

UI/UX Design of a Tourism Information System in Bima Regency

¹Moch Ihsan Ramadhani, ²Jefree Fahana

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

^{1,2}Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

email : ¹2200018271@webmail.uad.ac.id, ²jefree.fahana@tif.uad.ac.id

ABSTRACT

Bima Regency has diverse tourism potential, including natural, cultural, historical, and marine tourism, supported by accommodation and tourism businesses. However, tourism information is still distributed across several platforms, is not centralized, and is not presented completely. This condition makes it difficult for local communities and tourists to obtain information about destinations, facilities, road access, accommodation, events, and tourism news. This study aims to design the UI/UX of a web-based tourism information system for Bima Regency using the Design Thinking method. The research stages include empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data were collected through interviews with the Bima Regency Tourism Office and 20 respondents, then analyzed using empathy maps, user personas, affinity diagrams, How Might We, site maps, user flows, and prototype design using Figma. The prototype was evaluated using the System Usability Scale (SUS) with 56 respondents. The resulting prototype includes destination, event, news, accommodation, detailed tourism information, and admin pages for managing tourism content. The SUS test produced an average score of 84.55, categorized as acceptable, grade B, and an excellent adjective rating. These results indicate that the UI/UX design has good usability and can be used as a reference for developing a tourism information system in Bima Regency.

Keywords – Design Thinking, Bima Regency, Toursim Information System, System Usability Scale, UI/UX

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekonomi daerah, perluasan peluang kerja, dan pengenalan budaya lokal kepada masyarakat luas. Pengembangan media informasi pariwisata berbasis digital diperlukan karena wisatawan membutuhkan informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses sebelum menentukan tujuan perjalanan. Penelitian sebelumnya tentang sistem informasi pariwisata menunjukkan bahwa perancangan UI/UX dapat membantu penyajian informasi pariwisata menjadi lebih informatif dan mudah digunakan oleh pengguna [1]. Dalam konteks Kabupaten Bima, potensi wisata yang beragam, seperti wisata bahari, wisata alam pegunungan, wisata budaya, dan wisata sejarah perlu didukung oleh media informasi yang terpusat agar promosi wisata dapat dilakukan secara lebih optimal.

Berdasarkan data pariwisata Kabupaten Bima tahun 2023, daerah ini memiliki berbagai daya tarik wisata dan fasilitas pendukung, seperti restoran, rumah makan, akomodasi, biro perjalanan wisata, serta destinasi bahari, budaya, sejarah, alam, dan pegunungan. Pengelolaan pariwisata tidak hanya berkaitan dengan objek wisata, tetapi juga mencakup promosi, fasilitas, sumber daya manusia, sarana, prasarana,

serta penyediaan informasi yang dapat meningkatkan minat kunjungan wisatawan [2]. Namun, hasil wawancara dengan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Bima menunjukkan bahwa penyebaran informasi wisata masih banyak dilakukan melalui sosialisasi langsung dan media sosial. Informasi yang tersedia belum sepenuhnya terpusat dalam satu sistem resmi, sehingga data mengenai destinasi, *event*, berita, fasilitas, dokumentasi, dan akomodasi belum tersaji secara lengkap dan terstruktur.

Hasil wawancara terhadap 20 responden juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden pernah mencari informasi wisata Kabupaten Bima melalui media digital seperti Google, Google Maps, Instagram, TikTok, dan Facebook. Akan tetapi, informasi yang diperoleh dinilai belum lengkap, tidak selalu terbaru, dan terkadang tidak sesuai dengan kondisi lapangan. Beberapa kendala yang sering muncul adalah sulitnya memperoleh informasi akses jalan, keamanan, harga tiket, jam operasional, fasilitas pendukung, penginapan, dokumentasi terbaru, dan informasi event. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya sistem informasi yang dapat mengelola dan menyampaikan data wisata secara terpusat. Sistem informasi sendiri merupakan sistem yang mengintegrasikan manusia, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan mekanisme pengendalian dalam organisasi [3], serta dapat mendukung proses pengumpulan, pengolahan, dan penyampaian informasi dalam pengambilan keputusan [4]. Selain itu, konsep sistem dan informasi menjadi dasar penting karena sistem terdiri atas komponen yang saling berkaitan, sedangkan informasi merupakan data yang telah diolah sehingga memiliki makna bagi penerimanya [5].

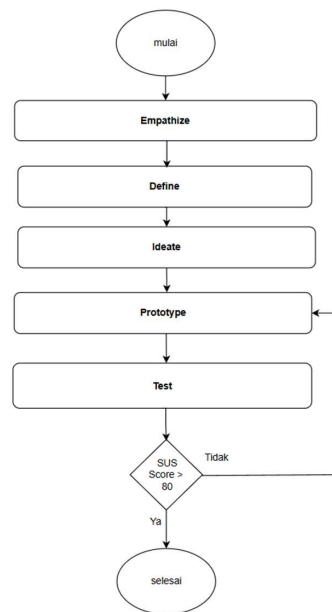
Dalam pengembangan sistem informasi pariwisata, UI dan UX memiliki peran penting karena keduanya memengaruhi kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan produk digital. *User Interface* berkaitan dengan tampilan visual, tata letak, warna, ikon, dan komponen antarmuka [6], sedangkan *User Experience* berhubungan dengan pengalaman pengguna, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna ketika menggunakan website atau aplikasi [7]. Penelitian mengenai perancangan UI/UX aplikasi destinasi wisata berbasis web menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang baik perlu memperhatikan kebutuhan pengguna, alur navigasi, serta kenyamanan akses informasi [8]. Oleh karena itu, perancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima perlu dilakukan secara sistematis agar desain yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Beberapa penelitian terdahulu menggunakan *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi atau website pariwisata. Aldi dkk. merancang aplikasi Wonokitri Tourism untuk mendukung pemesanan paket wisata dan memperoleh hasil usability yang baik [9]. Denasfi dan Wahyuni merancang UI/UX aplikasi traveling ANGLO untuk membantu perencanaan perjalanan wisata [10]. Muzija dan Cholil mengembangkan rancangan aplikasi wisata pada kawasan Taman Nasional Halimun Salak dengan fitur reservasi dan informasi wisata [11]. Yardhan dan Marcos mengembangkan desain aplikasi wisata Kaligua menggunakan *Design Thinking* [12]. Paramartha dkk. merancang aplikasi mobile desa wisata Lombok Tengah dan menguji rancangan menggunakan usability testing serta SUS [13]. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan pendekatan *Design Thinking*, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan platform yang dirancang, yaitu sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima berbasis website yang mencakup halaman pengguna dan halaman admin.

Metode *Design Thinking* dipilih karena metode ini berfokus pada pemahaman masalah dan kebutuhan pengguna sebelum menghasilkan solusi desain. *Design Thinking* terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang dapat digunakan dalam proses pengembangan UI/UX [14,15]. Metode ini juga terbukti efektif dalam pengembangan UI/UX karena mampu menghasilkan solusi yang inovatif dan sesuai kebutuhan pengguna [16,17]. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima berbasis *website* serta melakukan validasi terhadap rancangan menggunakan *System Usability Scale*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama dalam perancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima. *Design Thinking* digunakan karena prosesnya berpusat pada pengguna dan mampu membantu peneliti memahami kebutuhan, merumuskan masalah, menghasilkan ide solusi, membuat *prototype*, serta menguji hasil rancangan [18]. Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan penelitian menggunakan *Design Thinking*

Berdasarkan Gambar 2.1, alur penelitian dimulai dari tahap *empathize* sebagai proses pengumpulan data kebutuhan pengguna. Data tersebut kemudian dianalisis pada tahap *define* untuk menemukan inti permasalahan. Selanjutnya, tahap *ideate* digunakan untuk menghasilkan alternatif solusi berupa fitur, struktur halaman, *site map*, dan *user flow*. Hasil ide solusi divisualisasikan pada tahap *prototype* dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity*, kemudian diuji pada tahap *testing* menggunakan SUS.

2.1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan tahap awal dalam *Design Thinking* yang bertujuan memahami kebutuhan, perilaku, pengalaman, dan kendala pengguna [16]. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Bima dan 20 responden yang terdiri dari masyarakat lokal serta wisatawan yang memiliki pengalaman berwisata di Kabupaten Bima. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam mencari informasi wisata secara digital, media yang digunakan, kesulitan yang dialami, dan fitur yang diharapkan pada sistem informasi pariwisata. Pengumpulan data melalui wawancara digunakan agar kebutuhan pengguna dapat diketahui secara langsung sebelum masuk ke proses perancangan.

2.2. Tahap *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk mengolah hasil pengumpulan data menjadi rumusan masalah yang lebih jelas. Pada tahap ini, masalah yang diperoleh dari proses *empathize* dianalisis dan dikelompokkan agar peneliti dapat memahami inti permasalahan pengguna [16]. Hasil tahap *define* dalam penelitian ini diwujudkan melalui penyusunan *user persona*, *affinity diagram*, dan pertanyaan *How Might We* (HMW). *User persona* digunakan untuk merepresentasikan karakteristik pengguna utama, *affinity diagram* digunakan untuk mengelompokkan pola masalah, sedangkan HMW digunakan untuk mengubah masalah menjadi peluang solusi desain.

2.3. Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide solusi untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap *define*. Pada tahap ini, berbagai ide kreatif dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan pengguna [17]. Ide solusi pada penelitian ini meliputi penyediaan halaman detail destinasi, fitur pencarian dan filter kategori, peta lokasi, informasi *event*, berita, akomodasi, rating dan ulasan, serta *dashboard* admin untuk memperbarui data wisata. Selain itu, tahap *ideate* menghasilkan *site map* dan *user flow* untuk menjelaskan struktur halaman serta alur interaksi pengguna dan admin.

2.4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan proses pembuatan model awal dari solusi yang telah dirumuskan. *Prototype* dapat berbentuk wireframe, mockup, atau model sederhana yang digunakan untuk memvisualisasikan solusi sebelum dikembangkan menjadi sistem sebenarnya [18,19]. Pada penelitian ini, *prototype* dibuat menggunakan Figma dalam dua bentuk, yaitu *low-fidelity* wireframe dan *high-fidelity prototype*. *Low-fidelity* digunakan untuk menggambarkan struktur dasar halaman, sedangkan *high-fidelity* digunakan untuk menampilkan rancangan akhir dengan warna, tipografi, ikon, gambar, dan komponen visual lainnya. Tahap *prototype* dilakukan agar rancangan dapat dievaluasi secara lebih nyata sebelum pengujian.

2.5. Tahap *Testing*

Tahap *testing* dilakukan untuk mengetahui tingkat kegunaan dari *prototype* yang telah dibuat. Pengujian merupakan tahap penting dalam *Design Thinking* karena *prototype* yang telah dirancang perlu memperoleh umpan balik dari pengguna [18]. Metode pengujian yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), yaitu metode evaluasi *usability* yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5 [17]. Skor SUS dihitung dengan aturan standar, yaitu pernyataan ganjil dihitung dengan 5 dikurangi skor jawaban, sedangkan pernyataan genap dihitung dengan skor jawaban dikurangi 1. Seluruh nilai kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0 sampai 100.

Tabel 2.1 Ringkasan tahapan penelitian

Tahap	Aktivitas	Hasil
<i>Empathize</i>	Wawancara kepada Dinas Pariwisata dan 20 responden	Data kebutuhan, kendala, dan pengalaman pengguna
<i>Define</i>	Analisis wawancara, <i>user persona</i> , <i>affinity diagram</i> , HMW	Rumusan masalah dan kebutuhan sistem
<i>Ideate</i>	<i>Brainstorming</i> , <i>site map</i> , arsitektur menu, <i>user flow</i>	Ide fitur dan struktur rancangan sistem
<i>Prototype</i>	<i>Low-fidelity</i> dan <i>high-fidelity</i> menggunakan Figma	<i>Prototype</i> halaman user dan admin
<i>Testing</i>	Pengujian menggunakan SUS kepada 56 responden	Skor <i>usability</i> dan interpretasi hasil pengujian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahapan *Empathize*

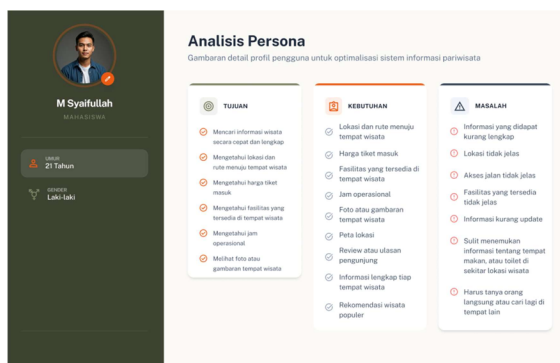
Tahapan *empathize* dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman pengguna dalam mencari informasi wisata Kabupaten Bima. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna umumnya mencari informasi wisata melalui Google, Google Maps, Instagram, TikTok, Facebook, serta bertanya kepada teman atau masyarakat lokal. Meskipun media digital tersebut mudah diakses, informasi yang diperoleh belum selalu lengkap dan terkadang tidak sesuai dengan kondisi aktual. Pengguna membutuhkan informasi yang lebih terstruktur, seperti lokasi, rute perjalanan, kondisi jalan, fasilitas, biaya masuk, jam operasional, dokumentasi, akomodasi, dan *event*. Dari pihak Dinas Pariwisata, kebutuhan utama yang ditemukan adalah adanya media resmi yang dapat digunakan untuk memperbarui data wisata dan mendukung promosi pariwisata Kabupaten Bima secara digital.

Temuan pada tahap *empathize* menunjukkan bahwa masalah utama tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan informasi, tetapi juga keakuratan dan keterpusatan informasi. Responden menyatakan bahwa informasi wisata sering hanya berupa foto atau video tanpa deskripsi yang lengkap. Beberapa responden juga menyampaikan bahwa mereka harus membuka beberapa platform sekaligus untuk memperoleh gambaran destinasi. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya sistem informasi berbasis website yang mampu menyajikan informasi wisata secara lengkap dan mudah diakses.

3.2. Tahapan *Define*

Tahap *define* dilakukan dengan mengolah data hasil wawancara menjadi rumusan masalah yang lebih jelas. Hasil analisis diwujudkan dalam bentuk *user persona* untuk mewakili pengguna utama sistem. *Persona* yang digunakan meliputi masyarakat atau pengguna lokal, wisatawan, dan pihak Dinas

Pariwisata sebagai admin atau pengelola informasi. *User persona* pada penelitian ini ditampilkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *User persona* pengguna sistem informasi pariwisata

Berdasarkan Gambar 3.1, pengguna lokal dan wisatawan membutuhkan informasi wisata yang jelas, lengkap, dan mudah ditemukan, seperti lokasi wisata, rute perjalanan, fasilitas, biaya masuk, spot foto, peta lokasi, filter kategori, dan review dari pengunjung. Sementara itu, pihak Dinas Pariwisata membutuhkan *dashboard* admin untuk mengelola data wisata serta media promosi digital yang dapat diakses masyarakat. Hasil persona tersebut menunjukkan bahwa sistem perlu mendukung dua sisi kebutuhan, yaitu kebutuhan pengguna dalam mencari informasi dan kebutuhan admin dalam mengelola informasi.

Selain *user persona*, data wawancara juga dikelompokkan menggunakan *affinity diagram*. Pengelompokan ini menghasilkan beberapa masalah utama, yaitu keterbatasan informasi wisata yang lengkap dan detail, ketidaksesuaian informasi dengan kondisi lapangan, tidak tersedianya pusat informasi wisata, kebutuhan navigasi dan visualisasi lokasi yang jelas, kebutuhan tampilan *website* yang sederhana dan *responsif*, serta kebutuhan informasi pendukung wisata. Salah satu hasil *affinity diagram* ditampilkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Affinity diagram* keterbatasan informasi wisata

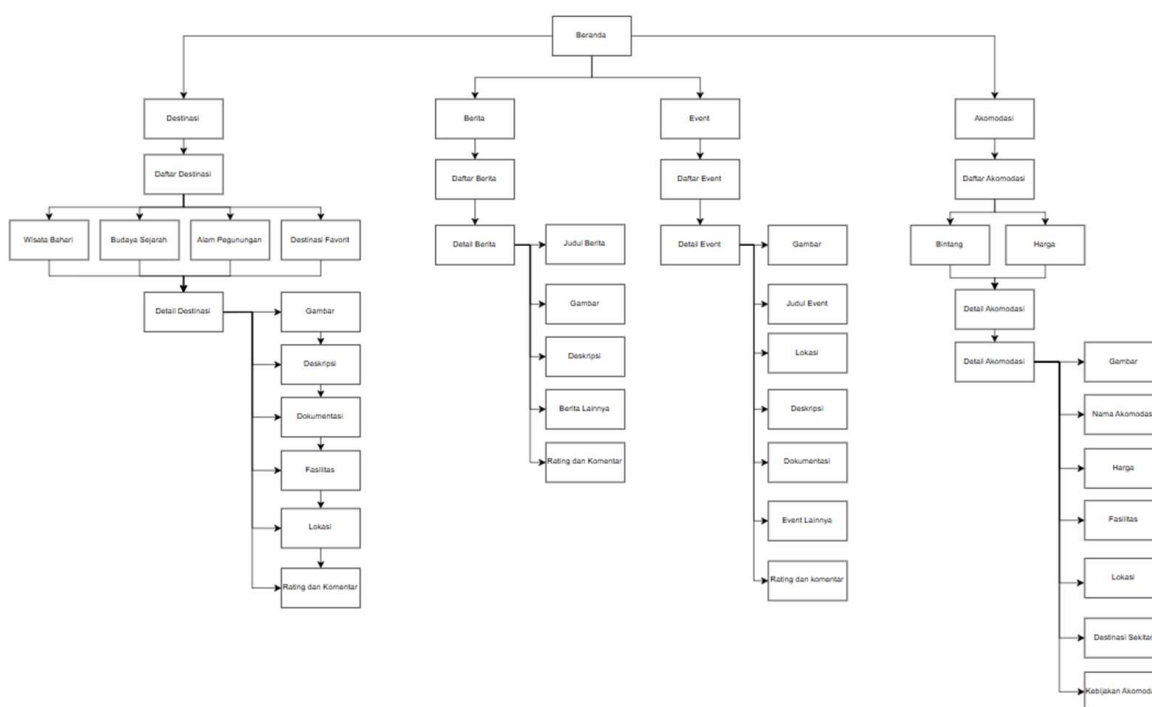
Berdasarkan Gambar 3.2, pengguna masih kesulitan memperoleh informasi wisata yang lengkap dan detail. Informasi yang sering dicari tetapi belum tersedia secara lengkap meliputi lokasi, akses jalan, harga tiket, jam operasional, fasilitas, dokumentasi, dan kondisi aktual destinasi. Hasil *affinity diagram* kemudian diterjemahkan ke dalam pertanyaan *How Might We* sebagai dasar penyusunan ide solusi.

Tabel 2. Ringkasan temuan masalah dan ide solusi

Temuan masalah	Ide solusi (HMW)
Informasi wisata belum lengkap	Menyediakan halaman detail destinasi yang memuat lokasi, fasilitas, harga tiket, jam operasional, dokumentasi, rating, dan ulasan.
Informasi tidak selalu akurat dan terbaru	Menyediakan dashboard admin agar informasi dapat diperbarui secara berkala.
Informasi tersebar di banyak platform	Menyediakan website sebagai pusat informasi wisata Kabupaten Bima.
Navigasi dan lokasi belum jelas	Menampilkan peta lokasi dan akses jalan menuju destinasi wisata.
Pengguna membutuhkan tampilan sederhana	Merancang antarmuka yang modern, responsif, dan mudah dipahami.
Informasi pendukung wisata belum terintegrasi	Menyediakan menu event, berita, dan akomodasi dalam satu sistem.

3.3. Tahapan Ideate

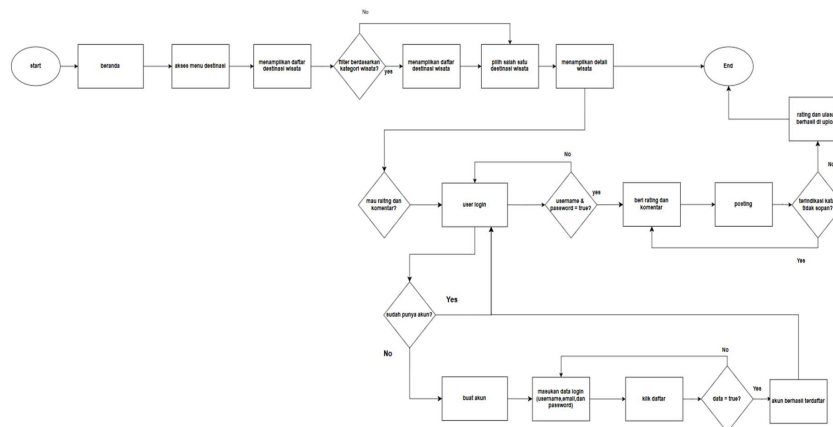
Tahap *ideate* dilakukan untuk menghasilkan solusi berdasarkan hasil *define*. Ide utama yang dihasilkan adalah perancangan website pariwisata yang menyediakan halaman beranda, destinasi, *event*, berita, akomodasi, halaman detail informasi, serta halaman admin. Pada tahap ini juga disusun *site map* untuk menggambarkan hubungan antarhalaman. *Site map* dibagi menjadi *site map user* dan *site map admin* sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Site map sistem informasi pariwisata

Berdasarkan Gambar 3.3, *site map user* dimulai dari beranda yang menghubungkan pengguna ke menu destinasi, *event*, berita, dan akomodasi. Setiap menu memiliki halaman detail agar pengguna dapat memperoleh informasi lebih lengkap. *Site map admin* dimulai dari halaman login, kemudian admin dapat mengakses *dashboard*, konten wisata, manajemen, dan analisis. Struktur ini dibuat agar informasi yang ditampilkan kepada pengguna dapat dikelola secara terpusat oleh admin.

Selain *site map*, tahap *ideate* juga menghasilkan *user flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna. *User flow* disusun untuk halaman destinasi, *event*, berita, akomodasi, serta halaman admin. Salah satu *user flow* yang digunakan pada rancangan adalah alur akses halaman destinasi, seperti ditampilkan pada Gambar 3.4.



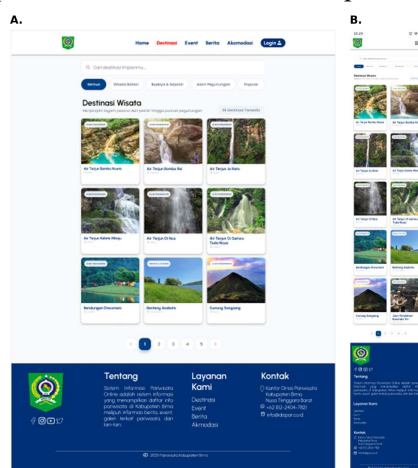
Gambar 3.4 User flow akses halaman destinasi

Berdasarkan Gambar 3.4, alur pengguna dimulai dari halaman beranda, kemudian pengguna memilih menu destinasi. Sistem menampilkan kategori wisata dan daftar destinasi. Setelah pengguna memilih salah satu destinasi, sistem menampilkan detail wisata. Pada halaman detail, pengguna juga dapat memberikan rating dan komentar setelah melakukan login atau membuat akun. Alur ini dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi destinasi sekaligus memberikan umpan balik terhadap destinasi yang dikunjungi.

3.4. Tahapan Prototype

Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat rancangan *low-fidelity* dan *high-fidelity* menggunakan Figma. Rancangan *high-fidelity* menampilkan visual yang lebih lengkap, seperti warna, tipografi, ikon, gambar, kartu konten, tombol, dan navigasi. *Prototype* yang dibuat tidak hanya terdiri dari halaman beranda, tetapi juga mencakup halaman destinasi, *event*, berita, akomodasi, dan halaman admin. Setiap halaman dirancang agar informasi dapat disajikan secara rapi dan mudah dipahami.

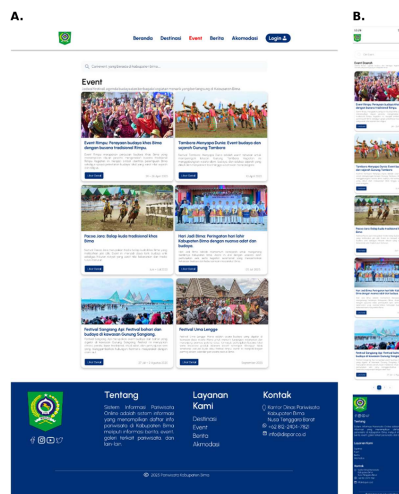
Prototype halaman destinasi digunakan untuk menampilkan daftar objek wisata di Kabupaten Bima. Halaman ini menyediakan kategori dan filter wisata agar pengguna lebih mudah menemukan destinasi sesuai kebutuhan. Tampilan halaman destinasi ditampilkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Prototype halaman destinasi

Berdasarkan Gambar 3.5, halaman destinasi menampilkan informasi dalam bentuk kartu wisata yang dilengkapi gambar, nama destinasi, kategori, dan akses menuju halaman detail. Penyusunan kartu bertujuan agar pengguna dapat membandingkan beberapa destinasi secara cepat. Pada tampilan *mobile*, informasi disusun secara vertikal sehingga tetap mudah dibaca melalui *smartphone*.

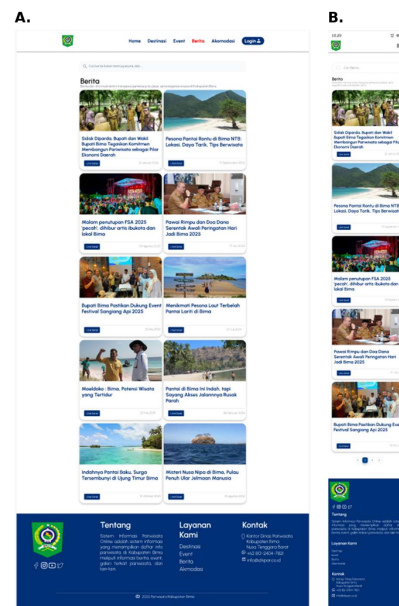
Prototype halaman *event* digunakan untuk menampilkan informasi kegiatan pariwisata, seperti festival budaya, kegiatan seni, dan agenda daerah. Tampilan halaman *event* ditampilkan pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Prototype* halaman *event*

Berdasarkan Gambar 3.6, halaman *event* menampilkan daftar kegiatan dalam bentuk kartu yang memuat gambar, judul *event*, dan informasi singkat. Pengguna dapat memilih salah satu *event* untuk membuka halaman detail. Rancangan ini dibuat agar informasi kegiatan pariwisata lebih mudah ditemukan dan dapat mendukung promosi *event* daerah.

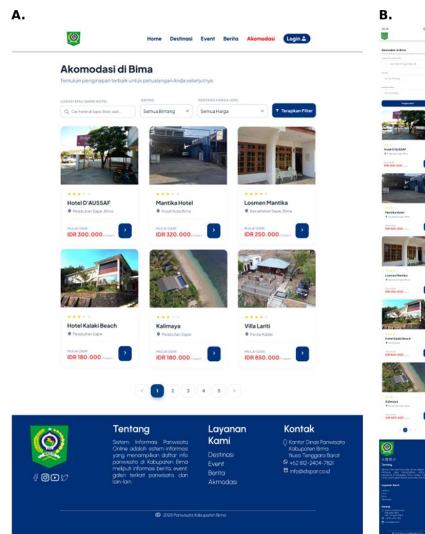
Prototype halaman berita digunakan untuk menyampaikan informasi terbaru terkait pariwisata Kabupaten Bima. Tampilan halaman berita ditampilkan pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Prototype* halaman berita

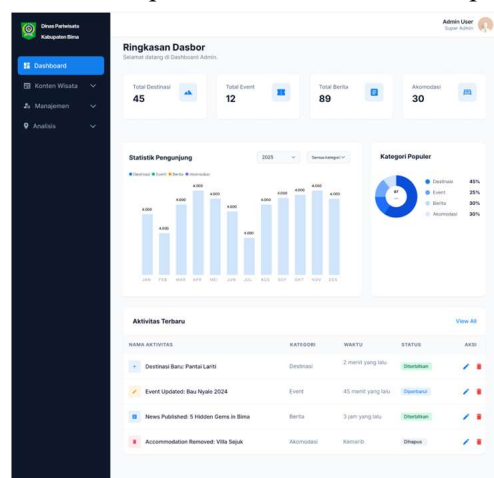
Berdasarkan Gambar 3.7, halaman berita menampilkan daftar berita pariwisata dengan susunan yang rapi dan mudah dibaca. Setiap berita dilengkapi gambar dan informasi ringkas, sehingga pengguna dapat memilih berita yang ingin dibaca secara lengkap. Halaman ini mendukung kebutuhan pengguna terhadap informasi terbaru mengenai promosi, kegiatan, dan perkembangan pariwisata daerah.

Prototype halaman akomodasi digunakan untuk menampilkan informasi penginapan atau tempat menginap yang dapat mendukung kebutuhan wisatawan. Tampilan halaman akomodasi ditampilkan pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Prototype* halaman akomodasi

Berdasarkan Gambar 3.8, halaman akomodasi menampilkan daftar penginapan dengan informasi seperti nama, gambar, lokasi, harga, dan rating. Halaman ini juga mendukung pencarian atau filter agar pengguna dapat menemukan akomodasi sesuai kebutuhan. Dengan adanya halaman akomodasi, pengguna tidak hanya memperoleh informasi destinasi, tetapi juga informasi pendukung perjalanan. *Prototype* halaman admin dirancang untuk membantu pihak pengelola dalam mengelola data wisata. Halaman admin terdiri atas *dashboard*, pengelolaan destinasi, *event*, berita, akomodasi, admin, *user*, ulasan, dan analisis wisata. Salah satu tampilan halaman admin ditampilkan pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Prototype dashboard* admin

Berdasarkan Gambar 3.9, *dashboard* admin menampilkan ringkasan data seperti jumlah destinasi, *event*, berita, akomodasi, statistik pengunjung, kategori populer, dan aktivitas terbaru. *Sidebar* digunakan sebagai navigasi utama agar admin dapat berpindah ke halaman pengelolaan data dengan mudah. Rancangan dashboard ini mendukung kebutuhan Dinas Pariwisata dalam memperbarui dan memantau informasi wisata secara terpusat.

3.5. Tahapan *Testing*

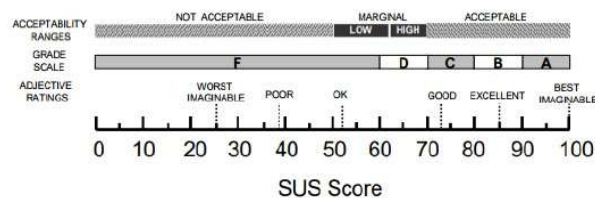
Tahapan *testing* dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability prototype*. Pengujian dilakukan kepada 56 responden menggunakan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan. Metode SUS digunakan karena dapat memberikan gambaran tingkat penerimaan pengguna terhadap rancangan antarmuka melalui skor 0 sampai 100 [17]. Hasil pengujian kemudian dikategorikan berdasarkan *acceptability range*, *grade scale*, dan *adjective rating*.

Tabel 3.1 Ringkasan hasil pengujian SUS

Respon den	Hasil Jawaban Responden										Skor	Nilai (Skor x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
	(5-x)	(x-1)	(5-x)	(x-1)	(5-x)	(x-1)	(5-x)	(x-1)	(5-x)	(x-1)		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	34	85
3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	0	3	3	3	4	4	3	3	4	31	77,5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	1	3	2	3	1	3	2	3	2	2	22	55
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
8	3	4	3	4	3	4	3	3	0	4	31	77,5
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
10	4	4	1	3	3	3	3	3	3	3	30	75
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	35	87,5
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
15	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	87,5
16	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	28	70
17	4	1	1	0	1	0	0	1	0	1	9	22,5
18	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90
19	4	4	2	3	4	4	3	4	2	4	34	85
20	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5
21	4	4	4	0	4	4	3	3	3	3	32	80
22	4	4	3	4	4	4	4	4	0	3	34	85
23	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	35	87,5
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
25	3	4	1	4	4	3	3	4	0	3	29	72,5
26	2	2	4	2	4	4	4	4	2	3	31	77,5
27	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	32	80
28	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70
29	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	24	60
30	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
31	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	28	70
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
33	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	92,5
34	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	31	77,5
35	3	4	3	4	4	4	4	4	1	1	32	80
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
38	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
39	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
43	4	0	3	3	4	3	4	3	0	3	27	67,5
44	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	28	70
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
46	4	4	4	4	1	4	2	4	4	0	31	77,5

47	1	3	0	1	0	2	4	4	4	1	20	50
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
49	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	36	90
50	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	35	87,5
51	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	37	92,5
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
53	4	2	4	4	3	4	4	2	4	2	33	82,5
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
55	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	95
56	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95
Skor rata-rata											84,55	

Berdasarkan Tabel 3.1, skor rata-rata SUS yang diperoleh adalah 84,55. Nilai tersebut menunjukkan bahwa rancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima berada pada tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Interpretasi skor SUS ditampilkan pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Interpretasi skor SUS

Berdasarkan Gambar 3.10, skor 84,55 berada pada kategori *acceptable* dengan *grade B* dan *adjective rating excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna menilai rancangan sistem mudah digunakan, alur navigasi dapat dipahami, dan fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pencarian informasi wisata. Dengan demikian, *prototype* dapat dijadikan acuan untuk pengembangan sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima berbasis website.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima berbasis website menggunakan metode *Design Thinking*. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap *empathize* menghasilkan informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap data wisata yang lengkap, terpusat, akurat, dan mudah diakses. Tahap *define* menghasilkan *user persona*, *affinity diagram*, dan *How Might We*. Tahap *ideate* menghasilkan ide fitur, *site map*, arsitektur menu, dan *user flow*. Tahap *prototype* menghasilkan rancangan *low-fidelity* dan *high-fidelity* yang mencakup halaman destinasi, *event*, berita, akomodasi, serta halaman admin. Tahap *testing* menghasilkan skor SUS rata-rata sebesar 84,55 yang termasuk kategori *acceptable*, *grade B*, dan *adjective rating excellent*.

Berdasarkan hasil tersebut, rancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kabupaten Bima memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Rancangan ini dapat menjadi acuan awal dalam pengembangan sistem informasi pariwisata yang lebih terpusat, informatif, dan mudah digunakan. Untuk pengembangan selanjutnya, *prototype* dapat dilanjutkan ke tahap implementasi sistem berbasis web serta dilengkapi fitur tambahan seperti pemesanan tiket, integrasi akomodasi, dan informasi kondisi destinasi secara berkala.

Referensi

- [1] A. Rachman and J. Sutopo, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, pp. 757–763, Jan. 2024, doi: 10.35870/jimik.v5i1.543.
- [2] M. Ridla and M. Rudolfus Sawu, "Strategi Promosi Pariwisata Berbasis Digital Daya Tarik Wisata Sendang Seruni Di Kabupaten Banyuwangi (Digital-Based Tourism Promotion Strategy In Sendang

- Seruni Tourist Attraction, Banyuwangi Regency),” *Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility*, vol. 4, 2023, doi: 10.36417/jpp.v4i2.633.
- [3] M. Luqman Nuryana, O. Arifudin, S. Uin, D. Gunung, and I. Bandung, “Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital,” 2024.
- [4] M. Fahmi, A. Manajemen, T. Keimigrasian, and P. Imigrasi, “Analisis Implementasi Sistem Informasi: Studi Literatur Analysis Of Information System Implementation: Literature Review,” 2024.
- [5] E. Effendy, Elsa Adelia Siregar, Putri Chairina Fitri, and Ibnu Alif Syahbana Damanik, “Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem),” 2023. Accessed: Jun. 03, 2025. [Online]. Available: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/putrihana99,+4343-4349.pdf
- [6] S. Mufti Prasetyo and F. A. Ariestia, “OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi,” vol. 2, no. 10, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [7] Y. Iskandar, A. Lattu, and M. A. Pemana, “SISMATIK (Seminar Nasional Sistem Informasi dan Manajemen Informatika) Universitas Nusa Putra, 12 Agustus 2023.”
- [8] N. Handayani and) Hendra Mayatopani, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design,” *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, pp. 35–43, 2023.
- [9] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, “Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Di Desa Wonokitri Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5250.
- [10] A. M. Denasfi, J. Informatika, F. T. Industri, E. Gustru, and W. Jurusan Informatika, “Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling ‘ANGLO’ dengan Metode Design Thinking.”
- [11] A. Muzija and S. R. Cholil, “Penerapan design thinking untuk perancangan aplikasi wisata di Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 19, no. 1, pp. 49–59, Apr. 2025, doi: 10.32815/jitika.v19i1.1077.
- [12] Y. Z. Anargya and H. Marcos, “Pengembangan Desain Aplikasi Ui/Ux Tempat Wisata Kaligua Menggunakan Metode Design Thinking,” 2025.
- [13] G. Ngurah, D. Paramartha, M. Febrian, E. Adzariatulah, and G. H. Prathama, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Mobile Desa Wisata Lombok Tengah Menggunakan Metode Design Thinking.”
- [14] Wahana, A., Firmansyah, E., Al Rosyid, H. I., Fuadi, R. S., & Maylawati, D. S. A. (2021). Fuzzy Tahani Method in the Recommendation System for Selecting Mountain Tourism Destinations in West Java.
- [15] A. Indah Pratiwi and S. Rani, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, Jul. 2023, doi: 10.52436/1.jpti.303.
- [16] A. Miftahul Azisz and W. A. Kusuma, “Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking.” [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- [17] A. Rachman and J. Sutopo, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur,” *SemanTIK: Teknik Informasi*, vol. 9, no. 2, p. 139, Dec. 2023, doi: 10.55679/semantik.v9i2.45878.

- [18] D. Novianti, "Redesign User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [19] Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, "Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale," *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.