

## Ser Interfaces Dan User Experience Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) Pada Website Sostumu

Alif Aji Bayu Rananda<sup>1</sup>, Siti Sauda<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma

<sup>1</sup>[alifajibayu3@gmail.com](mailto:alifajibayu3@gmail.com), <sup>2</sup>[sauda.ubd@gmail.com](mailto:sauda.ubd@gmail.com)

### Abstract

*Sostumu is a social media consulting service platform that helps manage community social media, especially MSMEs, especially the TikTok social network. The user interface and user experience of the social media service provider website TikTok are important factors to ensure a good user experience on the website. This article aims to explain how the user interface and user experience process flows on the Sostumu website using the Goal Directed Design (GDD) method. The goal-directed design methodology (GDD) consists of six phases: research, modeling, requirements, structure, refinement, and support. The end result of this research is a design prototype that has been validated from a UI and UX point of view. The final results of this research are expected to create an attractive user interface and user experience that is easily understood by users.*

*Keywords : Goal- Directed Design, User Inteface, User Experience, Website.*

### Abstrak

Sostumu merupakan platform layanan konsultasi media sosial yang membantu pengelolaan media sosial masyarakat khususnya UMKM khususnya jejaring sosial TikTok. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna situs web penyedia layanan media sosial TikTok merupakan faktor penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik di situs web. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana alur proses user interface dan user experience pada website Sostumu menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). Metodologi desain yang diarahkan pada tujuan (GDD) terdiri dari 6 fase: penelitian, pemodelan, persyaratan, struktur, penyempurnaan, dan dukungan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah prototype desain yang telah divalidasi dari sudut pandang UI dan UX. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan user interface yang menarik dan user experience yang mudah dipahami oleh pengguna.

Kata kunci: kata kunci: Goal- Directed Design, User Inteface, User Experience, Website.

### 1. Pendahuluan

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat sehingga Internet menjadi salah satu sarana komunikasi yang paling efektif untuk menjangkau seluruh masyarakat. Oleh karena itu, banyak bisnis dan organisasi yang membuat website sebagai salah satu cara untuk menunjang aktivitas bisnisnya dan meningkatkan layanan pelanggan.

Website biasanya dibuat oleh individu, organisasi, atau bisnis untuk tujuan seperti menyajikan informasi, menawarkan produk atau layanan, atau sebagai sarana komunikasi. Website menjadi sangat penting di era digital saat ini karena memudahkan masyarakat dalam mencari dan mengakses informasi dari berbagai sumber.

Media sosial Tiktok adalah salah satunya, dan pengguna tiktok semakin hari semakin bertambah dan menggunakannya untuk berbagai keperluan. Mulailah dengan akun pribadi dan bisnis, khususnya akun media sosial UKM. Pesatnya pertumbuhan media sosial memerlukan pengelolaan pengelolaan akun yang tepat. Bahkan, Anda bisa menambah jumlah produk yang terjual. Tidak ada jejaring sosial yang akan berkembang tanpa pengelolaan yang tepat, dan TikTok mempertimbangkan hal tersebut.

Membuat website memerlukan interface dan user experince yang baik dan bijaksana untuk terus mencapai tujuannya. Salah satunya adalah produk atau layanan harus memenuhi kebutuhan pengguna dan

memungkinkan mereka mencapai tujuan mereka secara efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menggunakan pendekatan Goal-Directed Design (GDD). Goal Directed Design adalah metode yang digunakan untuk merancang atau mendesain sebuah website berdasarkan kebutuhan dari pengguna (Maulana, Rokhmawati and Az-Zahra, 2019). Pada perancangan yang akan dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengoptimalkan *usability* dari segi antarmuka pengguna. sehingga pengguna bisa menggunakan dan mendapatkan informasi dari sistem dengan nyaman. Metode GDD terdiri dari 6 tahapan antaranya research, modeling, requirement, framework definition, refinement dan support (Anwar A'an Choiril, Az-Zahra Hanifah Muslimah and Rokhmawati Retno Indah, 2022). Yang menggabungkan dari sudut pandang perancang, manajemen, hingga teknologi yang memberikan kunci sukses dalam merancang suatu produk, dan juga mencakup permasalahan desain. Setiap fase pada metode tersebut juga sesuai dengan lima elemen penyusun *user experience*, yaitu elemen *strategy, scope, structure, skeleton*, dan *surface* (Garrett, 2010),

maka metode GDD dipilih untuk digunakan dalam membantu dan memastikan bahwa layanan konsultasi media sosial tetap fokus pada kebutuhan dan tujuan pengguna. Ada beberapa langkah dalam metodologi: penelitian, pemodelan, persyaratan, kerangka kerja, penyempurnaan, dan langkah terakhir adalah dukungan. Oleh karena itu, dengan menggunakan cara ini, kami berharap dapat mencapai hasil yang maksimal dan tujuan yang baik yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi *Goal Oriented Design* (GDD). Metodologi ini merupakan metodologi perancangan yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam bentuk desain user interface. Langkah-langkah metodologi desain yang diarahkan pada tujuan (GDD) adalah:

### 2.1. Research

Pada tahap awal, peneliti melakukan survei dengan menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan wawasan yang diperlukan (Prasojo, Sabariah and Jatmiko, 2019). Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara terperinci (in depth interview). Wawancara mendalam

adalah proses memperoleh informasi untuk keperluan penelitian melalui sesi tanya jawab satu lawan satu antara pewawancara dan orang yang diwawancarai serta informasi atau orang yang diwawancarai. Pada tahap ini, peneliti mewawancarai pemilik UMKM.

#### 2.1.1 Wawancara

Wawancara adalah metode penelitian terstruktur atau tidak terstruktur dimana peneliti berbicara langsung kepada subjek penelitian dan memperoleh informasi yang relevan dengan pertanyaan penelitiannya (Rubin, H.J. and Rubin, 2020).

Wawancara dilakukan dengan menggunakan naskah wawancara (interviewer guide) yang berisi pertanyaan-pertanyaan kunci yang direncanakan dan dianggap penting untuk memperoleh data. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan yang diajukan peneliti sebelumnya yaitu mengenai fungsionalitas dan tampilan interface website Sostumu.

#### 2.1.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sarana pengumpulan data pendukung yang diberi tag berupa seluruh catatan tertulis dan gambar yang diperlukan untuk penelitian di situs Sotumu.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara

## 2.2 Modeling

Pada proses pemodelan, terdapat karakter pengguna (*user persona*) yang akan diimplementasikan dalam bentuk alur pengguna (*user flow*) berdasarkan langkah-langkah penelitian yang telah dijalankan sebelumnya (Maulana, Rokhmawati and Az-Zahra, 2019).

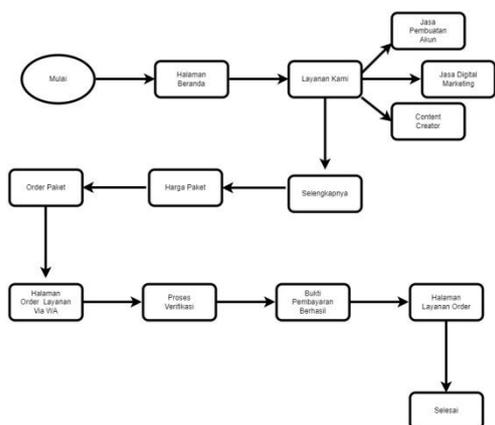
### 2.2.1 User Persona

User persona ini dilakukan dari pihak Sostumu terdapat 2 (dua) user yang memiliki peranan penting.

1). User 1 merupakan UMKM Fashion Baju yang mempunyai keinginan tampilan aplikasi dibuat menarik, informatif dan nyaman digunakan pengguna untuk memudahkan menggunakan website saat mencari informasi seputar konsultasi sosial media.

### 2.2.2 User Flow

Penulis menggambarkan *user flow* dalam bentuk diagram yang menjelaskan alur berisi proses bagaimana cara user menggunakan website *sostumu* saat konsumen mencoba memesan jasa konsultasi sosial. Adapun langkah-langkah user dalam menggunakan website *sostumu* adalah sebagai berikut :



Gambar 2. User Flow Website *Sostumu*

### 2.3 Requirement Definition

Pada tahap *requirement* penulis akan menentukan tujuan persona dan kebutuhan menjadi member secara detail. Selanjutnya peneliti akan menyusun kebutuhan pengguna untuk membuat konteks skenario (Pribadi, Rokhmawati, and Brata 2019)

#### 2.3.1 Konteks Skenario

Konteks skenario berisi *goals*, *requirement* dan skenario dengan menggunakan tokoh fiktif bernama Tegar yang sedang menjalankan task yang dilakukan saat menggunakan website *sostumu* agar dapat dipahami dengan mudah dan jelas (Romadhanti and Aknuranda 2020).

#### 2.3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

Kebutuhan fungsionalitas adalah deskripsi fungsionalitas dari setiap kebutuhan fitur dan menu pada website *sostumu* yang dapat dilihat pada Tabel dibawah ini (Perwitasari and Irwansyah 2021).

Tabel 1. Kebutuhan Fungsionalitas

No	Kebutuhan	Deskripsi
1	Fitur Tombol Konsultasi	Digunakan untuk konsultasi secara langsung dengan admin <i>sostumu</i> dengan permasalahan yang ada dengan <i>sosmednya</i> . Dan akan secara langsung menuju wa.
2	Fitur Kirim pesan konsultasi	Fitur untuk mengirimkan pesan baik saran, komentar, maupun sesuatu permasalahan yang ada.

3	Menu Beranda	Digunakan untuk melihat semua informasi dan mem- posting informasi.
4	Menu Layanan Kami	Didalam menu ini terdapat layanan-layanan yang ada di website <i>sostumu</i> .
5	Menu Harga Paket	Terdapat layanan-layanan dan harga paket disetiap layanan, mulai dari harga terendah sampai tertinggi.
6	Menu Kontak Kami	Terdapat informasi mengenai website <i>sostumu</i>

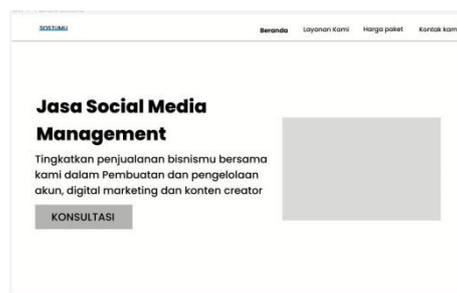
### 2.4 Framework

Pada langkah ini, website *sostumu* dibuat dengan user interfaces maupun user experience yang luar biasa berdasarkan langkah-langkah yang ditentukan untuk menentukan kebutuhan pengguna pada situs website *sostumu* (Abubakar et al., 2019).

#### 2.4.1 Wireframe

##### 1). Halaman Beranda

Halaman beranda utama ini menampilkan halaman yang menjelaskan secara singkat fitur-fitur yang ada di website ini, beserta ada tombol konsultasi agar konsumen dapat langsung bertanya apa yang mereka butuhkan.



Gambar 3. Wireframe Tampilan halaman beranda

##### 2). Halaman Informasi

Halaman beranda selanjutnya ini menjelaskan bahwa *sostumu* ini bekerja secara professional karena memiliki team spesialis, memiliki pengalaman serta bisa mengelola jenis akun bisnis apapun.



Gambar 4. Wireframe Tampilan halaman informasi

##### 3). Halaman Jasa Layanan

Halaman beranda selanjutnya menjelaskan secara

singkat layanan yang tersedia di website sostumu ini, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, dapat klik tombol selengkapnya, maka akan menuju ke bagian halaman layanan kami.



Gambar 6. Wireframe Tampilan halaman Harga Paket

### 11). Halaman Harga Jasa Konten Creator

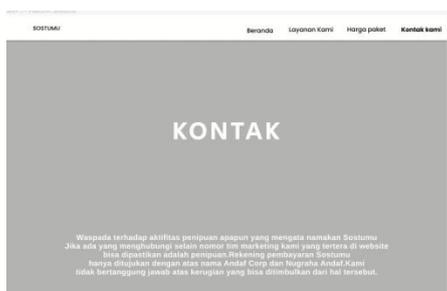
Dan terakhir ini pada halaman harga paket menjelaskan secara singkat untuk harga jasa konten creator, yang untuk mememesannya dapat di klik tombol hubungi kami. Nanti akan menuju halaman chat wa dan bisa langsung konsultasi dengan pihak admin sostumu.



Gambar 7. Wireframe Tampilan halaman Harga Paket

### 12). Halaman Kontak Kami

Halaman utama kontak kami ini jika ada konsumen yang ingin konsultasi bisa langsung tulis dan halaman kosong yang telah di sediakan.



Gambar 8. Wireframe Tampilan halaman Kontak Kami

### 13). Halaman Kontak Digital Marketer

Halaman kontak kami selanjutnya, ini jika konsumen ataupun calon konsumen ingin bertanya atau konsultasi, dapat hubungi dengan mengisi form dan klik konsultasi. Nanti pihak admin segera menjawab.



Gambar 9. Wireframe Tampilan halaman Kontak Kami

## 2.5 Desain Refinement

Dalam pembuatan user interface website sostumu, tampilan website dirancang dengan baik dan elegan.dengan menggunakan tipografi, warna, daftar elemen visual (Ayni, Aknuranda and Prakoso, 2020).

### 2.5.1 Tipografi

Berikut adalah gambar font yang digunakan sebagai tipografi pada website sostumu menggunakan jenis font Poppins dan Ramabhadra pada judul dan isi konten agar teks dapat dibaca dengan mudah dan jelas oleh pengguna.

Tabel 2. Font Tipografi Website Sostumu

	Poppins	Ramabhadra	
Extra Light	<b>Semi Bold</b>	<b>Reguler</b>	<b>Black</b>
Thin	<b>Bold</b>		
Light	<b>Extra Bold</b>		
Reguler	<b>Black</b>		
Medium			

### 2.5.2 Warna

Warna yang digunakan pada pembuatan user interface website sostumu dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Font Warna Website Sostumu

No	Warna	Kode	Keterangan	Alasan
1	Putih	FFFFFF	Warna pada layout	Untuk memberikan kesan elegan dan mudah di baca.
2	Biru Tua	63AFA6	Warna Pada Layout	Untuk memberikan kesan elegan dan mudah di baca. Dan sebagai pembeda dari layout yang lain.
3	Biru Muda	F5F5F5	Warna Pada Layout	Untuk memberikan kesan elegan dan mudah di baca. Dan

4	Pink	A94994	Warna Pada Harga Jasa Paket Sostumu	sebagai pembeda dari layout yang lain. Agar pada table harga paket lebih menonjol dengan menggunakan warna pink.
5	Kuning	FBBC04	Warna pada bagian kotak warning	Warna yang biasanya digunakan dalam menulis warning, perhatian-perhatian, ataupun sesuatu yang harus diperhatikan.
6	Hitam	000000	Warna untuk teks berwarna hitam maupun deskripsi	Untuk membedakan antara teks judul, heading dan navigasi.

2.5.3 Daftar Elemen Visual

Elemen visual yang digunakan pada pembuatan user interface website sostumu juga menggunakan icon yang sudah ada pada Figma dalam proses pembuatan user interface dan user experience pada website sostumu

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Support

Desain yang telah dihasilkan kemudian akan diimplementasikan menjadi prototipe atau representasi visual yang mendekati keseluruhan aspek (*high fidelity*), dengan tujuan untuk menjalani evaluasi akhir dalam pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) dari setiap tugas yang telah ditetapkan dalam rumusan masalah.

3.1.1 Prototipe

Hasil dari prototipe ini merupakan simulasi konkret tentang bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan antarmuka pengguna (*user interface*) dari situs web Sostumu. Prototipe ini dibuat menggunakan alat desain bernama Figma.

1). Halaman Beranda website Sostumu (*Flow 1*)



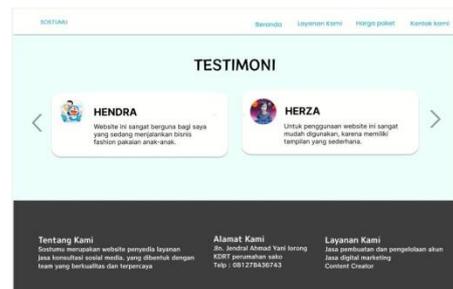
Gambar 10. Tampilan halaman Beranda



Gambar 11. Tampilan halaman Beranda



Gambar 12. Tampilan halaman Beranda

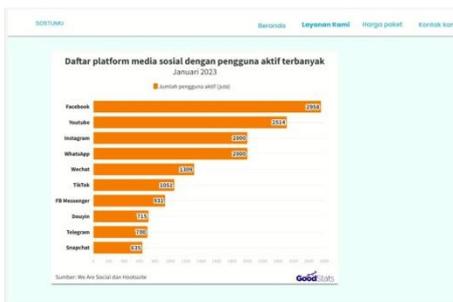


Gambar 13. Tampilan halaman Beranda

2). Halaman Layanan Kami Website Sostumu (*Flow 2*)



Gambar 20. Tampilan halaman Layanan Kami



Gambar 14. Tampilan halaman Layanan Kami



Gambar 15. Tampilan halaman Layanan Kami



Gambar 16. Tampilan halaman Layanan Kami



Gambar 17. Tampilan halaman Layanan Kami

3). Halaman Harga Paket (Flow 3)



Gambar 25. Tampilan halaman Harga Paket



Gambar 18. Tampilan halaman Harga Paket



Gambar 19. Tampilan halaman Harga Paket 4). Tampilan Halaman Kontak Kami (Flow 4)



Gambar 20. Tampilan halaman Kontak Kami



Gambar 21. Tampilan halaman Kontak Kami

3.1.2 Testing

Setelah desain UI selesai, langkah terakhir adalah menguji hasil prototype yang kita buat. Pada tahap pengujian usability ini peneliti melakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibuat. Pengujian dilakukan 4 orang responden user testing yang berasal dari latar belakang UMKM berbeda. Minta peserta uji pengguna Anda untuk menampilkan diri mereka sebagai pengguna yang ingin membeli produk SOSTUMU yang sudah ada. Pengujian dilakukan dengan menggunakan PC atau laptop untuk menjalankan prototype dan melihat pengguna menguji prototype menggunakan media Zoom

atau Google Meet. Saat menguji suatu prototipe, peneliti mengajukan pertanyaan dan mencari umpan balik terhadap prototipe tersebut dari responden yang menggunakannya. Terakhir, untuk memeriksa apakah proyek tersebut layak, peneliti meminta skor SEQ (Single Easier Question) pada skala 1 hingga 7. Berikut adalah data responden yang akan melakukan pengujian prototipe sebagai berikut :

Tabel 4. Informasi Responden

Nama Responden	Pekerjaan	Usaha	Domisili	Jenis Kelamin
Sazkia Aisyah Maharani	Wiraswasta	Fashion Baju	Palembang	Perempuan
El Ghazali Tegar Purnama	Red Teaming	Fashion Jacket	Palembang	Laki – Laki
Sofyan Saf	Wiraswasta	Fashion Sepatu Second	Palembang	Laki – Laki
M.Fajri	Wiraswasta	Fashion Baju Second	Palembang	Laki - Laki

Berikut adalah pertanyaan yang peneliti ajukan kepada para responden pada saat pengujian prototype, sebagai berikut :

Tabel 5. Pertanyaan Responden

No	Scenario	Question
1	Opening	<ol style="list-style-type: none"> <li>Halo Kak, Selamat Pagi/Siang /Malam, Perkenalkan nama saya Alif Aji Bayu Rananda dari Universitas Bina Darma Palembang.</li> <li>Sebelumnya saya berterima kasih kepada kakak sudah mau menyempatkan waktunya untuk menjadi salah satu dari responden usability testing saya.</li> <li>Mungkin sebelum memulai pengujian prototype mungkin kakak bisa memperkenalkan diri terlebih dahulu dan bisa bercerita sedikit tentang kesibukan saat ini?</li> <li>Sebelumnya saya akan perkenalkan dulu apa itu Sostumu. Sostumu adalah platform jasa konsultasi sosial media untuk membantu Masyarakat terutama para UMKM dalam mengelola sosial media mereka terutama di sosial media TikTok</li> <li>Saya akan share link prototype ke Kakak/Mas/Mba dan mohon untuk share screen agar saya juga bisa melihat interaksi yang Kakak/Mas/Mba lakukan pada prototype yang saya buat.</li> <li>Kakak/Mas/Mba bisa imajinasikan ketika Kakak/Mas/Mba ditawarkan produk dari sebuah Platform penyedia jasa konsultasi untuk kebutuhan para UMKM. Disini peran Kakak/Mas/Mba</li> </ol>

2	Halaman Beranda website Sostumu	<p>sebagai UMKM yang berada pada kondisi yang tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pendapat kakak tentang pada bagian Halaman beranda? jelaskan!</li> <li>Menurut kakak bagaimana tampilan UI pada bagian Halaman Beranda? Jika ada kekurangan tolong jelaskan!</li> <li>Dari skala 1 - 7 dimana 1 artinya sangat susah dan 7 artinya sangat mudah, menurut kakak kemudahan fitur ini berada di angka berapa?</li> </ol>
3	Halaman Layanan kami Website Sostumu	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pendapat kakak tentang pada bagian Halaman layanan? jelaskan!</li> <li>Menurut kakak bagaimana tampilan UI pada bagian Halaman layanan? Jika ada kekurangan tolong jelaskan!</li> <li>Dari skala 1 - 7 dimana 1 artinya sangat susah dan 7 artinya sangat mudah, menurut kakak kemudahan fitur ini berada di angka berapa?</li> </ol>
4	Halaman Harga paket	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pendapat kakak tentang pada bagian Halaman harga paket? jelaskan!</li> <li>Apakah ada kesulitan saat mengakses?</li> <li>Menurut kakak bagaimana tampilan UI pada bagian Halaman harga paket? Jika ada kekurangan tolong jelaskan!</li> <li>Dari skala 1 - 7 dimana 1 artinya sangat susah dan 7 artinya sangat mudah, menurut kakak kemudahan fitur ini berada di angka berapa?</li> </ol>
5	Tampilan Halaman Kontak Kami	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pendapat kakak tentang Tampilan Halaman Kontak Kami? jelaskan!</li> <li>Apakah ada kesulitan saat mengakses?</li> <li>Menurut kakak bagaimana tampilan UI pada bagian kontak kami? Jika ada kekurangan tolong jelaskan!</li> <li>Dari skala 1 - 7 dimana 1 artinya sangat susah dan 7 artinya sangat mudah, menurut kakak kemudahan fitur ini berada di angka berapa?</li> </ol>
6	Closing	<p>Oke kak mungkin itu dulu informasi yang saya butuhkan saat ini dari kakak, Terima kasih atas waktunya ya kak.</p>

Setelah melakukan pengujian *prototype* para responden memberikan score SEQ sebagai berikut :

Score 1 – 5,4 = **Failed**

• Score 5,5 – 7 = **Passed**

Berdasarkan penuturan responden tentang desain ini, pada skala 1-7, mereka mengatakan desain ini mudah dan lugas untuk dinavigasi. Responden memberikan tanggapan sebagai berikut:

- 1) Frame yang terlalu besar membuat responden sedikit mengalami kesulitan saat akan melakukan testing terhadap design.
- 2). Warna yang terlalu terang membuat responden mengalami kesulitan dalam pembacaan text pada bagian navbar responden menyarankan agar menggunakan warna yang sedikit lebih gelap.
- 3). Jarak antara heading dan navbar mungkin sedikit harus diperbaiki.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil desain *User Interface* dan *User Experience* Website Sostmu yang telah dilakukan, maka simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1). Berdasarkan pengujian hasil *UI/UX* Sostumu dengan menggunakan *Single Ease Question* (SEQ), kami mendapatkan rata-rata skor 5,8-7 cukup memuaskan.
- 2). Disini penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metodologi *Goal-Directed Design* (GDD) pada penelitian ini dapat menciptakan pemahaman yang baik bagi para pengguna website Sotumu.

Adapun saran untuk penelitian ini adalah:

- 1). Prototipe user interface website yang dibuat sesuai desain yang dibuat pada penelitian ilmiah ini dapat direalisasikan untuk membantu proses bisnis dan branding Sostumu.
- 2). Situs masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dengan metode *UI/UX* lainnya yang cenderung terus berkembang setiap tahunnya.
- 3). Komunitas lain juga dapat menjadikan hasil penelitian ilmiah ini sebagai referensi dalam pembuatan website ini.

#### Daftar Rujukan

- Abubakar, A. , Darwiyanto, E., Dwi, D., & Suwawi. (2019). Perancangan media pembelajaran unsur golongan IA dan VIIA periodik kimia dengan teknologi Augmented Reality menggunakan metode goal-directed design. *E-Proceeding of Engineering*, 6(2), 9388–9398
- Anwar A'an Choiril, Az-Zahra Hanifah Muslimah, & Rokhmawati Retno Indah. (2022). Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) pada E-Learning SMKN 1 Sambeng Lamongan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2336–2345. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11054>
- Ayni, S. N., Aknuranda, I., & Prakoso, B. S. (2020). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Penjualan menggunakan Goal-Directed Design pada CV Gamma Scientific Biolab. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2810–2819. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Maulana, Y., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 3(7), 7159–7165.
- Prasojo, V.S., Sabariah, M.K. and Jatmiko, D.D. (2019) 'Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom University', *e-Proceeding of Engineering*, 2(3), pp. 7791–7798. Available at: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/104210/rekomendasi-user-interface-menggunakan-metode-goal-directed-design-pada-website-ppdu-telkom-university.html>.
- Rubin, H.J. and Rubin, I.S. (2020) 'Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data. 3rd Edition, Sage Publications, Thousand Oaks.'
- Perwitasari, Anggi, and M. Azhar Irwansyah. 2021.

“Model Prototipe Dan Analisis Use Case Pada Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak Pengajuan Dokumen Kependudukan.” *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 7(2): 175.

Pribadi, Stefanus Anugrah, Retno Indah Rokhmawati, and Komang Candra Brata. 2019. “Perancangan User Experience Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(8): 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Romadhanti, Firdausia Indah, and Ismiarta Aknuranda. 2020. “Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4(10): 3313–21. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>.

# J-ICOM

Journal Informatic and Computer Technology  
Informatic department of Engineering Faculty Samudra University,  
Jalan Prof. Dr. Syarif Thayeb, Meurandeh, Langsa - Aceh, Indonesia  
Telp. (0641) 7445017 Fax.(0641)7445017

Organizer:



Alif Aji Bayu Rananda  
alifajibayu3@gmail.com  
Dear Author,

137/LoA.05.02/J-ICOM/2023  
22 September 2023

ACCEPTANCE LETTER FOR THE JOURNAL INFORMATICS AND COMPUTER TECHNOLOGY (J-ICOM),  
PROVIDED BY INFORMATICS DEPARTMENT OF ENGINEERING FACULTY SAMUDRA UNIVERSITY.

Thank you for your interest to participate in "The Journal Informatic and Computer Technology" (J-ICOM).  
On behalf of the Organizing Committee, I am delighted to inform you that your paper has been **ACCEPTED**  
and will be proceed to be published in Journal of Informatic and Computer Technology (J-  
ICOM) **Vol.5 No.2, Oktober 2024** Series.

Paper ID : ID8630.JICOM05-02.137  
Authors : Alif Aji Bayu Rananda, Siti Sa'Uda  
Title : User Interfaces Dan User Experience Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) Pada  
Website Sostumu

We congratulate for your achievement. The technical issues about the publication will be informed later.  
Thank you very much for participating in our journal.

Thank you for your contribution to the Journal Informatic and Computer Technolugu (J-ICOM) and we look  
forward to receiving futher submissions from you.

Kind Regards,



  
Ahmad Ihsan, S.T.,M.T  
Managing Editor, J-ICOM

Supported by :

