

# Rancang Bangun Website Obyek Wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Nil Mirnawati<sup>1</sup>, Anita Qoiriah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Teknik Informatika/Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[nila.20027@mhs.unesa.ac.id](mailto:nila.20027@mhs.unesa.ac.id)

<sup>3</sup>[anitaqoiriah@unesa.ac.id](mailto:anitaqoiriah@unesa.ac.id)

**Abstrak**— Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas layanan. Salah satu sektor yang merasakan dampak ini adalah pariwisata. Kabupaten Tuban, dengan berbagai obyek wisata potensial, membutuhkan media informasi yang efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisatanya kepada masyarakat luas. Kabupaten Tuban terletak di Provinsi Jawa Timur yang salah satunya memiliki banyak tempat destinasi wisata. Semakin berkembangnya teknologi dan internet, maka hal ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan sebuah informasi yang sangat diperlukan untuk mengetahui destinasi wisata yang akan dikunjungi oleh para wisatawan. Oleh karena itu pada penelitian ini akan merancang dan membangun *website* yang dapat menyajikan dan memberikan informasi wisata yang ada di Kabupaten Tuban. Dan dengan adanya *website* ini dapat mempermudah para wisatawan dapat mengelola informasi wisata dan juga dapat membantu meningkatkan media promosi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Tuban.

Pada penelitian ini menggunakan metode *user centered design* (UCD) dengan pendekatan secara *user persona*. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode pengujian sistem *single ease question* (SEQ) dan *system usability scale* (SUS). Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada pengguna dan hasil pengujian SEQ yang dilakukan terhadap *website* ini dari responden menghasilkan nilai 6,6 yang berarti *prototype website* ini memiliki respon pengguna yang cukup mudah. Pada pengujian SUS mendapatkan hasil 70,1, skor tersebut mendapatkan hasil *grade scale C* dan hasil menunjukkan *acceptable* sehingga dinyatakan bahwa dapat diterima oleh pengguna.

Dengan demikian, diharapkan *website* ini dapat menjadi sarana efektif dalam mempromosikan pariwisata Kabupaten Tuban, menarik lebih banyak pengunjung, dan mendukung perkembangan ekonomi lokal.

**Kata Kunci**— *Website, Obyek Wisata, Kabupaten Tuban, User Centered Design (UCD), Single Ease Question (SEQ), System Usability Scale (SUS)*.

## I. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi berkembang semakin maju, dan sangat berkembang secara pesat dan juga membawa perubahan yang sangat besar. Bidang pariwisata merupakan salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan

teknologi nya untuk membantu para wisatawan mengetahui informasi mengenai obyek wisata khususnya melalui *internet* [1]. Informasi yang ada di *internet* memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian lokasi atau tempat wisata yang akan dikunjungi oleh masyarakat.

Kabupaten Tuban merupakan kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Tuban berada di jalur pantai utara Pulau Jawa yang memiliki banyak destinasi wisata alam[2]. Lokasi wisata alam tersebut tersebar diseluruh penjuru wilayah yang ada di Kabupaten Tuban. Kabupaten Tuban disebut juga dengan sebutan Kota Wali, karena Kabupaten Tuban pernah menjadi pusat penyebaran ajaran Agama Islam[3].

Sebuah informasi sangat diperlukan untuk mengetahui dimana saja letak lokasi wisata yang akan dikunjungi oleh para wisatawan. Salah satu cara untuk mengetahui informasi mengenai lokasi wisata yang ada di Kabupaten Tuban adalah melalui *internet*. Pencarian informasi di *internet* dapat dilakukan dengan mengunjungi *website* yang menyediakan banyak informasi bagi pengguna agar dapat mencari dan mengetahui informasi yang dibutuhkan. *Website* merupakan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi.

Tidak banyak *website* yang menyediakan informasi mengenai obyek wisata yang berada di Kabupaten Tuban. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah *website* yang memberikan informasi tersebut. Permasalahan yang sering muncul ketika para wisatawan ingin mengunjungi obyek wisata di Kabupaten Tuban adalah lokasi wisata tersebut, biaya masuk obyek wisata, transportasi yang bisa digunakan menuju tempat wisata dan lamanya perjalanan yang ditempuh untuk sampai ke tujuan.

Sistem yang dibuat adalah *website* yang dapat menampilkan dan memberikan informasi mengenai beberapa obyek wisata di Kabupaten Tuban. Sistem ini berisi tentang profil dan deskripsi wisata, harga tiket masuk wisata dan juga lokasi wisata tersebut. Agar menghasilkan sistem informasi obyek wisata berbasis *website* yang sesuai dengan keinginan pengguna, maka diperlukan metode *User Centered Design* (UCD) yang berbasis kepada pengguna.

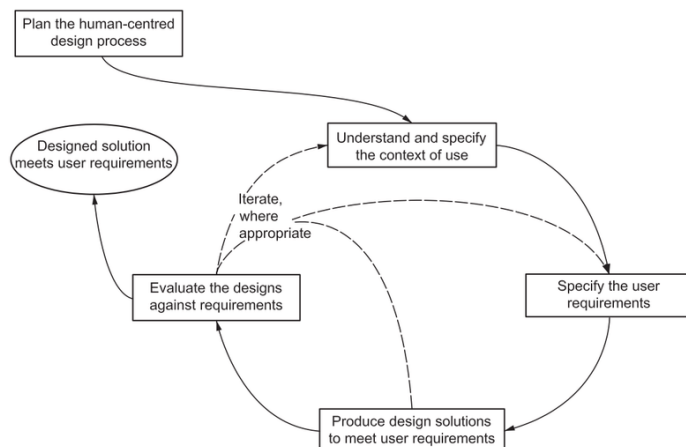
Metode *User Centered Design* (UCD) merupakan metode yang melibatkan pengguna dalam proses pembuatan sistem sehingga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna dan melakukan pendekatan desain, diadopsi oleh banyak industri untuk mengembangkan produk dan jasa yang akan memenuhi kebutuhan dan harapan para pengguna[4].

Pada metode *User Centered Design* (UCD) dipilih karena membantu perancangan dan pembuatan *website* yang dapat sesuai dengan personality kebutuhan pengguna. Metode ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang belum terdefinisi secara jelas dilakukan dengan cara memahami kebutuhan pengguna, dengan melakukan pendekatan secara user persona[5]. Persona digunakan untuk perancangan interaksi secara praktis dan dapat membantu untuk memahami kelompok sasaran seseorang dalam pengambilan keputusan untuk membuat sebuah sistem, navigasi *website* dan interaksi media sosial lebih ramah pengguna[6].

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memutuskan untuk merancang dan membuat *website* obyek wisata di Kabupaten Tuban, yang dapat memberikan informasi mengenai obyek wisata kepada pengguna dengan menggunakan metode penelitian *User Centered Design* (UCD) dengan pendekatan secara user persona. Maka dari itu penelitian ini diberi judul: “Rancang Bangun *Website* Obyek Wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore” Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)”. Diharapkan pengguna tidak kesulitan mendapatkan informasi mengenai obyek wisata. Sehingga nanti nya wisatawan dan masyarakat dapat mengakses *website* tersebut untuk mendapatkan informasi mengenai obyek – obyek wisata yang ada di Kabupaten Tuban.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (UCD) merupakan metode yang digunakan untuk merancang dan membangun sistem atau *website* yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, karena dalam penggunaannya melibatkan pengguna secara langsung[7]. Untuk mencapai kegunaan dari proses UCD maka dilakukan pengulangan sampai tujuan dari perancangan terpenuhi. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini mengacu pada metode UCD yang secara detail akan dijelaskan pada paragraf dibawah ini.



Gbr. 1 Tahapan UCD (ISO 9241-210 2010)

### 1. Plan Human Centered Design Process

Tahapan ini adalah proses untuk penyusunan perencanaan yang akan dilakukan sebagai tahap awal pada metode ini. Pada tahap ini dilakukan proses wawancara dan observasi.

### 2. Understand Context of Use

Tahapan ini melakukan proses untuk mengidentifikasi dan mengetahui siapa saja pengguna akhir website.

### 3. Specify User Requirements

Tahapan ini adalah proses identifikasi kebutuhan pengguna dan memahami kebutuhan pengguna secara spesifik atau secara pendekatan persona.

### 4. Design Solutions

Tahapan ini merupakan proses perancangan desain tampilan dengan membuat *user flow* dan *mock-up* sistem sebagai solusi dari website yang dibangun.

### 5. Evaluate Against Requirements

Tahapan ini melakukan pengujian dari *mock-up* sistem yang telah dibuat. Adapun pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan SEQ dan SUS.

### 6. Design Solution Meets User Requirements

Tahapan ini melakukan proses menampilkan desain yang sudah dibuat sesuai dengan *mock-up* yang sudah dibuat sebelumnya yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna nya.

#### A. Plan Human Centered Design Process

Pada tahap ini dilakukan proses wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna terkait dengan pembuatan desain antarmuka dan berfungsi untuk mengetahui gambaran kondisi saat ini. Proses wawancara dilakukan kepada beberapa pengguna website. Untuk proses observasi pada tahap ini dilakukan dengan cara menyebar kuisioner kepada user persona atau pengguna website.

TABEL I  
HASIL WAWANCARA

| Pertanyaan   | Kondisi saat ini   | Harapan   |
|--|--|---|
| Bagaimana selama ini proses penyampaian informasi mengenai obyek wisata yang ada di Kabupaten Tuban? | Penyampaian informasi mengenai wisata di Kabupaten Tuban saat ini melalui beberapa platform/website yang tidak khusus kurangnya informasi yang lengkap dan jelas mengenai obyek wisata yang ada di Kabupaten Tuban | Terdapat platform/website khusus yang memberikan informasi yang jelas dan lengkap berupa fasilitas, jam buka, rute, suasana secara real time dan harga tiket masuk wisata |
| Bagaimana proses pembelian tiket masuk wisata saat ini?  | Pembelian tiket saat ini dilakukan ditempat wisata secara langsung   | Terdapat platform/website yang memungkinkan untuk pembelian tiket masuk wisata secara online  |

B. Understand Context of Use

Pada tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui pengguna akhir yang akan menggunakan *website* obyek wisata Kabupaten Tuban. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna secara spesifik secara persona, dengan menentukan karakteristik pengguna untuk menggunakan sistem ini. *User persona* digunakan untuk menggambarkan target pengguna sistem ini yang nantinya dijadikan standar kebutuhan pengguna nya.

TABEL II  
USER PERSONA

| PERSONA            |   |
|--------------------|---|
| <i>Demographic</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Usia: 17 – 60 Tahun</li> <li>Pendidikan: Semua jenjang pendidikan</li> <li>Pekerjaan: Semua pekerjaan</li> </ul>                         |
| <i>Behavior</i>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menggunakan smarthphone dan laptop</li> <li>Terbiasa menggunakan media sosial</li> <li>Sering mengunjungi tempat wisata</li> </ul> |

|                   |   |
|-------------------|---|
|                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Suka jalan-jalan bersama keluarga dan teman</li> <li>Suka jalan-jalan ke tempat wisata yang memiliki suasana nyaman</li> </ul>   |
| <i>Motivation</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjauh dari kesibukan</li> <li>Menghabiskan waktu Bersama keluarga dan teman</li> <li>Menjelajahi dan mencoba tempat baru dan hal-hal baru</li> </ul>   |
| <i>Problem</i>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Kurangnya informasi tentang tempat wisata</li> <li>Kurang tau harga tiket masuk wisata</li> <li>Kurangnya informasi tentang fasilitas dan rute wisata</li> <li>Kurangnya informasi tentang suasana atau cuaca pada wisata tersebut.</li> </ul>   |
| <i>Needs</i>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan informasi tempat wisata yang jelas dan lengkap</li> <li>Menuju tempat dengan mudah</li> <li>Terdapat pembelian tiket secara online</li> <li>Terdapat foto yang menggambarkan suasana tentang tempat wisata tersebut</li> <li>Terdapat informasi mengenai cuaca pada daerah wisata tersebut</li> <li>Terdapat rating dan ulasan pengguna</li> </ul> |

C. Specify User Requirement


Pada tahap ini merupakan tahap untuk memahami kebutuhan pengguna secara spesifik. Adapun kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan hasil persona yang dilakukan observasi sebelumnya.

TABEL III  
KEBUTUHAN PERSONA

| Needs  | Requirements   |
|--|--|
| Mendapatkan informasi tempat wisata yang jelas dan lengkap | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pada informasi wisata terdapat informasi yang jelas dan lengkap berupa deskripsi wisata, jam buka, alamat, harga tiket wisata, fasilitas yang ada dan informasi cuaca secara real time</li> </ul> |
| Menuju tempat dengan mudah                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat alamat, lokasi dan rute yang</li> </ul>  |


|                              |  |
|------------------------------|--|
|                              | menunjukkan arah ke tempat wisata tersebut   |
| Terdapat foto wisata         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat sejumlah foto tempat wisata</li> </ul>   |
| Pembelian tiket secara mudah | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat fitur untuk pembelian tiket secara online</li> <li>• Terdapat bukti pembelian tiket</li> </ul> |
| Rating dan ulasan            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat fitur rating dan ulasan dari pengunjung wisata</li> </ul>                                      |

TABEL IV  
 USER PERSONA 1

| PERSONA  |   |
|--|---|
|  | Nama: Meysa Mahfudhoh<br>Jenis Kelamin: Perempuan<br>Usia: 21 Tahun<br>Pekerjaan: Mahasiswa   |
| <i>Behavior</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menggunakan smarphone dan laptop</li> <li>• Terbiasa menggunakan social media</li> <li>• Sering mengunjungi tempat wisata</li> </ul>   |
| <i>Motivation</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjauh dari kesibukan</li> <li>• Mencoba tempat baru dan hal-hal baru</li> </ul>  |
| <i>Problem</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya informasi tentang tempat wisata</li> <li>• Kurangnya informasi tentang jam buka, fasilitas, htm, lokasi dan rute wisata</li> </ul> |
| <i>Needs</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan informasi mengenai tempat wisata secara jelas dan lengkap</li> <li>• Menuju tempat wisata dengan mudah</li> </ul>                |

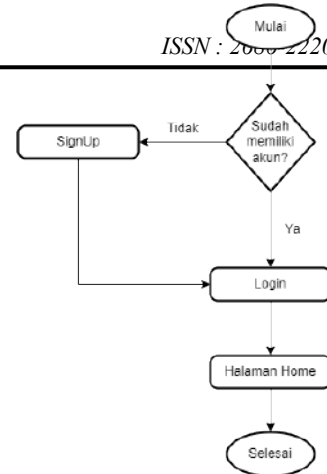
|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat foto suasana tentang tempat wisata tersebut</li> </ul> |
|--|--|

TABEL V  
 USER PERSONA 2

| PERSONA  |   |
|--|---|
|  | Nama: Anjar<br>Jenis Kelamin: Laki-laki<br>Usia: 30 Tahun<br>Pekerjaan: Wiraswasta  |
| <i>Behavior</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menggunakan smarphone dan laptop</li> <li>• Terbiasa menggunakan media sosial</li> <li>• Sering berlibur ke tempat wisata</li> <li>• Suka jalan-jalan santai bersama teman</li> </ul> |
| <i>Motivation</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjauh dari kesibukan</li> <li>• Menjelajahi tempat wisata baru</li> <li>• Menghabiskan waktu Bersama keluarga dan teman</li> </ul>   |
| <i>Problem</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya informasi tentang suasana atau cuaca pada wisata tersebut.</li> </ul>  |
| <i>Needs</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat informasi mengenai cuaca pada daerah wisata tersebut</li> </ul>   |

TABEL VI  
 USER PERSONA 3

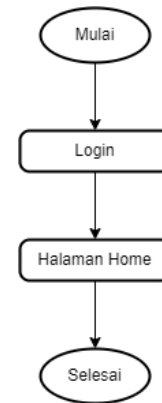
| PERSONA   |   |
|---|---|
|  | Nama: Umayaroh<br>Jenis Kelamin: Perempuan<br>Usia: 42 Tahun<br>Pekerjaan: Wiraswasta   |
| <i>Behavior</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbiasa menggunakan smarthphone</li> <li>• Sering pergi ke tempat wisata dan kuliner</li> </ul> |
| <i>Motivation</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghabiskan waktu bersama keluarga</li> </ul>   |
| <i>Problem</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang tau harga tiket masuk wisata</li> </ul>   |
| <i>Needs</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat fitur pembelian tiket secara online</li> </ul>  |



Gbr. 2 User Flow Login

b. *User Flow Halaman Home*

*User Flow* halaman home merupakan hal yang harus dilakukan oleh pengguna untuk mengakses fitur *search*, melihat wisata, melihat cuaca dan melihat about us.



Gbr. 3 User Flow Halaman Home

D. *Design Solutions*

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang desain sistem dari sistem yang akan dibuat. Tahap ini melakukan pembuatan *user flow* dan pembuatan *mock-up* sistem yang akan dijelaskan pada penjelasan dibawah ini.

1) *Pembuatan User Flow*

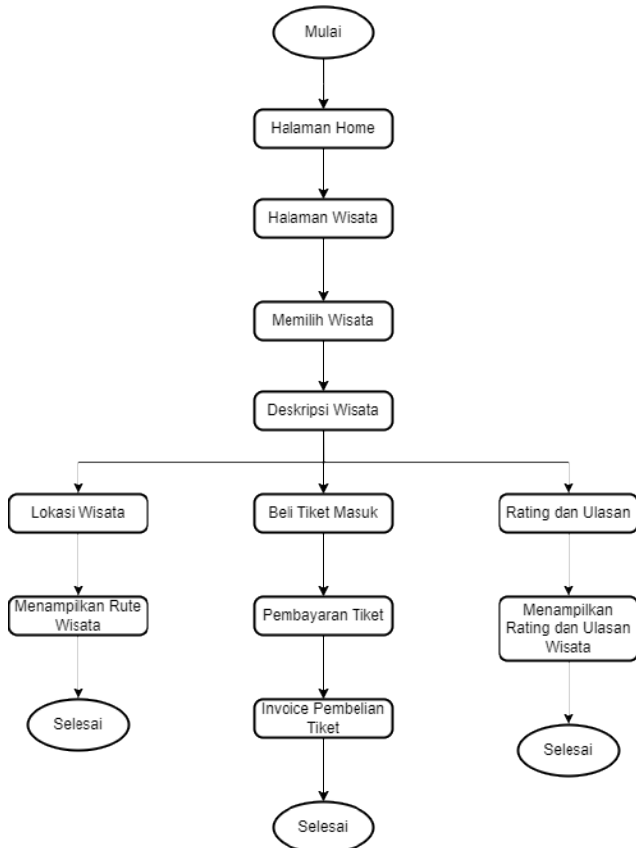
*User Flow* adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk mempermudah navigasi pengguna saat berinteraksi dengan website yang dibuat[8]. Adapun *user flow* yang akan dibuat sebagai berikut.

a. *User Flow Login*

*User flow* login merupakan langkah awal yang dilakukan oleh pengguna untuk masuk ke dalam website berdasarkan beberapa cara yang dapat dilakukan.

c. *User Flow Halaman Wisata*

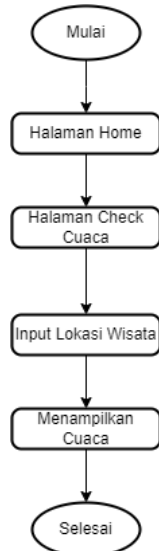
*User Flow* halaman wisata menampilkan langkah yang harus dilakukan oleh pengguna mulai dari melihat informasi wisata, lokasi, fasilitas, jam operasional, melakukan pembelian tiket masuk wisata dan dapat melihat atau menambahkan ulasan pengguna.



Gbr. 4 User Flow Halaman Wisata

d. User Flow Halaman Check Cuaca

User Flow halaman check cuaca tersebut adalah tahapan yang harus dilakukan oleh pengguna untuk melihat cuaca pada wilayah salah satu wisata.



Gbr. 5 User Flow Halaman Check Cuaca

e. User Flow Halaman About Us

User Flow halaman about us adalah tahapan yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk melihat informasi mengenai sistem atau website ini.



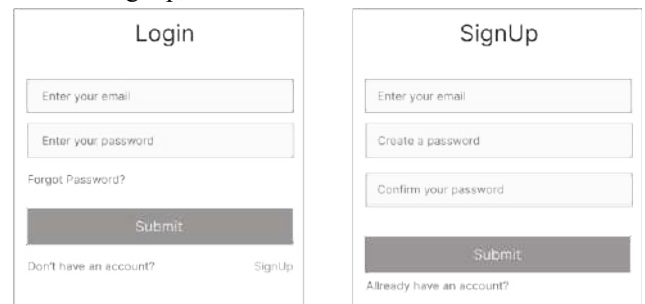
Gbr. 6 User Flow Halaman About Us

2) Pembuatan Mock-up

Pada tahap ini melakukan pembuatan desain mock-up. Pembuatan mock-up ini menggunakan bantuan software yaitu Figma. Adapun mock-up sistem yang akan dibuat sebagai berikut.

a. Mock-up SignUp dan Login

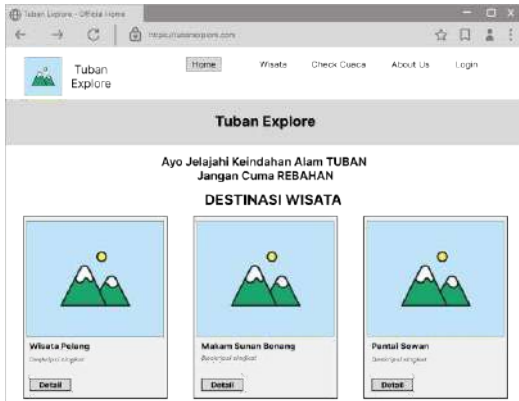
Desain ini merupakan Mock-up halaman SignUp dan Login. Pada halaman ini pengguna wajib untuk melengkapi data pada kolom tersebut. Jika pengguna sudah memiliki akun, maka dapat memasukkan email dan password pada halaman login lalu klik button Submit. Jika pengguna belum memiliki akun dapat melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu pada halaman SignUp dengan mengisi email dan membuat password pada halaman signup, lalu klik submit.



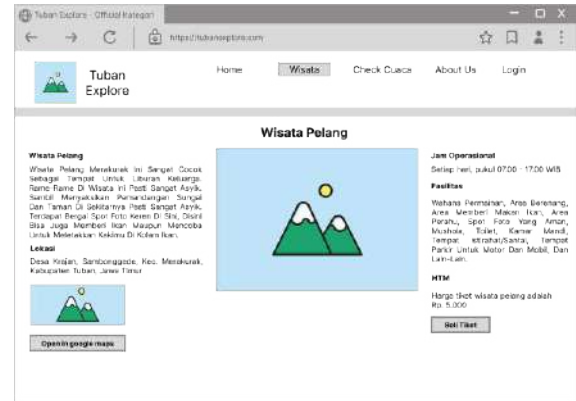
Gbr. 7 Mock-up SignUp dan Login

b. Mock-up Home

Desain ini merupakan Mock-up halaman home. Pada halaman ini pengguna dapat mengakses fitur search, melihat wisata, melihat cuaca dan melihat about us.



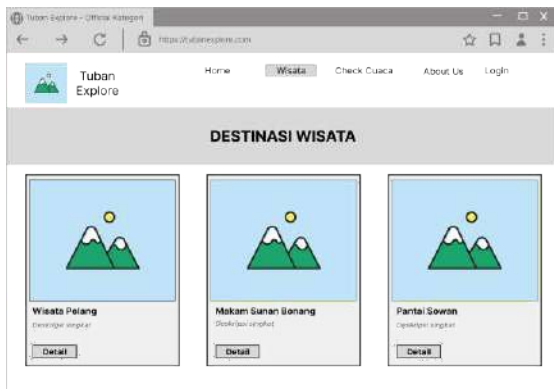
Gbr. 8 Mock-up Home



Gbr. 10 Mock-up Deskripsi Wisata

c. *Mock-up* Wisata

Desain ini merupakan *Mock-up* halaman wisata. Pada halaman ini pengguna dapat melihat beberapa wisata yang ditampilkan. Jika pengguna memilih salah satu wisata dengan klik detail maka akan diperlihatkan informasi lengkap tentang wisata tersebut.



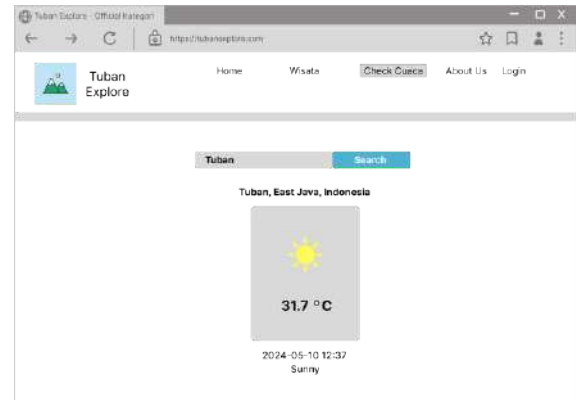
Gbr. 9 Mock-up Wisata

d. *Mock-up* Deskripsi Wisata

Desain ini merupakan *Mock-up* halaman deskripsi wisata. Pada halaman ini pengguna dapat melihat deskripsi lengkap, lokasi dan rute perjalanan, fasilitas, htm, dan jam buka dari wisata yang dipilih. Selain itu pengguna juga dapat membeli tiket masuk wisata dengan klik button beli tiket.

e. *Mock-up* Check Cuaca

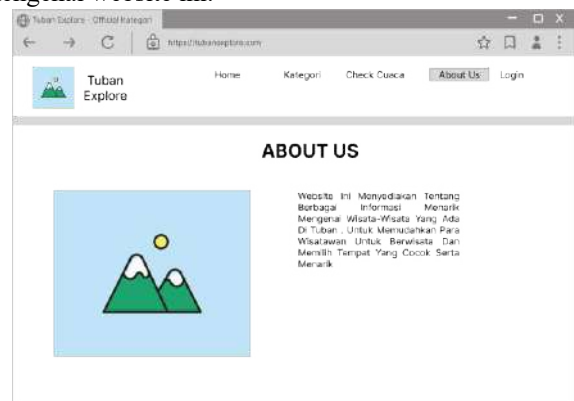
Desain ini merupakan *Mock-up* dari halaman check cuaca. Pengguna dapat melihat cuaca pada lokasi wisata yang dipilih.



Gbr. 11 Mock-up Check Cuaca

f. *Mock-up* About Us

Desain ini merupakan *Mock-up* halaman About US. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi mengenai website ini.



Gbr. 12 Mock-up About Us

E. *Evaluate* Against Requirements

Tahap ini berfungsi untuk pengujian dari website yang telah dibuat. Pengujian pada sistem ini menggunakan

pengujian SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*).

Pengujian sistem *Single Ease Question* (SEQ) merupakan metode untuk mengukur seberapa sulit dan mudah berdasarkan user dengan melakukan tugas tertentu[9]. Langkah yang dilakukan yaitu dengan pengambilan data dengan melakukan penyebaran kuisioner yang akan dibagikan kepada pengguna *website* yang berisi task yang akan di uji coba oleh pengguna. Setelah melakukan pengambilan data dan mendapatkan skor maka, kemudian mencari rata-rata skor dengan cara menjumlahkan hasil skor dan dibagi dengan jumlah fungsi. Untuk mengkonversi hasil skor SEQ ke dalam peringkat percentile. Setelah didapati didapati hasil nilai rata-rata SEQ. Tingkat kemudahan rata-rata nilai pengujian yang menggunakan metode *single ease question* (SEQ) memiliki nilai standar 5,5. Jika nilai dibawah 5,5 dianggap mempunyai tingkat kesulitan sistem untuk digunakan dan jika nilai rata-rata diatas 5,5 – 7 dianggap mempunyai tingkat kemudahan pada sistem tersebut.

Pengujian sistem *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode untuk mengukur dan menguji tingkat kualitas pada sistem yang dibuat[10]. Langkah yang dilakukan sama dengan pengujian sebelumnya yaitu dengan menyebarkan kuisioner dengan isian pertanyaan-pertanyaan khusus SUS yang dibagikan kepada pengguna *website*. Dalam perhitungan skor kuisioner dari setiap responden memiliki aturan penggunaan metode SUS, untuk setiap pertanyaan nomor ganjil skor yang didapat dikurangi 1 dan untuk pertanyaan nomor genap adalah 5 dikurangi skor yang didapat. Untuk mendapatkan nilai dari keseluruhan kuisioner SUS, skor kusioner dari setiap responden dilakukan penjumlahan dan dikalikan dengan 2,5.

Kemudian setelah skor dari masing-masing responden telah diketahui selanjutnya yaitu mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden.

TABEL VII  
 GRADE SKOR SUS

| Grade | Nilai    | Range          |
|-------|----------|----------------|
| A     | 90 – 100 | Acceptable     |
| B     | 80 – 90  | Acceptable     |
| C     | 70 – 80  | Acceptable     |
| D     | 60 – 70  | Marginal       |
| F     | >60      | Not Acceptable |

Skor SUS dikelompokkan menjadi 5 grade yaitu : A (skor antara 90-100), B (skor antara (80-90), C (skor antara 70-80), D (skor antara 60-70), dan F (skor dibawah 60).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini sudah sesuai berdasarkan tahapan yang dibuat sehingga menghasilkan *website* serta hasil pengujiannya. Perancangan *website* obyek wisata Kabupaten Tuban menggunakan metode *user center design* (UCD) melalui beberapa tahapan. Pengujian *website* ini menggunakan metode SUS dan SEQ untuk mendapatkan hasil dari persepsi kemudahan user terhadap *website* ini.

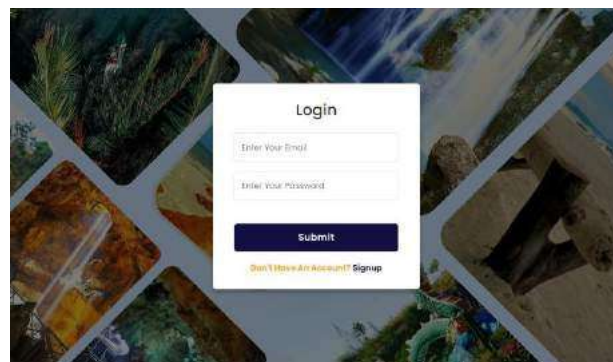
#### B. Design Solution Meets User Requirements

Design Solution Meets User Requirements adalah hasil dari desain sistem yang telah selesai dibangun yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna nya dengan pendekatan secara persona. Terdapat dua level pengguna dalam pembuatan *website* ini yaitu admin dan user. Admin sebagai pengelola data wisata secara khusus, dan untuk user adalah sebagai pengguna secara umum. Berikut ini adalah tampilan dari Website Obyek Wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore” sebagai berikut:

##### 1. Admin

###### a. Proses Login

Gbr. 13 adalah tampilan dari halaman login untuk admin pada Website Obyek Wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore”, yang sudah sesuai dengan desain mockup yang telah dibuat. Untuk masuk ke halaman menu admin harus memasukkan *username* dan password yang telah dibuat sebelumnya.



Gbr. 13 Halaman Login Admin

###### b. Menu Admin

Setelah admin berhasil login, maka akan masuk ke dalam halaman admin. Pada halaman admin terdapat dashboard, data wisata, data pembelian tiket dan data user. Gbr. 14 merupakan tampilan halaman admin.





Gbr. 14 Halaman Menu Admin

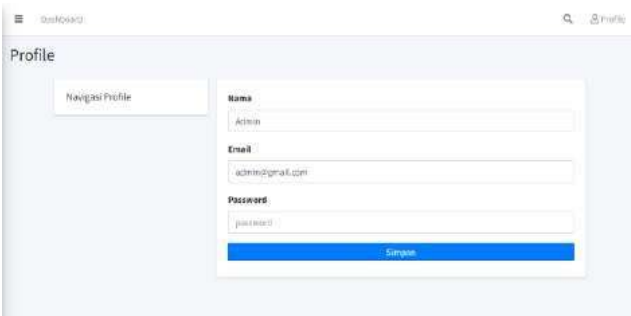
c. *Dashboard*

Gbr. 15 merupakan tampilan dari halaman dashboard, pada halaman ini merupakan rekapan dari data wisata, data transaksi dan data user yang di inputkan. Pada halaman dashboard admin hanya bisa melihat data saja tidak bisa edit atau hapus data.



Gbr. 15 Halaman Dashboard Admin

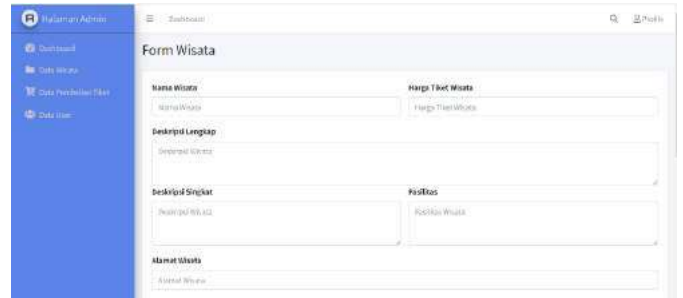
Gbr. 16 merupakan tampilan halaman profile. Pada halaman profile terdapat 2 opsi yaitu profile dan logout. Untuk profile admin dapat mengubah nama, email dan password lalu menyimpan nya kembali. Untuk logout admin dapat melakukan logout dari akun admin.



Gbr. 16 Halaman Profile Admin

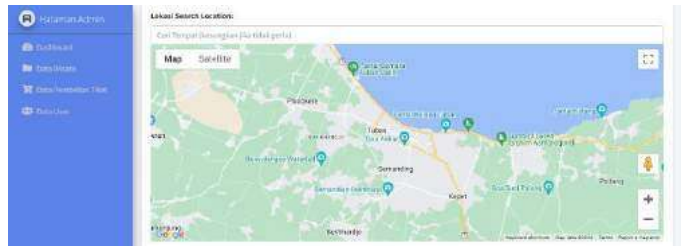
d. *Data Wisata*

Gbr. 17 merupakan tampilan halaman tambah data wisata. Untuk menambah data wisata admin harus mengisi *field* nama wisata, deskripsi singkat, deskripsi lengkap, harga tiket wisata, fasilitas dan alamat wisata.



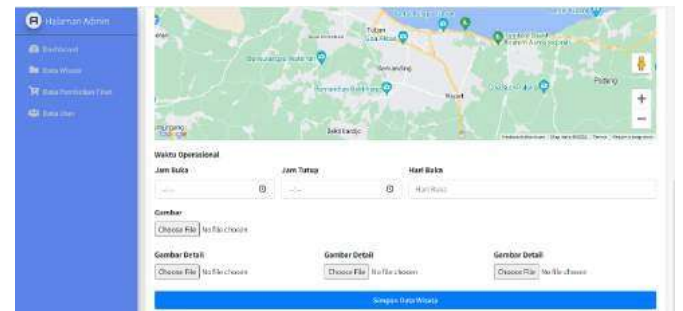
Gbr. 17 Halaman Tambah Data Wisata

Gbr. 18 admin juga dapat menambah maps dari lokasi wisata agar nanti dapat menampilkan peta dan rute perjalanan ke wisata tersebut.



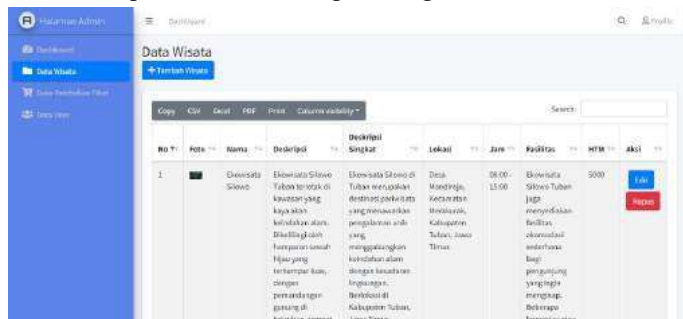
Gbr. 18 Halaman Tambah Peta Wisata

Gbr. 19 admin juga dapat menambah waktu operasional dan mengupload gambar. Untuk gambar yang di inputkan harus berformat JPG atau PNG. Jika admin menginputkan dengan format selain JPG atau PNG maka data wisata yang telah di isi tidak dapat ditambahkan.



Gbr. 19 Halaman Tambah Gambar

Gbr. 20 merupakan tampilan dari data wisata yang telah ditambahkan oleh admin. Admin dapat mengubah dan menghapus data yang sudah ditambahkan. Admin juga dapat melakukan pencarian data dengan mengetik di kolom search.



Gbr. 20 Halaman Data Wisata

e. *Data Pembelian Tiket*

Gbr. 21 merupakan tampilan halaman data pembelian tiket. Pada halaman ini menampilkan data dari pembelian tiket yang terdiri dari nama pembeli, nomor telepon, tanggal kunjungan, nama wisata, harga tiket, jumlah, dan total pembayaran. Admin hanya dapat melihat data pembelian tiket ini tidak dapat mengubah atau pun menghapus data.

| No | Nama     | No. Telepon | Tanggal Kunjungan | Nama Wisata   | Harga Tiket | Jumlah | Pembayaran |
|----|----------|-------------|-------------------|---------------|-------------|--------|------------|
| 11 | rebo     | 08380282050 | 2024-05-04        |               | 10          | 5000   | 50000      |
| 12 | elari    | 08390230250 | 2024-05-04        | Wisata Peling | 4           | 5000   | 20000      |
| 13 | bu.rihan | 08332299050 | 2024-05-04        | Wisata Peling | 3           | 5000   | 15000      |
| 14 | bu.rihan | 08390280050 | 2024-05-04        | COBO          | 3           | 333    | 999        |
| 15 | adri     | 08388286050 | 2024-05-04        | Wisata Peling | 3           | 5000   | 15000      |
| 16 | abri     | 1234        | 2024-05-04        | Wisata Peling | 3           | 5000   | 15000      |
| 17 | abi      | 1123123     | 2024-05-04        | Wisata Peling | 3           | 5000   | 15000      |

Gbr. 21 Halaman Data Pembelian Tiket

f. *Data User*

Gbr. 22 merupakan tampilan dari halaman tambah data user. Untuk menambah data user admin harus mengisi field username, email password dan level.

Gbr. 22 Halaman Tambah Data User

Gbr. 23 merupakan tampilan dari data user yang telah ditambahkan oleh admin. Admin dapat mengubah dan menghapus data yang sudah ditambahkan. Admin juga dapat melakukan pencarian data dengan mengetik di kolom search.

| No | Level | Username | Email           |
|----|-------|----------|-----------------|
| 1  | Admin | Admin    | admin@gmail.com |
| 2  | user  | rihan    | rihan@gmail.com |
| 3  | user  | riha     | riha@gmail.com  |
| 4  | user  | riyaz    | riyaz@gmail.com |

Gbr. 23 Halaman Data User

2. *User*

a. *Proses Login*

Gbr. 24 merupakan tampilan dari halaman login untuk user pada Website Obyek Wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore”, yang sudah sesuai dengan desain

mockup yang telah dibuat. Untuk masuk ke halaman home harus memasukkan *username* dan password yang telah dibuat sebelumnya.

Gbr. 24 Halaman Login User

Gbr. 25 merupakan tampilan dari halaman signup untuk user yang belum memiliki akun dapat melakukan signup terlebih dahulu melalui halaman ini dengan memasukkan email dan password setelah itu konfirmasi password kemudian klik submit.

Gbr. 25 Halaman SignUp

b. *Halaman Home*

Gbr. 26 merupakan tampilan halaman home yang menampilkan logo dari Website Tuban Explore. Dibawah logo terdapat search yang digunakan untuk mencari nama wisata dan beberapa menu pada navbar yaitu wisata, check cuaca, about us dan logout.



Gbr. 26 Halaman Home

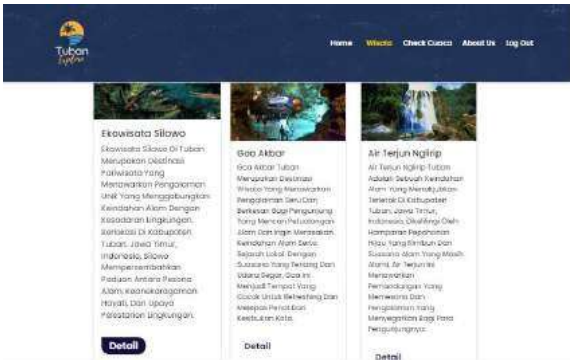
c. *Halaman Wisata*

Gbr. 27 merupakan tampilan dari halaman wisata. Pada halaman wisata terdapat beberapa wisata yang ada di Kabupaten Tuban.



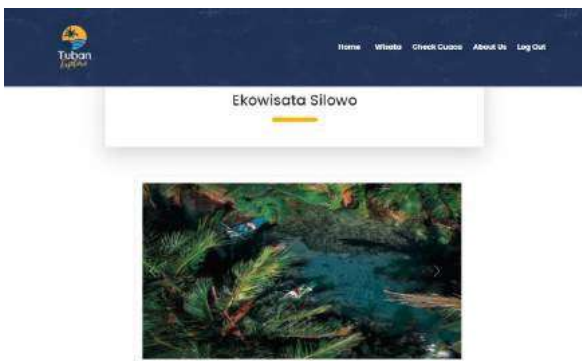
Gbr. 27 Halaman Wisata

Jika user memilih salah satu dari nama wisata, maka user harus klik tombol detail pada salah satu wisata.

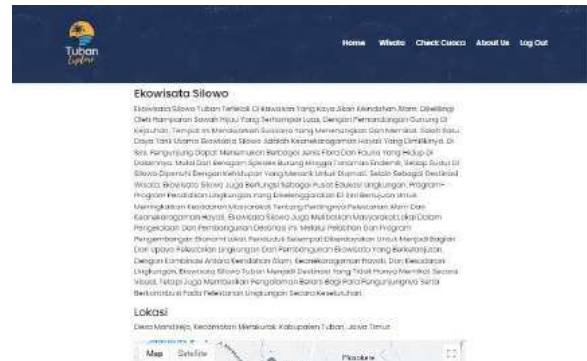


Gbr. 28 Tampilan Wisata

Kemudian akan menampilkan informasi wisata terdiri dari deskripsi, lokasi, jam operasional, fasilitas, htm, dan gambar dari wisata yang dipilih. Seperti Gbr. 29 dan Gbr. 30.

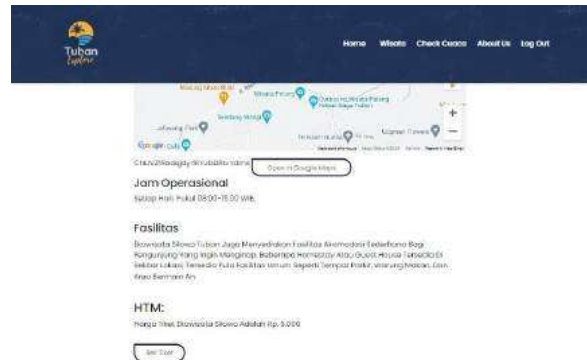


Gbr. 29 Tampilan Gambar Wisata



Gbr. 30 Tampilan Deskripsi Wisata

Jika user ingin mengetahui lokasi wisata atau rute perjalanan, user dapat klik open in google maps pada halaman wisata tersebut. Kemudian akan ditampilkan lokasi dan rute perjalanan menuju wisata yang dipilih. Seperti pada Gbr. 31



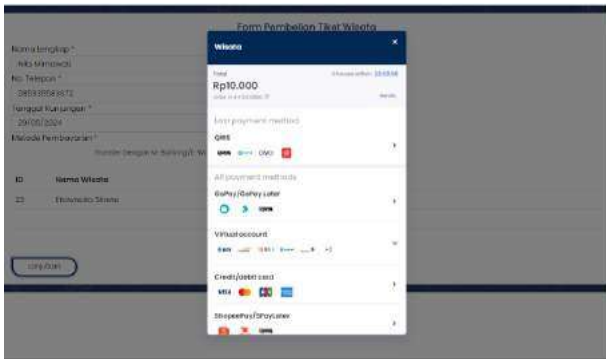
Gbr. 31 Tampilan Lokasi, Fasilitas, dan HTM Wisata

Untuk memudahkan user untuk melakukan pembelian tiket masuk wisata secara online, maka user dapat melakukan pembelian tiket dengan klik beli tiket pada halaman wisata yang dipilih. Kemudian akan ditampilkan form pembelian tiket wisata, user harus menginputkan nama lengkap, no telepon, tanggal kunjungan, dan jumlah tiket yang dibeli kemudian klik beli tiket. Gbr. 32 merupakan form pembelian tiket wisata.



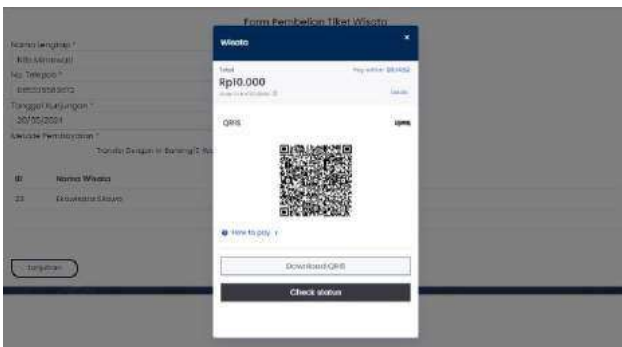
Gbr. 32 Form Pembelian Tiket Wisata

Gbr. 33 merupakan tampilan untuk melakukan pembayaran dengan qris, klik qris kemudian akan muncul barcode untuk pembayaran.



Gbr. 33 Tampilan Pembayaran

User dapat scan barcode untuk melakukan pembayaran. Seperti pada Gbr. 34.



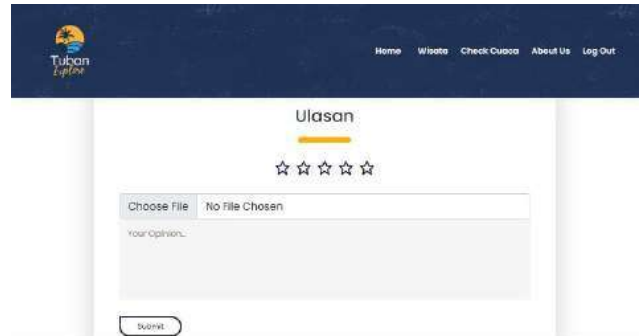
Gbr. 34 Tampilan Barcode Pembayaran

Gbr. 35 merupakan tampilan invoice dari pembelian tiket wisata



Gbr. 35 Tampilan Invoice Pembelian Tiket

Gbr. 36 merupakan tampilan dari rating dan ulasan. User dapat memberikan rating dan komentar pada setiap wisata yang dikunjungi untuk memberikan gambaran umum tentang kualitas atau popularitas suatu tempat wisata.



Gbr. 36 Tampilan Rating dan Ulasan

d. Halaman Check Cuaca

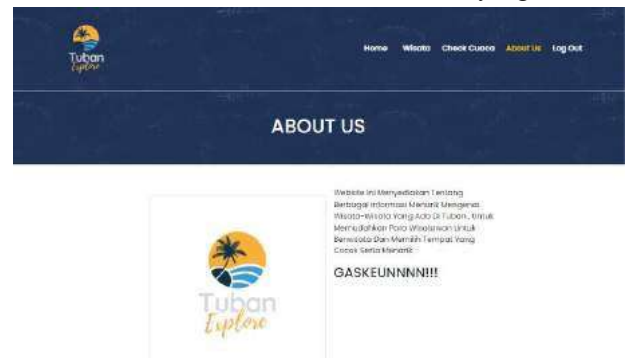
Gbr. 36 merupakan tampilan dari halaman check cuaca. Pada halaman ini digunakan untuk mempermudah user untuk mengetahui cuaca pada wisata yang ingin dikunjungi.



Gbr. 36 Halaman Check Cuaca

e. Halaman About Us

Gbr. 37 merupakan tampilan dari halaman about us. Pada halaman ini berisi informasi website yang dibuat.



Gbr. 37 Halaman About Us

C. Pengujian Sistem

1. Pengujian Single Ease Question (SEQ)

Pengujian sistem ini menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dengan cara memberikan beberapa *tas* atau tugas kepada setiap responden untuk menilai seberapa sulit dan mudah berdasarkan pengguna dalam melakukan tugas tertentu. Terdapat 9 tugas dari F1 hingga F9 untuk 26 responden, di setiap tugas terdapat satu

pertanyaan dengan jawaban dengan skala likert 1 sampai 7 dari sangat sulit hingga sangat mudah.

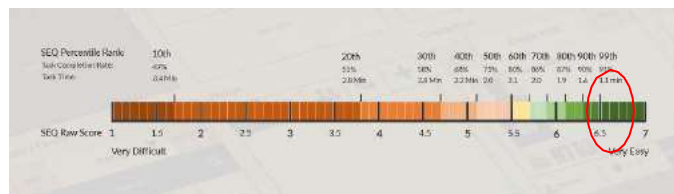
TABEL VIII  
TASK SEQ

| No | Nama Fungsi                | Task   |
|----|----------------------------|--|
| F1 | Sign Up                    | User membuat akun baru jika belum memiliki akun  |
| F2 | Login                      | Masuk menggunakan username dan password yang sudah dibuat  |
| F3 | Memilih wisata             | Klik tombol wisata untuk memilih wisata pada menu wisata   |
| F4 | Melihat Wisata             | Klik tombol detail pada salah satu wisata untuk melihat informasi mengenai wisata tersebut                         |
| F5 | Melihat peta navigasi      | Klik tombol peta navigasi pada halaman informasi wisata untuk mempermudah user sampai dilokasi wisata yang dipilih |
| F6 | Membeli tiket masuk wisata | Klik tombol beli tiket masuk wisata pada halaman informasi wisata, untuk membeli tiket                             |
| F7 | Melihat cuaca real-time    | Klik tombol check cuaca melihat cuaca secara real-time pada wisata tersebut  |
| F8 | Melihat About              | Klik tombol about untuk melihat informasi mengenai sistem ini  |
| F9 | Logout                     | Keluar dari akun   |

Setelah mendapatkan data dari responden langkah selanjutnya yaitu mendapatkan nilai setiap task dari tabel diambil nilai rata-ratanya. Maka didapatkan nilai rata-rata seperti pada tabel VI.

TABEL IX  
NILAI RATA-RATA

| Task      | F1  | F2  | F3  | F4  | F5  | F6  | F7  | F8  | F9  |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Rata-rata | 6,9 | 6,8 | 6,6 | 6,6 | 6,3 | 6,1 | 6,1 | 6,8 | 6,9 |
| Median    | 6,6 |     |     |     |     |     |     |     |     |



Gbr. 38 Hasil Percentile Rank

Berdasarkan hasil dari pengujian menggunakan SEQ menyatakan bahwa user atau pengguna dalam menjalankan website ini merasa mudah. Hasil dari median pada task F1 sampai F9 adalah 6,6. Dapat dilihat dari percentile rank pada gambar diatas maka hasil perhitungan rank tersebut berada pada rank 6,6 menunjukkan bahwa rancang bangun website yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan mudah digunakan.

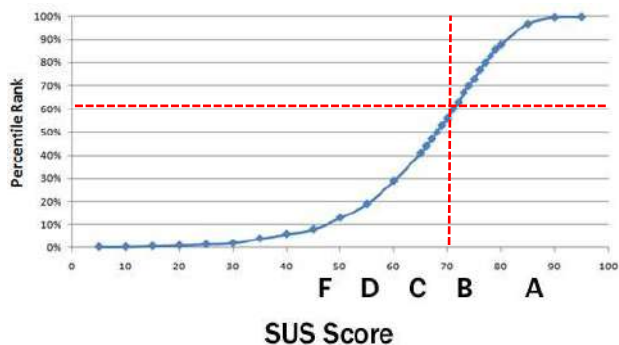
## 2. Pengujian System Usability Scale (SUS)

Pada tahap pengujian sistem ini dilakukan perhitungan terhadap *prototype* yang telah dibuat dengan menggunakan metode pengujian SUS. Pengujian ini bertujuan untuk menguji kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuisioner yang mempunyai 10 pertanyaan dan 26 responden. Pada tabel merupakan 10 pertanyaan yang akan dibagikan melalui kuisioner.

TABEL X  
PERTANYAAN KUISIONER SUS

| No | Pertanyaan   |
|----|--|
| 1  | Saya berfikir akan menggunakan sistem ini                                      |
| 2  | Saya merasa sistem ini rumit digunakan   |
| 3  | Saya merasa sistem ini mudah digunakan   |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini  |
| 5  | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya                  |
| 6  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat  |
| 7  | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini) |
| 8  | Saya merasa sistem ini membingungkan   |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini                    |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini     |

Dengan menggunakan grafik kurva SUS diperoleh peringkat persentil untuk hasil skor SUS pada website ini adalah seperti pada Gbr. 39.



Gbr. 39 Hasil Gravik Kurva SUS

Hasil perhitungan skor SUS berdasarkan pada tanggapan dari 26 responden dengan nilai yang diperoleh adalah 70,1. Maka mendapatkan hasil grade C yaitu *acceptable*, dapat disimpulkan bahwa hampir semua responden pada pengujian ini dapat menerima website.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari rancang bangun website obyek wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore” menggunakan metode *user centered design* (UCD), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan metode yang digunakan yaitu metode UCD yang terfokus pada pendekatan user persona. Website obyek wisata Kabupaten Tuban “Tuban Explore” ini dirancang sesuai dengan metode UCD yaitu dengan menyebar kuisioner dengan pendekatan ke user persona.
2. Pengujian sistem ini menggunakan metode SEQ dan SUS. Pada pengujian SEQ yang dilakukan dengan cara menyebar kuisioner yang berisi tugas yang diberikan kepada setiap responden mendapatkan hasil nilai 6,6 yang berarti *prototype* website ini telah memiliki respon yang cukup mudah. Pada pengujian SUS yang dilakukan dengan cara menyebar kuisioner untuk menguji kepuasan pengguna khususnya persona mendapat hasil skor 70,1, skor tersebut mendapatkan hasil *grade scale B* dan hasil *acceptable* sehingga dinyatakan bahwa dapat diterima oleh pengguna.
3. Website ini memberikan informasi untuk wisatawan yang ingin mencari informasi mengenai deskripsi wisata secara lengkap, rute perjalanan, pembelian tiket masuk wisata, check cuaca serta dapat melihat dan memberikan rating beserta ulasan. Dengan menggunakan website ini diharapkan dapat menjadi salah satu media promosi wisata Kabupaten Tuban dan kepada masyarakat luar Kabupaten Tuban.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucap puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada kedua orang tua, sahabat, dan teman-teman atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih kepada Ibu Anita Qoiriah atas segala bimbingan, ilmu yang bermanfaat serta arahan dan masukan yang telah diberikan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Tanpa adanya doa dan dukungan dari semua pihak, penelitian ini tidak akan berhasil.

#### REFERENSI

- [1] Haikal, Muhammad, et al. "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours And Travel Bekasi." *Jika (Jurnal Informatika)* 6.3 (2022): 271-278.
- [2] Rahayu, Annisa, et al. "A Pemetaan Makanan Tradisional Sebagai Potensi Wisata Kuliner Di Kabupaten Tuban, Jawa Timur Pemetaan Makanan Tradisional Sebagai Potensi Wisata Kuliner Di Kabupaten Tuban, Jawa Timur."
- [3] Istiana, Yuyun. "Gaca (Gang Mural Pojok Baca) Sebagai Media Literasi Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Menuju Kampung Wisata Edukasi Kelurahan Sidorejo Kabupaten Tuban." *Jurnal Abdisembrani* 1.2 (2023): 80-91.
- [4] Mukti, Yogi. "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD)." *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer* 9.02 (2018): 84-95.
- [5] Luthfi, Muhammad. *Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Mobile E-Letter Menggunakan Metode Goal-Directed Design*. BS thesis. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- [6] Akbar, Muhammad Rizqi Farhandy. *TA: Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi Sicyca Mobile*. Diss. Universitas Dinamika, 2021.
- [7] Hadi, Hilman Nuril, Arif Tirtana, and Adnan Zulkarnain. "Penggunaan User Centered Design Dalam Pembuatan Website Portal Mgbk Sma Kota Malang." *Jurnal Teknoinfo* 16.1 (2022): 138-143.
- [8] Fadilah, Ratna Nur, and Dhian Sweetania. "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Ilmiah Teknik* 2.2 (2023): 132-146.
- [9] Anggara, Dimas Ari, Wahyudi Harianto, and Abdul Aziz. "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux." *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri* 4.1 (2021): 58-74.
- [10] Putra, I. Nyoman Tri Anindia, et al. "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)." *Digital Transformation Technology* 3.1 (2023): 49-57.