | [Dark Grey] |
| Background, teks putih | #FFFFFF | [White] |
| Teks hitam | #000000 | [Black] |
| Tombol biru | #2680EB | [Blue] |
| Tombol oranye | #FF854E | [Orange] |
| Tombol merah | #D20000 | [Red] |
| Tombol hijau | #26EB47 | [Green] |

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, permasalahan yang terdapat pada *website* yang The Royale Krakatau saat ini salah satunya adalah menu utama berupa *dropdown* sangat sulit ditemukan (gambar 3). Hal tersebut dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 2.3, nilai *mean* yang rendah yaitu 1.82 menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan menu utama dikarenakan letaknya yang tersembunyi dan ikon yang tidak menggambarkan fungsi dari menu tersebut.



Gambar 8. Wireframe Home Page (1)

Oleh karena itu, pada *redesign* ini menu utama diletakkan pada *navigation bar* yang berjajar horizontal dibagian atas *website*. Sehingga saat membuka *website*, pengguna langsung dapat melihat menu tersebut dan apabila pengguna melakukan *scroll*, menu tersebut tidak akan hilang (*fix position*).



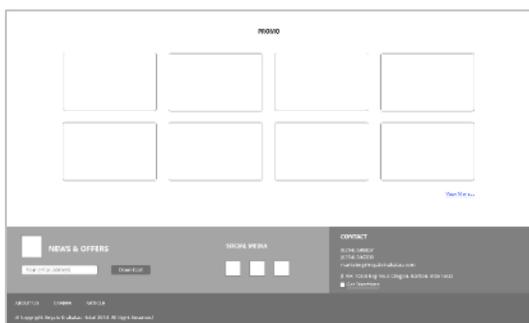
Gambar 9. Wireframe Navbar

Pada bagian kanan *navbar*, beberapa teks dihilangkan kecuali nomor telepon hotel. Hal ini dikarenakan tulisan tersebut termasuk dalam fasilitas hotel dan sudah dicantumkan pada bagian fasilitas. Manajer IT dari The Royale Krakatau Hotel juga menyatakan bahwa nomor telepon sangat penting sehingga harus diletakkan di setiap halaman pada bagian *navbar website* agar *user* dapat mengetahui *contact person* dengan mudah.

Selain itu juga terdapat *combo box language* dan tombol *login* dikarenakan pada *website* sebelum *redesign* pengaturan untuk mengubah bahasa terlihat seperti teks dan bukan tombol (gambar 4). Sehingga tombol *login* dibuat menjadi *combo box language*. Tombol *login* juga ditambahkan untuk memudahkan *user* melakukan login tanpa harus melalui proses *booking* terlebih dahulu.

Gambar 10. Wireframe Booking & Live Chat

Fitur *live chat* ditampilkan dalam bentuk *minimize* dikarenakan sebelumnya fitur tersebut muncul dengan ukuran yang cukup besar hingga menutup sebagian tombol *booking*, dan mengganggu tampilan *website* (gambar 2). Dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.2 memiliki nilai *mean* yang rendah yaitu 2.30. Oleh karena itu perbaikan dilakukan dengan menggeser menu *booking* menjadi rata kiri agar tombol *booking* tidak tertutup oleh *pop-up live chat*. Selain itu, fitur *number of guest* atau jumlah tamu juga dirubah dari *combo box* menjadi *spin box*. Hal ini dikarenakan *options* yang muncul dari *combo box* sebelumnya tidak terlihat karena tertutup layar monitor sehingga pengguna harus melakukan *scroll down* untuk melihat *option* tersebut.



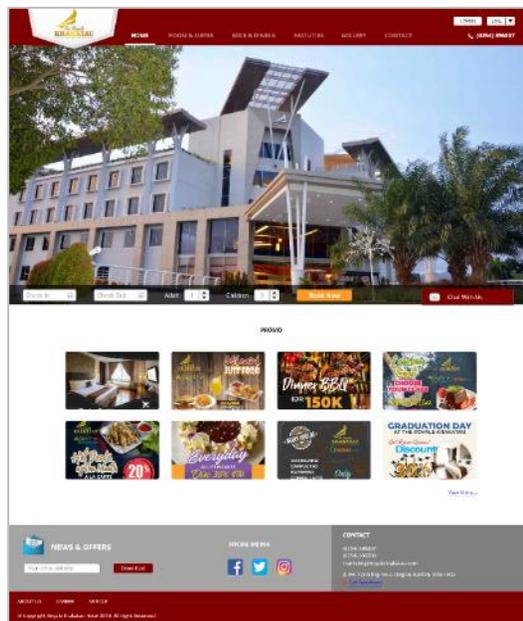
Gambar 11. Wireframe Home Page (2)

Berdasarkan tabulasi hasil kuesioner, indikator dengan ID 3.3 memiliki nilai *mean* rendah yaitu 2.12. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak (*layout*) *website* tidak tertata rapi. Selain itu, indikator dengan ID 3.9 juga memiliki *mean* rendah yaitu 1.73 yang menunjukkan bahwa pengguna masih harus melakukan *scroll* ke kanan dan kiri karena ukuran konten yang melebihi batas monitor. *Layout* konten promo tersebut diletakkan dengan batas kiri yang lebih besar daripada batas kanan antara konten dengan monitor, sehingga konten terpotong dan pengguna harus melakukan *scroll* ke kanan untuk melihat konten secara penuh (gambar 4). Pada *redesign* ini konten promo diletakkan pada *center* halaman sehingga *layout* terlihat rapi, konten promo tidak terpotong, dan pengguna tidak perlu melakukan *scroll* ke kanan dan kiri. Selain itu ditambahkan *link view more* untuk melihat promosi lebih banyak di halaman *promotios*.



Gambar 12. Footer

Pada bagian *footer* sebelum *redesign* konten dan teks tidak tertata rapi dan terdapat informasi yang ditulis berulang (gambar 4), hal tersebut dapat dibuktikan pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 3.3. Pada *redesign footer* yang ditunjukkan oleh gambar 10, konten *News & Offer* dan *Social Media* dipisah agar terlihat lebih rapi. Nomor telepon dan *email* yang terletak pada pojok kanan bawah juga dihilangkan karena sudah terdapat pada konten yang berada tepat di atasnya yaitu *Contact*. Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari halaman beranda atau *home page*.



Gambar 13. Prototype Home Page

Pengujian Prototype dan Evaluasi Akhir

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir dengan menyebarkan ulang kuesioner yang sama dengan kuesioner pada evaluasi *website* The Royale Krakakatau sebelumnya. Pengujian ini dilakukan pada 30 orang responden.

Setelah dilakukan pengujian dan evaluasi akhir secara keseluruhan memiliki nilai *mean* yang meningkat. Akan tetapi pada indikator dengan ID 10.2 terjadi penurunan nilai *mean* sebanyak 0.12, nilai tersebut tidak menjadi suatu masalah karena nilai *mean* memiliki *rating* 3 yang

termasuk dalam kategori cukup baik dan tidak diperlukan perbaikan.

Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap analisis hasil pengujian dibuat tabel perbandingan nilai *mean* sebelum dan setelah *redesign website* The Royale Krakatau Hotel. Indikator yang sebelumnya memiliki nilai rendah dan merupakan prioritas perbaikan telah mengalami peningkatan.

Tabel 5. Analisis Hasil Pengujian

| No. | ID | Indikator | Mean | | Ket. |
|-----------|-----|---|------------------|------------------|-----------|
| | | | Sebelum redesign | Setelah redesign | |
| 1. | 3.8 | Ukuran gambar sudah sesuai | 1.61 | 3.57 | Meningkat |
| 2. | 3.9 | Pengguna tidak perlu melakukan <i>scroll</i> ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas | 1.73 | 3.8 | Meningkat |
| 3. | 2.3 | Menu utama/ <i>dropdown</i> mudah ditemukan | 1.82 | 4 | Meningkat |
| 4. | 3.3 | <i>Layout</i> /penempatan konten pada <i>website</i> tertata rapi | 2.12 | 3.6 | Meningkat |
| 5. | 3.2 | Fitur <i>live chat</i> tidak mengganggu tampilan <i>website</i> | 2.30 | 3.6 | Meningkat |
| 6. | 9.3 | Keseluruhan <i>website</i> menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia) | 2.30 | 3.7 | Meningkat |
| Jumlah | | | 11.88 | 22.27 | Meningkat |
| Rata-rata | | | 1.98 | 3.7 | |

Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan metode QUIM, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4, nilai 3 berarti cukup baik dan tidak terdapat permasalahan yang berarti.

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan desain *user interface website* The Royale Krakatau Hotel yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada *website* The Royale Krakatau Hotel diperoleh hasil pengolahan data yang menunjukkan permasalahan dengan tingkat prioritas perbaikan tinggi terdapat pada variabel *effectiveness*, *satisfaction*, dan *universality*.
2. Perancangan *user interface front-end* dan *back-end* telah dibuat berdasarkan pertimbangan dari desain awal *website* The Royale Krakatau Hotel dan prioritas perbaikan dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*.
3. Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan metode QUIM, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4, nilai 3 berarti cukup baik dan tidak terdapat permasalahan yang berarti.
4. Hasil akhir yang diperoleh berupa rekomendasi desain *user interface* pada *front-end* dan *back-end website* sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pihak The Royale Krakatau Hotel untuk menunjang proses bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Y. (2016). *Pengenalan Tentang Persona*. Retrieved from School Of Computer Science.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Lawrence, D. (2016). *Pengertian, Implementasi, dan Pemanfaatan User Experience dalam Bidang TIK*.
- Mauladi, & Suratno, T. (2016, Januari-Juni). Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, 18, 64-68.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabariah, M. K., & Prasojo, A. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PDU Telkom University. *e-Proceeding of Engineering*, 2, 7791-7798.
- Sabariah, M. K., Denis, I. N., & Jatmiko, D. D. (2015). Rekomendasi User Interface

- untuk Aplikasi Mobile Seleksi Mahasiswa Baru (SMB) Telkom menggunakan Metode Goal Directed Design. *Indonesia Symposium On Computing*, 138-146.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2, 1158-1166.