

# PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE PARIWISATA YOGYAKARTA



Disusun Oleh:

N a m a : Ade Mulyavianis  
NIM : 17523121

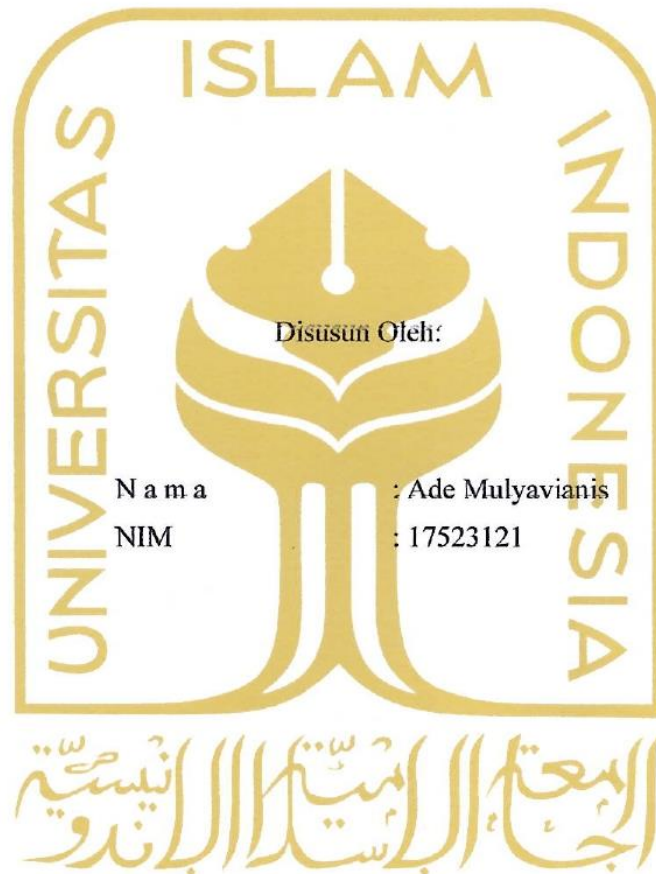
PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2023

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE WEBSITE PARIWISATA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



Yogyakarta, 13 Oktober 2023

Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Beni Suranto', is written over a faint, larger version of the UII logo.

( Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng. )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE WEBSITE PARIWISATA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 3 November 2023

Tim Penguji

Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.

**Anggota 1**

Aridhanyati Arifin, S.T., M.Cs.

**Anggota 2**

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Mulyavianis

NIM : 17523121

Tugas akhir dengan judul:

**PERANCANGAN ULANG USER INERFACE DAN USER  
EXPERIENCE WEBSITE PARIWISATA YOGYAKARTA**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Oktober 2023



( Ade Mulyavianis )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Alhamdulillahirobil'Alamin**

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayat dan dengan atas izinnya sehingga dapat mampu untuk menyelesaikan tugas akhir tidak lupa juga kepada Nabi besar Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah hingga zaman sekarang.

Tugas akhir ini saya persembahkan sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya ibu Umiyati dan bapak saya Ahmad Faozi yang telah memberikan dukungan penuh baik secara moril dan material yang tidak terhingga jika dihitung, yang telah dengan sabar untuk menunggu tugas akhir ini selesai dan akhirnya dapat terselesaikan.

Kepada bapak Beni Suranto S.T., M.Soft.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini, serta tidak lupa juga kepada seluruh dosen Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu serta bimbingan selama proses belajar yang telah diberikan.

Kepada semua rekan dan kerabat yang ikut serta dalam membantu menyelesaikan tugas akhir baik dalam bentuk dukungan, motivasi, dan semangat yang telah diberikan.

Semoga semua selalu dalam lindungan Allah SWT dan selalu diberikan kesehatan lahir dan batin.

## HALAMAN MOTTO

“The possibility of all of these possibilities being possible  
is just another possibility that can possibly happen”

Mark Lee

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada  
kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada  
kemudahan

Q.S. Al Insyirah Ayat 5-6

Selesaikan apa yang sudah kamu mulai dengan penuh  
tanggung jawab

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat Nya kepada kita semua. Dan tidak lupa juga kepada junjungan Nabi besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dari zaman jahiliyah hingga zaman sekarang. Sehingga mampu untuk dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Ulang *User Interface* dan *User Experience Website* Pariwisata Yogyakarta.

Dengan selesainya penulisan tugas akhir ini tidak luput dari dukungan serta bimbingan banyak pihak. Maka izinkan saya untuk mengucapkan sepatah kata terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses kelancaran penyusunan tugas akhir kepada:

1. Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan hidayat sehingga dapat terselaikannya tugas akhir dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah hingga menuju zaman yang penuh berkah barokah sekarang.
3. Kedua orang tua, bapak Ahmad Fauzi dan ibu Umiyati yang selalu memberikan dukungan melalui doa, dukungan, dan motivasi baik secara moril dan material.
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam proses selesainya penyusunan tugas akhir.
7. Saudara dan saudari seperjuangan selama menjalani masa kuliah, Yudha 41 Menwa UII yang menjadi tempat berkeluh-kesah serta telah memberikan dorongan, dukungan, motivasi, dan semangat.
8. Sahabat satu jurusan among, ayu, dan ayu nas yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi.
9. Sahabat seperjuangan Niaulvi yang memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian tugas akhir.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang berkontribusi dalam proses penyelesaian penyusunan tugas akhir.

Dengan adanya bantuan yang diberikan dari berbagai pihak yang telah disebutkan penulis sangat berterima kasih karena dapat membantu dalam proses kelancaran menyelesaikan tugas akhir. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir masih terdapat kekurangan. Penulis juga berharap agar tugas akhir yang telah terselesaikan ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 13 Oktober 2023



( Ade Mulyavianis )



## SARI

Pandemi COVID-19 yang terjadi melanda seluruh dunia mengakibatkan dampak yang cukup besar, salah satunya pada sektor pariwisata dikarenakan terjadinya pembatasan sosial yang mengakibatkan tidak diperbolehkannya berkumpul dengan banyak orang pada suatu tempat. Terjadinya penurunan pariwisata yang terjadi di Indonesia menjadi salah satu dampak dari pandemi. Dengan dimulainya era baru setelah pandemi atau *new normal* sedikit demi sedikit pariwisata di Indonesia terutama wilayah Yogyakarta mulai mengalami peningkatan wisatawan. Wisatawan yang berwisata membutuhkan informasi tentang pariwisata yang ada di wilayah Yogyakarta. Sehingga melalui perancangan ulang *user interface* dan *user experience website* pariwisata Yogyakarta akan dapat memudahkan para wisatawan yang berwisata untuk dapat menemukan informasi seputar pariwisata di wilayah Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dengan melalui pendekatan terhadap *user*. Metode ini memiliki empat tahapan yaitu *specifying content of use*, *specifying requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate design*. Pengujian dilakukan dengan melalui pendekatan *cognitive walkthrough* dengan lima partisipan yang terlibat. Dengan tujuh skenario pada setiap skenario memiliki beberapa tugas yang dapat diselesaikan oleh partisipan. Penilaian pengujian dengan dua indikator yaitu berdasarkan waktu tempuh dan berdasarkan persentase kesalahan yang dilakukan oleh partisipan. Pengujian yang telah dilakukan menghasilkan bahwa tidak diperlukan adanya pengulangan dalam pengujian. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan ulang *user interface* dan *user experience website* pariwisata Yogyakarta telah berhasil memenuhi permasalahan dan solusi yang dihasilkan sudah cukup baik.

Kata kunci: *website*, *user interface*, *user experience*, pariwisata, *user centered design*, *cognitive walkthrough*.

## GLOSARIUM

Cognitive	metode pengujian secara terstruktur dengan beberapa skenario.
Walkthrough	
Use Case	diagram untuk mengetahui yang dapat dilakukan oleh user.
UCD	metode perancangan desain secara terstruktur dan konsisten dengan memiliki fokus pada user.
User Experience	pengalaman pengguna untuk dapat berinteraksi dengan sistem.
User Flow	alur untuk menyelesaikan suatu tugas.
User Interface	tampilan antarmuka.
User Persona	gambaran dari calon pengguna.
Usability Testing	metode pengujian dengan pengguna untuk melakukan tugas yang diberikan pada suatu waktu tertentu.
Website	suatu kumpulan dari berbagai halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, suara, dan video yang memiliki sifat statis dan dinamis.
Wireframe	gambaran yang dapat mendeskripsikan tampilan dari desain yang sebenarnya.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pariwisata.....	8
2.2 Website .....	9
2.3 User Interface (UI).....	10
2.4 User Experience (UX).....	13
2.5 User Centered Design (UCD) .....	14
2.6 User Persona .....	16
2.7 Wireframe .....	17
2.8 Usability Testing.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	22
3.1 Specify Context of Use .....	23
3.1.1 Menentukan Pengguna .....	23
3.1.2 Wawancara .....	23
3.1.3 User Persona.....	29

3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	32
3.1.5 Analisis Desain.....	33
3.2 Specify Requirements .....	36
3.2.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	36
3.2.2 User Flow .....	38
3.3 Wireframe low fidelity.....	44
3.4 Usability Testing.....	58
3.4.1 Skenario Pengujian .....	59
3.5 <i>Tools</i> .....	61
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN.....	63
4.1 Design Solution.....	63
4.1.1 Elemen User Interface.....	63
4.1.2 Tampilan Antarmuka .....	64
4.2 Usability Testing.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	88
5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Pengguna .....	23
Tabel 3. 2 Hasil wawancara partisipan 1.....	24
Tabel 3. 3 Hasil wawancara partisipan 2.....	25
Tabel 3. 4 Hasil wawancara partisipan 3.....	25
Tabel 3. 5 Hasil wawancara partisipan 4.....	26
Tabel 3. 6 Hasil wawancara partisipan 5.....	27
Tabel 3. 7 Deskripsi Aktor.....	29
Tabel 3. 8 Deskripsi <i>Use case</i> .....	37
Tabel 3. 9 Skenario daftar dan masuk.....	59
Tabel 3. 10 Skenario melihat rekomendasi wisata.....	59
Tabel 3. 11 Skenario membeli tiket wisata.....	59
Tabel 3. 12 Skenario membuat ulasan .....	60
Tabel 3. 13 Skenario rekomendasi wisata.....	60
Tabel 3. 14 Skenario mengelola wisata .....	61
Tabel 3. 15 Skenario melihat pesanan masuk.....	61
Tabel 4. 1 Hasil pengujian skenario daftar dan masuk akun pengguna.....	78
Tabel 4. 2 Tabel kesalahan skenario daftar dan masuk akun pengguna .....	79
Tabel 4. 3 Hasil pengujian skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata.....	80
Tabel 4. 4 Tabel kesalahan skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata.....	80
Tabel 4. 5 Hasil pengujian skenario rekomendasi wisata .....	81
Tabel 4. 6 Tabel kesalahan skenario rekomendasi wisata .....	81
Tabel 4. 7 Hasil pengujian skenario membeli tiket wisata .....	82
Tabel 4. 8 Tabel kesalahan skenario membeli tiket wisata.....	82
Tabel 4. 9 Hasil pengujian skenario membuat ulasan.....	83
Tabel 4. 10 Tabel kesalahan skenario membuat ulasan .....	83
Tabel 4. 11 Hasil pengujian skenario rekomendasi kuliner .....	84
Tabel 4. 12 Tabel kesalahan skenario rekomendasi kuliner .....	84
Tabel 4. 13 Hasil pengujian skenario mengelola wisata.....	85
Tabel 4. 14 Tabel kesalahan skenario mengelola wisata .....	85
Tabel 4. 15 Hasil pengujian skenario melihat pesanan masuk .....	86
Tabel 4. 16 Kesalahan skenario melihat pesanan masuk.....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 grafik kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2020 .....	2
Gambar 1. 2 grafik kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2022 .....	2
Gambar 1. 3 grafik perjalanan wisatawan nusantara tahun 2015-2021 .....	3
Gambar 1. 4 grafik perjalanan wisatawan nusantara wilayah Yogyakarta .....	3
Gambar 2. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i> Sumber : usability.gov .....	15
Gambar 2. 2 contoh peta situs (sitemap) Sumber : Segara (2019) .....	19
Gambar 3. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	22
Gambar 3. 2 User Persona 1 .....	29
Gambar 3. 3 User Persona 2 .....	30
Gambar 3. 4 User Persona 3 .....	31
Gambar 3. 5 User Persona 4 .....	31
Gambar 3. 6 User Persona 5 .....	32
Gambar 3. 7 <i>Use case</i> diagram .....	36
Gambar 3. 8 <i>user flow</i> masuk .....	39
Gambar 3. 9 <i>user flow</i> daftar .....	40
Gambar 3. 10 <i>user flow</i> rekomendasi wisata .....	40
Gambar 3. 11 <i>user flow</i> rekomendasi wisata .....	41
Gambar 3. 12 <i>user flow</i> membeli tiket wisata .....	42
Gambar 3. 13 <i>user flow</i> membuat ulasan .....	43
Gambar 3. 14 <i>user flow</i> kelola wisata .....	44
Gambar 3. 15 <i>user flow</i> melihat pesanan masuk .....	44
Gambar 3. 16 Wireframe halaman awal .....	45
Gambar 3. 17 Wireframe daftar pengguna .....	46
Gambar 3. 18 Wireframe daftar pengelola wisata .....	46
Gambar 3. 19 Wireframe masuk pengguna .....	47
Gambar 3. 20 Wireframe pengelola wisata .....	48
Gambar 3. 21 Wireframe halaman beranda .....	49
Gambar 3. 22 Wireframe halaman rekomendasi kuliner .....	50
Gambar 3. 23 Wireframe halaman deskripsi kuliner .....	51
Gambar 3. 24 Wireframe halaman rekomendasi wisata .....	52
Gambar 3. 25 Wireframe halaman deskripsi wisata .....	53

Gambar 3. 26 Wireframe halaman pembelian tiket .....	54
Gambar 3. 27 Wireframe halaman tiket saya.....	55
Gambar 3. 28 Wireframe halaman riwayat wisata.....	56
Gambar 3. 29 Wireframe halaman dashboard pengelola wisata.....	56
Gambar 3. 30 Wireframe halaman kelola wisata.....	57
Gambar 3. 31 Wireframe halaman kelola pesanan .....	58
Gambar 3. 32 Logo aplikasi canva .....	61
Gambar 3. 33 Logo aplikasi draw.io.....	62
Gambar 3. 34 Logo aplikasi figma .....	62
Gambar 3. 35 Logo aplikasi maze.co.....	62
Gambar 4. 1 Warna .....	63
Gambar 4. 2 Tampilan antarmuka halaman awal .....	65
Gambar 4. 3 Tampilan antarmuka daftar pengguna.....	66
Gambar 4. 4 Tampilan antarmuka daftar pengelola wisata .....	66
Gambar 4. 5 Tampilan antarmuka masuk pengguna .....	67
Gambar 4. 6 Tampilan antarmuka pengelola wisata.....	67
Gambar 4. 7 Tampilan antarmuka beranda.....	68
Gambar 4. 8 Tampilan antarmuka rekomendasi kuliner.....	69
Gambar 4. 9 Tampilan antarmuka deskripsi kuliner.....	71
Gambar 4. 10 Tampilan antarmuka rekomendasi wisata.....	72
Gambar 4. 11 Tampilan antarmuka deskripsi wisata.....	73
Gambar 4. 12 Tampilan antarmuka pembelian tiket.....	74
Gambar 4. 13 Tampilan antarmuka tiket saya .....	75
Gambar 4. 14 Tampilan antarmuka riwayat tiket .....	76
Gambar 4. 15 Tampilan antarmuka dashboard pengelola wisata .....	76
Gambar 4. 16 Tampilan antarmuka kelola wisata .....	77
Gambar 4. 17 Tampilan antarmuka kelola wisata .....	78

# BAB I

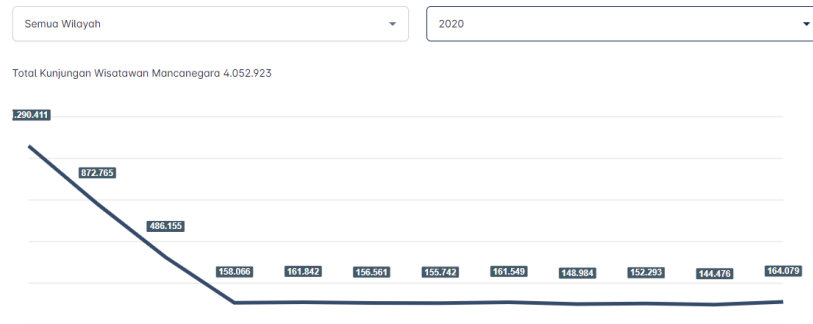
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dampak yang ditimbulkan dari pandemi COVID-19 (*Corona Virus Disease*) salah satunya yaitu pada sektor pariwisata. COVID-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh coronavirus, dengan cara penularan melalui kontak langsung dengan individu penderita penyakit COVID-19 (Ferreira *et al.*, 2021). Sehingga untuk menekan angka persebaran dari COVID-19, dimana sesuai dengan peraturan pemerintah mengharuskan untuk *lockdown* yaitu pemberlakuan perpindahan dari wilayah satu ke wilayah yang lainnya, dengan jangka waktu yang ditentukan. Selain itu juga mengharuskan untuk menjaga jarak dengan orang lain dan dilarang untuk berkumpul dengan banyak orang. Sehingga menyebabkan sektor pariwisata mengalami penurunan dan juga berdampak pada perekonomian warga yang mengandalkan penghasilan dari kunjungan wisatawan (Utami & Kafabih, 2021).

Berdasarkan data dari kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif menunjukkan bahwa pada tahun 2020 terjadi penurunan yang sangat signifikan terhadap pariwisata di Indonesia. Tercatat bahwa penurunan yang sangat drastis dan puncaknya yaitu pada bulan april dengan total kunjungan pariwisata mancanegara sejumlah 158.066 kunjungan (Gambar 1.1). Kemudian pada tahun 2022 tercatat bahwa kunjungan mancanegara mulai mengalami peningkatan dari awal bulan januari sejumlah 143.578 kunjungan hingga puncak kunjungan tertinggi pada tahun ini berada pada akhir tahun bulan desember sejumlah 538.315 kunjungan (Gambar 1.3). Berdasarkan data tercatat bahwa dampak dari pandemi sangat berpengaruh pada pariwisata mancanegara yang berkunjung ke Indonesia seiring dengan berjalannya waktu dan pandemi mulai mereda sektor pariwisata juga mulai mengalami pertumbuhan kembali.



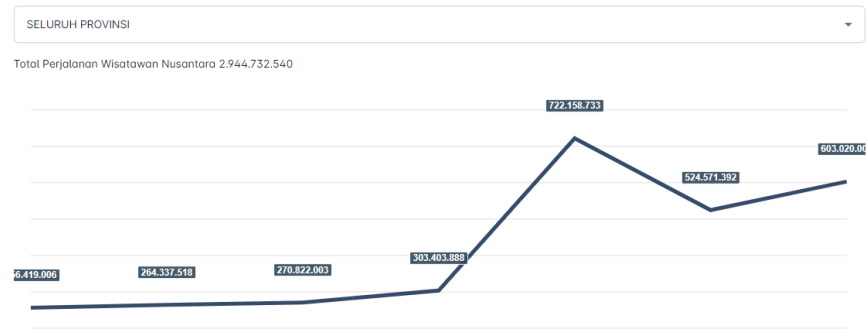


Gambar 1. 1 grafik kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2020  
(kemenparekraf.go.id)

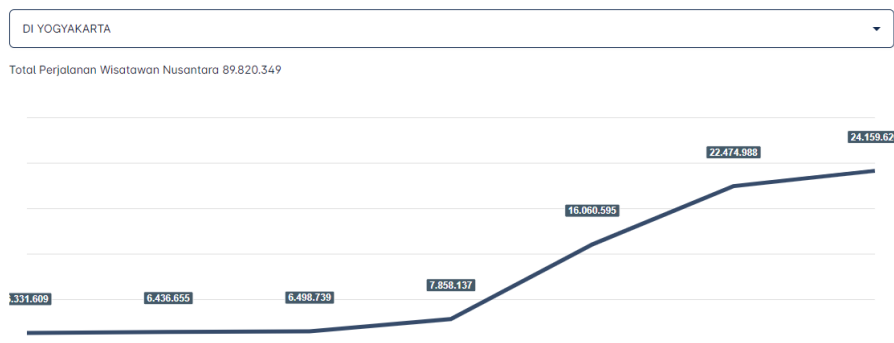


Gambar 1. 2 grafik kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2022  
(kemenparekraf.go.id)

Sedangkan pada perjalanan wisatawan nusantara seluruh wilayah Indonesia tercatat bahwa mulai dari tahun 2015 sejumlah 256.419.006 perjalanan meningkat dari tahun ke tahun hingga puncak tertinggi pada tahun 2019 sejumlah 722.168.733 perjalanan. Kemudian mengalami penurunan pada tahun 2020 sejumlah 524.571.392 perjalanan dikarenakan efek dari pandemi hingga pandemi mulai mereda dan pada tahun 2021 meningkat menjadi 603.020.000 perjalanan (Gambar 1.4). Pada wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri tercatat pada tahun 2015 sejumlah 6.331.609 perjalanan memiliki kenaikan dari tahun ke tahun tercatat bahwa pada tahun 2021 terdapat perjalanan sejumlah 24.159.626 perjalanan (Gambar 1.5).



Gambar 1. 3 grafik perjalanan wisatawan nusantara tahun 2015-2021  
(kemenparekraf.go.id)



Gambar 1. 4 grafik perjalanan wisatawan nusantara wilayah Yogyakarta  
(kemenparekraf.go.id)

Berdasarkan data data tersebut bahwa pandemi sangat berperan terhadap perekonomian terutama pada sektor pariwisata yang mengalami penurunan tetapi dengan seiring berjalannya waktu pandemi sudah mulai mereda ditunjukkan juga pada sektor pariwisata yang mulai bangkit setelah pandemi dengan memasuki era baru *new normal*. Berkembangnya sektor pariwisata tidak luput juga terhadap bangkitnya wisata wisata yang ada di daerah untuk dapat lebih maju lagi dari sebelumnya. Untuk meningkatkan bangkitnya wisata daerah diperlukan informasi informasi yang sangat memadai dan akurat untuk para wisatawan baik mancanegara maupun domestik.

Dengan itu perlu adanya website pemerintah untuk mengelola wisata yang terdapat di daerah terutama pada daerah istimewa Yogyakarta. Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat memenuhi kebutuhan para wisatawan dalam berwisata di Yogyakarta dalam bentuk desain interaksi pada website pariwisata Yogyakarta. Untuk selanjutnya agar dapat menjadi solusi bagi wisatawan yang berwisata untuk dapat lebih mengetahui wisata-wisata yang terdapat di Yogyakarta.

Berkembangnya teknologi pada masa kini semakin pesat sehingga hampir semua sektor layanan atau pelayanan hiburan, pemerintahan, perniagaan, dan lain sebagainya semuanya sudah menggunakan layanan *website* atau aplikasi untuk dapat memudahkan pengguna serta dapat menjangkau dan melayani semua penggunanya. Dengan demikian *user interface* merupakan suatu variabel sebagai tumpuan bagi suatu instansi terhadap *website* maupun aplikasi yang dibuatnya, sedangkan *user experience* merupakan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna yang didapatkan dari penggunaan produk sehingga *user interface* yang bagus dapat memberikan pengalaman pengguna akan lebih baik (Asniati & Fourqoniah, 2023). Sehingga *user interface* dan *user experience* merupakan satu kesatuan yang penting serta merupakan salah satu faktor dalam menarik minat masyarakat untuk menggunakan dan atau mengakses *website*, *website* yang mudah digunakan merupakan sebuah *website* yang dapat dimengerti dan menarik bagi pengguna. Agar mendasari bahwa betapa pentingnya merancang keseluruhan pengalaman, tidak hanya antarmuka, akan tetapi *user experience* juga dapat menggambarkan serangkaian hasil dari keputusan yang dapat mengarah pada hasil positif yang memuaskan, produktif, serta interaktif (Bila & Indah, 2023). Sebuah *website* dapat dikatakan baik atau tidak dapat ditentukan oleh dua faktor yaitu yang pertama merupakan tingkat usability atau tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan suatu *website* dengan fokus pada kegunaan, efektif dan efisiensi terhadap informasi yang disajikan, serta faktor yang kedua merupakan faktor estetika atau faktor yang mengutamakan keindahan serta daya tarik yang menarik visual dari suatu desain. Dengan begitu kedua faktor tersebut mampu untuk dapat dimaksimalkan dalam bentuk usaha untuk dapat meraih serta mempertahankan minat pengunjung terhadap suatu *website* (Zahra & yogananti, 2020). Diperlukan adanya redesign pada suatu *website* yang sudah ada merupakan suatu kegiatan merancang ulang suatu desain dengan mengubah tampilan fisik dan fungsi maupun untuk dapat mengubah suatu bentuk fisik atau fungsi agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan diadakannya suatu rancangan ulang diharapkan dapat mengubah tampilan *website* dan dapat menambahkan konten yang lebih menarik sebagai pusat untuk dapat mencari informasi yang dibutuhkan (Zahra & yogananti, 2020).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Azzahra (2023) dengan judul “Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thinking” dengan permasalahan yang terjadi yaitu masih minimnya informasi dan publikasi sehingga masih kurang mengetahui destinasi yang terdapat di Desa Branjang, selain itu untuk pembelian paket wisata masih menggunakan konvensional dan layanan pemesanan via Whatsapp. Perbaikan yang dilakukan yaitu pemesanan tiket serta merencanakan wisata sesuai dengan *budget* wisatawan

dan melihat artikel terkait dengan Desa Wisata Branjang. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Zahra dan Yogananti (2020) dengan judul “Redesain Website Visit Jawa Tengah” dengan permasalahan *website* pariwisata Jawa tengah yang masih kurang informatif, komunikatif, dan terlihat masih kaku yang berorientasi pada pemerintahan sehingga masyarakat kurang tertarik dalam mengakses *website*, sehingga diperlukan adanya perubahan pada desain *website* dari penggunaan warna, *font*, dan *layout website*. Terdapat fitur menu artikel, rencana perjalanan, destinasi wisata, event, dan petualangan. Pada fitur rencana perjalanan terdiri atas daya tarik wisata, akomodasi, kuliner, dan biro perjalanan, sedangkan pada fitur petualangan terdiri atas *outdoors*, kuliner, belanja, dan desa wisata. Pada penelitian serupa yang dilakukan oleh Lestari et al., (2023) dengan judul “Redesain Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD)” dengan permasalahan yang terjadi yaitu pada penggunaan jenis *font* dan kombinasi warna yang kurang nyaman, halaman awal dan halaman detail website yang terlalu padat dan ramai karena banyaknya informasi serta gambar, *layout* yang kurang menarik, informasi pariwisata kurang lengkap. Sehingga dilakukan adanya perbaikan dimulai dengan Menyusun konsep visual untuk tipografi serta warna, perbaikan *layout* yang lebih mudah dan simpel, serta adanya penambahan konten seperti wisata, kuliner, oleh-oleh, *event*, penginapan, cafe & resto, dan transportasi.

Berdasarkan dari uraian di atas maka akan dilakukan perancangan ulang *website* pariwisata Yogyakarta yaitu *visiting jogja* dengan dilakukannya perbaikan diharapkan agar dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik oleh para wisatawan yang akan berkunjung berwisata di wilayah Yogyakarta. Dengan menggunakan pendekatan metode *user centered design* (UCD) karena berfokus pada pengguna sehingga hasil yang dihasilkan akan lebih maksimal dengan mengedepankan kebutuhan pengguna. Dengan adanya perancangan ulang *user interface* dan *user experience website* pariwisata Yogyakarta dapat menjadi solusi untuk para wisatawan dalam mengetahui wisata yang terdapat di wilayah Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang ulang desain interaksi website pariwisata Yogyakarta agar lebih dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan website dengan mengutamakan kebutuhan dari pengguna, sehingga agar menjadi solusi yang informatif bagi pengguna?
- b. Bagaimana menerapkan metode *user centered design* (UCD) dalam perancangan ulang website pariwisata Yogyakarta?

- c. Bagaimana hasil usability testing dengan menggunakan pendekatan cognitive walkthrough dari desain solusi perancangan ulang website pariwisata Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah merumuskan masalah maka diperlukan batasan batasan masalah agar dapat menjadi titik acuan untuk membuat penelitian tetap berfokus pada ruang lingkup yang ada, batasan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Berfokus pada perancangan ulang desain interaksi website pariwisata Yogyakarta sehingga menghasilkan purwarupa yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna.
- b. Calon pengguna merupakan wisatawan baik dari Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta yang sudah pernah berwisata di Yogyakarta dan wisatawan baik dari Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta yang belum pernah atau akan berencana berwisata di Yogyakarta.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Agar penelitian yang dibuat terarah maka harus memiliki tujuan yang jelas, tujuan dari penelitian yaitu:

- a. Merancang ulang website pariwisata Yogyakarta agar lebih mudah untuk digunakan oleh pengguna dalam berwisata di Yogyakarta.
- b. Melakukan penerapan metode *user centered design* (UCD) dalam proses perancangan ulang website pariwisata Yogyakarta.
- c. Melakukan usability testing setelah dilakukan perancangan ulang UI/UX dengan menggunakan pendekatan cognitive walkthrough.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Terciptanya perancangan ulang desain interaksi pada website pariwisata Yogyakarta yang dikembangkan untuk dapat membantu para wisatawan yang sedang berwisata yang berada di wilayah Yogyakarta.
- b. Memudahkan bagi pengguna dalam memilih wisata yang berada di wilayah Yogyakarta.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini dibuat agar memudahkan dalam memahami gambaran secara garis besar dari penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang bagaimana penelitian dibuat yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian,

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan tentang landasan teori serta teori teori yang digunakan sesuai untuk menyelesaikan permasalahan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini memuat tentang langkah langkah analisis terhadap calon pengguna yang nantinya akan dibutuhkan untuk merancang ulang desain interaksi pada website pariwisata Yogyakarta.

### **BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini memuat tentang proses pembuatan purwarupa berdasarkan kebutuhan calon pengguna yang telah dianalisis sebelumnya kemudian akan diujikan untuk mendapatkan bahwa telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini yaitu bab terakhir dimana memuat kesimpulan dari apa yang telah dibuat dari mulai perancangan hingga implementasi dan pengujian, juga saran agar dapat dikembangkan menjadi yang lebih baik nantinya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pariwisata**

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, wisata merupakan seseorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan dengan maksud untuk mengunjungi suatu tempat tertentu dengan tujuan untuk rekreasi, pengembangan pribadi, atau dengan mempelajari keunikan serta daya tarik yang terdapat pada tempat atau tujuan rekreasi dalam jangka waktu tertentu. Wisatawan merupakan orang atau sekelompok orang untuk melakukan suatu wisata. Sedangkan, pariwisata merupakan kegiatan wisata dengan berbagai macam fasilitas dan layanan yang mendukung dalam kegiatan tersebut yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah serta pemerintah daerah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan suatu kegiatan berpindah tempat menuju tempat tujuan rekreasi dengan sekelompok orang atau individu dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman, kesenangan, wawasan terhadap wilayah baru dimana kegiatan tersebut dilengkapi dengan fasilitas dan layanan yang memadai yang telah disediakan oleh relawan masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Kegiatan pariwisata menjadi salah satu cara untuk *healing* bagi para pemuda sekarang, dimana *healing* itu sendiri merujuk pada kata penyembuhan bisa dari faktor untuk menghilangkan rasa jenuh, lelah dan stres dari hiruk pikuk kehidupan. Kata *healing* disini merujuk pada kegiatan jalan jalan atau pariwisata ke suatu tempat.

Wisatawan itu sendiri dibagi menjadi wisatawan nusantara atau yang biasa disebut dengan wisatawan *domestic* adalah orang Indonesia yang sedang melakukan wisata perjalanan di dalam negeri sendiri, wisatawan nasional adalah perjalanan ke luar negeri yang dilakukan oleh orang Indonesia, wisatawan mancanegara adalah orang dari luar negeri yang memiliki kunjungan ke dalam negeri Indonesia (Soedarso & Nurif, 2014). Dengan saling bergotong royong dan saling bahu membahu antara masyarakat dan pemerintah untuk menciptakan wisata ramah baik untuk anak anak hingga lansia serta yang memiliki berkebutuhan khusus sehingga dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung pada suatu daerah. Terdapat beberapa cara untuk dapat meningkatkan jumlah wisatawan salah satunya dengan promosi menggunakan media sosial karena dampak dari media sosial itu sendiri sangat luar biasa apalagi dengan wisata yang memiliki citra yang bagus untuk dapat dikunjungi. Tidak lupa juga faktor faktor

pendukung tempat tujuan wisata yaitu akses jalan dan penerangan yang memadai, biaya administrasi yang terjangkau bagi semua kalangan, keselamatan wisatawan dalam berwisata dan memiliki berbagai macam kegiatan dalam satu tempat wisata.

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki pariwisata yang sangat beragam mulai dari dataran tinggi yang berada di wilayah bagian utara hingga dataran rendah yang berada di wilayah bagian selatan. Setiap kabupaten yang berada di Yogyakarta memiliki daya tarik wisata masing masing yang dapat dikunjungi oleh para wisatawan. Salah satu contoh pada kabupaten Sleman yang memiliki wisata daerah Kaliurang terdapat bunker kaliadem, the lost world castle, rumah hobbit, stonehenge, merapi park dan lain sebagainya. Sedangkan untuk wilayah bagian selatan contohnya seperti kabupaten Gunung Kidul terdapat berbagai macam pantai pantai yang sangat indah untuk dijelajahi salah satu contoh seperti pantai wediombo, pantai sadranan, pantai watu lumbung, terdapat juga bukit untuk dapat melihat keindahan laut selatan yaitu bukit pengilon, bukit ini disebut sebut sebagai labuan bajo dari Yogyakarta karena keindahannya. Sudah seharusnya wisata wisata yang ada pada Daerah Istimewa Yogyakarta ini dapat dikenal oleh para wisatawan luas, sehingga wisatawan yang datang untuk berwisata tidak hanya mengunjungi tempat tempat itu saja. Diperlukan adanya informasi yang lebih mendetail mengenai wisata wisata yang ada di Yogyakarta.

## 2.2 Website

*Website* adalah suatu kumpulan dari berbagai halaman situs, yang dapat terangkum didalam suatu domain maupun subdomain yang berada dalam *World Wide Web* (www) pada internet (Ulum & Muchtar, 2018). *Website* bisa diartikan juga sebagai dari sekumpulan halaman yang dapat menampilkan informasi berupa data teks, data gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, yang memiliki sifat statis ataupun dinamis yang dapat membentuk satu kesatuan rangkaian yang semuanya saling terkait satu sama lain dihubungkan dengan menggunakan jaringan halaman atau biasa disebut dengan *hyperlink* (Jonathan & Lestari, 2015). *Web page* (halaman *web*) merupakan bagian dari dokumen pada *website* kemudian *link* pada *website* dapat memungkinkan pengguna untuk berpindah dari suatu halaman *web* ke halaman *web* yang lainnya (*hypertext*). Halaman pertama pada suatu *website* disebut dengan *home page*, sedangkan halaman demi halaman secara mandiri disebut dengan *web page* (Tangkudung et al., 2019). *Website* bisa diakses dengan perangkat lunak yang disebut dengan *browser* (perambah), *website* (perambah) adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk dapat menjalankan dokumen *web* melalui cara



diterjemahkan. Dalam prosesnya melibatkan komponen-komponen yang terdapat dalam aplikasi *browser* atau yang biasa disebut dengan *web engine* (Ronaldo & Pasha, 2021). *Website* menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu *website* statis dan *website* dinamis:

a. *Website* statis

*Website* statis adalah *website* yang memiliki sifat tidak sederhana untuk dapat diubah isinya oleh pengguna. Dapat dilakukan mengubah konten, jika merubahnya dengan melalui cara *coding* pada halaman *website* atau dengan merubahnya melalui *database*.

b. *Website* dinamis

*Website* dinamis adalah *website* yang dengan sederhana mampu beradaptasi dan juga otomatis dapat menyesuaikan perubahan konten isi dengan langsung tanpa campur tangan adanya merubah struktur kode *website*.

Pada awalnya *website* merupakan layanan yang berfungsi untuk memberikan informasi dengan menggunakan konsep *hyperlink* yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian informasi, informasi dapat berupa menggunakan konsep multimedia dengan menggunakan banyak media seperti teks, gambar, animasi, suara atau film (Sahara et al., 2017). Apabila suatu situs *website* sering *update* serta sering memposting artikel terbaru, maka masyarakat umum bisa menggunakannya menjadi sumber informasi (Yumarlin, 2016). Informasi yang terdapat didalam *website* sangat penting untuk membantu ketika masyarakat umum mencari informasi yang diinginkan mereka mendapatkan informasi dari *website* tersebut, semakin suatu *website* sering untuk *update* maka semakin akurat juga informasi yang ditampilkan, begitu juga sebaliknya jika suatu *website* jarang *update* informasi maka informasi yang ada didalam *website* itu juga akan ditanyakan kredibilitasnya.

### **2.3 User Interface (UI)**

*User Interface* (UI) secara sederhana dapat diartikan dengan tampilan antarmuka, yang merupakan suatu komponen yang memiliki tugas untuk menghubungkan sistem dengan pengguna untuk dapat dengan mudah berinteraksi (Anggara et al., 2021). *User Interface* adalah sebuah proses untuk dapat memahami bagian atau bahasa dari komputer dan perangkat lunak yang meliputi untuk dapat dilihat, didengar, disentuh serta diajak bicara secara langsung, ketika pengguna memiliki fokus pada tugas yang dikerjakan dengan tanpa mengetahui cara untuk dapat menampilkan informasi pada tugas tersebut merupakan salah satu indikasi bahwa sistem

mempunyai *user interface* yang baik (Ardhiyani & Bachtiar, 2014). Sehingga dikatakan *user interface* berhasil ketika pengguna baik dari kalangan anak-anak hingga lansia dapat menggunakan sistem dengan mudah dan cepat untuk dapat dipahami. Salah satu komponen pendukung dalam *user interface* yaitu memiliki warna yang kontras, font yang tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar sehingga dapat dibaca dengan jelas, ikon yang menunjukkan suatu fungsi dan *layout* yang lebih simpel akan lebih mudah untuk dapat dipahami. Terdapat prinsip-prinsip umum dalam perancangan antarmuka (Ardhiyani & Bachtiar, 2014):

- a. Kompatibilitas Pengguna (*User Compatibility*)
- b. Kompatibilitas Produk (*Product Compatibility*)
- c. Kompatibilitas Tugas (*Task Compatibility*)
- d. Kompatibilitas Alur Kerja (*Workflow Compatibility*)
- e. Konsistensi (*Consistency*)
- f. Keakraban (*Familiarity*)
- g. Kesederhanaan (*Simplicity*)
- h. Manipulasi Langsung (*Direct Manipulation*)
- i. Kontrol (*Control*)
- j. *What You See Is What You Get* (WYSIWYG)
- k. Keluwesan (*Flexibility*)
- l. Tanggap (*Responsiveness*)
- m. Teknologi Tak Terlihat (*Invisible Technology*)
- n. Kekokohan (*Robustness*)
- o. Perlindungan (*Protection*)
- p. Mudah Dipelajari (*Easy of Learning*)
- q. Mudah Digunakan (*Easy of Use*)

*User interface* tidak dapat terlepas dari estetika visual dimana ini dapat membentuk desain antarmuka pengguna grafis, terdapat tiga sifat estetika inti yang biasanya dapat dipertimbangkan ketika tahap awal desain *user interface* yaitu warna, jenis huruf dan animasi UI. Sehingga pendekatan dari tiga elemen ini sangat penting sebagai pondasi awal dalam tahap desain *user interface*, karena memungkinkan evaluasi aspek yang paling mendasar dari setiap properti tanpa pengaruh dengan satu sama lainnya. Dari tiga elemen ini akan dapat sangat mempengaruhi tentang bagaimana cara pengguna untuk dapat berinteraksi dengan produk atau sistem karena visual seringkali dapat menambahkan makna tersendiri, sehingga juga dapat

berdampak signifikan lebih cepat tentang cara pengguna dapat menggunakan produk dalam waktu yang relatif singkat (Odushegun, 2023).

a. Warna

Warna memiliki kemampuan untuk dapat membangkitkan perasaan atau ide tertentu pada pengguna. Secara klasifikasi ada beberapa model warna seperti RGB dan CMYK. Format kode RGB kemungkinan variasi warna karena menggunakan daftar tiga nilai numerik yang dipisahkan dengan koma antara 0 dan 255 yang berarti ada 16.777.216 warna dalam modelnya. Sedangkan tiga kelompok warna yang telah dikenal secara *universal* yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier (warna murni). Selain itu juga terdapat *non-hues* yaitu hitam dan putih. Warna primer dari RGB adalah *Red*, *Green*, dan *Blue*. Warna sekunder RGB sama dengan warna primer CMYK yaitu *Cyan*, *Magenta*, dan *Yellow*. Sedangkan warna tersier RGB adalah *red-orange*, *yellow-orange*, *yellow-green*, *blue-green*, *blue-violet*, dan *red-violet*. Non-hue atau yang dikenal dengan hitam dan putih merupakan warna dasar untuk pembentukan warna yang sangat penting bagi atribut dan kualitas dari warna yang dihasilkan seperti *shades*, *tints*, *tones*, *brightness*, *lightness* dan *saturation* (Odushegun, 2022).

b. Jenis huruf (*Typeface*)

Tipografi berhubungan dengan desain visual dalam hal pengaturan dan gaya huruf, angka dan simbol, untuk dapat mengkomunikasikan pesan yang dapat dibaca dan menarik. Salah satu hal yang paling dasar dari tipografi adalah jenis huruf. Secara umum terdapat istilah jenis huruf dan font keduanya merupakan sinonim tidak dapat dipisahkan. Jenis huruf mengacu pada desain visual dari jenis kelompok yang berisi huruf, angka atau tanda baca. Sedangkan font merupakan bagian dari variasi jenis huruf. Contoh jenis huruf yang paling umum adalah Arial, Sedangkan *Arial Narrow* adalah font. Dengan banyaknya tipografi yang ada maka dapat menggunakan klasifikasi untuk mengelompokkan desain tipografi menurut kemiripan tampilan, gaya dan atribut visual lainnya. Terdapat lima klasifikasi tipografi dasar yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, *monospace*, dan *display*. *Serif* memiliki sedikit proyeksi yang menyelesaikan sapuan bentuk hurufnya. *Sans serif* memiliki arti tanpa *serif* yang berarti tanpa adanya proyeksi. *Script* didasarkan pada sapuan tulisan tangan. *Monospace* merupakan jenis huruf yang tidak proporsional karena setiap karakter memiliki ruang horizontal yang

sama. *Display* merupakan jenis huruf yang memiliki variabel desain yang biasanya digunakan untuk ukuran besar seperti *heading* atau *title* (Odushegun, 2023).

c. Animasi

Animasi dengan menambahkan gerakan ke elemen UI, dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan menghidupkan antarmuka pengguna. Contohnya animasi seperti *zoom*, *fade* and *slide*. Animasi juga dapat menarik minat pengguna serta membantu pengguna untuk dapat memahami apa yang sedang terjadi. Seperti ketika pengguna mengklik tombol tambahkan ke troli pada *e-commerce* dapat terjadi transisi yang menggeser gambar produk masuk ke dalam ikon keranjang. Ini sangat membantu dalam pandangan pengguna, sehingga pengguna tahu tentang apa yang sedang terjadi dan harus ke mana mencarinya. Dengan adanya animasi ini pengguna memungkinkan untuk dapat merasakan pengalaman yang baru dan menyenangkan dengan tetap fokus pada konten sehingga dapat mengurangi kebosanan dan mengurangi beban kognitif. Animasi dapat meningkatkan komunikasi visual dengan cara menambah daya tarik dan membuat pengguna tertarik pada pesan yang disampaikan. Ketika digunakan dengan efektif, animasi dapat membuat pengguna mempunyai rasa yang nyaman tetapi jika digunakan dengan tidak efektif maka akan sangat mengganggu efektivitas komunikasi animasi sehingga dapat membuat pengguna merasa frustrasi dan dapat mengarahkan kepada pengalaman pengguna yang buruk (Odushegun, 2023).

## 2.4 User Experience (UX)

*User Experience* (UX) adalah pengembangan dari sebuah konsep kegunaan yang lebih dari efektivitas, efisiensi dan kepuasan yang berkaitan dengan persepsi serta tanggapan manusia terhadap suatu produk, sistem atau layanan ketika menggunakannya (Abdul Ghani & Wan Shamsuddin, 2020). Secara sederhana *user experience* merupakan pengalaman pengguna ketika berinteraksi menggunakan produk atau sistem serta bagaimana pengguna dapat memahami nilai yang dapat mereka mainkan dan gunakan. Terdapat beberapa elemen dalam *user experience* yaitu *value*, *usability*, *adaptability* dan *desirability* yang didefinisikan sebagai elemen utama yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna terhadap produk atau sistem (Abdul Ghani & Wan Shamsuddin, 2020). Desain UX adalah desain dari keseluruhan pengalaman suatu produk, UX desainer juga harus mempertimbangkan tentang bagaimana

perasaan pengguna ketika berinteraksi dengan berbagai semua aspek yang berhubungan dengan berbagai aspek produk dengan menggunakan panduan dari strategi UX dengan menggunakan alat seperti *UX moodboard* (Odushegun, 2023).

*User Experience* tidak dapat dirancang dengan visual karena merupakan konsep dari hasil yang dapat dirasakan oleh pengguna, sedangkan *User Interface* merupakan apa yang memungkinkan untuk UX agar dapat diakses secara fisik dan visual (Odushegun, 2023). Jadi dapat dikatakan bahwa *user interface* lebih mementingkan estetika secara visual untuk menarik pengguna menggunakan produk, sedangkan *user experience* lebih mengedepankan interaksi sistem dengan pengguna agar mampu menghidupkan pengalaman pengguna.

## 2.5 User Centered Design (UCD)

*User Centered Design* merupakan desain yang berpusat pada pengguna dengan metodologi dan filosofi desain menggunakan kebutuhan, tujuan dan keberhasilan pengguna akhir sebagai pertimbangan. Dalam *user centered design* kemudahan suatu sistem untuk dapat dipahami secara mudah oleh pengguna yang dituju, seberapa mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas dan seberapa berhasil pengguna dalam menggunakannya menjadi tolak ukur dalam kunci keberhasilannya desain. Prinsip utama *user centered design* agar kemampuan pengguna untuk dapat mengetahui atau memahami sistem dengan mudah tanpa perlu dipikirkan, sehingga antarmuka pengguna harus sesuai dengan model yang diharapkan oleh pengguna. Penerapan faktor manusia dan prinsip ergonomis dapat menghasilkan tampilan dan kontrol yang terlihat jelas dan mudah untuk berinteraksi (Lanter & Essinger, 2017)

Kerangka proses *user centered design* merupakan proses berulang atau iterasi yang melibatkan 4 tahapan, tujuan dari kerangka kerja ini adalah untuk memastikan bahwa solusi desain telah memenuhi kebutuhan pengguna untuk menggunakan sistem (Stagg et al., 2023).

### a. *Specifying Context of Use*

Mengidentifikasi orang yang nantinya akan menggunakan sistem serta akan digunakan untuk apa dan dengan kondisi apa sistem akan digunakan.

### b. *Specifying Requirements*

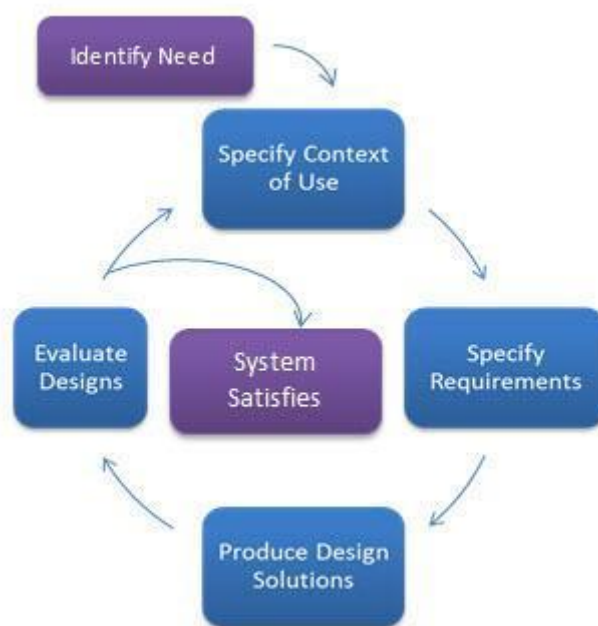
Mengidentifikasi persyaratan atau sasaran pengguna apa saja yang harus dipenuhi agar sistem yang dihasilkan dapat berhasil.

c. *Produce Design Solutions*

Membuat solusi desain dari kebutuhan pengguna, pada proses ini dilakukan dengan bertahap mulai dari membuat konsep secara garis besar hingga desain yang lengkap.

d. *Evaluate Design*

Mengevaluasi desain dilakukan dengan pengujian, apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna agar sesuai dengan tujuan.



Gambar 2. 1 Tahapan *User Centered Design*

Sumber: usability.gov

Dalam memenuhi kebutuhan pengguna yang sesuai maka dibutuhkan antarmuka pengguna yang terperinci sehingga nantinya dapat memberikan umpan balik terhadap desain yang telah dibuat. Untuk mengatasi hal tersebut maka dibuatnya *mockup* atau *storyboard* nonfungsional yang akan menggambarkan tampilan layar akan seperti apa kemudian mengubahnya sebagai tanggapan atas umpan balik pengguna, manfaat dari adanya *mockup* atau *storyboard* ini meliputi pembuatan prototipe dapat lebih cepat guna mendukung tugas utama, memprioritaskan fitur dan alur kerja, pengguna akan lebih nyaman memberikan umpan balik terhadap prototipe (Lanter & Essinger, 2017).

## 2.6 User Persona

Istilah persona diciptakan pertama kali oleh Alan Cooper dalam konteks desain interaksi, persona dalam proses pembuatan produk untuk keberagaman pengguna dapat menjadi acuan untuk dapat memahami dan memvisualisasikan tujuan, motivasi, hubungan pengguna dengan produk yang ada dan konteks penggunaan (Marshall et al., 2015). Tujuan dari persona yaitu untuk dapat membantu agar lebih dapat memahami pengguna dan dengan demikian meningkatkan produk mereka (Wang, 2014). Teknik persona yaitu dimulai dari mengumpulkan data pengguna, sehingga akan dapat lebih memahami karakteristik pengguna. Dalam penggunaannya, persona dapat digunakan sebagai memenuhi kebutuhan terhadap perangkat lunak dengan cara melakukan mengetahui kebutuhan dengan para persona terkait dengan masalah dengan melakukan wawancara, wawancara nantinya akan menentukan kapasitas informasi dalam proses pengembangan sistem. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal persona dapat menjadi pertimbangan tentang pemahaman karakteristik, kebutuhan serta tujuan pengguna untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam merancang dan mampu mengimplementasikan terhadap sistem (Purnomo et al., 2021). Dalam pembuatan persona pentingnya untuk mendorong agar mempunyai pandangan yang sama terhadap calon pengguna akhir (Queirós et al., 2014), oleh karena itu perlu mempertimbangkan berbagai aspek yaitu:

- a. Karakteristik calon pengguna sistem dan layanan yang akan dikembangkan serta peran apa yang dapat mereka mainkan.
- b. Kebutuhan dan perilaku calon pengguna serta bagaimana untuk dapat dikembangkan dari waktu ke waktu.
- c. Motivasi dan harapan pengguna potensial sehubungan dengan sistem dan layanan yang akan dikembangkan.

Menurut Alan Cooper rancangan setiap persona untuk satu persona utama, sehingga persona dapat dibagi dalam beberapa tipe antara lain:

- a. *User persona (direct product user)*

*User persona* dibagi lagi menjadi dua yaitu:

1. “*Primary persona*” yaitu yang mewakili target utama antarmuka pengguna.
2. “*Secondary persona*” yaitu tidak sepenting persona utama tetapi memungkinkan berisi tentang beberapa persyaratan tambahan pengguna.

b. *Customer persona*

*Customer persona* yaitu bukan merupakan pengguna akhir langsung produk tersebut. Contohnya ketika di supermarket POS pelanggan adalah pembeli akan tetapi pengguna akhir adalah kasir.

c. *Severed persona*

*Served persona* yaitu bukan pengguna akhir produk tetapi dapat mempengaruhi penggunaan produk. Contohnya departemen IT atau pimpinan akan memutuskan apakah perusahaan mereka akan membeli beberapa perangkat lunak untuk menunjang perkantoran karyawannya.

d. *Negative persona*

*Negative persona* yaitu bukan pengguna akhir produk dan tidak dapat mempertimbangkan dalam desain sistem. *Negative persona* dapat membantu pengembang untuk menghindari kesalahpahaman tentang ruang lingkup sistem.

Pendekatan persona merupakan metode dalam desain antarmuka pengguna yang baik, persona memberikan representasi terhadap pengguna yang jelas serta akurat tentang target pengguna akhir. Persona dapat membantu menempatkan pengguna sebagai pusat dalam perancangan desain sistem. Menerapkan persona dalam proses pengembangan sistem akan sangat membantu untuk dapat lebih memahami kebutuhan pengguna (Wang, 2014).

## 2.7 Wireframe

*Wireframe* adalah suatu tahap yang penting ketika membuat rancangan sebuah digital media, sehingga memungkinkan untuk dapat menentukan hierarki informasi pada sebuah desain dan untuk dapat lebih mudah dipahami ketika proses menentukan letak informasi yang terstruktur untuk dapat sesuai dengan model informasi yang pengguna inginkan (Segara, 2019). *Wireframe* merupakan konsep dari desain aplikasi yang akan dibuat, yang berfungsi untuk dapat mendeskripsikan alur kerja suatu tugas atau fitur dan menampilkan informasi yang perlu ditampilkan pada setiap halaman (Doni et al., 2021). *Wireframe* merupakan suatu langkah yang dilakukan untuk merancang desain pada platform *website* maupun *mobile*, yang merupakan dasar ide awal pembuatan desain. Terdapat dua tipe bentuk *wireframe* yaitu *low fidelity wireframe* dan *high fidelity wireframe*. *Low fidelity wireframe* yaitu sketsa dalam bentuk kasar

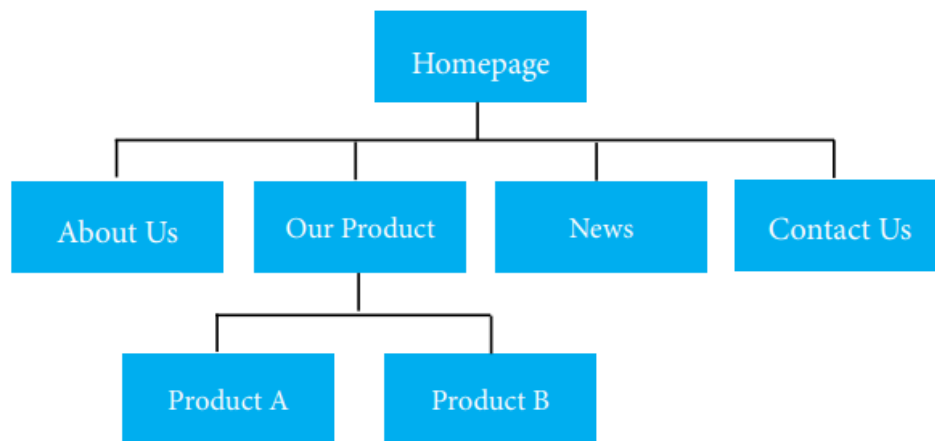


yang berupa rancangan kerangka dari suatu sistem yang sedang dikembangkan, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui sketsa dasar, dapat merepresentasikan isi utama atau konten dan untuk dapat menentukan struktur garis besar dari sistem yang sedang dirancang. *High fidelity wireframe* bersifat interaktif sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi dengan rancangan fitur yang sudah dibuat sebelumnya pada *low fidelity wireframe* (Angelina et al., 2022).

*Wireframe* memiliki tiga komponen yaitu desain informasi, desain navigasi dan desain antarmuka. Desain informasi merupakan representasi dari suatu informasi yang berdasarkan prioritas dan penempatan. Desain navigasi merupakan elemen *screen* untuk dapat berpindah dari halaman ke halaman lainnya yang dapat diputuskan oleh pengguna dengan melalui sistem. Suatu situs web lebih umum terdiri berdasarkan beberapa jenis navigasi yaitu *global navigation*, *supplementary navigation*, *contextual navigation* dan *courtesy navigation*. Desain antarmuka merupakan elemen yang digunakan untuk pengguna sehingga dapat berinteraksi langsung dengan sistem secara fungsional dan meningkatkan tingkat kegunaan dan tingkat efisiensi. Tujuan yang dicapai dari desain antarmuka agar dapat memberikan fasilitas sebanyak mungkin tingkat kegunaan dan tingkat efisiensi. Elemen elemen yang dapat ditemukan pada desain antarmuka umumnya yaitu tombol, bidang teks, kotak centang (*check box*), tombol radio (*radio button*), dan menu tarik-turun (*drop-down menu*). Tahapan penting yang dilakukan pada saat *wireframing* yaitu suatu proses untuk menentukan arsitektur informasi (*information architecture*) yang memiliki beberapa bagian yaitu (Segara, 2019):

- a. *Structure*
- b. *Content*
- c. *Informational hierarchy*
- d. *Functionality*
- e. *Behaviour*

Tujuan dari dilakukannya arsitektur informasi untuk membentuk peta situs (*sitemap*) berdasarkan sistem yang dikembangkan. Contoh dari peta situs secara sederhana yang perlu menjadi perhatian memiliki tiga level kedalaman yaitu Level-0 (*Homepage*), Level-1 (*About Us, Our Product, News dan Contact Us*) dan Level-2 (*Product A dan Product B*) yang dapat dilihat pada gambar berikut (Segara, 2019).



Gambar 2. 2 contoh peta situs (sitemap)

Sumber: Segara (2019)

## 2.8 Usability Testing

Tolak ukur berhasilnya suatu sistem adalah ketika tujuan dari sistem dapat tercapai dengan mampu memahami kebutuhan *user* disebut dengan *usability*. *Usability* sendiri berasal dari kata *usable* yang berarti dapat digunakan dengan baik. Sistem yang baik merupakan sistem yang dapat meminimalkan suatu kegagalan dalam penggunaannya sehingga dapat memberikan manfaat dan kepuasan tersendiri kepada penggunanya (Sabandar & Santoso, 2018). Menurut Nielsen terdapat lima atribut dari *usability*:

a. *Efficiency*

Sumber daya yang digunakan sehubungan dengan keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai tujuan.

b. *Satisfaction*

Kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna terhadap penggunaan sistem.

c. *Learnability*

Sistem harus mudah dipelajari sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat.

d. *Memorability*

Sistem harus mudah diingat sehingga ketika pengguna tidak menggunakan sistem dalam jangka waktu tertentu dan kembali menggunakan sistem maka pengguna dapat menggunakannya kembali tanpa harus mempelajari semuanya dari awal.

e. *Errors*

Sistem harus memiliki tingkat kesalahan yang rendah, sehingga ketika pengguna membuat sedikit kesalahan selama penggunaan sistem dan jika mereka membuat kesalahan maka mereka dapat mudah untuk memulihkannya.

Sedangkan ISO mendefinisikan *usability* merupakan sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Dari definisi tersebut maka dapat diuraikan menjadi tiga atribut yang dapat diukur:

a. *Effectiveness*

Keakuratan dan kelengkapan sistem yang digunakan pengguna untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

b. *Efficiency*

Sumber daya yang dikeluarkan sehubungan dengan keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai tujuan.

c. *Satisfaction*

Kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna terhadap penggunaan sistem.

Menurut Riihiaho (2018) metode *usability evaluation* juga dapat dibagi menurut keterlibatan pengguna ke dalam metode *user testing* dan metode pemeriksaan *usability*. Istilah *usability testing* sendiri digunakan sebagai persamaan untuk *user testing* atau *usability evaluation*. Untuk dapat membedakan perbedaan antara metode dan sekelompok metode yaitu:

a. *User testing*

Mencakup sekelompok metode dari *usability evaluation* yang melibatkan partisipasi pengguna.

b. *Usability testing*

Metode *user testing* dimana satu atau lebih perwakilan pengguna pada suatu waktu tertentu untuk dapat melakukan tugas yang telah diberikan dalam pengamatan.

Proses *usability evaluation* dengan menggunakan *usability testing* memiliki empat fase:

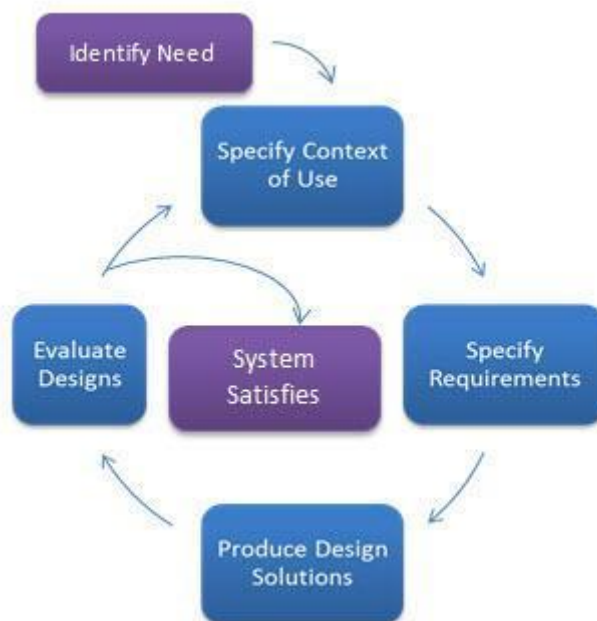
- a. Desain dan persiapan tes
- b. Melakukan tes
- c. Menganalisis hasil
- d. Mengkomunikasikan hasil.

Tujuan dari dilakukannya pengujian harus ditentukan terlebih dahulu dari awal untuk dapat memfokuskan pengujian serta dapat membatasi ruang lingkup untuk kelompok pengguna, atribut dan tugas tertentu. Untuk setiap atribut yang diminati harus ada tahapan yang ditentukan agar dapat mengevaluasi tingkat kegunaan. Contohnya memberikan ringkasan yang baik dari berbagai tugas melalui metrik untuk tingkat efektivitas, efisiensi dan kepuasan serta menyelesaikan tugas biner, tingkat akurasi, tingkat kesalahan, kelengkapan dan kualitas hasil (Riihiaho, 2018).

Tujuan evaluasi kegunaan yaitu untuk dapat mendeteksi masalah dan kekurangan dalam desain antarmuka pengguna pada tahapan pengembangan. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan diantaranya *cognitive walkthrough* merupakan metode yang dilakukan dengan cara analisis antarmuka terhadap pengguna. Metode ini mampu mengidentifikasi masalah pada kemampuan pembelajaran untuk pengguna pemula. *Cognitive walkthrough* merupakan metode evaluasi secara terstruktur yang memiliki beberapa tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna (Farzandipour et al., 2021).

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *user centered design* atau biasa disebut dengan UCD. Pada metode UCD prosesnya dilakukan secara terencana dari awal hingga akhir, metode ini juga merupakan metode yang konsisten dan terstruktur sehingga lebih mudah untuk dipantau. Ada empat tahapan yang dilakukan dengan menggunakan metode UCD seperti pada Gambar 3.1 yaitu *specify context of use*, *specify requirements*, *produce design solution*, *evaluate design*. *Specify context of use*, pada tahap ini merupakan langkah awal yaitu diperlukannya mengidentifikasi apa yang dibutuhkan seperti siapa saja penggunanya dan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Kemudian *specify requirements*, pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui spesifikasi yang diinginkan oleh pengguna. Selanjutnya *Produce design solution*, pada tahap ini mulai membuat desain berdasarkan dari kebutuhan pengguna. Dan yang terakhir yaitu *Evaluate design*, merupakan tahap dimana setelah desain dibuat dengan lengkap akan dievaluasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3. 1 Tahapan *User Centered Design*

Sumber: usability.gov

### 3.1 Specify Context of Use

Pada tahap awal yaitu menentukan spesifikasi konteks yang akan digunakan, pada tahap ini berupa menentukan spesifikasi calon pengguna yang akan menggunakan sistem.

#### 3.1.1 Menentukan Pengguna

Dalam penentuan pengguna dilakukan dengan menentukan kriteria yang sesuai sebagai calon pengguna nantinya. Sistem ini merupakan kumpulan dari wisata wisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta, sehingga pengguna dari sistem ini yaitu orang yang sudah pernah berwisata atau yang akan berwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan kriteria yang lebih khusus yaitu pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Kriteria Pengguna

<i>Demographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usia 19 - 34 tahun</li> <li>● Perempuan dan Laki laki</li> </ul>
<i>Physographic</i>	Terbiasa dengan menggunakan <i>smartphone</i> dan internet
<i>Behaviour</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Wisatawan baik dari Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta yang sudah pernah berwisata di Yogyakarta.</li> <li>● Wisatawan baik dari Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta yang belum pernah atau akan berencana berwisata di Yogyakarta.</li> </ul>

#### 3.1.2 Wawancara

Metode yang dilakukan dalam proses pengumpulan data yaitu dengan menggunakan wawancara, agar harapannya dapat membantu untuk informasi yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan kebutuhan pengguna dalam proses perancangan desain dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait untuk menghasilkan jawaban dari partisipan. Dengan rincian pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?
- b. Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?
- c. Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?
- d. Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?
- e. Ketika berwisata apakah pernah tersesat?
- f. Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?

- g. Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?
- h. Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?
- i. Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?

Berdasarkan dari wawancara yang telah dilakukan dengan lima partisipan yaitu mega, putra, hasan, aulia, dan senti

Berdasarkan dari wawancara yang telah dilakukan dengan lima partisipan yaitu mega, putra, hasan, aulia, dan senti maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Hasil wawancara partisipan 1

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?	Belum pernah
Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?	Sulit untuk menemukan tempat wisata yang ramah untuk anak.
Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?	Sejauh ini lumayan sesuai dengan ekspektasi.
Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?	Dengan mencari tahu melalui rekomendasi dari teman.
Ketika berwisata apakah pernah tersesat?	Pernah tetapi dapat teratasi dengan bertanya ke orang-orang sekitar.
Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?	Tidak pernah selama ini aman.
Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?	Tempat wisata yang ramah anak serta dengan harga yang murah sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan.
Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?	Masih kurang memadai.
Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?	Ingin ada ulasan yang terkait dengan tempat wisata yang akan didatangi sehingga memudahkan dalam menentukan wisata.

Tabel 3. 3 Hasil wawancara partisipan 2

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?	Belum pernah
Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?	Terkadang ketika mengunjungi tempat wisata terlalu ramai sehingga kurang bisa menikmati wisata.
Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?	Terdapat beberapa tempat wisata yang tidak sesuai dengan ekspektasi karena banyak sampah yang dibuang sembarangan oleh pengunjung wisata.
Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?	Mengetahuinya melalui sosial media instagram dan tiktok.
Ketika berwisata apakah pernah tersesat?	Pernah karena salah baca maps.
Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?	Tempat sampah yang masih kurang.
Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?	Wisata yang masih asri dan alami dengan udara yang masih segar.
Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?	Tidak begitu memadai terutama pada pengelolaan sampah yang masih kurang.
Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?	Terdapat jumlah pengunjung suatu tempat wisata pada hari itu juga sebagai acuan apakah tempat wisata yang akan dikunjungi itu ramai atau tidak.

Tabel 3. 4 Hasil wawancara partisipan 3

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?	Belum pernah
Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?	Ketika hari libur tiba tempat wisata yang dikunjungi ramai sehingga untuk pembelian tiket masuk wisata pada loket harus



	mengantre dan itu memakan waktu yang seharusnya dapat menikmati wisata serta informasi tentang fasilitas tempat wisata yang masih kurang lengkap.
Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?	Yang sesuai dengan ekspektasi ada, tetapi ada juga yang kurang sesuai dengan ekspektasi seperti ada fasilitas tempat wisata terkadang ada yang tidak bisa digunakan.
Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?	Menggunakan saran dari teman juga rekomendasi dari instagram.
Ketika berwisata apakah pernah tersesat?	Belum pernah, sebelum berangkat cari tau dulu rute yang mau dilewati dan kira-kira medannya akan bagaimana.
Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?	Fasilitas banyak yang terbengkalai tidak terawat.
Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?	Berwisata ke tempat wisata yang memiliki fasilitas lengkap.
Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?	Belum memadai karena pada beberapa tempat wisata masih kurang tempat untuk sekedar berteduh ketika panas.
Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?	Ingin adanya pembelian tiket wisata secara daring atau <i>online</i> karena untuk memudahkan dan tidak perlu lagi untuk mengantre.

Tabel 3. 5 Hasil wawancara partisipan 4

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?	Belum pernah
Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?	Sulit untuk mengetahui arah untuk menuju ke tempat wisata karena merupakan tempat yang baru.

Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?	Untuk wisata yang sudah pernah dikunjungi rata-rata sesuai ekspektasi.
Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?	Mencari tau dengan <i>searching</i> di google dan juga media sosial instagram
Ketika berwisata apakah pernah tersesat?	Pernah karena hanya mengandalkan maps yang seringkali tidak tepat.
Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?	Toilet yang tersedia kotor sehingga terkesan jorok.
Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?	Wisata dengan suasana yang nyaman dan tenang.
Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?	Tidak memadai terutama pada bagian toilet.
Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?	Adanya petunjuk arah jalan yang akurat menuju ke tempat wisata yang akan dituju.

Tabel 3. 6 Hasil wawancara partisipan 5

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Apakah pernah menggunakan aplikasi pariwisata?	Belum pernah
Apakah pernah mempunyai kesulitan ketika memilih tempat wisata?	Bingung untuk menentukan tempat wisata yang akan dituju ke tempat wisata yang baru.
Apakah tempat wisata yang dikunjungi sesuai dengan ekspektasi?	Terkadang ada tempat wisata yang sudah pernah berkunjung melebihi ekspektasi akan tetapi jalan menuju tempat wisata yang masih kurang memadai.
Bagaimana cara mengetahui wisata yang akan dikunjungi?	Melihat <i>review</i> di youtube dari orang yang pernah berkunjung ke tempat wisata.
Ketika berwisata apakah pernah tersesat?	Pernah sampai masuk ke dalam perumahan warga setempat.
Apakah pernah mengalami kendala ketika berwisata?	Akses menuju tempat wisata yang masih kurang.

Preferensi wisata seperti apa yang lebih disukai?	Suka dengan tempat wisata yang tenang dan hening dari hingar bingar kota yang sibuk serta akses jalan yang memadai.
Apakah wisata yang dikunjungi memiliki fasilitas yang cukup memadai?	Cukup memadai pada beberapa tempat wisata terdapat juga bagian informasi untuk membantu
Fitur apa yang ingin ada ketika menggunakan platform untuk wisata?	Adanya rekomendasi tentang tempat wisata untuk dapat menemukan tempat wisata yang sesuai.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilaksanakan dengan lima partisipan yaitu mega, putra, hasan, aulia dan senti dapat disimpulkan jawaban yang telah diberikan oleh seluruh partisipan dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan:

- a. Seluruh partisipan belum pernah menggunakan aplikasi pariwisata
- b. Masih kesulitan karena masih harus memilah milah tempat wisata yang dirasa cukup bagus dan nyaman
- c. Masih ada yang tidak sesuai ekspektasi karena tidak sesuai dengan apa yang telah dilihat melalui foto
- d. Rekomendasi dari teman dan juga dari media sosial seperti instagram, tiktok maupun youtube
- e. Beberapa tempat wisata masih ada yang tidak akurat sesuai dengan lokasi jadi harus bertanya kepada warga setempat
- f. Akses jalan menuju tempat wisata ada yang masih belum sepenuhnya bagus bahkan masih ada yang menggunakan jalan setapak
- g. Tempat wisata yang nyaman, ergonomis, akses jalan yang bagus serta mempunyai fasilitas yang lengkap
- h. Dibeberapa tempat masih kurang fasilitas yang memadai terutama masjid atau mushola dan kamar mandi yang terkadang masih kurang bersih
- i. Ingin adanya ulasan tentang wisata tersebut karena akan sangat membantu apalagi bagi yang belum pernah mengunjunginya, adanya total jumlah pengunjung yang datang pada suatu tempat wisata untuk dapat mengetahui pengunjung yang datang, adanya pembelian tiket secara online akan lebih memudahkan, adanya penunjuk arah jalan

menuju lokasi tempat wisata, dan adanya rekomendasi tempat wisata baik itu yang sedang populer maupun yang terdekat.

### 3.1.3 User Persona

*User persona* merupakan calon pengguna nantinya yang akan menggunakan sistem. *User persona* sendiri berisikan tentang informasi mulai data diri, informasi dasar, kemudian capaian yang diinginkan. Dibuatnya *user persona* berdasarkan dari hasil wawancara dengan para narasumber sehingga untuk dapat memudahkan dalam menentukan kebutuhan dan masalah dari masing masing pengguna. Berdasarkan hasil wawancara maka didapatkan *user persona* sebagai berikut:

*User persona* pertama yaitu Mega Wahidiyah yang merupakan wisatawan yang sudah pernah berwisata di Yogyakarta, dengan pekerjaannya yang berhubungan dengan anak anak sehingga ia ketika berwisata memikirkan apakah anak anak akan menyukai wisata ini. Kesulitan yang dialami selama ini yaitu masih sulit untuk menemukan wisata yang ramah untuk anak. Sehingga harapan yang diinginkan tentang website pariwisata yaitu website yang memberikan informasi tentang adanya wisata ramah anak yang nyaman serta harga yang ergonomis dan juga ulasan yang terdapat pada wisata sehingga lebih yakin untuk mengunjungi wisata yang dituju.



Gambar 3. 2 User Persona 1

*User persona* kedua yaitu Septian Putra wisatawan yang sudah pernah berkunjung atau berwisata di Yogyakarta. Putra merupakan seorang yang sangat menyukai traveling ke tempat

yang baru belum pernah ia kunjungi. Setiap suntuk dengan tugasnya ia selalu menyempatkan untuk traveling yang melepas sejenak pikirannya. Kesulitan yang selama ini dialami yaitu ketika mengunjungi tempat wisata terlalu ramai pengunjung sehingga yang seharusnya ia melepas sejenak pikirannya karena banyak pengunjung menjadi kurang menikmati suasana wisata. Sehingga harapan yang diinginkannya terhadap website pariwisata yaitu terdapat informasi jumlah pengunjung suatu tempat wisata untuk menjadi acuan apakah akan mengunjungi tempat wisata tersebut atau tidak dan wisata yang masih alami dan asri untuk dapat lebih menikmati wisata.



Gambar 3. 3 User Persona 2

*User pesona* ketiga yaitu Ahmad Hasanudin seorang wisatawan yang sudah pernah berwisata di Yogyakarta. Ditengah kesibukan kuliahnya sebagai mahasiswa ia sering menyempatkan untuk tetap berwisata bersama dengan temannya ketika hari libur. Kesulitan yang ia alami ketika berwisata adalah ketika ia berwisata pada hari libur bersama dengan temannya seringkali wisata yang ia kunjungi ramai sehingga untuk pembelian tiket mengharuskan untuk mengantre pada loket pembelian yang mengakibatkan waktunya terbuang dan ketika sudah masuk tempat wisata terdapat fasilitas yang tidak lengkap pada tempat wisata serta informasi yang kurang lengkap. Sehingga harapan yang diharapkan kepada website pariwisata yaitu website yang memiliki pembelian tiket secara online dan website yang menjelaskan fasilitas yang tersedia pada tempat wisata.



Gambar 3. 4 User Persona 3

*User persona* keempat yaitu Nur Aulia seorang wisatawan yang belum pernah berwisata ke Yogyakarta. Dengan kesibukan yang ia alami yaitu sebagai guru sekolah dasar serta guru les membuatnya belum sempat berwisata ke Yogyakarta. Kesulitan yang ia alami ketika ingin berwisata ke Yogyakarta, karena ia tidak mengetahui dengan benar wilayah Yogyakarta masih kesulitan untuk menentukan arah menuju ke tempat wisata yang akan dituju. Sehingga harapannya ia website pariwisata terdapat petunjuk arah yang menunjukkan ke tujuan wisata agar dapat berwisata dengan nyaman.



Gambar 3. 5 User Persona 4

*User persona* kelima yaitu Senti seorang wisatawan yang belum pernah berwisata ke Yogyakarta. Kesibukan sebagai *human resource* yang membuatnya belum mempunyai kesempatan untuk berwisata ke Yogyakarta, ia seringkali menghabiskan waktu bersama dengan keluarganya. Sehingga ketika memiliki kesempatan ia sangat ingin berwisata ke Yogyakarta. Kesulitan yang dihadapi ketika ingin berwisata ke Yogyakarta yaitu masih kurang dan masih bingung ingin ke tempat mana saja yang harus ia kunjungi karena menurutnya Yogyakarta memiliki wisata yang banyak dimana ketika ia memiliki waktu sehari untuk berwisata di Yogyakarta ia ingin mengunjungi tempat yang bagus, tenang, hening serta jauh kota. Sehingga harapan yang diharapkannya untuk website pariwisata yaitu terdapatnya rekomendasi wisata untuk dapat lebih memetakan tempat tempat wisata yang sesuai dengan keinginannya.



Gambar 3. 6 User Persona 5

### 3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan dari hasil wawancara yang kemudian dibuat persona untuk dapat mempermudah pengelompokkan. Maka, didapatkan kesimpulan mengenai masalah dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh para pengguna sebagai berikut.

- a. Kesulitan yang dialami oleh para wisatawan
  1. Masih sulit untuk menemukan wisata yang ramah dengan anak.
  2. Ketika mengunjungi wisata terlalu ramai.
  3. Ramainya tempat wisata sehingga pembelian tiket harus mengantre.
  4. Masih kurangnya informasi tentang fasilitas wisata.

5. Tidak mengetahui secara pasti arah tempat wisata yang akan dituju.
  6. Tidak mempunyai referensi untuk tempat wisata yang akan dituju.
- b. Harapan atau tujuan dari para wisatawan
1. Mampu menemukan tempat wisata yang ramah anak dengan harga yang ergonomis.
  2. Tempat wisata yang masih asri dan alami.
  3. Tempat wisata yang mempunyai fasilitas yang lengkap.
  4. Berwisata dengan nyaman dan tenang.
  5. Tempat wisata yang tenang dan hening dari kota.
  6. Terdapat ulasan terkait suatu tempat wisata.
  7. Terdapat jumlah pengunjung pada suatu tempat wisata.
  8. Ingin ada pembelian tiket tempat wisata secara online.
  9. Petunjuk arah jalan yang akurat menuju tempat wisata.
  10. Terdapat rekomendasi tempat wisata.

### **3.1.5 Analisis Desain**

#### **a. Analisis Desain Menurut Kebutuhan Pengguna**

Menurut dari hasil wawancara dengan lima narasumber didapatkan bahwa ketika mereka menggunakan website pariwisata Yogyakarta mengalami beberapa kendala, maka dengan demikian didapatkan kebutuhan pengguna sebagai berikut.

1. Kurang lengkapnya rekomendasi wisata yang disediakan hanya terdapat wisata alam, wisata pantai, wisata budaya dan sejarah, wisata museum, wisata minat khusus, wisata buatan, desa /kampung wisata.
2. Masih kurang informasi terkait dengan fasilitas yang disediakan oleh tempat wisata.
3. Terdapat wisata yang tidak tercantum harga tiket masuk wisata sehingga informasi yang tersedia masih kurang.
4. Fitur yang sangat dibutuhkan oleh para pengguna yaitu terdapat adanya pembelian tiket wisata, ulasan terkait wisata, serta fasilitas yang tersedia pada tempat wisata.
5. Fitur yang sebaiknya ditiadakan karena tidak terlalu diperlukan bagi pengguna yaitu download karena sebaiknya fitur tersebut terdapat pada website kedinasan sedangkan untuk website pariwisata sebagai portal pusat informasi tentang pariwisata tidak diperlukan.



b. Analisis Desain Menurut Prinsip Umum Dalam Perancangan Antarmuka

Terdapat 17 prinsip-prinsip umum yang melatarbelakangi perancangan antarmuka yaitu:

1. Kompatibilitas Pengguna (*User Compatibility*)

Antarmuka yang akan dibangun perlu memiliki user compability, karena semua pengguna tidak sama. Contoh ketika membangun antarmuka desainer harus memahami pengguna.

2. Kompatibilitas Produk (*Product Compatibility*)

Kompatibilitas antara produk satu dengan yang lain perlu diperhatikan kesesuaiannya. Contoh ketika menampilkan berbagai macam wisata pada suatu halaman.

3. Kompatibilitas Tugas (*Task Compatibility*)

Kompatibilitas tugas kesesuaian berdasarkan tampilan terhadap tugas pengguna. Contoh pada search bar terdapat icon kaca pembesar menunjukkan bahwa ketika pengguna mencari informasi akan beralih ke halaman informasi yang dibutuhkan.

4. Kompatibilitas Alur Kerja (*Workflow Compatibility*)

Sistem dapat diorganisasikan dengan baik untuk dapat memfasilitasi tugas antar pengguna. Contoh dalam satu tampilan website terdapat berbagai macam kategori wisata atau pengguna dapat melakukan pencarian pada search bar.

5. Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi berkaitan dengan desain yang akan dibuat harus konsisten agar pengguna berfikir untuk dapat melakukan yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Contoh ketika membuat desain antarmuka perlu diperhatikan dalam penggunaan dan peletakan logo, jenis huruf, warna, button, serta system layout.

6. Keakraban (*Familiarity*)

Kemampuan suatu website menerapkan sistem yang dapat dipahami oleh pengguna. Contoh pada penggunaan icon panah maka akan menampilkan produk lainnya.

7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Memiliki kesederhanaan dalam perancangan antarmuka sehingga fungsionalitas tetap terjaga. Contoh ketika pengguna mendaftarkan akun baru maka akan menampilkan bahwa akun telah berhasil dibuat, hal ini menunjukkan bahwa pengguna doberikan kejelasan terhadap fungsionalitas tugas yang dikerjakan.

8. Manipulasi Langsung (*Direct Manipulation*)

Pengguna dapat dengan langsung melihat aksinya pada objek yang terlihat. Contoh ketika pengguna ingin mencari informasi pada serachbar dan terdapat kesalahan

pada penulisan, maka pengguna dapat langsung menghapus dan menulis ulang kata yang dengan benar.

9. Kontrol (*Control*)

Apabila terlalu banyak kontrol maka akan membuat pengguna menjadi frustrasi karena terlalu dibatasi oleh mesin. Contoh ketika suatu halaman website yang memiliki terlalu banyak tombol *next*.

10. *What You See Is What You Get* (WYSIWYG)

Menampilkan korelasi antara apa yang pengguna lihat pada layar dan apa yang akan pengguna dapatkan atau tampilkan pada halaman selanjutnya. Contoh suatu antarmuka ketika menampilkan wisata maka terdapat gambar wisata tersebut, kemudian ketika pengguna memilih maka akan menampilkan informasi yang berkaitan dengan wisata yang dipilih.

11. Keluwesan (*Flexibility*)

Semakin banyak kontrol dari pengguna maka akan menciptakan ketrampilan pengguna yang bervariasi. Contoh pada icon panah yang memiliki fungsi untuk dapat menggeser konten pada halaman tersebut.

12. Tanggap (*Responsiveness*)

Komputer harus selalu sigap dalam merespon dengan segera ketika setiap input dari pengguna. Contoh ketika pengguna masuk dengan mengisi email dan password maka akan langsung menuju ke halaman selanjutnya.

13. Teknologi Tak Terlihat (*Invisible Technology*)

Pengguna tidak perlu mengetahui secara detail tentang teknis bagaimana sistem berjalan. Contoh ketika pengguna mendownload file, maka pengguna tidak perlu tau atau bingung tentang proses download.

14. Kekokohan (*Robustness*)

Sistem dapat meminimalisir kesalahan yang dapat dilakukan oleh pengguna. Contoh sistem jangan sampai ada *error* maupun *crash*.

15. Perlindungan (*Protection*)

Melindungi pengguna dari kesalahan yang mungkin dapat terjadi dilakukan oleh pengguna. Contoh ketika pengguna ingin mencari informasi pada searchbar, maka akan diberikan sugesti terhadap informasi yang dicari untuk dapat meminimalisir kesalahan dari pengguna.

### 16. Mudah Dipelajari (*Easy of Learning*)

Sistem dapat dengan mudah untuk dipelajari bagi pengguna yang masih pemula. Contoh sistem terdapat deskripsi atau penjelasan untuk dapat memudahkan pengguna.

### 17. Mudah Digunakan (*Easy of Use*)

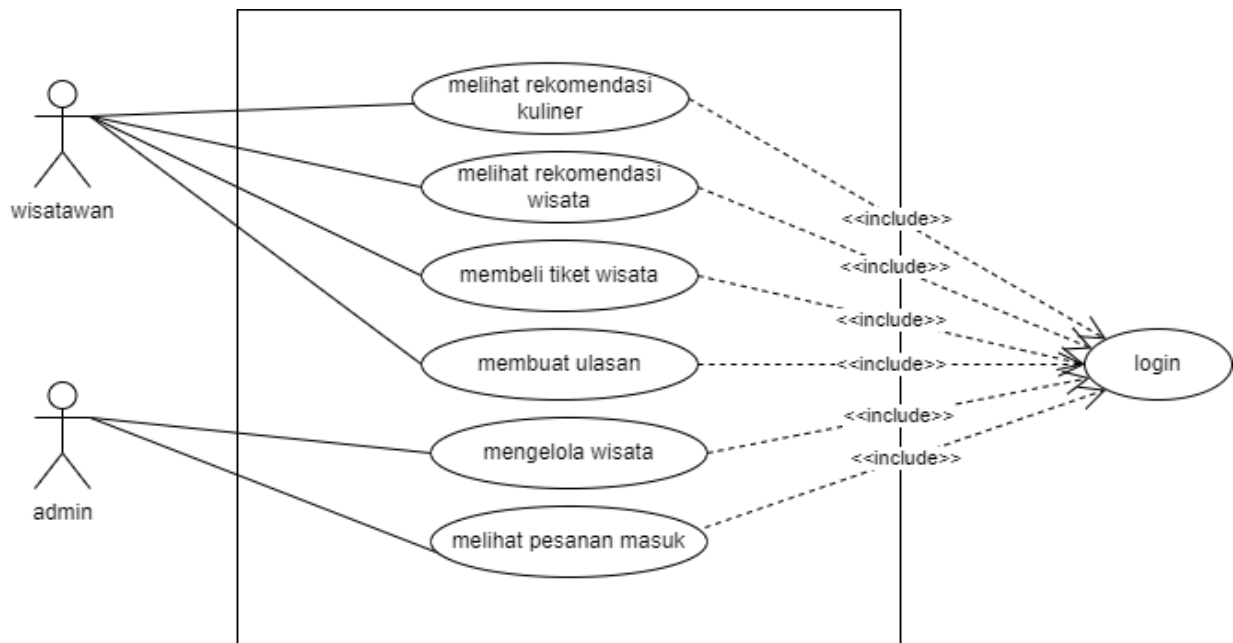
System dapat dengan mudah untuk digunakan meskipun baru pertama kali menggunakan. Contoh pengguna dapat mudah menggunakan sistem untuk mencari informasi.

## 3.2 Specify Requirements

Pada tahap yang kedua yaitu menentukan menentukan sasaran kebutuhan pengguna apa saja, sehingga sistem yang dihasilkan akan tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.2.1 Use Case Diagram

*Use case* diagram merupakan suatu proses yang akan dilakukan oleh *user* pada sistem. Diagram *use case* memiliki fungsi yaitu untuk mengetahui apa saja yang dapat dikerjakan oleh masing masing user dalam suatu sistem. Berikut merupakan *use case* diagram dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3. 7 *Use case* diagram

Terdapat dua aktor yang terlibat dalam sistem yaitu wisatawan sebagai pengguna sistem dan admin atau pengelola wisata sebagai pengelola wisata. Adapun penjelasan atau deskripsi dari masing-masing aktor sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Deskripsi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Wisatawan	Aktor yang dapat melakukan tugas mengakses sistem, dapat melakukan daftar dan masuk serta mengeksplor wisata, kuliner, dan event.
2.	Admin	Aktor yang dapat melakukan tugas pengelolaan wisata mulai dari penambahan wisata, deskripsi wisata, fasilitas wisata, lokasi wisata, hingga pembelian tiket wisata.

Terlihat pada masing masing aktor memiliki proses yang berbeda-beda, dimana aktor pengunjung mempunyai 7 *use case*, sedangkan pada aktor admin mempunyai 2 *use case*. Selanjutnya berikut merupakan penjelasan atau deskripsi masing masing *use case* tersebut.

Tabel 3. 8 Deskripsi *Use case*

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Login	Merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk dapat mengakses sistem.
2.	Melihat rekomendasi kuliner	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh aktor pengunjung untuk dapat melihat rekomendasi kuliner yang ingin untuk dicoba.
3.	Melihat rekomendasi wisata	Merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh aktor pengunjung untuk dapat melihat rekomendasi tempat wisata yang sesuai dengan keinginan.
4.	Membeli tiket wisata	Merupakan suatu proses dimana aktor pengunjung setelah menemukan tempat wisata yang sesuai selanjutnya pengunjung dapat membeli tiket wisata.
5.	Membuat ulasan	Merupakan suatu proses dimana aktor pengunjung dapat membuat ulasan terkait dengan wisata yang telah

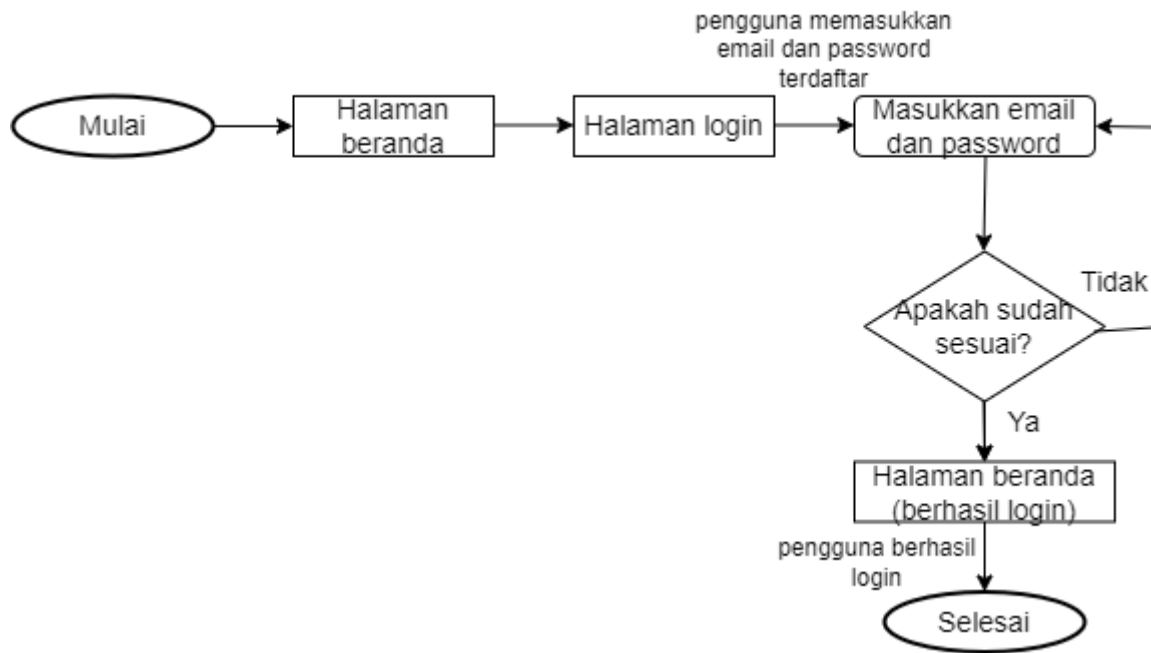
		dikunjungi sebelumnya.
6.	Mengelola wisata	Merupakan proses dimana aktor admin dapat mengelola wisata yaitu dapat menambahkan deskripsi wisata serta harga wisata dengan informasi terbaru.
7.	Melihat pesanan masuk	Merupakan proses dimana aktor admin dapat melihat pesanan tiket wisata yang telah masuk.

### 3.2.2 User Flow

*User flow* merupakan sebuah langkah yang diambil oleh *user* untuk dapat menyelesaikan suatu *task* atau tugas agar dapat mencapai sesuai dengan tujuan. *User flow* yang telah dibuat yaitu *user flow* masuk dan daftar, *user flow* rekomendasi wisata, *user flow* melihat rekomendasi kuliner, *user flow* membeli tiket wisata, *user flow* membuat ulasan, *user flow* kelola wisata dan *user flow* melihat pesanan masuk. Dapat dilihat sebagai berikut:

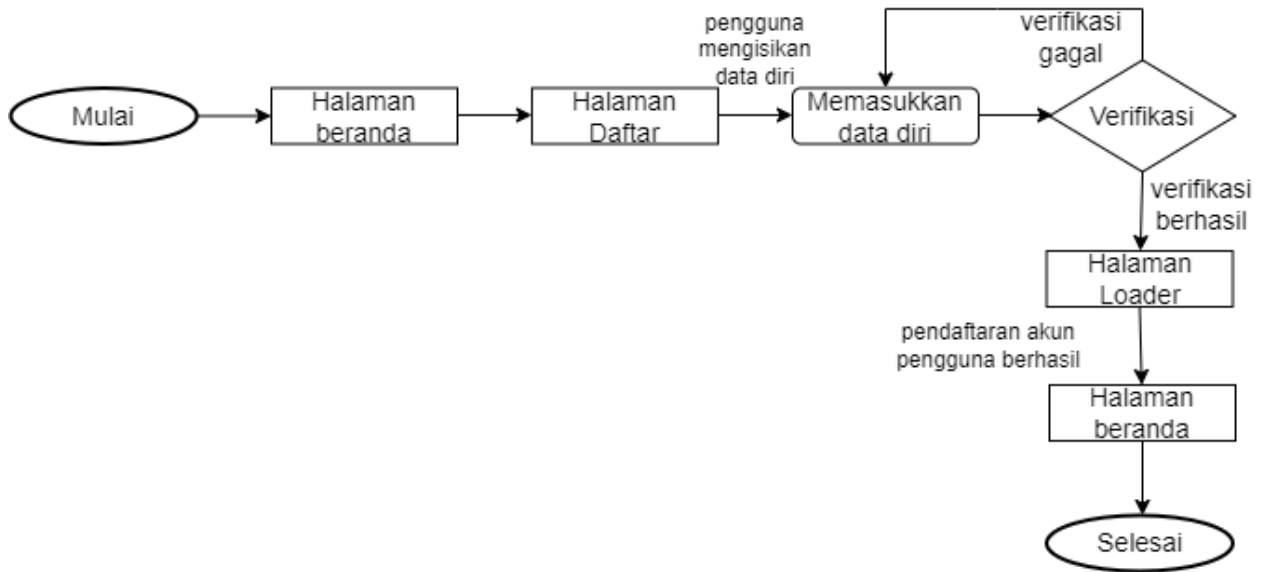
#### ***User Flow* Masuk dan Daftar**

Pada *user flow* masuk dan daftar terdapat tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melakukan proses masuk dan daftar. Ketika pengguna sudah mempunyai akun sebelumnya maka, pengguna hanya perlu masuk dengan menggunakan *email* dan *password* yang terdaftar. Adapun *user flow* masuk dapat terlihat pada gambar 3.8 berikut.



Gambar 3. 8 *user flow* masuk

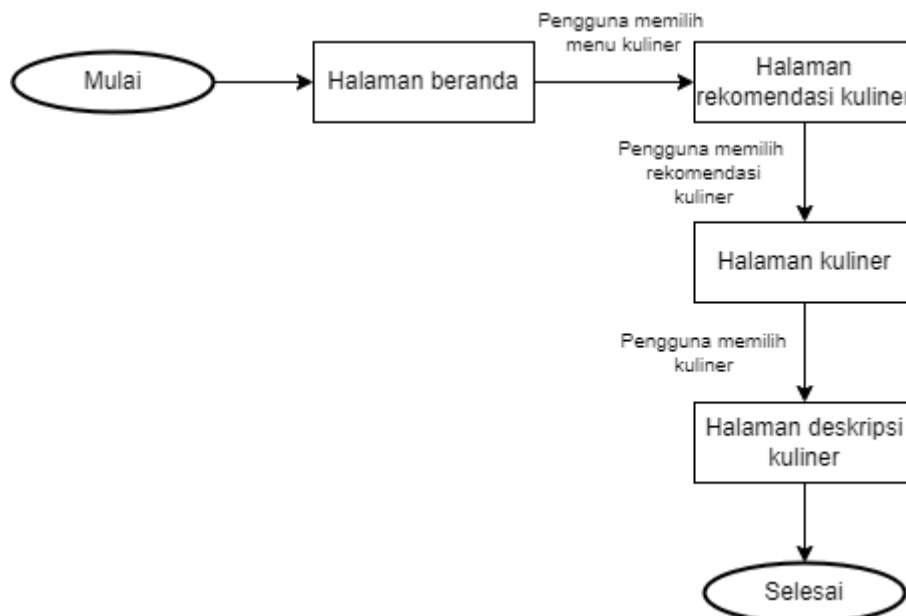
Apabila pengguna tidak memiliki akun yang telah terdaftar, maka pengguna dapat melakukan proses pendaftaran akun baru dengan cara pengguna dapat *klik button* daftar pada halaman daftar kemudian pengguna akan dilakukan untuk mengisi data diri pengguna selanjutnya ketika proses pendaftaran berhasil pengguna akan diarahkan kembali menuju beranda kemudian dapat melakukan proses masuk. *User flow* daftar dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut.



Gambar 3. 9 *user flow* daftar

### ***User Flow* Rekomendasi Kuliner**

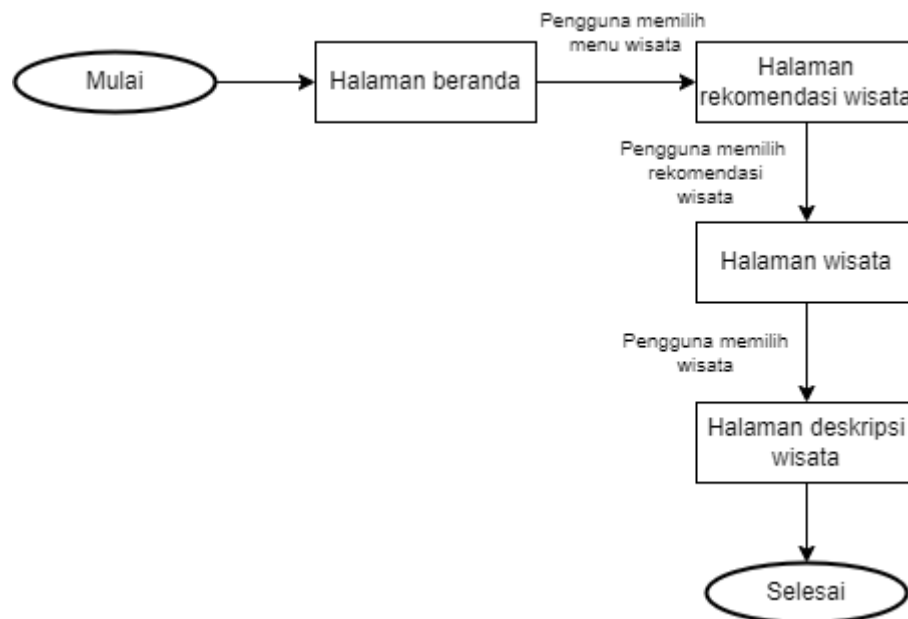
Pada *user flow* rekomendasi wisata menjelaskan tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk dapat melihat rekomendasi kuliner yang ada sesuai dengan kebutuhan. Berikut merupakan *user flow* rekomendasi kuliner dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3. 10 *user flow* rekomendasi wisata

### **User Flow Rekomendasi Wisata**

Pada *user flow* rekomendasi wisata menjelaskan tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk dapat melihat rekomendasi wisata yang sesuai dengan yang diinginkan. Berikut merupakan *user flow* rekomendasi wisata dapat dilihat pada gambar 3.11

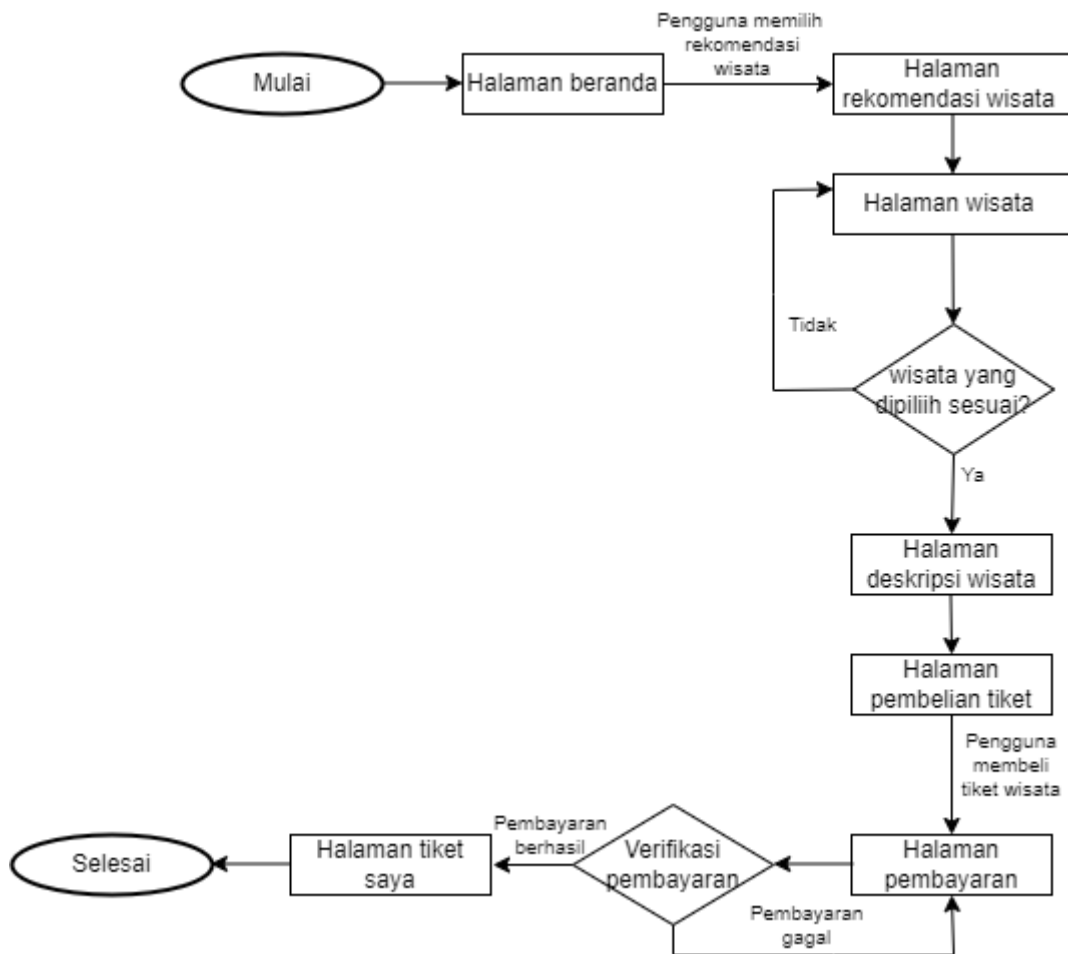


Gambar 3. 11 *user flow* rekomendasi wisata

### **User Flow Membeli Tiket Wisata**

*User flow* membeli tiket wisata menguraikan tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk dapat membeli tiket wisata, pengguna dapat terlebih dahulu untuk memilih wisata terlebih dahulu kemudian pengguna dapat membeli tiket wisata sesuai yang diinginkan. Berikut merupakan *user flow* membeli tiket wisata pada gambar 3.12

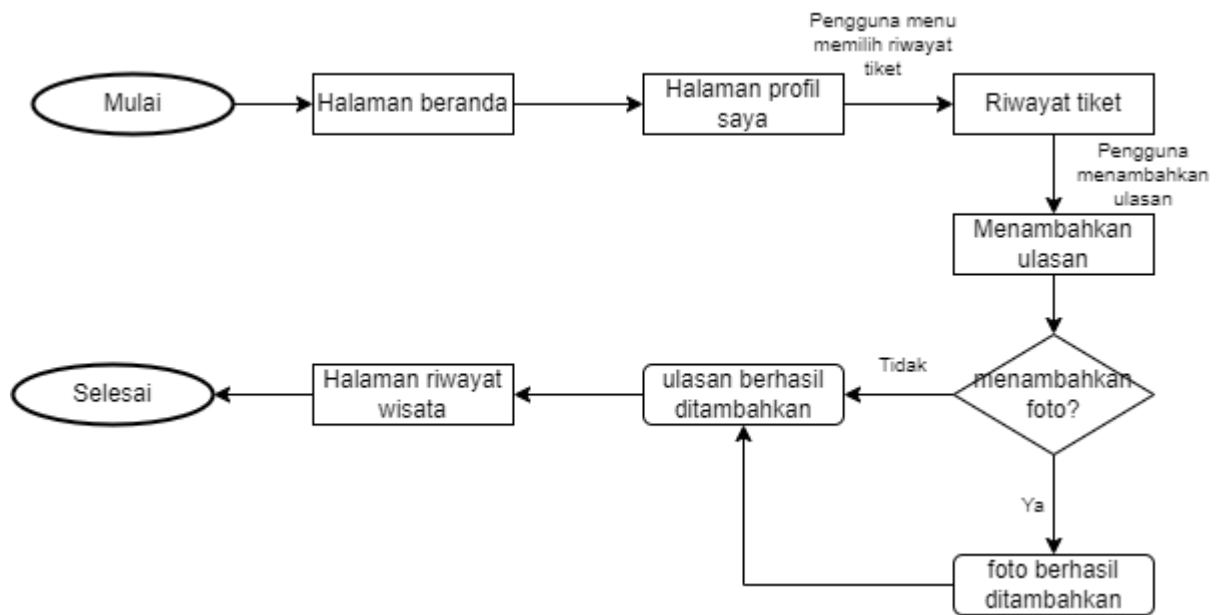




Gambar 3. 12 *user flow* membeli tiket wisata

### ***User Flow* Membuat Ulasan**

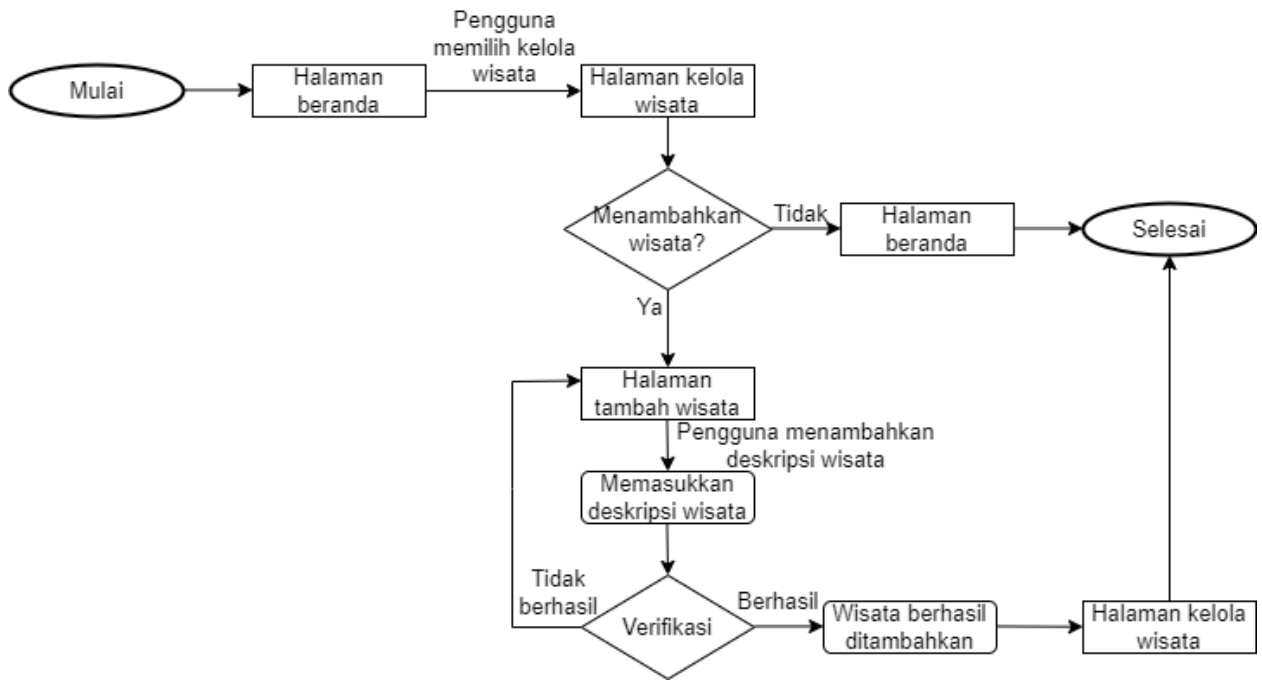
*User flow* membuat ulasan merupakan suatu tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk dapat membuat ulasan berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan ketika mengunjungi suatu tempat wisata untuk dapat memudahkan pengguna lain menentukan tempat wisata yang akan dikunjungi. Dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut.



Gambar 3. 13 *user flow* membuat ulasan

### ***User Flow* Kelola Wisata**

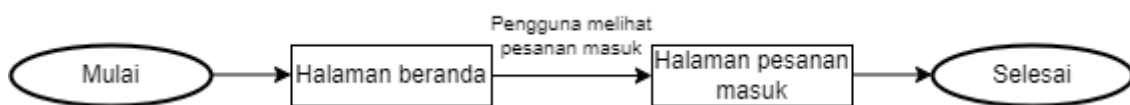
*User flow* kelola wisata merupakan tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna admin untuk dapat mengelola tempat wisata dengan dapat menambahkan deskripsi tempat wisata yang sesuai dengan kondisi tempat wisata untuk dapat menjadi informasi bagi yang akan berkunjung ke tempat wisata tersebut. Dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut.



Gambar 3. 14 *user flow* kelola wisata

### **User Flow Melihat Pesanan Masuk**

*User flow* melihat pesanan masuk merupakan tahapan atau alur yang dapat dilakukan oleh pengguna admin, dimana admin suatu tempat wisata dapat melihat pesanan yang masuk berdasarkan dari pembelian tiket pengunjung. Dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut.



Gambar 3. 15 *user flow* melihat pesanan masuk

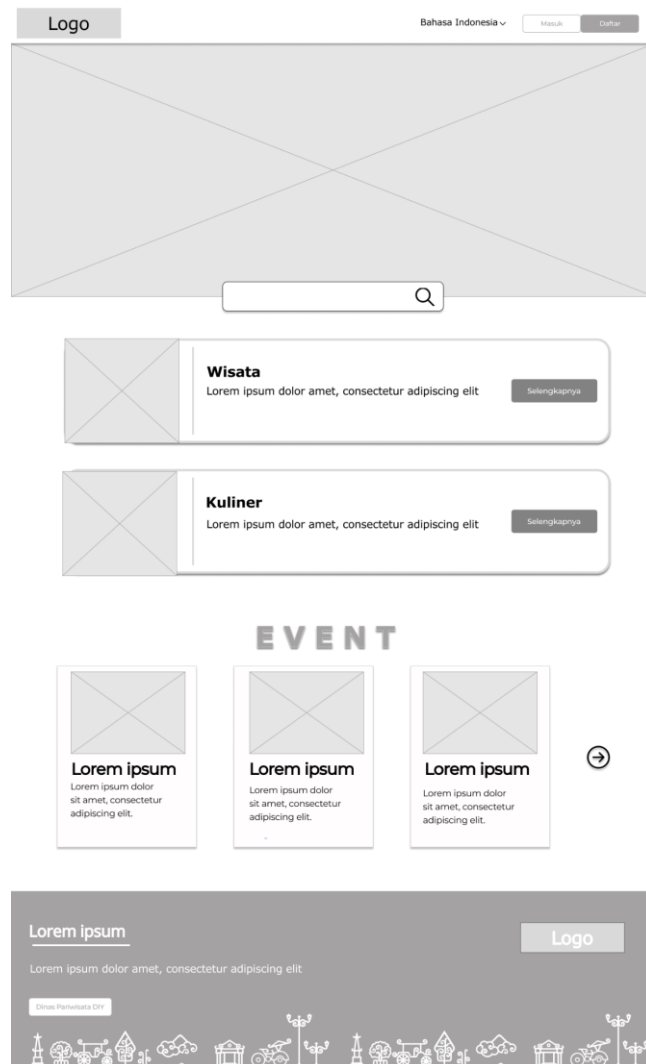
### **3.3 Wireframe low fidelity**

*Wireframe low fidelity* merupakan kerangka awal untuk dapat menentukan sketsa awal dalam proses pembuatan, yang memiliki fungsi sebagai gambaran untuk dapat merepresentasikan isi utama yang akan dibuat. Wireframe low fidelity sebagai berikut.

#### **a. Wireframe halaman awal**

Halaman awal merupakan halaman yang pertama kali ketika pengguna mengakses website. Halaman ini terdapat beberapa bagian yaitu tombol daftar dan

masuk, search bar, wisata untuk mendapatkan rekomendasi wisata yang sesuai, kuliner untuk mendapatkan berbagai macam kuliner yang ada, serta event-event terdekat yang ada.

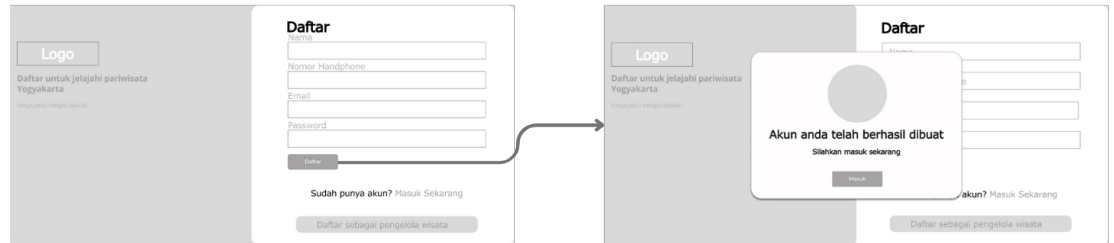


Gambar 3. 16 Wireframe halaman awal

## b. Wireframe halaman daftar

### 1. Halaman daftar pengguna

Pada halaman daftar pengguna yaitu ketika pengguna belum memiliki akun maka perlu mendaftar terlebih dahulu. Terbagi menjadi dua bagian, bagian kiri terdapat logo serta teks dan bagian kiri terdapat kolom data diri yang perlu diisi oleh pengguna nama, nomor handphone, *email*, dan *password* serta tombol daftar. Ketika tombol daftar dipilih maka akan terdapat notifikasi bahwa akun telah berhasil dibuat dan terdapat tombol masuk.



Gambar 3. 17 Wireframe daftar pengguna

## 2. Halaman daftar pengelola wisata

Halaman daftar pengelola wisata yaitu ketika pengelola wisata ingin mendaftarkan wisatanya maka perlu melakukan daftar terlebih dahulu untuk dapat mempromosikan wisata miliknya pada halaman rekomendasi wisata. Terdapat dua bagian utama yaitu ada bagian kiri terdapat logo dan teks, sedangkan pada bagian kanan terdapat kolo yang dapat diisi oleh pengelola wisata nam, nomor handphone, alamat, nomor NPWP, NIB, email, dan password serta terdapat tombol daftar. Selanjutnya akan terdapat notifikasi berupa akun telah berhasil dibuat dan terdapat tombol masuk.

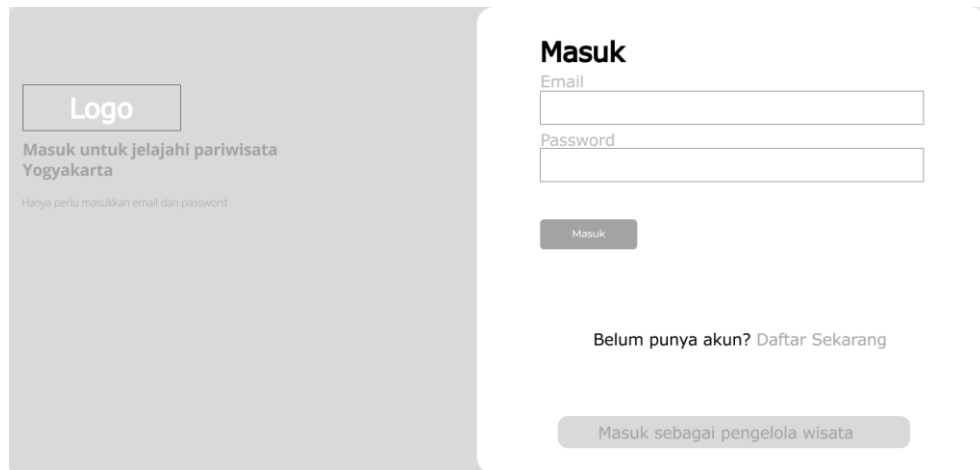


Gambar 3. 18 Wireframe daftar pengelola wisata

c. Wireframe halaman masuk

1. Halaman masuk pengguna

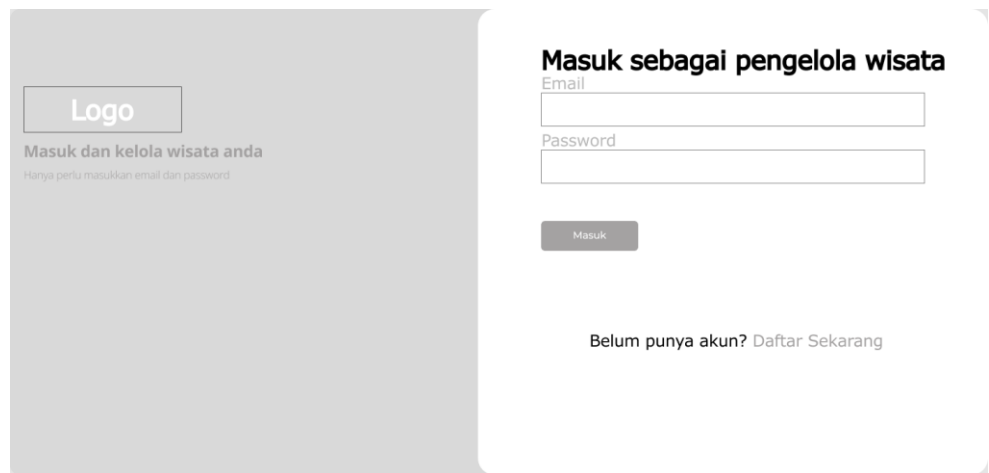
Ketika pengguna sudah melakukan proses pendaftaran akun maka selanjutnya pengguna dapat melakukan proses masuk akun. Terdapat dua bagian utama yaitu bagian kiri terdapat logo dan teks, sedangkan bagian kanan terdapat kolom yang dapat diisi oleh pengguna berupa *email* dan *password* serta terdapat tombol masuk.



Gambar 3. 19 Wireframe masuk pengguna

2. Halaman masuk pengelola wisata

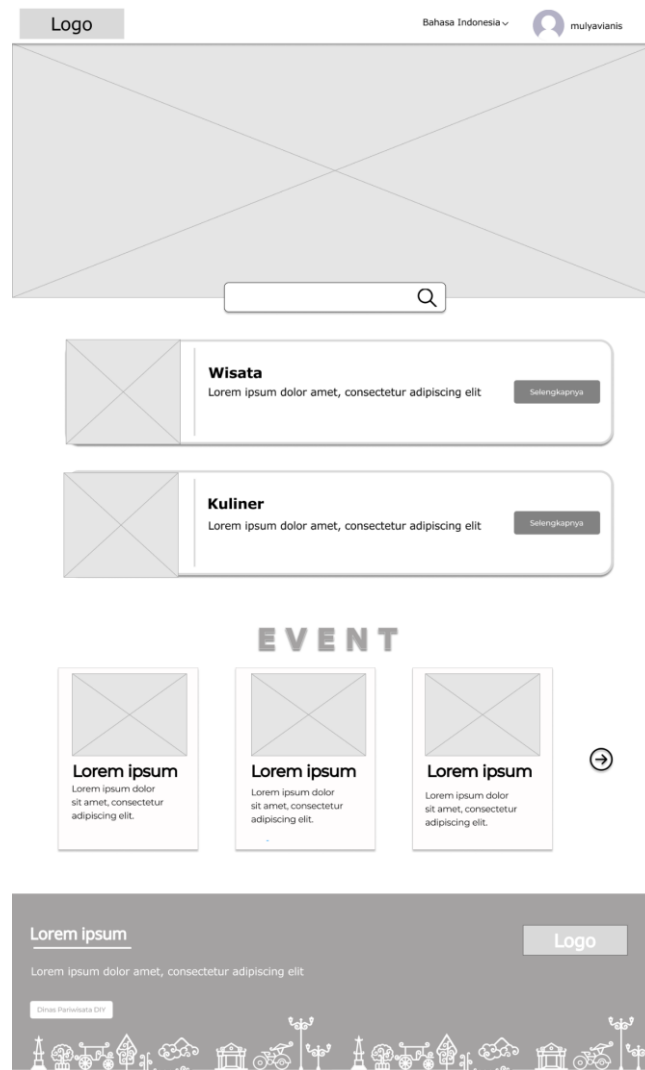
Halaman masuk pengelola wisata yaitu ketika pengelola wisata sudah melakukan proses pendaftaran akun. Terdapat dua bagian pada halaman masuk sebagai pengelola wisata yaitu bagian kiri terdapat logo serta teks, sedangkan pada bagian kanan terdapat kolom yang dapat diisi oleh pengelola wisata berupa *email* dan *password*.



Gambar 3. 20 Wireframe pengelola wisata

d. Wireframe halaman beranda

Pada halaman beranda merupakan halaman utama ketika pengguna sudah login terdapat akun pengguna. Terdapat beberapa bagian, bagian pertama terdapat logo, bahasa, dan akun pengguna. Bagian kedua terdapat banner dan search bar. Bagian ketiga terdapat wisata, kuliner, dan event.

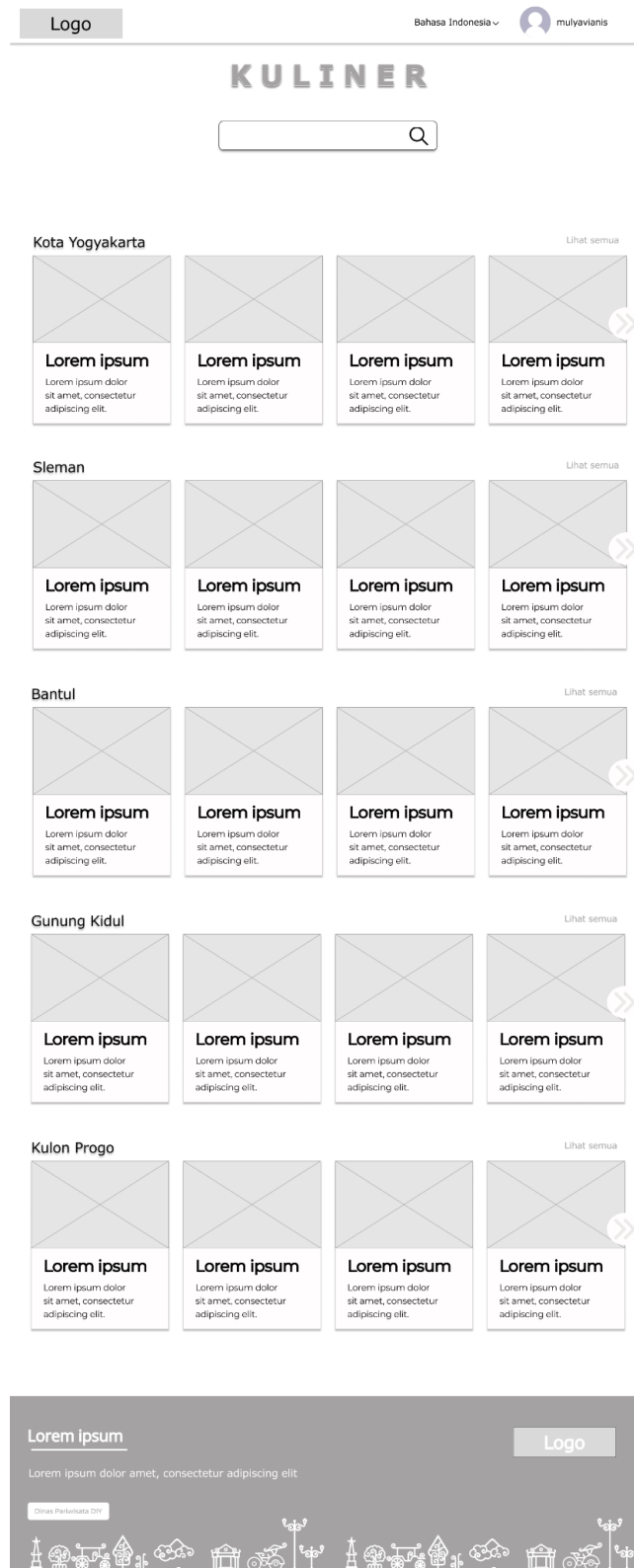


Gambar 3. 21 Wireframe halaman beranda

e. Wireframe halaman rekomendasi kuliner

Halaman rekomendasi kuliner memiliki fungsi untuk dapat memberikan rekomendasi kuliner sesuai dengan kabupaten/kota untuk dapat memudahkan pengguna dalam memilih kuliner yang diinginkan. Terdapat beberapa bagian yaitu bagian atas terdapat logo, bahasa, dan akun pengguna sedangkan bagian kuliner terdapat foto, nama kuliner, dan penjelasan kuliner.

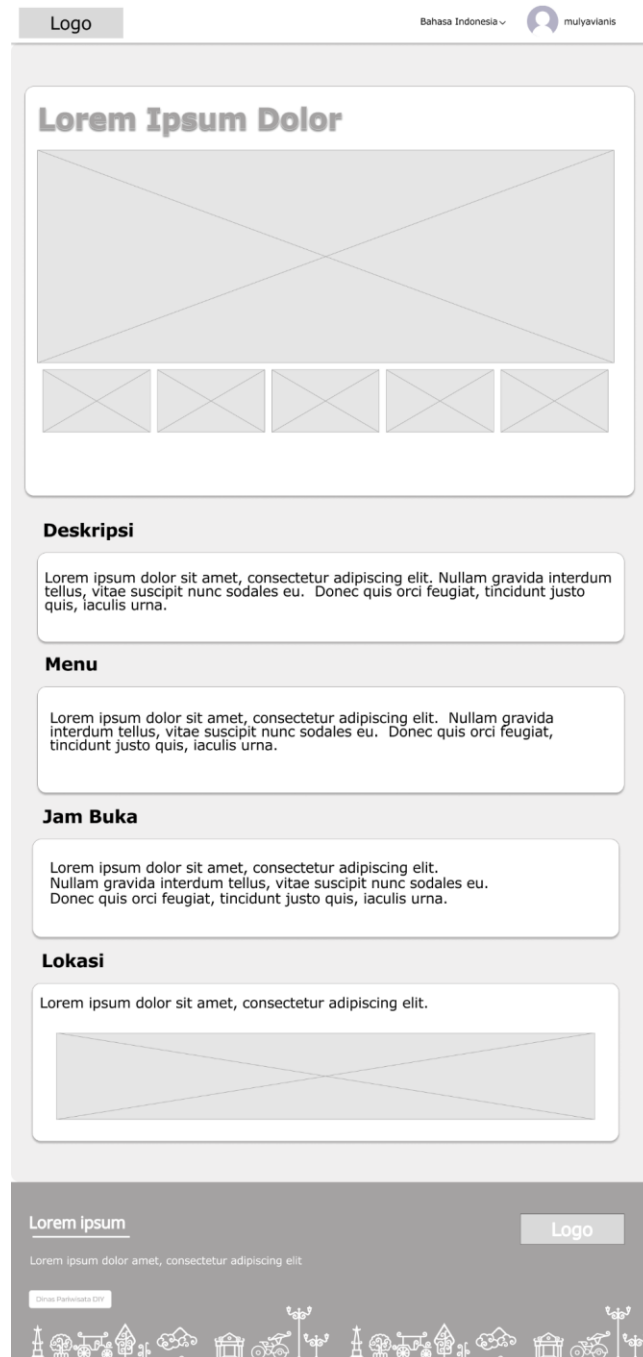




Gambar 3. 22 Wireframe halaman rekomendasi kuliner

## f. Wireframe halaman deskripsi kuliner

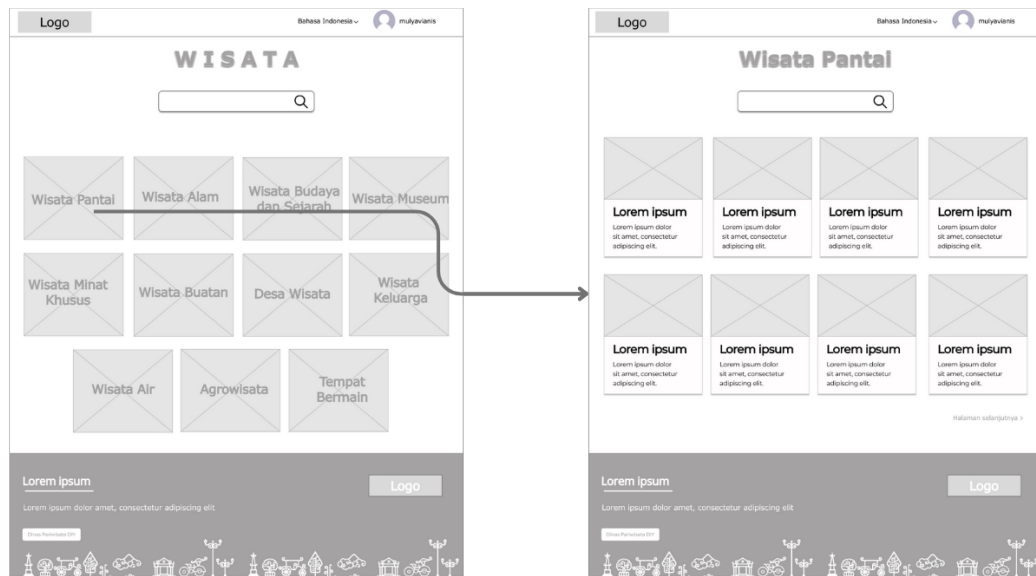
Pada halaman deskripsi kuliner terdapat beberapa menu yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari terkait informasi yaitu terdapat foto kuliner, deskripsi, menu, jam buka, dan lokasi yang menunjukkan tempat tersebut.



Gambar 3. 23 Wireframe halaman deskripsi kuliner

g. Wireframe halaman rekomendasi wisata

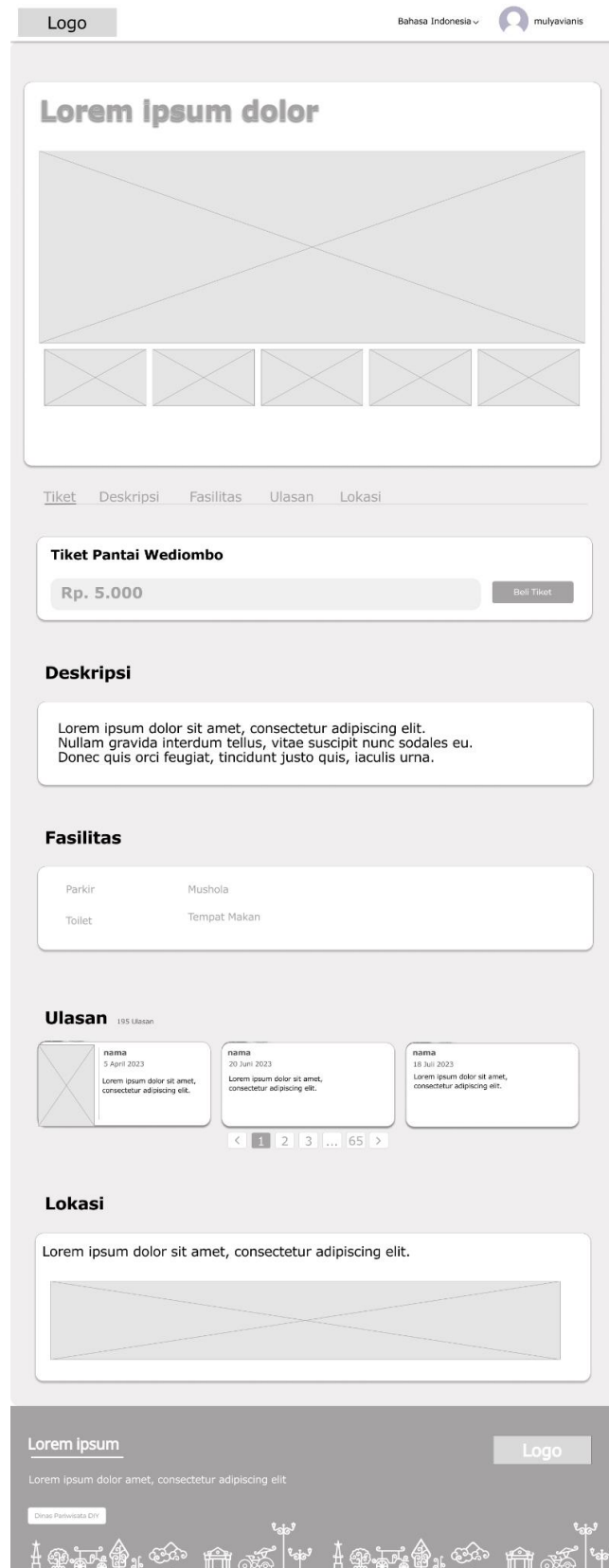
Pada halaman rekomendasi wisata terdapat rekomendasi wisata berdasarkan jenis wisata kemudian selanjutnya wisata-wisata yang terdapat dalam jenis wisata tersebut dengan menampilkan nama wisata, lokasi, ulasan, dan harga tiket masuk wisata.



Gambar 3. 24 Wireframe halaman rekomendasi wisata

h. Wireframe halaman deskripsi wisata

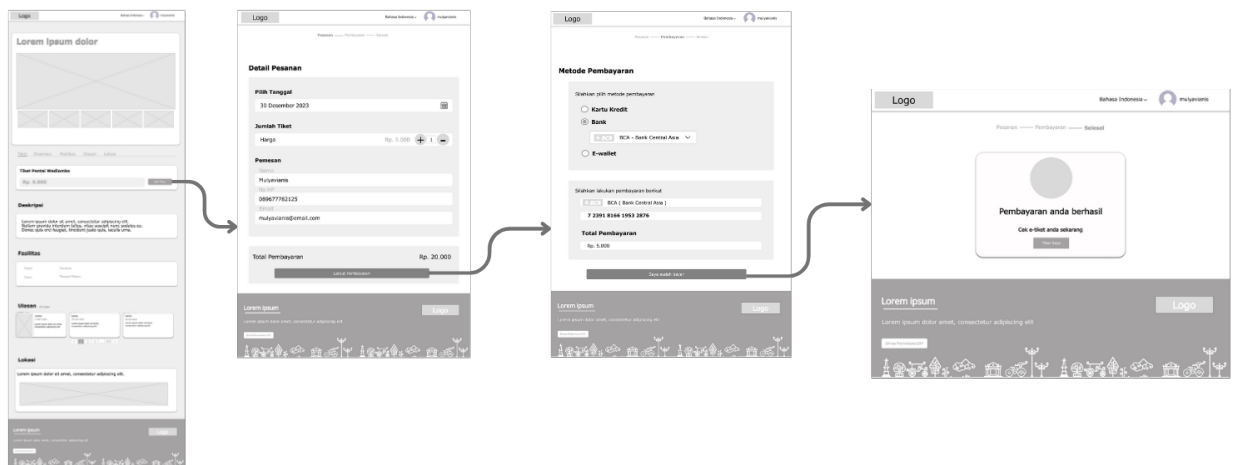
Pada halaman deskripsi wisata terdapat beberapa bagian yaitu harga tiket wisata, deskripsi dari tempat wisata, fasilitas yang tersedia pada tempat wisata, ulasan dari pengunjung lain yang sudah berkunjung, dan lokasi untuk dapat menuju ke tempat lokasi wisata.



Gambar 3. 25 Wireframe halaman deskripsi wisata

i. Wireframe halaman pembelian tiket

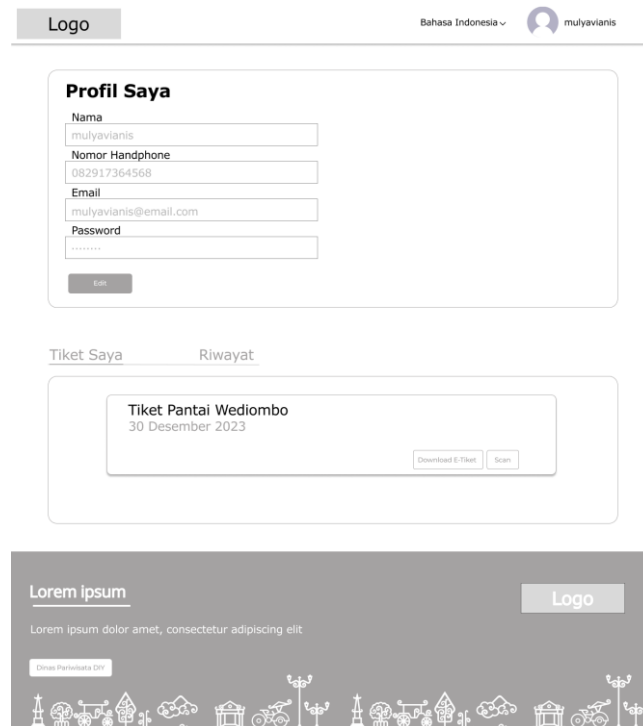
Pada halaman pembelian tiket yaitu pengguna dapat melakukan beli tiket pada halaman deskripsi wisata kemudian dapat menuliskan pemesanan tiket, memilih metode pembayaran, dan selesai. Pada halaman pesanan terdapat kolom yang dapat diisi oleh pengguna berupa pilih tanggal, jumlah tiket, dan data diri pemesan. Pada halaman pembayaran terdapat pilihan metode pembayaran. Pada halaman selesai terdapat notifikasi bahwa pembayan berhasil dan tombol lihat tiket saya.



Gambar 3. 26 Wireframe halaman pembelian tiket

j. Wireframe halaman tiket saya

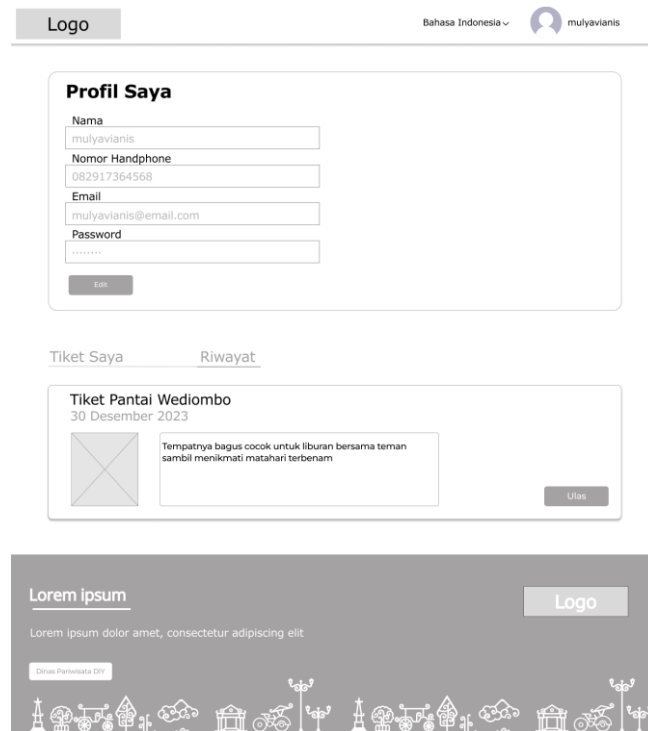
Pada halaman tiket saya berisikan tiket yang telah dibeli sebelumnya terdapat nama tempat wisata, tanggal, tombol download tiket, dan scan tiket.



Gambar 3. 27 Wireframe halaman tiket saya

k. Wireframe halaman riwayat tiket

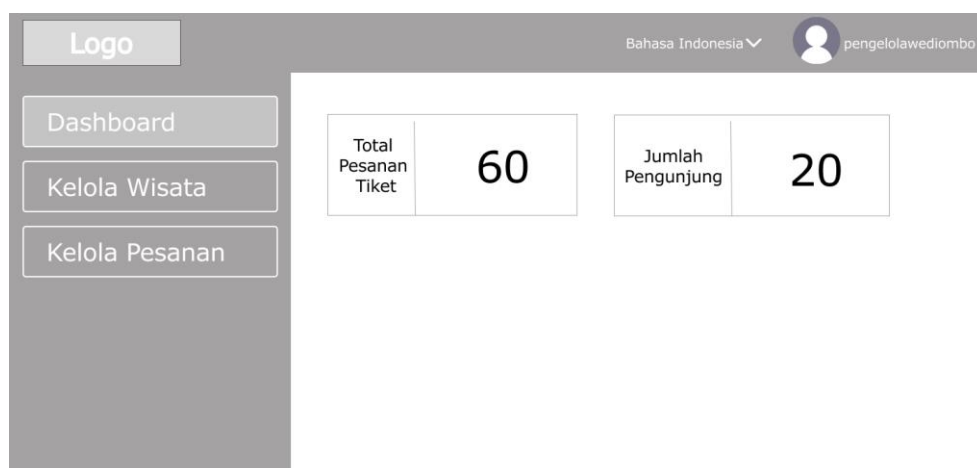
Pada halaman riwayat tiket memiliki kolom untuk dapat mengulas wisata serta dapat menambahkan foto pada bagian tambah foto dan terdapat tombol ulas untuk dapat mengunggah ulasan.



Gambar 3. 28 Wireframe halaman riwayat wisata

#### 1. Wireframe halaman dashboard pengelola wisata

Pada halaman dashboard pengelola wisata terdapat beberapa bagian yaitu bagian atas terdapat logo, bahasa, dan akun pengelola, pada bagian kiri terdapat menu dashboard, kelola wisata, dan kelola pesanan kolom, pada bagian utama yaitu terdapat total pesanan tiket dan jumlah pengunjung yang mengunjungi tempat wisata.



Gambar 3. 29 Wireframe halaman dashboard pengelola wisata

m. Wireframe halaman kelola wisata

Pada halaman kelola wisata terdapat bagian utama berisi kolom yang dapat diisi oleh pengelola wisata terdapat nama wisata, harga tiket, deskripsi wisata, fasilitas dari wisata, dan lokasi wisata.

The wireframe shows a management interface for a tourism site. On the left is a sidebar with a 'Logo' placeholder and three menu items: 'Dashboard', 'Kelola Wisata', and 'Kelola Pesanan'. The main content area is titled 'Bahasa Indonesia' and 'pengelolawediombo'. It contains several form sections: 'Nama Wisata' with the value 'Pantai Wediombo'; 'Tiket' with 'Rp. 5.000'; 'Deskripsi' with a paragraph describing the beach's unique features; 'Fasilitas' with checkboxes for 'Parkir', 'Toilet', 'Mushola', 'Tempat Makan', and 'Lainnya'; and 'Lokasi' with the address 'Pantai Wediombo, Jepitu, Kec. Girisubo, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55883'. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form.

Gambar 3. 30 Wireframe halaman kelola wisata

n. Wireframe halaman kelola pesanan

Pada halaman kelola pesanan terdapat kolom untuk pesanan yang masuk dari pembelian tiket pengguna. Halaman ini berfungsi untuk pengelola dapat mengetahui pesanan tiket yang masuk.





Gambar 3. 31 Wireframe halaman kelola pesanan

### 3.4 Usability Testing

Proses yang terakhir yaitu melakukan usability testing dimana prototype akan diujikan kepada calon pengguna untuk mengetahui bahwa sudah sesuai dengan tujuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan cognitive walkthrough yang meliputi 5 partisipan yang sudah mengikuti proses perancangan dari awal dibangun. Partisipan tersebut merupakan sebagai patokan terhadap pengguna yang sesungguhnya. Selain pengujian dilakukan dengan mengetahui berhasil atau tidak partisipan melakukan skenario, juga dengan mempertimbangkan ekspresi wajah dari partisipan dengan demikian dapat juga mengetahui kesulitan yang dialami oleh partisipan selama pengujian. Dengan terdapat 7 skenario tugas yang harus dikerjakan oleh para partisipan. Partisipan dianggap berhasil menyelesaikan setiap tugas pada skenario jika tidak lebih dari waktu yang ditentukan yaitu 30 detik. Dengan tujuan agar partisipan juga dapat eksplorasi terhadap masing masing tugas dari skenario yang diberikan. Sedangkan untuk tingkat kesalahan pada setiap skenario memiliki batas minimal yaitu 50% untuk mengetahui sistem yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan. Apabila dengan batas waktu yang telah ditentukan dan batas kesalahan melebihi dari yang telah ditentukan maka akan dilakukan peninjauan kembali untuk dapat dilakukan proses desain ulang jika diperlukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Partisipan juga dapat menyampaikan tanggapan dan masukan terhadap pengujian yang dilakukan.

### 3.4.1 Skenario Pengujian

#### a. Skenario daftar dan masuk akun

Pada skenario daftar pengguna akan diminta untuk menuliskan data diri kemudian setelah sudah terdaftar pengguna akan masuk dengan menggunakan *email* dan *password*. Skenario daftar dan masuk akun dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Skenario daftar dan masuk

<i>Goals</i>	Pengguna dapat mempunyai akun dan dapat berhasil masuk akun
Skenario	Anda mempunyai rencana untuk berwisata di wilayah Yogyakarta dan anda mempunyai ketertarikan untuk mencari rekomendasi wisata dengan website pariwisata, silahkan melakukan daftar akun baru kemudian dapat login masuk.

#### b. Skenario melihat rekomendasi wisata

Pada skenario melihat rekomendasi wisata pengguna dapat melihat rekomendasi apa saja kemudian pengguna dapat memilih rekomendasi wisata yang sesuai dengan yang diinginkan. Skenario melihat rekomendasi wisata pada berikut:

Tabel 3. 10 Skenario melihat rekomendasi wisata

<i>Goals</i>	Pengguna dapat melihat rekomendasi wisata yang diinginkan
Skenario	Anda ingin berwisata dengan wisata pantai, anda dapat memilih wisata dengan nuansa pantai yang anda inginkan.

#### c. Skenario membeli tiket wisata

Pada skenario membeli tiket wisata dengan tujuan agar pengguna dapat membeli tiket wisata secara *online* agar tidak mengantre pada loket pembelian pada tempat wisata. Skenario membeli tiket wisata sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Skenario membeli tiket wisata

<i>Goals</i>	Pengguna melakukan pembelian tiket wisata
Skenario	Anda ingin pergi ke suatu tempat wisata dan anda tidak ingin mengatre untuk dapat membeli tiket wisata, anda dapat melakukan pembelian tiket wisata secara <i>online</i> .

d. Skenario membuat ulasan

Pada skenario membuat ulasan pengguna dapat membuat ulasan pada tempat wisata yang telah dikunjungi sebelumnya untuk dapat memberikan pengalaman yang telah dirasakan. Skenario membuat ulasan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 12 Skenario membuat ulasan

<i>Goals</i>	Pengguna dapat memberikan ulasan terhadap tempat wisata yang dikunjungi
Skenario	Anda telah mengunjungi tempat wisata dan adna ingin membagikan pengalaman yang anda rasakan ketika berwisata pada suatu tempat wisata.

e. Skenario rekomendasi kuliner

Pada skenario rekomendasi kuliner pengguna dapat melihat berbagai macam rekomendasi kuliner berdasarkan kabupaten/kota yang ada di Yogyakarta yang dapat dikunjungi. Berikut merupakan skenario rekomendasi wisata sebagai berikut.

Tabel 3. 13 Skenario rekomendasi wisata

<i>Goals</i>	Pengguna mencari rekomendasi kuliner apa saja yang ada di Yogyakarta untuk dapat dikunjungi
Skenario	Ketika berwisata ke Yogyakarta anda tidak ingin melupakan untuk mengunjungi tempat-tempat kuliner yang ada karena memiliki ciri khas tersendiri, kemudian anda berusaha mencari rekomendasi kuliner yang ada.

f. Skenario mengelola wisata

Pada skenario mengelola wisata dapat dilakukan oleh admin pengelola wisata untuk dapat memberikan informasi yang mendetail terkait wisata yang dikelola agar pengunjung mendapatkan informasi yang diinginkan dengan lengkap. Skenario mengelola wisata dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 3. 14 Skenario mengelola wisata

<i>Goals</i>	Pengguna dapat melakukan kelola wisata
Skenario	Anda merupakan seorang pengelola suatu tempat wisata dan anda ingin memberikan tempat wisata yang anda kelola dengan informasi yang akurat dan lengkap.

## g. Skenario melihat pesanan masuk

Pada skenario melihat pesanan masuk dapat dilakukan oleh admin pengelola wisata dimana dapat melihat pesanan dari pembelian tiket wisata dari pengunjung yang membeli tiket wisata secara *online*. Skenario melihat pesanan masuk sebagai berikut

Tabel 3. 15 Skenario melihat pesanan masuk

<i>Goals</i>	Pengguna dapat melihat pesanan pembelian tiket wisata yang masuk
Skenario	Anda merupakan seorang pengelola suatu tempat wisata dan anda ingin melihat pesanan pembelian tiket wisata pengunjung yang masuk.

### 3.5 Tools

Terdapat beberapa *tools* yang digunakan untuk dapat memaksimalkan dalam perancangan ulang yaitu sebagai berikut :

## a. Canva

Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk dapat membantu dalam pembuatan user persona agar lebih mudah. Dapat diakses melalui <https://www.canva.com>



Gambar 3. 32 Logo aplikasi canva

b. Draw.io

Aplikasi yang berbasis website dapat digunakan untuk membuat use case diagram serta user flow. Dapat diakses melalui <https://app.diagrams.net>



Gambar 3. 33 Logo aplikasi draw.io

c. Figma

Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan dalam proses pembuatan user interface dan prototype. Dapat diakses melalui <https://www.figma.com>



Gambar 3. 34 Logo aplikasi figma

d. Maze.co

Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membantu proses testing terhadap pengguna. Dapat diakses melalui <https://maze.co>



Gambar 3. 35 Logo aplikasi maze.co

## BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

### 4.1 Design Solution

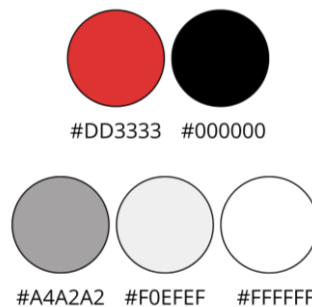
#### 4.1.1 Elemen User Interface

##### a. Sifat Estetika

Terdapat tiga sifat estetika yang akan dapat mempengaruhi cara pandang pengguna dalam menggunakan system yaitu:

##### 1. Warna

Warna yang digunakan akan sangat mempengaruhi dari tampilan desain itu sendiri serta untuk dapat menunjukkan identitas. Warna yang digunakan berdasarkan logo dari visiting jogja yang berwarna merah. Warna #DD3333 akan digunakan sebagai warna dominan, sedangkan warna #000000 digunakan dalam penulisan huruf, warna #A4A2A2 digunakan pada dasar halaman deskripsi wisata dan kuliner, warna #F0EFEF digunakan pada dasar halaman pembelian tiket, dan warna #FFFFFF digunakan pada dasar desain.



Gambar 4. 1 Warna

##### 2. Jenis huruf

Dalam pemilihan jenis huruf penting dilakukan karena akan mempengaruhi hasil dari desain yang telah dibuat untuk dapat terbaca dengan jelas oleh pengguna, sehingga ketika pengguna mencari informasi yang dibutuhkan akan dengan mudah untuk dapat membacanya. *Font* yang digunakan yaitu *font verdana*. Digunakannya *font verdana* karena merupakan *sans-serif* dimana agar dapat untuk lebih mudah dibaca meskipun dengan jarak tidak terlalu dekat.

### 3. Animasi

Animasi yang terdapat dalam suatu dapat menjadi membosankan apabila terlalu banyak menggunakan animasi sehingga dapat membuat pengguna menjadi bingung. Penggunaan animasi pada perancangan ulang ini yaitu berupa slide yang berpindah dari halaman satu ke halaman lain dengan mengusung konsep yang sederhana dan tidak terlalu banyak animasi.

#### b. Dokumentasi dan informasi pendukung

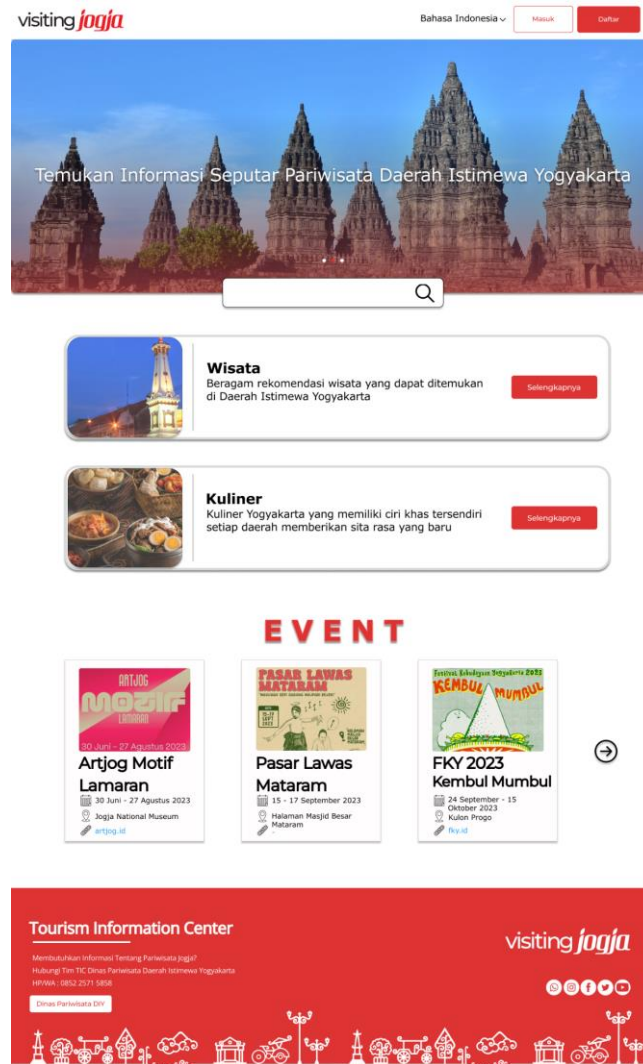
Dokumentasi atau gambar serta informasi pendukung merupakan sebagai bagian dari kelengkapan elemen *user interface*. Dokumentasi atau gambar dan informasi dalam perancangan ulang didapatkan dari website visiting jogja yang sudah ada. Sedangkan untuk *icon* pada desain perancangan ulang didapatkan dari *website flat icon* yang menyediakan icon set yang memiliki lisensi secara gratis untuk dapat digunakan.

#### 4.1.2 Tampilan Antarmuka

Tampilan antarmuka menampilkan desain yang sesungguhnya secara visual yang akan digunakan oleh pengguna. Tampilan antarmuka dibuat dengan menggunakan *tools* figma dengan menggunakan *frame desktop* berbasis *website*.

##### a. Tampilan antarmuka halaman awal

Tampilan antarmuka halaman awal memiliki *header* yang menunjukkan foto-foto dari wisata dan kuliner. Terdapat tiga bagian utama yaitu wisata untuk mendapatkan berbagai rekomendasi wisata, kuliner untuk mendapatkan berbagai rekomendasi kuliner, dan event-event terdekat yang akan diadakan.



Gambar 4. 2 Tampilan antarmuka halaman awal

## b. Tampilan antarmuka daftar

### 1. Tampilan antarmuka daftar pengguna

Tampilan antarmuka daftar pengguna dengan memiliki dua bagian yaitu bagian kiri tampilan terdapat logo serta gambar wisata, logo, dan teks. Pada bagian kanan terdapat isian yang dapat diisi yaitu berupa nama nomor handphone, *password*, dan *email*, serta terdapat tombol daftar. Ketika pengguna menekan tombol daftar maka akan terdapat notifikasi berupa akun berhasil daftar dan terdapat tombol masuk.





Gambar 4. 3 Tampilan antarmuka daftar pengguna

## 2. Tampilan antarmuka daftar pengelola wisata

Tampilan antarmuka daftar pengelola wisata memiliki dua bagian pada bagian kiri terdapat logo, foto tempat wisata, dan teks. Sedangkan pada bagian kanan memiliki isian yang dapat diisi oleh pengelola wisata berupa nama, nomor handphone, alamat, nomor NPWP, NIB, *email*, dan *password* serta tombol daftar. Ketika memilih tombol daftar maka akan terdapat notifikasi berupa akun berhasil dibuat.

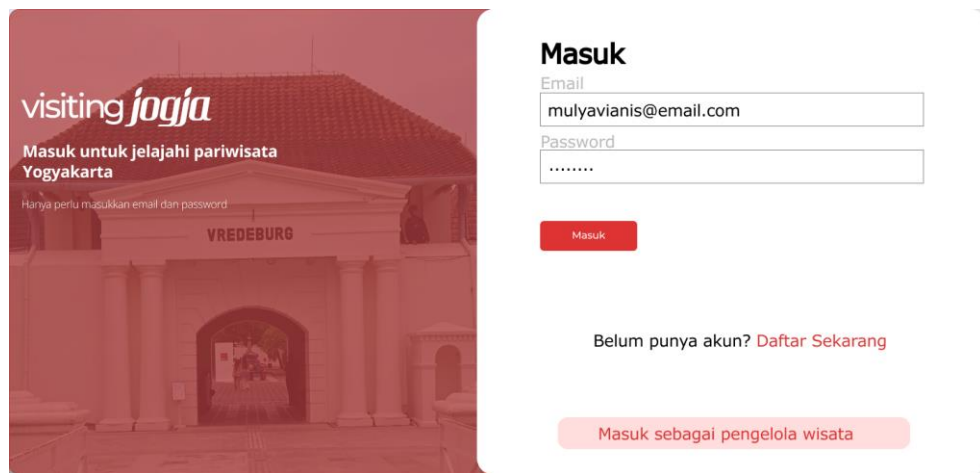


Gambar 4. 4 Tampilan antarmuka daftar pengelola wisata

## c. Tampilan antarmuka masuk

### 1. Tampilan antarmuka masuk pengguna

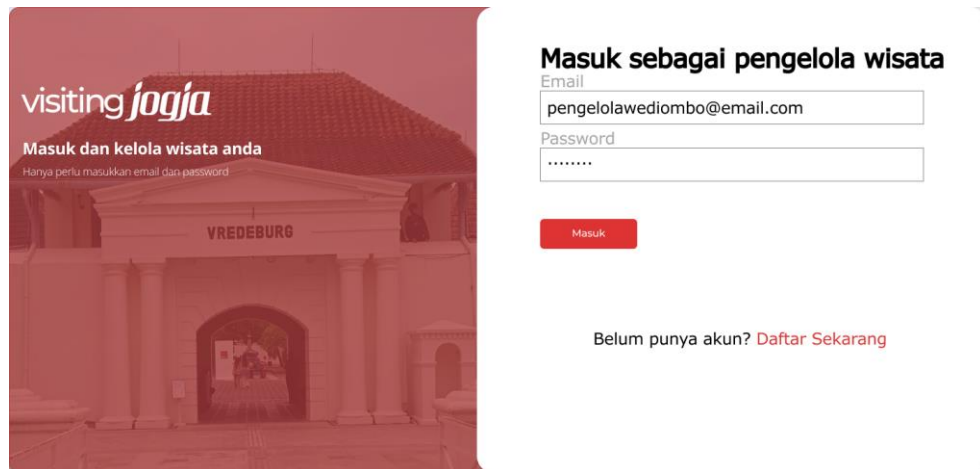
Pada tampilan antarmuka masuk pengguna dua bagian utama yaitu memiliki foto wisata, logo, dan teks pada bagian sebelah kiri dan pada bagian sebelah kanan terdapat *field* yang perlu diisi oleh pengguna berupa *email* dan *password* serta terdapat tombol masuk.



Gambar 4. 5 Tampilan antarmuka masuk pengguna

## 2. Tampilan antarmuka masuk pengelola wisata

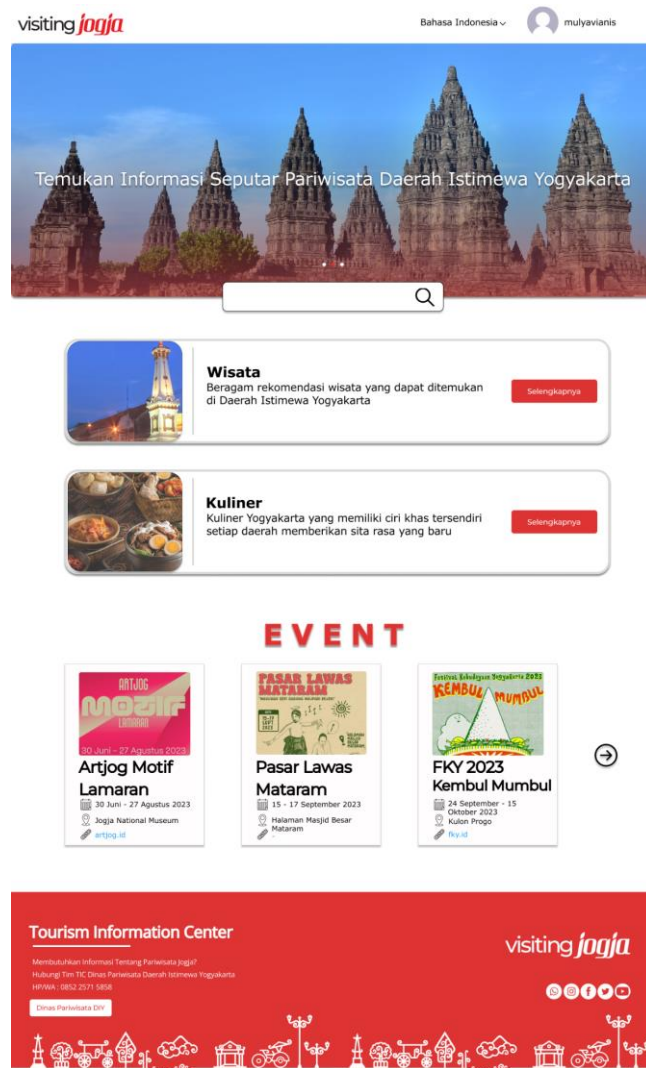
Pada tampilan antarmuka masuk pengelola wisata terdapat dua bagian dimana pada bagian kanan terdapat isian berupa email dan password serta terdapat tombol masuk sedangkan pada bagian kiri terdapat teks, logo, dan gambar wisata.



Gambar 4. 6 Tampilan antarmuka pengelola wisata

## d. Tampilan antarmuka beranda

Tampilan antarmuka beranda tidak memiliki perbedaan yang cukup besar dengan tampilan awal, yang membedakan yaitu pada bagian kanan atas terdapat akun yang sudah melakukan proses login sebelumnya. Pengguna dapat memilih menu yang terdapat pada beranda berupa wisata, kuliner, dan event.



Gambar 4. 7 Tampilan antarmuka beranda

e. Tampilan antarmuka rekomendasi kuliner

Pada tampilan antarmuka rekomendasi kuliner memiliki variasi berbagai macam kuliner yang ada di mana dikelompokkan berdasarkan dengan kabupaten/kota untuk dapat menjangkau pengguna yang berada di wilayah tersebut.

visiting *jogja* Bahasa Indonesia mulyavianis

# KULINER

**Kota Yogyakarta** [Lihat semua](#)

- Bakmi Jowo Mbah Gito**  
Bakmi dengan warung yang kental dengan nuansa Jawa
- Warung Bu Ageng**  
Dengan menu makan masakan rumah jawa yang gentic
- Warung Pojok Mbak Yuni**  
Menu andalan dari warung ini adalah telur gabi gabul yang menjadi favorit
- Ayam Goreng Mbok Seber**  
Menu andalan dari warung ini adalah telur pojol gabul yang menjadi favorit

**Slleman** [Lihat semua](#)

- Ayam Bakar Artomoro**  
Ayam bakar dengan bumbu pedas yang membuat selera makan
- Soto Bathok Mbah Karto**  
Sajian soto yang unik dengan menggunakan bathok kelapa yang menjadi ciri khas
- Sop Ayam Mowo**  
Cara penyajian yang unik dari sop ayam ini menggunakan wajan tanah liat
- Gudeg Luweg Kayu**  
Gudeg ini menyedakan kuliner pedas dengan nuansa khas pedesaan

**Bantul** [Lihat semua](#)

- Ingkung Mbah Cempluk**  
Sajian ayam secara utuh tanpa jeroan, terdapat ingkung kukus menjadi pilihan
- Tengideng Hohah**  
bagian yang digunakan dari daging kambing yaitu sapi dan tulang belakang
- Bumi Langit Institute**  
makanan yang sehat dan organik menjadi konsep dari rumah makan ini
- Mangut Lela Mbah Marto**  
lele yang dimasak dengan cara diasap menggunakan santan bertumbu

**Gunung Kidul** [Lihat semua](#)

- Kampung Lobster**  
Terdapat berbagai macam olahan lobster yang tersedia terdapat juga lobster mentah
- Luweg Pedes Lambada**  
Sesuai dengan namanya rumah makan ini memiliki banyak hidangan pedas
- Segi Abang**  
Menu yang ditawarkan cukup beragam dengan harga yang terjangkau
- Sago Whitt**  
Makanan disajikan dalam tampah dengan berbagai lauk yang beragam

**Kulon Progo** [Lihat semua](#)

- Sata Kambing Mbah Margo**  
Racikan bumbu yang kental hingga meresap daging membuat sata ini digemari
- Mangut Dan Sidat Goreng**  
Dengan menu utama mangut yang kental bumbu khas serta sidat goreng
- Geblek Pari Nagulan**  
Toping singkong yang menjadi bahan dasar satehan dengan bumbu bawang
- Ayam Goreng Bu Hardin**  
Rang jendriker bunur semurun yang mempertahankan kualitas

**Tourism Information Center**  
Membuhkan Informasi Tentang Pariwisata Jogja?  
Hubungi Tim TIC Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta  
HP/WA: 0852 2571 5858  
Dinas Pariwisata DIY

visiting *jogja*

Gambar 4. 8 Tampilan antarmuka rekomendasi kuliner

f. Tampilan antarmuka deskripsi kuliner

Tampilan antarmuka deskripsi wisata memiliki lebih lengkap informasi yang tersedia terkait dengan kuliner terdapat juga foto dari tempat kuliner tersebut. Terdapat deskripsi yang menjelaskan tempat kuliner, menu yang terdapat pada tempat kuliner, jam buka yang sesuai dengan tempat kuliner serta lokasi untuk menuju ke tempat kuliner yang dituju.

## Bakmi Jowo Mbah Gito



### Deskripsi

Warung yang memiliki gaya pedesaan dengan ornamen dari kayu yang sangat tradisional mampu memberikan pengunjung merasakan sensasi dengan nuansa suasana yang syahdu dengan dilengkapi lampu yang berkonsep lentera memberikan kehangatan. Terdapat pertunjukan wayang yang dapat disaksikan pula di tempat ini. Rasa yang ditawarkan dari bakmi ini juga cukup menarik sehingga membuat ingin datang lagi. Kuliner yang sangat terkenal akan makanan bakmi yang dimasak satu persatu dengan menggunakan anglo tradisional

### Menu

Menu yang ditawarkan sangat beragam tidak hanya bakmi terdapat rica-rica hingga capcay. Sedangkan untuk minuman terdapat teh, jahe, sapairela hingga wedang uwuh. Dengan harga yang cukup terjangkau.

Makanan	
• Bakmi rebus	Rp. 32.000
• Bakmi goreng	Rp. 32.000
• Nasi goreng	Rp. 25.000
• Rica-rica ayam kampung	Rp. 40.000
• Nasi putih	Rp. 6.000
• Capcay rebus	Rp. 35.000
• Capcay goreng	Rp. 35.000
• Cabe potong	Rp. 2.000
Minuman	
• Teh poci	Rp. 12.000
• Teh	Rp. 6.000
• Jeruk	Rp. 10.000
• Jahe	Rp. 15.000
• Jahe susu	Rp. 18.000
• Wedang uwuh	Rp. 15.000
• Sapairela	Rp. 20.000
• Air mineral	Rp. 8.000
• Kopi	Rp. 12.000

### Jam Buka

Senin	10.00 - 22.00
Selasa	10.00 - 22.00
Rabu	10.00 - 22.00
Kamis	10.00 - 22.00
Jumat	10.00 - 22.00
Sabtu	10.00 - 22.00

### Lokasi

Jl. Nyi Ageng Nis No.9, Rejowinangun, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171



Petunjuk Arah

Panduan Ke Lokasi

### Tourism Information Center

Membutuhkan Informasi Tentang Pariwisata Jogja?  
Hubungi Tim TIC Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta  
HP/WA: 0852 2571 5858

Dinas Pariwisata DIY

visiting **Jogja**

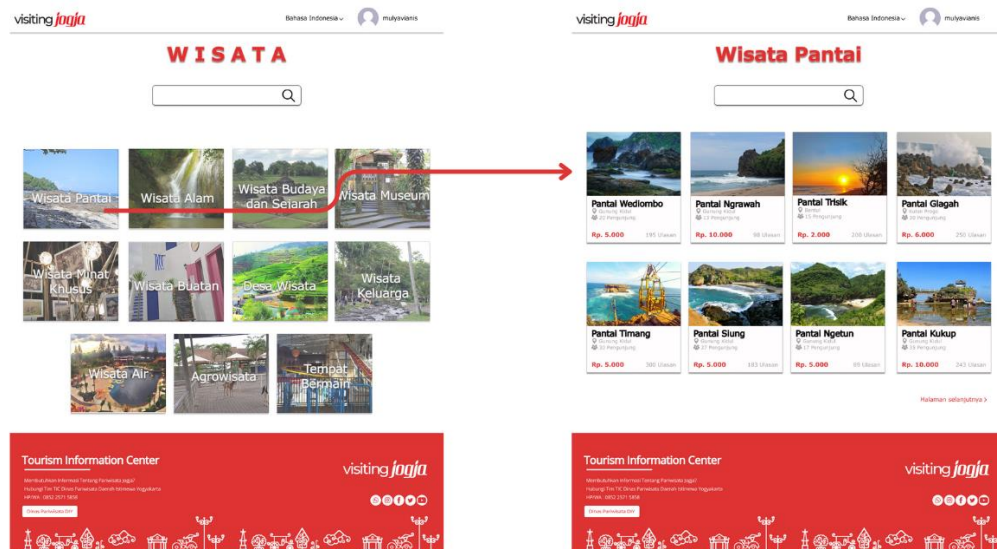


Gambar 4. 9 Tampilan antarmuka deskripsi kuliner



g. Tampilan antarmuka rekomendasi wisata


Pada tampilan antarmuka rekomendasi wisata terdapat beberapa macam rekomendasi wisata sesuai berdasarkan jenisnya dengan menampilkan dokumentasi representasi dari jenis wisata tersebut. Kemudian setelah memilih jenis wisata maka akan terlihat tempat wisata berdasarkan jenis wisata dengan menampilkan nama wisata, lokasi, jumlah pengunjung, harga tiket, dan ulasan.





Gambar 4. 10 Tampilan antarmuka rekomendasi wisata

h. Tampilan antarmuka deskripsi wisata

Pada tampilan antarmuka deskripsi wisata menampilkan informasi tentang wisata yaitu berupa harga tiket yang dapat dibeli secara *online* oleh pengguna, deskripsi dari tempat wisata, fasilitas yang tersedia pada tempat wisata, ulasan dari pengguna lain yang sudah berkunjung ke tempat wisata, dan lokasi untuk dapat menuju ke tempat wisata.

visiting *jogja* Bahasa Indonesia  mulyavianis

## Pantai Wediombo

[Tiket](#) [Deskripsi](#) [Fasilitas](#) [Ulasan](#) [Lokasi](#)





### Tiket Pantai Wediombo

**Rp. 5.000** [Belit Tiket](#)

### Deskripsi


Nama wediombo sendiri memiliki arti yaitu hamparan pasir yang luas, pantai wediombo memiliki hamparan pasir lebih luas dari pantai lainnya, Pantai Wediombo memiliki keunikan tersendiri dari pantai lainnya karena memiliki laguna alami yang terbentuk dari deburan ombak yang menabrak batu karang sehingga terjadi cekungan pada batu karang.

### Fasilitas

-  Parkir
-  Mushola
-  Toilet
-  Tempat Makan

### Ulasan

195 Ulasan

 **mulyavianis**  
5 April 2023

Tempatnya bagus cocok untuk liburan bersama teman sambil menikmati matahari terbenam

**karina**  
20 Juni 2023

Akses menuju tempat lokasi sudah bagus, pantainya juga bersih


**Jamal**  
18 Juli 2023

Fasilitasnya lengkap jadi gak bingung lagi, pantainya cukup luas dan pasirnya putih

[1](#) [2](#) [3](#) [...](#) [65](#)

### Lokasi

Pantai Wediombo, Jepitu, Kec. Girisubo, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55883




[Petunjuk Arah](#) [Panduan Ke Lokasi](#)


---

**Tourism Information Center** visiting *jogja*

Membantu dan Informasi Tentang Pariwisata Jogja  
 Gedung TIC Daerah Perkotaan, Daerah Istimewa Yogyakarta  
 HP/WA : 0852 2531 5888

[Dititik Pariwisata DIY](#)



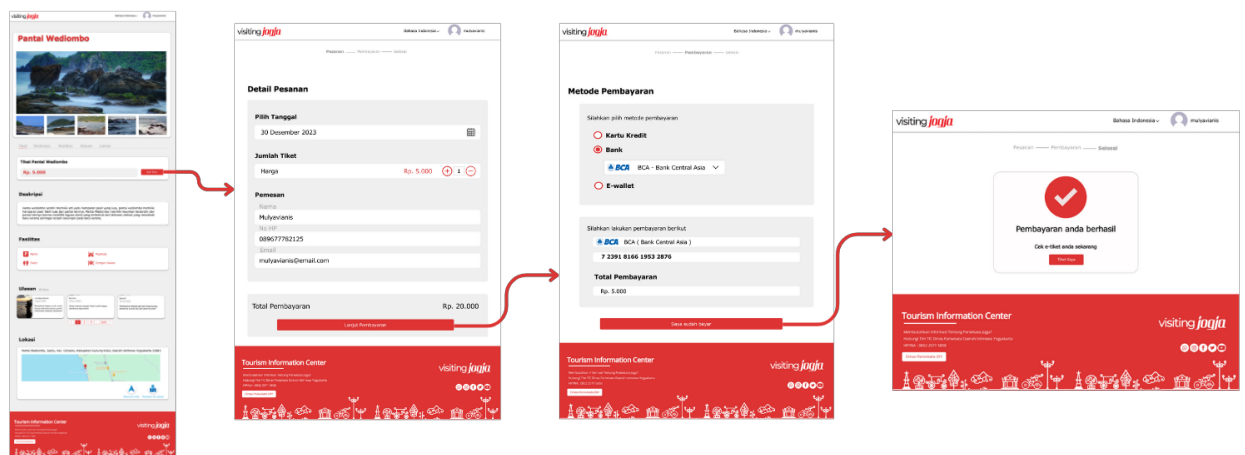


Gambar 4. 11 Tampilan antarmuka deskripsi wisata



i. Tampilan antarmuka pembelian tiket

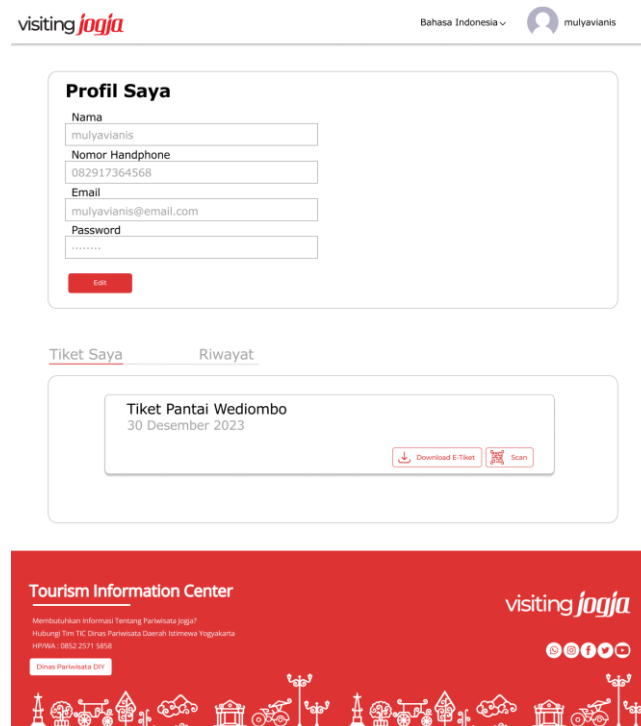
Pada tampilan antarmuka pembelian tiket yang terdapat pada halaman deskripsi wisata kemudian pengguna dapat memilih tombol beli tiket, selanjutnya pengguna akan diarahkan menuju pesanan yang berisikan detail pesanan pengguna dapat memilih tanggal, jumlah tiket, dan data diri pemesan serta terdapat total pembayaran yang harus dibayarkan. Kemudian pengguna akan masuk ke halaman pembayaran yang berisi pengguna dapat memilih metode pembayaran yang tersedia selanjutnya pengguna dapat memilih tombol saya sudah bayar ketika telah selesai membayar. Dan terakhir Ketika proses pembayaran telah selesai akan terdapat notifikasi bahwa pembayaran berhasil dan terdapat tombol tiket saya untuk dapat melihat tiket.



Gambar 4. 12 Tampilan antarmuka pembelian tiket

j. Tampilan antarmuka tiket saya

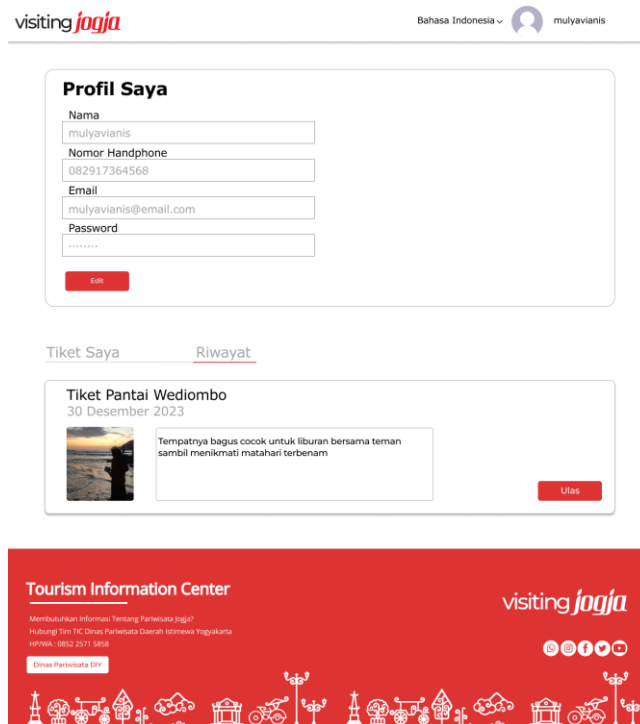
Pada tampilan antarmuka tiket saya terdapat tiket yang sudah dibeli sebelumnya dengan tampilan tiket yang dibeli beserta tanggal, serta tombol untuk dapat mengunduh tiket dan tombol untuk dapat scan tiket Ketika berdapa di tempat wisata.



Gambar 4. 13 Tampilan antarmuka tiket saya

k. Tampilan antarmuka riwayat tiket

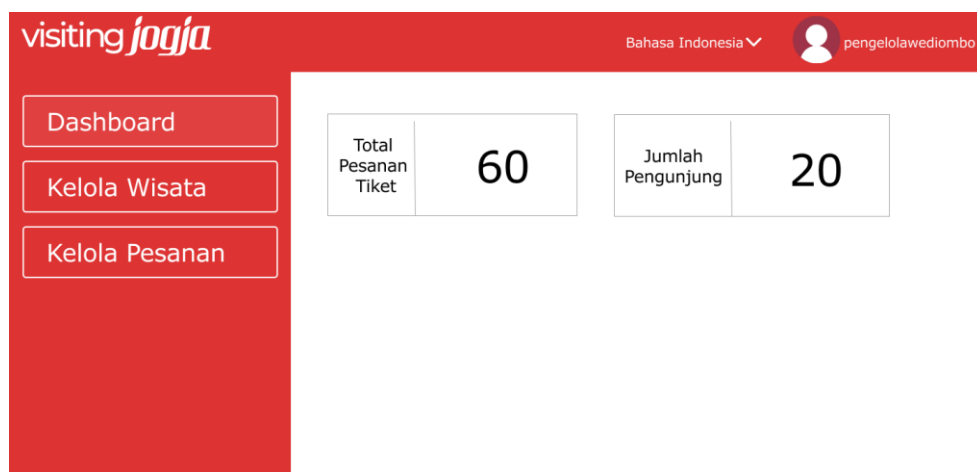
Pada tampilan antarmuka riwayat tiket menampilkan tiket ketika sudah mengunjungi tempat wisata tersebut kemudian pengguna dapat membuat ulasan terkait tempat wisata serta dapat menambahkan foto-foto yang telah diambil pada saat berada ditempat wisata. Selanjutnya pengguna dapat memilih tombol ulas untuk dapat mengunggah ulasan.



Gambar 4. 14 Tampilan antarmuka riwayat tiket

#### 1. Tampilan antarmuka dashboard pengelola wisata

Pada tampilan antarmuka dashboard pengelola wisata terdapat beberapa bagian yaitu pada bagian atas terdapat logo, bahasa, dan akun pengelola. Pada bagian kiri terdapat tiga menu yaitu dashboard, kelola wisata, dan kelola pesanan. Sedangkan pada bagian utama terdapat total pesanan tiket dari pengunjung dan jumlah pengunjung yang berada pada tempat wisata.



Gambar 4. 15 Tampilan antarmuka dashboard pengelola wisata

m. Tampilan antarmuka kelola wisata

Pada tampilan antarmuka kelola wisata terdapat enam bagian yang dapat diisi oleh pengelola wisata yaitu nama wisata, harga tiket wisata, deskripsi dari wisata, fasilitas yang tersedia dari tempat wisata, dan lokasi tempat wisata untuk dapat ditampilkan pada halaman wisata.

The screenshot shows the 'visiting jogja' management interface. The header includes the logo, language selection ('Bahasa Indonesia'), and a user profile ('pengelolawediombo'). The left sidebar has three main navigation buttons: 'Dashboard', 'Kelola Wisata', and 'Kelola Pesanan'. The main content area is a form for editing a tourist location, 'Pantai Wediombo'. The form fields are:

- Nama Wisata:** Pantai Wediombo
- Tiket:** Rp. 5.000
- Deskripsi:** Nama wediombo sendiri memiliki arti yaitu hamparan pasir yang luas, pantai wediombo memiliki hamparan pasir lebih luas dari pantai lainnya. Pantai Wediombo memiliki keunikan tersendiri dari pantai lainnya karena memiliki laguna alami yang terbentuk dari deburan ombak yang menabrak batu karang sehingga terjadi cekungan pada batu karang.
- Fasilitas:**
  - Parkir
  - Toilet
  - Mushola
  - Tempat Makan
  - Lainnya:
- Lokasi:** Pantai Wediombo, Jepitu, Kec. Girisubo, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55883

A map is shown below the location text, and a 'Simpan' button is at the bottom of the form.

Gambar 4. 16 Tampilan antarmuka kelola wisata

n. Tampilan antarmuka kelola pesanan

Tampilan antarmuka kelola wisata memiliki bagian tabel yang berisi pesanan dari tiket tempat wisata yang telah dilakukan pembelian oleh pengguna dengan memiliki informasi nama pemesan, tanggal, jumlah pesanan, total harga tiket.

Nama	Tanggal	Jumlah	Harga
mulyavianis	5 April 2023	1	Rp. 5.000
anis	10 Juni 2023	1	Rp. 5.000
shafa	25 Juni 2023	1	Rp. 5.000
aden	1 Juli 2023	1	Rp. 5.000
tio	15 Juli 2023	1	Rp. 5.000

Gambar 4. 17 Tampilan antarmuka kelola wisata

## 4.2 Usability Testing

Setelah *prototype* berhasil dibuat sebelumnya, maka tahapan selanjutnya yaitu pengujian terhadap pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melalui pendekatan cognitive walkthrough. Pengujian dilakukan dengan lima partisipan dari user persona hal ini dilakukan karena untuk dapat mengetahui bahwa sistem yang telah dirancang sudah sesuai dengan tujuan. Dilakukannya pengujian ini untuk dapat mengetahui seberapa tinggi tingkat keberhasilan yang dapat dihasilkan.

- a. Pengujian skenario daftar dan masuk akun
  1. Pengujian skenario daftar dan masuk akun pengguna

Pengujian skenario daftar dan masuk akun pengguna dilakukan dengan beberapa tugas yang diberikan agar pengguna dapat menyelesaikan tugas. Hasil pengujian skenario daftar dan masuk akun dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4. 1 Hasil pengujian skenario daftar dan masuk akun pengguna

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4
	Pilih tautan daftar	Pilih tombol daftar	Pilih tautan masuk	Pilih tombol masuk
P1	15,54 detik	4,23 detik	2,66 detik	5,91 detik
P2	5,95 detik	9,76 detik	1,46 detik	4,00 detik
P3	6,17 detik	4,76 detik	4,21 detik	5,03 detik
P4	3,30 detik	2,65 detik	1,37 detik	6,04 detik
P5	4,87 detik	3,41 detik	1,64 detik	1,70 detik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilaksanakan dengan lima partisipan didapatkan bahwa seluruh partisipan mampu menyelesaikan tugas, akan tetapi

pada partisipan satu waktu yang dibutuhkan terlalu lama dikarenakan masih eksplorasi hal baru dan untuk menemukan tautan daftar akan tetapi setelah itu dapat teratasi dengan baik.

Tabel 4. 2 Tabel kesalahan skenario daftar dan masuk akun pengguna

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Total
P1	1	0	0	0	1
P2	0	1	0	0	1
P3	0	0	0	0	0
P4	0	0	0	0	0
P5	0	0	0	0	0
Persentase					40%

Berdasarkan dari kesalahan yang dilakukan oleh pengguna terdapat dua kesalahan dimana pada partisipan satu mengalami kesalahan pada pada task satu yang seharusnya daftar terlebih dahulu sedangkan partisipan satu memilih langsung tombol wisata. Selanjutnya pada partisipan dua terdapat satu kesalahan yaitu pada task dua memilih tautan masuk sekarang sebelum tombol daftar. Kesalahan yang dilakukan oleh pengguna yaitu misclick, dengan total dua kesalahan dan persentase kesalahan sebesar 40% dan setiap task yang dikerjakan oleh pengguna tidak ada yang lebih dari 30 detik, sehingga didapatkan bahwa tidak terlalu menyulitkan pengguna. Setelah dilakukan peninjauan maka dapat disimpulkan bahwa tidak perlu melakukan iterasi desain karena kesalahan yang telah dilakukan oleh partisipan dapat dikatakan berhasil.

## 2. Pengujian skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata

Pengujian skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata dilakukan dengan beberapa tugas yang diberikan agar pengguna dapat menyelesaikan tugas. Hasil dari pengujian skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata terdapat pada tabel 4.3

Tabel 4. 3 Hasil pengujian skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
	Pilih tautan daftar	Pilih tautan daftar sebagai pengelola wisata	Pilih tombol daftar	Pilih tautan masuk	Pilih tombol masuk
P1	7,60 detik	9,62 detik	12,67 detik	2,16 detik	3,70 detik
P2	8,22 detik	7,22 detik	6,68 detik	2,50 detik	3,45 detik
P3	10,27 detik	3,58 detik	4,10 detik	2,63 detik	4,47 detik
P4	5,81 detik	9,84 detik	1,86 detik	4,15 detik	3,52 detik
P5	6,44 detik	3,06 detik	5,11 detik	2,36 detik	3,00 detik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan semua dapat menyelesaikan dengan baik. Pada partisipan tiga dengan task satu terdapat sedikit waktu yang lebih lama dari partisipan lain lan karena mencari tombol untuk daftar, sedangkan pada partisipan satu dengan task tiga terdapat sedikit waktu yang lebih lama dari partisipan lain karena masih eksplor apa yang telah dilihat. Dan semua partisipan dapat melakukannya dengan baik.

Tabel 4. 4 Tabel kesalahan skenario daftar dan masuk akun pengelola wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Total
P1	0	0	1	0	0	1
P2	0	0	0	0	0	0
P3	0	0	0	0	0	0
P4	0	0	0	1	0	1
P5	0	0	0	0	0	0
Persentase						40%

Berdasarkan hasil kesalahan yang telah dilakukan terdapat dua kesalahan yang dilakukan oleh partisipan satu dan partisipan empat. Pada partisipan satu kesalahan yang dilakukan pada task tiga yaitu partisipan menekan tautan masuk sekarang sebelum tombol daftar, sedangkan pada partisipan empat kesalahan yang dilakukan yaitu dalam menekan tombol masuk kurang tepat berada pada tombol. Kesalahan yang dilakukan oleh partisipan yaitu misclick dengan total dua kesalahan dan dengan persentase kesalahan sebesar 40% serta berdasarkan task yang telah dikerjakan oleh pengguna tidak ada yang lebih dari 30 detik sehingga disimpulkan tidak terlalu menyulitkan. Maka dari itu setelah dilakukan

peninjauan kembali diputuskan tidak perlu melakukan iterasi desain dikarenakan desain yang telah dibuat dapat dikatakan hampir sempurna.

b. Pengujian skenario rekomendasi wisata

Pengujian skenario rekomendasi wisata dilakukan dengan menyelesaikan beberapa task yang dilakukan oleh pengguna. Hasil dari pengujian skenario rekomendasi wisata terdapat pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Hasil pengujian skenario rekomendasi wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3
	Pilih tombol wisata	Pilih tautan rekomendasi wisata	Pilih tautan wisata
P1	3,91 detik	8,60 detik	4,09 detik
P2	14,90 detik	4,93 detik	5,08 detik
P3	5,40 detik	6,08 detik	4,58 detik
P4	4,03 detik	3,95 detik	4,75 detik
P5	4,74 detik	5,61 detik	3,68 detik

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan semua partisipan dapat melaksanakan dengan baik. Pada partisipan dua dengan task satu terdapat waktu yang lebih lama daripada partisipan yang lain diarenan partisipan dua masih eksplor prototype akan tetapi dapat teratasi dengan baik oleh partisipan dua.

Tabel 4. 6 Tabel kesalahan skenario rekomendasi wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Total
P1	0	0	0	0
P2	1	0	0	1
P3	0	0	0	0
P4	0	0	0	0
P5	0	0	0	0
Persentase				20%

Berdasarkan dari hasil kesalahan yang telah dilakukan terdapat satu kesalahan yang dilakukan oleh partisipan dua pada task satu dimana partisipan dua memiliki gambar yang seharusnya untuk memilih tombol selengkapnya, akan tetapi pasrtisipan dua dapat mengatasinya dengan baik. Kesalahan yang dilakukan oleh partisipan yaitu misclick dengan total satu kesalahan serta persentase kesalahan 20% dan setiap task yang telah



dikerjakan oleh partisipan tidak ada yang lebih dari 30 detik. Hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan peninjauan kembali maka tidak perlu dilakukan iterasi karena prototype yang telah dibuat tidak terlalu menyulitkan pengguna.

c. Pengujian skenario membeli tiket wisata

Pengujian skenario membeli tiket wisata dilakukan dengan menyelesaikan beberapa task oleh pengguna. Hasil dari pengujian skenario membeli tiket wisata terlihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 7 Hasil pengujian skenario membeli tiket wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4
	Pilih tombol beli tiket	Pilih tombol lanjut pembayaran	Pilih tombol saya sudah bayar	Pilih tombol tiket saya
P1	7,44 detik	6,91 detik	6,71 detik	4,21 detik
P2	6,27 detik	8,09 detik	6,79 detik	3,39 detik
P3	7,41 detik	5,98 detik	4,43 detik	3,61 detik
P4	4,91 detik	3,08 detik	4,22 detik	2,88 detik
P5	4,55 detik	4,20 detik	3,27 detik	2,01 detik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan didapatkan bahwa partisipan dapat melakukannya dengan baik dibuktikan dengan waktu yang ditempuh oleh para partisipan dapat dikatakan termasuk cepat dalam menyelesaikan setiap tugas, sehingga tidak menyulitkan partisipan.

Tabel 4. 8 Tabel kesalahan skenario membeli tiket wisata

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Total
P1	0	0	0	0	0
P2	0	0	0	0	0
P3	0	0	0	0	0
P4	0	0	0	0	0
P5	0	0	0	0	0
Persentase					0%

Berdasarkan dari hasil yang telah dilakukan tidak terdapat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna. Menunjukkan bahwa skenario ini tidak menyulitkan pengguna. Dengan tidak adanya kesalahan serta waktu tempuh dalam menyelesaikan setiap tugas tidak lebih dari 30 detik. Menunjukkan bahwa setelah dilakukannya peninjauan kembali

didapatkan bahwa tidak perlu dilakukan iterasi karena skenario ini tidak terlalu menyulitkan pengguna.

d. Pengujian skenario membuat ulasan

Pengujian skenario membuat ulasan dilakukan dengan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil pengujian skenario membuat ulasan pada tabel 4.9

Tabel 4. 9 Hasil pengujian skenario membuat ulasan

Partisipan	Task 1
	Pilih tautan riwayat
P1	8,86 detik
P2	10,22 detik
P3	4,58 detik
P4	3,63 detik
P5	4,16 detik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh lima partisipan didapatkan bahwa partisipan telah melakukan dengan baik. Pada partisipan dua memiliki waktu yang sedikit lebih lama dari partisipan lainnya dikarenakan partisipan dua masih mengeksplorasi dari desain yang terlihat.

Tabel 4. 10 Tabel kesalahan skenario membuat ulasan

Partisipan	Task 1	Total
P1	0	0
P2	0	0
P3	0	0
P4	0	0
P5	0	0
Persentase		0%

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan tidak adanya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna ini membuktikan bahwa tidak menyulitkan pengguna. Dengan tidak adanya kesalahan serta waktu yang ditempuh dalam menyelesaikan tugas tidak lebih dari 30 detik. Setelah dilakukannya peninjauan kembali pada skenario ini didapatkan bahwa tidak diperlukan iterasi karena tidak menyulitkan pengguna.

e. Pengujian skenario rekomendasi kuliner

Pengujian skenario rekomendasi kuliner dilakukan dengan menyelesaikan beberapa tugas yang telah diuraikan. Hasil dari pengujian skenario rekomendasi kuliner terdapat ada tabel 4.11

Tabel 4. 11 Hasil pengujian skenario rekomendasi kuliner

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3
	Pilih manu beranda	Pilih tombol kuliner	Pilih tautan rekomendasi kuliner
P1	5,42 detik	7,29 detik	3,82 detik
P2	7,10 detik	5,40 detik	9,20 detik
P3	3,88 detik	5,42 detik	3,69 detik
P4	2,97 detik	7,17 detik	3,13 detik
P5	1,84 detik	4,67 detik	7,85 detik

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan semua partisipan dapat melakukannya dengan baik. Pada partisipan dua dengan task tiga dikatakan bahwa waktu yang ditempuh sedikit lebih lama daripada partisipan lainnya hal ini dikarenakan partisipan dua masih mengeksplor sehingga memerlukan waktu yang sedikit lebih lama.

Tabel 4. 12 Tabel kesalahan skenario rekomendasi kuliner

Partisipan	Task 1	Task 2	Task 3	Total
P1	0	0	0	0
P2	0	0	0	0
P3	0	0	0	0
P4	0	1	0	1
P5	0	0	0	0
Persentase				20%

Berdasarkan hasil kesalahan yang telah dilakukan oleh pengguna terdapat satu kesalahan. Pada partisipan empat dengan melakukan kesalahan pada memilih gambar kuliner yang seharusnya memilih tombol selengkapnya akan tetapi dapat teratasi dengan baik oleh partisipan empat. Kesalahan yang dilakukan yaitu misclick dengan total satu kesalahan serta persentase kesalahan sebesar 20% dan setiap task yang telah dikerjakan oleh para partisipan tidak ada yang lebih dari 30 detik. Maka setelah dilakukannya peninjauan kembali didapatkan bahwa tidak diperlukannya iterasi karena tidak menyulitkan pengguna.

## f. Pengujian skenario mengelola wisata

Pengujian skenario mengelola wisata dilakukan dengan tugas yang telah diberikan. Hasil dari pengujian skenario mengelola wisata pada tabel 4.13

Tabel 4. 13 Hasil pengujian skenario mengelola wisata

Partisipan	Task 1
	Pilih tombol kelola wisata
P1	5,01 detik
P2	6,42 detik
P3	6,08 detik
P4	6,26 detik
P5	6,98 detik

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan didapatkan bahwa partisipan telah melakukannya dengan baik. Hal ini terbukti bahwa didapatkannya hasil waktu tempuh yang diperoleh partisipan tidak ada yang lebih dari 30 detik.

Tabel 4. 14 Tabel kesalahan skenario mengelola wisata

Partisipan	Task 1	Total
P1	0	0
P2	0	0
P3	0	0
P4	0	0
P5	0	0
Persentase		0%

Berdasarkan hasil yang dilakukan didapatkan bahwa partisipan tidak memiliki kesalahan hal ini membuktikan bahwa tidak menyulitkan pengguna. Dengan tidak adanya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna serta waktu tempuh dalam menyelesaikan tugas tidak ada yang lebih dari 30 detik. Dengan ini setelah dilakukannya peninjauan kembali maka didapatkan bahwa tidak perlu melakukan iterasi karena skenario ini tidak menyulitkan pengguna.

## g. Pengujian skenario melihat pesanan masuk

Pengujian skenario melihat pesanan masuk dilakukan dengan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Hasil dari pengujian skenario melihat pesanan masuk terdapat pada tabel 4.15

Tabel 4. 15 Hasil pengujian skenario melihat pesanan masuk

Partisipan	Task 1
	Pilih tombol kelola pesanan
P1	9,19 detik
P2	5,54 detik
P3	4,77 detik
P4	2,80 detik
P5	2,29 detik

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan dengan lima partisipan menunjukkan bahwa partisipan telah melakukannya dengan baik. Hal ini dibuktikan bahwa dalam penyelesaian tugas partisipan mampu menyelesaikannya dengan waktu yang cukup singkat.

Tabel 4. 16 Kesalahan skenario melihat pesanan masuk

Partisipan	Task 1	Total
P1	0	0
P2	0	0
P3	0	0
P4	0	0
P5	0	0
Persentase		0%

Berdasarkan hasil pengujian ditemukan bahwa tidak adanya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna sehingga membuktikan bahwa skenario ini tidak menyulitkan pengguna. Dengan demikian tidak adanya kesalahan serta waktu yang ditempuh pengguna dalam menyelesaikan tugas tidak ada yang lebih dari 30 detik. Maka setelah dilakukannya peninjauan kembali didapatkan bahwa tidak perlu adanya iterasi karena skenario ini tidak menyulitkan pengguna.

### Diskusi

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan pendekatan cognitive walkthrough dengan lima partisipan menggunakan bantuan tools maze.co didapatkan bahwa antarmuka yang telah dibuat sudah cukup baik karena berdasarkan dua poin pengujian yaitu berdasarkan waktu dan berdasarkan kesalahan didapatkan berdasarkan waktu tidak ada yang melebihi 30 detik serta berdasarkan kesalahan tidak ada yang melebihi 50%. Terdapat *feedback* dari kelima partisipan yaitu menurut partisipan satu desain yang telah dibuat sudah cukup baik dan merasa puas,

menurut partisipan dua untuk warna sudah konsisten dari desain yang telah dibuat serta font yang digunakan juga mudah terbaca, menurut partisipan tiga fitur pada pembelian tiket wisata sangat membantu sehingga tidak perlu lagi untuk mengantri pada loket ketika pembelian tiket ditempat wisata, menurut partisipan empat fitur yang ada sudah cukup untuk dapat memenuhi kebutuhan bagi wisatawan yang bahkan belum pernah berwisata di Yogyakarta, menurut partisipan lima fitur rekomendasi wisata dan kuliner sangat membantu untuk dapat mengetahui wisata dan kuliner yang ada.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan maka didapatkan kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan pada penelitian perancangan ulang *user interface* dan *user experience* menggunakan pendekatan metode *user centered design* dapat menjadi solusi dari permasalahan pengguna.
- b. Berdasarkan hasil dari pengujian melalui pendekatan *cognitive walkthrough* didapatkan bahwa penelitian ini memiliki nilai positif yang baik hal ini ditunjukkan dari hasil perancangan yang mudah untuk dapat dipahami oleh pengguna.

#### **5.2 Saran**

Pada penelitian perancangan ulang ini masih terdapat beberapa kekurangan, dengan harapan untuk dapat dikembangkan lagi selanjutnya agar mendapatkan hasil yang maksimal. Berikut beberapa saran agar dapat lebih baik lagi kedepannya:

- a. Pada implementasi perancangan ulang selanjutnya perlu adanya menu kategori pada pengelola wisata, sehingga dapat memudahkan untuk memilah wisata berdasarkan dengan kategori wisata.
- b. Dapat menambahkan fitur menu aksesibilitas agar ramah terhadap difabel, sehingga dapat menjangkau semua kalangan pengguna.
- c. Dapat lebih memahami terkait dengan riset desain agar dapat menghasilkan desain yang atraktif memiliki daya tarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- ABDUL GHANI, M. S. A., & WAN SHAMSUDDIN, S. N. (2020). DEFINITIONS AND CONCEPTS OF USER EXPERIENCE (UX): A LITERATURE REVIEW. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Ardhiyani, J., & Bachtiar, A. M. (2014). Analisis user interface media pembelajaran pengenalan kosakata untuk anak tunarungu. *Makassar: Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*.
- Asniati, A. A. M., & Fourqoniah, F. (2023). PENGARUH USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP MINAT BELI ULANG AKUN NETFLIX. *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL*, 2(4), 1645–1658.
- Azzahra, A. F. (2023). Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thinking. *Eastasouth Journal of Positive Community Services*, 1(02), 45–54.
- Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753.
- Doni, A. F., Negara, Y. D. P., Wulandari, E. R., & Mustofa, M. Z. (2021). Redesign Prototype of Fintech Application. *E3S Web of Conferences*, 328, 04002. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202132804002>
- Farzandipour, M., Nabovati, E., Tadayon, H., & Sadeqi Jabali, M. (2021). Usability evaluation of a nursing information system by applying cognitive walkthrough method. *International Journal of Medical Informatics*, 152, 104459. <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2021.104459>
- Ferreira, G., Santander, A., Savio, F., Guirado, M., Sobrevia, L., & Nicolson, G. L. (2021). SARS-CoV-2, Zika viruses and mycoplasma: Structure, pathogenesis and some treatment options in these emerging viral and bacterial infectious diseases. *Biochimica et Biophysica Acta (BBA) - Molecular Basis of Disease*, 1867(12), 166264. <https://doi.org/10.1016/j.bbadis.2021.166264>
- Jonathan, W., & Lestari, S. (2015). Sistem informasi UKM berbasis website pada desa Sumber Jaya. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Bisnis Pengabdian Masyarakat Darmajaya*, 1(1), 1–16.
- Lanter, D., & Essinger, R. (2017). User-Centered Design. In *International Encyclopedia of Geography* (pp. 1–4). Wiley. <https://doi.org/10.1002/97811118786352.wbieg0432>
- Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 615–626.
- Marshall, R., Cook, S., Mitchell, V., Summerskill, S., Haines, V., Maguire, M., Sims, R., Gyi, D., & Case, K. (2015). Design and evaluation: End users, user datasets and personas. *Applied Ergonomics*, 46, 311–317. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.008>



- Odushegun, L. (2023). Aesthetic semantics: Affect rating of atomic visual web aesthetics for use in affective user experience design. *International Journal of Human-Computer Studies*, 171, 102978. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102978>
- Purnomo, S. I., Kusuma, W. A., Firmansyah, D., & Arman, R. A. I. (2021). Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan Studi Kualitatif User Persona. *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi Dan Rekayasa)*, 6, 151–164.
- Queirós, A., Cerqueira, M., Martins, A. I., Silva, A. G., Alvarelhão, J., Teixeira, A., & Rocha, N. P. (2014). ICF Inspired Personas to Improve Development for Usability and Accessibility in Ambient Assisted Living. *Procedia Computer Science*, 27, 409–418. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2014.02.045>
- Riihiaho, S. (2018). Usability Testing. In *The Wiley Handbook of Human Computer Interaction* (pp. 255–275). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118976005.ch14>
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 17–20.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Sahara, R., Prastiawan, H., & Rizal, D. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Mylibrary Telkomsel Berbasis Website (Studi Kasus: PT. Telekomunikasi Selular). *J. Format*, 6(1), 106–118.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.
- Soedarso, S., & Nurif, N. (2014). POTENSI DAN KENDALA PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS KEKAYAAN ALAM DENGAN PENDEKATAN MARKETING PLACES (STUDI KASUS PENGEMBANGAN PARIWISATA DI KABUPATEN BOJONEGORO). *Jurnal Sosial Humaniora*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j24433527.v7i2.582>
- Stagg, B. C., Tullis, B., Asare, A., Stein, J. D., Medeiros, F. A., Weir, C., Borbolla, D., Hess, R., & Kawamoto, K. (2023). Systematic User-centered Design of a Prototype Clinical Decision Support System for Glaucoma. *Ophthalmology Science*, 3(3), 100279. <https://doi.org/10.1016/j.xops.2023.100279>
- Tangkudung, I., Dako, R. D. R., & Dako, A. Y. (2019). Evaluasi Website Menggunakan Metode ISO/IEC 25010. *SemanTECH (Seminar Nasional Teknologi, Sains Dan Humaniora)*, 1(1), 87–107.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Utami, B. A., & Kafabih, A. (2021). SEKTOR PARIWISATA INDONESIA DI TENGAH PANDEMI COVID 19. *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, 4(1), 383–389. <https://doi.org/10.33005/jdep.v4i1.198>
- Wang, X. (2014). Personas in the user interface design. *University of Calgary, Alberta, Canada*.
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.

Zahra, W. K., & Yogananti, A. F. (2020). Redesain Website Visit Jawa Tengah. *CITRAKARA*, 2(2), 162–173.

## LAMPIRAN