

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE
DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA**

Skripsi



oleh:

**Fifie July Agracetine
71190447**

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

2024

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE
DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA**

Skripsi



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

Disusun oleh

Fifie July Agracetine

71190447

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

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA

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, 25 April 2024



FIFIE JULY AGRACETINE
71190447

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Ulang Desain Antarmuka Pengguna
Website Dinas Pariwisata Kalimantan Utara
Nama Mahasiswa : Fifie July Agracetine
NIM : 71190447
Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TIW276
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 22 Maret 2024

Dosen Pembimbing I

Lukas Chrisantyo A A., S.Kom., M.Eng

Dosen Pembimbing II

Aditya Wikan Mahastama., S.Kom., M.Cs

DUTA WACANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fifie July Agracetine
NIM : 71190447
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Ulang Desain Antarmuka Website Dinas Pariwisata Kalimantan Utara”

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 14 Mei 2024

Yang menyatakan



Fifie July Agracetine
NIM.71190447

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA

Oleh: FIFIE JULY AGRACETINE / 71190447

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, 25 April 2024
Mengesahkan,

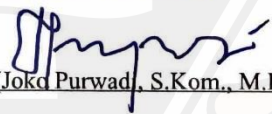
Dewan Penguji:

1. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
2. Aditya Wikan Mahastama, S.Kom., M.Cs.
3. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.
4. Joko Purwadi, M.Kom



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
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71190447
Nama : Fifie July Agracetine
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Desain Antarmuka *Website*
Dinas Pariwisata Kalimantan Utara

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, 25 April 2024

Yang menyatakan,



(71190447 – Fifie July Agracetine)



Karya sederhana ini dipersembahkan
kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,
dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Anonim

Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil

(Pepatah Kuno)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul Perancangan Ulang Desain Antarmuka *Website* Dinas Pariwisata Kalimantan Utara ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus yang selalu ada di setiap proses hidup saya dari awal perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini sampai selesai.
2. Keluarga yang selama ini telah sabar menunggu, mendoakan dan mendukung dalam segala hal hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Bapak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
5. Bapak Lukas Chrisantyo A A., S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, ilmu, waktu, tenaga serta kesabaran membimbing penulis dari tahapan awal penelitian hingga penelitian ini selesai dilakukan.
6. Bapak Aditya Wikan Mahastama, S.Kom., M.Cs, selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga telah memberikan arahan, waktu, tenaga untuk dapat membimbing penulis, terlebih telah bersedia menjadi dosen pengganti 2 penulis hingga penulisan skripsi ini selesai.
7. Ibu Agata Filiana, S.Kom., M.Sc, selaku Dosen Pembimbing Lama yang telah memberikan ide-ide kepada penulis khususnya dalam hal konten, sehingga penelitian ini bisa selesai.

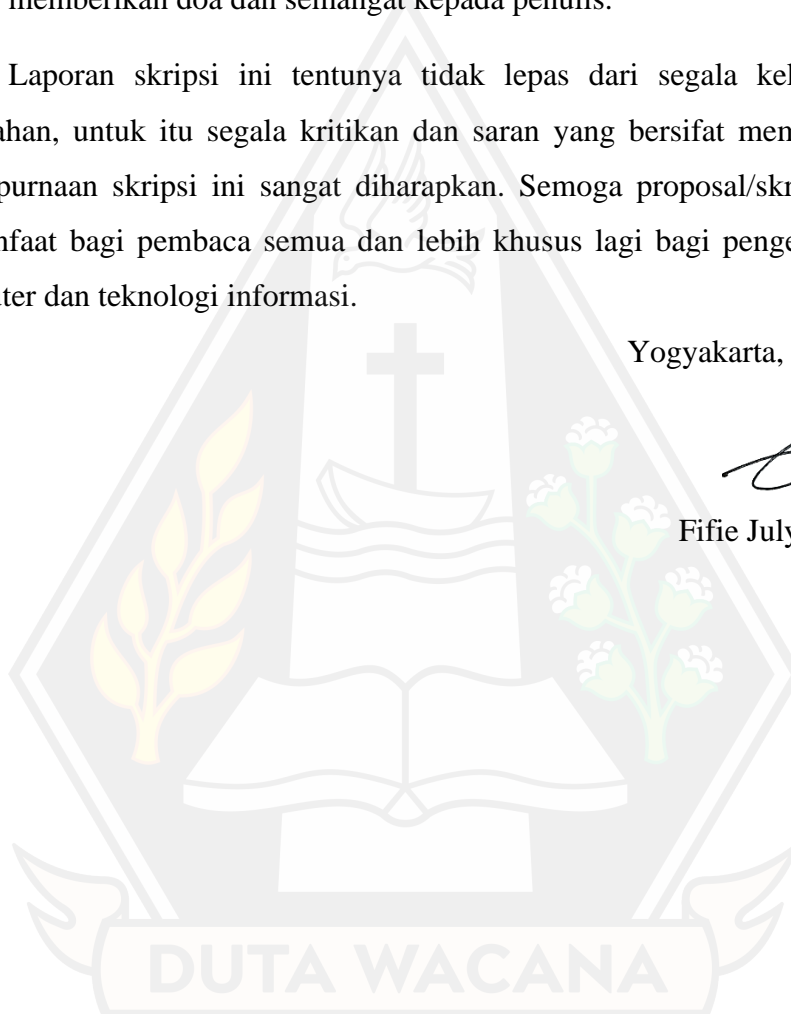
8. Teman-teman yang turut serta memberikan dukungan dan membantu penulis selama penelitian ini berlangsung.
9. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya bagi penulis selama penelitian ini berlangsung.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan semangat kepada penulis.

Laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 25 April 2024



Fifie July Agracetine



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Persiapan	3
1.6.2 Pengembangan Sistem	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Design Thinking.....	7
2.2.2 Card Sorting	8
2.2.3 Pola Desain Antarmuka Pengguna.....	9
2.2.3 Usability Testing	13

2.2.4	System Usability Scale (SUS).....	14
BAB III	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	16
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	17
3.2	Diagram Alur Penelitian	18
3.3	Use Case Diagram Sistem.....	22
3.4	Perancangan Basis Data	23
BAB IV	25
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	25
4.1	Implementasi Desain	25
4.1.1	<i>Empathize</i>	25
4.1.2	Define	26
4.1.3	Ideate	27
4.1.4	<i>Prototype</i>	29
4.1.5	<i>Testing</i>	37
BAB V	42
KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN A	46
KODE SUMBER PROGRAM	46
LAMPIRAN B	74
KARTU KONSULTASI DOSEN 1	74
LAMPIRAN C	75
KARTU KONSULTASI DOSEN 2	75
LAMPIRAN D	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan SUS	14
Tabel 2.2 Skor Penilaian SUS	15
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Lunak	17
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras	18
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara	19
Tabel 3.4 Daftar Tabel Tugas Usability Testing Tahap 1	20
Tabel 3.5 Daftar Task Skenario Pengujian Akhir Sistem	21
Tabel 3.6 Lanjutan Daftar Task Skenario Pengujian Akhir Sistem	22
Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Responden	25
Tabel 4.2 <i>Point Of View</i>	26
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Efektivitas	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Design Thinking.....	8
Gambar 2.2 Penerapan Dropdown Menu Pada Situs Web UKDW	11
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Pagination Pada Situs Web Shopee	12
Gambar 2.4 Penggunaan Carousel Pada Website UKDW	12
Gambar 2.5 Penggunaan Pagination Pada Situs Web.....	13
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	18
Gambar 3.2 Use Case Diagram.....	23
Gambar 3.3 Perancangan Basis Data	24
Gambar 4.1 Hasil Card Sorting.....	28
Gambar 4.2 Desain Halaman Beranda	29
Gambar 4.3 Desain Halaman Berita dan Kegiatan	30
Gambar 4.4 Desain Halaman Destinasi Wisata	30
Gambar 4.5 Halaman Beranda Website Lama	31
Gambar 4.6 Halaman Beranda Website Baru	32
Gambar 4.7 Halaman Beranda Website Baru	32
Gambar 4.8 Halaman Berita Website Lama	33
Gambar 4.9 Halaman Kegiatan Website Baru	33
Gambar 4.10 Halaman Berita Website Baru.....	33
Gambar 4.11 Halaman Obyek Wisata dan Wisata Kuliner Website Lama	34
Gambar 4.12 Halaman Destinasi Wisata Website Baru.....	35
Gambar 4.13 Halaman Daftar Hotel Pada Website Lama	35
Gambar 4.14 Halaman Akomodasi Pada Website Baru	36
Gambar 4.15 Halaman Transportasi Pada Website Lama	36
Gambar 4.16 Halaman Transportasi Pada Website Baru.....	37
Gambar 4.17 Perbandingan Skor SUS.....	39
Gambar 4.18 Hasil Evaluasi Dispar Kaltara	40
Gambar 4.19 Hasil Evaluasi Dispar Kaltara	40
Gambar 4.20 Hasil Efektivitas Dispar pada Website.....	41
Gambar 4.21 Hasil Kepuasan Mitra pada Website	41

INTISARI

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA

Oleh

Fifie July Agracetine

71190447

Salah satu sumber informasi yang bisa diakses melalui Internet mengenai obyek wisata yang ada di Kaltara adalah *website* milik Dinas Pariwisata Kalimantan Utara yaitu disparkaltara.go.id. Ketika dilakukan wawancara dan analisis bersama pengguna, ditemukan bahwa *website* ini perlu dilakukan perancangan ulang antarmuka yang bertujuan agar situs web Dinas Pariwisata Kalimantan Utara lebih menarik dan informatif.

Proses penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang di dalamnya terdapat 5 tahapan yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing* sebagai metode perancangan antarmuka didukung dengan penerapan pola desain antarmuka pengguna agar memberikan hasil yang mampu menjawab kebutuhan pengguna. Kemudian, proses evaluasi *website* menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*.

Berdasarkan hasil penelitian perancangan ulang yang dilakukan menggunakan metode evaluasi *Usability Testing* dan *System Usability Scale* diketahui bahwa nilai yang dihasilkan adalah 98,66 dan 84,33. Dari hasil ini, *website* Dinas Pariwisata Kalimantan Utara yang baru sudah berhasil mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna.

Kata-kata kunci : Design Thinking, Usability Scale, System Usability Scale, Pola Desain Antarmuka Pengguna.

ABSTRACT

REDESIGN THE USER INTERFACE OF DINAS PARIWISATA KALIMANTAN UTARA *WEBSITE*

By

Fifie July Agracetine

71190447

One of the sources of information accessible through the Internet about tourist attractions in Kaltara is the website belonging to the Tourism Department of North Kalimantan (Dinas Pariwisata Kalimantan Utara) disparkaltara.go.id. During interviews and analysis with users, it was found that this website needs to be redesigned to make it more interesting and informative.

The research process utilizes the Design Thinking method, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing, as a method of interface design supported by the application of user interface design patterns to provide results that can meet the needs of users. Subsequently, the website evaluation process employs Usability Testing and the System Usability Scale (SUS).

Based on the results of the redesign research conducted using the usability test and the system usability scale evaluation methods, it is known that the resulting values are 98.66 and 84.33. From these results, it is evident that the new Dinas Pariwisata Kalimantan Utara website has successfully addressed the problems faced by users.

Keywords: Design thinking, Usability Scale, System Usability Scale, User Interface Design Patterns.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Provinsi Kalimantan Utara merupakan provinsi ke-34 di Indonesia, yang diresmikan pada tanggal 25 Oktober 2012. Provinsi Kalimantan Utara terdiri dari 4 (empat) kabupaten dan 1 (satu) kotamadya yaitu, Kabupaten Bulungan, Kabupaten Tana Tidung, Kabupaten Malinau, Kabupaten Nunukan dan Kota Tarakan. Setiap Kabupaten yang ada memiliki destinasi wisatanya masing-masing, seperti Kabupaten Bulungan memiliki wisata alam yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Kaltara yaitu pemandian air terjun yang dikenal dengan sebutan KM 16. Selain Kabupaten Bulungan, Kabupaten Malinau juga memiliki destinasi wisata yang tidak kalah menarik salah satunya desa wisata Setulang. Di desa ini terdapat rumah adat Dayak Kenyah Oma Paru yang dilestarikan sampai sekarang yang menjadi daya tarik wisatawan, masyarakat yang tinggal di desa ini juga masih mempertahankan bahasa, hukum adat dan budaya mereka dalam kehidupan sehari-hari. Destinasi wisata yang ada di Kalimantan Utara tidak banyak diketahui oleh masyarakat lokal maupun masyarakat di luar Provinsi Kalimantan Utara karena kurangnya sumber informasi yang tepat dan terpercaya mengenai destinasi wisata yang ada di Kaltara. Oleh karena itu, untuk memperkenalkan potensi wisata yang ada di Kalimantan Utara maka Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Utara memberikan kemudahan kepada masyarakat lokal maupun luar Kaltara untuk bisa mengakses informasi wisata yang ada di Kaltara dengan mudah melalui situs web milik Dinas Pariwisata Kalimantan Utara yaitu dispar.kaltaraprov.go.id.

Keberhasilan sebuah situs web dapat ditentukan dari kemudahan penggunaan sistem, kualitas informasi dan layanan, kualitas desain situs web dan perasaan pengguna ketika menggunakan situs tersebut (Flavian et al., 2009). Sebagai salah satu sumber informasi yang dapat diakses melalui Internet, situs web milik Dinas Pariwisata Kaltara ini tidak menyajikan informasi yang lengkap dan terbaru mengenai destinasi wisata yang bisa dikunjungi masyarakat di Provinsi

Kalimantan Utara. Ketika dilakukan pra survei kepada 12 orang responden untuk mencoba menggunakan *website* ini ditemukan beberapa masalah seperti responden sering kali diarahkan ke halaman web yang tidak sesuai ketika mengklik salah satu menu pada *website*. Responden juga menemukan bahwa terdapat beberapa informasi yang salah seperti daftar wisata kuliner yang sudah tidak aktif lagi, namun masih terdaftar di dalam *list* wisata kuliner pada situs web. Masalah lain yang ditemukan juga adalah menu pencarian pada situs web tidak bekerja dengan baik, ketika pengguna mencoba untuk melakukan pencarian berdasarkan kategori tertentu seperti obyek wisata maupun wisata kuliner, sistem tidak menampilkan konten yang diinginkan oleh pengguna, kemudian masalah lain yang membuat situs web ini perlu dilakukan perancangan ulang adalah *website* tidak menyajikan *navigation bar* yang baik untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang diinginkan sehingga pengguna sering kali merasa kebingungan ketika ingin mengakses informasi tertentu. Oleh karena itu berdasarkan pengujian singkat yang dilakukan terhadap 12 orang responden ini, maka dibutuhkan perancangan ulang desain antarmuka pada *website* resmi milik Dinas Pariwisata Kalimantan Utara. Perancangan ulang tampilan antarmuka situs web ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang dimana terdapat 5 tahapan yang harus dilalui yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar tingkat efektivitas dan kepuasan pengguna dalam mengakses informasi wisata pada *website* Dispar Kaltara.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat batasan-batasan masalah yang digunakan yaitu :

1. Penelitian berfokus pada destinasi wisata yang ada di Kalimantan Utara.

2. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* untuk mendapatkan daftar kebutuhan pengguna terkait penyajian informasi destinasi wisata Kaltara.
3. Data jumlah wisatawan yang digunakan adalah tahun 2023.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah membangun situs web Dinas Pariwisata Kalimantan Utara yang lebih menarik dan informatif.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah pengguna dapat terbantu mengakses informasi destinasi wisata yang ada di Kalimantan Utara.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1 Persiapan

Pada tahap awal penelitian dilakukan pengumpulan informasi dari sumber primer seperti jurnal, artikel dan proposal skripsi yang berkaitan dengan perancangan ulang desain antarmuka sebuah *website*, metode *Design Thinking* serta mengenali keberhasilan sebuah *website* yang didasarkan pada kriteria-kriteria tertentu.

1.6.2 Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem melalui perancangan ulang desain antarmuka *website* yaitu metode *Design Thinking*. Dalam *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yang harus dilewati untuk dapat membangun sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan-tahapan yang harus dilalui, yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*. Setiap tahapan memiliki tugas dan fungsi yang berbeda-beda, namun memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan desain antarmuka yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah melewati tahapan dalam *Design Thinking*, tahap terakhir yang harus dilakukan untuk melihat tingkat kebergunaan sistem adalah evaluasi kebergunaan sistem menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Testing (SUS)*.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab II berisikan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang telah dilakukan sebelumnya, serta landasan teori yang membantu penulis dalam proses penelitian.

Bab III : Metodologi Penelitian

Bab ini memuat tentang tahapan-tahapan yang harus dilakukan oleh penulis yang akan digunakan untuk merancang ulang desain antarmuka yang akan dikerjakan.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan mencatat implementasi dari perancangan sistem yang telah dilakukan.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Pada bagian bab ini, penulis akan menarik kesimpulan dan memberikan saran berdasarkan proses yang telah dilewati, yang nantinya akan digunakan bagi pengembang atau penelitian berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, pemanfaatan metode *Design Thinking* serta solusi pola desain antarmuka pengguna pada *website* Dinas Pariwisata Kalimantan Utara didapatkan kesimpulan bahwa tampilan antarmuka yang dibuat sudah baik dan sudah menjawab kebutuhan pengguna. Hal ini ditunjukkan dari hasil evaluasi *usability testing* yang mana nilai akhir pengujian di atas nilai rata-rata atau nilai acuan yang sudah ditentukan. Pengujian efektivitas didapatkan hasil sebesar 98,66% yang di atas nilai acuan sebesar 78%. Kemudian, pengujian kepuasan pengguna diperoleh hasil sebesar 84,33% dibandingkan dengan pengujian *website* lama sebesar 56,83%. Hasil ini kebergunaan *website* ini berada pada kategori *best imaginable* sesuai acuan di Tabel 2.2.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan seluruh proses penelitian, berikut ini adalah saran yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya.

1. Menjalin komunikasi dan membangun interaksi yang lebih baik dengan mitra, guna untuk mempertahankan kualitas *website* yang sudah dibangun dan juga agar selalu menyajikan informasi wisata dan kegiatan terbaru Dispar Kaltara.

DAFTAR PUSTAKA

- Amta, A., Krishnasari, E. D., & Putra, D. R. (2019). Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Website Tempat Wisata Setu Babakan. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 2(2), 56–61. <https://doi.org/10.31326/jisa.v2i2.586>
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)*. 3(8), 7963–7972.
- Badan Pusat Statistik Indonesia (2018). Katalog Statistik Wisatawan Nusantara.
- Bintang, G., & Ashshidhiqi, H. (2015). *Rekomendasi rancangan Information Architecture Website Institusi Pendidikan Tinggi Menggunakan Metode Card Sorting pada Metode Goal-Directed Design Design Recommendation of Information Architecture Education Institution Website Using Card Sorting Method on*. 2(2), 6155–6164.
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, January 1996*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Budiu, Raluca and Moran Kate (2021, July 25). How Many Participants for Quantitative Usability Studies: A Summary of Sample-Size Recommendations – NN group. <https://www.nngroup.com/articles/summary-quant-sample-sizes/>
- Dam, R. F. and Teo, Y. S. (2019, October 23). Stage 3 in the Design Thinking Process: Ideate. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>

- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2017, July 1). What is Pagination?. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/pagination>
- Interaction design foundation. (2020). The Basics of User Experience Design BY INTERACTION DESIGN FOUNDATION. In *The Basics of User Experience Design*.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11.
- Maryati, I. (2023). Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan dengan Guerilla Usability Testing. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 5(2), 70–75. <https://doi.org/10.37823/insight.v5i2.320>.
- Nadia Kurniawan, C., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 90–102. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.381>