

## Analisis dan Desain Antarmuka pada Website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta untuk Media Branding dengan Menggunakan Metode Goals Directed Design

Yusuf Ongky Alexsander<sup>1)</sup> Anjik Sukmaaji<sup>2)</sup> Sri Hariani Eko Wulandari<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) [17410100046@dinamika.ac.id](mailto:17410100046@dinamika.ac.id) 2) [anjik@dinamika.ac.id](mailto:anjik@dinamika.ac.id) 3) [yani@dinamika.ac.id](mailto:yani@dinamika.ac.id)

**Abstract:** UPT. Institutional Empowerment and Creative Economy Wilwatikta is a high school of arts and culture located in Surabaya, East Java. UPT. Institutional Empowerment and Creative Economy Wilwatikta has a website that can be accessed at <https://stkw-surabaya.ac.id/>. During the Covid-19 pandemic, the need for services for students has increased. Until UPT. Empowerment of the Wilwatikta Arts Institute and Creative Economy considers it important to improve the website as a step to improve the quality of education, so that users can get information easily and efficiently, achieve the vision, mission and goals of the university, namely the website becomes one of the branding tools and introduces the university to the community in a holistic manner. Therefore, it is necessary to analyze and design the interface design or user interface on the website using the Goals Directed Design method, so that the website can be well received by users and provide user convenience in accessing the website. Based on the Goals Directed Design method for the research stage starting from observation, interviews and evaluation of the latest website, the modeling stage produces a user persona for website modeling, the requirements stage produces a website scenario context as a reference in designing the latest website prototype flow, the framework stage produces a website wireframe in the form of design recommendations for prototypes, the refinement stage produces a prototype website that can be used as a reference in making a new website so that it supports campus goals where the website is used as a branding medium and introduction to the general public, lastly there is a support stage there is prototype testing and final evaluation and analysis of test results, which yields a final mean of 3.7 (good). For the initial and final evaluation using usability testing and distributing questionnaires, where the usability testing stages consist of learnability, efficiency, memorability, errors and satisfaction.

**Keywords:** Goals Directed Design (GDD), Human Computer Interaction (HCI), art college.

UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta merupakan salah satu perguruan tinggi kesenian yang ada di Jawa Timur. Saat ini perguruan tinggi ini dikelola oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur, perguruan tinggi ini memiliki empat jurusan yaitu seni teater, seni murni, seni karawitan dan seni tari. Perguruan tinggi ini telah mendapatkan penghargaan dan juga kerjasama di bidang kesenian domestik maupun mancanegara. UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta memiliki website yang dapat diakses pada link <https://stkw-surabaya.ac.id/> Website ini menyediakan berbagai informasi diantaranya adalah profil kampus, informasi mengenai jurusan kampus,

kegiatan dan informasi mengenai berita terkait kampus.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu staff informasi teknologi (IT) di kampus wilwatikta, bagian IT menginginkan adanya peningkatan pada kunjungan website <https://stkw-surabaya.ac.id/>. Dengan peningkatan pengunjung website per-harinya mencapai 150 pengunjung, pernyataan ini didukung dengan data dari website <https://www.statshow.com/>, jumlah pengunjung website STKW hanya mencapai 78 pengunjung per-hari. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Website Traffic STKW Surabaya

Pandemi Covid-19 saat ini juga mengharuskan pelayanan pendidikan menjadi prioritas layanan yang harus diberikan, oleh karena itu UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta menganggap penting untuk memperbaiki website sebagai langkah meningkatkan mutu pendidikan, agar pengguna tidak kesulitan untuk mendapatkan informasi dan untuk mencapai visi, misi dan tujuan perguruan tinggi, dimana website menjadi salah satu alat pemasaran. Adapun beberapa peranan website perguruan tinggi sebagai alat untuk pemasaran yaitu memperkenalkan profile dan sejarah perguruan tinggi, mempermudah komunikasi, mendatangkan calon mahasiswa baru, menjadi sarana publikasi resmi perguruan tinggi, menimbulkan kesan profesional dan branding perguruan tinggi.

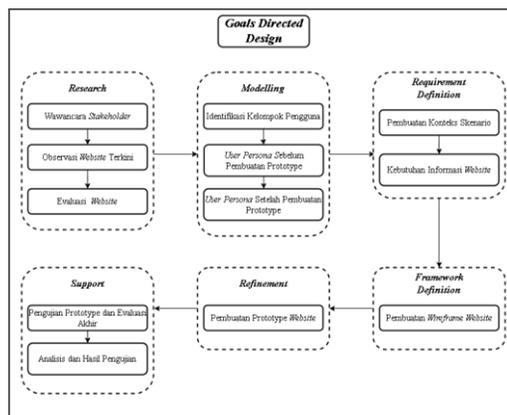
Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diperlukan adanya analisis dan perancangan desain antarmuka atau pengguna interface pada website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dengan memperhatikan interaksi antara manusia dengan website (komputer). Interaksi antara manusia dengan website (komputer) atau yang disebut dengan Human Computer Interaction (HCI), oleh karena itu perlu merancang sebuah sistem baru dan menghasilkan antarmuka berbentuk prototype yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses website. Dalam melakukan perancangan desain antarmuka atau pengguna interface diperlukan adanya metode yang mendukung proses perancangan. Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan desain pengguna interface adalah metode Goals Directed Design (GDD).

Metode Goals Directed Design (GDD) merupakan salah satu metode untuk membuat desain antarmuka yang berfokus kepada tujuan pengguna, sehingga hasil dari desain antarmuka tersebut pengguna merasa puas, memudahkan pengguna suatu aplikasi dan aplikasi dapat digunakan secara efisien.

Dengan adanya perbaikan desain antarmuka pada website diharapkan dapat membantu UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta sarana publikasi resmi, mengenalkan kampus, memberikan kenyamanan serta kemudahan pengguna dalam mengakses website, pengguna memperoleh informasi yang diinginkan dan website dapat digunakan sebagai alat pemasaran kampus dan branding.

### METODE

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan – tahapan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). Terdapat enam tahapan dalam metode *Goal Directed Design* (GDD) yaitu tahap *research*, tahap *modelling*, tahap *requirement definition*, tahap *framework definition*, tahap *refinement* dan tahap *supporting*. Pada tahap awal yakni tahap *research* terdiri dari data kualitatif mengenai website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta seperti wawancara dan observasi. Tahap selanjutnya *modelling* yakni menganalisis user persona. Tahap *requirement definition* yaitu membuat skenario website. Tahap *framework definition* yakni perancangan *user interface* menggunakan skenario dan *requirement* yang sudah disusun pada tahapan sebelumnya. Tahap *refinement* membuat *prototype website* dan tahap terakhir yakni *support* yang berisi pengujian *prototype* dan evaluasi akhir serta analisis hasil pengujian. Gambaran dari metodologi penelitian sebagai berikut :



Gambar 2. Tahap Penelitian GDD

1. **Research**, pada tahap *research* berisi mengenai studid litelatur serta hasil dari wawancara dan observasi yang telah

dilakukan pada pengguna dan website, serta hasil dari evaluasi website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang sudah ada.

**A. Studi Litelatur**

Studi Litelatur yang digunakan pada penelitian ini adalah *usability testing* dan metode *Goal Directed Design* (GDG) sebagai acuan untuk melakukan analisis, evaluasi dan juga perancangan desain antarmuka.

**B. Wawancara dan Observasi**

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk melakukan perancangan desain *user interface*. Wawancara ini dilakukan kepada Bapak Ali Maaruf, S.Sos, M.M., beliau adalah salah satu Staf di UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Berdasarkan hasil dari wawancara terdapat beberapa kesimpulan yaitu :

Tabel 1. Kesimpulan Wawancara dan Observasi

No	Masalah
1.	Mewujudkan pelayanan optimalisasi terhadap sistem informasi berbasis website pada UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta.
2.	Mengenalkan UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta kepada pihak eksternal atau masyarakat umum (Branding).
3.	Merancang desain antarmuka atau <i>user interface</i> dengan luaran berupa <i>prototype website</i> yang baik, nyaman dan dapat diterima oleh pengguna.

**C. Evaluasi Awal**

**1. Menghitung Sampel**

Pada tahap ini dilakukan penghitungan sampel pada dengan menggunakan data dari pengunjung website 66orang. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan sampel pada orang orang yang pernah mengakses website berjumlah 66 orang. Maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{78}{1 + 78 \times 0.05^2}$$

$$n = \frac{78}{1.195}$$

$$n = 65.27$$

Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 66 Orang yang dihitung menggunakan rumus *slovin*.

**2. Membuat Kuisisioner**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kuisisioner dengan acuan *usability testing*.

Tabel 2. Variabel Pertanyaan

No	Kategori
1.	<i>Learnability</i>
2.	<i>Efficiency</i>
3.	<i>Memorability</i>
4.	<i>Error</i>
5.	<i>Satisfaction</i>

**3. Menyebarkan Kuisisioner**

Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuisisioner kepada mahasiswa dan segenap civitas UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Penyebaran kuisisioner ini dilakukan secara online dan menggunakan google form.

**4. Tabulasi Data**

Pada tahapan ini akan dilakukan penghitungan dari data kuisisioner yang telah diisi oleh responden yang selanjutnya akan diolah lebih lanjut.

**5. Uji Validitas dan Realibilitas**

Uji validitas, uji realibilitas dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Microsft Excel dan software IBM SPSS Statistic. Sebagai contoh penulis melakukan perhitungan pada sampel Q1 pertanyaan dengan menggunakan rumus uji validitas dibawah ini.

Rumus Uji Validitas:

$$r_r = \frac{n \sum XY (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(n \sum(X)^2 (\sum X)^2 (n \sum(Y)^2 (\sum Y)^2 )}$$

Dimana r hitung untuk indikator pertanyaan Q1 adalah 0.631 dan jika hasil uji > 0.6 maka dapat dikatakan valid.

**2. Modelling,** tahapan *modelling* akan menghasilkan sebuah model persona dan memodelkan interaksi pengguna dengan lingkungannya dalam mencapai tujuan atau informasi yang dibutuhkan. Persona merepresentasikan behavior (perilaku),

attitude (sikap), goals (tujuan) dan motivasi pengguna yang diamati dan diidentifikasi selama tahap research.

**3. Requirement Definition**, tahapan *Requirement Definition* akan menghasilkan konteks skenario, Informasi yang dibutuhkan oleh pengguna yang didapatkan berdasarkan hasil dari tahapan research antara lain : melihat informasi tentang perguruan tinggi, jurusan perkuliahan, jurnal, galeri kegiatan secara keseluruhan dan agenda kegiatan. *Output* yang dihasilkan adalah konteks skenario.

**4. Framework Definition**, pada tahapan ini perancangan *user interface* menggunakan skenario dan *requirement* yang sudah disusun pada tahapan sebelumnya untuk membuat sketsa awal dari tampilan dan *behavior* dari pengguna saat interaki dengan *website*. *Output* yang dihasilkan adalah *wireframe*.

**5. Refinement**, pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *prototype*, selanjutnya visual style dari setiap komponen *user interface* untuk merancang *website* baik dari segi ukuran, warna, teks, ikon dan sebagainya. *Output* yang dihasilkan adalah *prototype*.

### 6. Support

Pada tahapan ini terdapat 2 bagian yaitu Evaluasi Akhir dan Analisis Hasil Evaluasi. Pada tahapan ini bertujuan untuk melakukan validasi dan uji kelayakan terhadap *prototype*.

#### A. Pengujian Prototype dan Evaluasi Akhir

Pada tahap ini dilakukan 2 tahapan dalam evaluasi akhir yaitu melakukan pengujian prototype dan evaluasi akhir, serta melakukan analisis hasil ujian. Tahap yang pertama melakukan pengujian prototype dan evaluasi akhir dengan menggubakan data yang diperoleh dari menyebar kembali kuisisioner. *Output* yang dihasilkan adalah hasil pengujian evaluasi akhir. Tahap yang kedua adalah melakukan analisis hasil pengujian. Pada tahap ini dilakukan analisis hasil pengujian evaluasi akhir dengan cara membandingkan kualitas desain UI website sebelum dan sesudah di redesign. *Output* yang akan dihasilkan pada tahapan ini adalah analisis hasil pengujian.

#### B. Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap ini dilakukan analisis dari hasil evaluasi akhir dengan membandingkan desain sistem sebelum dan sesudah melalui proses *redesign*. *Output* yang dihasilkan adalah hasil analisis hasil pengujian.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab III telah dijelaskan terkait Metodologi Penelitian ini dengan uraian sebagai berikut:

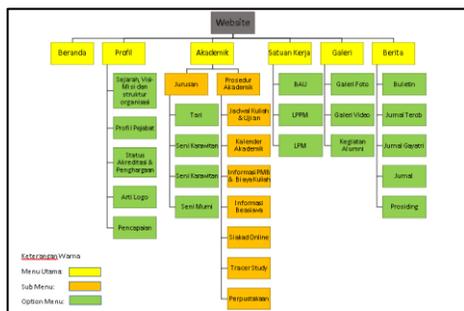
- Tahap *Research*: wawancara, observasi, menghitung sampel, membuat kuesioner, menyebarkan kuesioner, tabulasi data, uji validitas dan uji reliabilitas.
- Tahap *Modelling*: penjelasan mengenai user persona untuk website.
- Tahap *Requirement Definition*: penjelasan terkait skenario website dan panduan dalam pembuatannya.
- Tahap *Framework Definition*: penjelasan terkait isi dari pembuatan wireframe.
- Tahap *Refinement*: penjelasan mengenai tahapan pembuatan prototype website.
- Tahap *Support*: penjelasan dalam pengujian prototype dan evaluasi akhir serta analisis hasil pengujian.

Pada Bab IV tugas akhir ini menggunakan metode *Goals Directed Design* (GDD) dengan uraian tahapan lanjutan dari *Research*, *Modelling*, *Requirement Definition*, *Framework Definition*, *Refinement*, *Support*. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan GDD.

#### 1. Research

##### A. Wawancara dan Observasi

Pada tahapan wawancara dan observasi diperoleh dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Pada halaman beranda utama terdapat informasi mengenai seputar kampus, informasi pendaftaran mahasiswa baru, profil kampus dan berita mengenai kegiatan kampus. Berikut ini merupakan *sitemaps* dari *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta.



Gambar 2. Sitemaps Website

**B. Evaluasi Website Yang Sudah Ada**

**a) Menentukan Populasi dan Sampel**

Pada tahap ini dilakukan penghitungan sampel menggunakan populasi sebanyak 80 orang pengunjung yang pernah mengakses website setiap minggunya. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan sampel pada orang-orang yang pernah mengakses website berjumlah 66 orang.

**b) Menyiapkan Kuisisioner**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kuisisioner dengan acuan *usability testing*. Tahap yang dilakukan adalah membuat variabel terlebih dahulu dan setelah itu membuat indikator dari variabel yang dibuat. Pertanyaan kuisisioner ini menggunakan skala likert.

Tabel 3. Variabel *Usability Testing*

No	Kategori
1	<i>Learnability</i>
2	<i>Efficiency</i>
3	<i>Memorability</i>
4	<i>Error</i>
5	<i>Satisfaction</i>

Dari variabel *usability testing* langkah selanjutnya adalah membuat indikator pertanyaan yang akan digunakan pada tahap penyebaran kuisisioner.

Tabel 4. Pertanyaan Kuisisioner

Kategori	Pertanyaan
Learnability	• Website mudah dioperasikan
	• Website memiliki kemudahan navigasi
	• Informasi yang ada pada website sesuai

	<ul style="list-style-type: none"> <li>dengan kebutuhan pengguna</li> <li>Bahasa yang digunakan mudah dimengerti</li> </ul>
Efficiency	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengelompokan Menu sudah cukup baik</li> <li>Perpindahan tautan (link sudah sesuai)</li> </ul>
Memorability	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemilihan konten, menu dan fitur-fitur mudah diingat oleh pengguna</li> <li>Website memenuhi kebutuhan pengguna</li> </ul>
Error	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jika terjadi error, kesusulitan atau kesalahan saat menggunakan website ini, anda akan dengan mudah mendapatkan bantuan pada menu help.</li> </ul>
Satisfaction	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampilan atau desain website cukup menarik</li> <li>Layout/penempatan konten pada website tertata rapi</li> <li>Ukuran dan jenis font yang digunakan konsisten dan mudah dibaca</li> <li>Judul halaman sesuai dengan isi halaman</li> <li>Warna yang digunakan pada website dapat menggambarkan identitas universitas</li> <li>Ukuran gambar sudah sesuai</li> <li>Apakah perlu dilakukan redesign agar tampilan dan fungsi pada website lebih optimal dan pengguna memberikan kenyamanan pada pengguna</li> </ul>

**c) Menyebarkan Kuisisioner**

Kuisisioner disebarakan pada masyarakat umum dengan jumlah 66 responden. Jumlah

tersebut diperoleh dari hasil perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin yang telah dilakukan pada tahap menentukan populasi dan sampel.

#### d) Membuat Tabulasi Data

Pada tahap ini dilakukan *insert* data pada Microsoft Excel yang kemudain diolah menggunakan IBM SPSS Statistic.

#### e) Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas berguna untuk mengukur pertanyaan apakah valid atau masih belum valid dengan melihat nilai korelasi dari masing – masing skor pertanyaan. Sebuah pertanyaan dinyatakan valid apabila dapat menunjukkan korelasi ( $r$  hitung) lebih besar dari tabel dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,06. Dari hasil uji validitas yang telah dilakukan 15 pertanyaan dinyatakan valid. Seperti yang tampak pada Tabel 5 Uji Validitas.

Tabel 5. Uji Validitas

Variabel	Rhitung	Keterangan
Q1	0.195739144	Tidak Valid
Q2	2.969421903	Valid
Q3	3.074989327	Valid
Q4	3.070231456	Valid
Q5	2.884884903	Valid
Q6	2.870560077	Valid
Q7	2.936267057	Valid
Q8	2.945956957	Valid
Q9	3.090311337	Valid
Q10	2.821902219	Valid
Q11	3.004931836	Valid
Q12	2.408440679	Valid
Q13	2.936838409	Valid
Q14	2.927281908	Valid
Q15	5.583001347	Valid

Keterangan:

Q1: Saya suka dengan penempatan desain layout pada website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta?

Q2: Saya dapat memahami alur navigasi website dengan mudah?

Q3: Komposisi warna dan tulisan pada website sangat menarik.

Q4: Saya dapat menggunakan dan mempelajari website dengan mudah.

Q5: Saya merasa terbantu dengan adanya website ini.

Q6: Website ini memiliki fitur dan menu yang lengkap

Q7: Secara keseluruhan saya mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah.

Q8: Secara keseluruhan website ini menampilkan konten yang baik dan menarik.

Q9: Website ini memiliki alur navigasi yang sederhana, mudah untuk dipelajari dan digunakan.

Q10: Komposisi menu didalam website ini tepat.

Q11: Komposisi warna pada website ini menarik dan tidak membuat mata lelah.

Q12: Saya senang berjelajah di website ini.

Q13: Desain antarmuka pada website ini terlihat menarik.

Q14: Saya merasa familiar dengan (tidak asing) dengan ikon - ikon yang digunakan pada website ini.

Q15: Apabila anda mengalami kesulitan atau error dalam menggunakan website, anda akan dengan mudah mendapatkan bantuan pada menu help atau bantuan lainnya.

Q16: Apakah perlu dilakukan redesign agar tampilan dan fungsi pada website lebih optimal dan pengguna memberikan kenyamanan pada pengguna?

Pada tabel 5 hasil uji validitas dengan menggunakan jumlah 15 indikator pertanyaan yang diuji dinyatakan valid secara keseluruhan.

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Cronbach'h	Keterangan
<b>Alpha</b>	
0,944	Reliabel

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji tingkat konsistensi setiap jawaban dari responden sehingga penyebaran kuisioner yang dilakukan dapat digunakan untuk pengujian. Kuisioner dapat dikatakan reliabel jika hasil dari keseluruhan Alpha Cronbach lebih besar dari nilai standar Alpha Cronbach 0.60. Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji reliabilitas 15 variabel dinyatakan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0.944 karena nilai keseluruhan Alpha Cronbach lebih besar dari 0.60 (standar Alpha Cronbach).

f) Analisis Deskriptif

1. Karatestik Responden

Analisis deskriptif berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan rentan usia pada responden.

Tabel 7. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki – laki	30	45%
2.	Perempuan	36	55%

Tabel 7 merupakan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Berdasarkan kuesioner yang telah disebarkan, didapatkan jumlah responden laki-laki sebanyak 30 orang dan 36 orang jenis kelamin perempuan



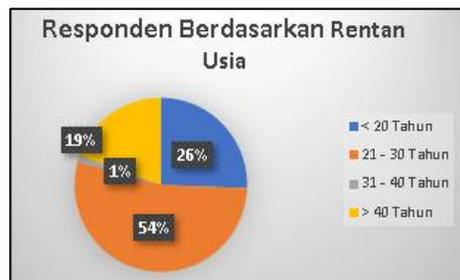
Gambar 3 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan diagram responden diatas diketahui bahwa responden laki – laki sebanyak 75% dan responden perempuan sebanyak 25%.

Tabel 8. Responden Berdasarkan Rentan Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase
1	< 20 tahun	21	26%
2	21 – 30 tahun	44	54%
3	31 – 40 tahun	1	19%
4	> 40 tahun	0	1

Tabel 8 merupakan jumlah responden berdasarkan karakteristik rentang usia dari pengguna *website*.



Gambar 4. Diagram Responden Berdasarkan Rentan Usia

Berdasarkan gambar diagram responden diatas diperoleh responden terbanyak berusia 21 hingga 30 tahun.

Tabel 9. Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan.

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Pelajar	16	21%
2	Mahasiswa	26	43%
3	Pekerja Swasta	8	12%
4	Lainnya	16	24%

Tabel 9 merupakan jumlah responden berdasarkan jenis pekerjaan dari para responden kuesioner.



Gambar 5. Diagram Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan

2. Tabulasi Hasil Kuesioner (sebelum redesign)

Tabulasi hasil kuisioner hasil respon dari setiap indikator serta keterangan apakah bagian tersebut perlu dilakukan perubahan atau tidak. Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas diperoleh nilai *mean*. Jika nilai *mean* berada antara 0 – 2.50 maka perlu dilakukan perbaikan, tetapi jika nilai *mean*

berada diantara 2.51 – 4 maka tidak perlu dilakukan perbaikan.

Setelah dilakukan tabulasi hasil kuesioner, diperoleh data secara keseluruhan hasil tabulas diperlukan adanya perbaikan. Dengan nilai *mean* tabulasi hasil kuesioner, diperoleh 16 indikator dengan nilai *mean* dibawah 2.50. Indikator tersebut nantinya akan dilakukan perbaikan dengan cara mendesain ulang *website*.

## 2. Modelling

Pada tahap *modelling* dibuat *user persona* atau model pengguna. *User* yang digunakan berjumlah 2 dari 66 responden yang dijadikan sebagai sampel. Berikut ini merupakan *user persona* yang diperoleh.



Gambar 6. User Persona Website



Gambar 7. User Persona Prototype

## 3. Requirement Definition

### A. Konteks Skenario

Konteks skenario dapat diartikan sebagai adegan yang dilakukan pengguna secara berurutan dan struktur.

### B. Kebutuhan Informasi

Tahapan ini berisi informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan dari setiap *user persona* yang diperoleh dari tahapan *modelling* dan memberikan solusi berupa desain *framework*. Berikut ini informasi yang dibutuhkan pada tahapan desain *framework website*.

1. Beranda
2. Profil
3. Akademik
4. Fasilitas
5. Publikasi
6. Berita
7. Kontak

## 4. Framework Defintion

Pada tahapan ini dibuat *wireframe* dari *redesign website*. Berdasarkan hasil tahapan – tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 10 Teks Scheme

Jenis Font	Penggunaan	Ukuran
Roboto	Judul dan Header	50pt
Opensans	Sub Judul dan	30pt
Opensans	Isi	20pt

Warna yang digunakan pada *redesign website* juga mengacu pada filosofi warna dari logo kampus yang ada. Berikut ini tabel berisi skema warna beserta kodenya yang digunakan pada *redesign website*.

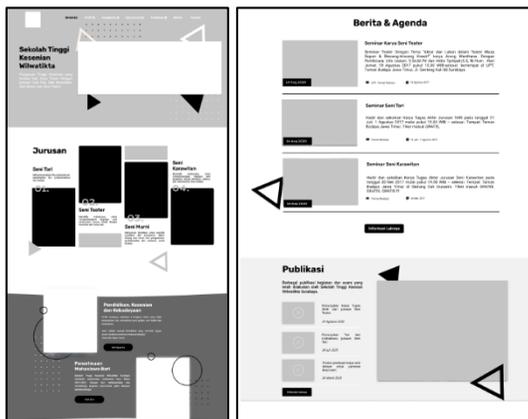
Tabel 11 Color Schema

Nama	Kode	Warna
Header dan footer	#A70014	[Merah]
Sub header dan button	#FFD037	[Kuning]
Icon dan Content	#008000	[Hijau]
Background teks	#CCCCCC	[Abu-abu]

### A. Wireframe Website

Rancangan struktur informasi yang sudah diperoleh dijadikan desain yang lebih detail dalam bentuk desain antarmuka berupa *wireframe*. Hal ini merupakan hasil akhir tahap *design framework*. Seluruh informasi dibautkan desain antarmuka (*wireframe*) mencakup

tampilan antarmuka halaman situs website secara garis besar dengan lebih merepresentasikan penempatan konten – konten yang ada. Berikut contoh utama *wireframe* yang telah dibuat yakni halaman Beranda (Gambar 6).



Gambar 7 Wireframe Halaman Beranda

Pada halaman Beranda *website* kampus dapat dilihat terdapat informasi seputar profil kampus yang disampaikan oleh pimpinan kampus, berita dan kegiatan, informasi jurusan yang terdapat pada kampus, peta lokasi kampus.

### 5. Refinement

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *prototype*, tahap ini sudah dilengkapi dengan kualitas desain *user interface* yang lebih baik dan juga sudah bisa berinteraksi dengan pengguna. Berikut contoh utama desain *prototype* yang telah dibuat yakni halaman Beranda (Gambar 8).



Gambar 8. *Prototype* Halaman Beranda

### 6. Support

*Support* merupakan tahapan akhir yang dilakukan dari metode *Goals Directed Design* (GDD), pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan dua tahapan yakni pengujian *prototype* dan evaluasi akhir serta analisis hasil pengujian. Pada pengujian *prototype* dan evaluasi dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner kepada kelompok pengguna untuk menjadi responden.

Kemudian pada tahapan analisis hasil pengujian dengan membandingkan kuisisioner sebelum *redesign website* dengan hasil kuisisioner setelah *redesign website* hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui apakah *redesign website* yang dilakukan sudah tepat, baik, menarik atau bahkan kurang memuaskan dari segi pengguna.

#### A. Pengujian *Prototype* dan Evaluasi Akhir

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi tahap akhir dengan menyebarkan ulang kuisisioner yang sama dengan kuisisioner pada evaluasi *website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta. Pengujian ini dilakukan pada 66 orang responden.

Pada hasil pengujian *prototype* dan evaluasi akhir diperoleh, bahwa setiap indikator pertanyaan yang diisi oleh responden mengalami (Peningkatan) dan untuk nilai *mean* juga mengalami peningkatan.

#### B. Analisis Hasil Pengujian

Pada tahap analisis hasil pengujian dibuat perbandingan dengan hasil *mean* sebelum dan setelah dilakukan *redesign website*. Indikator sebelumnya memiliki nilai rendah dan merupakan prioritas perbaikan telah mengalami peningkatan.

Hasil evaluasi akhir pada *redesign website* yang dilakukan pada responden dengan menggunakan kuisisioner, nilai rata – rata yang diperoleh adalah 3.1 dari skala likert dengan bentuk instrumen *rating scale* memiliki *rating* 1 sampai 4.

### KESIMPULAN

Menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Dari kedua hal ini, dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Dari hasil perancangan desain *user interface website* UPT. Pemberdayaan Lembaga dan

Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Berdasarkan evaluasi pada website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta, dimana kegunaan website untuk media branding atau mengenalkan kampus kepada masyarakat umum atau luas. Penulis melakukan pengolahan data dari kuesioner, menunjukkan permasalahan yang dialami oleh pengguna website seperti pengguna merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan pada website, sehingga dilakukan redesign website dengan hasil evaluasi akhir pada redesign website yang dilakukan pada responden dengan menggunakan kuesioner, nilai rata – rata yang diperoleh adalah 3.1 dari skala likert.
2. Perancangan pengguna interface telah dibuat berdasarkan pertimbangan dari desain awal website website UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta dan prioritas perbaikan dengan menggunakan metode Goal Directed Design agar pengguna dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Hasil akhir yang diperoleh berupa rekomendasi desain pengguna interface pada website sesuai kebutuhan pengguna dan pihak UPT. Pemberdayaan Lembaga dan Ekonomi Kreatif Seni Wilwatikta untuk menunjang branding atau mengenalkan kampus kepada masyarakat umum atau luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alan Cooper, R. R. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design, 4th Edition*. USA: Wiley Publishing.
- Chris, B. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Darmawan, D. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Farid Wajdi Kardbri, D. D. (2021). Perancangan User Interface Fitur SAN Class untuk Guru pada Aplikasi SANEDU. *e-Proceeding of Engineering* : Vol.8, No.1 Februari 2021, 836
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Canada: John and Sons, Inc.
- Institute, I. R. (2010). *Research Management*. Michigan: Industrial Research Institute.

- Malhotra, N. B. (2007). *Marketing Research : An Applied Approach, 3rd European Edition*. Harlow, UK: Pearson Education.
- Permana. (2012). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Dosen*. Bandung: Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung.
- Persada, A. (2017). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Konsep Penelitian Pendidikan Bandung*. Bandung: Prestasi Pustaka.
- University, B. (2014). *Uji Validitas Dan Reliabilitas*. Retrieved from Binus University Quality Management Center.[Online].(<https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>), diakses 20 Mei 2021).
- Veal, R. (2020, 12 29). *How to Define a User Persona*. Retrieved from careerfoundry.[Online].(<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-userpersona/>), diakses 20 Mei 2021).
- Williams, A. (2009). *User-Centered Design, Activity-Centered Design, and Goal-Directed Design : A Review of Three Methods for Designing Web Applications*.
- Yhanuar Alkhamisam, R. I.-Z. (2020). Analisis dan Perbaikan Situs Web Sekolah Menggunakan Pendekatan Goals-Directed-Design (Studi Kasus: SMAN 1 Pasuruan). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 4, No. 3, Maret 2020, hlm. 977-987, 977-987.