






- 0.6% | 4 matches
-
- ✓ [24] "Revisi 2 - Jurnal - 13410100197 - ...ot; dated 2018-07-30
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [25] "13410100041-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-07-13
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [26] "Makalah-12410100065 Rizal.docx" dated 2017-07-10
0.6% | 4 matches
-
- ✓ [27] "SKRIPSI ANDI FULLSET.docx" dated 2018-12-20
0.7% | 3 matches
-
- ✓ [28] "13410100234-2017-Winned-JURNAL-fix3.docx" dated 2018-01-10
0.5% | 4 matches
⊕ 2 documents with identical matches
-
- ✓ [31] <https://michaelyeap.blogspot.com/2009/09/sep-6-definitionconcept-of-usability.html>
0.7% | 3 matches
-
- ✓ [32] <https://dikyaprianto0.blogspot.com/2015/12/v-behaviorurdefaultvmlo.html>
0.5% | 3 matches
-
- ✓ [33] telkomuniversity.academia.edu/Departments/Informatics/Documents
0.6% | 3 matches
⊕ 1 documents with identical matches
-
- ✓ [35] "Jurnal Balya 2.pdf" dated 2018-09-17
0.6% | 3 matches
⊕ 1 documents with identical matches
-
- ✓ [37] <https://id.123dok.com/document/yrkn56vz-...estoran-solaria.html>
0.3% | 2 matches
-
- ✓ [38] <https://pdfs.semanticscholar.org/4672/c16f37a490ea725104ebbc6ad51649a8f075.pdf>
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [39] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212000209>
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [40] <https://core.ac.uk/download/pdf/78469271.pdf>
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [41] https://www.academia.edu/26818482/Integr...evelopment_Processes
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [42] soej.telkomuniversity.ac.id/ojs/index.php/indojc/article/view/273
0.6% | 3 matches
-
- ✓ [43] "HERNITA - 15430100022.docx" dated 2019-01-05
0.5% | 3 matches
⊕ 1 documents with identical matches
-
- ✓ [45] from a PlagScan document dated 2019-05-08 04:18
0.5% | 2 matches
-
- ✓ [46] from a PlagScan document dated 2019-05-08 03:30
0.5% | 2 matches
-
- ✓ [47] "Jurnal_13410100085.doc" dated 2018-01-26
0.5% | 3 matches
-
- ✓ [48] "Jurnal TA ku REVISI 1.docx" dated 2018-07-24
0.4% | 2 matches
⊕ 1 documents with identical matches
-
- ✓ [50] "Jurnal Dimas.pdf" dated 2018-07-19
0.4% | 2 matches
-
- ✓ [51] "Jurnal Vano 10.pdf" dated 2017-08-04
0.4% | 2 matches
-
- "Jurnal-TA-abil (fix) pdf" dated 2019-06-26


- ✓ [52]  [jurnal-ia-ada \(1\).pdf](#) dated 2015-05-20
0.4% 2 matches


- ✓ [53]  "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE KOPMA.pdf" dated 2019-06-17
0.4% 2 matches


- ✓ [54]  from a PlagScan document dated 2018-05-11 03:34
0.5% 2 matches


- ✓ [55]  "Jurnal Dio.pdf" dated 2019-01-08
0.4% 2 matches


- ✓ [56]  "JURNAL INDONESIA Revisi 2.pdf" dated 2018-02-08
0.4% 2 matches



- ✓ [57]  "JURNAL INDONESIA Revisi1.pdf" dated 2018-01-17
0.4% 2 matches



- ✓ [58]  <https://acronyms.thefreedictionary.com/Quality in Use Integrated Measurement>
0.4% 2 matches


- ✓ [59]  a-research.upi.edu/operator/upload/s_c0151_0603353_chapter3.pdf
0.4% 2 matches


- ✓ [60]  "Jurnal JCONES Faris Revisi 5.pdf" dated 2019-06-25
0.4% 2 matches


- ✓ [61]  "Jurnal 13410100085 Putra Yoga Dwiangga.pdf" dated 2018-01-25
0.4% 2 matches


- ✓ [62]  "Jurnal inggris.docx" dated 2017-07-31
0.4% 2 matches
 1 documents with identical matches


- ✓ [64]  <https://mafiadoc.com/an-integrated-measu...97c4763728b47b3.html>
0.4% 2 matches
 1 documents with identical matches


- ✓ [66]  <https://link.springer.com/article/10.1007/s11219-006-7600-8>
0.4% 2 matches


- ✓ [67]  <https://pdfs.semanticscholar.org/52c5/b1bd37509acdb203e9b1bbc951e1f6319e09.pdf>
0.4% 2 matches


- ✓ [68]  <https://www.ijedr.org/papers/IJEDRCP1403034.pdf>
0.4% 2 matches


- ✓ [69]  sdm.mit.edu/wp-content/uploads/2018/03/sdmwebinarapril24.pdf
0.4% 2 matches


- ✓ [70]  <https://arxiv.org/pdf/1410.5129>
0.4% 2 matches


- ✓ [71]  citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.125.8664
0.4% 2 matches


- ✓ [72]  <https://libraryproceeding.telkomunivers...ng/article/view/6186>
0.4% 2 matches


- ✓ [73]  <https://ukm.pure.elsevier.com/en/publica...vernment-systems-dev>
0.4% 2 matches


- ✓ [74]  <https://michaelyeap.blogspot.com/2009/09/sep-4-costa-et-al-evaluating-web.html>
0.4% 2 matches


- ✓ [75]  www.micsymposium.org/mics2014/ProceedingsMICS_2014/mics2014_submission_23.pdf
0.4% 2 matches


- ✓ [76]  <https://openlibrary.telkomuniversity.ac...ara-viii-ciater.html>
0.4% 2 matches


- ✓ [77]  <https://www.igi-global.com/chapter/user-performance-testing-indicator/173975>
0.4% 2 matches


- [78]  repository.telkomuniversity.ac.id/pustak...mobile-i-gracias.pdf
0.4% 2 matches


- [79]  "jurnal perancangan buku pop up pen...ot; dated 2018-02-06
0.3% 2 matches


- [80]  "JURNAL TA Arief PS.docx" dated 2019-02-11
0.3% 2 matches


- [81]  repository.upi.edu/29024/6/TA_JKR_1405723_Chapter3.pdf
0.3% 1 matches


- [82]  https://www.acronymfinder.com/Quality-in-Use-Integrated-Measurement-(QUIM).html
0.3% 1 matches


- [83]  from a PlagScan document dated 2019-04-08 17:22
0.2% 1 matches


- [84]  https://spectrum.library.concordia.ca/2117/
0.2% 1 matches


- [85]  from a PlagScan document dated 2019-04-08 16:14
0.2% 1 matches


- [86]  "Buku Ajar Matematika Bisnis edit uk B5 (1).pdf" dated 2019-03-15
0.2% 1 matches



- [87]  "Azizi_Farsha_Laporan_Skripsi.docx" dated 2018-07-18
0.2% 1 matches

- [88]  https://id.123dok.com/document/zpnpx1oy-...eran-jawa-timur.html
0.2% 1 matches

- [89]  "jurnal Andharupa.pdf" dated 2018-08-08
0.2% 1 matches

- [90]  "JURNAL_ILYAS_FERDIANSYAH_B_English.PDF" dated 2018-02-07
0.1% 1 matches

- [91]  "Ira Puspasari_Sistem Hidroponik Wi...ot; dated 2017-10-27
0.2% 1 matches

- [92]  "13420100033-2017-MAKALAH-IN.pdf" dated 2017-09-04
0.1% 1 matches
 3 documents with identical matches

10 pages, 4151 words

PlagLevel: 8.6% selected / 8.9% overall

37 matches from 96 sources, of which 35 are online sources.

Settings

Data policy: *Compare with web sources, Check against my documents, Check against my documents in the organization repository, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*

Sensitivity: *Medium*

Bibliography: *Consider text*

Citation detection: *Reduce PlagLevel*

Whitelist: *--*

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) puspita@stikom.edu

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, Quality in Use Integrated Measurement (QUIM), Goal Directed Design.

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 pengguna 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. Berikut ini merupakan tahapan pada metode GDD, antara lain: (1) Research, (2) Modelling, (3) Requirement Definition, (4) Framework Definition, (5) Refinement.

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.

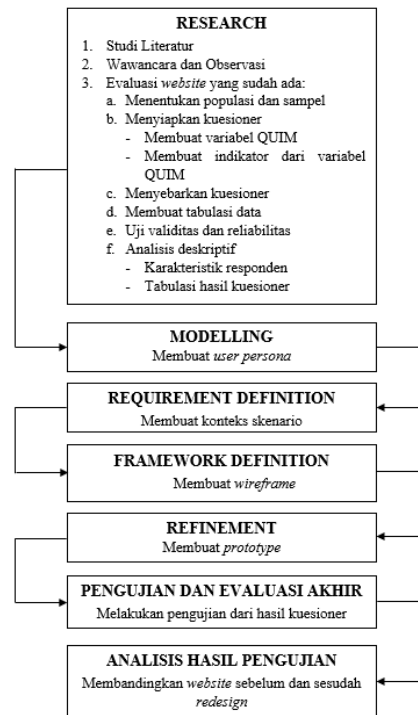
$$R_{tabel} = (df ; \alpha) = ((n-2) ; \alpha) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

- df = degree of freedom (derajat kebebasan)
- n = jumlah sampel
- α = tingkat signifikasi (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 atau biasa disebut dengan 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.



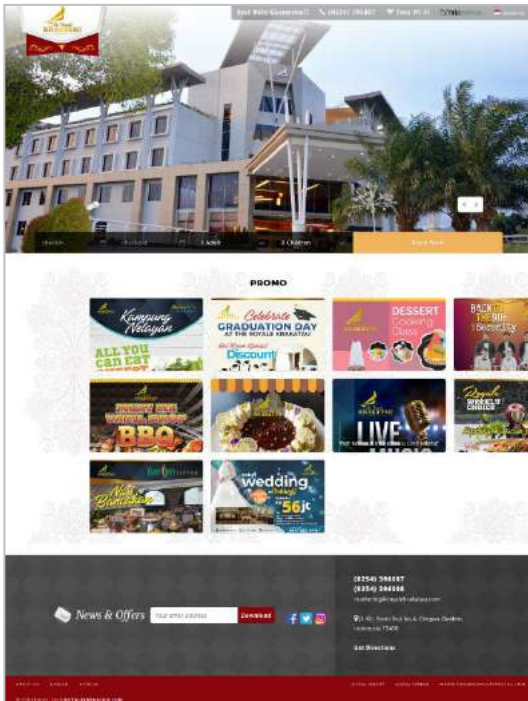
Gambar 3. Menu utama saat ini

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, pengguna 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

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
2.	3.9	Pengguna tidak perlu melakukan scroll ke kiri/kanan	1.73

		karena ukuran konten yang melebihi batas	
3.	2.3	Menu utama/dropdown mudah ditemukan	1.82
4.	3.3	Layout/penempatan konten pada website tertata rapi	2.12
5.	3.2	Fitur live chat tidak mengganggu tampilan website	2.30
6.	9.3	Keseluruhan website menggunakan bahasa tertentu (Inggris/Indonesia)	2.30

Modelling

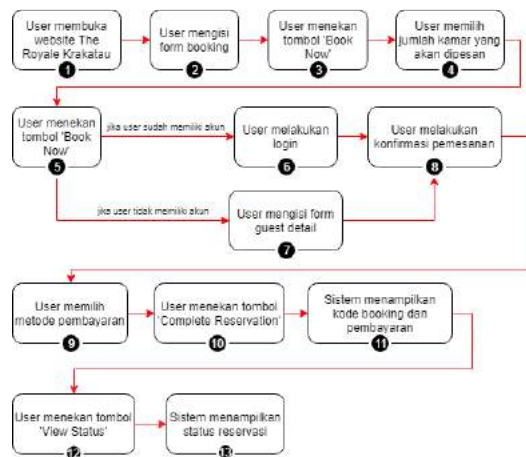
Pada tahap modelling dibuat user persona atau model pengguna. User yang digunakan berjumlah 5 dari 93 responden yang dijadikan sebagai sampel.

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 and 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.

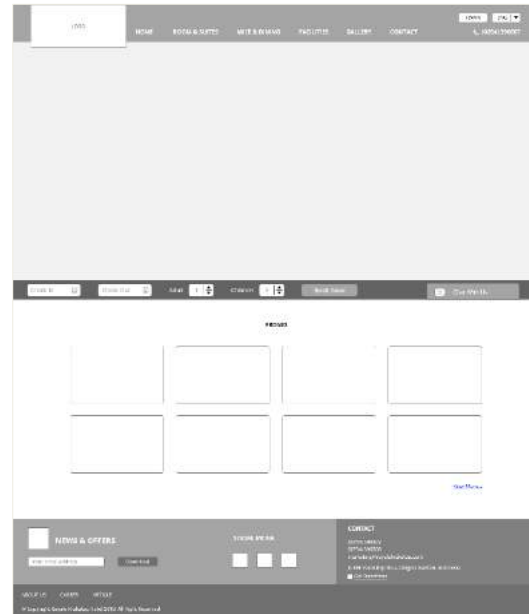
Jenis font pada redesign dibuat berdasarkan font yang digunakan pada website The Royale Krakatau Hotel yang sudah ada yaitu Open Sans dengan size 30 untuk judul halaman dan size 15pt untuk isi. Berikut ini merupakan warna yang digunakan pada desain user interface front-end dan back-end.

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]

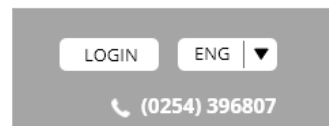
Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, permasalahan yang terdapat pada website yang The Royale Krakatau saat ini salah satunya adalah menu utama berupa dropdown sangat sulit ditemukan (gambar 3). Hal tersebut dapat dilihat pada tabulasi hasil kuesioner dengan ID 2.3, nilai mean yang rendah 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 7. 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 8. 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.

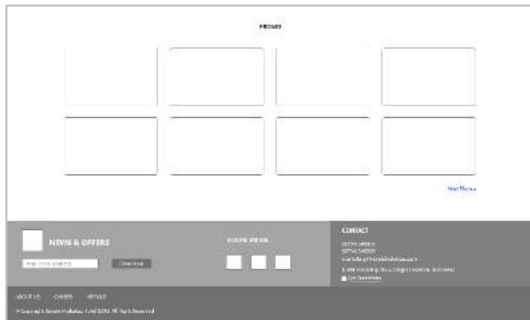
Selain itu juga terdapat combo box language dan tombol login dikarenakan pada website sebelum redesign pengaturan untuk mengubah bahasa terlihat seperti teks dan bukan tombol (gambar 4). Sehingga tombol login dibuat menjadi combo box language. Tombol login juga ditambahkan untuk memudahkan user melakukan

login tanpa harus melalui proses booking terlebih dahulu.



Gambar 9. 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.



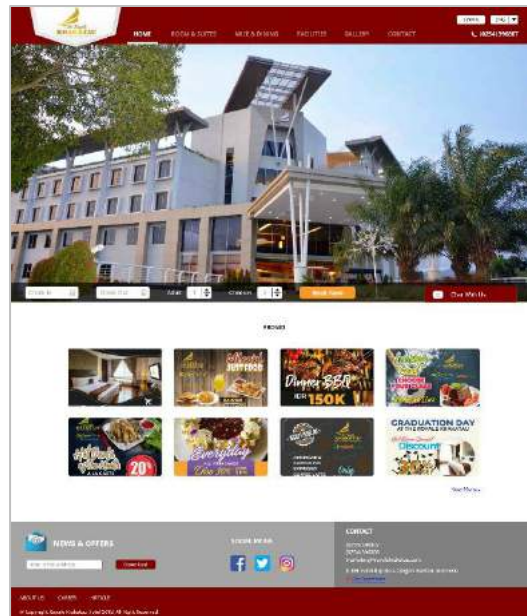
Gambar 10. Wireframe Home Page (2)

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 11. 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 12. Prototype Home Page

Pengujian dan Evaluasi Tahap 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 scroll ke kiri/kanan karena ukuran konten yang melebihi batas	1.73	3.8	Meningkat
3.	2.3	Menu utama/dropdown mudah ditemukan	1.82	4	Meningkat
4.	3.3	Layout/penempatan konten pada website tertata rapi	2.12	3.6	Meningkat
5.	3.2	Fitur live chat tidak mengganggu tampilan website	2.30	3.6	Meningkat
6.	9.3	Keseluruhan website 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.
- Sabariah, M. K., & Prasojo, A. (2015). Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU 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, 138-146.¹⁰¹
- Sugiyono. (2017).¹⁸³ 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.