

**PERANCANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* WISATA
KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

SANDRINA MARIA TERENANGAN

190710498

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE WISATA KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Sandrina Maria Terenangan

190710498

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juli 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Findra Kartika Sari Dewi, S.T., M.M., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Sandrina Maria Terenangan
NPM : 190710498
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan Antarmuka *Website* Wisata
Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan
Metode *Design thinking*

Menyatakan dengan ini :

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Juni 2023

Yang menyatakan,

Sandrina Maria Terenangan

190710498

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan.”

(Matius 7:7-8)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Antarmuka *Website* Wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan Metode *Design thinking*” ini dengan baik.

Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini peneliti mendapatkan bantuan berupa bimbingan dan dorongan dari banyak pihak karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing, memberkati, dan menyertai penulis setiap harinya.
2. Bapak Dr.A. Teguh Siswantoro, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ibu Herlina, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Yonathan Dri Handarko ST., M.Eng., Ph.D selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Salbator Sakoikoi, Ibu Mariana, Abang Aldo, Abang Kristy, Kakak Diny, Kakak Tesa, dan Kakak Amoy yang telah mendukung penulis.
6. Kak Alex Wibowo, Ibu pengasuh, Sandy, Abang Oyen, Genth Empedu, Engkhoz, dan Kiniu yang selalu ada untuk menghibur penulis.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulis hingga tahap ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 7 Juni 2023

Sandrina Maria Terenangan

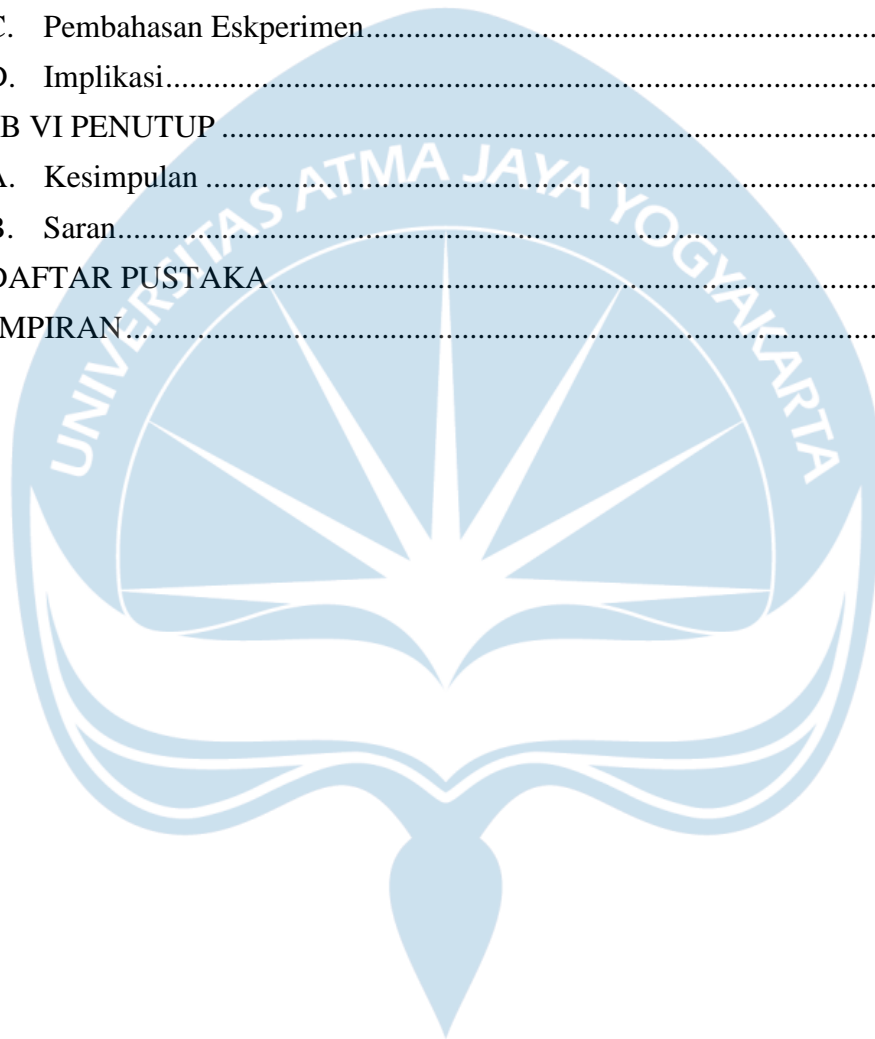
190710498



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Metode Penelitian.....	3
F. Sistematika Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	16
A. <i>Website</i>	16
B. <i>User Experience</i>	16
C. <i>User Interface</i>	16
D. <i>Design thinking</i>	17
E. <i>In-depth interview</i>	18
F. <i>Usability testing</i>	18
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN ESKPERIMEN	20
A. Deskripsi Masalah.....	20
B. Analisis Kebutuhan Eksperimen	20
1. <i>Emphatize</i>	20
2. <i>Define</i>	22
3. <i>Ideate</i>	23

4. Analisis Kebutuhan Alat	23
C. Perancangan Eksperimen	24
BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Eksperimen	43
B. Hasil Eksperimen	44
C. Pembahasan Eksperimen.....	45
D. Implikasi.....	46
BAB VI PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	52

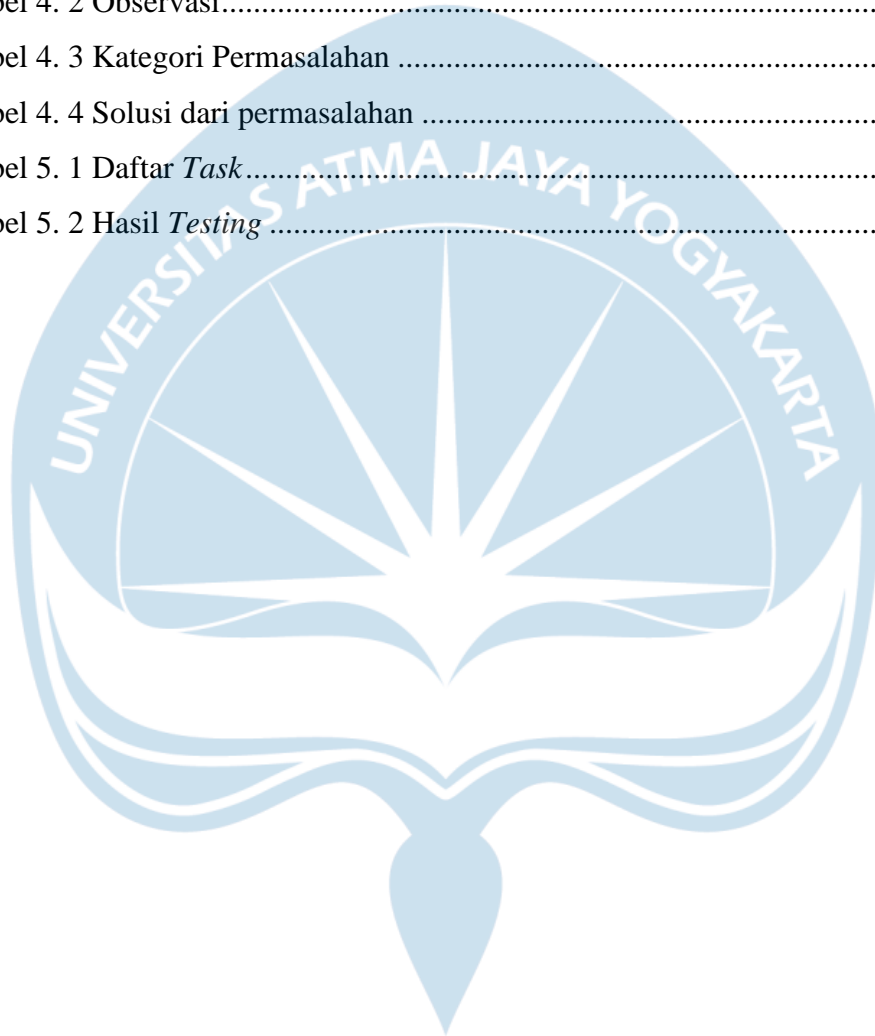


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahap Penelitian	4
Gambar 3. 1 Tahap <i>Design thinking</i>	17
Gambar 3. 2 Pertanyaan <i>single ease question</i>	19
Gambar 4. 1 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	25
Gambar 4. 2 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Tour</i>	26
Gambar 4. 3 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Wisata	27
Gambar 4. 4 <i>Wireframe</i> Halaman Penginapan.....	28
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Gallery</i>	29
Gambar 4. 6 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Contact</i>	30
Gambar 4. 7 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Map</i>	31
Gambar 4. 8 Wisata Mentawai.....	32
Gambar 4. 9 Warna Hijau Laut.....	33
Gambar 4. 10 Warna <i>Tosca</i>	33
Gambar 4. 11 Warna Putih.....	33
Gambar 4. 12 Warna Hitam	34
Gambar 4. 13 Warna Abu-abu	34
Gambar 4. 14 Antarmuka Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 4. 15 Antarmuka Halaman <i>Tour</i>	36
Gambar 4. 16 Antarmuka Halaman Detail Wisata.....	37
Gambar 4. 17 Antarmuka Halaman Penginapan.....	38
Gambar 4. 18 Antarmuka Halaman <i>Gallery</i>	39
Gambar 4. 19 Antarmuka Halaman <i>Contact</i>	40
Gambar 4. 20 Antarmuka Halaman <i>Map</i>	41
Gambar 4. 21 <i>Header Website</i>	41
Gambar 4. 22 <i>Footer Website</i>	42
Gambar 4. 23 <i>Prototyping</i>	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Penelitian.....	12
Tabel 4. 1 Kesimpulan Masalah.....	21
Tabel 4. 2 Observasi.....	22
Tabel 4. 3 Kategori Permasalahan	22
Tabel 4. 4 Solusi dari permasalahan	23
Tabel 5. 1 Daftar <i>Task</i>	43
Tabel 5. 2 Hasil <i>Testing</i>	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Stimulus User Research</i>	52
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Lo Helena	56
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Daud Sagulu	61
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Theresia Hia	68
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Susanna Peni	73
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Selvi Bouimau	78
Lampiran 9 Bukti Wawancara 1 (Lo Helena)	83
Lampiran 8 Bukti Wawancara 2 (Daud Sagulu)	83
Lampiran 10 Bukti Wawancara 3 (Theresia Hia)	83
Lampiran 11 Bukti Wawancara 4 (Susanna Peni)	84
Lampiran 12 Bukti Wawancara 5 (Selvi Bouimau).....	84

INTISARI

PERANCANGAN ANTARMUKA *WEBSITE* WISATA KABUPATEN KEPULAUAN MENTAWAI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Intisari

Sandrina Maria Terenangan

190710498

Salah satu sektor penting dalam perekonomian suatu daerah adalah pariwisata karena dapat menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan pemasukan masyarakat, dan mendukung pembangunan lokal. Kabupaten kepulauan mentawai memiliki potensi wisata yang luar biasa. Namun, saat ini promosi dan informasi wisata di Kabupaten ini masih terbatas dan belum memadai. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberi peluang besar dalam memperluas jangkauan promosi dan informasi pariwisata melalui *website* wisata.

Agar pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi wisata yang disajikan, dibutuhkan antarmuka *website* yang praktis dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan untuk perancangan antarmuka *website* wisata ini yaitu metode *design thinking*. Penerapan metode *design thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *emphatize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *testing*.

Testing menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing*. Hasil *testing* antarmuka dari setiap *task* mendapatkan nilai *mean* diatas 5,5. Dari hasil *testing* tersebut maka rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai dinyatakan sudah *passed* atau lolos dan dinilai sudah praktis, dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : antarmuka, *website*, wisata, *design thinking*, *in-depth interview* dan *usability testing*.

Dosen pembimbing I : Herlina, S.Kom., M.Eng

Dosen pembimbing II : Yonathan Dri Handarko ST., M.Eng., Ph.D