# REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

Skripsi

oleh:

**SATRIYA J.P. RAPANDAKA**
**71170212**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2024

# REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

Skripsi

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

Disusun oleh

**SATRIYA J.P. RAPANDAKA**

**71170212**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2024

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR**

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 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, 15 Juli 2024

SATRIYA J.P. RAPANDAKA
71170212

DUTA WACANA

## HALAMAN PERSETUJUAN

| | | |
|---|---|---|
| Judul Skripsi | : | REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR |
| Nama Mahasiswa | : | SATRIYA JATMIKO PUTRA RAPANDAKA |
| NIM | : | 71170212 |
| Mata Kuliah | : | Skripsi (Tugas Akhir) |
| Kode | : | TI0366 |
| Semester | : | Genap |
| Tahun Akademik | : | 2023/2024 |

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 5 Juni 2024

| Dosen Pembimbing I | Dosen Pembimbing II |
|---|---|
| Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T. | Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng. |

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 | : SATRIYA J.P. RAPANDAKA |
| NIM | : 71170212 |
| Program studi | : Informatika |
| Fakultas | : Fakultas Teknologi Informasi |
| Jenis Karya | : Skripsi |

demi 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:

**"REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR"**

beserta 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 : 24 Juli 2024

Yang menyatakan

(SATRIYA J.P. RAPANDAKA)
NIM.71170212

DUTA WACANA

## HALAMAN PENGESAHAN

**REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR**

Oleh: SATRIYA J.P. RAPANDAKA / 71170212

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 19 Juni 2024

Yogyakarta, 15 Juli 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T.
2. Lukas Chrisantyo, S.Kom., M.Eng.
3. Budi Susanto, SKom.,M.T.
4. Joko Purwadi, M.Kom

| Dekan | Ketua Program Studi |
|---|---|
| (Restyandito,S.Kom.,MSIS.,Ph.D.) | (Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.) |

Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua

*“Bangkit Untuk Menata Kehidupan”*

*Sebab penderitaan ringan yang sekarang ini, mengerjakan bagi kami kemuliaan kekal yang melebihi segala-galanya, jauh lebih besar daripada penderitaan kami. Sebab kami tidak memperlihatkan yang kelihatan, melainkan yang tak kelihatan, karena yang kelihatan adalah sementara, sedangkan yang tak kelihatan adalah kekal*

2 Korintus 4:17-18

*Berakit-rakit ke hulu, berenang ke tepian*

*Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian*

Pantun

*-Di ujung rotan ada emas.*

Anonim

*-Banyak jalan menuju ke Roma*

(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 Redesign dan Evaluasi Website Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur 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 Maha Kasih dan Maha Penyayang
2. Mateus Tanda Kawi sebagai orang tua penulis yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal untuk selama-lamanya.
3. Pak Restyandito selaku Dekan FTI, yang membantu penulis dalam proses perkuliahannya
4. Ibu Gloria Virginia selaku Kaprodi Informatika, yang membantu penulis dalam proses perkuliahannya
5. Matahari Bhakti Nendya atau biasa dipanggil oleh penulis dengan Pak Dida selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis, memberi saran yang baik dan semangat juang untuk selesai
6. Lukas Chrisantyo atau biasa dipanggil oleh penulis dengan Pak Lukas, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis, dan memperkuat dan mengasah ilmu dan mental bagi penulis.
7. Keluarga di Yogyakarta yaitu Keluarga Sarmo Dwijopranoto yang tercinta, yang mendukung penulis, serta Keluarga di Kupang, Pulau Timor

dan Keluarga Tanda Kawi di Pulau Sumba yang mendukung penulis lewat doa dan moral untuk semangat menyelesaikan mata kuliah skripsi ini

8. Bapak Sonny Zet Libing selaku Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur, Bapak Paul J. Andjelicus, Pak Erick Takoy dan Pak Rendra A. Abidin yang telah memberikan akses informasi langsung bagi penulis terkait Pariwisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur.
9. Teman-teman dari angkatan 2016&2017 Universitas Kristen Duta Wacana, baik yang masih dan juga sudah menjadi alumni, Teman-teman alumni dari SMA Negeri 3 Kupang dan teman-teman tetangga di Kupang yang membantu penulis dalam membagi ilmu, pengalaman dan memberi semangat untuk penulis.
10. Penulis juga mendedikasikan penulisan ini pada Ibunda R. R. Estiwulan & Eyang Putri R. Ngt. Suisdiyanti yang telah bersama dengan Tuhan Yesus di surga dan secara rohani mendukung sang penulis.

Laporan proposal/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 pengembagan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Satriya J.P. Rapandaka

DUTA WACANA

# DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... iii
HALAMAN PERSETUJUAN ..... iv
HALAMAN PENGESAHAN ..... v
KATA PENGANTAR ..... viii
DAFTAR ISI ..... x
DAFTAR TABEL ..... xii
DAFTAR GAMBAR ..... xiii
INTISARI ..... xvi
*ABSTRACT* ..... xviii
BAB I ..... 1
PENDAHULUAN ..... 1
1.1. Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2. Perumusan Masalah ..... 3
1.3. Batasan Masalah ..... 4
1.4. Tujuan Penelitian ..... 5
1.5. Manfaat Penelitian ..... 5
1.6. Metodologi/Alur Penelitian ..... 6
BAB II ..... 8
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI ..... 8
2.1. Tinjauan Pustaka ..... 8
2.2. Landasan Teori ..... 10
2.2.1. *User Interface* ..... 10
2.2.2. *User-Centered Design* ..... 11
*2.2.3. Usability testing* ..... 13
2.2.4. *Bootstrap* ..... 14
2.2.5. *System Usability Scale*(SUS) ..... 14
BAB III ..... 16
METODOLOGI PENELITIAN ..... 16
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem ..... 16
3.2. Alur Rancangan Penelitian ..... 17

3.2.1. *Research* ..... 17
3.2.2. *Concept* ..... 22
3.2.3. *Design* ..... 28
3.2.4. *Development* ..... 53
3.2.5. *Testing* ..... 53
BAB IV ..... 54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... 54
4.1. Tahap Perbaikan Website (*Development*) ..... 54
4.1.1. Nama Website ..... 54
4.1.2. Kebutuhan Desain Website ..... 54
4.1.3. Implementasi Website ..... 66
4.2. Hasil Pengujian(*Test*) ..... 73
4.2.1. *Task Scenario* ..... 74
4.2.2. *Usability Testing* ..... 74
4.2.3. *System Usability Scale*(SUS) ..... 75
4.2.4. Saran Dari Responden ..... 77
BAB V ..... 79
KESIMPULAN DAN SARAN ..... 79
5.1. Kesimpulan ..... 79
5.2. Saran ..... 79
DAFTAR PUSTAKA ..... 81
LAMPIRAN A ..... 83
LAMPIRAN B ..... 84
LAMPIRAN C ..... 88
LAMPIRAN D ..... 96
LAMPIRAN E ..... 98

DUTA WACANA

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan System Usability Test ..... 19
Tabel 3.2 Daftar Identitas Responden ..... 19
Tabel 3.3 Hasil Pengujian Pertama Menggunakan *System Usability Scale* ..... 20
Tabel 3.4 Tanggapan & Masukan Responden Terhadap Website Dinas Pariwisata NTT ..... 23
Tabel 3.5 Jenis Fokus Perbaikan Website Pariwisata Nusa Tenggara Timur ..... 26
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Desain Ulang Website ..... 55
Tabel 4.2 Alur *Task Scenario* untuk pengujian *Usability Testing* ..... 74
Tabel 4.3 Hasil Pengujian *Usability Testing* pada admin ..... 75
Tabel 4.4 Hasil Pengujian pada web pariwisata NTT yang didesain ulang ..... 76
Tabel 4.5 Saran dan Masukan pada website pariwisata NTT yang sudah didesain ulang ..... 77

DUTA WACANA

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses pelaksanaan *user-centered design* ..... 12
Gambar 3.1 Alur Penelitian ..... 17
Gambar 3.2 Predikat *System Usability Scale*(Bangor, 2019) ..... 21
Gambar 3.3 Gambar *Wireframe* halaman beranda/*home* ..... 28
Gambar 3.4 Gambar *Wireframe* halaman Wisata ..... 29
Gambar 3.5 Gambar *Wireframe* salah satu halaman Wisata berdasarkan kategori ..... 30
Gambar 3.6 Gambar *Wireframe* salah satu halaman Tempat Wisata yang dipilih ..... 31
Gambar 3.7 Gambar *Wireframe* salah satu halaman Tempat Wisata destinasi utama yang dipilih ..... 32
Gambar 3.8 Gambar *Wireframe* halaman menu Berita ..... 33
Gambar 3.9 Gambar *Wireframe* halaman salah satu berita ..... 34
Gambar 3.10 Gambar *Wireframe* halaman menu event ..... 34
Gambar 3.11 Gambar *Wireframe* halaman menu hotel ..... 35
Gambar 3.12 Gambar *Wireframe* halaman daftar hotel menurut kabupaten yang dipilih ..... 35
Gambar 3.13 Gambar *Wireframe* halaman menu kuliner ..... 36
Gambar 3.14 Gambar *Wireframe* halaman salah satu kuliner yang dipilih ..... 36
Gambar 3.15 Gambar halaman beranda web parekrafntt.id ..... 38
Gambar 3.16 Gambar halaman salah satu artikel berita pada web parekrafntt.id ..... 39
Gambar 3.17 Gambar halaman wisata alam pada web parekrafntt.id ..... 39
Gambar 3.18 Gambar halaman semua wisata alam di Provinsi Nusa Tenggara Timur ..... 40
Gambar 3.19 Gambar halaman wisata alam pada salah satu kabupaten/kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur ..... 41
Gambar 3.20 Gambar halaman pada wisata budaya dan halaman wisata budaya pada salah satu kabupaten/kota beserta salah satu tempat wisatanya ..... 42

Gambar 3.21 Gambar halaman pada wisata kuliner dan halaman wisata kuliner pada salah satu kabupaten/kota beserta salah satu tempat wisatanya 43
Gambar 3.22 Gambar halaman pada Galeri 43
Gambar 3.23 Gambar halaman Pustaka 44
Gambar 3.24 Gambar halaman Login Admin 44
Gambar 3.25 Gambar *mockup* halaman Beranda 45
Gambar 3.26 Gambar *Wireframe* halaman Wisata 46
Gambar 3.27 Gambar *mockup* pada contoh halaman Wisata berdasarkan kategori (Wisata Alam pada contoh) 47
Gambar 3.28 Gambar *mockup* salah satu halaman Tempat Wisata yang dipilih 48
Gambar 3.29 Gambar *mockup* halaman menu Berita 49
Gambar 3.30 Gambar *mockup* halaman menu event 50
Gambar 3.31 Gambar *mockup* halaman menu hotel 50
Gambar 3.32 Gambar *mockup* halaman menu hotel dari daerah yang dipilih 51
Gambar 3.33 Gambar *mockup* halaman menu kuliner 52
Gambar 3.34 Gambar *mockup* halaman salah satu kuliner yang dipilih 52
Gambar 4.1 Gambar contoh pola pada konten berita terkini & wisata 61
Gambar 4.2 Gambar konten-konten berita yang dibatasi 62
Gambar 4.3 Gambar deskripsi informasi pada suatu tempat wisata 62
Gambar 4.4 Gambar contoh galeri foto pada menu hotel 63
Gambar 4.5 Gambar contoh galeri foto pada menu kuliner 63
Gambar 4.6 Gambar contoh tempat wisata dengan pilihan untuk pindah ke foto lainya pada tombol di gambarnya 64
Gambar 4.7 Gambar contoh halaman *home* dengan *search bar* pada sudut kanan halaman 64
Gambar 4.8 Gambar contoh halaman wisata alam dan wisata budaya dengan tata letak yang sama beserta *sorting* pada pilihan kabupaten dan *search bar* 65
Gambar 4.9 Gambar contoh fitur *sorting* pada pilihan kabupaten di daftar tempat wisata 66
Gambar 4.10 Gambar bagian *header & navbar* 66

Gambar 4.11 Gambar dari tampilan halaman beranda ..... 67
Gambar 4.12 Gambar dari tampilan halaman berita ..... 67
Gambar 4.13 Gambar dari tampilan halaman wisata ..... 68
Gambar 4.14 Gambar dari tampilan halaman salah satu kategori wisata dan tampilan halaman wisata alam jika memilih kabupaten/kota ..... 69
Gambar 4.15 Gambar tampilan tempat wisata yang dipilih. ..... 70
Gambar 4.16 Gambar tampilan hotel untuk dipilih daerahnya. ..... 70
Gambar 4.17 Gambar tampilan daftar hotel berdasarkan daerah yang dipilih. ..... 71
Gambar 4.18 Gambar tampilan daftar kuliner dari daerah-daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur. ..... 71
Gambar 4.19 Gambar tampilan kuliner beserta deskripsi singkat dan asal daerahnya. ..... 72
Gambar 4.20 Gambar tampilan login untuk admin serta hasilnya ..... 72
Gambar 4.21 Gambar tampilan tambah berita untuk admin serta daftar berita lainnya. ..... 73

DUTA WACANA

# INTISARI


**REDESIGN DAN EVALUASI WEBSITE DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR**

Oleh

SATRIYA J.P. RAPANDAKA
71170212

Nusa Tenggara Timur adalah salah satu dari 38 provinsi di Indonesia yang terkenal memiliki keanekaragaman wisata yang sangat indah dan unik seperti contoh yaitu Komodo dengan habitatnya di Taman Nasional Komodo, danau tiga warna Kelimutu, upacara adat permainan rakyat berkuda yang disebut Pasola di Pulau Sumba dan masih banyak lagi. Namun masih banyak tempat-tempat wisata yang masih belum bisa diakses dan juga kurangnya penyampaian informasi pada tempat wisata tersebut. Walaupun sudah ada sistem informasi pariwisata tersebut pada situs websitenya pariwisata provinsi Nusa Tenggara Timur dengan linknya parekrafntt.id, belum menjadi jaringan untuk mengaksesnya karena website ini belum dikelola dengan baik oleh pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan pengujian awal menggunakan metode *System Usability Scale*(SUS) dan ternyata hasil skor rata-ratanya 43.68 dengan predikat "poor" yang berarti tingkat usabilitas websitenya terbilang buruk atau dibawah rata-rata.

Maka dibuatlah penulisan skripsi ini untuk mendesain website yang ada. Dengan metode *User-Centered Design* yang memfokuskan pendapat para responden untuk mendapatkan konsep perbaikan desain web pariwisata Nusa Tenggara Timur. Penulis melakukan observasi dari segi perbandingan web wisata lainnya, sumber-sumber dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur, pembuatan konsep desain web, merangkum

permasalahan web awal berdasarkan masukan dari para responden, ide desain, implementasi dan pengevaluasian hasil akhir web pariwisata yang sudah didesain ulang.

Dari hasil penelitian dengan menggunakan *System Usability Scale*(SUS), tingkat usabilitas dari skor pada website lama parekrafntt.id yang hanya sebesar 43.68 dengan predikat *Adjective Ratings* berupa "*poor*" dan predikat *Grade Scale* yaitu "F", setelah didesain ulang skornya berubah naik menjadi 65.39 dengan mendapat predikat *Adjective Ratings* berupa "ok"dan predikat *Grade Scale* berupa "D" menjadikan desain web pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki tingkat usabilitas yang cukup dalam penerapannya untuk mengakses informasi terkait pariwisata yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

**Kata-kata kunci** : Redesign, Website, *System Usability Scale*, Nusa Tenggara Timur, Usabilitas

DUTA WACANA

# *ABSTRACT*

***REDESIGN AND EVALUATION OF THE WEBSITE OF THE EAST NUSA TENGGARA PROVINCE'S TOURISM AND CREATIVE ECONOMY DEPARTMENT***

By

SATRIYA J.P. RAPANDAKA

71170212

*East Nusa Tenggara is one of Indonesia's 38 provinces which is considered to be one of the most famous for having a very beautiful and unique tourist diversity attractions. For example such as Komodo National Park which is known as the home of Komodo, the three-colored unique Kelimutu Lake, the traditional equestrian folk game ceremony which is known as Pasola, and many more. Unfortunately, there are still a lot of tourist attractions in East Nusa Tenggara that still don't have good accessibility and lack information provided about them. Even though there is already had a website provided about tourism information system on the East Nusa Tenggara provincial tourism website with the link* parekrafntt.id*, has not yet become a good sourceful information for accessing it because this website has not been managed properly by the East Nusa Tenggara Province Tourism and Creative Economy Department with initial testing using the System method. Usability Scale (SUS) and it turns out the average score is 43.68 with the predicate "poor" which means the usability level of the website is considered poor or below average.*

*So this thesis was written to improve the existing website. Using the User-Centered Design method which focuses on the opinions of respondents to*

*get a concept for improving the East Nusa Tenggara tourism web design. The author made observations in terms of comparisons with other tourist websites, sources from the Department of Tourism and Creative Economy of East Nusa Tenggara Province, created web design concepts, summarized initial web problems based on input from respondents, design ideas, implementation and evaluation of the final results of the newly tourism web.*

*From the results of research using the System Usability Scale (SUS), the usability level of the score on the old parekrafntt.id website was only 43.68 with the Adjective Ratings predicate being "poor" and the Grade Scale predicate being "F", after being repaired/redesigned the score changed to 65.39 with an Adjective Ratings predicate of "ok" with a Grade Scale predicate of "D" making the newer redesigned tourism web for East Nusa Tenggara Province have a good enough level of usability in its application to access information related to tourism in East Nusa Tenggara Province.*

***Keyword :*** *Redesign, Website, System Usability Scale, East Nusa Tenggara, Tourism, Usability*

DUTA WACANA

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Objek wisata yang ada di provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki banyak tawaran keindahan alamnya yang beragam. Seperti contoh di pulau Komodo dan pulau Rinca sebagai tempat tinggal salah satu hewan purba yang masih hidup di bumi, yaitu komodo, Danau Kelimutu di Kabupaten Ende yang memiliki keunikan karena memiliki danau tiga warna yang berbeda dan sering berubah seiring perubahan cuaca, iklim dan waktu di Kecamatan Wolowaru, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Selain Danau Kelimutu, juga ada upacara adat dan permainan rakyat berkuda yang disebut Pasola di pulau Sumba di Desa Atedalo, Kecamatan Bondo Kodi, Kabupaten Sumba Barat Daya, Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memperagakan permainan berkuda (*sandelwood*) sebagai tawaran wisata yang memperagakan saling melempar lembing antara dua kubu berlawanan arah dan bertemu di tengah untuk saling tombak-menombak(Katalog Wisata Nusa Tenggara Timur oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi NTT, edisi 2021), dan masih banyak lagi yang dikembangkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Kedua objek wisata di atas juga ada objek wisata Komodo yang sudah diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo sebagai tempat penyelenggaraan KTT ASEAN pada bulan Mei 2023 sedang berkembang dan populer untuk didatangi oleh wisatawan, baik dalam dan luar negeri. Namun dibalik objek-objek wisata dominan dan lainnya yang belum bisa terekspos tapi memiliki keunikan yang populer karena lokasinya yang jauh dari wilayah pemukiman penduduk yang juga masih belum merata di berbagai wilayah di provinsi Nusa Tenggara Timur karena sarana transportasi yang kurang memadai, terbatasnya Sumber Daya Manusia yang menjadi pionir dalam mempromosikan objek wisata tersebut, dan telekomunikasi yang hanya terpusat di kota-kota kabupaten dan kota seperti

kota Kupang, Labuan Bajo, Ende, Maumere, dll. Walaupun memiliki sistem informasi pariwisata tersebut pada situs websitenya pariwisata provinsi Nusa Tenggara Timur dengan linknya parekrafntt.id, belum menjadi jaringan untuk mengaksesnya karena website ini belum dikelola dengan baik oleh pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur dari segi konten yang belum lengkap atau tidak tertera dalam penjelasan panduan informasi pariwisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur seperti info fasilitas objek wisata dan akomodasi hotel, transportasi dan beberapa produk lokal yang dapat menjadi daya tarik tersendiri. Sebelumnya penulis sudah melakukan pengujian website parekrafntt.id pada 19 Responden dengan menggunakan metode *System Usability Scale*(SUS) dan ternyata hasil skor rata-ratanya 43.68 dengan predikat "Poor" yang berarti tingkat usabilitas websitenya terbilang buruk atau dibawah rata-rata. Dari hasil survey pengujian awal, para responden mengeluhkan permasalahan pada homepagenya yaitu terlalu memberi ruang yang sangat banyak pada konten "artikel" dengan pola navigasi yang buruk pada homepage dan harus men-*scroll* ke bawah untuk melihat informasi selanjutnya sehingga membuat situs website ini terlihat rumit, konten yang tidak lengkap dan tidak sesuai dengan judul fiturnya dan konten gambar yang tidak bisa muncul, serta desain websitenya juga tidak responsif jika digunakan pada perangkat telepon. Sehingga permasalahan tersebut mengurangi ketertarikan pengunjung yang hendak mengakses website ini untuk mempelajari informasi tentang pariwisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Adapun beberapa fitur *page* lainnya yang kurang jelas dan lengkap seperti pada fitur Wisata Alam, Wisata Budaya, dan Kuliner yang tidak ada informasi yang jelas dan gambar yang menunjukkan fitur informasi tersebut, dan beberapa fiturnya dalam penerapan segi *User* dan *Designing Interface* yang baik sehingga perlu adanya perancangan ulang atau redesain website Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk memudahkan penyebaran informasi secara komprehensif.

Untuk melakukan penelitian ini, penulis akan memanfaatkan media desain website untuk merancang ulang beberapa fitur yang bagian-bagian halaman websitenya kurang menarik atau memudahkan pengunjung; Sehingga website ke depan dapat diakses atau diikuti dan dikunjungi user dengan baik memudahkan pemahaman pengguna/user. Penulis akan konsentrasi dengan memerhatikan struktur HTML, CSS dan PHP website dan merancang ulang bagian halaman website yang bermasalah dan membuatnya dengan lebih baik sesuai dengan penerapan segi *user* dan *designing interface*, serta penulis juga akan memperbaiki struktur database penjelasan informasi(*Back End*) dengan struktur PHP kategori-kategori suatu fitur pada website agar bisa lebih baik lagi dan diikuti dengan tampilan visual yang baik. Setelah mendesain ulang, penulis akan menguji *test usability* website ini agar dapat digunakan dengan baik setelah ada masukan baik dari para pengunjung yang hendak mengakses website ini. Melalui dukungan proses penelitian ini, penulis akan berkoordinasi dengan beberapa pihak multimedia dan admin dari website pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur agar perancangan ulang website ini baik penyesuaian kebutuhan informasi yang diinginkan bisa berlangsung dengan lancar.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi Latar Belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji pada skripsi ini sebagai berikut:

a. Seperti apakah rancangan website Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur yang akan didesain ulang ? Apakah perlu juga menambahkan fitur-fitur lain ?
b. Apakah website Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur yang akan didesain ulang dapat diterima oleh

responden dan sudah dikatakan jadi lebih baik dari webdite Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur yang asli ?

## 1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan ini, ada beberapa hal yang dibatasi dalam mengevaluasi website Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur ini antara lain :

a. Penulisan ini dilakukan hanya untuk menguji dan mengetahui tingkat kegunaan/*usability* pada website Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur ini.
b. Pengujian website Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur saat ini diuji 15 orang atau lebih, dengan kriteria (1) responden yang berasal dari kabupaten/kota di provinsi Nusa Tenggara Timur, baik yang berdomisili di Provinsi Nusa Tenggara Timur atau yang berdomisili di luar Provinsi Nusa Tenggara Timur (2) responden yang berasal dari luar provinsi Nusa Tenggara Timur.
c. Setelah melakukan uji kegunaan(*Usability Test*) pada website ini, Penulis akan menganalisis dan mendesain ulang bagian-bagian halaman website Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memiliki masalah dalam hasil dari tingkat kegunaan/*usability* website ini
d. Penulis memanfaatkan media maya atau melakukan wawancara dan berkoordinasi dengan pihak terkait dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur. Jika memungkinkan, penulis mendatangi langsung Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk berkomunikasi dengan pihak admin dari website Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur dalam waktu yang terbatas.
e. Responden yang dibutuhkan pada saat pengujian web yang sudah didesain ulang terdiri atas responden-responden dengan kriterianya berupa (1) responden yang berasal dari kabupaten/kota di Provinsi

Nusa Tenggara Timur yang berdomisili di kabupaten/kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur dan yang berdomisili di luar Provinsi Nusa Tenggara Timur (2) responden yang berasal dari luar Provinsi Nusa Tenggara Timur.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan adalah untuk merancang ulang website Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memiliki permasalahan dalam penerapan teori *User Interface Design/UID*. Sehingga harapannya jika website ini sudah didesain ulang, website ini dapat bersifat *user friendly*, yaitu bisa digunakan dengan lebih baik dan mudah dipahami lebih baik dari website yang sebelumnya, terutama dalam akses layanan informasi pariwisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur dan dapat memberikan daya tarik pengguna/user untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah hasil yang diharapkan akan memberi kemudahan bagi pengguna yang ingin mengakses dan mencari informasi tentang berbagai objek pariwisata yang ada di provinsi Nusa Tenggara Timur dengan menerapkan prinsip *user interface design* dan *user friendly* yang baik disertai dengan tampilan visual, konten serta fitur-fitur yang memadai, menarik dan sederhana tapi mudah dimengerti berbagai pengguna sesuai usia, tempat asal, dan berbagai sudut pandang tanpa adanya kesulitan dalam menggunakan website ini.

## 1.6. Metodologi/Alur Penelitian

Penulis akan menggunakan beberapa metode dan pendekatan dalam membantu penelitian ini :

a. Observasi dan Pengumpulan Data

Penulis akan melakukan observasi berupa studi literatur mengenai penggunaan website pariwisata yang interaktif dari beberapa website pariwisata yang sudah ada, untuk memberikan bukti kegunaan website pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur, akan diberlakukan pengumpulan data berupa *usability testing* dari beberapa responden untuk mendapatkan informasi berupa permasalahan yang timbul ketika responden menggunakan website tersebut. Penulis juga akan melakukan wawancara dan koordinasi kepada pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur, dimulai dari Kepala Dinas, admin website dan staf-staf yang bekerja di bidang media dan publikasi agar dapat dalam membantu penelitian ini.

b. Analisis Hasil Observasi

Penulis akan menganalisis informasi berupa data yang didapat dari observasi pengumpulan data dan juga mempelajari beberapa website pariwisata dari daerah lain untuk mendapatkan referensi. Penulis juga akan berkoordinasi dengan pihak Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk menanyakan pendapat, saran dan berkoordinasi apabila ada masalah pada suatu bagian halaman website dan bisa menambahkan fitur-fitur lainnya.

c. Perbaikan/*Re-design* website.

Penulis akan melakukan perbaikan atau *re-design* pada website berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan informasi dari observasi dan studi literatur serta beberapa pertimbangan dari admin website. Untuk penggunaan tools/*software* dalam pendesainan website akan menggunakan *Visual Studio Code*

d. Pengujian *Usability Test* website

Setelah pembuatan aplikasi, penulis juga akan melakukan pengujian *usability testing* website yang telah didesain ulang kepada responden-responden yang berasal dari pengunjung yang ingin mengakses website tersebut dan beberapa pihak dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan disediakan beberapa *task scenario* yang harus dilakukan dalam menggunakan website tersebut. Setelah diuji, responden akan diberikan form kuesioner *System Usability Scale* untuk meguji tingkat usabilitas website yang dikatakan sudah bagus. Pengujian responden diharapkan bisa mencapai 30 orang seperti yang sudah dijelaskan dalam batasan masalah dalam membantu pengujian website ini.

DUTA WACANA

# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan dan diterapkan pada penjelasan di bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dengan perbaikan atau redesain website pariwisata untuk Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan menggunakan metode *User-Centered Design*, dapat disimpulkan bahwa website yang telah didesain ulang ini sudah dapat disebutkan memiliki tingkat usabilitas atau kegunaannya yang dapat diterima oleh para pengguna/responden terhadap website yang didesain ulang. Dengan hasil akhir dari pengambilan data menggunakan *System Usability Scale*(SUS) dengan hasil pada website sebelumnya yang hanya 43.68 skor rata-ratanya dengan predikat "F" dan tidak diterima dengan baik. Setelah didesain ulang, website pariwisata yang baru mendapat skor rata-rata sebesar 65.39 dengan predikat *grade scale* yaitu "D' dan cukup diterima dengan baik. Untuk fitur tambah berita pada admin, dari segi efektivitas sudah dikatakan bagus karena semua *task scenario* yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik. Sedangkan dari segi efisiensinya, untuk T2 dan T3 memiliki durasi waktu yang lama karena kedua admin harus mengisi berita yang akan dipublikasikan dengan mengisi judul, isi dan link foto untuk menampilkan websitenya.

## 5.2. Saran

Meskipun web pariwisata Nusa Tenggara Timur telah mendapat respon baik dari para responden, tetapi perlu adanya hal-hal yang harus diperhatikan oleh penulis dari saran dan masukan yang diberikan oleh responden terkait apa yang masih menjadi salah satu kekurangan website tersebut. Untuk itu, terkait dengan penulisan dan penelitian redesain web pariwisata ini untuk kedepannya oleh penulis lain, diharapkan dapat memperhatikan tata letak informasi dengan

penataan kata-kata yang belum baik, adanya hubungan timbal balik antara sistem dengan *user* dalam hal memberi kesan mereka saat berwisata di tempat-tempat yang tersebar di Provinsi Nusa Tenggara Timur dan yang pasti perlunya pemberian tentang *highlights* terkait hal-hal apa yang menjadi daya tarik tempat-tempat wisata tersebut berdasarkan pengalaman dan pendapat dari respondennya.

DUTA WACANA

# DAFTAR PUSTAKA


Aliya, H. (2022). *Usability Testing*: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya. Retrieved from glints BLOG : https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.Y23AR3ZBzIU

Bangor, A. (2009). *Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale*. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.

Brooke, J.(1996). *SUS - a quick and dirty usability scale, in book : Usability Evaluation in Industry(January 1996).*
*Citation*: https://www.researchgate.net/publication/319394819_SUS_--_a_quick_and_dirty_usability_scale

*Exotic Nusa Tenggara Timur - Indonesia*(2019), *Published by Tourism and Creative Economy Department of East Nusa Tenggara*

Harrison, R.(2013). *Usability of mobile application : literature review and rationale for a new usability model.* Retrieved from *Journal of Interaction Science*

Katalog Wisata Nusa Tenggara Timur(Edisi 2021), Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi NTT

Lestari, D. A.(2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design(UCD). JURIKOM(Jurnal Riset Komputer) STMIK Budi Dharma

Pramono, W. A.(2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer

Rachmawati, F.(2021). Mengenal Usability Testing Retrieved from insights.g2academy.co
https://insights.g2academy.co/educational/mengenal-usability-testing/

Rahmalia, N.(2022). *User-centered Design* : Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya. Retrieved from glints BLOG : https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Y22uuHZBzIU

Stone, D.(2005). *User Interface Design and Evaluation, 1st Edition: 2005*

Subhiyakto, E. R(2022, published 2023). Redesign Website Media Pendidikan Keluarga Dengan Menggunakan Metode Design Thinking dan Skala Kegunaan Sistem. Jurnal Sains dan Teknologi Universitas Pendidikan Ganesha.

Suryawan, I Gede T.(2021). Evaluasi dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale dan Automated Software Testing. Jurnal Sains dan Teknologi Universitas Pendidikan Ganesha.

Tidwell, J(2005). *Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design, 3rd Edition : January 2020*

Tuloli MS.(2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi E-Rapor Mengggunakan Metode *Usability Testing* dan SUS.
*Retrieved from* Jambura Journal of Informatics

DUTA WACANA