

**IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM  
PERANCANGAN SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE**

Skripsi



Disusun oleh:

ALBERTUS SATRIA YUDHA

23090442

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2016

# **IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh:

**ALBERTUS SATRIA YUDHA**

**23090442**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA  
2016

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

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

Yogyakarta, 28 Juli 2016



**ALBERTUS SATRIA YUDHA**

23090442

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN SITUS KATALOG  
PAKAIAN ONLINE

Nama Mahasiswa : ALBERTUS SATRIA YUDHA

N I M : 23090442

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 28 Juli 2016

Dosen Pembimbing I



UMI PROBAYEKTI, S.Kom., MLIS.

Dosen Pembimbing II



Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN  
SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE**

Oleh: ALBERTUS SATRIA YUDHA / 23090442

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
4 Agustus 2016

Yogyakarta, 4 Agustus 2016  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
3. BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.
4. Drs. DJONI DWIYANA, Akt., M.T.

Dekan

  
(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

  
(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)



## FORMULIR PERBAIKAN (REVISI) SKRIPSI

Dicetak tanggal: 05-08-2016 06:35:42

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALBERTUS SATRIA YUDHA  
N I M : 23090442  
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN SITUS  
KATALOG PAKAIAN ONLINE  
Tanggal Pendaran : Kamis, 4 Agustus 2016 pukul 08:00 WIB

Telah melakukan perbaikan tugas akhir dengan lengkap.

Demikian pernyataan kami agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Jumat, 5 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I

  
UMI PROBOYÉKTI, S.Kom., MLIS.

Dosen Pembimbing II

  
Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

"It always seems impossible until it's done"

Nelson Mandela

©UKYDWN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Tuhan YME
2. Orang Tua

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena hanya berkat kasih dan rahmat serta karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi-Goal Directed Design Dalam Perancangan Situs Katalog Pakaian Online”.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS. selaku Dosen Pembimbing I atas kesabarannya dalam membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis.
2. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. atas bimbingan, kesabaran dan dukungannya dalam membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
3. Orang tua yang selalu menyemangati penulis dalam meraih gelar S1.
4. Inezwandita Kumala yang selalu membantu dan mendukung penulis dalam banyak hal.
4. Seluruh dosen yang pernah mengajar penulis, baik secara formal maupun informal, di Program Studi Sistem Informasi.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Albertus Satria Yudha

## INTISARI

### IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE

Antarmuka merupakan elemen yang menjembatani sistem dengan pengguna. Perancangan antarmuka membutuhkan suatu analisis dan perhitungan yang terukur sehingga antarmuka dapat memberikan informasi yang jelas dan membantu pengguna. Begitu pula dalam perancangan antarmuka situs katalog pakaian. Data pakaian yang ada haruslah diatur sedemikian rupa sehingga rancang antarmuka situs yang dihasilkan terorganisir dan tidak menyusahkan pengguna.

Solusi untuk permasalahan di atas adalah pengimplementasian metode *Goal-Directed Design* pada perancangan situs. Metode ini mampu mendapatkan tujuan dan kebutuhan pengguna ketika membeli pakaian. Ketika tujuan dan kebutuhan pengguna dapat dirumuskan maka elemen visual dapat dirancang sedemikian rupa sehingga antarmuka situs mampu membantu pengguna dalam membeli pakaian pada situs.

Pengimplementasian metode di atas menghasilkan rancang situs yang mampu membantu pengguna mendapatkan pakaian dengan merek yang diinginkan. Selain itu, pengguna juga berhasil mendapatkan informasi yang ada guna mendapatkan pakaian dengan kualitas, harga, dan model/desain terbaik yang dapat ditemukan. Harapan penulis dengan adanya rancang situs ini adalah pengguna merasa terbantu ketika mencari atau membeli pakaian.

**(Kata kunci:** antarmuka, tujuan pengguna, *goal-directed design*.)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERBAIKAN (REVISI) SKRIPSI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
INTISARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1</b> Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
<b>1.2</b> Rumusan Masalah .....	<b>2</b>
<b>1.3</b> Batasan Masalah.....	<b>2</b>
<b>1.4</b> Spesifikasi Sistem.....	<b>2</b>
<b>1.5</b> Tujuan Penelitian.....	<b>4</b>
<b>1.6</b> Metode Penelitian.....	<b>4</b>
<b>1.7</b> Sistematika Penulisan.....	<b>7</b>
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1</b> Goal-Directed Design.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1.1</b> Research.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1.2</b> Modeling.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1.3</b> Requirement Definition .....	<b>10</b>
<b>2.1.4</b> Framework Definition .....	<b>11</b>

2.1.5 Refinement.....	11
2.1.6 Development Support .....	11
2.2 User Experience .....	12
2.2.1 User Experience Questionnaire (UEQ) .....	12
2.3 E-Commerce.....	16
<b>BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Langkah - Langkah Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Research .....	21
3.2.1 Observasi Situs Sejenis.....	21
3.2.2 Wawancara Kelompok Fokus.....	23
3.3 Modeling .....	24
3.3.1 Analisis Hasil Wawancara dan Pembuatan Persona.....	24
3.3.2 Alur Kerja / Aktivitas .....	33
3.4 Requirement Definition .....	36
3.4.1 Skenario Konteks.....	36
3.4.2 Data Requirement .....	40
3.4.3 Functional Requirement.....	40
3.4.4 Technical Requirement.....	41
3.4.5 Framework Definition .....	42
3.4.6 Form Factor .....	42
3.4.7 Application Posture .....	42
3.4.8 Metode Masukan .....	43
3.4.9 Merancang Kerangka Interaksi.....	43
3.4.10 Merancang Kerangka Dasar ( <i>Wireframe</i> ).....	50
3.5 Refinement .....	57
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Desain Umum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1.2 Menu Header .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Menu Utama .....	59
4.1.4 Menu Footer.....	61
4.1.5 Blok Slider Pada Halaman Utama .....	61
4.1.6 Blok Penawaran dan Koleksi Pakaian .....	62
4.1.7 Blok Ringkasan Singkat Tentang Situs .....	63
4.1.8 Halaman Kumpulan Produk .....	64
4.1.9 Halaman Detail Produk.....	68
4.1.10 Halaman Keranjang Belanja .....	73
4.1.11 Tautan Ringkasan Keranjang Belanja .....	73
4.1.12 Form Pencarian .....	74
4.1.13 Halaman Login dan Registrasi.....	75
4.1.14 Halaman Daftar Pakaian Favorit .....	75
4.2 Pengujian Pengalaman Pengguna (UEQ).....	76
4.2.1 Cara Pengambilan Data dan Konversi Skala .....	76
4.2.2 Data Kuesioner UEQ .....	77
4.2.3 Analisis Hasil UEQ.....	78
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Butir Pertanyaan UEQ .....	15
Tabel 3.1 Rancangan Rencana Kategori Pakaian Situs .....	23
Tabel 3.2 Ringkasan Hasil Wawancara Responden.....	25
Tabel 3.3 Daftar Elemen Visual.....	44
Tabel 4.1 Hasil Pengujian UEQ.....	77
Tabel 4.2 Rata-Rata 6 Aspek UEQ Berdasarkan Hasil Uji Kuesioner .....	78
Tabel 4.3 Benchmark Situs .....	80

©UKYDWN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Penilaian UEQ (Schrepp, Hinderks, & Thomaschewski, 2014)	13
Gambar 2.2 Detail Alokasi Pertanyaan Pada Tiap Aspek UEQ .....	14
Gambar 3.1 Alur Aktivitas Pengumpulan Data dan Perancangan Situs .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3.2 Pengkategorian Responden .....	30
Gambar 3.3 Persona 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.4 Persona 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.5 Alur Kerja Persona Sudirman .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.6 Alur Kerja Persona Indy.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.7 Use Case Diagram Situs Katalog Pakaian Online.....	42
Gambar 3.8 Struktur Umum Layout Situs .....	45
Gambar 3.9 Contoh Interaksi Perpindahan Halaman Ketika Tautan Dipilih.....	46
Gambar 3.10 Contoh Interaksi Perubahan Komponen Visual Ketika Tautan Dipilih .....	46
Gambar 3.11 Contoh Interaksi Menampilkan Komponen Visual Ketika Tautan Dipilih .....	47
Gambar 3.12 Contoh Interaksi Menampilkan Komponen Visual Ketika Pengguna Memilih Tautan Menu Kategori .....	47
Gambar 3.13 Interaksi Penggantian Komponen Visual Pada Slider di Halaman Utama .....	48
Gambar 3.14 Contoh Interaksi Elemen Form Checkbox .....	49
Gambar 3.15 Contoh Interaksi Elemen Select .....	49
Gambar 3.16 Interaksi Menampilkan Komponen Visual Lain Ketika Pengguna Memilih Bagian dari Tabs.....	50
Gambar 3.17 Kerangka Dasar Halaman Utama .....	51
Gambar 3.18 Kerangka Dasar Halaman Kumpulan Produk .....	52

Gambar 3.19 Kerangka Dasar Halaman Hasil Penyaringan Produk.....	53
Gambar 3.20 Kerangka Dasar Halaman Detail Produk .....	54
Gambar 3.21 Kerangka Dasar Halaman Keranjang Belanja.....	55
Gambar 3.22 Kerangka Dasar Halaman Login dan Registrasi .....	56
Gambar 3.23 Kerangka Dasar Halaman Daftar Pakaian Favorit (Wishlist) .....	57
Gambar 4.1 Struktur Header .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.2 Menu Pria .....	60
Gambar 4.3 Menu Wanita .....	60
Gambar 4.4 Footer .....	61
Gambar 4.5 Blok Slider Halaman Utama .....	62
Gambar 4.6 Blok Penawaran dan Koleksi Pakaian.....	63
Gambar 4.7 Blok Pakaian Terkini.....	63
Gambar 4.8 Blok Ringkasan Singkat Tentang Situs.....	64
Gambar 4.9 Cuplikan Halaman Kumpulan Produk .....	64
Gambar 4.10 Tampilan Utuh Halaman Kumpulan Produk.....	66
Gambar 4.11 Daftar Tautan Penyaringan Atribut Pakaian Pada Halaman Kumpulan Produk .....	67
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Penyaringan Pada Halaman List Produk .....	68
Gambar 4.13 Desain Halaman Detail Produk.....	69
Gambar 4.14 Fitur Kaca Pembesar Pada Foto Utama.....	70
Gambar 4.15 Tab Dekripsi Produk .....	71
Gambar 4.16 Tab Jenis Bahan Pakaian dan Cara Perawatan.....	71
Gambar 4.17 Tab Ulasan.....	71
Gambar 4.18 Petunjuk Ukuran Baju .....	72
Gambar 4.19 Halaman Shopping Cart .....	73
Gambar 4.20 Ringkasan Keranjang Belanja .....	74
Gambar 4.21 Desain Form Pencarian .....	74
Gambar 4.22 Desain Halaman Login dan Registrasi .....	75
Gambar 4.23 Desain Halaman Daftar Pakaian Favorit.....	76

Gambar 4.24 Contoh Pertanyaan UEQ ..... 76

**DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1 Hasil Nilai Rata-Rata 6 Aspek Berdasarkan Hasil Uji Kuesioner ..... 78

Grafik 4.2 Hasil Benchmark Berdasarkan UEQ ..... 80

©UKDW

## INTISARI

### IMPLEMENTASI GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN SITUS KATALOG PAKAIAN ONLINE

Antarmuka merupakan elemen yang menjembatani sistem dengan pengguna. Perancangan antarmuka membutuhkan suatu analisis dan perhitungan yang terukur sehingga antarmuka dapat memberikan informasi yang jelas dan membantu pengguna. Begitu pula dalam perancangan antarmuka situs katalog pakaian. Data pakaian yang ada haruslah diatur sedemikian rupa sehingga rancang antarmuka situs yang dihasilkan terorganisir dan tidak menyusahkan pengguna.

Solusi untuk permasalahan di atas adalah pengimplementasian metode *Goal-Directed Design* pada perancangan situs. Metode ini mampu mendapatkan tujuan dan kebutuhan pengguna ketika membeli pakaian. Ketika tujuan dan kebutuhan pengguna dapat dirumuskan maka elemen visual dapat dirancang sedemikian rupa sehingga antarmuka situs mampu membantu pengguna dalam membeli pakaian pada situs.

Pengimplementasian metode di atas menghasilkan rancang situs yang mampu membantu pengguna mendapatkan pakaian dengan merek yang diinginkan. Selain itu, pengguna juga berhasil mendapatkan informasi yang ada guna mendapatkan pakaian dengan kualitas, harga, dan model/desain terbaik yang dapat ditemukan. Harapan penulis dengan adanya rancang situs ini adalah pengguna merasa terbantu ketika mencari atau membeli pakaian.

**(Kata kunci:** antarmuka, tujuan pengguna, *goal-directed design*.)

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Antarmuka situs merupakan aspek yang pertama kali bersentuhan dengan pengguna ketika pengguna berinteraksi dengan suatu situs. Bentuk penyajian data, jenis, ukuran, dan warna huruf merupakan sedikit dari banyaknya faktor yang terdapat dalam antarmuka situs. Antarmuka yang mampu membantu pencapaian tujuan pengguna dan menghasilkan kepuasan dalam menggunakan situs adalah hasil dari perancangan antarmuka yang berhasil.

Peningkatan nilai bisnis bagi pengelola situs dapat dirasakan dengan adanya perancangan antarmuka yang baik, terlebih pada peningkatan nilai bisnis dari situs *e-commerce*. Keteraturan konten dan kejelasan tiap informasi produk yang tersaji mampu membantu pengguna dalam mendapatkan produk yang diinginkan. Hasilnya adalah kepuasan pengguna dalam menggunakan situs yang berakibat peningkatan transaksi yang terjadi pada situs *e-commerce* tersebut.

Salah satu metode perancangan antarmuka situs yang dapat diterapkan adalah metode *Goal-Directed Design. Research, Modeling, Requirement Definitions, Framework Definition, Refinement, dan Support Development* merupakan tahapan-tahapan yang terdapat pada metode ini. Keenam tahapan tersebut diharapkan mampu mengakomodir secara detil segala kebutuhan dan proses perancangan antarmuka serta proses interaksi dengan orientasi pada tujuan akhir (*goal*) dari pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah pembangunan situs katalog pakaian yang didasari kebutuhan dan tujuan pengguna.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Data pakaian yang terdapat didalam situs merupakan data fiktif pakaian luar, atasan dan bawahan selain setelan jas.
- 2) Target konsumen baju merupakan laki-laki dan wanita dengan rentang usia 20 sampai mendekati usia 45 tahun.
- 3) Perancangan desain antarmuka sepenuhnya dilakukan dengan metode *Goal-Directed Design*.
- 4) Penelitian berfokus pada perancangan situs dengan penerapan *Goal-Directed Design*.
- 5) Fokus perancangan dan penelitian dilakukan dari tahap pengguna mengakses situs sampai pada tahap Keranjang Belanja (*Cart/Bag Page*) dan tidak menyertakan proses transaksi (*Checkout*).
- 6) Situs merupakan sebuah situs purwarupa (*prototype*) dengan data fiktif yang menjual baju kaus, berkarakteristik *Hi-Fidelity* dengan fitur berfungsi dan berjalan sebagaimana mestinya dan di unggah ke server internet.
- 7) Penilaian *user experience* dalam menggunakan situs dilakukan menggunakan olah data kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ).

## 1.4 Spesifikasi Sistem

- 1) Spesifikasi Sistem atau Situs
  - a. Situs mampu menampilkan informasi pakaian secara lengkap dan jelas.

- b. Situs mampu menampilkan berbagai macam kategori pakaian dan menampilkan kategori pakaian yang dipilih oleh pengguna.
- c. Pengguna situs mampu melakukan pemesanan pakaian yang terdapat pada situs.
- d. Pengguna mampu melakukan konfirmasi pemesanan atas pakaian yang dipesan sebelum melakukan pembayaran.
- e. Situs mampu menampilkan ketersediaan pakaian kepada pengguna.
- f. Situs memiliki fitur atau halaman guna berisi informasi yang berfungsi membantu pengguna dalam menjawab pertanyaan dasar penggunaan situs dan pemesanan produk.
- g. Situs mampu menyimpan data yang terlibat selama proses interaksi situs dengan pengguna. Misal situs mampu menampung pakaian yang telah dimasukkan ke dalam halaman keranjang belanja oleh pengguna.

## 2) Spesifikasi Perangkat Lunak

- a. Sistem Operasi Windows/Linux/OS dengan arsitekur x86 atau x64.
- b. Magento 1.9 Community Edition
- c. PHP dengan versi 5.4.x atau 5.5.x
- d. MySQL dengan versi 5.5 atau setelahnya.
- e. WebServer Apache 2.x atau Nginx 1.7.x
- f. Browser atau aplikasi peramban situs Google Chrome atau Mozilla Firefox atau Opera.

## 3) Spesifikasi Perangkat Keras

- a. Prosesor minimum Intel Core 2 Duo 2.66GHz
- b. RAM 4 GB
- c. Monitor 12 inci (1280 x 800)

- d. Keyboard dan Mouse
  - e. LAN atau Wireless PCI Network Card
- 4) Spesifikasi Kecerdasan Pembangun
- a. Kemampuan membangun situs menggunakan PHP, HTML, CSS, Javascript/jQuery.
  - b. Kemampuan memanipulasi tampilan dan antarmuka pada perangkat lunak sumber terbuka (*open source*) Magento.
- 5) Spesifikasi Kecerdasan Pengguna Situs
- a. Mampu menggunakan komputer dan mengakses internet
  - b. Mengerti atau pernah melakukan transaksi online pada sebuah situs toko *online (e-commerce)*

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan situs purwarupa katalog pakaian dengan karakteristik *High-Fidelity* dengan menerapkan *Goal-Directed Design*.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

### 1) Perancangan Antarmuka

Metode perancangan antarmuka meliputi tahapan-tahapan yang digunakan dalam metode *Goal-Directed Design*, yakni :

- a. Membuat *Focus Group Discussion* atau Kelompok Fokus terdiri dari lima sampai delapan responden bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait pengalaman, tujuan dan kebutuhan pengguna saat berbelanja baju. Hasil dan analisis dari diskusi digunakan sebagai salah satu acuan dalam perancangan situs.
- b. Pembuatan Persona berdasarkan diskusi dengan para responden Kelompok Fokus dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih

baik mengenai pola berpikir, motivasi, kemampuan, serta tujuan dari responden.

- c. Mendefinisikan kebutuhan pokok dari rancangan antarmuka yang didasari atas kebutuhan para responden dengan menggunakan persona yang telah tercipta, kebutuhan dari situs pakaian online, dan kebutuhan bisnis situs. Pada tahap ini juga dirancang suatu skenario antara persona dengan sistem situs yang akan dirancang. Skenario untuk mengevaluasi kecocokan kebutuhan pengguna dengan sistem guna mendapatkan keselarasan.
- d. Menciptakan sebuah landasan dasar rancangan (*mock up*) dari situs yang akan dibangun guna mendapatkan visualisasi yang lebih stabil terhadap rancang antarmuka dan interaksi situs.
- e. Mengevaluasi hasil dasar rancangan situs dengan Kelompok Fokus untuk mendapatkan umpan balik.
- f. Setelah landasan dasar rancangan dari situs dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan Kelompok Fokus yang telah didefinisikan maka selanjutnya adalah pemberian detail desain atas landasan dasar rancangan, contohnya pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf. Jika landasan dasar rancangan dinilai belum mewakili kebutuhan dan keinginan responden yang ada maka ulangi langkah a - e.
- g. Penambahan fitur teknologi situs terhadap rancangan, misalnya penambahan validasi masukan teks, pesan validasi terhadap akun yang belum terdaftar, dan sebagainya.
- h. Setelah melakukan keenam tahapan tersebut dan mengimplementasikannya ke dalam rancang antarmuka situs, hal yang akan dilakukan adalah mengevaluasi apakah hasil yang telah diperoleh merupakan hasil yang terbaik dalam membantu pengguna bertransaksi atau melakukan pembelian pada toko online. Evaluasi dilakukan dengan

Kelompok Fokus dan membandingkan hasil desain dengan teori antarmuka yang ada. Jika hasil rancang antarmuka kurang memuaskan maka peneliti akan kembali melakukan langkah 4.

## 2) Implementasi

Setelah hasil rancangan antarmuka dipastikan final maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut ke dalam sebuah situs menggunakan bahasa pemrograman web PHP, CSS, dan Javascript.

## 3) Analisis dan Pengujian

Langkah analisis dan pengujian dilakukan setelah seluruh rancangan antarmuka berhasil diimplementasikan dan sistem situs telah berhasil dibuat. Pada tahap ini dilakukan dua proses yakni :

- a. Uji Kebergunaan sistem oleh Kelompok Fokus, pengujian dilakukan dengan meminta setiap responden mencoba menggunakan situs untuk mengerjakan suatu tugas. Setiap aktivitas yang dihasilkan oleh responden pada tahapan ini dicatat untuk mendapatkan gambaran kebergunaan situs. Jika mayoritas responden merasakan kebingungan dan frustrasi dalam menggunakan situs maka Penulis perlu mengevaluasi situs. Evaluasi dilakukan dengan kembali pada tahap *Implementasi*. Jika mayoritas pengguna merasakan kepuasan terhadap situs yang dibangun maka tahapan selanjutnya adalah Pengujian dengan *User Experience Questionnaire*.
- b. *User Experience Questionnaire*, pada tahapan ini analisis dan pengujian dilakukan menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* terhadap 30 responden. Responden diberikan pertanyaan tertutup dengan jumlah 26 pertanyaan tertutup mengenai aspek-aspek penilaian pengguna terhadap *User Experience* dari antar muka situs.

Setelah hasil kuesioner dikumpulkan, selanjutnya analisis dilakukan dengan menghitung bobot dari tiap jawaban pada tiap pertanyaan. Setiap jawaban dari pertanyaan memiliki bobot nilai minimal 1 dan maksimal 7. Setiap pertanyaan juga mencerminkan suatu karakteristik penilaian *User Experience*, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan). Selanjutnya, pencarian rata-rata tiap karakteristik penilaian dilakukan guna mendapatkan gambaran dari hasil *User Experience* rancang antarmuka situs yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan *benchmark User Experience* dari UEQ.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Bab 1 merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan. Bagian-bagian tersebut digunakan oleh penulis guna menjabarkan permasalahan yang diteliti, metode, perangkat, dan sistem yang direncanakan untuk menyelesaikan masalah.

Bab 2 merupakan Landasan Teori yang berisikan teori dan tinjauan pustaka yang mendukung dan mendasari penelitian. Konsep, rumus dan metode yang digunakan dalam penelitian dipaparkan pada bab ini. Landasan Teori merupakan uraian semua teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

Bab 3 digunakan oleh Penulis untuk menjelaskan rancangan dan perencanaan sistem yang dibuat guna menyelesaikan permasalahan pada penelitian. Rancangan antarmuka, bentuk dan jenis komponen serta tata kelola antar komponen dalam situs secara detail dibahas pada Bab Perancangan Sistem ini.

Bab 4 merupakan Implementasi dan Analisis Sistem. Bagian ini digunakan oleh penulis untuk menjelaskan sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada bagian ini, implementasi rancang antarmuka yang dihasilkan dengan metode *Goal-Directed Design* dibahas secara terpadu.

Bab 5 merupakan Kesimpulan dan Saran. Jawaban atas masalah yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya dijawab pada bagian ini. Selain itu, temuan-temuan lain yang didapati oleh Penulis selama proses penelitian disajikan juga pada bagian ini. Saran berisi kekurangan-kekurangan pada penelitian yang dapat disempurnakan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

©UKDW

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan dua hal, yaitu:

- 1) Metode *Goal-Directed Design* yang diimplementasikan mampu membantu mendapatkan tujuan dan kebutuhan pengguna dalam membangun situs katalog pakaian *online*, yaitu mendapatkan pakaian sesuai merek yang disukai dan mendapatkan informasi pakaian yang tersedia secara lengkap sehingga didapatkan pakaian dengan kualitas, harga, model yang terbaik.
- 2) Evaluasi situs katalog pakaian yang dilakukan UEQ secara keseluruhan memberikan hasil pengalaman pengguna yang baik ketika berinteraksi dengan situs. Walaupun aspek Kebaruan hanya memiliki nilai cukup yakni 0.70, situs katalog pakaian mampu meraih nilai yang baik pada aspek lainnya yakni Stimulasi 1.14, Ketepatan 1.60, Efisiensi 1.59, Kejelasan 1.95 dan Daya Tarik 1.73

#### **5.2 Saran**

Keterbatasan penelitian ini adalah pembangunan situs yang dilakukan dengan menganalisis aktifitas dasar pengguna ketika membeli pakaian. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menyertakan suatu sistem pakar dengan metode tertentu yang mampu memberikan rekomendasi pakaian kepada pengguna sehingga pengukuran pengalaman pengguna ketika berbelanja secara *online* dapat dinilai secara utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Beccari, M. N., & Oliveira, T. L. (2011). A Philosophical Approach about User Experience Methodology. Dalam A. Marcus, & A. Marcus (Penyunt.), *Design, User Experience and Usability Theory, Methods, Tools and Practice* (Lecture Notes in Computer Science ed., Vol. 6769, hal. 13-24). Heidelberg Dordrecht London New York: Springer.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3 The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: Wiley Publising, Inc.
- Nickerson, R. C. (2002). An E-Commerce System Model. *Americas Conference on Information Systems* (hal. 310-316). Dallas: AIS Electronic Library.
- Schade, A. (2014, Januari 26). *Ecommerce UX: 3 Design Trends to Follow and 3 to Avoid*. Dipetik Maret 14, 2016, dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/e-commerce-usability/>
- Schade, A. (2014, Juli 15). *Decision Making in the E-Commerce Shopping Cart: 4 Tips for Supporting Users*. Dipetik Maret 14, 2016, dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/shopping-cart/>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. Dalam A. Marcus, & A. Marcus (Penyunt.), *Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience* (Lecture Notes in Computer Science ed., Vol. 8517, hal. 383-392). Heidelberg Dordrecht London New York: Springer International Publishing.
- Wen, J. H., Chen, H.-G., & Hwang, H.-G. (2001, Januari 9). E-commerce Web site design: strategies and models. *Information Management & Computer Security*, 9, 5-12.