

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN DI  
DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI**

**SKRIPSI**

**YOGI ISKANDAR**

**20190050050**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JULI 2023**

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE RAMAH WISATAWAN DI  
DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Seminar  
Proposal Skripsi Di Program Studi Sistem Informasi*

**YOGIISKANDAR**

**20190050050**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI**

**JULI 2023**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH  
WISATAWAN DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
SUKABUMI  
NAMA : YOGI ISKANDAR  
NIM : 20190050050

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 03 Juli 2023



YOGI ISKANDAR

Penulis



## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN  
DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI  
NAMA : YOGI ISKANDAR  
NIM : 20190050050

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 03 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini menandai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer

Sukabumi, 03 Juli 2023

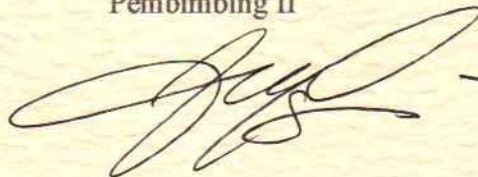
Pembimbing I



Army Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom

NIDN. 0424089206

Pembimbing II



M. Anton Pemana, M.kom

NIDN. 0404069601

Ketua Penguji



Sudin Saepudin, M.Kom

NIDN. 0414088608

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhitia Erfina, S.T., M.Kom

NIDN. 0417049102

Dekan Fakultas Teknik Komputer Dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng

NIDN. 0402037401

## **ABSTRACT**

*The Sukabumi Tourist-Friendly Information System, abbreviated as SURATAN, is a project that aims to assist the Tourism Office of Sukabumi Regency in improving the quality of services for tourists visiting Sukabumi's tourist destinations through the design of a user-friendly website with a focus on user interface (UI) and user experience (UX) design. This design is implemented using the design thinking method. The design includes providing tourists with information about tourist destinations, attractions, rides, ticket prices, locations, recommendations and prices of food, accommodations, and other general information, User-friendliness, information, and communication are the core aspects of this system. Designing this system involves different design thinking phases, such as understanding users and the context, gathering ideas, developing concepts, and testing and iterating designs. Feedback from tourists and stakeholders is also considered to ensure that the design meets user needs. Optimal user interface design enhances information availability, facilitates users in finding the desired information, and improves the tourist experience in Sukabumi Regency.*

**Keywords:** *user interface, design thinking, informative, communicative.*



## ABSTRAK

Sistem Informasi Sukabumi Ramah Wisatawan atau disingkat SURATAN adalah proyek perancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) *website* Ramah Wisatawan (*user friendly*) yang bertujuan untuk membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi meningkatkan kualitas pelayanan bagi wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata Kabupaten Sukabumi. yang kemudian dioptimalkan melalui desain antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna, desain ini menggunakan metode *design thinking*. Perancangan ini meliputi informasi untuk wisatawan tentang tujuan wisata, tempat wisata, wahana, harga tiket, tempat wisata, rekomendasi dan harga makanan, akomodasi dan informasi umum lainnya, Kemudahan penggunaan, informatif dan komunikatif adalah inti dari sistem ini. Merancang sistem ini melibatkan fase pemikiran desain yang berbeda, yaitu memahami pengguna dan konteks, mengumpulkan ide, mengembangkan konsep, dan menguji serta mengulangi desain. Umpan balik dari wisatawan dan pemangku kepentingan juga diperhitungkan untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan pengguna. Desain antarmuka pengguna yang optimal meningkatkan ketersediaan informasi, memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan, dan meningkatkan pengalaman berwisata di Kabupaten Sukabumi.

**Kata Kunci:** *user interface*, *design thinking*, informatif, komunikatif.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi “PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI”. Tujuan penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana komputer.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak DR. Kurniawan, S.T., M.Si., MM Selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng Selaku Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Adithia Erfina, S.T., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta berdedikasi penuh membantu dalam saran maupun arahan untuk memberikan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. M. Anton Pemana, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Kedua Orang tua tercinta Ibunda Yeni Dan Ayahanda Bojeng yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan.
8. Restu Sri Pamungkas yang telah mendampingi serta banyak mendoakan, membantu dan selalu memberikan dukungan yang luar biasa.
9. Ikhwan Pahri R, Ervin Dwi Julyan, Tio Sentanu, serta Alex yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan yang luasa biasa.
10. Keluarga besar Halana Hijab yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan.

11. Masyarakat Kampung Sirnasari yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan.
12. Rekan-rekan seperjuangan di jurusan Sistem Informasi angkatan 2019.
13. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HMSI) Universitas Nusa Putra.
14. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyusunan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dengan ini semua semoga atas izin Allah SWT semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini kebbaikannya Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.



Sukabumi 03 Juli 2023

Yogi Iskandar



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

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yogi Iskandar  
NIM : 20190050050  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada, Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN DI DINAS  
PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada tanggal : 03 Juli 2023

Yang menyatakan

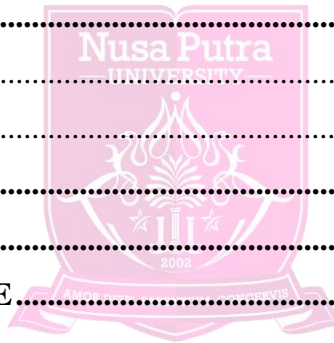
A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'B66AKX087463823'.

(Yogi Iskandar)

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                           | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN PENULIS .....</b>                      | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                       | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                 | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                           | <b>vi</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b> | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                               | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                             | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                            | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                         | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                        | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang.....                           | 1           |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                         | 4           |
| 1.3    Batasan Masalah.....                          | 5           |
| 1.4    Tujuan Penelitian.....                        | 5           |
| 1.5    Manfaat Penelitian.....                       | 6           |
| 1. 5. 1 Manfaat Teoritis.....                        | 6           |
| 1. 5. 2 Manfaat Praktis .....                        | 6           |
| 1.6    Sistematika Penulisan.....                    | 6           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                  | <b>8</b>    |
| 2.1    Penelitian Terkait.....                       | 8           |
| 2.2    Landasan Teori .....                          | 10          |
| 2. 2. 1 <i>Website</i> .....                         | 10          |
| 2. 2. 2 Wisatawan.....                               | 10          |
| 2. 2. 3 <i>UI</i> .....                              | 11          |
| 2. 2. 4 <i>UX</i> .....                              | 11          |
| 2. 2. 5 Metode .....                                 | 12          |
| 2.3    Kerangka Berpikir .....                       | 14          |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>            | <b>15</b> |
| 3.1 Alur Penelitian.....                          | 15        |
| 3.2 Pengumpulan Data.....                         | 16        |
| 3. 2. 1 Data Primer .....                         | 16        |
| 3. 2. 2 Data Sekunder.....                        | 17        |
| 3. 3 Metode Penelitian.....                       | 21        |
| 3. 4. Alat dan Bahan.....                         | 24        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>           | <b>25</b> |
| 4.1 Analisis Hasil Kuisisioner.....               | 25        |
| 4,2 Analisis Tahapan <i>Design Thinking</i> ..... | 25        |
| 4. 2. 1 Tahap <i>Empathize</i> .....              | 25        |
| 4. 2. 4 Tahap <i>Prototype</i> .....              | 30        |
| 4. 2. 5 Tahap <i>Test</i> .....                   | 37        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                         | <b>44</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                               | 44        |
| 5.2 Saran.....                                    | 44        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                       | <b>45</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                              | <b>48</b> |
| <b>CURRICULUM VITAE.....</b>                      | <b>48</b> |
| <b>SURAT IZIN .....</b>                           | <b>49</b> |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner 1.....  | 18 |
| Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner 2..... | 18 |





## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Diagram hasil survei platform informasi wisata di Kabupaten Sukabumi..... | 3  |
| Gambar 2.1 <i>Mapping Design Thinking</i> .....                                       | 13 |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....   | 14 |
| Gambar 3. 1 Alur Perancangan.....   | 15 |
| Gambar 3.2 Persentase Kunjungan ke Objek Wisata.....                                  | 19 |
| Gambar 3.3 Persentase Masalah Perjalanan Wisata.....                                  | 19 |
| Gambar 3.4 Grafik Permasalahan Kunjungan ke Objek Wisata.....                         | 20 |
| Gambar 3.5 Persentase Pengetahuan Harga Tiket.....                                    | 20 |
| Gambar 3. 6 Grafik Informasi Objek Wisata.....  | 21 |
| Gambar 4.1 <i>Blue Print</i> UI SURATAN.....  | 26 |
| Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Desain UI SURATAN.....                                    | 29 |
| Gambar 4.3 Warna.....   | 29 |
| Gambar 4.4 Tipografi.....   | 29 |
| Gambar 4.5 Ikon.....  | 30 |
| Gambar 4. 6 Desain <i>Home Page</i> .....   | 30 |
| Gambar 4. 7 Desain <i>Categories</i> .....  | 31 |
| Gambar 4. 8 Desain <i>Search Bar</i> .....  | 31 |
| Gambar 4. 9 Halaman <i>Review</i> .....   | 31 |
| Gambar 4. 10 Desain <i>Profile User</i> .....   | 32 |
| Gambar 4. 11 Desain <i>Profile Admin</i> .....  | 33 |
| Gambar 4. 12 Halaman <i>Setting Admin</i> .....                                       | 33 |
| Gambar 4. 13 Halaman <i>Edit Post Admin</i> .....                                     | 34 |
| Gambar 4. 14 <i>Use Case</i> Desain UI SURATAN.....                                   | 35 |
| Gambar 4. 15 <i>Diagram Activity</i> Desain UI SURATAN.....                           | 35 |
| Gambar 4. 16 <i>Mobile View Welcome Page</i> .....                                    | 37 |
| Gambar 4. 17 <i>Mobile View Sign In Page</i> .....                                    | 38 |
| Gambar 4. 18 <i>Mobile View Home Page</i> .....                                       | 39 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 19 Grafik Ketertarikan Desain UI SURATAN.....      | 40 |
| Gambar 4. 20 Grafik Kelengkapan Fitur UI SURATAN.....        | 40 |
| Gambar 4. 21 Grafik Kemudahan Operasi Desain UI SURATAN..... | 41 |
| Gambar 4. 22 Grafik Kecukupan Kebutuhan UI SURATAN.....      | 41 |
| Gambar 4. 23 Grafik Dukungan Kelanjutan Proyek.....          | 42 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1. Biodata Penulis.....       | 48 |
| Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian..... | 49 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia, sebagai salah satu negara yang luas dan melimpah akan kekayaan alam dan budayanya, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu daftar negara yang wajib di kunjungi bagi para pelancong, terlebih di sektor wisatanya dimana menjadi destinasi wisata yang sangat menarik bagi wisatawan dalam negeri maupun dari seluruh dunia. Objek wisata di Indonesia sangat beragam dan memukau, keunikan kebudayaan yang kaya, dan keragaman aktivitas wisata yang menarik bagi para wisatawan. Dari ujung barat hingga timur kaya akan keragaman objek wisatanya, sehingga Indonesia dapat menawarkan berbagai macam tujuan wisata yang dapat memenuhi berbagai minat dan keinginan wisatawan dalam maupun dari seluruh dunia.

Salah satu wilayah destinasi wisata di Indonesia yang kaya akan keberagamannya yaitu Kabupaten Sukabumi, Kabupaten Sukabumi sendiri memiliki sangat banyak objek wisata, dari mulai wisata alam hingga wisata budayanya, tercatat dalam badan pusat statistika kabupaten sukabumi 2018 memiliki 60 objek wisata dari berbagai kategori dan tersebar di berbagai wilayah di Kabupaten Sukabumi itu sendiri, selain dari banyaknya objek wisata tersebut tentunya ini menjadi aset yang sangat penting bagi Kabupaten Sukabumi, terlebih tercatat di tahun 2020 sektor alam masuk kedalam salah satu angka tertinggi pendapatan daerah Kabupaten Sukabumi[1]. Adapun untuk lokasi objek wisata di dominasi wilayah selatan kabupaten sukabumi yang geografisnya lebih beragam dan terdiri dari pantai dan dataran tinggi hingga dataran rendah, untuk sektor objek wisata sendiri pemerintahan kabupaten sukabumi menyebutnya GURILAPSS atau singkatan dari, gunung, rimba, laut, pantai, sungai dan seni budaya, hingga menjadi *tagline* utama pengembangan objek wisata di kabupaten sukabumi [2].

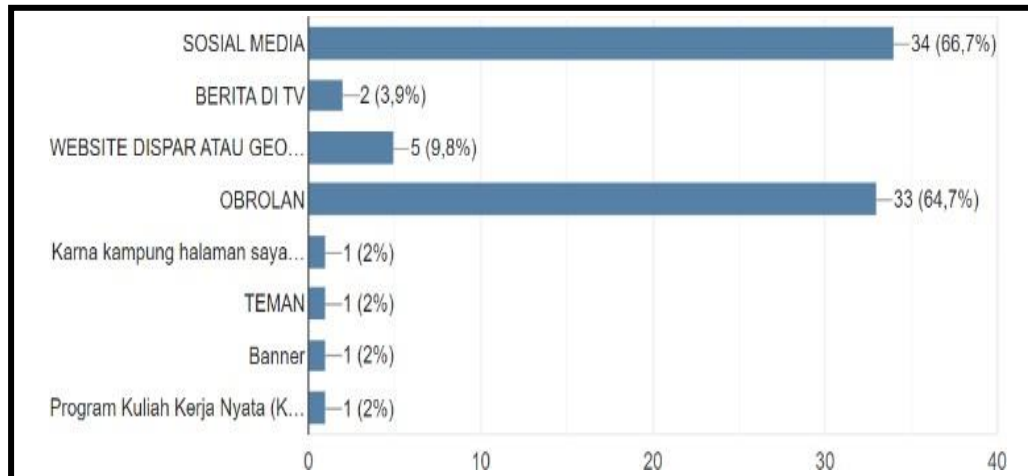
Dibalik maraknya objek wisata di Kabupaten Sukabumi terkadang wisatawan sering kesulitan dalam merencanakan destinasi wisata yang ingin mereka nikmati, apalagi untuk objek wisata dimana tidak banyak informasi yang tersedia di internet, seperti berapa harga tiketnya, makanan apa yang



direkomendasikan disana, serta penginapan yang cocok dan murah bagi wisatawan yang baru mencoba untuk berwisata ke wilayah Kabupaten Sukabumi, selain dari pada masalah *budgeting*, masalah geografis kadang juga sering kali di pertanyakan seperti letak jelasnya sebuah objek wisata maupun situasi akses jalannya seperti apa, meskipun dinas pariwisata Kabupaten Sukabumi memiliki *website* sendiri yang dapat di akses di [dispar.go.id](http://dispar.go.id), namun *web* tersebut sudah lama tidak bisa di akses, adapun *website* pemda yang dapat di akses di [sukabumikab.go.id](http://sukabumikab.go.id) tidak memuat secara spesifik tiap objek wisata yang ada, laman yang menyediakan informasi umum sebuah objek wisata di Kabupaten Sukabumi cenderung hanya lewat media sosial maupun *website* berita atau *website traveler* lainnya yang bisa dibilang bukan produk asli atau sumber asli dari Kabupaten Sukabumi itu sendiri. Selain itu, informasi yang di muat hanya sebatas *entertaint* semata, sehingga tetap saja menyulitkan untuk wisatawan yang hendak berlibur, hal tersebut tentunya menjadi perhatian penting bagi dinas terkait agar masalah ini dapat di selesaikan dengan secepatnya agar wisatawan dapat memperoleh informasi yang valid terkait informasi tiap objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Salah satu akses yang paling mudah untuk mendapatkan informasi dalam masa sekarang adalah melalui *website*, karena karakteristik *website* yang bisa di akses di berbagai perangkat tanpa memerlukan waktu lama dan dapat diakses oleh siapa saja sehingga pengguna dapat mengakses informasi secara cepat dan fleksibel.

Namun sering kita temui bahwa *website* umumnya sangat tidak menarik dari segi UI/UX visual maupun fiturnya sehingga perlu di perhatikan juga nilai estetika sebuah UI/UX dengan fitur yang ada, sehingga dapat memudahkan pengguna nantinya, Maka dinas pariwisata Kabupaten Sukabumi perlu satu sistem yang dapat memenuhi aspek-aspek tersebut.



**Gambar 1. 1** Diagram hasil survei platform informasi wisata di Kabupaten Sukabumi melalui Google Form

Pada gambar diatas ditunjukkan bahwa angka pengguna *website* sebelum *maintenance* hanya 9,8 % dari seluruh korespondensi yang peneliti sebar, data ini justru menunjukkan media sosial serta obrolan (cerita) dari teman atau kerabat yang lebih dominan dalam memperoleh informasi perihal tempat wisata di Kabupaten Sukabumi, mengapa demikian, karena ketika kita mencari salah satu objek wisata di Kabupaten Sukabumi melalui *search engine* pasti selalu muncul akun media sosial saja, hal tersebut dikarenakan tidak adanya *web* resmi yang fokus pada informasi wisata di Kabupaten Sukabumi.

Dengan adanya kebutuhan yang signifikan itu, maka peneliti merancang sebuah UI/UX yang dapat memenuhi kriteria tersebut dengan metode *Design Thinking* Sehingga dapat menciptakan UI/UX yang ramah pengguna (*user friendly*) yang berbeda dengan *website* pemerintahan daerah lainnya yang cenderung hanya menampilkan informasi tapi minim interaksi, sehingga nantinya *website* ini akan menyuguhkan fitur-fitur yang dibutuhkan bagi wisatawan ketika berliburan di suatu objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

Perancangan UI ini selanjutnya disebut SURATAN, yaitu Sukabumi Ramah Wisatawan, SURATAN (Sukabumi Ramah Wisatawan) merupakan proyek perancangan *user interface* (UI) yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dalam mencari informasi objek wisata di Kabupaten Sukabumi. SURATAN nantinya merupakan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang akan

menyajikan informasi yang komprehensif dan mudah diakses bagi wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Sukabumi.

Metode *Design Thinking* sendiri adalah pendekatan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks dan merancang solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dimulai dengan pemahaman mendalam tentang pengguna, termasuk pemahaman tentang konteks, tantangan, dan keinginan mereka. Metode pemikiran desain berfokus pada empat tahap utama empati, definisi, ide, dan pembuatan *prototype* [3].

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk mengangkat penelitian berjudul:

**”PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* RAMAH WISATAWAN DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI”.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti menyimpulkan pokok masalah ialah:

1. Bagaimana wisatawan dapat memperoleh informasi terkait objek wisata di Kabupaten Sukabumi?
2. Bagaimana perancangan desain UI/UX *website* objek wisata di Kabupaten Sukabumi dapat mudah digunakan, informatif serta komunikatif?
3. Bagaimana metode *Design Thinking* bisa membantu dalam perancangan desain UI/UX *website* objek wisata di Kabupaten Sukabumi.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah dikemukakan, peneliti membatasi penelitian pada beberapa poin, antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan desain UI/UX *website* objek wisata ini menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Perancangan design UI/UX *website* ramah wisatawan ini diperuntukkan untuk objek wisata yang berada di Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.
3. Penyajian informasi pada UI/UX *website* ramah wisatawan ini meliputi rekomendasi tempat wisata, informasi umum objek wisata, wahana yang ada, harga tiket, lokasi objek wisata, rekomendasi makanan serta harganya, rekomendasi penginapan dan informasi umumnya.
4. Hasil akhirnya berupa desain UI *website* Sukabumi ramah wisatawan dengan *Mobile view*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat Perancangan UI/UX untuk *website* ramah wisatawan demi mempermudah wisatawan memperoleh informasi terkait objek wisata yang ingin dituju.
2. *Design Thinking* digunakan dalam perancangan UI/UX *website* ramah wisatawan ini, agar dapat memecahkan masalah yang kompleks dan merancang solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna.
3. Menyuguhkan tampilan *user interface* yang tidak membosankan, memudahkan penggunaan, informatif dan komunikatif.



## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. 5. 1 Manfaat Teoritis:

- a) Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, wawasan, pemikiran, serta inovasi baru yang terkait dengan perancangan desain UI/UX *website* ramah wisatawan.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan sistem informasi wisatawan berbasis *web* di Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.

### 1. 5. 2 Manfaat Praktis:

#### a) Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan tentang proses perancangan UI/UX, serta menjadi inovasi baru untuk *website* ramah wisatawan.

#### b) Bagi Pengguna/pengunjung

Dengan adanya perancangan desain UI/UX *website* ramah wisatawan ini diharapkan mampu memudahkan wisatawan yang hendak pergi ke objek wisata di wilayah Kabupaten Sukabumi.

#### c) Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi

Desain *User Interface* yang optimal tentunya akan meningkatkan ketersediaan informasi, memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan, dan meningkatkan pengalaman berwisata di Kabupaten Sukabumi sehingga dapat menaikkan kunjungan wisatawan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Dalam penulisan ini disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I: PENDAHULUAN**

Merupakan bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini, terdiri dari Penelitian Terkait, Landasan Teori, dan Kerangka Berpikir.

## **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

terdiri dari Tahapan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sumber Data, Metode *Desain Thinking*, lalu pengumpulan data, lokasi, dan jadwal penelitian.

## **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang deskripsi data, hasil dan pembahasan permasalahan yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang perlu untuk disampaikan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain UI SURATAN aplikasi *website* berbasis *mobile view* menggunakan metode *Design Thinking*, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype website* UI SURATAN berbasis *mobile view* yang bisa dioperasikan lewat ponsel dan komputer.
2. setelah dilakukan uji coba pada *stakeholder*, masyarakat, dan pegiat wisata, desain UI SURATAN mendapat respon positif lewat kuisisioner dengan rata-rata nilai positif sebesar 82,6%.
3. Melalui kuisisioner, perancangan UI SURATAN ini mendapat dukungan dari para *stakeholder* untuk dikembangkan menjadi *website* penyedia informasi objek wisata.

#### 5.2 Saran

Dalam perancangan desain UI SURATAN menggunakan metode *Design Thinking* ini, saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya yaitu menerapkan metode dan kerangka pemikiran yang lebih luas serta pengaplikasian yang lebih nyata, agar penelitian ini dapat membantu para *stakeholder* dan pegiat usaha pariwisata untuk mengembangkan objek wisata di daerah mereka agar lebih dikenal, serta informasi objek wisata diketahui dengan mudah oleh pengguna.

Selain itu, perlu adanya pengembangan dari UI SURATAN ini menjadi *website* atau aplikasi *mobile* untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap akses informasi objek wisata. Hal ini diperlukan mengingat besarnya peluang dan respon positif yang didapat selama perancangan desain UI SURATAN untuk meningkatkan *traffic* dan kunjungan pada berbagai objek wisata yang di Kabupaten Sukabumi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://sukabumikab.bps.go.id>. Diakses pada 25 Juni 2023
- [2] Pengembangan Pariwisata Kabupaten Sukabumi Melalui Tagline Gurilapss Pesona Sukabumi”. Inda Sri MULYA1\* Denny Hernawan2, Maria Fitriah3 Vol 6 Nomor 2, Oktober 2020 ISSN 2549-8002
- [3] Design Thinking: Pengertian, Elemen, 6 Tahapan dan Contohnya (sekawanstudio.com). Diakses pada 25 Juni 2023.
- [4] A. M. Denasfi, E. G, Wahyuni. Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking.
- [5] Dameria Girsang, Nova Lusnia Sipayung. 2021. PERAN INSTAGRAM TERHADAP MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE OBJEK WISATA BUKIT INDAH SIMARJARUNJUNG KABUPATEN SIMALUNGUN (PASCA PANDEMI COVID-19). JURNAL DARMA AGUNG Volume 29, Nomor 3, Desember 2021 ;416–428.
- [6] Rikke Dam, Teo Siang. What is Design Thinking and Why Is It So Popular?. International Design Foundation.
- [7] Adetya Herlambang, Anton Siswo Raharjo Ansori, Muhammad Husni Syahbani. 2021. PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA DAN TEMPAT KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN. e-Proceeding of Engineering : Vol. 8, No.5
- [8] Luthfi Nur Hidayanti. 2018. PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK USER FRIENDLY UNTUK SMA MUHAMMADIYAH KOTA TEGAL (SIATA). Media ElektriKa, Vol.11, No.2, Desember 2018.
- [9] Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin. 2021. PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Volume 8, No 1, 15.



- [10] I.M.P.D. Putra, I.W. Santiyasa, dan I. G. A. G. A. Kadnyanan. 2023. PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI WEBSITE BOOKING HOTEL (UINAP). Jurnal Pengabdian Informatika. Vol. 1. No. 2, FEBRUARI 2023
- [11] Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal Aufan. 2022. PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. Walisongo Journal of Information Technology. Vol. 4 No. 1 (2022) 43-52.
- [12] N. Hakam. 2022. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMAZE LAYANAN ONLINE TRAVEL AGENT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. INTEGER: Journal of Information Technology. Vol 7, No 2, September 2022: 87-92
- [13] Ahmad Kuswara, Asep Deddy Supriatna, Erwin Gunadhi. 2019. SISTEM INFORMASI WISATA PANTAI BERBASIS WEB DI KABUPATEN GARUT. Jurnal Algoritma. Vol. 16; No. 02; 2019; Hal 201-207.
- [14] Adetya Herlambang, Anton Siswo Raharjo Ansori, Muhammad Husni Syahbani. 2021. PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA DAN TEMPAT KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN. e-Proceeding of Engineering : Vol.8, No.5 Oktober 2021.
- [15] Hafidh Firdaus, Deny Hidayatullah. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geopark Ciletuh Menerapkan Metode User Centered Design. Jurnal Media Informatika Budidarma. Volume 6, Nomor 1, Januari 2022, Page 81-89
- [16] Alvi Syahrin, Asep Kadarisman. 2019. PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE WISATA ALAM PULAU SIRANDAH. e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.1 April 2019 | Page 221
- [17] Silvianti, Kiky Rizky Nova Wardan. 2023. DESAIN UI UX PAKET TARI KHAS BATAK PADA SANGGAR DALIHAN NATOLU SIGAPITON BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE DESIGN THINKING. ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi, Vol. 5 No. 1.
- [18] Muhammad Haikal, Reza Septa Kusuma, Sharfina Eka Nauvanda, Maryanah Safitri. 2022. PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB MB TOURS AND TRAVEL BEKASI. JIKA (Jurnal Informatika) Universitas Muhammadiyah, Oktober 2022, pp 271-278.

- [19] Tasya Takhayaza Yudistia , Diana Aqidatun Nisa, Widyasari. 2023. USER INTERFACE WEBSITE KULINER KHAS KOTA MADIUN MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK PROMOSI UMKM LOKAL. JURNAL NAWALA VISUAL Vol. 5 No 1 - Mei 2023.
- [20] Amta , Erneza Dewi Krishnasari, Damar Rangga Putra. 2019. Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Website Tempat Wisata Setu Babakan. JISA (Jurnal Informatika dan Sains) Vol. 02, No. 02, Desember 2019.
- [21] Sulistya Ernawati, Aries Dwi Indriyanti. 2022. Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). JEIS BI: Volu me 03 Number 04, 2022.
- [22] Friska Nurliana Sirait, Ghassani Hanifati. 2022. Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). Jurnal Magenta, STMK Trisakti - Vol. 6 | No. 02
- [23] Efan Ulfada, Nurfiana Nurfiana, Retno Dwi Handayani. 2022. Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT). Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2022.
- [24] Mesi Fitriani, Syaparuddin, Jaya Kusuma Edy. 2021. Analisis faktor – faktor yang mempengaruhi minat kunjungan ulang wisatawan ke Kebun Binatang Taman Rimba Provinsi Jambi. e-Jurnal Perspektif Ekonomi dan Pembangunan Daerah Vol. 10. No. 1.
- [25] Dwi Sri Cahyono, Fatim Nugrahanti, A. Tommy Hendrawan. 2019. Aplikasi Pemasaran Berbasis Website pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019.
- [26] Jimi Asmara. 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) Volume (2) No (1)
- [27] Arief Nuryana, Pawito, Prahastiwi Utari. 2019. PENGANTAR METODE PENELITIAN KEPADA SUATU PENGERTIAN YANG MENDALAM MENGENAI KONSEP FENOMENOLOGI. ENSAINS: Vol. 2 Nomor. 1

**LAMPIRAN**  
**CURRICULUM VITAE**

Nama : Yogi Iskandar

NIM 20190050050

Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi, 01 Maret 2000

Alamat : Kp. Sirnasari RT 013 RW 005

Kecamatan : Cibitung

Kabupaten : Sukabumi

Pendidikan :

1. SDN 2 CIKAMARANG
2. SMPN 1 ATAP SATU CIBITUNG
3. SMAN 1 JAMPANG KULON

Pekerjaan : Mahasiswa

Judul Skripsi : PERANCANGAN UI/UX WEBSITE RAMAH  
WISATAWAN DI DINAS PARIWISATA  
KABUPATEN SUKABUMI

