

**PERANCANGAN WEBSITE PROFILE DESA WISATA KEPURUN
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AGUNG PRATAMA

19.11.3278

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN WEBSITE PROFILE DESA WISATA KEPURUN
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AGUNG PRATAMA

19.11.3278

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE PROFILE DESA WISATA KEPURUN
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

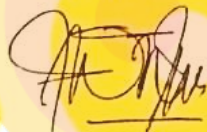
yang disusun dan diajukan oleh

AGUNG PRATAMA

19.11.3278

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 September 2022

Dosen Pembimbing



Wiwi Widayani, M.Kom.
NIK. 190302272

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE PROFILE DESA WISATA KEPURUN
MENGUNAKAN *METODE USER CENTERED DESIGN***

yang disusun dan diajukan oleh

AGUNG PRATAMA

19.11.3278

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom.
NIK. 190302011

Lukman, M.Kom.
NIK. 190302151

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **AGUNG PRATAMA**
NIM : **19.11.3278**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Website Profile Desa Wisata Kepurun Menggunakan Metode User Centered Design

Dosen Pembimbing : **Wiwi Widayani, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Agung Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Penulisan karya ilmiah (skripsi) saya persembahkan kepada pihak ataupun element yang, memberikan berbagai pengaruh di kehidupan saya terutama di masa - masa akhir jenjang pendidikan yang penuh perjuangan dan cobaan yang mendewasakan pribadi ini :

1. Teruntuk kedua orang tua beserta keluarga besar terkhusus Ibu susi dan Ibu Kilik berikut Bapak Sugeng dan Bapak Untung yang mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir (skripsi).
2. Adik - adik saya Bima Prasetya dan Afika Lutfi yang menjadikan motivasi untuk memberi contoh rasa tanggung jawab atas apa yang sudah saya mulai.
3. Dosen Pembimbing yang terhormat Ibu Wiwi Widayani, M.Kom
4. Teman - teman seperjuangan saya terutama IF-11 angkatan 2019 dimana kalian jadi salah satu hal yang menjadikan warna tersendiri di kehidupan perkuliahan saya dari awal semeseter sampai ke titik terakhir ini.
5. Universitas Amikom Yogyakarta
6. Kepada mantan kekasih yang menghiasi kehidupan saya selama di bangku perkuliahan hadirnya kalian bukan sebagai penghalang untuk saya ,justru karena kalian lah saya mendapat berbagai pelajaran hidup yang berharga sebagai laki laki, mahasiswa , anak pertama , muslim.
7. Dan semua rekan rekan yang sudah menjadi bagian sejarah perjalanan saya dari kecil hingga kini , saya belajar banyak hal dari kalian.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur terucap dari lisan peneliti kepada Allah Subbahawata'ala ,dimana atas kuasa Nya penyusunan naskah penelitian dengan judul “Perancangan Website Profile Desa Wisata Kepurun Menggunakan *Metode User Centered Design*” dapat berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik Terimakasih juga terucap kepada kedua orang tua yang menjadi alasan sekaligus motivasi terbaik bagi saya agar tetap semangat dan bangkit pada saat mengerjakan penelitian ini hingga akhir.

Pada moment yang langka ini peneliti sekaligus penulis ingin menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh element dan pihak-pihak yang memberikan dukungan moril dan motivasi kepada penulis agar bisa menyelesaikan karya ilmiah ini, secara terperinci ucapan terimakasih :

1. Terimakasih kepada Allah SWT bahwasannya karena Nya lah saya sebagai seorang mahluk bisa mendapati berbagai nikmat dan salah satu bentuk nikmat Nya peneliti ,bisa belajar tentang keilmuan beserta pengalaman tertinggi yang tidak terlupakan
2. Terimakasih kepada baginda Nabi Muhammad karena beliau lah saya termotivasi untuk menjadi seorang muslim yang cerdas, berkarakter pantang menyerah dalam menjalani kehidupan peneliti utamanya menempuh pendidikan.
3. Kepada kedua orang tua penulis sudah hadir menemani sebagai support sistem yang di karuniakan oleh Allah Subhanahuawata'ala kepada penulis, pada salah satu masa masa terberat kehidupan utamanya di bangku perkuliahan .
4. Ibu Wiwi Widayani, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang banyak memotivasi penulis, sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu siap untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Bapak Ibu Dosen Penguji yang telah banyak memberi saran dan masukan agar lebih berkembang di kemudian hari.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah melimpahkan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar di Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Kepada pihak instansi UMKM D'wasiq yang sudah bersedia untuk menjadi objek penelitian pada penyusunan skripsi ini.
8. Saudara dan kerabat penulis : Bima Prasetya ,Afika Lutfi sebagai adik dari penulis, Amirudhin ,Juliana Indrirosa sebagai sepupu beserta seluruh keluarga besar , yang telah mendoakan dan memberi kan semangat ,motivasi dan saran atas segala perjuangan peneliti terutama pada saat mengerjakan karya ilmiah ini hingga selesai.
9. Teman-teman seperjuangan kelas 19-IF1: Alan Sickam, Muhhamad Faisal Sallim , Andriani Andari, Ibnu Herlambang W, Angga Pratama Putra,Anbiya Dhimas Zanety dan beberapa orang yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
10. Seluruh rekan , keluarga dan semua nya yang tidak dapat saya sebutkan detail yang memberikan motivasi, semangat, saran masukan kepada penulis.

Akhir kata saya sebagai penulis sekaligus peneliti menyadari bahwasanya dalam pembuatan dan penyusunan karya ilmiah (skripsi) , masihlah banyak kekurangan serta banyak sekali perbaikan .Pesan saya sebagai penulis agar di kemudian hari ada pihak terutama adik tingkat saya yang menyempurnakan dan memperbaiki penelitian dari saya ini

Yogyakarta, (29 Januari 2023)

Penulis

DAFTAR ISI

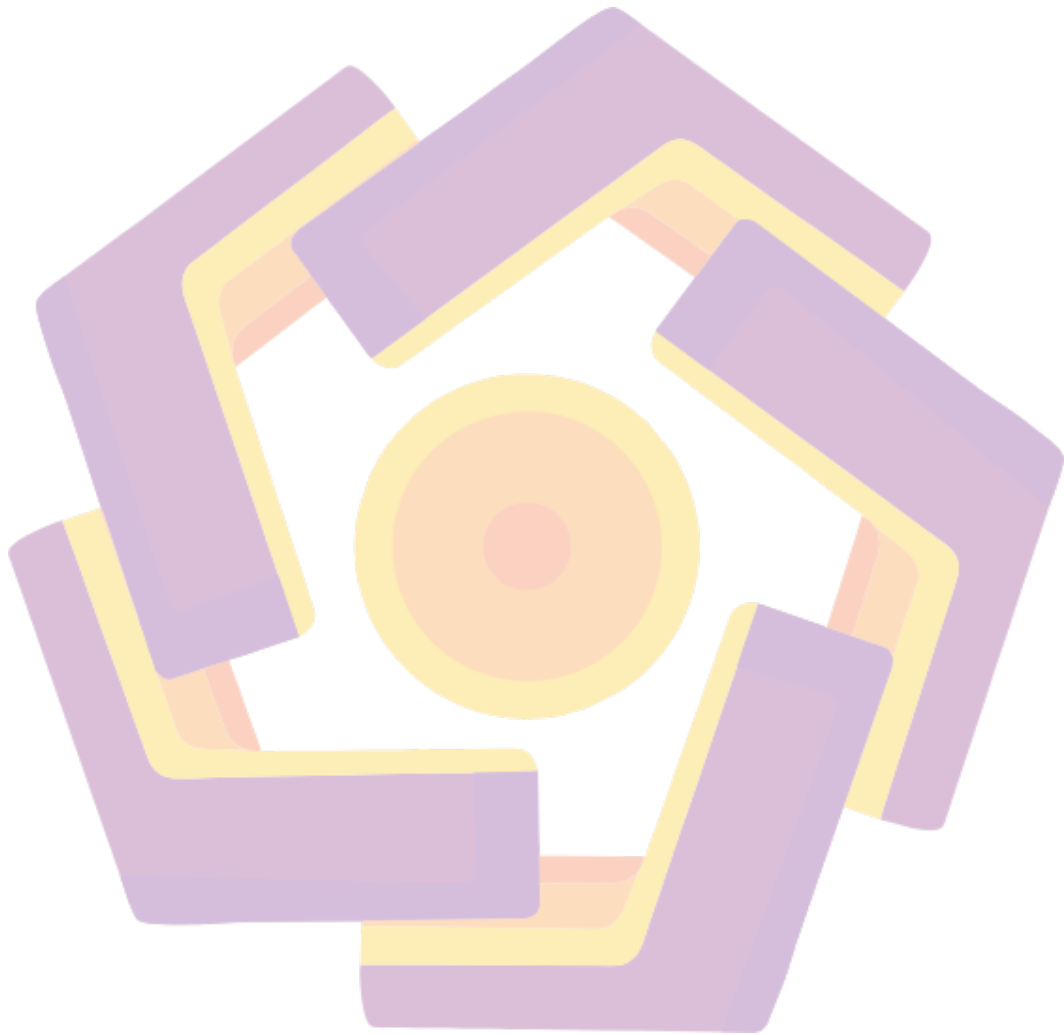
(gunakan tools table of content pada menu references di Word)

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1 Interaksi Manusia Dan Komputer	12
1. <i>User Interface</i>	12
2. <i>User Experience</i>	13
2.2.2 Elemen Dalam Desain.....	15
2.2.3 Website	17
1. Desain Website	17
2. Tipe Website	17
a. <i>Website Statis</i>	18

b.	<i>Website Dinamis</i>	19
3.	Elemen Dan Komponen Website.....	20
4.	<i>Reponsive Web Design</i>	22
5.	<i>E-Commerce</i>	22
2.2.4	Pengumpulan Data Penelitian.....	23
3.	Analisis Masalah.....	25
4.	Studi Pustaka.....	26
5.	Dokumentasi	26
4.	Observasi.....	26
2.2.5	<i>Company Profile</i>	26
1.	Wisata Kuliner	27
2.2.6	<i>Metode User Centered Design (UCD)</i>	27
1.	<i>Understand And Specify The Context Of Use</i>	30
a.	Wawancara (<i>User Interview</i>).....	30
b.	Semi Terstruktur	30
c.	<i>User Persona</i>	30
2.	<i>Specify The User Requirements</i>	31
a)	Analisis	31
b)	<i>User Flow</i>	32
3.	<i>Product Design Sollutions To Meet User Requirements</i>	32
a)	<i>Metode Prototype</i>	33
b)	<i>Wireframe</i>	33
c)	<i>Figma</i>	34
d)	<i>Xampp</i>	34
e)	<i>Visual Studio Text Editor</i>	34

f) <i>Front End Website</i>	35
4. <i>Evaluate the design against requirement</i>	35
1) Penentuan Responden Pengujian	35
2) <i>Non Random Sampeling</i>	35
3) <i>Quota Sampeling</i>	36
4) <i>Metode User Experience Quissioner (UEQ)</i>	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Objek Penelitian	39
3.2 Alur Penelitian	40
3.2.1 Pengumpulan Data (Observasi)	40
3.2.2 Identifikasi Masalah	40
1. <i>Memaparkan masalah dari objek penelitian</i>	41
2. <i>Memaparkan harapan dan kebutuhan dari objek penelitian</i>	41
3.2.3 <i>Studi Literatur</i>	41
a) Melakukan Searching Dari Google Scholar	41
b) Mencari Data Skripsi	41
3.2.4 <i>Metode User Centered Design (UCD)</i>	41
1. <i>Understand and specify the contex of use</i>	41
2. <i>Specify the user requirements</i>	42
3. <i>Product design sollutions to meet user requirements</i>	43
4. <i>Evaluate design</i>	44
3.2.5 Saran Dan Masukan	45
3.2.6 Kesimpulan	45
3.3 Alat dan Bahan	45
3.3.1 Data Penelitian	45
a) Metode Wawancara langsung	46
b) <i>Metode Kuissioner</i>	46

3.3.2	Alat/Instrumen	46
1)	Kebutuhan <i>Hardware</i>	46
2)	Kebutuhan <i>Software</i>	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Pengumpulan Data	49
4.1.1	Wawancara Langsung	49
4.1.2	Observasi	52
4.2	Identifikasi Masalah	54
4.3	Implementasi Metode UCD (Penerapan - Metode)	55
4.3.1	Memahami konteks (<i>Understand</i>)	56
1.	Tahapan Menentukan Partisipan	56
2.	Tahapan Proses Wawancara (user interview)	58
3.	Tahapan Penyusunan User Persona	62
4.3.2	Spesifikasi kebutuhan pengguna (Specify)	65
1.	Solusi Permasalahan dan Kebutuhan (<i>Pain poin & Needs</i>)	65
2.	<i>User Flow</i>	69
3.	<i>Wireframe</i>	71
4.3.3	Perancangan Product (Product Design)	79
1.	Product Design Pertama (Mokeup - Prototype)	79
2.	Product Design Kedua (Front End Web)	88
4.3.4	Evaluasi dan pengujian	106
1.	Iterasi Pengujian Dan Evaluasi Pertama	109
2.	Iterasi Pengujian Dan Evaluasi Kedua	116
4.4	Pembahasan	122
BAB V PENUTUP		131
5.1	Kesimpulan	131
5.2	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA		132



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matrix Perbandingan Penelitian	10
Tabel 4.1. Responden Wawancara	69
Tabel 4.2. Wawancara	70
Tabel 4.3. Hasil Pengamatan Lapangan	71
Tabel 4.4. Kesimpulan Identifikasi	72
Tabel 4.5. (Aktor) Identifikasi Aktor/User	73
Tabel 4.6. Kriteria Calon Pengguna (User)	78
Tabel 4.7. Responden Wawancara	79
Tabel 4.8. Daftar Pertanyaan Wawancara	80
Tabel 4.9. Solusi Pain Point Kebutuhan	88
Tabel 5.0. Input Data Respond Kuisisioner	130
Tabel 5.1. Transformasi Data	131
Tabel 5.2. Hasil Varian, dan Simpangan Baku Item	132
Tabel 5.3. Enam Skala	133
Tabel 5.4. Kualitas <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic</i>	134
Tabel 5.5. <i>Benchmark</i> Evaluasi <i>Prototype Mokeup Website D'wasiq</i>	135
Tabel 5.6. Input Data Respond Kuisisioner Ke 2	137
Tabel 5.7. Transformasi Data Ke 2	138
Tabel 5.8. Hasil Varian, dan Simpangan Baku Item Ke 2	138
Tabel 5.9. Enam Skala	139
Tabel 6.0. Kualitas <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic</i>	140
Tabel 6.1. <i>Benchmark</i> Evaluasi <i>Prototype Mokeup Website D'wasiq</i>	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan dalam implementasi Metode UCD	49
Gambar 3.1. Alur Penelitian	60
Gambar 4.1. <i>User Persona 1</i>	84
Gambar 4.2. <i>User Persona 2</i>	85
Gambar 4.3. <i>User Persona 3</i>	85
Gambar 4.4. <i>User Persona 4</i>	86
Gambar 4.5. <i>User Persona 5</i>	86
Gambar 4.6. <i>Business Model Canvas</i>	89
Gambar 4.7. <i>User Flow</i>	91
Gambar 4.8. <i>Wireframe web</i> beranda utama 1	93
Gambar 4.9. <i>Wireframe web</i> beranda utama 2	96
Gambar 5.0. <i>Wareframe web</i> beranda paket senam minggu pagi	97
Gambar 5.1. <i>Wareframe web</i> beranda paket pasar tiban	98
Gambar 5.2. <i>Wareframe web</i> beranda paket akustik malam	99
Gambar 5.3. <i>Wareframe web</i> beranda paket sewa tempat	101
Gambar 5.3. <i>Screenshoot</i> rancangan <i>moke-up web</i> D'wasiq	100
Gambar 5.4. <i>Index</i> halaman utama website	101
Gambar 5.5. <i>Index</i> halaman utama website	101
Gambar 5.6. <i>Interface</i> Menu Paket	103
Gambar 5.7. <i>Interface</i> Menu Paket	103
Gambar 5.8. <i>Interface</i> Menu Paket dan Tentang D'wasiq	105
Gambar 5.9. <i>Interface</i> Menu Paket dan Tentang D'wasiq	106
Gambar 6.0. <i>Interface</i> <i>Direct</i> <i>Whatsaap</i>	107
Gambar 6.1 <i>Screenshoot</i> pembuatan code program html website D'wasiq	108
Gambar 6.2 <i>Screenshoot</i> <i>Adobe Color Wheel</i> website D'wasiq	108
Gambar 6.3 <i>Screenshoot</i> <i>Bootstrap 5.0</i>	109
Gambar 6.4 <i>Index Home (Beranda Web Profile Utama) Top View</i>	110

Gambar 6.5	Index Home (Beranda Web Profile Utama) <i>View Middle 2</i>	112
Gambar 6.6	Index Home (Beranda Web Profile Utama) <i>View Middle 3</i>	112
Gambar 6.7	Index Home (Beranda Web Profile Utama) <i>View Bottom</i>	113
Gambar 6.8	Index (Tentang) <i>Top View</i>	114
Gambar 6.9	Index (Tentang) <i>View Middle</i>	115
Gambar 7.0	Index (Tentang) <i>View Middle 2</i>	116
Gambar 7.1	Index (Pilihan Menu) <i>Top View</i>	117
Gambar 7.2	Index (Pilihan Menu) <i>View Middle</i>	119
Gambar 7.3	Index (Pilihan Menu) <i>View Middle 2</i>	120
Gambar 7.4	Index (Pilihan Menu) <i>View Bottom</i>	122
Gambar 7.5	Index (<i>Whatsaap</i>)	124
Gambar 7.6	Index (Transaksi – Transfer)	125
Gambar 7.7	Index (Transaksi – Transfer)	125
Gambar 7.8	Diagram nilai rata rata enam skala	133
Gambar 7.9	Diagram Kualitas <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic</i>	134
Gambar 8.0	Diagram Batang <i>Prototype Mokeup Website D'wasiq</i>	135
Gambar 8.1	Diagram nilai rata rata enam skala	139
Gambar 8.2	Diagram Kualitas <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic</i>	140
Gambar 8.3	Diagram Batang <i>Prototype Mokeup Website D'wasiq</i>	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tahapan Dokumentasi Lokasi UMKM	74
Lampiran 2. Tahapan dokumentasi Event di UMKM D'wasiq	74
Lampiran 3. Broadcast kepada responden penelitian	138
Lampiran 4. Dokumentasi wawancara respondent	83
Lampiran 5. Link Gdrive Record wawancara	138
Lampiran 6. Link Wireframe D'wasiq	139
Lampiran 7. Link Prototype D'wasiq	139
Lampiran 8. Link Website D'wasiq	139
Lampiran 9. Daftar Calon Responden Observasi	190
Lampiran 10. Link Data Respons	140
Lampiran 11. Tabel Calon Responden Kuisoiner Pengujian	141
Lampiran 12. Daftar Input Responden Pengujian Pertama	142
Lampiran 13. Screenshot data respondent quisioner 1	143
Lampiran 14. Daftar Input Responden Pengujian Pertama	146
Lampiran 15. Screenshot data respondent quisioner 2	147

INTISARI

Industri ekonomi *creative* menjadi salah satu indikasi suatu wilayah ataupun kawasan itu dinilai sudah maju atau belum, dimana salah satu sektor ekonomi *creative* adalah bidang pariwisata. Di Indonesia sendiri salah satunya adalah wisata air dan kulinernya, salah satu kawasan di Indonesia yang menyediakan hal tersebut ialah Dewasiq “Desa Wisata Quliner Kepurun”, yang berada di daerah Jawa Tengah. Tempat ini masih di tahap awal pembukaan jadi memerlukan berbagai unsur dan infrastruktur pendukung agar bisa dikenal, masyarakat umum.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan rancangan desain antarmuka pada website Dewasiq itu sendiri dimana, final produknya ini berbasis front end web yang bisa di akses. Dalam perancangan antarmuka awal banyak melibatkan aplikasi *Adobe Figma* dan untuk eksekusi rancangan code programnya melibatkan *Sublime Text*. Fokus utama penelitian ini adalah aspek *user interface* dan *user experience*. Metode yang di implementasikan adalah metode *User Centered Design (UCD)*. *UCD* sendiri memiliki 5 step mulai dari *Plan the User Centered Design* sampai *Evaluate Designs Against User Requirements*.

Langkah berikutnya website ini, akan di lakukan sebuah pengujian yang mana tujuan dari pengujian ini untuk, memberikan solusi penyajian yang tepat di aspek *User Interface* dan memberikan tingkatan *User Experiences* terbaik, dalam sebuah rancangan website desa wisata. Hasil akhir dari penelitian ini adalah website profile desa berbasis *front end* yang sudah di ujikan kepada pihak perusahaan atau tempat penelitan itu sendiri dan masyarakat yang berdomisili di sana.

Kata kunci: *User Experience, Company Profile, Front End Web.*

ABSTRACT

A creative economic industry is one indication that a region or the region has developed or not, where one sector of the creative economy is a field of tourism. In Indonesia alone, one of the areas providing such benefits is the god "quliner kepurun tourist village," located in central Java. This place is in its early stages of exposure so it needs a wide range of elements and supporting infrastructure to be known, the general public.

This research has aimed at producing an interface design on the dewasiq website itself where, in the final, the product is based on a web-end front that can be accessed. Much of the original interface involved an adobe figma application and for the execution of the program's design code involved the authentic text. The main focus of this research is the aspect of the user interface and the user experience. The implement method is the user centered design (ucd). Ucd itself has five steps ranging from the user's plan centered design to exploration against user requirements.

The next step of the website will be a test which the purpose of this test is to provide appropriate presentation solutions in the user interface aspect and provide the best user user levels, in a custom-village website designed. The end result of this research is a front end village profile website which was tested with the company or the research facility itself and the people living there.

Keywords: *User Experience, Company Profile, Front End*