

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN MENGGUNAKAN METODE HUMAN
CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MOHAMMAD ATSYAFE'I PUTRA

19.12.1125

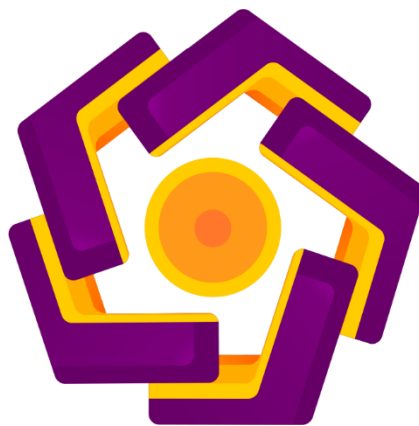
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
MENGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
MOHAMMAD ATSYAFE'I PUTRA
19.12.1125

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
MENGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

MOHAMMAD ATSYAFE'I PUTRA

19.12.1125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, M.KOM.
NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
MENGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

MOHAMMAD ATSYAFE'I PUTRA

19.12.1125

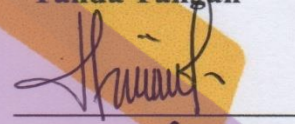
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

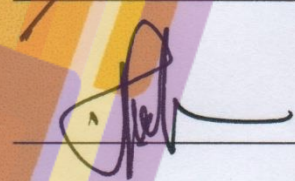
Nuraini, M.Kom
NIK. 190302066



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MOHAMMAD ATSYAFE'I PUTRA
NIM : 19.12.1125

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Website Pariwisata dan Kebudayaan Menggunakan Metode Human Centered Design

Dosen Pembimbing : Rifa Faticha Alfa Aziza, M.kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023

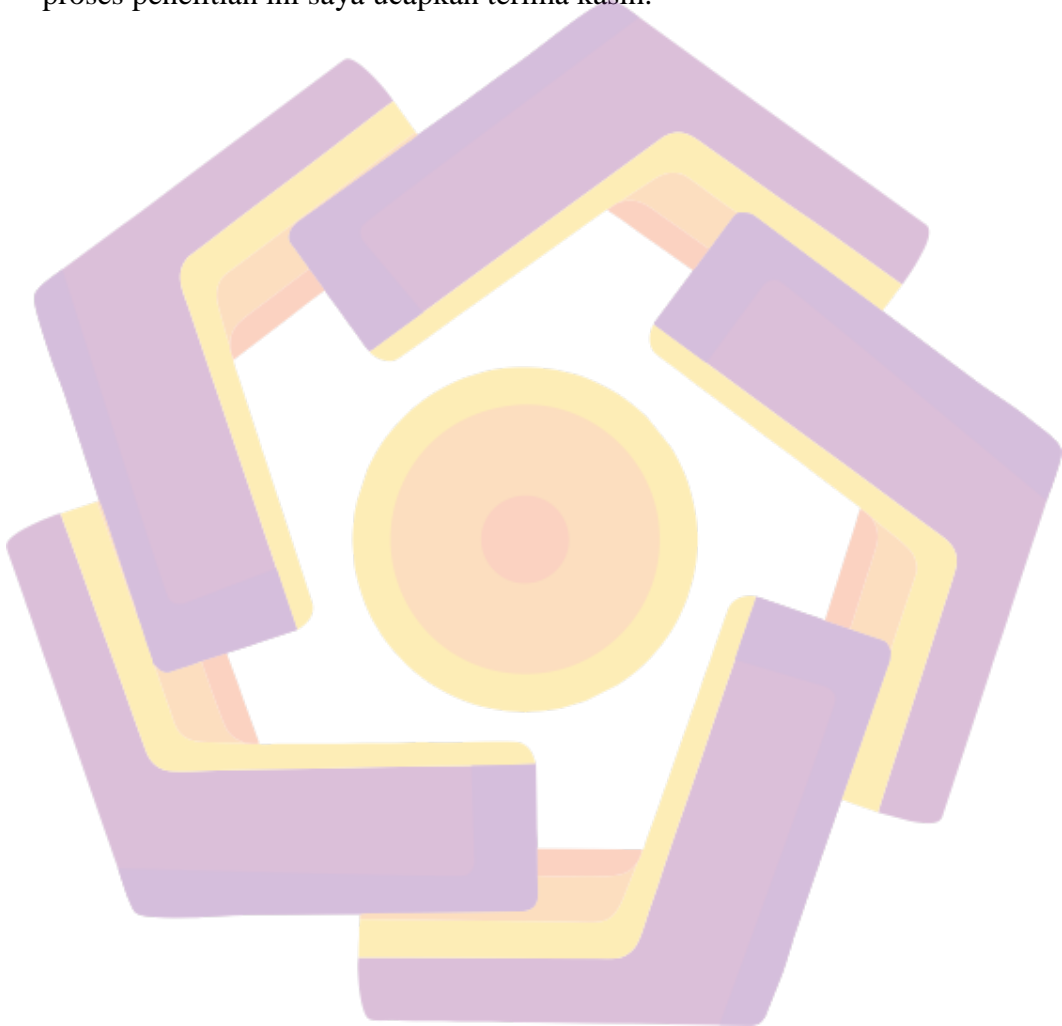
Yang Menyatakan,



Mohammad Atsyafe'I Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini saya ucapkan terima kasih sebesar besarnya. Untuk orang tua yang selalu memberikan support dalam keadaan apapun. Untuk teman teman yang sudah membantu saya dalam proses penelitian ini saya ucapkan terima kasih.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT tuhan yang maha esa karena rahmat serta karunianya, penulis bisa menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa Universitas Amikom Yogotakarta, penelitian yang berjudul Perancangan UI/UX *Website* Pariwisata dan Kebudayaan Menggunakan Metode *Human Centered Design* bisa penulis selesaikan serta menjadi syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi.

Adapaun pihak pihak yang memberikan dukungan maupun bantuan selama proses penelitian ini penulis ucapkan terimakasih khususnya kepada :

1. Ibu Rifda Fatcha Alfa Aziza, M.KOM. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan arahan dalam proses pengerjaan penelitian ini.
2. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Dompu yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian kepada instasinya.
3. Orang tua saya yang tidak henti memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam pengerjaan penelitian ini.
4. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan saran, semangat dan bantuan dalam proses pengerjaan penelitian ini yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu.

Penulis meminta maaf apabila penelitian ini masih memiliki kekurangan dan penulis siap menerima kritik maupun saran dari semua pihak. Semoga penelitian ini bisa memberikan pengetahuan baru kepada generasi mendatang dan bisa bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 2 Agustus 2023

Penulis

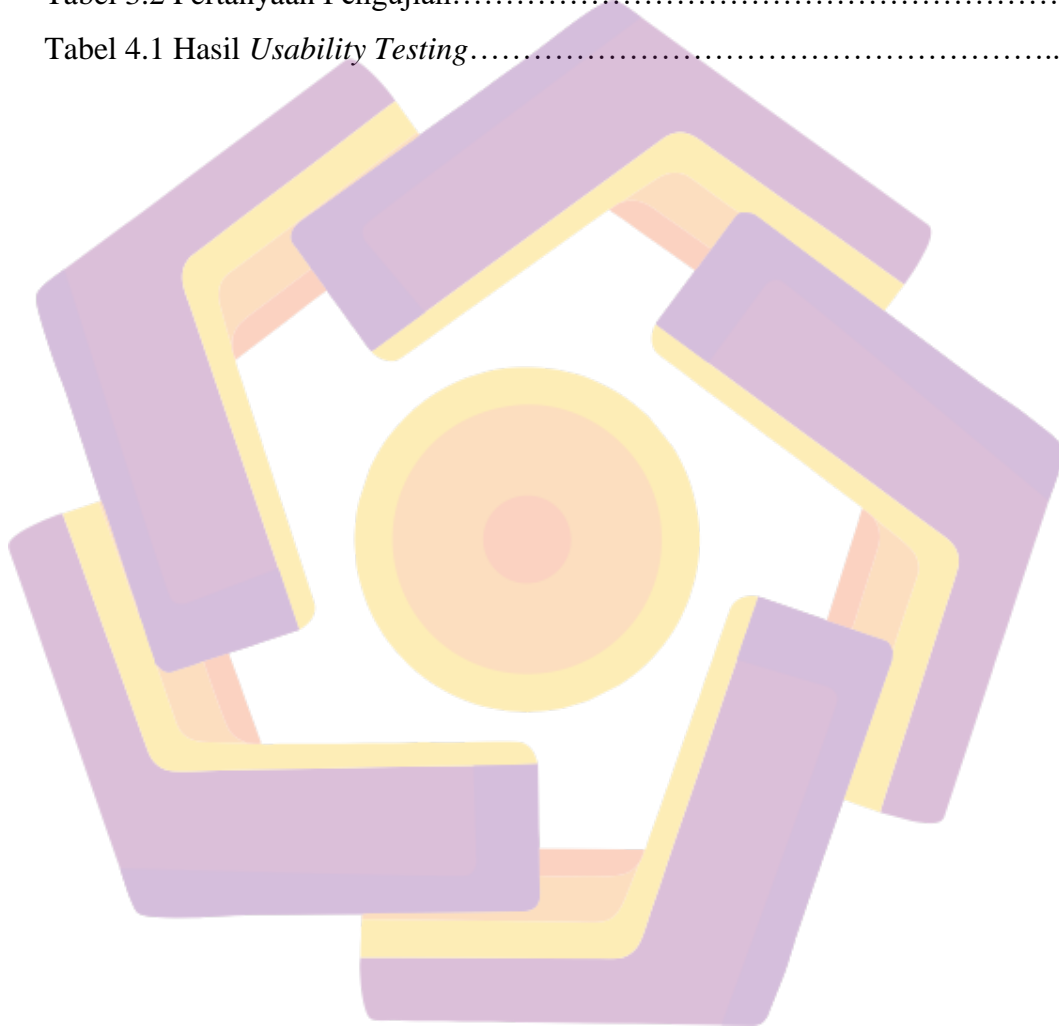
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Defini User Iterface.....	12
2.2.2 Defini User Experience	12
2.2.3 Human Centered Design	12
2.2.4 Definisi Website.....	13
2.2.5 Moodboard	13
2.2.6 Prototype	14

2.2.7	Usability Testing.....	15
2.2.8	Maze.....	15
2.2.8.1	Mission Usability Score (MIUS).....	16
2.2.8.2	Maze Usability Score (MAUS).....	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.2	Alur Penelitian.....	17
3.3	Alat dan Bahan.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Inspiration.....	23
4.1.1	Kuesioner.....	23
4.1.2	User Persona.....	27
4.1.3	User Scenario.....	28
4.2	Ideation.....	29
4.2.1	User Flow.....	29
4.2.3	Sitemap.....	30
4.3	Implementation.....	31
4.3.1	Prototype.....	31
4.3.1	Usability Testing.....	45
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48
REFERENSI		49
LAMPIRAN.....		52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Skala Penilaian Maze.....	17
Tabel 3.1 Tugas Pengujian <i>Prototype</i>	21
Tabel 3.2 Pertanyaan Pengujian.....	21
Tabel 4.1 Hasil <i>Usability Testing</i>	46

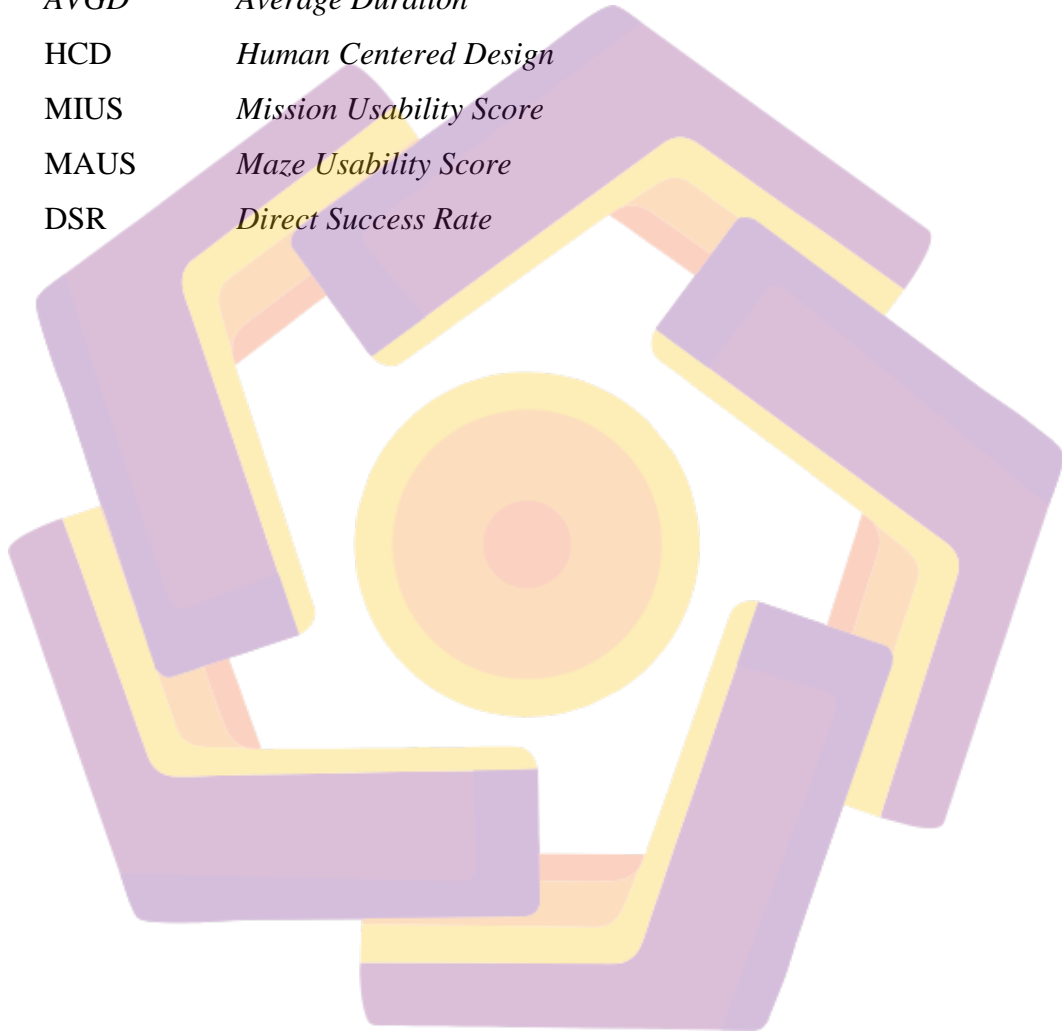


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Moodboard</i>	15
Gambar 2.2. <i>Low Fidelity Prototype</i>	15
Gambar 2.3. <i>High Fidelity Prototype</i>	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	18
Gambar 4.1 Hasil Jawaban Pertanyaan 1.....	24
Gambar 4.2 Hasil jawaban pertanyaan 2.....	25
Gambar 4.3 Hasil jawaban pertanyaan 3.....	25
Gambar 4.4 Pulau Satonda.....	26
Gambar 4.5 Pantai Lakey.....	26
Gambar 4.6 Gunung Tambora.....	27
Gambar 4.7 Hasil jawaban pertanyaan 4.....	27
Gambar 4.8 Hasil jawaban pertanyaan 5.....	28
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Anggit.....	28
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Ani.....	28
Gambar 4.11 <i>User Flow</i>	30
Gambar 4.12 <i>Sitemap</i>	31
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity</i> Halaman Home.....	34
Gambar 4.14 <i>Low Fidelity</i> Halaman Destinasi.....	35
Gambar 4.15 <i>Low fidelity</i> Halaman Aktivitas.....	36
Gambar 4.16 <i>Low Fidelity</i> Halaman Tips.....	37
Gambar 4.17 <i>High Fidelity</i> Halaman Home.....	39
Gambar 4.18 <i>High Fidelity</i> Halaman Destinasi.....	41
Gambar 4.19 <i>High Fidelity</i> Halaman Ativitas.....	43
Gambar 4.20 <i>High Fidelity</i> Halaman Tips.....	45
Gambar 4.21 Hasil Pertanyaan Terbuka.....	50

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI/UX	<i>User Interface dan User Experience</i>
IDSR	<i>Indirect Success Rate</i>
MCR	<i>Misclick Rate</i>
AVGD	<i>Average Duration</i>
HCD	<i>Human Centered Design</i>
MIUS	<i>Mission Usability Score</i>
MAUS	<i>Maze Usability Score</i>
DSR	<i>Direct Success Rate</i>



INTISARI

Kabupaten Dompu merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Nusa Tenggara Barat, Kabupaten Dompu memiliki potensi objek pariwisata yang luar biasa, antara lain : gunung tambora, pantai lakey, kebun kopi tambora, pulau nisa pudu DLL. Dengan banyaknya objek pariwisata yang berada di Kabupaten Dompu berbanding terbalik dengan jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan domestik yang berkunjung di Kabupaten Dompu. Data publikasi yang diterbitkan oleh dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Dompu menunjukkan bahwa pada tahun 2022 jumlah wisatawan yang berkunjung adalah 4.158 orang dengan 954 wisatawan mancanegara dan 3.204 wisatawan domestik sedangkan jumlah wisatawan yang berkunjung di Provinsi Nusa Tenggara berjumlah 1.376.295 orang dengan 126.539 wisatawan mancanegara dan 1.249.756 wisatawan domestik. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Dompu adalah kurangnya media informasi pariwisata yang dapat digunakan sebagai acuan wisatawan ketika ingin berkunjung di Kabupaten Dompu. Oleh karena itu tujuan penelitian ini yaitu merancang UI/UX website pariwisata dan kebudayaan menggunakan metode Human Centered Design. Metode Human Centered Design digunakan karena berfokus pada psikologi pengguna yang bisa digunakan oleh kelompok yang besar. Hasil dari penelitian didapatkan skor MAUS sebesar 93 dan masuk kedalam kategori tinggi yang menandakan bahwa metode Human Centered Design efektif dalam merancang sebuah user interface dan user experience

Kata kunci: Kabupaten Dompu, UI/UX, MAUS, Human Centered Design.

ABSTRACT

Dompu Regency is one of the regencies located in the province of West Nusa Tenggara. It possesses incredible potential for tourist attractions, including Mount Tambora, Lakey Beach, Tambora Coffee Plantation, Nisa Pudu Island, and more. Despite having numerous tourist attractions, the number of foreign and domestic tourists visiting Dompu Regency is relatively low. According to data published by the Department of Tourism and Culture of Dompu Regency, in the year 2022, there were only 4,158 visitors, consisting of 954 foreign tourists and 3,204 domestic tourists. In comparison, the total number of tourists in West Nusa Tenggara Province reached 1,376,295, with 126,539 being foreign tourists and 1,249,756 domestic tourists. One of the factors contributing to the low number of tourists visiting Dompu Regency is the lack of tourism information media that can serve as a reference for tourists when planning a visit. Therefore, the purpose of this research is to design a UI/UX tourism and cultural website using the Human-Centered Design method. The Human-Centered Design method is employed due to its focus on understanding user psychology and its applicability to a wide range of users. The research resulted in a MAUS (Mean Average Usability Score) of 93, which falls under the "high" category, indicating that the Human-Centered Design method is effective in creating a user interface and user experience.

Keyword: *Dompu Regency, UI/UX, MAUS, Human Centered Design.*