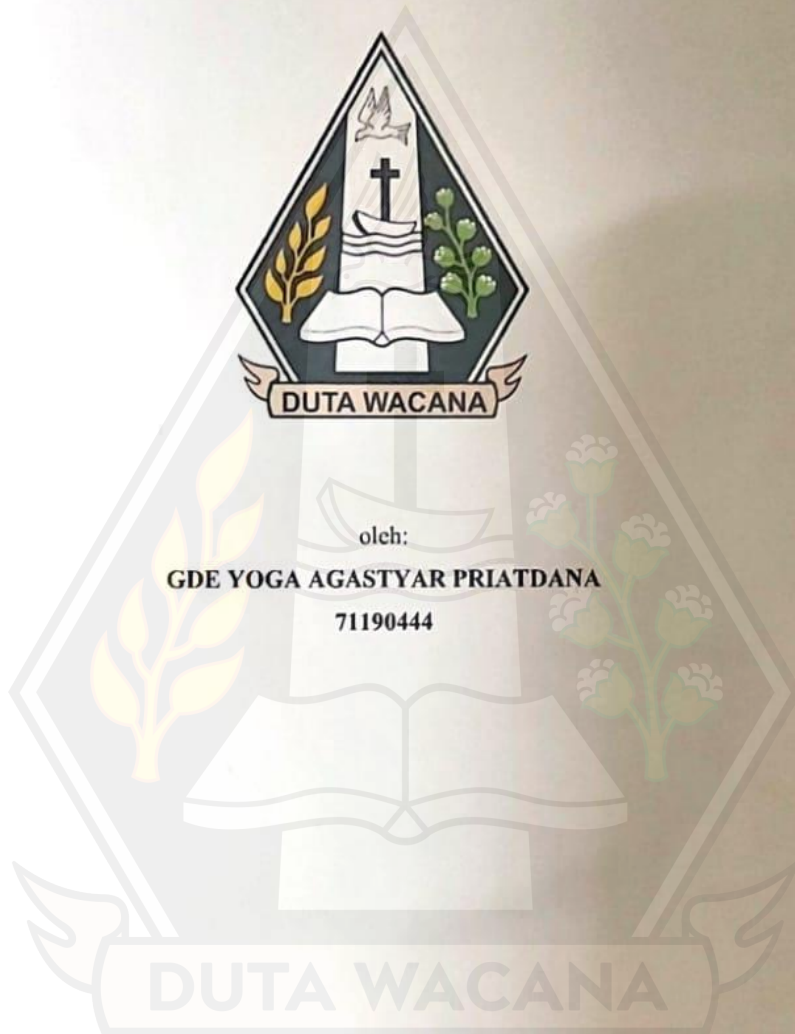


**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE DESA
WISATA BUAHAN**

Skripsi



oleh:

GDE YOGA AGASTYAR PRIATDANA

71190444

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE DESA
WISATA BUAHAN**

Skripsi



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

Disusun oleh

GDE YOGA AGASTYAR PRIATDANA
71190444

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE DESA WISATA BUAHAN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan 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 keserjanaan saya.

Yogyakarta, 26 April 2024



Gde Yoga Agastyar Priatdana

71190444

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE
DESA WISATA BUAHAN
Nama Mahasiswa : GDE YOGA AGASTYAR PRIATDANA
NIM : 71190444
Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2023/2024

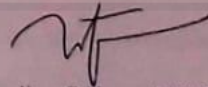
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 26 April 2024

Dosen Pembimbing I



Drs. R. Gunawan Santosa, M.Si.

Dosen Pembimbing II



Restyandito, S.Kom, MSIS, Ph.D

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai keperluan sivitas akademik dari Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190444
Nama : Gde Yoga Agastyar Priatdana
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE
DESA WISATA BUAHAN

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-free Right) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (full access).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk database, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 April 2024

Yang menyatakan,



Gde Yoga Agastyar Priatdana

71190444

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE DESA WISATA BUAHAN


Oleh: GDE YOGA AGASTYAR PRIATDANA / 71190444

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 3 April 2024

Yogyakarta, 26 April 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
3. Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.
4. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I

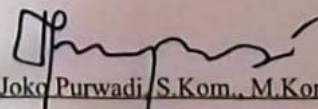


Dekan

Ketua Program Studi



(Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)



(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai keperluan sivitas akademik dari Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190444
Nama : Gde Yoga Agastyar Priatdana
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE
DESA WISATA BUAHAN

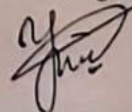
bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-free Right) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (full access).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk database, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 April 2024

Yang menyatakan,



Gde Yoga Agastyar Priatdana

71190444

KATA PENGANTAR

Dengan nama Tuhan Maha Penyayang, segala puji Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan hikmat-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat-Nya atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah perjalanan penulisan saya. Dalam pembukaan skripsi ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi dalam proses penulisan skripsi ini kepada:

1. Tuhan yang Maha esa atas hikmat-Nya dan karunia-Nya.
2. Terima Kasih kepada orang tua dan keluarga saya atas doa, dukungan, dan cinta kasih yang tak terhingga. Semangat dan dukungan mereka telah menjadi penyemangat utama bagi saya dalam menyelesaikan setiap tahap penulisan skripsi ini.
3. Terima Kasih kepada Bapak Dosen Pembimbing 1 Bapak Drs. R. Gunawan Santosa, M.Si. dan Pembimbing 2 Bapak Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D, atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan serta masukan dari beliau, skripsi ini tidak akan mencapai bentuk yang selesai.
4. Terima Kasih kepada semua dosen dan staf pengajar di Universita Kristen Duta Wacana, atas ilmu dan pembelajaran yang telah diberikan selama masa perkuliahan saya. Ilmu yang saya peroleh telah menjadi pondasi utama dalam penulisan skripsi ini.
5. Terima Kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan diskusi yang membangun. Kerjasama dan kolaborasi dari mereka telah membantu saya dalam mengatasi berbagai hambatan selama proses penulisan skripsi ini.

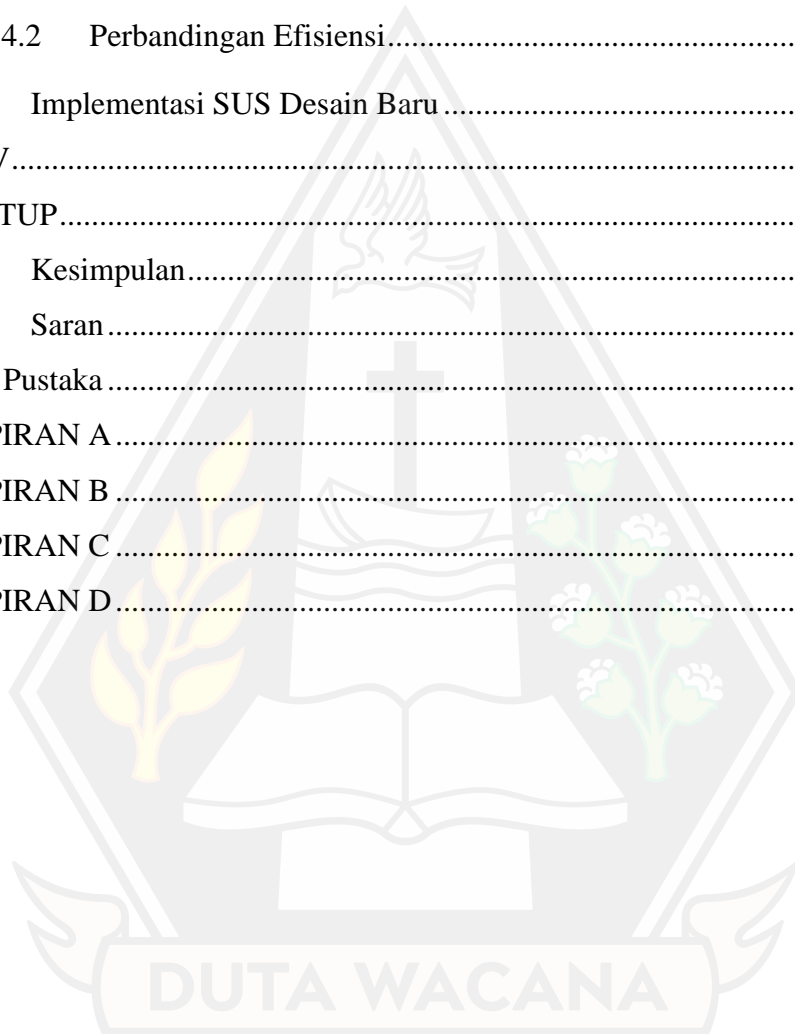
Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu namun telah turut serta mendukung saya dalam penulisan skripsi ini.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	1
ABSTRACT.....	3
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	5
1.1. Latar Belakang Masalah.....	5
1.2. Perumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	22
2.2.1 Website.....	22
2.2.2 SUS (System Usability Scale).....	23
2.2.3 Pariwisata	26
2.2.4 Desa Wisata.....	27

2.2.5	Perancangan	27
2.2.6.	User Interface	28
2.2.7.	User Experience	29
2.2.8.	Usability	29
2.2.9.	Prinsip- prinsip Kerja Desain	31
2.2.10.	Redesign.....	32
2.2.11.	Figma	32
2.2.12	Wireframe	33
2.2.13	OutSystems	34
2.2.14	Low Code Development	34
BAB III		36
METODOLOGI PENELITIAN.....		36
3.1	Tahapan Penelitian	36
3.2	Perangkat yang digunakan.....	38
3.3	Hasil Survey SUS Desain Awal	38
3.4	Pengujian Efektivitas dan Efisiensi Desain Awal	41
3.4.1	Analisis Efektivitas Desain Awal	45
3.4.2	Analisis Efisiensi Desain Awal.....	46
3.5	Perancangan Metode UCD	47
3.5.1	Specify The Context of Use	49
3.5.2	Specify Requirements User.....	51
3.5.3	Create Design Solutions.....	53
3.5.4	Evaluate Designs.....	71
BAB IV		73
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		73
4.1	Implementasi Desain Baru	73
4.2	Perbandingan Desain Awal dan Desain Baru.....	81

4.3	Pengujian Efektivitas dan Efisiensi Desain Baru	83
4.3.1	Analisis Efektivitas Desain Baru	83
4.3.2	Analisis Efisiensi Desain Baru.....	84
4.4	Perbandingan Efektivitas dan Efisiensi Desain.....	85
4.4.1	Perbandingan Efektivitas	85
4.4.2	Perbandingan Efisiensi.....	86
4.5	Implementasi SUS Desain Baru	86
BAB V	89
PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	89
Daftar Pustaka	91
LAMPIRAN A	93
LAMPIRAN B	95
LAMPIRAN C	96
LAMPIRAN D	97



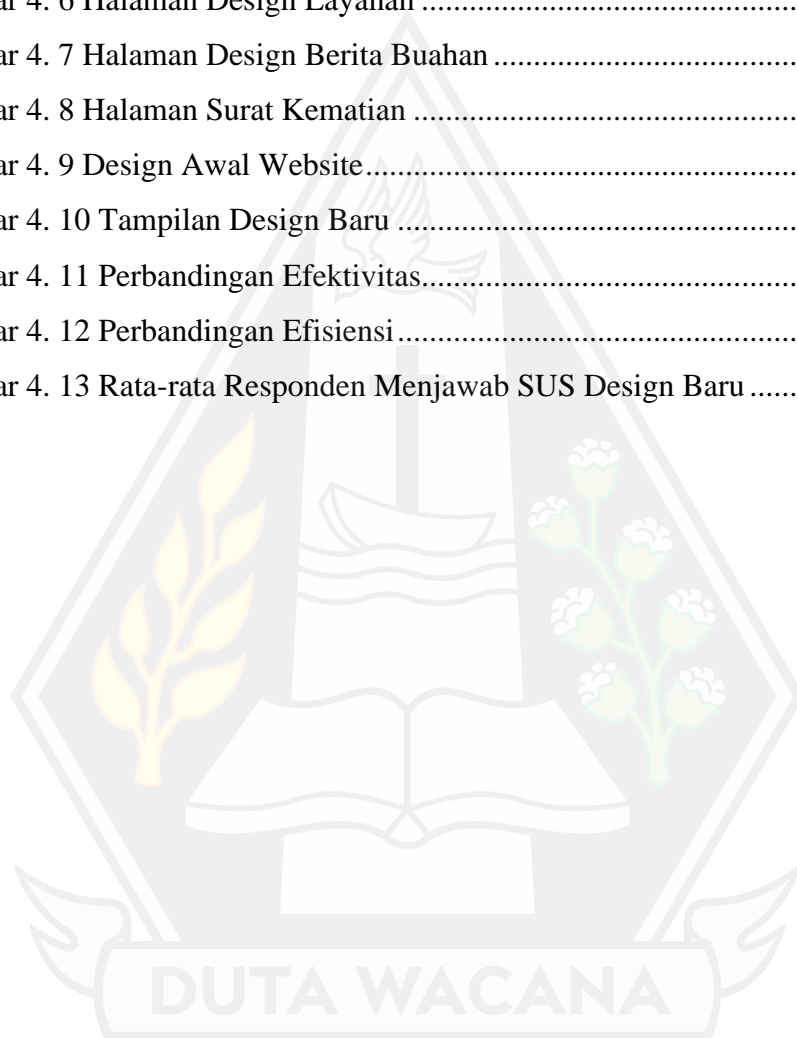
DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 1. 2 Perbandingan dengan penelitian terdahulu	20
Tabel 2. 1 Pertanyaan Metode SUS	24
Tabel 2. 2 ISO Task Completion Rate	30
Tabel 3. 1 Tabel Responden Perhitungan SUS	40
Tabel 3. 2 Task Scenario	43
Tabel 3. 3 Efektivitas Desain Awal.....	45
Tabel 3. 4 Efisiensi Desain Awal.....	46
Tabel 3. 5 Pertanyaan Tahap Specify The Context of Use	49
Tabel 3. 6 Tabel Responden Context of Use.....	50
Tabel 3. 7 Pertanyaan Tahap Specify Requirements User.....	51
Tabel 3. 8 Tabel Responden Requirements User	53
Tabel 3. 9 Pertanyaan Tahap Evaluate Design.....	71
Tabel 3. 10 Tabel Responden Evaluate Design	72
Tabel 4. 1 Tabel Efektivitas	83
Tabel 4. 2 Tabel Efisiensi.....	84
Tabel 4. 3 Pertanyaan Metode SUS	87
Tabel 4. 4 Hasil Data SUS Design Baru	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 SUS Grade.....	25
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Penelitian.....	37
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Website Desa.....	38
Gambar 3. 3 Rata-rata Menjawab Pertanyaan SUS	40
Gambar 3. 4 Proses UCD.....	48
Gambar 3. 5 Pie Chart Specify Context.....	49
Gambar 3. 6 Use Case Diagram.....	51
Gambar 3. 7 Data Responden Specify Requirements	52
Gambar 3. 8 Rancangan Flow Diagram Website.....	54
Gambar 3. 9 Wireframe Beranda	56
Gambar 3. 10 Wireframe Tentang	56
Gambar 3. 11 Wireframe Pemerintah	57
Gambar 3. 12 Wireframe Kependudukan	58
Gambar 3. 13 Wireframe Lembaga.....	58
Gambar 3. 14 Wireframe Jelajah	59
Gambar 3. 15 Wireframe Layanan.....	60
Gambar 3. 16 Wireframe Surat Kematian.....	60
Gambar 3. 17 Wireframe Berita Buah.....	61
Gambar 3. 18 Wireframe Lembaga & Kependudukan	62
Gambar 3. 19 Halaman Design Beranda.....	63
Gambar 3. 20 Halaman Design Tentang.....	64
Gambar 3. 21 Halaman Design Pemerintah.....	65
Gambar 3. 22 Halaman Design Jelajah.....	66
Gambar 3. 23 Halaman Design Lembaga & Kependudukan.....	67
Gambar 3. 24 Halaman Design Layanan	68
Gambar 3. 25 Halaman Design Berita Buah	69
Gambar 3. 26 Halaman Surat Kematian	70
Gambar 3. 27 Data Evaluate Design.....	71

Gambar 4. 1 Halaman Design Beranda.....	73
Gambar 4. 2 Halaman Design Tentang.....	74
Gambar 4. 3 Halaman Design Pemerintah.....	75
Gambar 4. 4 Halaman Design Jelajah.....	76
Gambar 4. 5 Halaman Design Lembaga & Kependudukan.....	77
Gambar 4. 6 Halaman Design Layanan.....	78
Gambar 4. 7 Halaman Design Berita Buahan.....	79
Gambar 4. 8 Halaman Surat Kematian.....	80
Gambar 4. 9 Design Awal Website.....	81
Gambar 4. 10 Tampilan Design Baru.....	82
Gambar 4. 11 Perbandingan Efektivitas.....	85
Gambar 4. 12 Perbandingan Efisiensi.....	86
Gambar 4. 13 Rata-rata Responden Menjawab SUS Design Baru.....	88



INTISARI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE DESA
WISATA BUAHAN**

Oleh

Gde Yoga Agastyar Priatdana

71190444

Desa wisata sendiri adalah suatu lokasi yang menawarkan suatu suasana yang mencerminkan suatu keaslian suatu wilayah seperti pertunjukan, akomodasi, dan layanan pendukung yang disediakan. Wisata yang terdapat di Bali salah satunya desa wisata Buahhan yang bertempat di Kabupaten Tabanan. Desa Buahhan Tabanan Bali sudah memiliki website untuk memperkenalkan desa wisata serta perangkat desa dari Desa Buahhan Tabanan.

Media promosi berbasis website dipilih dikarenakan website adalah salah satu media promosi ataupun media informasi digital yang menurut Heidrick dan Struggles (2009) pemasaran media digital yaitu suatu kegiatan penjualan yang mencakup brand menggunakan banyak macam media berbasis web yaitu seperti blog, media sosial, email, situs web, dan lain-lain.

Hasil observasi pada website wisata buahhan memiliki beberapa kekurangan pada fungsionalitasnya yang mana terdapat menu yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Tipografi penempatan text pada website tersebut tidak proporsional dengan tampilan website yang mana text informasi yang tertulis terlihat tertumpuk, ini membuat pengguna akan kesulitan mencari informasi yang diberikan pada website wisata desa Buahhan Tabanan Bali tersebut. Selain beberapa kekurangan desa wisata buahhan dilakukan evaluasi desain awal menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan responden. Dari hasil kuesioner ditemukan bahwa SUS score pada desain awal desa Buahhan yaitu

sebesar 47.75%. Dengan demikian dikarenakan hasil SUS 47.75% yang berarti jika melihat rumus SUS mendapatkan nilai Not Acceptable atau mendapatkan grade F yang mana website buahan perlu perbaikan. Setelah dilakukannya perancangan ulang desain baru menggunakan metode *User Centered Design* dalam merancang desain ditemukan bahwa pada evaluasi tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode SUS ditemukan bahwa design website baru mengalami peningkatan sebesar 81.92% yang mana pada hasil survey SUS pada website awal memiliki nilai sebesar 47.75%. Mengacu pada standar metode SUS ditemukan bahwa hasil evaluasi design website baru mendapatkan nilai Acceptable atau mendapatkan grade A. Peneliti juga mengevaluasi desain baru dari tingkat efektifitas data yang menunjukkan rata-rata 95.83% dan tingkat efisiensi desain baru sebesar 94.36% yang mana dikategorikan sangat baik.

Kata-kata kunci: *User Centered Design, System Usability Scale, Perancangan Ulang, Efektivitas, Efisiensi, Kepuasan Pengguna.*



ABSTRACT

REDESIGNING UI/UX ON BUAHAN TOURISM VILLAGE WEBSITE

By

Gde Yoga Agastyar Priatdana

71190444

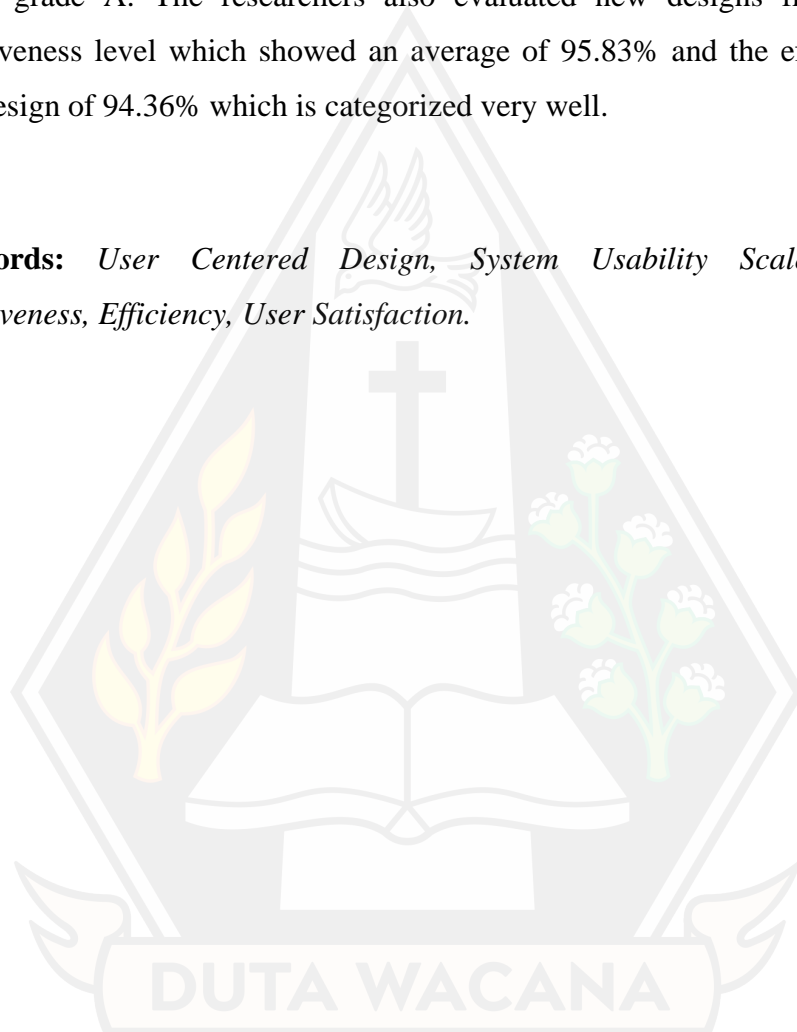
The tourist village itself is a location that offers an atmosphere that reflects an authenticity of a region such as performances, accommodation, and support services provided. Tourism in Bali is one of the tourist villages Buahhan which is located in Tabanan district.

According to Heidrick and Struggles (2009) digital media marketing is a sales activity that includes brands using a variety of web-based media such as blogs, social media, email, websites, etc.

The results of the observations on the organic tourism website have some shortcomings in its functionality where there are menus that don't work as they should. The typography of the placement of text on the website is not proportional to the display of the website where the written information text appears to be stacked, this makes it difficult for users to find the information provided on the tourist website Buahhan Tabanan Bali. In addition to some shortcomings, the rural tourist village conducted an initial design evaluation using a System Usability Scale (SUS) questionnaire with respondents. From the results of the questionnaire found that SUS score on the initial design of Buahhan village is 47.75%. Thus due to SUS result 47.75% which means if you look at the formula SUS get not acceptable or get grade F which buahhan website needs to be improved. After doing a redesign of the new design using the User Centered Design method in

designing the design, it was found that when evaluating the level of user satisfaction using the SUS method it was discovered that the new website design experienced an improvement of 81.92% which in the survey results of the original website SUS had a value of 47.75%. Referring to the standard method SUS found that the result of the evaluation of new design website obtained an Acceptable or obtain grade A. The researchers also evaluated new designs from the data effectiveness level which showed an average of 95.83% and the efficiency of a new design of 94.36% which is categorized very well.

Keywords: *User Centered Design, System Usability Scale, Redesign, Effectiveness, Efficiency, User Satisfaction.*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bali adalah salah satu provinsi yang ada di Indonesia dengan jumlah wisatawan terbanyak di Indonesia. Bali adalah salah satu ikon wisata Indonesia dan salah satu tujuan wisata dunia. Berbagai macam kekayaan alam yang indah, seni budaya serta keunikan dan kekhasan tradisi Bali sendiri memberikan suatu daya tarik tersendiri bagi para wisatawan lokal maupun asing. Ada berbagai destinasi wisata di pulau Bali, salah satunya adalah desa wisata.

Desa wisata sendiri adalah suatu lokasi yang menawarkan suatu suasana yang mencerminkan suatu keaslian suatu wilayah seperti pertunjukan, akomodasi, dan layanan pendukung yang disediakan didalam struktur komunitas yang terintegrasi dengan praktik dan tradisi kawasan tersebut. Desa wisata biasanya adalah daerah pedesaan dengan keunikan dan daya tarik sebagai tujuan destinasi. Wisata yang terdapat di Bali salah satunya adalah desa Buahman yang bertempat di Kabupaten Tabanan yang legal formal sebagai desa wisata masih dalam proses pengajuan. Terdapat banyak potensi yang ada pada desa wisata tersebut. Desa Buahman Tabanan Bali sudah memiliki website yaitu fix.buahandesaku.com untuk memperkenalkan desa wisata serta perangkat desa dari Desa Buahman Tabanan. Media promosi berbasis website dipilih dikarenakan website adalah salah satu media promosi ataupun media informasi digital yang menurut Heidrick dan Struggles (2009) pemasaran media digital yaitu suatu kegiatan penjualan yang mencakup brand menggunakan banyak macam media berbasis web yaitu seperti *blog, media sosial, email, situs web, adwords*, dan lain-lain.

Hasil observasi pada website wisata buahman memiliki beberapa kekurangan pada fungsionalitasnya yang mana terdapat menu yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Tipografi penempatan text pada website tersebut tidak proporsional dengan tampilan website yang mana text informasi yang tertulis terlihat tertumpuk, ini membuat pengguna akan kesulitan mencari informasi yang

diberikan pada website wisata desa Buah Tabanan Bali tersebut. Website desa wisata buah juga menggunakan basis desain yang sudah ada, sehingga layoutnya terlihat umum dan tidak mencirikan website desa wisata, Selain beberapa kekurangan desa wisata buahan dilakukan evaluasi kuesioner SUS dengan responden. Dari hasil kuesioner ditemukan bahwa SUS score pada website awal desa buahan yaitu sebesar 47.75%. Dengan demikian dikarenakan hasil SUS 47.75% yang berarti jika melihat rumus SUS mendapatkan nilai Not Acceptable atau mendapatkan grade F yang mana website buahan perlu perbaikan. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi pada website wisata buah maka digunakan metode yang melibatkan pengguna sebagai responden pada saat proses perancangan ulang sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan pengguna.

1.2. Perumusan Masalah

Pada pembahasan pada bagian latar belakang yang dituliskan, maka ditemukan rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merestorasi UI/UX pada Website Desa Wisata Buah dengan Metode UCD (*User Centered Design*)?

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan yaitu:

- Penelitian ini mencakup desain UI dan UX dalam bentuk prototype.
- Rancangan ditujukan memberi informasi mengenai informasi-informasi yang ada pada desa Buah Tabanan Bali.
- Sistem informasi yang dirancang merupakan sistem informasi berbasis website.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu merestorasi tampilan UI/UX yang ada pada Website Desa Buah Tabanan dengan metode UCD.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini yaitu suatu rancang bangun UI/UX berbasis website yang menggunakan metode UCD pada desa Buah Tabanan Bali. Dan manfaat lainnya adalah:

1. Memberikan manfaat kepada penelitian sejenis dalam merancang dan membangun website dengan metode UCD.
2. Dapat menjadi acuan pengembangan UI/UX pada website lainnya, ataupun aplikasi.
3. Membantu mengembangkan website desa wisata buahan dari sisi UI/UX dengan metode UCD.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penelitian skripsi ini telah disusun secara sistematis yang terdiri dari empat bab, yaitu:

1. Bab 1 yaitu pendahuluan yang memuat latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah yang ada, tujuan penelitian yang dilakukan, dan kegunaan penelitian yang dilakukan.
2. Bab 2 membahas tinjauan pustaka penelitian dan landasan teoritis, yang mencakup tinjauan pustaka tentang studi yang menggunakan metode UCD dan berbagai tinjauan pustaka khusus tentang metode *User Centered Design*.
3. Bab 3 yaitu berisikan Metodologi Penelitian mengenai analisis kebutuhan dan perancangan website wisata Buah menggunakan metode UCD, diagram alir, dan use case diagram.
4. Bab 4 berisikan implementasi dan pembahasan terkait sistem dan analisis akhir sistem yang sudah dihasilkan.
5. Bab 5 topik yang di bahas yaitu tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini yang berguna untuk pengembangan sistem yang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka ditariklah kesimpulan bahwa penelitian ini telah selesai mencapai tahap berhasil dikarenakan telah mencakup tujuan penelitian ini sendiri yaitu meredesain tampilan dari website desa Buah Tabanan Bali yang menggunakan metode UCD (User Centered Design) dengan tahapan-tahapan *Specify Context of Use, Specify Requirements User, Create Design Solution, dan Evaluate Design*.

Pada penelitian ini sudah berhasil menjawab permasalahan yang sudah dirumuskan pada bagian awal yaitu meredesain website desa Buah Tabanan Bali menjadi desain baru dengan teknik evaluasi desain baru mencakup tingkat efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. Tingkat evaluasi bisa dilihat dari tingkat efektifitas data menunjukkan rata-rata 95.83% dan tingkat efisiensi desain baru sebesar 94.36% yang mana dikategorikan sangat baik.

Pada evaluasi tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode SUS ditemukan bahwa desain website baru mengalami peningkatan sebesar 81.92% yang mana pada hasil survey SUS pada website awal memiliki nilai sebesar 47.75%. Mengacu pada standar metode SUS ditemukan bahwa hasil evaluasi desain website baru mendapatkan nilai Acceptable atau mendapatkan grade A.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan didapatkan saran dari peneliti ini yaitu:

1. Pengembangan desain website baru secara lanjut yang mana pada penelitian desain website baru ini dilakukan penambahan tampilan agar membantu pengguna dalam mencari suatu informasi.

2. Agar memperoleh keakuratan dalam pengembangan secara lanjut ada baiknya dilakukan survey ke pihak desa Buah Tabanan Bali sendiri agar data-data yang didapat adalah data terbaru



Daftar Pustaka

- Anwar, S. (2022, April 7). *Mengenal System Usability Scale (SUS)*. Retrieved from jalansenja.com.
- Arief, B. F., Aulia, H., & Anugerah, W. B. (2023). Redesain Website Berbasis Prototype Menggunakan Metode User Centered Design. *Jutisi (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*.
- Bekti. (2015). *Website Menurut Ahli*. Retrieved from CNBC Indonesia.
- Clifford, C. (2021, July 28). *The Beginner's Guide to Usability Testing*. Retrieved from Hubspot.
- Diah, L. A., Hari, U. W., & Abednego, S. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*.
- Dicky, K. L., & Refyul, F. R. (2020). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT*.
- Haida, D., Erwin, P., Nur, W., Abdul, L. J., Sumi, K., & Ade, H. P. (2023). Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*.
- Heidrick, & Struggles. (2009). The Adoption of Digital Marketing in Financial Services Under Crisis.
- Ikhda, K. U., Muammar, F., Nadia, A. S., Nanda, D., Yopis, S., & Ali, I. (2018). Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya. *INTEGER: Journal of Information Technology*.
- ISO. (2018). *Ergonomics of human-system interaction - Part 11 Usability: Definitions and concepts*. Retrieved from iso.org: iso.org
- Migunani, E. P., Muhammad, A., Bagus, A., & Ardita, K. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian. *NASIONAL OFFICIAL STATISTICS*.
- Muhammad, M., Irving, P. V., & Beni, S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design.
- Pitana, & Gyatri. (2005). *Pariwisata Menurut Para Ahli*. Retrieved from Merdeka.com.
- Rasmila, Ario, D., Jenni, S. C., & Rendi, A. (2022). ANALISIS KUALITAS WEB ZENIUS MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*.
- Supriadi, B., & Roedjinandari, N. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Universitas Negeri Malang.
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce - Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.

- Tengku, A. K., Asri, J., & Syaifullah. (2020). ANALISA USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*.
- Theresia, S. K., & Hanifah, A.-Z. M. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *JPTIHK*.
- Yuliani, O., & Prasajo, J. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD).

