

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PARIWISATA DENGAN
METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)
STUDI KASUS: KABUPATEN ENDE**

Skripsi



oleh
YULYANTI RADJA
72110062

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2018

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PARIWISATA DENGAN
METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)
STUDI KASUS: KABUPATEN ENDE**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**YULYANTI RADJA
72110062**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA TAHUN 2018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Analisis dan Perancangan Website Pariwisata dengan Metode User Centered Design (UCD)
Studi Kasus: Kabupaten Ende**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 30 Juli 2018



YULYANTI RADJA

72110062

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

psi : Analisis dan Perancangan Website Pariwisata dengan
Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus:
Kabupaten Ende

siswa : YULYANTI RADJA
: 72110062

h : Skripsi
: SI4046
: Genap

adidik : 2017/2018

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 30 Juli 2018

Dosen Pembimbing I



YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



UMI PROBOEKTI, S.Kom., MLIS.

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PARIWISATA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) STUDI KASUS: KABUPATEN ENDE

Oleh: YULYANTI RADJA / 72110062

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
9 Agustus 2018

Yogyakarta, 15 Agustus 2018
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
2. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
3. ARGO WIBOWO, ST., MT.
4. BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.



Dekan

(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Bapa, Putra dan Roh Kudus karena atas limpahan Berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Website Pariwisata dengan Metode *User Centered Design (UCD)* Studi Kasus: Kabupaten Ende”** merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana informatika. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Budi Susanto, S.Kom., M.T. selaku Dekan Fakultas
2. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku Ketua Progam Studi Sistem Informasi
3. Ibu Yetli Oslan, S.Kom., M.T.dan Ibu Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan, dan motivasi yang membangun kepada penulis hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik
4. Staf pengajar dan pegawai Fakultas Informatika UKDW atas segala ilmu, masukan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis
5. Kepada ibuku tercinta Amelia Bendelina Wadu dan ayah tercinta Almarhum Dominggus Radja yang telah memberikan segalanya yang paling berarti dalam hidup ini, perjuangan, pengorbanan, pendidikan, nasehat, air mata dan cinta yang mampu membuat penulis mengerti arti hidup, arti dari perjuangan arti dari pengorbanan sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Keluargaku tercinta, Apriana Marselina Radja, Yunitha Radja, Wulan Sari Radja, Melky Radja, My Litle Domly, Nona Elona, Mone Christian, Tabitha

Manggi, Bapak Rudof Mengi, Tante Darlina Saragih, Winni Sesaria Riwu, Grace Ugur, Bapak Josef Alfons Gadi Djou atas keceriaan, masukan, dan dukungan yang telah diberikan.

7. Kepada orang yang istimewa yang memberikanku senyuman, tawa dan kebahagiaan Werenfridus Satu.
8. Kepada teman seperjuangan Kevin, Depri, Mahendra, Aldo terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan hingga saat ini.
9. Kepada para partisipan yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan dan pengumpulan data penelitian.
10. Kepada semua keluarga Kontrakan Pink Baciro dan Perum Candi Gebang B2-Crew yang telah memberikan dorongan, bantuan dan semangat.
11. Kepada motor bututku si Fit yang dengan segenap kekuatannya menopangku ke kampus.
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf bila ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran penulis hargai demi penyempurnaan penulisan serupa dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat bernilai positif bagi semua pihak yang membutuhkan.

ABSTRAK

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PARIWISATA DENGAN METODE UCER CENTERED DESIGN (UCD) STUDI KASUS : KABUPATEN ENDE

Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang sangat menarik. Berbagai jenis destinasi wisata yang dapat ditawarkan kepada para wisatawan seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, wisata sejarah terdapat di daerah tersebut. Akan tetapi, pemasaran dalam hal ini penyebaran informasi seputar pariwisata masih bersifat manual, antara lain pemberian brosur, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung kesuatu objek wisata. Oleh karena itu, masih minimnya tingkat kunjungan wisatawan dari luar daerah Nusa Tenggara Timur. Dalam penelitian, penulis akan membangun website sebagai alat bantu untuk memasarkan dan menyebarkan informasi yang sangat efisien berdasarkan kebutuhan pengguna yang di peroleh melalui metode *User Centered Design*.

Lokasi obyek penelitian di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Data yang digunakan berasal dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende untuk mendukung validitas. Penyajian informasi obyek pariwisata dan kebudayaan yang tersebar di Kabupaten Ende meliputi obyek wisata dan budaya lainnya seperti sejarah wilayah, geografis daerah, wisata alam, kuliner tradisional, seni tradisional, serta sarana dan prasarana wilayah lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan dalam menganalisis dan merancang website pariwisata di Kabupaten Ende digunakan metode *User Centered Design* (UCD). Penulis menentukan 5 partisipan yang terdiri dari orang yang mampu mengoperasikan komputer dan dipilih secara random. Partisipan yang berusia 17-35 tahun, mampu mengoperasikan komputer dan internet. Partisipan tersebut akan melakukan pengoperasian website yang telah diberikan, kemudian partisipan tersebut akan di wawancara setelah melakukan pengujian website.

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan aplikasi yaitu menerapkan metode *User Centered Design* dalam pembuatan aplikasi promosi wisata berbasis web di Kabupaten Ende sehingga aplikasi yang dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna dapat memberikan kepuasan dan memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Kata kunci: website pariwisata kabupaten Ende, website pariwisata, pariwisata Ende.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>User Centered Design</i> (UCD)	5

2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Arsitektur Informasi Web.....	6
2.2.2 Struktur Organisasi	6
2.2.3 Komponen Arsitektur Informasi.....	7
2.2.4 Aplikasi Berbasis Web.....	10
2.2.5 <i>User Centered Design</i> (UCD)	11
2.2.6 Teknik UCD yang digunakan.....	13
2.2.7 Prototipe.....	14
2.2.8 Mendesain Halaman Web.....	15
BAB 3 ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	17
3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	18
3.1.1 Perencanaan UCD.....	18
3.1.2 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna.....	18
3.1.3 Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	19
3.1.3.1 Rangkuman Daftar Kebutuhan Pengguna.....	22
3.1.4 Solusi Perancangan Yang Dihasilkan.....	23
3.1.4.1 Halaman Beranda.....	25
3.1.4.2 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan.....	27
3.1.4.3 Halaman Detail Wisata.....	28
3.1.4.4 Halaman Rencanakan Perjalanan Anda.....	30
3.1.4.5 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	31

3.1.4.6 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	33
3.1.4.7 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	36
3.1.4.8 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Biro perjalanan).....	38
3.1.4.9 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata).....	38
3.1.4.10 Halaman Peta.....	39
3.1.5 Solusi Desain Antarmuka Prototipe Website.....	40
3.1.5.1 Halaman Beranda.....	40
3.1.5.2 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan.....	41
3.1.5.3 Halaman Detail Wisata.....	42
3.1.5.4 Halaman Rencanakan Perjalanan Anda.....	44
3.1.5.5 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	45
3.1.5.6 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	47
3.1.5.7 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	50
3.1.5.8 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Biro perjalanan).....	51
3.1.5.9 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata).....	52
3.1.5.10 Halaman Peta.....	52
BAB 4 HASIL PERANCANGAN DESAIN.....	54
4.1 Evaluasi Perancangan Pertama Terhadap Kebutuhan Pengguna.....	54
4.2 Antarmuka Desain.....	56
4.2.1 Halaman Beranda.....	57
4.2.2 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan.....	57
4.2.3 Halaman Detail Wisata.....	59

4.2.4 Halaman Rencanakan Perjalanan Anda.....	60
4.2.5 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	61
4.2.6 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	62
4.2.7 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	63
4.2.8 HalamanDetail Perencanaan Perjalanan (Biro perjalanan).....	64
4.2.9 Halaman DetailPerencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata).....	65
4.2.10 Halaman Peta.....	65
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 KESIMPULAN.....	66
5.2 SARAN.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses UCD	12
Gambar 3.1 Website https://www.australia.com/id-id	24
Gambar 3.2 Website https://www.visitsingapore.com/id-id	25
Gambar 3.3 Halaman Beranda	26
Gambar 3.4 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan	27
Gambar 3.5 Halaman Detail Wisata	29
Gambar 3.6 Halaman Rencanakan Perjalanan Anda	30
Gambar 3.7 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi)	31
Gambar 3.8 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi)	32
Gambar 3.9 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata)	34
Gambar 3.10 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata)	36
Gambar 3.11 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende)	37
Gambar 3.12 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende)	38
Gambar 3.13 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Biro perjalanan)	38
Gambar 3.14 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata)	39
Gambar 3.15 Halaman Peta	39
Gambar 3.16 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Beranda	40
Gambar 3.17 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan	41

Gambar 3.18 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Wisata.....	43
Gambar 3.19 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Lanjutan Detail Wisata.....	43
Gambar 3.20 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Rencanakan Perjalanan Anda	44
Gambar 3.21 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	46
Gambar3.22 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	46
Gambar 3.23 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	48
Gambar 3.24 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	48
Gambar 3.25 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	50
Gambar 3.26 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Lanjutan Detail Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	50
Gambar 3.27 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Biro perjalanan).....	51
Gambar 3.28 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Detail Perencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata).....	52
Gambar 3.29 Tampilan prototipe ke-2 Halaman Peta.....	53
Gambar 4.1 Halaman Beranda.....	57
Gambar 4.2 Halaman Hal Yang Dapat Dilakukan.....	58
Gambar 4.3 Halaman Detail Wisata.....	59
Gambar 4.4 Halaman Lanjutan Detail Wisata.....	59

Gambar 4.5 Halaman Perencanaan Perjalanan.....	60
Gambar 4.6 Halaman Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	61
Gambar 4.7 Halaman Lanjutan Perencanaan Perjalanan (Akomodasi).....	61
Gambar 4.8 Halaman Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	62
Gambar 4.9 Halaman Lanjutan Perencanaan Perjalanan (Paket Wisata).....	62
Gambar 4.10 Halaman Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	63
Gambar 4.11 Detail Halaman Perencanaan Perjalanan (Tentang Ende).....	63
Gambar 4.12 Detail Halaman Perencanaan Perjalanan (Biro Perjalanan).....	64
Gambar 4.13 Detail Halaman Perencanaan Perjalanan (Jelajahi Wisata).....	65
Gambar 4.14 Halaman peta.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil wawancara kebutuhan pengguna.....	19
Tabel 3.2 Hasil wawancara kebutuhan pengguna (lanjutan)	20
Tabel 3.3 Hasil wawancara kebutuhan pengguna (lanjutan)	21
Tabel 3.4 Hasil wawancara kebutuhan pengguna (lanjutan)	22
Tabel 4.1 Hasil wawancara Evaluasi Desain	55
Tabel 4.2 Hasil wawancara Evaluasi Desain (lanjutan).....	56

©UKDW

ABSTRAK

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PARIWISATA DENGAN METODE UCER CENTERED DESIGN (UCD) STUDI KASUS : KABUPATEN ENDE

Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang sangat menarik. Berbagai jenis destinasi wisata yang dapat ditawarkan kepada para wisatawan seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, wisata sejarah terdapat di daerah tersebut. Akan tetapi, pemasaran dalam hal ini penyebaran informasi seputar pariwisata masih bersifat manual, antara lain pemberian brosur, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung kesuatu objek wisata. Oleh karena itu, masih minimnya tingkat kunjungan wisatawan dari luar daerah Nusa Tenggara Timur. Dalam penelitian, penulis akan membangun website sebagai alat bantu untuk memasarkan dan menyebarkan informasi yang sangat efisien berdasarkan kebutuhan pengguna yang di peroleh melalui metode *User Centered Design*.

Lokasi obyek penelitian di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Data yang digunakan berasal dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende untuk mendukung validitas. Penyajian informasi obyek pariwisata dan kebudayaan yang tersebar di Kabupaten Ende meliputi obyek wisata dan budaya lainnya seperti sejarah wilayah, geografis daerah, wisata alam, kuliner tradisional, seni tradisional, serta sarana dan prasarana wilayah lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan dalam menganalisis dan merancang website pariwisata di Kabupaten Ende digunakan metode *User Centered Design* (UCD). Penulis menentukan 5 partisipan yang terdiri dari orang yang mampu mengoperasikan komputer dan dipilih secara random. Partisipan yang berusia 17-35 tahun, mampu mengoperasikan komputer dan internet. Partisipan tersebut akan melakukan pengoperasian website yang telah diberikan, kemudian partisipan tersebut akan di wawancara setelah melakukan pengujian website.

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan aplikasi yaitu menerapkan metode *User Centered Design* dalam pembuatan aplikasi promosi wisata berbasis web di Kabupaten Ende sehingga aplikasi yang dibangun berdasarkan kebutuhan pengguna dapat memberikan kepuasan dan memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Kata kunci: website pariwisata kabupaten Ende, website pariwisata, pariwisata Ende.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata dan kebudayaan merupakan salah satu sektor yang sangat potensial dan perlu mendapat perhatian yang khusus dari pemerintah daerah untuk memperkuat pendapatan asli daerah. Pengembangan dan pemasaran sektor pariwisata merupakan hal yang paling penting, oleh karena itu diperlukan perhatian yang lebih mendalam dari pemerintah. Dengan adanya sistem pemasaran yang baik maka akan meningkatkan minat wisatawan domestik maupun mancanegara untuk dapat berkunjung dan menikmati keindahan pariwisata tersebut. Kondisi ini akan memberikan pemasukan devisa yang cukup besar baik untuk daerah maupun negara.

Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang sangat menarik. Berbagai jenis destinasi wisata yang dapat ditawarkan kepada para wisatawan seperti wisata pantai, wisata alam, budaya, wisata sejarah terdapat di daerah tersebut. Akan tetapi, pemasaran dalam hal ini penyebaran informasi seputar pariwisata masih bersifat manual, antara lain pemberian brosur, poster, dan buku-buku kepada wisatawan yang berkunjung kesuatu obyek wisata. Oleh karena itu, masih minimnya tingkat kunjungan wisatawan dari luar daerah Nusa Tenggara Timur.

Dalam penelitian, penulis akan membangun website sebagai alat bantu untuk memasarkan dan menyebarkan informasi yang sangat efisien berdasarkan kebutuhan pengguna yang di peroleh melalui metode *User Centered Design*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah merancang ulang website pariwisata

dinas Kabupaten Ende dengan menggunakan metode *User Centered Design* berdasarkan hasil observasi website dan menguji desain prototipe.

1.3 Batasan Masalah

Website yang akan dirancang ini memiliki batasan-batasan masalah yang meliputi :

- a. Lokasi obyek penelitian di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur.
- b. Data yang digunakan berasal dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende untuk mendukung validitas.
- c. Penyajian informasi obyek pariwisata dan kebudayaan yang tersebar di Kabupaten Ende meliputi obyek wisata dan budaya lainnya seperti sejarah wilayah, geografis daerah, wisata alam, kuliner tradisional, seni tradisional, serta sarana dan prasarana wilayah lainnya.
- d. Untuk menyelesaikan permasalahan dalam menganalisis dan merancang website pariwisata di Kabupaten Ende digunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan aplikasi adalah :

- a. Menerapkan metode *User Centered Design* dalam pembuatan aplikasi promosi wisata berbasis web di Kabupaten Ende sehingga aplikasi yang dibangun dapat berdasarkan pengguna agar dapat memberikan kepuasan dan memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk mendapatkan informasi yang akurat.
- b. Manfaat dari program ini adalah :
 1. Membantu pengguna menemukan informasi mengenai sektor pariwisata yang ada di kabupaten Ende
 2. Memudahkan pengguna untuk dapat mengakses informasi dari mana saja dan kapan saja.

1.5 Metododologi Penelitian

Beberapa pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk membantu penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku, artikel, dan situs – situs yang terkait dengan sistem dan kasus yang dikerjakan

2. Observasi

Penulis disini akan melakukan observasi langsung dengan mengunjungi beberapa website departemen pariwisata baik lokal maupun internasional dan menentukan user untuk membantu penulis dalam proses pengumpulan data awal.

3. Wawancara

Setelah dilakukan observasi dan pemilihan beberapa website departement pariwisata lokal dan internasional. Penulis selanjutnya melakukan studi dengan metode wawancara kepada user yang telah di tentukan sebagai sampel untuk mencari *requirement* sebelum dillakukannya desain website, sehingga desain yang akan dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan user.

4. Perancangan

Perancangan desain website menggunakan data dari metode *User Centered Design* yang sudah didapatkan. Untuk perancangan desain penulis melakukan beberapa kali iterasi *mockup* sebelum membangunnya kedalam prototipe.

5. Evaluasi Perancangan

Melakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibangun dan melakukan perubahan prototipe jika ada permintaan dari pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab yang pertama adalah pendahuluan yang membahas latar belakang masalah yang diteliti dan rencana penelitian yang akan dilakukan. Bab yang kedua adalah tinjauan pustaka bab ini membahas uraian dari konsep-konsep atau teori-teori yang dipakai sebagai dasar pembuatan skripsi ini serta landasan teori mengenai konsep *User Centered Design* (UCD) dan pada bab ini menjelaskan materi dan metode yang diperlukan dalam merancang sebuah sistem.

Bab tiga membahas perancangan sistem, meliputi pembahasan cara perancangan sistem dan data-data yang diperlukan dalam perancangan sistem. Bab empat membahas analisis dan hasil analisis perancangan sistem yang mana dalam Bab ini peneliti akan membahas tentang hasil dari penelitian dan pembahasan tentang analisis dan rancangan sistem *User Centered Design* (UCD).

Bab yang terakhir berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh setelah penelitian pada skripsi ini selesai dilakukan. Bab ini juga berisi saran-saran pengembangan dari skripsi ini agar dapat menjadi bahan pemikiran bagi para pembaca yang ingin mengembangkan.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

4.3 KESIMPULAN

Pendekatan *User Centered Design* (UCD) sangat membantu dalam melakukan perancangan desain prototipe antarmuka untuk situs web pariwisata kabupaten Ende yang lebih interaktif dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. Karena pengguna terlibat langsung pada saat evaluasi dan perancangan desain usulan. Pendekatan UCD memiliki 5 aktivitas, yaitu (1) Perencanaan UCD; (2) memahami dan mengerti konteks penggunaan; (3) menspesifikasikan kebutuhan pengguna; (4) membuat desain solusi; dan (5) melakukan evaluasi desain. Dengan adanya 5 aktivitas tersebut, dapat dengan mudah mengetahui karakteristik pengguna, tujuan dan tugas pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna, dan merancang desain solusi yang relevan serta mengevaluasi desain solusi berdasarkan perspektif pengguna. Dari evaluasi yang sudah dilakukan kepada 5 partisipan, dapat disimpulkan bahwa tampilan dari situs pariwisata yang dirancang sudah bagus baik dari warna, penyajian Gambar dan informasi tata letak menu informasi. Dari sisi desain dapat disimpulkan bahwa desain sudah menyajikan informasi lewat Gambar sebagai menu awal sangat membantu partisipan dalam mencari informasi. Dan partisipan merasa puas dengan hasil perancangan desain kedua dari situs pariwisata tersebut.

4.4 SARAN

Penulis ingin memberikan saran yang mungkin dapat membantudalam pengembangan penelitian ini yaitu:

Perancangan desain website lainnya yang sesuai dengan kebutuhan user dapat dibuat dengan menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini yaitu metode *User Centered Design* (UCD).

DAFTAR PUSTAKA

Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). *User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. Sage Publications.

AmborowatiArmadah2012Rancangan Sistem Pameran Online Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Arsitektur dan Teknik Desain Informasi pada Web2007*Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XII 3*

Constantine, L. L. (2004). Beyond User-Centered-Design and User Experience: Designing for User Performance. *Cutter IT Journal* , 17.

Jagadish, R. (2014). *User centered design of an Iphone application for women business travelers*. Uppsala Universitet.

Krug, S. (2013). *Don't Make Me Think: Panduan praktis membangun web yang logis*. Jakarta: Pt. Serambi Ilmu Semesta.

Nielsen, J. (2012, Januari 4). Introduction to usability. *Usability 101* .

Peter, M., Luo, R., & Jorge, A. (2015). *Information architecture: For the web and beyond. 4th edition*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.

Simatupang2014Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web.*Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI) III1-5*

Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting usability Metrics. 2th Edition*. Amsterdam: Elsevier, Inc.

Zahara2013Perancangan Aplikasi E-commerce Penjualan Sperepart Forkflit dengan Metode UCD.*Pelita Informatika Budi Darma II2-5*