

Perancangan UI/UX Website Komunitas Teman Bermain Anak dengan Metode Goal-Directed Design

UI/UX Design of a Children's Playmate Community Website using the Goal-Directed Design Method

¹Amatya Keiko Paramasatya*, ²Christ Rudianto

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

^{1,2}Jl. Dr. O. Notohamidjojo No. 1 –10, Blotongan, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: 682021008@student.uksw.edu, chris.rudianto@uksw.edu

(received: 15 April 2025, revised: 27 April 2025, accepted: 28 April 2025)

Abstrak

Komunitas TEBAK (Teman Bermain Anak) adalah komunitas sosial yang berfokus pada edukasi anak melalui permainan mendidik. Namun, komunitas ini belum memiliki platform informasi yang terpusat yang memudahkan anggota dan masyarakat dalam mengakses informasi terkait kegiatan, program, dan perkembangan komunitas. Minimnya media informasi ini menghambat penyebaran informasi serta partisipasi yang lebih luas dari masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka *website* yang dapat membantu komunitas Tebak dalam menyebarkan informasi dan mendukung aktivitas mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Goal-Directed Design* (GDD), salah satu pendekatan dalam *Human-Computer Interaction* (HCI) yang berfokus pada kebutuhan dan tujuan pengguna. Proses perancangan meliputi *research*, *modeling*, *requirements*, *refinement*, dan *support*. Pada tahap *support*, dilakukan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi aspek kegunaan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain yang dibuat memperoleh skor 89.65 dari anggota komunitas dan 88.55 dari stakeholder eksternal. Skor ini masuk dalam kategori “Acceptable”, dengan Grade “A”, serta mendapatkan *Adjective Ratings* “Excellent”.

Kata kunci: *user interface*, *user experience*, *goal-directed design*, *system usability scale*, *website*

Abstract

The TEBAK (Teman Bermain Anak) Community is a social organization focused on children's education through educational games. However, it currently lacks a centralized information platform that allows members and the public to easily access information about activities, programs, and community developments. The absence of an effective information medium hinders both the dissemination of information and broader community participation. This study aims to design a website interface that supports TEBAK's efforts in information sharing and community engagement. The design process adopts the Goal-Directed Design (GDD) method, an approach in Human-Computer Interaction (HCI) that emphasizes user needs and goals. The design stages include research, modeling, requirements, refinement, and support. In the support phase, the System Usability Scale (SUS) was used to evaluate usability and user satisfaction. The testing results showed that the design received a score of 89.65 from community members and 88.55 from external stakeholders. These scores fall into the “Acceptable” category, with a Grade of “A” and an Adjective Rating of “Excellent.”

Keywords: *user interface*, *user experience*, *goal-directed design*, *system usability scale*, *website*

1 Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan produktivitas di berbagai bidang [1]. Salah satu teknologi yang paling berperan dalam penyebaran informasi adalah internet [2]. Seiring dengan perkembangan teknologi, jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami lonjakan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir [3].

Teknologi memegang peranan yang sangat penting untuk penyebaran informasi secara cepat [4], [5]. Dalam era digital saat ini, media informasi menjadi salah satu sarana utama yang memanfaatkan teknologi untuk menyebarkan informasi dengan cepat kepada publik. Media informasi sendiri merupakan alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada publik. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang atau sekitar 79,5% dari total populasi. Hal ini menunjukkan potensi yang besar untuk bisa menjangkau masyarakat luas melalui platform digital [5]. Salah satu bentuk platform digital yang populer saat ini adalah *website*. *Website* merupakan sebuah platform digital yang saling terhubung dan menampilkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan animasi. Fungsinya yaitu untuk menyampaikan informasi kepada pengguna secara online [6].

Komunitas Tebak (Teman Bermain Anak) merupakan komunitas sosial yang berfokus pada anak-anak, dengan tujuan utamanya yaitu belajar, diimbangi dengan permainan yang mendidik dan mengedukasi anak-anak. Komunitas Tebak lahir dari keluarga kurang mampu yang memiliki keterbatasan akses terhadap Pendidikan. Komunitas ini bergerak di bidang sosial untuk memberikan kesempatan bagi anak – anak tersebut agar mendapatkan pendidikan yang setara. Namun, hingga saat ini, komunitas Tebak belum memiliki platform media informasi yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Ketiadaan platform media informasi ini menyebabkan kesulitan dalam menyebarkan kegiatan Tebak, memperkenalkan visi dan misi komunitas, serta menjangkau lebih banyak orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas. Selain itu, hal ini juga menyulitkan dalam penyebaran artikel edukasi yang bertujuan untuk memberikan wawasan kepada anak - anak dan orang tua.

Didasari dengan masalah tersebut, komunitas Tebak mengharapkan adanya aplikasi *website* yang dapat menjadi pusat informasi dan edukasi bagi masyarakat luas. Sebelum aplikasi *website* digunakan, perlu dibuat perancangan aplikasi *website* pada bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dengan mengetahui dan menyesuaikan kebutuhan pengguna. *Website* ini diharapkan memiliki desain *user interface* yang mudah dipahami dan menarik bagi berbagai kalangan, baik untuk anak – anak maupun orang tua. Dalam merancang desain *user interface* aplikasi *website* untuk anak – anak harus memiliki elemen visual yang sesuai agar anak – anak tertarik untuk membaca dan memiliki desain *user interface* yang interaktif serta navigasi yang mudah dipahami bagi anak – anak [7]. *User interface* adalah komponen yang sangat penting yang menghubungkan pengguna dengan sistem dalam aplikasi, situs *website*, dan perangkat lunak. Desain *user interface* yang buruk, dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman, yang berdampak negatif pada produktivitas dan pengalaman pengguna saat menggunakan situs atau aplikasi [8] [9].

Dalam proses membuat desain aplikasi *website* yang sesuai dengan keinginan user, penelitian kali ini akan menggunakan salah satu metode dari *Human Computer Interaction (HCI)*, yaitu metode *Goal-Directed Design (GDD)*. Pendekatan ini menekankan kepentingan pengguna dalam memanfaatkan sistem berdasarkan tujuan dan kebutuhan mereka [10]. Selanjutnya, dilakukan pengujian rancangan desain *user interface* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi aspek usability serta memahami tingkat kepuasan pengguna [11]. Penelitian serupa dilakukan oleh Prastiawan dkk [12], yang menggunakan metode *Goal-Directed Design (GDD)* dalam *redesign user interface* aplikasi Teman Bus. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Goal-Directed Design (GDD)* efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna dalam menggunakan layanan transportasi Teman Bus. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain aplikasi *website* yang mampu mengatasi masalah dalam komunitas Tebak dan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

2 Tinjauan Literatur

Penelitian yang dilakukan oleh Kanaya dkk [13] membahas pengembangan *user experience* pada *website e-marketing* Coklat Cantique dengan menerapkan metode *Goal-Directed Design*. Metode ini mencakup enam tahap yaitu *research*, *modelling*, *requirements definition*, *refinement*, dan *development support*, yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX) serta memperkuat citra merek. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan menunjukkan penilaian “*Excellent*” dengan nilai rata-rata terendah 1,68

pada aspek *novelty*. Selain itu, evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor 81, yang termasuk dalam kategori “*Excellent*” dan “*Acceptable*”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fatimah Kaltsum dkk [14], dikatakan bahwa menggunakan metode teknik pengambilan kuesioner dengan metode *System Usability Scale* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengukur kepuasan dengan cara yang cepat dan dapat diandalkan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rokhmawati dan Arifa [11] dan penelitian yang dilakukan Fadillah [15] bahwa dikatakan juga dengan menggunakan metode SUS adalah metode paling efektif untuk mendapatkan data yang valid dan menghasilkan hasil yang jelas dan cukup akurat.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan Kulsum dkk [16] yang menghasilkan suatu platform berbasis *website* Help Meong yang menjembatani adopter dan shelter, menggunakan metode dalam perancangan desain antarmuka yaitu *Goal-Directed Design*, serta dilakukan pengujian dan evaluasi menggunakan *Usability Tools Maze* dan *System Usability Scale* (SUS), tetapi di dalam jurnal tersebut tidak dijelaskan penelitian terdahulu dan kurangnya penjelasan yang mendalam mengenai metodologi yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis data.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, metode *Goal-Directed Design* dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) terbukti efektif dalam merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini tidak hanya menerapkan metode yang sama, tetapi juga memperkuat analisis kebutuhan melalui *problem needs* yang lebih terstruktur dan dijelaskan secara rinci, sehingga menghasilkan desain *website* komunitas Tebak yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna.

2.1 User Interface (UI)

User interface merupakan ilmu yang mempelajari mengenai tata letak desain grafis pada tampilan sebuah aplikasi ataupun *website*. *User interface* ini akan lebih berfokus di keindahan tampilan sebuah aplikasi ataupun *website*. *User Interface* juga merupakan cara yang dipergunakan untuk melakukan sebuah interaksi manusia dengan sistem. UI juga dikatakan sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI) yang mencakup seluruh interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer [17].

2.2 User Experience (UX)

User Experience yaitu pengalaman yang dirasakan seseorang saat menggunakan suatu sistem, produk, atau layanan. Sebuah sistem tidak bisa dikatakan sukses hanya karena berfungsi dan dapat digunakan, tetapi juga harus mampu memberikan pengalaman yang nyaman bagi penggunaannya [18].

2.3 Website

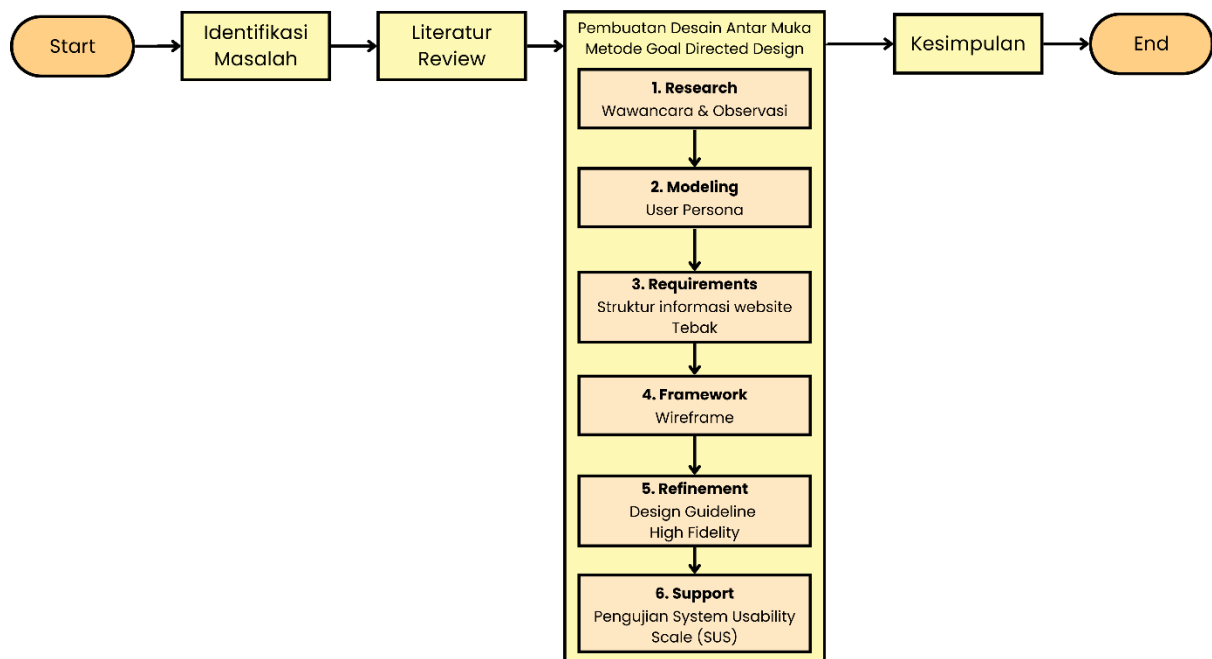
Website merupakan sekumpulan data digital seperti, gambar, teks, animasi, video, dan suara yang bisa diakses melalui internet. Halaman – halaman tersebut dibuat menggunakan bahasa pemrograman standar HTML dan diterjemahkan oleh *web browser* untuk ditampilkan sebagai informasi kepada pengguna [19].

2.4 Goal-Directed Design

Goal-Directed Design (GDD) adalah suatu metode yang digunakan untuk merancang sebuah situs *website* berdasarkan kebutuhan pengguna [20]. Metode ini memastikan bahwa solusi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna yang ingin dicapai [8]. *Goal-Directed Design* (GDD) mempunyai enam proses, yaitu *research*, *modeling*, *requirements definition*, *framework*, *refinement*, dan *support* [10].

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Penelitian ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) dengan pendekatan *mixed methods*, yaitu metode yang mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif [21]. Pendekatan kualitatif diterapkan melalui observasi dan wawancara, sementara pendekatan kuantitatif menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Penelitian dilakukan melalui langkah-langkah terstruktur yang diilustrasikan dalam diagram sebagai panduan yang sistemik dalam Gambar 1



Gambar 1. Metode penelitian

3.1 Identifikasi Masalah

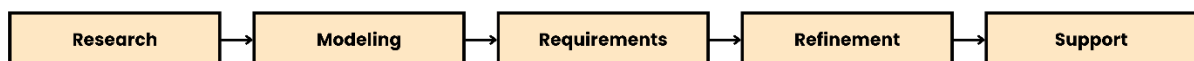
Tahapan awal yaitu menganalisis dan mengidentifikasi masalah apa saja yang dialami oleh komunitas Tebak. Dengan adanya observasi dan wawancara akan memperoleh data kualitatif yang dibutuhkan untuk pembuatan rancangan desain *user interface* dan melihat kendala yang dialami serta kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan komunitas Tebak.

3.2 Literatur Review

Tahapan selanjutnya yaitu adanya *literatur review*, yang didapatkan dari berbagai artikel dan jurnal karya ilmiah sebagai landasan penulis untuk membuat desain *user interface website* komunitas Tebak.

3.3 Pembuatan Desain Antar Muka

Tahapan pembuatan desain antar muka akan menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD), yang dapat dilihat pada gambar 2 untuk menunjukkan langkah-langkah dalam metode *Goal-Directed Design*.



Gambar 2. Metode *goal-directed design*

3.3.1 Research

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data kualitatif penelitian dengan cara wawancara dan observasi secara langsung dengan pemangku kepentingan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi masalah apa saja yang terjadi dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna [18].

3.3.2 Modeling

Tahapan ini membuat *user persona* pengguna, yang akan dilakukan untuk proses *modeling*. *User Persona* merujuk kepada karakter yang digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan sistem, untuk mengetahui target pengguna yang sebenarnya [8]. *Persona* ini mencakup berbagai variabel, termasuk usia, pekerjaan, masalah yang mereka alami, tujuan, dan kebutuhan yang mereka miliki [18].

3.3.3 Requirement Definition

Tahap ini akan menyusun kebutuhan dari setiap *persona*. Tahapan ini menghasilkan pendefinisian kebutuhan pengguna dalam perancangan desain yang diperlukan. Dalam menyusun kebutuhan *user persona* akan disusun desain struktur informasi dan *user flow* [22].

3.3.4 Framework

Pada fase ini adalah tahap dari *research*, *modelling*, dan *requirement* yang akan diolah dan diwujudkan menjadi rancangan antarmuka pengguna yang memiliki tahapan yang jelas serta interaksi yang efektif. Hasil dari tahapan ini yaitu *wireframe website* komunitas Tebak yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem atau aplikasi [22].

3.3.5 Refinement

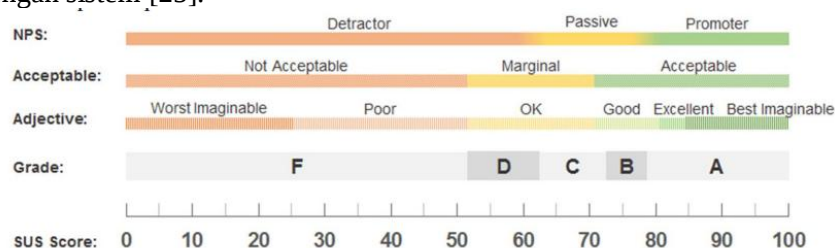
Tahap ini merupakan proses pembangunan desain *user interface* untuk *website* komunitas Tebak. Setelah *wireframe* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah tahap penyempurnaan *user interface*, di mana *wireframe* tersebut diubah menjadi *mockup* dengan tingkat ke samaaan tertinggi terhadap sistem yang sedang dirancang, atau dikenal sebagai *high-fidelity mockup* [22]. Pada tahap ini, elemen visual seperti tipografi, warna, gambar, logo dan tombol disusun secara konsisten mengikuti *design guideline* agar menghasilkan tampilan yang selaras dan mendukung pengalaman pengguna yang optimal [10].

3.3.6 Support

Tahap ini akan dilakukan pengujian desain *user interface* dengan memanfaatkan metode (SUS) sebagai pedoman untuk mengukur tingkat kesuksesan kepuasan dan kebutuhan *System Usability Scale* dari pengguna. *System Usability Scale* (SUS) mempunyai kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima opsi jawaban yaitu “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Netral”, “Setuju” dan “Sangat Setuju” [23]. Pengujian ini akan disebarkan kepada anggota Komunitas Tebak dan user yang akan menggunakan *website* Tebak. Dalam perhitungan dengan metode SUS memiliki aturan yang harus dipatuhi saat menghitung skor pada kuesioner [24]:

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor pengguna dikurangi 1.
2. Pada pertanyaan dengan nomor genap, skor pengguna dikurangi 5.
3. Perhitungan akhir, dilakukan perhitungan total skor SUS dengan menjumlahkan skor dari pertanyaan P1 hingga P10. Setelah jumlah skor dihitung, hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir.
4. Skor keseluruhan SUS dapat dihitung dengan menentukan rata-rata dari nilai yang diberikan responden. Secara sistematis, perhitungannya dapat dinyatakan dengan:
Nilai SUS = $\Sigma\chi / n$. Dimana $\Sigma\chi$ merupakan total skor SUS, dan n mewakili jumlah responden.

Hasil dari *System Usability Scale* memiliki beberapa indikator, diantaranya adalah *acceptable rating*, *adjective rating*, dan *grade scale*, yang dapat dilihat pada Gambar 3 *Acceptable rating* mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang diuji. *Grade scale* memberikan penilaian secara umum. Sementara itu, *adjective rating* menggambarkan pengalaman pengguna dalam saat berinteraksi dengan sistem [25].



Gambar 3. Menginterpretasikan skor SUS [11]

4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Pada proses pembuatan rancangan desain User Interface pada penelitian ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD). Metode *Goal Directed Design* (GDD) menggunakan 6 tahapan,

yaitu diantaranya adalah *research*, *modelling*, *requirement*, *framework definition*, *refinement*, dan *development support* [10].

4.1 Research

Penelitian ini merupakan tahap pertama dari enam tahap dalam metode *Goal-Directed Design*, yaitu tahap *research*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan data dari komunitas Tebak yang akan dianalisis dan dijadikan dasar untuk pembuatan *user persona* pada tahap *modeling*. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan anggota komunitas dan *stakeholder* eksternal *website* komunitas Tebak, serta melakukan observasi langsung terhadap kegiatan yang dilakukan komunitas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan beberapa hal berikut:

4.1.1 Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa komunitas Tebak tidak memiliki sarana yang memadai untuk memperkenalkan kegiatan Tebak kepada masyarakat serta menjangkau lebih banyak relawan yang ingin bergabung. Saat mencari informasi tentang Tebak di internet atau media sosial, tidak ditemukan informasi atau dokumentasi yang memberikan gambaran mengenai komunitas Tebak. Jumlah pengajar yang tergabung dalam komunitas sudah mencukupi, namun kemitraan dengan organisasi atau lembaga masih terbatas. Donasi dan dukungan yang ada saat ini masih berasal dari perorangan, tanpa adanya kerja sama resmi dengan institusi atau mitra yang memberikan dukungan dalam bentuk program atau bantuan lainnya.

4.1.2 Hasil Wawancara Founder Komunitas Tebak

Hasil dari wawancara dengan Founder Komunitas Tebak yaitu, saat ini komunitas Tebak belum memiliki platform yang memadai untuk media menyebarkan informasi secara luas. Keterbatasan ini menyulitkan komunitas dalam menyampaikan informasi terkait kegiatan dan *project* yang sedang berjalan. Oleh karena itu, *founder* komunitas Tebak berharap *website* komunitas Tebak dapat menjadi media informasi yang tidak hanya berfungsi untuk sebagai pusat informasi komunitas, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan kegiatan atau *project* yang sedang berlangsung, serta menyediakan konten edukatif seputar dunia anak-anak dan *parenting*. Selain itu, *website* ini juga diharapkan menjadi wadah bagi anggota komunitas untuk berbagi pengalaman selama berpartisipasi di komunitas Tebak. Disamping sebagai pusat informasi, *website* ini juga akan menyediakan fitur untuk memudahkan pendaftaran *volunteer*, donatur, dan mitra yang ingin bekerja sama dengan komunitas Tebak. Aspek lain yang dianggap penting oleh *founder* adalah transparansi informasi, seperti menyediakan laporan kegiatan dan laporan keuangan secara rutin, guna meningkatkan kepercayaan masyarakat.

4.1.3 Hasil Wawancara Stakeholder

Berdasarkan wawancara dengan seorang *stakeholder* yang berpotensi membaca artikel, berdonasi, mendaftar sebagai *volunteer*, dan tertarik dengan komunitas Tebak, ditemukan bahwa ia mengalami kesulitan dalam mencari informasi terkait komunitas Tebak. Ia mengharapkan adanya *platform* yang memudahkan akses informasi mengenai kegiatan, peluang kontribusi, serta menjalin kerja sama. Selain itu, mereka juga menginginkan fitur yang mempermudah proses donasi, pendaftaran *volunteer*, serta tampilan *website* yang ramah bagi semua kalangan, mulai dari anak – anak hingga orang tua. Oleh karena itu, ia berharap *website* komunitas Tebak dapat dirancang sebagai pusat informasi yang dapat diakses secara online serta membuka peluang kolaborasi dengan mitra, perusahaan, komunitas, dan lembaga sosial.

4.2 Modelling

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap *research*, akan diperoleh *user persona* yang akan menggunakan *website* komunitas Tebak. *User Persona* merujuk kepada karakter yang digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan sistem, untuk mengetahui target pengguna yang sebenarnya [9]. *User persona* ini dibuat berdasarkan hasil data wawancara dengan *founder* komunitas Tebak dan *stakeholder* yang berpotensi menggunakan *website*. Dalam Gambar 4 dan Gambar 5 terdapat gambaran *persona founder* komunitas Tebak dan *stakeholder* yang akan menggunakan *website* Tebak:



Ardi Utama

Umur : 30
Gender : Pria
Lokasi : Salatiga

ABOUT

Ardi Utama adalah founder Komunitas Tebak (Teman Bermain Anak) yang memiliki latar belakang di bidang psikologi dan ketertarikan khusus terhadap dunia anak-anak. Ia memiliki visi menjadikan komunitas ini sebagai wadah bagi anak muda untuk bertumbuh dan belajar bersama dalam mendampingi anak-anak dalam pengembangan karakter serta keterampilan sosial. Dengan adanya website, Ardi berharap Komunitas Tebak dapat menjadi media informasi dan edukasi yang lebih luas

GOALS

- Menjadikan website untuk pusat informasi kegiatan komunitas Tebak.
- Bisa menjadi wadah untuk memberikan edukasi terkait dunia anak-anak.
- Menjadikan website untuk memberikan ruang bagi anggota komunitas Tebak untuk berbagi cerita pengalaman dan edukasi seputar anak-anak.
- Dapat menjangkau lebih banyak pihak yang ingin berkontribusi

NEEDS

- Memberikan ruang bagi anggota komunitas untuk menulis pengalaman mereka saat mengajar atau saat berpartisipasi dalam kegiatan tebak
- Menyediakan artikel edukatif terkait dunia anak-anak ataupun parenting.
- Menyebarkan informasi secara luas terkait kegiatan atau project dari komunitas Tebak
- Adanya fitur yang bisa untuk memudahkan volunteer, donatur, ataupun mitra yang ingin bekerja sama dengan Tebak secara lebih luas.
- Membutuhkan platform yang mendukung transparansi, seperti laporan kegiatan dan laporan keuangan

PAINT POINTS

- Kesulitan dalam menyebarkan informasi komunitas Tebak secara luas, dikarenakan hanya dari mulut ke mulut saja
- Tidak adanya wadah untuk memberikan edukasi terkait anak-anak
- Tidak adanya wadah untuk teman-teman Tebak menulis pengalaman mereka
- Keterbatasan untuk menjangkau volunteer, donatur ataupun mitra untuk diajak bekerja sama
- Tidak adanya wadah untuk mempublikasikan transparansi laporan kegiatan dan keuangan

Gambar 4. User persona founder tebak



T. Bobby Willianto

Umur : 50
Gender : Pria
Lokasi : Salatiga

ABOUT

Bobby Willianto adalah seorang pegawai swasta yang tinggal di Salatiga bersama istri dan dua anaknya yang berusia 22 dan 20 tahun. Saat mencari informasi tentang komunitas Tebak, Bobby merasa aksesnya masih terbatas dan kurang terstruktur. Selain itu, ia juga membutuhkan artikel edukasi parenting yang bisa membantunya dalam mendidik anak-anak dengan cara yang lebih baik. Bobby tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas Tebak, serta bagaimana ia bisa ikut berkontribusi

GOALS

- Website komunitas Tebak bertujuan untuk mengenalkan Tebak dan bisa menjadi pusat informasi yang bisa di akses secara online
- Bisa menjadi wadah untuk para orang tua maupun anak untuk mencari artikel edukasi
- Membuka peluang untuk bisa bekerja sama dengan banyak pihak (seperti mitra, perusahaan, lembaga sosial)

NEEDS

- Bisa menemukan informasi kegiatan komunitas Tebak dengan mudah
- Terdapat fitur yang memudahkan jika ingin berdonasi, bekerja sama atau pun bergabung dalam komunitas
- Memiliki tampilan yang ramah untuk anak-anak hingga orang tua

PAINT POINTS

- Kesulitan dalam mencari informasi komunitas Tebak
- Membutuhkan artikel edukasi terkait dunia parenting
- ingin mengetahui kegiatan-kegiatan komunitas Tebak

Gambar 5. User persona stakeholder tebak

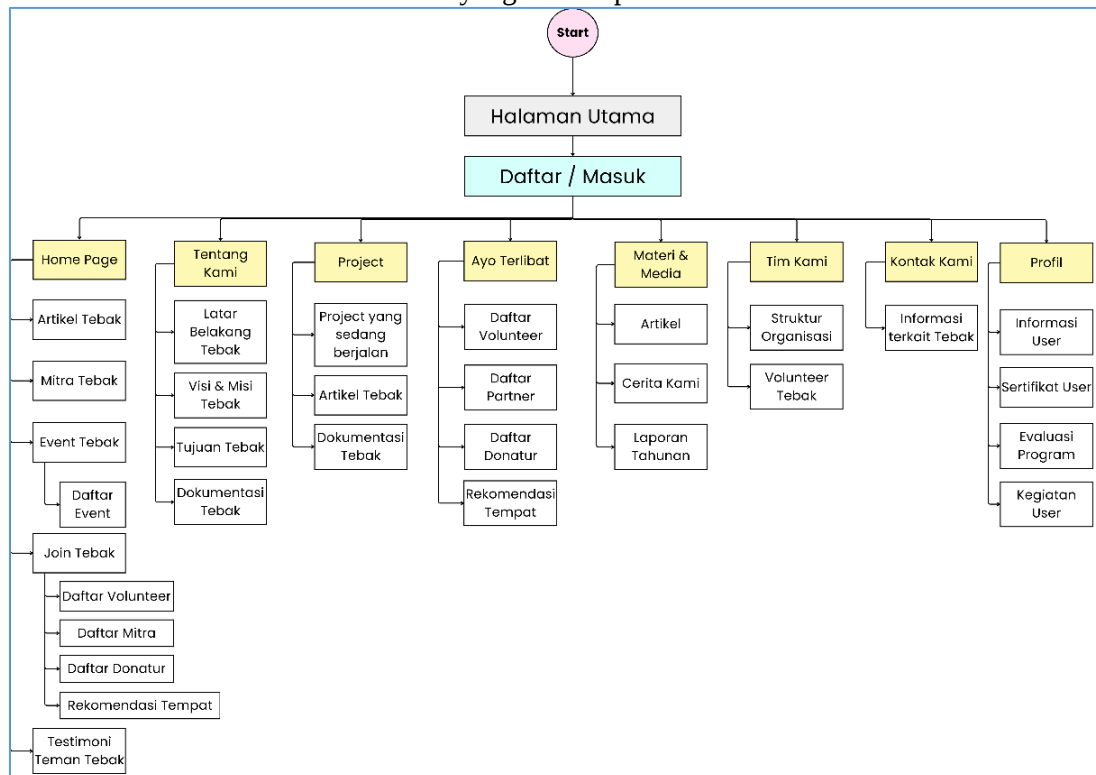
4.3 Requirement

Pada fase ini, kebutuhan user dan stakeholder akan didefinisikan, untuk memahami kebutuhan sistem secara rinci dan mengadaptasikannya sesuai dengan persona pengguna yang telah diidentifikasi. Tahap pertama yaitu membuat *Problem Needs* yang disajikan pada Tabel 1, dengan tujuan sebagai landasan untuk menetapkan tujuan dari desain yang dirancang [16].

Tabel 1. Problem needs

<i>Problem</i>	<i>Needs</i>
Komunitas Tebak mengalami kesulitan dalam menyebarkan informasi mengenai kegiatan dan <i>project</i> yang sedang berlangsung.	Pengguna membutuhkan informasi yang jelas mengenai komunitas Tebak, termasuk tentang komunitas, kegiatan, project yang sedang berjalan, serta pengenalan tim.
Belum tersedia wadah untuk menyajikan artikel edukatif mengenai dunia anak-anak dan <i>parenting</i> .	Membutuhkan halaman khusus yang memuat artikel-artikel edukatif seputar anak-anak dan parenting dan fitur untuk menulis dan mempublikasikan karya tulisan.
Belum tersedia wadah khusus bagi komunitas Tebak untuk menyampaikan transparansi kegiatan, seperti laporan kegiatan per periode dan laporan keuangan	Membutuhkan halaman khusus yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai laporan, termasuk laporan kegiatan dan laporan keuangan.
Terbatasnya jangkauan untuk menarik donatur, <i>volunteer</i> , dan peluang kerja sama antar lembaga.	Membutuhkan fitur “Ayo Join Tebak”, yang memfasilitasi pendaftaran <i>volunteer</i> , berdonasi, serta menjalin kerjasama dengan lembaga lain.

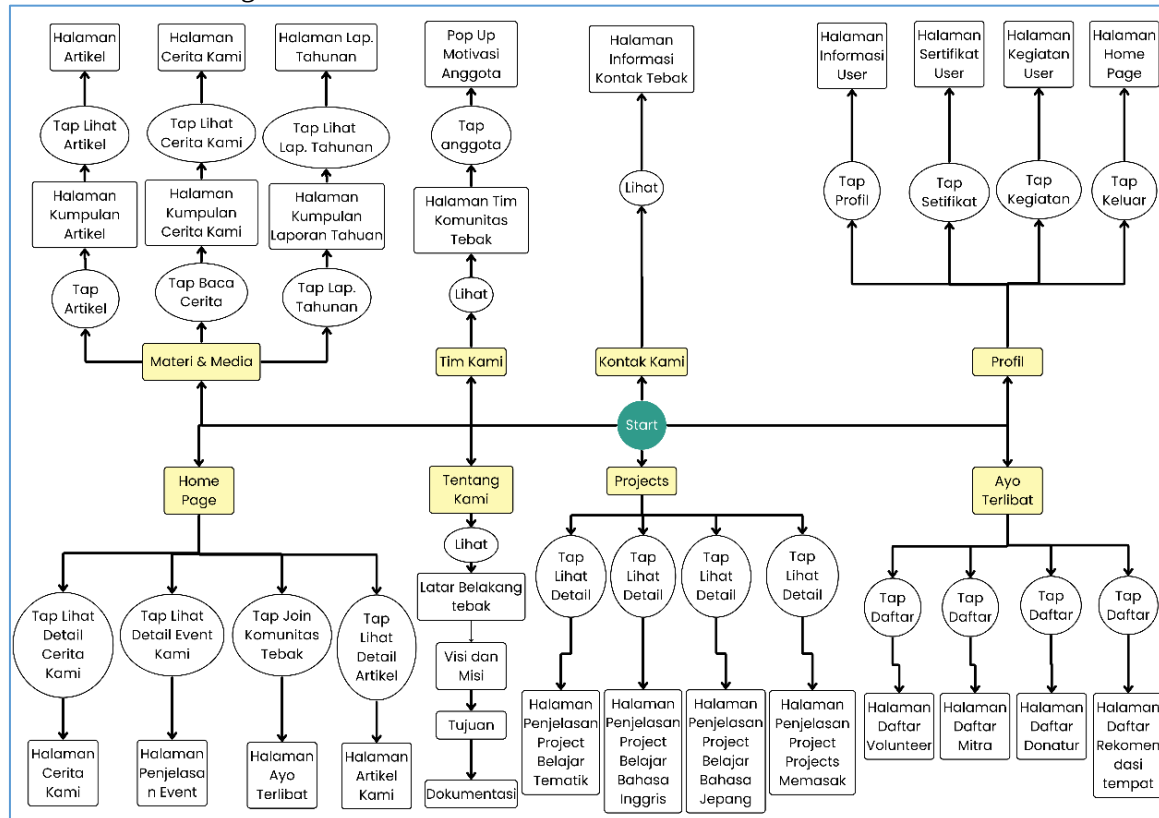
Langkah selanjutnya adalah menciptakan rancangan struktur informasi. Desain struktur informasi ini merujuk pada perencanaan konten atau menu yang disusun berdasarkan kebutuhan yang telah dijelaskan dan diidentifikasi pada tahap *modeling* [22] dimana dari hasil wawancara dengan *founder* komunitas Tebak dan *stakeholder* yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Struktur informasi website komunitas tebak

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

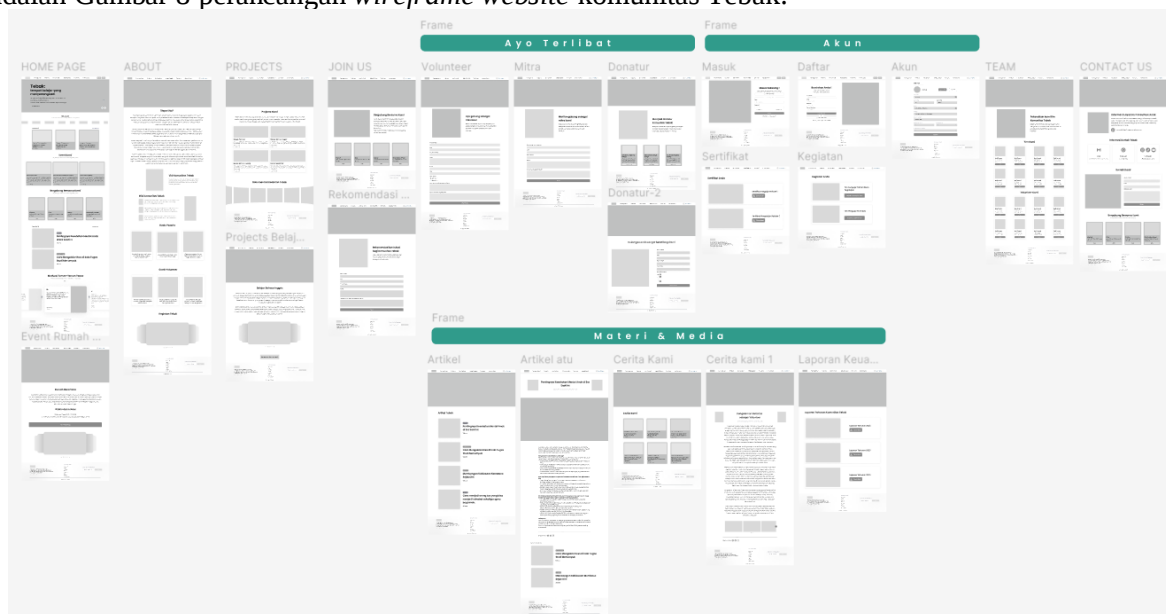
Setelah Struktur informasi disusun, langkah berikutnya adalah pembuatan *user flow*. *User flow* digunakan untuk menggambarkan alur yang akan dilalui oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk, guna menyelesaikan tugas tertentu [26]. Dalam Gambar 7 adalah *user flow* dari *website* komunitas Tebak dengan kondisi sudah Daftar/Masuk.



Gambar 7. User flow website komunitas tebak

4.4 Framework

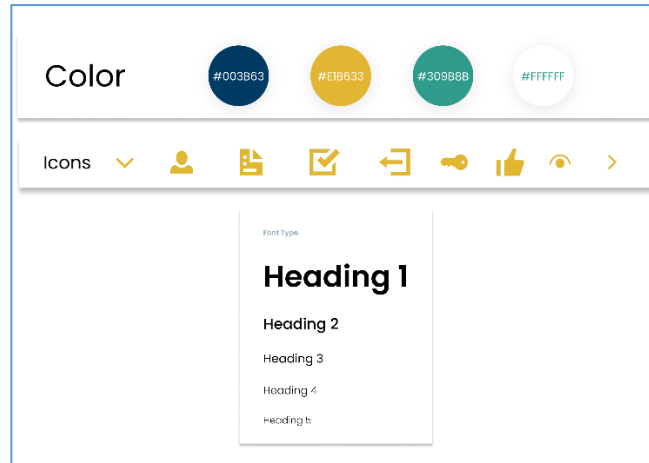
Tahap ini adalah proses pengembangan *wireframe* yang memiliki tata letak, konten yang diperlukan, serta langkah-langkah kerja yang dapat menyediakan interaksi awal [22]. Perancangan ini didasarkan oleh skenario yang telah ditetapkan dalam fase *requirement* sebelumnya. Berikut ini adalah Gambar 8 perancangan *wireframe website* komunitas Tebak:



Gambar 8. Wireframe website komunitas tebak

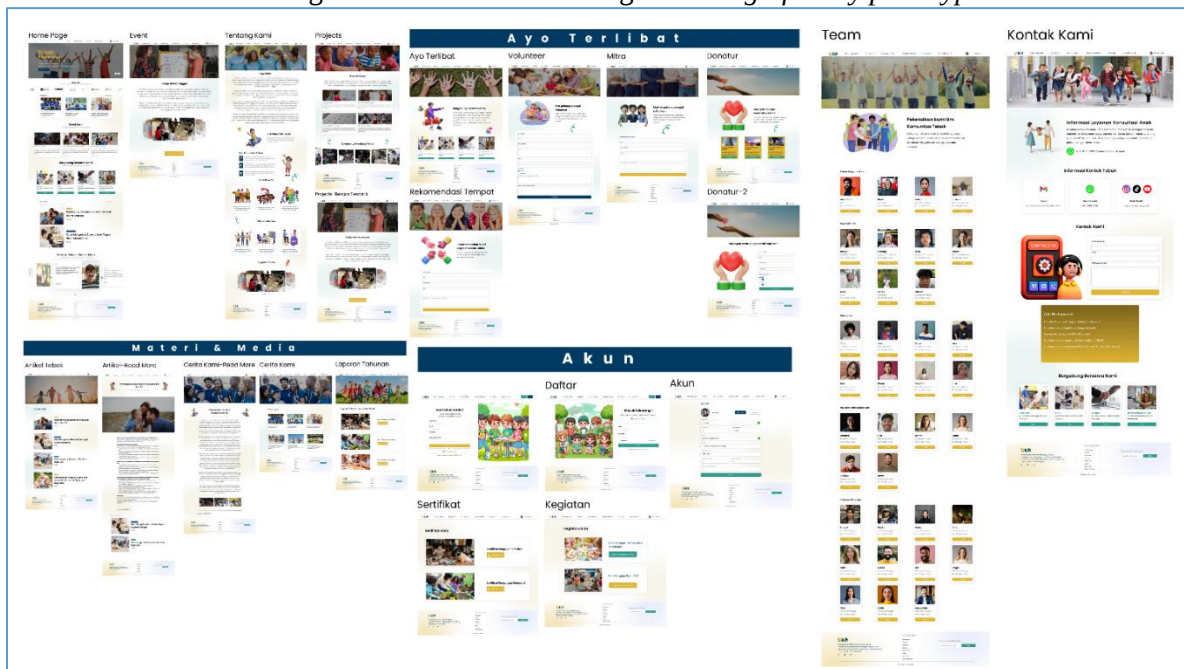
4.5 Refinement

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahapan *framework* dengan membuat rancangan detail untuk setiap komponen antarmuka pengguna guna menghasilkan tampilan berupa *mockup*. Di tahap ini akan dibuat *design guideline* dan *high fidelity*, yang bertujuan untuk pedoman agar tampilan *website* konsisten secara keseluruhan [16]. Gambar 9 merupakan *design guideline* dari *website* komunitas Tebak



Gambar 9. Design guideline website komunitas tebak

Setelah itu, akan dilanjutkan dengan membuat *high fidelity prototype*, dimana merupakan hasil rancangan dari implementasi elemen-elemen dari *design guideline*. *High fidelity* yang sudah dibuat akan menggunakan jenis huruf yang konsisten yaitu Poppins dan menggunakan tiga warna utama yaitu #003B63, #E1B633, dan #309B8B. Elemen tersebut sudah diterapkan di setiap halaman *website* komunitas Tebak. Dalam gambar 10 Terlihat rancangan dari *high fidelity prototype*:



Gambar 10. High fidelity prototype website komunitas tebak

4.6 Support

Tahap support merupakan langkah evaluasi terhadap desain antarmuka yang sudah dibuat pada aplikasi *website* yang sudah disusun. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap interaksi yang diberikan oleh antarmuka pengguna, kesesuaian antarmuka pengguna dengan kebutuhan pihak terkait, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan untuk mencapai kepuasan terhadap tampilan antarmuka pengguna. Tahapan ini, evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang mengikuti standar *System*

Usability Scale (SUS) dengan berisi 10 pertanyaan [22]. Pemilihan partisipan dalam fase pengujian menggunakan SUS melibatkan 43 responden anggota komunitas dan 50 responden *stakeholder* eksternal komunitas Tebak, dengan kriteria responden individu yang tertarik dengan kegiatan *volunteer*, anak-anak hingga orang tua yang senang membaca artikel edukasi (edukasi *parenting*, edukasi psikologis seputar anak, remaja, pemuda), anak-anak hingga orang tua yang tertarik dengan komunitas sosial, dan pihak yang ingin bekerja sama dengan Tebak (seperti donatur, mitra, lembaga). Gambar 11 dan Gambar 12 menunjukkan hasil penilaian jawaban dari responden sebelum melakukan perhitungan dengan metode SUS.

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Skor Asli									
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Responden 1	Perempuan	19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	Responden 2	Laki - Laki	18	5	2	5	1	5	2	5	2	5	1
3	Responden 3	Perempuan	30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
4	Responden 4	Laki - Laki	19	4	2	4	2	5	1	4	2	4	3
5	Responden 5	Laki - Laki	19	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
6	Responden 6	Laki - Laki	30	5	1	5	1	5	1	5	1	4	4
7	Responden 7	Perempuan	17	5	1	5	1	5	1	5	1	2	1
8	Responden 8	Perempuan	20	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5
9	Responden 9	Perempuan	19	5	1	5	1	5	2	4	2	5	1
10	Responden 10	Perempuan	24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11	Responden 11	Perempuan	23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
12	Responden 12	Laki - Laki	17	5	2	4	1	4	2	4	2	5	1
13	Responden 13	Laki - Laki	19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Responden 14	Laki - Laki	20	5	5	4	5	5	5	5	5	3	2
15	Responden 15	Perempuan	19	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
16	Responden 16	Laki - Laki	19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Responden 17	Laki - Laki	19	4	2	4	1	5	3	4	2	3	4
18	Responden 18	Laki - Laki	25	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
19	Responden 19	Perempuan	18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
20	Responden 20	Perempuan	20	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1
21	Responden 21	Perempuan	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
22	Responden 22	Perempuan	20	5	1	5	2	5	1	4	1	4	1
23	Responden 23	Perempuan	19	5	1	5	2	5	1	4	1	5	2
24	Responden 24	Perempuan	21	5	1	5	1	5	1	1	5	5	1
25	Responden 25	Perempuan	21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
26	Responden 26	Laki - Laki	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
27	Responden 27	Laki - Laki	19	5	1	5	2	5	1	5	1	5	3
28	Responden 28	Perempuan	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29	Responden 29	Laki - Laki	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
30	Responden 30	Perempuan	18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
31	Responden 31	Laki - Laki	19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
32	Responden 32	Perempuan	22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
33	Responden 33	Laki - Laki	20	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
34	Responden 34	Perempuan	19	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
35	Responden 35	Laki - Laki	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
36	Responden 36	Laki - Laki	18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
37	Responden 37	Laki - Laki	18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	3
38	Responden 38	Laki - Laki	19	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1
39	Responden 39	Perempuan	19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
40	Responden 40	Perempuan	19	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
41	Responden 41	Perempuan	18	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
42	Responden 42	Perempuan	18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
43	Responden 43	Laki - Laki	17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2

Gambar 11. Rekap data hasil kuesioner anggota komunitas

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Skor Asli									
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Responden 1	Laki - Laki	25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
2	Responden 2	Perempuan	21	5	1	5	2	5	2	5	1	5	4
3	Responden 3	Laki - Laki	32	3	1	5	1	5	3	4	2	4	2
4	Responden 4	Perempuan	22	4	2	5	1	5	2	5	2	5	1
5	Responden 5	Laki - Laki	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
6	Responden 6	Laki - Laki	22	2	2	4	1	4	3	4	2	5	2
7	Responden 7	Perempuan	21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
8	Responden 8	Perempuan	15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9	Responden 9	Perempuan	75	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
10	Responden 10	Perempuan	22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11	Responden 11	Perempuan	21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
12	Responden 12	Perempuan	23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Responden 13	Laki - Laki	40	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1
14	Responden 14	Laki - Laki	20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Responden 15	Laki - Laki	21	4	2	4	3	5	3	4	2	4	4
16	Responden 16	Laki - Laki	21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
17	Responden 17	Perempuan	23	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2
18	Responden 18	Perempuan	21	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
19	Responden 19	Laki - Laki	22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
20	Responden 20	Perempuan	22	4	1	4	2	5	1	4	1	5	1
21	Responden 21	Laki - Laki	22	5	1	5	2	5	1	5	1	5	3
22	Responden 22	Perempuan	20	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2
23	Responden 23	Laki - Laki	22	5	4	4	1	4	4	4	1	5	1
24	Responden 24	Perempuan	49	5	1	5	2	5	1	4	1	5	2
25	Responden 25	Perempuan	21	5	2	5	2	4	2	5	2	5	3
26	Responden 26	Laki - Laki	22	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
27	Responden 27	Perempuan	42	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
28	Responden 28	Laki - Laki	20	3	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29	Responden 29	Laki - Laki	20	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2
30	Responden 30	Laki - Laki	14	4	1	5	1	4	2	4	3	3	3
31	Responden 31	Laki - Laki	22	4	3	3	2	5	2	4	3	4	3
32	Responden 32	Perempuan	45	4	1	4	1	4	1	5	1	5	1
33	Responden 33	Perempuan	22	2	1	5	1	5	1	5	1	4	2
34	Responden 34	Perempuan	21	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
35	Responden 35	Laki - Laki	21	4	1	5	2	5	3	5	1	4	1
36	Responden 36	Laki - Laki	22	4	2	4	2	5	2	4	2	5	2
37	Responden 37	Perempuan	23	4	2	4	2	4	1	4	2	4	3
38	Responden 38	Laki - Laki	22	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
39	Responden 39	Laki - Laki	44	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
40	Responden 40	Laki - Laki	19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
41	Responden 41	Laki - Laki	19	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
42	Responden 42	Laki - Laki	20	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
43	Responden 43	Laki - Laki	21	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2
44	Responden 44	Laki - Laki	22	4	3	4	2	4	4	4	3	2	2
45	Responden 45	Laki - Laki	52	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
46	Responden 46	Laki - Laki	50	5	1	5	1	5	1	4	1	5	3
47	Responden 47	Perempuan	43	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1
48	Responden 48	Perempuan	24	5	1	5	1	5	1	4	1	5	3
49	Responden 49	Perempuan	45	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
50	Responden 50	Perempuan	46	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3

Gambar 12. Rekap data hasil kuesioner *stakeholder* eksternal komunitas

Langkah berikutnya adalah mengolah data pada Gambar 11 dan Gambar 12 dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh metode SUS. Berikut ini merupakan hasil perhitungan setelah perhitungan SUS dilakukan, yang terlihat pada Gambar 13 dan Gambar 14

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		Jumlah x 2.5
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	34	85
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	31	77.5
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	36	90
7	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	37	92.5
8	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80
9	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	33	82.5
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
12	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	34	85
13	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
14	4	0	3	0	4	0	4	0	2	3	20	50
15	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
16	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
17	3	3	3	4	4	2	3	3	2	1	28	70
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
19	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
20	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
22	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	92.5
23	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	92.5
24	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	24	60
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
27	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	92.5
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
33	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
34	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
36	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
37	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	37	92.5
38	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
40	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
41	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
42	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
Skor Hasil Akhir											89.65116279	

Gambar 13. hasil perhitungan skor SUS anggota komunitas

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai Jumlah x 2.5
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	35	87.5
3	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	32	80
4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	34	85
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	1	3	3	4	3	2	3	3	4	3	29	72.5
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
15	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1	27	67.5
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
17	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	30	75
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
20	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	36	90
21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	92.5
22	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
23	4	1	3	4	3	1	3	4	4	4	31	77.5
24	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	92.5
25	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	33	82.5
26	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	85
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
28	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
29	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72.5
30	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	30	75
31	3	2	2	3	4	3	3	2	3	2	27	67.5
32	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	37	92.5
33	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	35	87.5
34	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97.5
35	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	35	87.5
36	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	32	80
37	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	30	75
38	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
41	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
42	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
43	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
44	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	24	60
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
46	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	37	92.5
47	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97.5
48	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	37	92.5
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97.5
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
Skor Hasil Akhir												88.55

Gambar 14. Hasil perhitungan skor SUS stakeholder eksternal komunitas

Berdasarkan hasil perhitungan Gambar 13 dan Gambar 14, maka nilai akhir hasil skor SUS anggota komunitas sebesar 89.65 dan *stakeholder* eksternal sebesar 88.55 dengan *Acceptable Rating* mendapatkan predikat “*Acceptable*”, tingkat *Grade Scale* terdapat di kategori “A”, dan *Adjective Rating* mendapatkan kategori “*Excellent*”.

5 Kesimpulan

Perancangan desain antarmuka *website* komunitas Tebak telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu membantu penyebaran informasi dan mendukung aktivitas komunitas. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang terbukti efektif memahami kebutuhan serta tujuan pengguna. Metode ini membantu menghasilkan desain yang sesuai karena fokus pada apa yang dibutuhkan dan diharapkan oleh pengguna. Pengujian terhadap *prototype* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor hasil rata-rata sebesar 89.65 dari anggota komunitas dan 88.55 dari *stakeholder* eksternal. Skor tersebut masuk

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

dalam kategori “Acceptable”, dengan *Grade Scale* “A” dan *Adjective Ratings* mendapat kategori “Excellent”. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode *Goal-Directed Design* efektif dalam menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selama proses penelitian, tidak ditemukan hambatan yang signifikan, sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Namun, dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap pembuatan desain *user interface* dan *prototype*, langkah selanjutnya adalah mengembangkan dan mempublikasikan *website* agar dapat digunakan oleh masyarakat luas dan mendukung aktivitas komunitas Tebak.

Referensi

- [1] P. Diawati, S. S. Gadzali, M. K. N. Abd Aziz, A. M. A. Ausat, and S. Suherlan, “The Role of Information Technology in Improving the Efficiency and Productivity of Human Resources in the Workplace,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 296–302, Jul. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.872.
- [2] V. W. Sutjipto, K. D. Arviani, and Kinkin Y. S. Putri, “The Influence of WhatsApp Social Media on the Dissemination of Learning Information,” *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, vol. 7, no. 1, pp. 165–175, Jun. 2022, doi: 10.25008/jkiski.v7i1.527.
- [3] F. A. Faj, M. A. Sahban, H. Saragih, and P. Jeaneth Cyntia Kojongian, “Digital Economy and Business Transformation in Indonesia: An Exploration of Opportunities and Challenges,” *Nomico Journal*, vol. Vol.1.No.6, 2024, doi: 10.62872/jagdc251.
- [4] E. Nurlailah and K. R. Nova Wardani, “Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Promosi Oleh-oleh Khas Kota Pagaralam,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 4, pp. 1175–1185, Nov. 2023, doi: 10.29100/jupi.v8i4.4006.
- [5] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang”
- [6] S. Balarama and M. Ro’is Abidin, “Perancangan Desain User Interface Website Metanesia sebagai Media Informasi dan Edukasi,” *Jurnal Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 43–56, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [7] M. Zulkarnain Aziz, “Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Jurnal CoreIT*, vol. 6, no. 1, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.24014/coreit.v6i1.8623>.
- [8] A. ’ An, C. Anwar, H. Muslimah Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) pada E-Learning SMKN 1 Sambeng Lamongan,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] R. M. Sani, I. Komang, A. Mogi, J. Raya, and K. Unud, “Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Sistem Rekomendasi Tempat Penyewaan Kendaraan Bermotor,” *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [10] M. J. Girinda, T. Amelia, and E. Rahmawati, “Penerapan Metode Goal Directed Design untuk Evaluasi dan Perbaikan User Interface dalam meningkatkan User Experience pada Aplikasi Hestibell,” *JSIKA*, vol. 11, no. 2, 2022.
- [11] N. F. Rokhmawati and A. B. Arifa, “Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. Volume 7 No 1, 2024.
- [12] Y. P. Prastiawan, V. Effendy, and A. Herdiani, “Redesigning User Interface of Teman Bus Application using Goal-Directed Design,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 189–198, Feb. 2023, doi: 10.29100/jupi.v8i1.3333.
- [13] S. Kanaya, H. Siregar, A. Anisyah, J. Kusnendar, and H. Artikel, “Pengembangan User Experience Website E-Marketing dengan Metode Goal-Directed Design pada Usaha Cokelat Cantique,” vol. 4, no. 2, 2024, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5043.
- [14] N. F. atimah Kaltsum, A. M. Mappalotteng, and Fatahillah, “Analisi Tingkat Kepuasan Mahasiswa JTIK terhadap My Sams menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, vol. 03, pp. 3031–9498, 2025, doi: <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i01>.
- [15] M. F. Fadilah, N. Rahaningsih, and R. D. Dana, “Evaluasi Usabilitas Sistem menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi Akhlaqu dengan Penerapan Teknik

- Indexing Mongoddb,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)* P-ISSN, vol. 7, no. 1, pp. 2622–6901, 2024, doi: <https://doi.org/10.47080/simika.v7i1.3070>.
- [16] T. U. Kulsum, F. M. Al Anshary, and R. Fauzi, “Perancangan Desain Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Helpmeong bagi Adopter menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 27–39, Feb. 2023, doi: [10.29100/jupi.v8i1.3298](https://doi.org/10.29100/jupi.v8i1.3298).
- [17] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. Volume 9 Nomor 1, p. 75, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [18] M. M. Firmansyah, M. A. Sunandar, and M. A. Komara, “Redesain UI/UX Fami Apps menggunakan Metode Goal Directed Design dan Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 5, 2023, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7326>.
- [19] N. Zaelani, N. Suarna, and W. Prihartono, “Desain User Interface Website Pemesanan Online Produk Makanan Kripdunk dengan Metode User Centered Design,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 6, 2023, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8203>.
- [20] M. P. Utami, “Re-Design Antarmuka Pengguna pada Website Kalani Bags menggunakan Metode Goal Directed Design,” *Journal of Manufacturing and Enterprise Information System*, vol. 1, no. 1, pp. 32–42, Apr. 2023, doi: [10.52330/jmeis.v1i1.99](https://doi.org/10.52330/jmeis.v1i1.99).
- [21] Hendrayadi, M. Kustati, and N. Sepriyanti, “Mixed Method Research,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 6, no. 4, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21905>.
- [22] A. Muliawati, T. Rahayu, I. H. Indriana, D. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, and J. R. Fatmawati Pondok Labu Jakarta Sur-el, “Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa dengan Metode Goal-Directed Design,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 23, no. 2, 2021.
- [23] S. P. Budiarto and D. Y. R.L, “Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 100–112, Sep. 2023, doi: [10.30864/eksplora.v13i1.822](https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822).
- [24] R. Fahrudin and F. Jerico, “Penerapan Metode Goal Directed Design dalam Pembuatan Aplikasi Manajemen Klinik berbasis Mobile,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 5, 2024, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10811>.
- [25] R. R. Marbun, F. Mufied Al Anshary, and R. Fauzi, “Perancangan User Interface/User Experience (UI/UX) Website Helpmeong untuk Shelter menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 07, no. 04, pp. 1096–1109, 2022, doi: <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i4.3190>.
- [26] M. H. Rusydi and I. Nuryasin, “Perancangan UI/UX Aplikasi Hidup Sehat berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking,” *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, vol. 8, no. 1, pp. 54–64, 2024, doi: [10.35145/joisie.v8i1.4168](https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168).