

Designing a Multimedia-Based Tourism Information System for Tetebatu Village Using the Design Thinking Approach

Ahmad Arfin¹, Wahyu Saputra², Firmansyah³

Ilmu Komputer, Universitas Islam Al-Azhar

a.arfin2005@gmail.com¹, wahyusaputrapubg@gmail.com², f.firman@unizar.ac.id³

Article Info

Article history:

Received ...

Revised ...

Accepted ...

Keyword: Tetebatu Village,
User interface, User
experience, Design thinking.

ABSTRACT

One of the communities in the East Lombok area that has a lot of tourism potential is Tetebatu Village. Unfortunately, lack of awareness and promotion has hindered the full realization of this potential. A tourism information system application is needed that can provide accurate and comprehensive information and marketing to tourists to overcome these problems. The user interface and user experience of the Jepara Regency tourism information system application were created using the design thinking process in this research. This approach was chosen because it allows users to be involved in the design process, resulting in a product tailored to the user's needs and preferences. Research findings show that the Tetebatu Village tourism information system application was created with an intuitive and adaptable user interface. Apart from that, this application has a number of features that can facilitate tourists' access to information and promotions related to tourism in Tetebatu Village.

I. PENDAHULUAN

Bepergian ke lokasi di luar rumah untuk liburan, bisnis, atau alasan lain dikenal sebagai pariwisata. Perekonomian suatu wilayah dapat memperoleh manfaat dari pariwisata dalam beberapa cara, termasuk pendapatan yang lebih tinggi, penciptaan lapangan kerja, dan promosi budaya lokal. Selain itu, pariwisata dapat membantu lingkungan dengan mempromosikan pembangunan berkelanjutan dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan nilai pelestarian lingkungan. Indonesia memiliki banyak potensi pariwisata karena keindahan alamnya yang menakjubkan, kekayaan keanekaragaman budaya, dan sejarahnya yang panjang. Indonesia adalah salah satu tujuan wisata terpopuler di Asia Tenggara. Dengan terciptanya 10 juta lapangan kerja dan kontribusi PDB sebesar 5,6%, pariwisata adalah salah satu sektor ekonomi paling signifikan di Indonesia (*World Travel & Tourism Council*, 2023). Bepergian adalah hobi yang rumit dan banyak hal yang harus dipikirkan. Agar pariwisata

dapat memberikan manfaat bagi Indonesia dalam jangka panjang, pariwisata harus dikembangkan secara berkelanjutan. Untuk menjamin pariwisata Indonesia tumbuh berkelanjutan dan memberikan manfaat bagi seluruh pemangku kepentingan, pemerintah, masyarakat, dan pelaku industri pariwisata harus berkolaborasi.

Salah satu masyarakat di Kabupaten Lombok Timur yang mempunyai banyak potensi wisata adalah Desa Tetebatu [1]. Potensi tersebut meliputi wisata sejarah, budaya, dan alam. Tahun 2023 merupakan tahun dengan jumlah pengunjung terbanyak ke Desa Tetebatu, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Lombok Timur (Badan Pusat Statistik, 2023). Jika dibandingkan dengan tahun lalu, terjadi peningkatan sebesar 10%. Meningkatnya pengunjung menandakan masyarakat mulai memperhatikan potensi wisata Desa Tetebatu. Sayangnya, kurangnya informasi dan promosi yang memadai membuat janji ini tidak dapat terwujud sepenuhnya.

Suatu sistem yang terdiri dari orang-orang, alat, proses, dan data yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan mendistribusikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi suatu organisasi dikenal sebagai sistem informasi [2]. Organisasi dapat meningkatkan kinerja secara keseluruhan, membuat keputusan yang bijaksana, dan mengelola sumber daya secara lebih efektif dengan penggunaan sistem informasi [3]. Sistem informasi dapat membantu pengelola destinasi pariwisata dalam mengelola data tentang atraksi pengunjung, layanan penunjang, dan topik terkait lainnya [4].

Untuk menarik wisatawan, sangat penting untuk memberikan informasi yang cukup dan mempromosikan perjalanan [5]. Meskipun iklan yang menarik dapat mendorong wisatawan untuk berkunjung, informasi yang lengkap dan akurat dapat membantu wisatawan dalam membuat rencana perjalanan [6]. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi sistem informasi pariwisata yang dapat memberikan informasi serta pemasaran yang dapat diandalkan dan komprehensif kepada wisatawan. Diharapkan kunjungan wisata Desa Tetebatu akan meningkat dengan adanya penggunaan aplikasi ini.

Pengembangan perangkat lunak dan desain produk melibatkan dua elemen penting: antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) [7]. Istilah antarmuka pengguna (*UI*) menggambarkan bagaimana suatu produk terlihat dan terasa, tetapi pengalaman pengguna (*UX*) menggambarkan bagaimana seseorang berinteraksi dengan suatu produk secara keseluruhan. Meskipun *UX* yang baik harus efektif, efisien, dan menyenangkan, *UI* yang baik harus menarik secara visual, intuitif, dan mendalam. *UX* dan *UI* berjalan beriringan. *UX* yang baik dapat terhambat oleh *UI* yang buruk, dan *UX* yang buruk dapat membuat *UI* yang baik menjadi tidak berarti. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan keduanya secara bersamaan saat membuat produk.

Sebagai hasil karya manusia, teknologi seharusnya memudahkan berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pencarian informasi. Informasi yang cepat dan akurat sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari. Agar memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, aplikasi teknologi perlu memiliki antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik. Banyak akademisi sebelumnya telah melakukan studi tentang desain aplikasi *UI/UX* untuk sistem informasi pariwisata. Pengelola desa wisata menggunakan penelitian [8] untuk menciptakan pengalaman pengguna alat penggalangan dana guna meningkatkan pengelolaan desa mandiri melalui keterlibatan masyarakat yang aktif. Penelitian ini menggunakan proses pemikiran desain untuk menciptakan *UI/UX* aplikasi yang responsif dan ramah pengguna.

Menurut penelitian [9], desain aplikasi dapat membantu memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif dan pengalaman yang memfasilitasi pemahaman pengguna terhadap program. Pendekatan desain yang berpusat pada manusia, yang menekankan kebutuhan pengguna aplikasi, digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini berujung pada *prototipe* atau desain aplikasi berbasis web yang memenuhi kebutuhan pengguna. Merancang antarmuka pengguna dan pengalaman aplikasi untuk mendukung dan mengiklankan sektor perjalanan dan medis lebih dikenal sebagai wisata medis dicakup dalam penelitian [10]. Sebuah aplikasi bernama Medical Tourism Indonesia berfungsi sebagai jembatan antara bisnis pariwisata Indonesia dan sektor medis. menggunakan teknik desain yang berpusat pada pengguna (*UCD*) untuk pembuatan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Hasil perancangan menghasilkan perancangan dan prototipe aplikasi mobile, serta rumusan kebutuhan pengguna yang dijadikan fitur.

Studi literatur sebelumnya menunjukkan bahwa desain aplikasi *UI/UX* untuk sistem informasi pariwisata telah semakin mendapat perhatian sebagai bidang studi. Studi-studi ini menghasilkan aplikasi *UI/UX* yang responsif, ramah pengguna, dan mampu memenuhi permintaan dan preferensi pengguna. Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat sejumlah kesenjangan yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut.

Penelitian sebelumnya kurang memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna. Hal ini terlihat dari metodologi kajian yang digunakan yaitu metode design think atau metode desain yang berpusat pada pengguna. Meskipun pengguna merupakan pusat perhatian dalam kedua pendekatan tersebut, masih ada kemungkinan bahwa kebutuhan dan keinginan pengguna tidak sepenuhnya terpuaskan. Selain itu, sejumlah penelitian sebelumnya mengabaikan faktor kegunaan, yang sangat penting dalam desain *UI/UX* dan terkait dengan betapa sederhananya orang dalam menggunakan aplikasi. Temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa program ini masih memiliki sejumlah masalah kegunaan, menunjukkan hal ini. Untuk memastikan bahwa program dapat memuaskan keinginan dan keinginan pengguna, penerapan pengujian pengguna juga kurang memadai. Hal ini dapat mengakibatkan program tidak dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Pentingnya penelitian ini berasal dari berbagai manfaat yang mendukung peningkatan kualitas aplikasi. Melalui penerapan teknik berpikir desain, penelitian dipusatkan pada keinginan dan preferensi pengguna dengan tujuan mengembangkan aplikasi yang lebih memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, kegunaan aplikasi diantisipasi akan meningkat sebagai hasil dari komponen pengembangan kegunaan menggunakan teknik pengujian pengalaman pengguna. Untuk menjamin bahwa aplikasi akhir dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, termasuk

faktor ilmiah dan praktis yang berkontribusi pada penelitian ini, pentingnya pengujian aplikasi pada pengguna pada setiap tahap desain juga digaris bawahi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan *user interface* dan *user experience* (UI/UX) yang *user-friendly* dan *responsive* pada aplikasi sistem informasi pariwisata Tetebatu dengan mempertimbangkan manfaat-manfaat tersebut.

II. METODE

Teknik kualitatif yang digunakan dalam metodologi penelitian penelitian ini dipilih dengan tujuan untuk memahami sepenuhnya permintaan dan preferensi pengguna terkait dengan aplikasi sistem informasi pariwisata Kabupaten Jepara. Lima tahap utama pendekatan pemikiran desain-Empati, Definisi, Ide, Prototipe, dan Uji Coba-digunakan untuk memandu langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan survei pada tahap Empati untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna aplikasi pariwisata Desa Tetebatu. Interaksi dengan wisatawan yang rutin mengunjungi tempat wisata Desa Tetebatu menjadi bagian dari proses ini. Peneliti menggunakan tahap ini sebagai titik awal untuk mengidentifikasi persyaratan untuk setiap aspek pengembangan aplikasi. Teknik brainstorming dan pemetaan pikiran digunakan pada Tahap Definisi berikut untuk mengatasi masalah yang perlu diperbaiki. Para sarjana menyelidiki konsep untuk kemungkinan perbaikan.

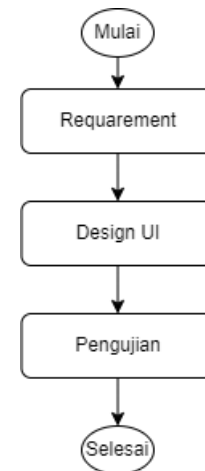
Seiring berjalannya tahap konsep, dihasilkan beberapa ide solusi melalui teknik brainstorming dan menggambar, yang selanjutnya diberikan kepada konsumen sebagai bahan uji. Sebuah mockup aplikasi sistem informasi pariwisata Desa Tetebatu dihasilkan sebagai model solusi pertama pada tahap selanjutnya yang dikenal dengan tahap prototipe. Fase ini mengubah konsep yang telah dikembangkan sebelumnya menjadi sesuatu yang nyata. Pengujian adalah langkah terakhir, di mana pengguna menguji prototipe dalam upaya mengumpulkan masukan yang mendalam. Pengujian kegunaan dan wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan, memberikan kesempatan untuk menilai penampilan dan kegunaan *prototipe*.



Gambar 1. Metode Design Thinking[11]

Gambar 1 adalah proses langkah-langkah pemikiran desain dan diselesaikan secara berulang selama sekitar enam bulan

penelitian. Karena pemikiran desain sangat menekankan pada kreativitas dan pemberdayaan pengguna, hal ini memungkinkan peneliti untuk terus meningkatkan pekerjaan mereka sebagai respons terhadap umpan balik. Metodologi pemikiran desain memiliki beberapa manfaat, seperti mendorong kreativitas, dapat direproduksi, dan menekankan pada pengguna. Namun ada sejumlah kelemahannya, misalnya memerlukan lebih banyak waktu dan sumber daya, serta pengetahuan dan keahlian yang lebih terspesialisasi dalam keterlibatan pengguna tatap muka. Secara keseluruhan, teknik berpikir desain telah terbukti berhasil dalam menciptakan aplikasi yang memenuhi keinginan dan preferensi pengguna, sekaligus membutuhkan lebih banyak waktu, uang, dan keahlian khusus. Hasil akhir dari keseluruhan proses adalah sebuah tampilan website atau *user interface* website Desa Wisata Alam Tetebatu yang mempertimbangkan secara cermat unsur-unsur pengalaman pengguna selain memenuhi standar fungsionalitas. Serangkaian proses untuk menghasilkan hal tersebut dapat dilihat pada alur penelitian pada gambar 2.



Gambar 2. Alur penelitian

Berdasarkan gambar 2 memulai proses penelitian ini dengan melakukan *requirement* terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Selanjutnya dilakukan proses perancangan *user interface* sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dilanjutkan dengan pengujian hasil design. Pengujian hasil design dilakukan dengan memberikan questioner kepada pengguna. Metode yang digunakan yaitu skala linkert yang dimana didalamnya terdapat skor 1 sampai dengan 5.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

TABEL 1
HASIL

No	Alat dan Bahan		
	Deskripsi (Regular)	Jumlah (Bold)	Catatan (Italic)

1	<i>Design Thinking</i>	1	Metode desain
2	Komputer	2	Digunakan untuk pengembangan dan pengujian
3	Referensi	11	Untuk penelitian dan sebagai sumber acuan pembuatan konten
4	Akses internet	1	Untuk mengunduh sumber daya tambahan
5	Nama penulis	Ahmad arfin Wahyu saputra	
6	Judul makalah	Perancangan user interface website wisata desa tetebatu	

TABEL 2

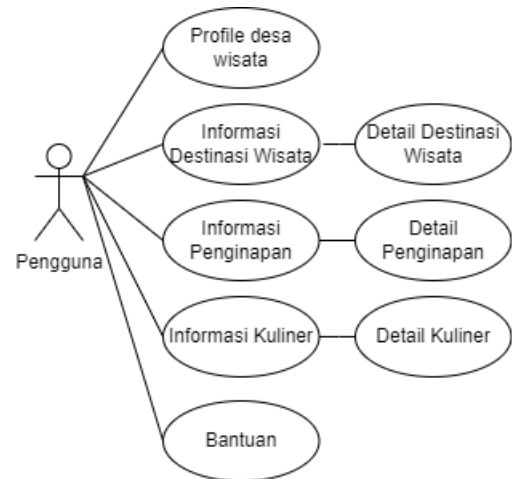
ALAT DAN BAHAN

No	Alat dan Bahan		
	Deskripsi (Regular)	Jumlah (Bold)	Catatan (Italic)
1	<i>Design Thinking</i>	1	Sebuah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pendekatan yang berpusat pada manusia
2	Komputer	2	Core i5, 8192 RAM
3	Referensi	11	Jurnal ilmiah yang terkait dengan penelitian tentang wisata
4	Akses internet	1	Untuk mengunduh sumber daya tambahan
5	Nama penulis	Ahmad arfin Wahyu saputra	
6	Judul makalah	Perancangan user interface website wisata desa tetebatu	

Setelah melakukan serangkaian penelitian sesuai alur penelitian yang terdapat pada gambar 2, didapatkan hasil sebagai berikut.

1. Proses Requirement

Proses *requirement* dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap kebutuhan pengguna dan didapatkan hasil sesuai *use case* yang terdapat dalam gambar 3.



Gambar 3. Usecase Website Desa Wisata Tetebatu

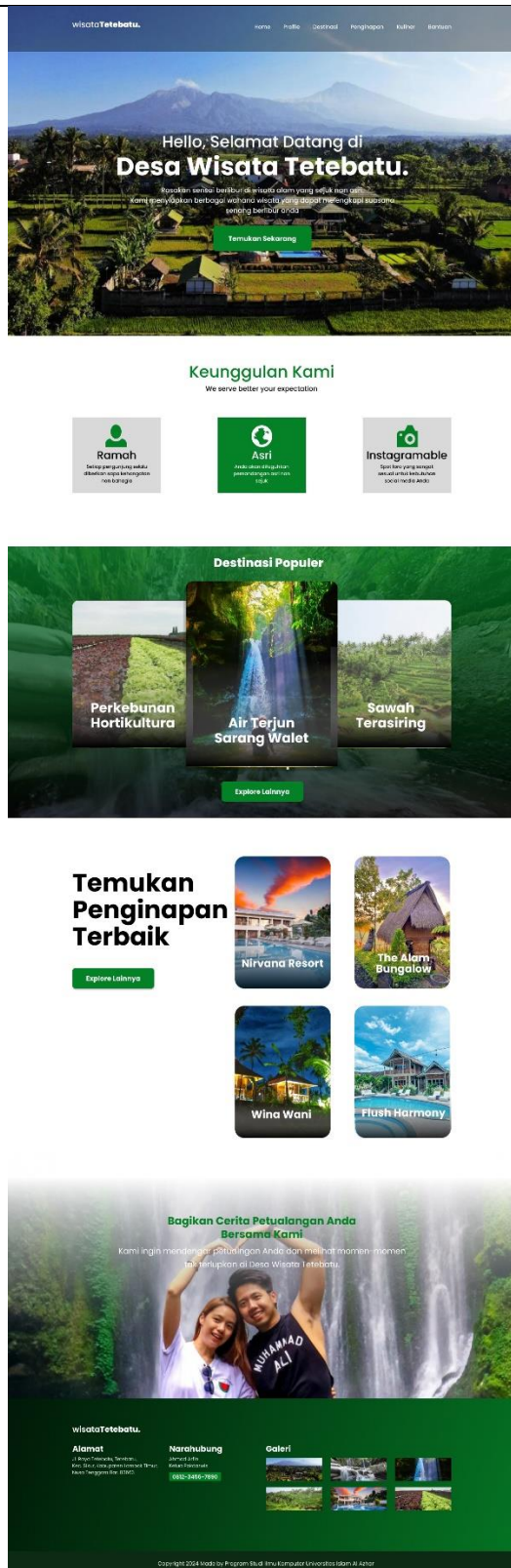
Berdasarkan gambar 3, Pengguna dapat mengakses halaman profile desa wisata memuat tentang desa wisata Tetebatu. Informasi destinasi wisata terdapat beberapa informasi tempat wisata yang terdapat didalamnya dan pengguna dapat memilih salah satu destinasi wisata untuk mengetahui detail pada tempat wisata tersebut. Begitupun dengan Informasi penginapan menyajikan beberapa informasi penginapan yang ada dan pengguna dapat mengakses informasi lebih lanjut saat memilih penginapan yang dipilih. Informasi kuliner juga demikian, ketika pengguna memilih salah satu jenis kuliner akan diarahkan ke halaman yang menyajikan informasi detail tentang kuliner yang ada.

2. Desain User Interface

Tahap pembuatan user interface dibuat menggunakan *tools* figma. Sesuai dengan *Usecase* pada gambar 3 dihasilkan halaman antar muka seperti berikut.

a. Halaman utama

Halaman utama berfungsi menampilkan inti-inti dari isi *website* desa wisata tetebatu. Garis besarnya mulai dari destinasi wisata populer dan penginapan populer. Halaman utama dapat dilihat hasil perancangan pada gambar 4.



Gambar 4 Halaman utama.

b. Halaman profil

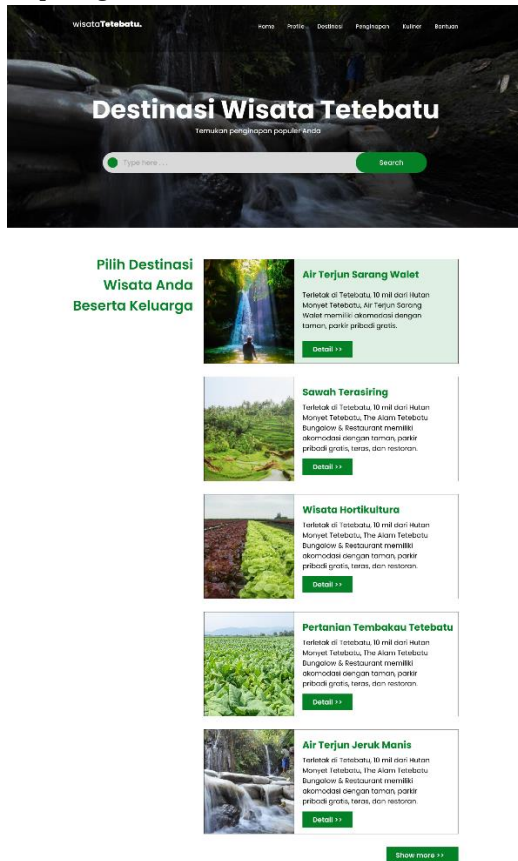
Halaman profil berisikan tentang deskripsi desa wisata tetebatu yang di dalamnya memuat tentang tujuan dan kunjungan dan capaian. Halaman profil dapat dilihat hasil perancangan pada gambar 5.



Gambar 5 Halaman profil.

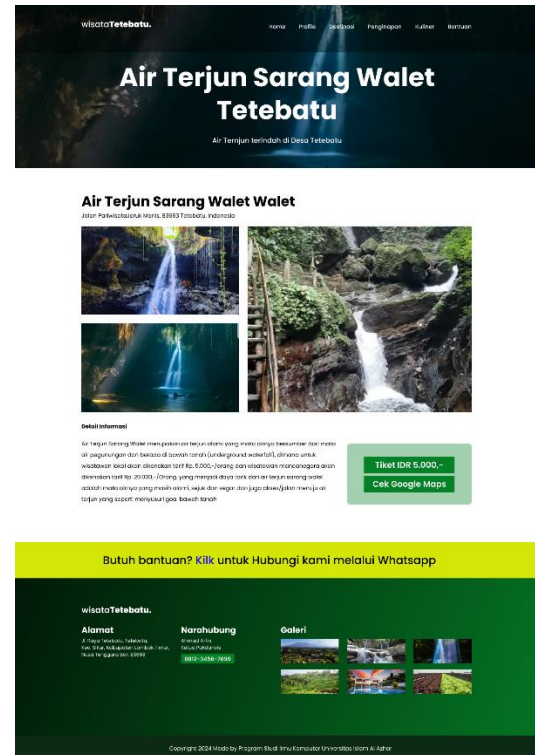
c. Halaman informasi destinasi wisata

Halaman destinasi wisata menampilkan semua tempat wisata alam dan hultikultura yang terdapat di desa tetebatu. Selain itu terdapat fitur pencarian untuk mencari tempat wisata. Hasil perancangan destinasi wisata dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6 Halaman destinasi wisata.

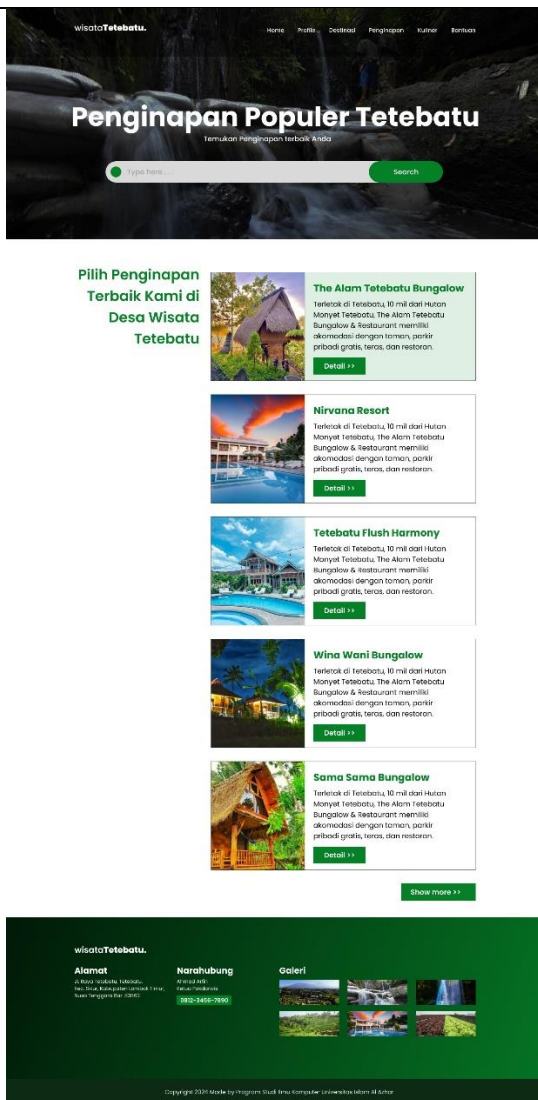
Pada gambar 6 apabila pengguna menekan tombol detail yang terdapat pada masing-masing nama wisata, maka akan muncul detail tempat wisata tersebut. Halaman detail destinasi wisata dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Halaman detail destinasi wisata.

d. Halaman penginapan

Sama hal-nya dengan halaman destinasi wisata, hasil perancangan halaman penginapan berisikan sejumlah penginapan yang terdapat di desa wisata tetebatu. Hasil perancangan dapat dilihat pada gambar 8.

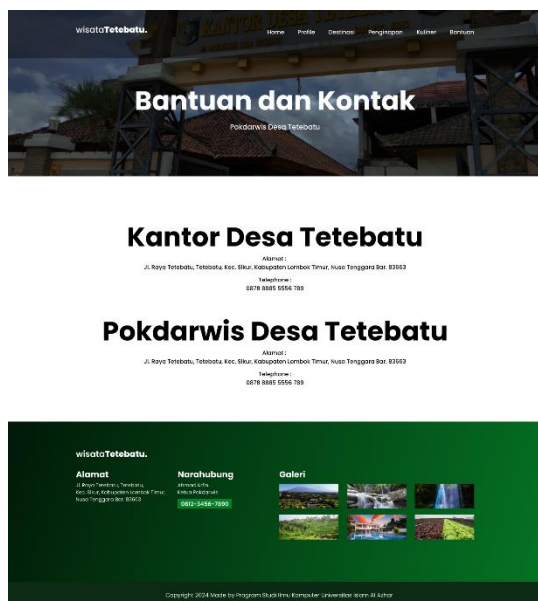


Gambar 9 halaman detail penginapan.

e. Halaman bantuan

Halaman ini berisikan kontak bantuan terhadap pengunjung atau wisatawan apabila membutuhkan informasi lebih lanjut terkait desa wisata tetebatu. Dalam hal ini terdapat dua kontak person yaitu kantor desa tetebatu dan pokdarwis desa tetebatu. Hasil perancangan halaman bantuan dapat dilihat pada gambar 10.

Pada gambar 8 apabila pengguna menekan tombol detail yang terdapat pada masing-masing nama penginapan, maka akan muncul detail tempat penginapan tersebut sesuai pada gambar 9.



Gambar 10 halaman bantuan.

3. Pengujian Kelayakan

Pengujian kelayakan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 3(tiga) anggota pokdarwis desa tetebatu. Kuesioner yang dibuat menggunakan skala *linkert* yang bernilai 1 sampai dengan 5. Kuesioner dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kuesioner Kelayakan

No	Pertanyaan Kuesioner	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Apakah desain website sudah sesuai kebutuhan?					
2	Apakah pemilihan warna <i>website</i> sudah sesuai?					
3	Apakah penggunaan <i>typographi</i> sudah sesuai?					
4	Apakah anda setuju untuk melanjutkan ke tahap perancangan <i>website</i> ?					

Setelah kuesioner disebarkan selanjutnya peneliti melakukan perekapan. Hasil rekap dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekap Hasil Responden

No	Pertanyaan Kuesioner	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Apakah desain website sudah sesuai kebutuhan?				1	2
2	Apakah pemilihan warna <i>website</i> sudah sesuai?					3
3	Apakah penggunaan <i>typographi</i> sudah sesuai?			1		2
4	Apakah anda setuju untuk melanjutkan ke tahap perancangan <i>website</i> ?					3
Jumlah		0	0	0	2	10

e-ISSN3046-773X

Setelah melakukan perekapan selanjutnya dilakukan analisis statistic deskriptif untuk mengetahui kelayakan dari *user interface* yang dirancang menggunakan rumus berikut

$$\text{Skor Peroleh} = (\text{JSS} \times 5) + (\text{JS} \times 4) + (\text{JKS} \times 3) + (\text{JTS} \times 2) + (\text{JSTS} \times 1) \dots (1)$$

$$\text{Skor Maksimal} = \text{JP} \times \text{JR} \times 5 \dots (2)$$

Keterangan :

- JSS : Jumlah responden menjawab Sangat Setuju (5)
- JS : Jumlah responden menjawab setuju (4)
- JKS : Jumlah responden menjawab kurang setuju (3)
- JTS : Jumlah responden menjawab tidak setuju (2)
- JSTS : Jumlah responden menjawab sangat tidak setuju (1)
- JP : Jumlah pertanyaan
- JR : Jumlah responden

Setelah skor peroleh didapatkan kemudian mencari presentase untuk mendapatkan interpretasi hasil pengujian menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor Peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \dots (3)$$

Berdasarkan tabel 4 dilakukan evaluasi menggunakan persamaan (1) dan didapatkan hasil 96,6% yang artinya *user interface* yang dirancang sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan *website*.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa antarmuka pengguna (*UI/UX*) aplikasi sistem informasi pariwisata Desa Tetebatu yang dikembangkan bersifat intuitif, mudah beradaptasi, dan sepenuhnya memenuhi permintaan dan preferensi pengguna. Program ini memiliki desain yang lugas dan mudah dipahami serta memanfaatkan warna, tipografi, dan tata letak dengan baik untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan nyaman secara visual. Keuntungan tambahannya adalah daya tanggap aplikasi, yang memudahkan penggunaan di berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel cerdas, serta memungkinkan Anda menyesuaikan tampilan agar sesuai dengan ukuran layar yang digunakan. Selain itu, program ini memiliki sejumlah fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. antara lain penyediaan informasi wisata yang komprehensif dan tepat, meliputi wisata sejarah, budaya, dan alam. Lokasi, biaya tiket, jam operasional, fasilitas, dan jadwal kegiatan wisata semuanya disertakan dalam informasi.

Fitur tambahan untuk pemasaran pariwisata menawarkan wadah untuk mempromosikan kegiatan wisata Desa Tetebatu. Selain itu, peta pariwisata disediakan untuk membantu pengunjung menemukan tujuan wisata tertentu. Oleh karena itu, aplikasi ini secara efektif memadukan aspek antarmuka pengguna/pengalaman pengguna yang estetis dengan pengalaman pengguna yang kaya dan berguna dalam menemukan potensi wisata Desa Tetebatu. Berikut uraian ilmiah mengenai temuan yang diperoleh dari penelitian ini. Pertama, karena peneliti mengikuti serangkaian prosedur

yang berpusat pada pemahaman menyeluruh tentang keinginan dan preferensi pengguna, program *UI/UX* yang ramah pengguna dan responsif dapat tercapai. Untuk meningkatkan penerapannya, metode ini melibatkan beberapa tahapan: tahap empati meliputi pelaksanaan wawancara, observasi, dan kuesioner; tahap ide melibatkan pencarian solusi potensial; tahap prototipe melibatkan pembuatan dan pengujian prototipe; dan tahap pengujian melibatkan pengumpulan umpan balik.

Selain itu, karakteristik aplikasi yang komprehensif dan praktis dapat dijelaskan ke dalam metodologi yang secara cermat mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi penggunanya. Dasar untuk pengembangan fitur utama diletakkan oleh proses serupa, seperti ide solusi selama tahap pembangunan, pengujian prototipe selama tahap prototipe, dan wawancara, observasi, dan kuesioner selama tahap empati. Hasil-hasil ilmiah ini, yang dihubungkan dengan ide-ide terkini, konsisten dengan ide-ide desain yang berpusat pada pengguna, yang menyoroti pentingnya mempertimbangkan permintaan dan preferensi pengguna selama proses desain produk. Selain itu, ide usability yang mengedepankan usability juga turut dimasukkan karena program ini berhasil menghadirkan *UI/UX* yang *user-friendly* dan *responsive*.

Keunggulan penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah didasarkan pada gagasan desain yang berpusat pada pengguna, yang menekankan pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Meningkatkan kegunaan melalui teknik pengujian pengalaman pengguna merupakan manfaat tambahan yang memastikan program lebih ramah pengguna dan intuitif. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena menguji aplikasi pada pengguna pada setiap langkah desain untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut sesuai dengan keinginan dan aspirasi pengguna.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perbincangan yang dibahas dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi pariwisata Desa Tetebatu berhasil memenuhi tujuan penelitian. Hasil uji coba aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil menciptakan *UI/UX* yang responsive dan *user-friendly* sehingga pengguna dapat memahami dan memanfaatkannya dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini juga memenuhi harapan dengan menawarkan informasi dan periklanan pariwisata Desa Tetebatu yang komprehensif dan praktis. Fitur yang menawarkan akses luas bagi wisatawan antara lain informasi destinasi wisata dan penginapan. Oleh karena itu diharapkan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Desa Tetebatu. Untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik kepada wisatawan, penelitian ini menawarkan saran untuk pengembangan di masa depan, seperti menciptakan fitur-

fitur baru yang mutakhir seperti virtual atau *augmented reality*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, pihak kampus, teman-teman sekelas, dan keluarga, atas dukungan serta bimbingan yang telah diberikan selama penulisan artikel ini kami sangat menghargai arahan, fasilitas, dan motivasi yang telah membantu kami menyelesaikan penelitian ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan kontribusi positif. Terimakasih atas semua dukungan dan waktu yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Studi *et al.*, "1 , 2*," vol. 33, no. April, pp. 117–128, 2023.
- [2] A. Syahrin and A. Kadarisman, "Perancangan User Interface Website Wisata Alam Pulau Sirandah," ... *Art ...*, vol. 6, no. 1, pp. 221–228, 2019, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8955>
- [3] S. Purwanto, E. S. G. S. Alde, and T. Fadly, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pasaman Barat Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine," vol. 7, no. 2, pp. 240–250, 2021.
- [4] J. Karman and H. Mulyono, "Perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Wisata Di Kota Lubuklinggau Berbasis Android (Studi Kasus Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau)," vol. 12, no. 1, pp. 1917–1931, 2020.
- [5] U. I. Indonesia, D. Tertinggal, and A. H. Iskandar, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia:," vol. 8, no. 4, pp. 2291–2302, 2021.
- [6] P. Studi, T. Rekayasa, K. Jaringan, P. Saint, and P. Sorong, "Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer Jaringan, Politeknik Saint Paul Sorong 1," vol. 3, no. 1, pp. 220–230, 2020.
- [7] N. R. Wiwesa, "Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA," vol. 3, no. 2, 2021.
- [8] P. Nur, U. Ramadhani, S. H. Wijoyo, and B. S. Prakoso, "Perancangan User Experience Aplikasi Crowdfunding Pariwisata Desa menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Pariwisata Desa Jembul Kabupaten Mojokerto)," vol. 6, no. 1, 2022.
- [9] I. Engineering *et al.*, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA BERBASIS WEB," vol. 7, no. 1, pp. 35–43, 2023.
- [10] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : PT Cipta Wisata Medika)," vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022.
- [11] "5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9."