



# PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI

Yogi Iskandar<sup>1</sup>, Arny Lattu<sup>2</sup>, M. Anton Pemana<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Fakultas Teknik Komputer dan Desain, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra, Sukabumi  
Jln. Cibolang Kaler Cisaat, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia, 43155

e-mail: yogi.iskandar\_si19@nusaputra.ac.id<sup>1</sup>, arny.lattu@nusaputra.ac.id<sup>2</sup>, anton.permana@nusaputra.ac.id<sup>3</sup>

\* Korespondensi: e-mail: yogi.iskandar\_si19@nusaputra.ac.id

## ABSTRAK

Sistem Informasi Sukabumi Ramah Wisatawan atau disingkat SURATAN adalah proyek perancangan desain user interface (UI) dan user experience (UX) website Ramah Wisatawan (user friendly) yang bertujuan untuk membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi meningkatkan kualitas pelayanan bagi wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata Kabupaten Sukabumi. yang kemudian dioptimalkan melalui desain antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna, desain ini menggunakan metode design thinking. Perancangan ini meliputi informasi untuk wisatawan tentang tujuan wisata, tempat wisata, wahana, harga tiket, tempat wisata, rekomendasi dan harga makanan, akomodasi dan informasi umum lainnya, Kemudahan penggunaan, informatif dan komunikatif adalah inti dari sistem ini. Merancang sistem ini melibatkan fase pemikiran desain yang berbeda, yaitu memahami pengguna dan konteks, mengumpulkan ide, mengembangkan konsep, dan menguji serta mengulangi desain. Umpan balik dari wisatawan dan pemangku kepentingan juga diperhitungkan untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan pengguna. Desain antarmuka pengguna yang optimal meningkatkan ketersediaan informasi, memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan, dan meningkatkan pengalaman berwisata di Kabupaten Sukabumi.

**Kata Kunci:** *design thinking, informatif, komunikatif, user interface.*

## ABSTRACT

*The Sukabumi Tourist-Friendly Information System, abbreviated as SURATAN, is a project that aims to assist the Tourism Office of Sukabumi Regency in improving the quality of services for tourists visiting Sukabumi's tourist destinations through the design of a user-friendly website with a focus on user interface (UI) and user experience (UX) design. This design is implemented using the design thinking method. The design includes providing tourists with information about tourist destinations, attractions, rides, ticket prices, locations, recommendations and prices of food, accommodations, and other general information, User-friendliness, information, and communication are the core aspects of this system. Designing this system involves different design thinking phases, such as understanding users and the context, gathering ideas, developing concepts, and testing and iterating designs. Feedback from tourists and stakeholders is also considered to ensure that the design meets user needs. Optimal user interface design enhances information availability, facilitates users in finding the desired information, and improves the tourist experience in Sukabumi Regency.*

**Keywords:** *communicative, design thinking, informative, user interface.*

## I. Pendahuluan

Indonesia, sebagai salah satu negara yang luas dan melimpah akan kekayaan alam dan budayanya, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu daftar negara yang wajib di kunjungi bagi para pelancong, terlebih di sektor wisatanya dimana menjadi destinasi wisata yang sangat menarik bagi wisatawan dalam negeri maupun dari seluruh dunia. Objek wisata di Indonesia sangat beragam dan memukau, keunikan kebudayaan yang kaya, dan keragaman aktivitas wisata yang menarik bagi para wisatawan. Dari ujung barat hingga timur kaya akan keragaman objek wisatanya, sehingga Indonesia dapat menawarkan berbagai macam tujuan wisata yang dapat memenuhi berbagai minat dan keinginan wisatawan dalam maupun dari seluruh dunia.

Salah satu wilayah destinasi wisata di Indonesia yang kaya akan keberagamannya yaitu Kabupaten Sukabumi, Kabupaten Sukabumi sendiri memiliki sangat banyak objek wisata, dari mulai wisata alam hingga wisata budayanya, tercatat dalam badan pusat statistika kabupaten sukabumi 2018 memiliki 60 objek wisata dari berbagai kategori dan tersebar di berbagai wilayah di Kabupaten Sukabumi itu sendiri, selain dari banyaknya objek wisata tersebut tentunya ini menjadi aset yang sangat penting bagi Kabupaten Sukabumi, terlebih tercatat di tahun 2020 sektor alam masuk kedalam salah satu angka tertinggi pendapatan daerah Kabupaten Sukabumi[1]. Adapun untuk



lokasi objek wisata di dominasi wilayah selatan kabupaten sukabumi yang geografisnya lebih beragam dan terdiri dari pantai dan dataran tinggi hingga dataran rendah, untuk sektor objek wisata sendiri pemerintahan kabupaten sukabumi menyebutnya GURILAPSS atau singkatan dari, gunung, rimba, laut, pantai, sungai dan seni budaya, hingga menjadi *tagline* utama pengembangan objek wisata di kabupaten sukabumi [2].

Dibalik maraknya objek wisata di Kabupaten Sukabumi terkadang wisatawan sering kesulitan dalam merencanakan destinasi wisata yang ingin mereka nikmati, apalagi untuk objek wisata dimana tidak banyak informasi yang tersedia di internet, seperti berapa harga tiketnya, makanan apa yang direkomendasikan disana, serta penginapan yang cocok dan murah bagi wisatawan yang baru mencoba untuk berwisata ke wilayah Kabupaten Sukabumi, selain dari pada masalah *budgeting*, masalah geografis kadang juga sering kali di pertanyakan seperti letak jelasnya sebuah objek wisata maupun situasi akses jalannya seperti apa, meskipun dinas pariwisata Kabupaten Sukabumi memiliki *website* sendiri yang dapat di akses di [dispar.go.id](http://dispar.go.id), namun *web* tersebut sudah lama tidak bisa di akses, adapun *website* pemda yang dapat di akses di [sukabumikab.go.id](http://sukabumikab.go.id) tidak memuat secara spesifik tiap objek wisata yang ada, laman yang menyediakan informasi umum sebuah objek wisata di Kabupaten Sukabumi cenderung hanya lewat media sosial maupun *website* berita atau *website traveler* lainnya yang bisa dibilang bukan produk asli atau sumber asli dari Kabupaten Sukabumi itu sendiri. Selain itu, informasi yang di muat hanya sebatas *entertaint* semata, sehingga tetap saja menyulitkan untuk wisatawan yang hendak berlibur, hal tersebut tentunya menjadi perhatian penting bagi dinas terkait agar masalah ini dapat di selesaikan dengan secepatnya agar wisatawan dapat memperoleh informasi yang valid terkait informasi tiap objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Salah satu akses yang paling mudah untuk mendapatkan informasi dalam masa sekarang adalah melalui *Website*, karena karakteristik *website* yang bisa di akses di berbagai perangkat tanpa memerlukan waktu lama dan dapat di akses oleh siapa saja sehingga pengguna dapat mengakses informasi secara cepat dan fleksibel.

Namun sering kita temui bahwa *website* umumnya sangat tidak menarik dari segi UI/UX visual maupun fiturnya sehingga perlu di perhatikan juga nilai estetika sebuah UI/UX dengan fitur yang ada, sehingga dapat memudahkan pengguna nantinya, Maka dinas pariwisata Kabupaten Sukabumi perlu satu sistem yang dapat memenuhi aspek-aspek tersebut.

Survei yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa angka pengguna *website* sebelum *maintenance* hanya 9,8 % dari seluruh korespondensi yang peneliti sebar, data ini justru menunjukkan media sosial serta obrolan (cerita) dari teman atau kerabat yang lebih dominan dalam memperoleh informasi perihal tempat wisata di Kabupaten Sukabumi, mengapa demikian, karena ketika kita mencari salah satu objek wisata di Kabupaten Sukabumi melalui *search engine* pasti selalu muncul akun media sosial saja, hal tersebut di karenakan tidak adanya *web* resmi yang fokus pada informasi wisata di Kabupaten Sukabumi.

Dengan adanya kebutuhan yang signifikan itu, maka peneliti merancang sebuah UI/UX yang dapat memenuhi kriteria tersebut dengan metode *Design Thinking* Sehingga dapat menciptakan UI/UX yang ramah pengguna (*user friendly*) yang berbeda dengan *website* pemerintahan daerah lainnya yang cenderung hanya menampilkan informasi tapi minim interaksi, sehingga nantinya *website* ini akan menyuguhkan fitur-fitur yang dibutuhkan bagi wisatawan ketika berliburan di suatu objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Perancangan UI ini selanjutnya disebut SURATAN, yaitu Sukabumi Ramah Wisatawan, SURATAN (Sukabumi Ramah Wisatawan) merupakan proyek perancangan *user interface* (UI) yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dalam mencari informasi objek wisata di Kabupaten Sukabumi. SURATAN nantinya merupakan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang akan menyajikan informasi yang komprehensif dan mudah diakses bagi wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Sukabumi.

Metode *Design Thinking* sendiri adalah pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks dan merancang solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dimulai dengan pemahaman mendalam tentang pengguna, termasuk pemahaman tentang konteks, tantangan, dan keinginan mereka. Metode pemikiran desain berfokus pada empat tahap utama empati, definisi, ide, dan pembuatan *prototype* [3].

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Website

*Website* atau dalam bahasa Indonesia disebut situs web adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dengan seluruh *file* terkait. Situs web terdiri dari kumpulan halaman yang disebut sebagai *homepage*. Sebuah situs web biasanya memiliki *homepage* yang berisi *hyperlink* menuju halaman web yang ingin dituju

Selain itu, *website* juga dikenal sebagai keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi [4]. Situs web akan menjalankan perintah serta akses ke beberapa halaman situs dalam sebuah peramban. Laman-laman ini akan menampilkan informasi dari perintah yang dimasukan dalam mesin pencari, karena sebuah situs web pada dasarnya adalah fasilitas informasi yang menggunakan *hyperlink* agar



informasi dapat diakses. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa *website* atau situs web adalah halaman-halaman yang berada dalam sebuah domain yang menggunakan *hyperlink* untuk menampilkan informasi dalam sebuah situs.

#### B. Wisatawan

Kata wisatawan berasal dari akar kata “wisata” dan “wan”. Secara umum, wisatawan dapat diartikan sebagai seorang pelancong atau orang yang berwisata ke suatu daerah tertentu. Dalam pengertian lain wisatawan juga dimaknai sebagai orang-orang yang melakukan perjalanan untuk berkunjung ke tempat lain dan menikmati perjalanan menuju kunjungannya.

Wisatawan erat kaitannya dengan objek wisata tertentu yang ada di suatu daerah. Dalam buku Dasar-Dasar Pariwisata, Gamal Suwanto menjelaskan pengertian objek wisata sebagai daya tarik wisata yang mendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan [5]. Dorongan objek wisata ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan yang datang berkunjung ke objek wisata di suatu daerah. Dalam buku “Pengantar Ilmu Pariwisata” karya A. Yoeti, daya tarik wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu [5]. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan ke suatu daerah tertentu karena memiliki daya tarik wisata yang menarik untuk dikunjungi.

#### C. UI

UI dikenal sebagai *User Interface* adalah sebuah tampilan visual dari sebuah sistem. Tampilan visual yang dimaksud berupa bentuk, warna, serta tulisan yang terdapat pada sebuah tampilan sistem. *User interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. *User Interface* juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, ikon dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, pengertian UI adalah tentang sebuah tampilan sistem yang dilihat oleh pengguna.

Dalam pengertian lain, *User Interface* juga dikenal sebagai desain yang berupa sebuah tampilan antarmuka dari sebuah aplikasi, *website*, dan perangkat alat elektronik seperti komputer juga peralatan elektronik lainnya. UI mencakup tata letak dan desain grafis suatu aplikasi seperti tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, serta semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Semua hal tersebut diatur sedemikian rupa agar dapat memaksimalkan pengalaman pengguna [6].

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *user interface* adalah tampilan dalam sebuah sistem yang mencakup desain visual serta tata letak yang menjadi salah satu perhatian penting dalam pembuatan sebuah sistem.

#### D. UX

UX atau *User Experience* adalah pendesainan sebuah sistem dengan pendekatan pengguna. Artinya, produk dengan sistem UX yang baik akan menciptakan pengalaman menyenangkan bagi pengguna serta memberikan respon positif atas sebuah sistem. *User Experience* (UX) juga dikenal sebagai proses yang digunakan tim desain untuk membuat produk yang memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan bagi pengguna. Ini melibatkan desain seluruh proses memperoleh dan mengintegrasikan produk, termasuk aspek branding, desain, kegunaan dan fungsi. (Simbolon et al., 2020) [6]. Lebih lanjut, *User Experience* adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi menggunakan produk ataupun jasa (Creative Business Jakarta. 2013) [7].

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *User Experience* adalah sebuah proses tim desain sistem untuk memberikan pengalaman yang relevan dengan kebutuhan pengguna, memberikan dampak dan respon positif dari sebuah sistem yang sedang digunakan.

#### E. Metode

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode dimaknai sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Dalam pendapat para ahli, Rosdy Ruslan mengatakan pengertian metode sebagai kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu subjek maupun objek penelitian dalam upaya menemukan suatu jawaban secara ilmiah dan keabsahannya dari sesuatu yang diteliti. Sedangkan Rothwell dan Kazanas mengemukakan pengertian metode adalah cara, proses atau pendekatan untuk menyampaikan sebuah informasi.

Dengan begitu, pengertian metode dapat disimpulkan sebagai cara yang digunakan untuk memahami suatu objek untuk menemukan jawaban secara ilmiah untuk menyampaikan sebuah informasi yang keabsahannya dapat diterima.

#### F. Design Thinking

Design Thinking adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan pendekatan yang berfokus pada si *user* atau pengguna suatu sistem. Proses perancangan dengan metode ini berfokus pada pemecahan masalah dan memberi solusi yang relevan dengan kebutuhan *user* atau pengguna untuk memudahkan pekerjaan berbasis sistem. Sedangkan menurut Rikke Dam dan Teo Siang, *Design Thinking* adalah proses berulang untuk



memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk mencari strategi dan solusi alternatif [8]. *Design Thinking* memiliki 5 tahapan utama, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penjelasan 5 tahapan ini bisa dilihat pada gambar berikut:

Dengan begitu, peneliti menarik kesimpulan bahwa *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan memberi solusi yang relevan pada kebutuhan pengguna, serta berfokus pada solusi alternatif yang bisa ditawarkan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan suatu sistem

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada perancangan desain *website* UI SURATAN, peneliti menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada proses pencarian solusi dari permasalahan yang terjadi pada sektor wisata di Kabupaten Sukabumi.

#### A. Metode Penelitian

Dalam pembuatan UI SURATAN, peneliti menggunakan metode penelitian *Design Thinking*. Metode ini dipilih berdasarkan kesesuaian alur penelitian dan hasil yang diharapkan dari penelitian kali ini. Secara garis besar, *Design Thinking* adalah proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk mencari strategi dan solusi alternatif [16]. *Design Thinking* berbasis pada pendekatan pemecahan masalah untuk mendapatkan solusi terbaik. Pada *Design Thinking* dikenal lima tahapan utama, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada setiap tahapan ini, peneliti menguraikan berbagai langkah yang dilakukan untuk merancang pembuatan UI SURATAN.

##### 1) *Emphatize*

Pada tahap ini, peneliti mencoba memahami kemampuan diri dan kebutuhan pengguna untuk merancang sebuah sistem UI yang berguna bagi wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Sukabumi. Kebutuhan ini berbasis pada permasalahan yang dihadapi, serta situasi dan keadaan yang sedang dialami. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuisioner. Hasil dari tahap ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar permasalahan yang dihadapi wisatawan adalah kurangnya akses informasi untuk objek wisata yang dituju.

##### 2) *Define*

Pada tahap ini, peneliti mencoba memahami berbagai pandangan dari para pengguna serta apa saja yang mereka butuhkan terkait dengan sistem informasi bagi wisatawan. Pandangan ini menjadi landasan bagi peneliti untuk merancang sistem UI SURATAN, yaitu sebuah *website* dengan *View Mobile*.

Tahap *Define* menjelaskan langkah yang dilakukan peneliti untuk membuat *mind mapping* dari perancangan UI SURATAN. *Mind mapping* yang dibuat meliputi *grand design*, baik dari segi warna, font, maupun berbagai elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan UI ini. selain itu, dalam *mind mapping* ini peneliti juga merencanakan fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan sebagai bentuk pemecahan masalah yang sering dialami oleh wisatawan. Hasil dari tahap *Define* adalah sebuah *mind mapping* dari UI SURATAN.

##### 3) *Ideate*

Pada tahap ini, peneliti mencoba menggambarkan ide dalam *mind mapping* dan menuangkannya ke dalam perancangan pembuatan UI SURATAN. Pada tahap ini, ide-ide yang sudah dibuat menjadi landasan untuk diaplikasikan pada desain UI SURATAN, seperti bentuk ikon, warna, serta font yang digunakan. Adapun hasil perancangan yang sudah dibuat adalah sebagai berikut:

##### 4) *Prototype*

Pada tahap ini, ide-ide yang sebelumnya sudah dibuat mulai diaplikasikan pada desain UI SURATAN. Penggunaan warna, bentuk, dan font disesuaikan dengan kebutuhan *tool* yang relevan bagi kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

##### 5) *Test*

Pada tahap ini, *prototype* yang sudah dibuat mulai diuji coba kepada calon pengguna dan *stakeholder* yang terlibat dalam industri pariwisata, meliputi pegiat pariwisata maupun Lembaga pemerintah di bidang pariwisata. untuk mendapatkan umpan balik, serta menjadi salah satu tolok ukur diterima atau tidaknya *prototype* oleh calon pengguna. Hasil dari pengujian ini akan menjadi evaluasi bagi peneliti untuk memaksimalkan *prototype* di pengujian selanjutnya.

#### B. Pengumpulan Data

Dalam pembuatan *website* ramah lingkungan bagi wisatawan di Kabupaten Sukabumi ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Pada data primer, peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan pada data sekunder,



peneliti menggunakan teknik studi kasus dan kuisisioner dengan menyebarkan angket dalam bentuk Google Form, untuk mengumpulkan jawaban dari responden atas pengalamannya selama mencoba UI dari SURATAN.

### 1) *Data Primer*

Dalam mengumpulkan data primer, peneliti berinteraksi secara langsung kepada narasumber menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil dari kedua teknik ini dirangkum dan menjadi data primer dari penelitian ini.

- **Observasi**

Dalam melakukan observasi, peneliti secara langsung terjun ke lokasi wisata yang menjadi salah satu tolak ukur dari pembuatan UI SURATAN. Lokasi yang dituju adalah Situ Gunung dan Pantai Cibuaya-Pangumbahan. Dari observasi ini, peneliti mengamati tren dan perilaku wisatawan yang datang ke lokasi wisata. Selain itu, peneliti juga berinteraksi dengan warga setempat untuk menggali informasi mengenai tingkat kedatangan wisatawan ke lokasi wisata.

Dari observasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar wisatawan belum mengetahui objek apa saja yang ada di lokasi wisata yang mereka tuju, terlebih di Pantai Cibuaya-Pangumbahan. Sebagian dari wisatawan belum mengetahui adanya pantai tersebut, karena wisatawan lebih mengenal Pantai Ujung Genteng sebagai objek wisata pantai yang ada di Kabupaten Sukabumi bagian selatan.

- **Wawancara**

Wawancara pertama dilakukan dengan salah satu warga lokal dan wisatawan yang ada di lokasi wisata Pantai Cibuaya-Pangumbahan. Dari hasil wawancara bersama warga lokal, peneliti dapat menyimpulkan bahwa objek wisata di Pantai Cibuaya-Pangumbahan kalah pamor dengan Pantai Ujung Genteng. Hal itu dikarenakan Pantai Ujung Genteng lebih dulu dikenal dibandingkan Pantai Cibuaya-Pangumbahan, serta pengelolaan yang sedikit terlambat menyebabkan wisatawan belum banyak mengetahui pantai ini.

Begitu pula dengan wawancara pada wisatawan yang datang ke objek wisata ini. Pada awalnya mereka tidak mengetahui pantai ini karena kurangnya informasi, serta kurangnya media yang menawarkan informasi di pantai ini. Sebagian besar dari mereka mengetahui Pantai Cibuaya-Pangumbahan dari mulut ke mulut lewat rekomendasi teman.

Wawancara kedua dilakukan di objek wisata Situ Gunung kepada salah satu wisatawan yang berkunjung. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar pengunjung tidak mengetahui harga tiket masuk menuju objek wisata ini. Dari jawaban pengunjung, mereka mengetahui harga tiket ketika akan masuk ke objek wisata yang dituju.

### 2) *Data Sekunder*

- **Studi Kasus**

Pada pengumpulan data sekunder ini, peneliti melakukan studi kasus dengan mengkaji ulang website [dispar.go.id](http://dispar.go.id). Dari studi kasus yang dilakukan, diketahui bahwa *website* tersebut tidak lagi mengunggah informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi. Lebih dari itu, pada tahun 2022 peneliti mencoba menghubungi admin dari *website* tersebut, dan diketahui *website* ini sedang mengalami *maintenance*.

- **Kuisisioner**

Pengumpulan data sekunder juga dilakukan melalui sebaran angket digital melalui Google Formulir. Sebaran angket dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama untuk mengetahui seberapa jauh responden mengetahui objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi, permasalahan apa saja yang dihadapi wisatawan ketika berkunjung ke objek wisata, serta permintaan responden terhadap perkembangan objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi.

Pada tahap ini, peneliti melakukan sebaran kuisisioner dalam dua tahap. Tahap pertama untuk mengetahui ketertarikan masyarakat terhadap objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Sedangkan kuisisioner tahap kedua sebagai evaluasi dari uji publik rancangan UI SURATAN kepada masyarakat.

Kuisisioner tahap pertama dijadikan sebagai bahan *brainstorming* untuk perancangan UI SURATAN, serta menjadikan solusi dari masalah pariwisata yang ada di Kabupaten Sukabumi. Berikut adalah hasil dari kuisisioner tahap pertama: Dari hasil ini, diketahui bahwa wisatawan lebih banyak mendapat informasi objek wisata melalui sosial media, serta melalui obrolan tentang rekomendasi tempat wisata. Informasi dari *website* tempat wisata terbilang rendah, yaitu sebesar 9,8% dari sebagian besar responden.

## IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Hasil Kuisisioner

Pada penyebaran kuisisioner, peneliti membagi dalam dua tahap. Tahap pertama untuk mengetahui ketertarikan publik terhadap objek wisata di Kabupaten Sukabumi. Pada kuisisioner tahap pertama ini juga menjadi salah satu



pertimbangan untuk untuk perancangan desain UI SURATAN. Sedangkan pada kuisioner tahap kedua, peneliti menyebar kuisioner sebagai bahan evaluasi bagi perkembangan UI SURATAN.

## B. Analisis Tahapan Design Thinking

### 1) Tahap Empathize

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi secara langsung dan tidak langsung untuk mengurai masalah pariwisata yang ada di Kabupaten Sukabumi, dan menemukan solusi yang tepat atas permasalahan tersebut. Dari observasi serta sebaran kuisioner yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permasalahan bidang pariwisata di Kabupaten Sukabumi adalah kurangnya akses informasi yang terintegrasi dengan objek wisata. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah perlunya sebuah sistem yang bisa memenuhi kebutuhan wisatawan, juga memudahkan pengelola pariwisata dalam mengelola tempat atau objek wisata.

### 2) Tahap Define

Dari permasalahan yang muncul pada tahap *empathize*, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya sebuah sistem yang memudahkan berbagai *stakeholder* dalam mengelola tempat wisata, serta sistem yang mudah digunakan oleh semua kalangan. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk merancang sebuah UI ramah wisatawan yang disebut SURATAN atau Sukabumi Ramah Wisatawan.

Ke depannya, UI ini akan membantu wisatawan yang ingin berkunjung karena semua informasi terdapat dalam satu platform yang mudah digunakan, serta pengelola yang ingin mengelola dan mempromosikan objek wisata mereka.

### 3) Tahap Ideate

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan rancangan dari UI SURATAN. Peneliti melakukan *brainstorming* dan eksperimen perancangan dengan memperhatikan kebutuhan pengguna yang didapat dari isi kuisioner tahap pertama, dimana peneliti membuat rancangan UI yang mudah digunakan untuk semua kalangan. Selain itu, peneliti juga bekerja sama dengan pihak-pihak terkait yang membantu mengembangkan rancangan UI SURATAN.

Setelah melewati berbagai *trial and error*, peneliti berhasil menemukan rancangan yang tepat untuk UI SURATAN, meliputi bentuk, warna, font yang digunakan, ikon-ikon, serta *layout* yang tepat untuk diaplikasikan pada rancangan UI SURATAN. Berikut adalah *blue print* yang peneliti buat untuk rancangan UI SURATAN: Selain *blue print*, peneliti juga membuat *wireframe* yang akan digunakan pada UI SURATAN. *Wireframe* ini dibuat sebagai patokan peneliti dalam rancangan UI SURATAN. Berikut adalah *wireframe* yang dibuat oleh peneliti:

### 4) Tahap Prototype

Pada tahap ini, peneliti Menyusun prototipe rancangan UI SURATAN. Prototipe ini adalah hasil dari *trial and error* yang peneliti lakukan di tahap-tahap sebelumnya. Hasil dari prototipe ini kemudian akan diuji melalui uji individu dan uji publik. Berikut adalah hasil dari prototipe yang sudah dirancang oleh peneliti:

Sebelum memasuki Homepage utama, pengguna akan melihat tampilan *welcome page* dengan *tagline* "EXPLORE BEAUTY OF SUKABUMI". *Tagline* ini diambil untuk merepresentasikan keindahan objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan pada *sign in page*. Pengguna dapat *sign in* menggunakan akun Google atau Facebook. Kedua akun ini dipilih karena sebagian besar masyarakat memiliki kedua akun ini.

Setelah berhasil melakukan *sign in*, pengguna akan diarahkan pada *home page* utama. Pada *home page* ini ditunjukkan berbagai *tool* yang bisa digunakan oleh pengguna, serta objek wisata apa saja yang menjadi populer berdasarkan penilaian pengguna. Selain itu, *home page* juga dilengkapi *search bar* untuk mencari objek wisata yang ingin dituju, serta *Category bar* yang memisahkan antara kategori seperti *Destination*, *Hotel*, *Restaurant*, dan *Transport*.

Bagian *profile user* berisi berbagai *tool* dan *bar* seperti *Notification* yang akan memunculkan pemberitahuan tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi. Pada bagian *Switch to Admin*, pengguna bisa menjadi admin atau pengelola tempat wisata. Bagian ini dibuat untuk memudahkan pengguna yang ingin mengelola tempat wisata secara independen. Sedangkan pada bagian *Setting*, berisi berbagai pengaturan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

*Profile Admin* digunakan bagi pengelola yang ingin mengelola tempat wisata secara independen dan terstruktur melalui UI SURATAN. Pada bagian admin, terdapat beberapa *tool* yang membantu pengelola tempat wisata, seperti menambahkan objek wisata, menambahkan deskripsi objek wisata, serta *history* objek wisata yang pernah dikunjungi oleh wisatawan.

Selain membuat prototipe UI SURATAN, peneliti juga membuat prototipe *use case* yang akan diaplikasikan pada desain UI SURATAN, serta diagram aktivitas peneliti selama merancang UI SURATAN. Adapun prototipe *use case* dan diagram aktivitas yang telah dibuat adalah sebagai berikut:



## 5) Tahap Test

Setelah perancangan desain UI SURATAN rampung, peneliti melakukan tes pada prototipe desain yang sudah dibuat. Tes ini terbagi menjadi dua, yaitu tes individu yang dilakukan oleh peneliti untuk memastikan tidak ada *bug* dalam desain UI SURATAN ini, dan tes publik, dimana prototipe yang sudah dibuat disebarkan kepada calon pengguna untuk mengetahui respon dan pengalaman pengguna terhadap desain UI SURATAN.

Pada tes yang dilakukan secara individu oleh peneliti, tampilan UI SURATAN sesuai dengan rancangan yang sebelumnya sudah dibuat, serta UI berhasil *running* dengan lancar tanpa ada kendala. Berikut adalah *mobile view* dari UI SURATAN:

Pada tes publik yang dilakukan, serta hasil kuisioner yang diberikan kepada calon pengguna, peneliti mengumpulkan respon calon pengguna melalui Google Form untuk mengetahui pengalaman calon pengguna. Berdasarkan jumlah responden pada sebaran kuisioner tahap 2 ini, didapatkan data yang menunjukkan respon positif dari responden terhadap desain UI SURATAN. Pada tahap ini, ada 5 poin pertanyaan yang ditanyakan kepada calon pengguna, sekaligus menjadi parameter penilaian diterima atau tidaknya desain UI SURATAN oleh calon pengguna.

Dari hasil di atas dalam skala 1 sampai 5 dalam pertanyaan “seberapa menarik desain UI SURATAN”, sebanyak 5 responden memilih pada skala 4 dan sebesar 33,3 %. Sedangkan 10 responden memilih pada skala 5 sebesar 66,7%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyukai desain UI SURATAN yang menarik.

Dari pertanyaan tentang kelengkapan fitur UI SURATAN, responden menunjukkan respon positif, dibuktikan dengan persentase skala 4 sebesar 26,7% dan skala 5 sebesar 40%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa fitur yang ada pada UI SURATAN cukup untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Dari pertanyaan mengenai kemudahan mengoperasikan UI SURATAN, sebagian besar responden merasakan kemudahan dalam pengoperasian UI SURATAN. Persentase yang ditunjukkan dari skala 3 sampai 5 terhitung lebih tinggi dari skala 1 dan 2. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa desain UI SURATAN mudah dioperasikan oleh pengguna, karena fitur-fitur yang terdapat di dalamnya mudah dipahami oleh pengguna.

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa desain UI SURATAN secara garis besar dapat memenuhi kebutuhan wisatawan ketika akan berkunjung ke objek wisata. Ini dibuktikan dengan persentase yang besar dari skala 3 sampai 5. Apabila dijumlahkan, persentase keseluruhan mencapai lebih dari 70%. Maka dapat disimpulkan bahwa desain UI SURATAN ini mampu memenuhi kebutuhan dan menjadi solusi dari permasalahan yang sering terjadi di objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Dari hasil survei, 80% dari responden yang mengisi kuisioner menyatakan sangat setuju apabila proyek perancangan desain UI SURATAN ini untuk dilanjutkan. Hal ini menjadi masukan yang positif, mengingat bahwa kebutuhan akses informasi dan edukasi mengenai objek wisata di Kabupaten Sukabumi masih rendah.

Dari berbagai jawaban responden, peneliti menarik kesimpulan dengan menghitung nilai rata-rata dari respon positif yang ditunjukkan dari skala 4 dan 5. Perhitungan ini menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{(X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + \dots + X_n)}{n}$$

dengan begitu, nilai rata-rata persentase dari skala 4 dihitung sebagai berikut:

$$\bar{x}_4 = (33,3 + 26,7 + 20 + 40 + 13,3) \div 5 \div 5$$

$$\bar{x}_4 = 26,6\%$$

sedangkan persentase rata-rata di skala 5 dapat dihitung sebagai berikut:

$$\bar{x}_5 = (66,7 + 40 + 46,7 + 33,3 + 80) \div 5$$

$$\bar{x}_5 = 53,3\%$$

Untuk menemukan rata-rata persentase, nilai pada skala 4 dijumlahkan dengan nilai skala 5. Maka akan ditemukan angka sebagai berikut:

$$X = 26,6\% + 53,3\% = 82,6\%$$

Dengan begitu, diketahui nilai rata-rata dari responden terhadap uji coba desain UI SURATAN adalah sebesar 82,6%. Nilai ini menjadi persentase akhir dari hasil uji coba kepuasan pengguna terhadap desain UI SURATAN yang menunjukkan kepuasan pengguna yang lebih besar, serta hasil kuisioner menunjukkan bahwa rancangan UI SURATAN tidak ada kendala sehingga bisa diterima dengan baik oleh calon pengguna.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://sukabumikab.bps.go.id>. Diakses pada 25 Juni 2023
- [2] Pengembangan Pariwisata Kabupaten Sukabumi Melalui Tagline Gurilapss Pesona Sukabumi”. Ina Sri MULYA1\* Denny Hernawan2, Maria Fitriah3 Vol 6 Nomor 2, Oktober 2020 ISSN 2549-8002
- [3] [Design Thinking: Pengertian, Elemen, 6 Tahapan dan Contohnya \(sekawanstudio.com\)](http://www.sekawanstudio.com).
- [4] A. M. Denasfi, E. G, Wahyuni. Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking.  
Dameria Girsang, Nova Lusnia Sipayung. 2021. PERAN INSTAGRAM TERHADAP MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE OBJEK WISATA BUKIT INDAH SIMARJARUNJUNG KABUPATEN SIMALUNGUN (PASCA PANDEMI COVID-19). JURNAL DARMA AGUNG Volume 29, Nomor 3, Desember 2021 ;416–428.
- [5] Rikke Dam, Teo Siang. What is Design Thinking and Why Is It So Popular?. International Design Foundation.
- [6] Adetya Herlambang, Anton Siswo Raharjo Ansori, Muhammad Husni Syahbani. 2021. PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA DAN TEMPAT KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN. e-Proceeding of Engineering : Vol.8, No.5
- [7] Luthfi Nur Hidayanti. 2018. PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK USER FRIENDLY UNTUK SMA MUHAMMADIYAH KOTA TEGAL (SIATA). Media Elektrika, Vol.11, No.2, Desember 2018.
- [8] Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin. 2021. PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Volume 8, No 1, 15.
- [9] I.M.P.D. Putra, I.W. Santiyasa, dan I. G. A. G. A. Kadnyanan. 2023. PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI WEBSITE BOOKING HOTEL (UINAP). Jurnal Pengabdian Informatika. Vol. 1. No. 2, FEBRUARI 2023
- [10] Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur’aini, Muhammad Haikal AUFAN. 2022. PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. Walisongo Journal of Information Technology. Vol. 4 No. 1 (2022) 43-52.
- [11] N. Hakam. 2022. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMAZE LAYANAN ONLINE TRAVEL AGENT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. INTEGER: Journal of Information Technology. Vol 7, No 2, September 2022: 87-92
- [12] Ahmad Kuswara, Asep Deddy Supriatna, Erwin Gunadhi. 2019. SISTEM INFORMASI WISATA PANTAI BERBASIS WEB DI KABUPATEN GARUT. Jurnal Algoritma. Vol. 16; No. 02; 2019; Hal 201-207.
- [13] Adetya Herlambang, Anton Siswo Raharjo Ansori, Muhammad Husni Syahbani. 2021. PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA DAN TEMPAT KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN. e-Proceeding of Engineering : Vol.8, No.5 Oktober 2021.
- [14] Hafidh Firdaus, Deny Hidayatullah. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geopark Ciletuh Menerapkan Metode User Centered Design. Jurnal Media Informatika Budidarma. Volume 6, Nomor 1, Januari 2022, Page 81-89
- [15] Alvi Syahrin, Asep Kadarisman. 2019. PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE WISATA ALAM