

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Peranan *Website* dalam Bisnis

Perusahaan konstruksi adalah entitas bisnis yang bergerak dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pembangunan berbagai jenis infrastruktur, baik skala kecil maupun besar. Perusahaan ini memiliki peran penting dalam mewujudkan proyek-proyek fisik seperti gedung perkantoran, perumahan, jalan raya, jembatan, bendungan, hingga fasilitas industri. Secara umum, bidang usaha konstruksi terbagi menjadi beberapa kategori utama, yaitu konstruksi bangunan (*building construction*), konstruksi sipil (*civil engineering*), konstruksi mekanikal dan elektrik (ME), serta konstruksi spesialis seperti interior, lanskap, dan pekerjaan instalasi lainnya. Di era digital saat ini, perusahaan konstruksi semakin mengoptimalkan teknologi informasi untuk mendukung operasional dan pemasaran. Salah satu strategi yang banyak diterapkan adalah penggunaan *website* resmi sebagai media komunikasi yang efektif. Melalui *website*, perusahaan dapat memperkenalkan profil, layanan, sertifikasi, dan portofolio proyek yang telah dikerjakan, sekaligus memberikan kemudahan akses informasi kepada calon klien dan mitra kerja. Selain itu, fitur interaktif seperti formulir penawaran, berita proyek, dan kontak langsung semakin memperkuat kredibilitas dan profesionalisme perusahaan di mata publik. Dengan demikian, integrasi *website* dalam strategi bisnis perusahaan konstruksi menjadi langkah strategis untuk memperluas jaringan dan meningkatkan daya saing di industri konstruksi yang semakin kompetitif.

Website memainkan peran sentral dalam lingkungan bisnis modern, menyediakan platform digital yang krusial untuk interaksi, pemasaran, dan pertumbuhan. Pertama-tama, *website* merupakan wajah online perusahaan, memberikan kesan pertama kepada calon pelanggan dan mitra bisnis. Desain *website* yang profesional dan informatif menciptakan citra positif, membangun kepercayaan, dan meningkatkan kehadiran merek di ranah digital (Pribadi., etc, 2019).

Selain itu, *website* berfungsi sebagai pusat informasi yang mudah diakses (Adhiazni. Viranda, 2020). Pelanggan dapat mengakses detail produk, layanan, dan informasi terkait perusahaan dengan cepat dan efisien. Ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan pelanggan, tetapi juga memungkinkan perusahaan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang penawaran mereka.

Di sisi pemasaran, *website* memungkinkan perusahaan untuk mengembangkan strategi pemasaran digital yang efektif. Dengan menggunakan teknik SEO (*Search Engine Optimization*) dan konten yang relevan, *website* dapat menarik lebih banyak pengunjung, meningkatkan visibilitas *online*, dan menciptakan peluang konversi. Elemen interaktif seperti formulir kontak, survei *online*, atau *chat live* juga dapat memperkaya interaksi dengan pelanggan potensial.

Fungsi *e-commerce* pada *website* memungkinkan perusahaan untuk menjual produk dan layanan secara langsung kepada pelanggan, membuka peluang bisnis baru dan memperluas jangkauan pasar (Pristantiningdiah, Retno, 2020). *Website* juga menjadi platform untuk membangun komunitas online melalui blog, forum,

atau media sosial, yang dapat meningkatkan keterlibatan pelanggan dan memperkuat hubungan merek.

Dalam konteks analitika, *website* menyediakan data yang berharga melalui alat analisis web. Data ini dapat membantu perusahaan memahami perilaku pengunjung, mengidentifikasi tren pasar, dan mengukur efektivitas strategi pemasaran dan penjualan mereka. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang preferensi dan kebutuhan pelanggan, perusahaan dapat mengambil keputusan yang lebih informasional dan strategis.

Secara keseluruhan, *website* tidak hanya menjadi alat komunikasi bisnis, tetapi juga menjadi katalisator pertumbuhan, memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kehadiran digital, memperluas pasar, dan menciptakan hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan (Y. Maulana, 2019). Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan dan pemeliharaan *website* merupakan langkah krusial untuk kesuksesan dan keberlanjutan bisnis di era digital saat ini.

2.2 Konsep Desain *Website* Konstruksi

Desain *website* konstruksi bukan hanya tentang menciptakan tampilan visual yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan fungsi dan tujuan bisnis perusahaan konstruksi (Giffari Raihan Pamungkas,. Etc, 2021). Prinsip estetika berperan penting dalam menciptakan kesan profesional dan membangun identitas merek yang konsisten. Penggunaan warna yang sesuai dengan citra industri konstruksi, tipografi yang mudah dibaca, dan pemilihan gambar yang relevan dapat memperkuat visualisasi merek perusahaan.

Selain itu, fungsionalitas *website* harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan bisnis. Informasi proyek harus disusun dengan terstruktur agar mudah diakses oleh pengguna. Navigasi yang intuitif merupakan elemen penting untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari, termasuk portofolio proyek, latar belakang perusahaan, dan layanan yang ditawarkan.

Integrasi fitur-fitur khusus industri konstruksi menjadi poin kunci dalam membangun *website* yang berfungsi optimal. Peta lokasi proyek, testimoni klien, dan formulir kontak yang efektif adalah contoh fitur-fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan mendukung tujuan bisnis perusahaan konstruksi.

Penting untuk mengikuti tren terkini dalam desain web, seperti responsivitas dan integrasi teknologi baru, untuk memastikan bahwa *website* tetap relevan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat (Romadhanti & Akuranta, 2020). Keselarasan dengan identitas industri konstruksi, baik dari segi visual maupun konten, menjadi landasan utama untuk menciptakan desain *website* yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna serta tujuan bisnis perusahaan konstruksi.

2.3 Metode *Goal directed design* (GDD)

Metode *Goal directed design* (GDD) merupakan suatu pendekatan perancangan antarmuka yang ditemukan oleh Alan Cooper. Pendekatan ini berfokus pada pencapaian tujuan atau *goal* yang telah ditetapkan, dengan memperoleh masukan dari pengguna yang beragam dan berada dalam berbagai konteks situasi. Proses ini melibatkan pembuatan model persona yang merepresentasikan berbagai pengguna dengan karakteristik yang berbeda,

membantu dalam mengidentifikasi kapan pandangan umum dapat memenuhi kebutuhan bersama, dan kapan diperlukan pandangan yang berbeda (Amann, 2009). *Goal directed design* melibatkan enam tahap, yaitu Penelitian, Pemodelan, Definisi Kebutuhan, Definisi Kerangka Kerja, Pemurnian, dan Dukungan. Kolaborasi antara perancang, manajemen, dan teknologi di dalamnya dianggap kunci sukses dalam merancang produk, serta mengatasi masalah desain (Cooper et al, 2014).

Pada metode *Goal directed design* terdapat 6 tahapan yang harus dilalui yaitu:

1. *Research*, tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan data awal yang bisa dilakukan dengan wawancara dan observasi.
2. *Modelling*, tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan *website*.
3. *Requirement Definition*, tahapan ini dilakukan dengan mencatat kebutuhan yang dibutuhkan setiap pengguna.
4. *Framework Definition*, tahapan ini dilakukan untuk membuat kerangka dasar dan tampilan awal desain *website*.
5. *Refinement*, tahapan ini dilakukan untuk membuat visualisasi dari desain.
6. *Support*, tahapan ini dilakukan proses dukungan berupa analisis evaluasi akhir.

Dalam suatu metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing didalamnya, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari metode *Goal directed design* yang dirangkum menurut (Cooper et al, 2014) dan (Wei & Xing, 2010):

a. Kelebihan

- 1) Menekankan pada pemahaman kebutuhan dan tujuan pengguna dan kemudian menggunakan tujuan ini sebagai titik awal.
- 2) Memahami peluang bisnis dan kebutuhan teknis (*time developer* IT).
- 3) Memiliki perencanaan sebagai dasar untuk menciptakan produk yang bentuk, isi dan perilakunya berguna, diinginkan serta layak secara ekonomi dan teknis.

b. Kekurangan

- 1) Bila memerlukan iterasi selanjutnya, proses pengerjaan harus dilakukan mulai dari tahap awal lagi, sehingga kebanyakan Perusahaan memaksimalkan proses GDD pada saat iterasi pertama agar tidak memerlukan iterasi selanjutnya.
- 2) Detail, namun memakan banyak waktu karena proses ini memiliki 6 fase/tahapan sehingga tidak cocok untuk Perusahaan yang menginginkan hasil yang cepat.

2.4 Usability Testing

Menurut Nielsen (2012), *usability testing* atau pengujian kegunaan merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu produk digital, seperti *website*, dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Nielsen menjelaskan bahwa terdapat lima komponen utama dalam *usability*, yaitu: *learnability*, yaitu kemudahan pengguna dalam memahami sistem saat pertama kali digunakan; *efficiency*, yaitu seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas setelah familiar dengan sistem; *memorability*, yaitu kemampuan pengguna dalam

mengingat cara menggunakan sistem setelah tidak mengaksesnya untuk beberapa waktu; *errors*, yaitu frekuensi dan tingkat keparahan kesalahan yang dilakukan pengguna serta kemudahan dalam memulihkannya; dan *satisfaction*, yaitu tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan sistem tersebut.

Usability yang baik, menurut Nielsen (2012), ditandai dengan meningkatnya nilai atau skor pada masing-masing komponen tersebut setelah dilakukan perbaikan atau perancangan ulang sistem. Oleh karena itu, *usability testing* menjadi langkah penting dalam proses pengembangan produk digital karena dapat mengungkapkan bagaimana pengguna sesungguhnya berinteraksi dengan antarmuka yang disediakan, serta memberikan dasar pengambilan keputusan untuk peningkatan kualitas pengalaman pengguna.

2.5 Penelitian Terkait (*State of The Art*)

Salah satu tahap dalam metode penelitian yang dilakukan adalah studi literatur. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan penelitian terdahulu dan pendalaman materi yang berkaitan dengan pembuatan desain *website* serta prediksi performa akademik yang kemudian akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian ini. Berikut merupakan referensi penelitian terkait yang dapat ditinjau pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 *State of The Art*

No	Judul	Peneliti	Tahun	Metode	Hasil
1	Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web <i>Eventmalang</i> Menggunakan Pendekatan <i>Human Centered Design</i>	Rahadian Irwandana, Admaja Dwi Herlambang, Mochamad Chandra Saputra.	2019	Pendekatan <i>Human Centered Design</i>	Peningkatan tertinggi yaitu pada kategori <i>User Interface Design</i> yang mengalami kenaikan. Diikuti dengan <i>Navigation and Link, Content, Organisation and Readability</i> mengalami peningkatan, dan

					<i>Performance and Effectiveness</i> mengalami peningkatan.
2	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli Online dengan Model <i>People At The Center of Mobile Application Development</i> (PACMAD) (Studi Kasus: Tokopedia, Bukalapak dan Shopee).	Nafilah Fauzi, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Agi Putra Kharisma.	2019	PACMAD model dan alat ukur SUS & NASA-RTLX	Menghasilkan perbandingan dan urutan nilai <i>usability</i> pada beberapa aplikasi belanja <i>online</i> .
3	Evaluasi dan <i>Redesign Usability</i> Aplikasi <i>Mobile Ojesy</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>Use Questionnaire</i> .	Sri Wulandari Ningrum, Ismiarta Akrunanda, dan Andi Reza Perdana Kusuma.	2019	<i>Usability Testing</i> dan <i>USE Questionnaire</i> .	Peningkatan nilai <i>usability</i> pada aplikasi.
4	Evaluasi Dan <i>Redesign</i> Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode <i>Goal</i>	Yudistira Maulana, Retno Indah Rokhmawati, dan Hanifah Muslimah	2019	<i>Goal directed design</i> dan SUS.	Peningkatan nilai <i>usability</i> .

	<i>directed design</i> (GDD).	AzZahra.			
5	<i>Usability Testing</i> Pada Aplikasi Hooki Arisan dengan Model PACMAD Menggunakan Pendekatan GQM.	Riftika Rizawanti, I Ketut Resika Arthana, dan P Wayan Arta.	2019	PACMAD model, pendekatan GQM dan alat ukur kegunaan menggunakan kuesioner CSUQ.	Rekomendasi tampilan pada aplikasi Hooki Arisan.
6	Perancangan <i>User Experience</i> Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i> (GDD).	Pribadi, Rokhmawati, & Brata	2019	<i>Goal directed design</i> , SUPR-Q	Hasil dari kuesioner SUPRQ menghasilkan penilaian terhadap empat aspek yaitu <i>usability</i> , <i>credibility</i> , <i>appearance</i> dan <i>loyalty</i> dengan nilai keseluruhan aspek adalah 75,81% yakni bernilai baik dan dapat 70 diterima berdasarkan skala konversi <i>usability</i> .
7	<i>User Design and Experience Preferences in a Novel Smartphone Application for Migraine</i>	Minen et al.	2019	<i>Think-Aloud</i>	Penelitian ini mengkaji pengalaman pengguna dengan aplikasi <i>smartphone</i>

	<i>Management: A Think Aloud Study of the RELAXaHEAD Application.</i>				RELAXaHEAD. Banyak 72 aplikasi mHealth sudah ada namun hanya sedikit yang divalidasi atau dikembangkan secara medis dengan mempertimbangkan umpan balik pasien. Ada konsensus keseluruhan bahwa versi awal aplikasi RELAXaHEAD dapat diterima oleh peserta migrain; mereka menganggapnya berguna dalam melacak informasi migrain dan melihat potensi PMR di aplikasi.
8	<i>Using Goal-Directed Design to Create a Mobile Health App to</i>	Duan et al.	2020	<i>Goal directed design</i>	Metode GDD mampu mengidentifikasi kebutuhan

	<i>Improve Patient Compliance With Hypertension Self-Management: Development and Deployment.</i>				yang berbeda dari pasien yang berbeda dan desain fungsional yang dipandu berdasarkan kebutuhan ini. Pengelolaan mandiri hipertensi yang efisien harus dipimpin oleh dokter. Kegunaan adalah faktor penting lain yang harus dipertimbangkan selama pengembangan aplikasi. Pasien hipertensi harus menerima motivasi yang lebih ekstrinsik dalam pengelolaan penyakitnya.
9	Perancangan Ulang Desain <i>User</i>	Ahyar et al.	2020	<i>Goal directed design</i>	Perancangan ulang dengan

	<i>Interface dan User Experience Pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design.</i>				GDD yang dilakukan pada aplikasi Schoters mengakibatkan peningkatan nilai <i>effectiveness</i> dari 60% menjadi 80%. Nilai <i>efficiency</i> dari 57,80% menjadi 79,93%, dan nilai <i>satisfaction</i> dari 60 ke 73.
10	Perancangan <i>User Interface</i> Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i> .	Muhammad Giffari Raihan Pamungkas, Anita Muliawati, Andhika Octa Indarso.	2021	<i>Goal directed design, System Usability Scale (SUS)</i>	Hasil pengujian <i>user experience</i> pada evaluasi akhir terhadap user interface sistem informasi desa mendapatkan nilai 72,5 yang berarti rata-rata nilai sebesar 60 telah tercapai dan penelitian telah dianggap selesai.
11	Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa	Muliawati, Rahayu, Indriana, &	2021	<i>Goal directed design</i>	Hasil evaluasi akhir dari pengujian terhadap <i>user</i>

	Dengan Metode <i>Goal-Directed Design</i> .	Kraugusteliana.			<i>experience</i> pada rancangan <i>user interface</i> sistem informasi desa menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) menyatakan bahwa penelitian ini dianggap selesai karena hasil evaluasi akhir mendapatkan nilai rata-rata di atas 60 sedangkan yang telah dicapai yaitu 72.5.
12	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> (Studi Kasus: Aplikasi Warga Bali).	Tantri Fajarini, Ayu Wirdiani, & Arya Dharmaadi.	2020	<i>Think Aloud, Heuristic Evaluation</i>	Hasil akhir analisis dengan menggunakan metode <i>Think Aloud</i> mendapatkan sebanyak 28 rekomendasi perbaikan pada Tribunnews, lalu 26 perbaikan pada Bali Post, dan sebanyak 31

					jumlah perbaikan pada Jawa Pos.
13	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>Think Aloud</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i> pada Aplikasi <i>Mobile Padiciti</i> .	Pratama, Az-Zahra, & Setiawan.	2019	<i>Think Aloud, Heuristic Evaluation</i>	Hasil evaluasi menggunakan <i>think aloud</i> dan <i>heuristic evaluation</i> memberikan saran-saran perbaikan yang dibuat berdasarkan 40 prioritas permasalahan yang diremukan.
14	Perancangan <i>user experience</i> aplikasi <i>e-health</i> pelayanan kesehatan dan kecantikan dengan metode <i>lean ux</i> dan <i>usability testing</i> (studi kasus: Klinik Dr. Riris).	Pristantiningdiah.	2020	SEQ, SUS	Tahap <i>feedback</i> diperlukan dalam tahapan evaluasi <i>usability</i> aplikasi dengan <i>user</i> , pengujian <i>usability</i> menggunakan metode SEQ dan SUS <i>testing</i> dan mendapatkan skor 76,8, di mana skor tersebut dapat dinyatakan dapat diterima

					oleh pengguna dan dapat digunakan.
15	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan <i>Goal-Directed Design</i> (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang).	Romadhanti & Aknuranda.	2020	SEQ, SUS	Hasil perbandingan nilai SEQ pada desain sebelum perbaikan mendapatkan nilai rata-rata 3,3. Perbaikan dilakukan dan didapatkan kembali nilai SEQ sebesar 6,159 pada solusi desain yang pertama dan nilai sebesar 5,885 pada solusi desain yang kedua.

2.6 Matriks Penelitian

Matriks penelitian yang digunakan untuk penelitian ini, disusun untuk memetakan hubungan antara rumusan masalah, tujuan penelitian, indikator yang diukur, metode pengumpulan data, serta teknik analisis yang digunakan. Penyusunan matriks ini

bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh proses penelitian berjalan secara terarah, konsisten, dan selaras dengan fokus utama studi, yaitu pengembangan *website* Almusyaffa Teknik dengan metode GDD. Berikut merupakan matriks penelitian yang disusun pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Matriks Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Variabel					
			<i>Website</i>	<i>Mobile</i>	<i>User Interface</i>	<i>User Experience</i>	<i>Goal directed design</i>	<i>Usability Testing</i>
1	Rahadian Irwandana, Admaja Dwi Herlambang, Mochamad Chandra Saputra (2019)	Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web <i>Eventmalang</i> Menggunakan Pendekatan <i>Human Centered Design</i> .	√				√	
2	Nafilah Fauzi, Hanifah Muslimah	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi Perangkat Bergerak Jual Beli						√

	Az-Zahra, dan Agi Putra Kharisma (2019).	Online dengan Model <i>People At The Center of Mobile Application Development</i> (PACMAD) (Studi Kasus: Tokopedia, Bukalapak dan Shopee).						
3	Sri Wulandari Ningrum, Ismiarta Akrunanda, dan Andi Reza Perdana Kusuma (2019).	Evaluasi dan <i>Redesign Usability</i> Aplikasi <i>Mobile Ojesy</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>Use Questionnaire</i> .						√
4	Yudistira Maulana, Retno Indah Rokhmawati, dan Hanifah Muslimah AzZahra (2019).	Evaluasi Dan <i>Redesign</i> Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode <i>Goal directed design</i> (GDD).			√		√	√

5	Riftika Rizawanti, I Ketut Resika Arthana, dan P Wayan Arta (2019).	<i>Usability Testing</i> Pada Aplikasi Hooki Arisan dengan Model PACMAD Menggunakan Pendekatan GQM.		√	√			
6	Pribadi, Rokhmawati, & Brata (2019).	Perancangan <i>User Experience</i> Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i> (GDD).					√	√
7	Minen et al (2019).	<i>User Design and Experience Preferences in a Novel Smartphone Application for Migraine Management: A Think Aloud Study of the RELAXaHEAD Application.</i>				√		
8	Duan et al (2020).	<i>Using Goal-Directed Design to Create a Mobile Health App</i>				√	√	

		<i>to Improve Patient Compliance With Hypertension Self-Management: Development and Deployment.</i>						
9	Ahyar et al (2020).	Perancangan Ulang Desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i> .			√		√	√
10	Muhammad Giffari Raihan Pamungkas, Anita Muliawati, Andhika Octa Indarso (2021).	Perancangan <i>User Interface</i> Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode <i>Goal-Directed Design</i> .			√		√	√
11	Muliawati, Rahayu, Indriana, & Kraugusteeliana	Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode <i>Goal-</i>			√		√	√

	(2021).	<i>Directed Design.</i>						
12	Tantri Fajarini, Ayu Wirdiani, & Arya Dharmaadi (2020).	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> (Studi Kasus: Aplikasi Warga Bali).		√	√			
13	Pratama, Az-Zahra, & Setiawan (2019).	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>Think Aloud</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i> pada Aplikasi <i>Mobile Padiciti</i> .		√				√
14	Pristantiningdiah (2020).	Perancangan <i>user experience</i> aplikasi <i>e-health</i> pelayanan kesehatan dan kecantikan dengan metode <i>lean ux</i> dan <i>usability testing</i> (studi kasus:		√		√		√

		Klinik Dr. Riris).						
15	Romadhanti & Aknuranda (2020).	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan <i>Goal-Directed Design</i> (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang).	√		√			
16	Usulan Penelitian Fajar Aldiansyah (2024).	Implementasi <i>Goal directed design</i> dalam Perancangan Desain <i>Website</i> Konstruksi pada Perusahaan Almusyaffa Teknik.	√		√	√	√	√

2.7 Relevansi Penelitian

Berdasarkan penelitian dari Yudistira Maulana, Retno Indah Rokhmawati dan Hanifah Muslimah Az Zahra(2019) yang berjudul “Evaluasi dan *Redesign* rancangan antar Muka pengguna situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode GDD”. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek perancangan tampilan antarmuka pengguna (UI) menggunakan metode (GDD), tanpa membahas secara mendalam aspek pengalaman pengguna (UX) maupun pengujian kelayakan terhadap pengguna.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pendekatan yang lebih komprehensif, yaitu dengan menerapkan metode GDD tidak hanya untuk mendesain tampilan antarmuka, tetapi juga menekankan pada peningkatan pengalaman pengguna (UX) dan melakukan pengujian kelayakan penggunaan (*Usability Testing*) secara langsung kepada pengguna akhir.

Selain itu, penelitian ini juga menambahkan dimensi baru melalui penerapan metode *Black Box Testing* untuk menguji fungsionalitas dan keamanan website dari sisi pengguna, serta pengukuran performa *website* menggunakan *PageSpeed Insights* untuk mengevaluasi kecepatan dan efisiensi akses halaman.

Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan desain website yang menarik secara visual, tetapi juga memastikan bahwa website tersebut dapat berfungsi dengan baik, cepat diakses, aman, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Keterbaruan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap proses perancangan dan evaluasi website yang berpusat pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna.