BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan sejumlah beberapa kekurangan terhadap sistem informasi berbasis *website* milik Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul. Sistem informasi tersebut memiliki *user interface* yang kurang bervariasi, beberapa informasi tidak tersedia, tidak menampilkan sektor pariwisata sehingga kurang menarik bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki tampilan *user interface* menyesuaikan dengan prinsip *UI* desain yang mampu menampilkan visual sektor wisata kabupaten Gunungkidul.

Dalam penelitian ini, dilakukan dengan metode *Design thinking* dalam proses perancangan. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan *user interface* yang telah dirancang sesuai kebutuhan dari pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul. Pada *website* yang telah dirancang, telah memenuhi kebutuhan informasi mengenai deksripsi dan fasilitas yang tersedia di kawasan wisata serta daftar usaha milik masyarakat di daerah Kabupaten Gunungkidul dengan jelas sesuai dengan kriteria dalam sektor industri kreatif.

Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi ini, menghasilkan tanggapan positif dari 10 responden dimana hasil SEQ bernilai lebih dari 5,5 yang artinya pengguna merasa puas terhadap hasil *redesign* prototipe dibandingkan sebelumnya didukung dengan wawancara 5 narasumber untuk memperjelas bahwa perbaikan yang dilakukan telah memenuhi harapan pengguna untuk mendapatkan *website* dengan informasi yang jelas dengan tampilan *user interface* yang rapi dan mudah untuk digunakan. Adapun hasil iterasi desain yang dilakukan menambahkan fitur Geopark Gunung Sewu dan memperbaiki poster untuk halaman *dashboard*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan penelitian, terdapat saran yang diperlukan untuk pengembangan terhadap penelitian selanjutnya :

1. Perancangan *wireframe* dan prototipe diharapkan bisa digunakan sebagai pedoman untuk pengembangan *website development*.
2. Perancangan *user interface* menambahkan fitur *search* agar memudahkan pengguna mencari informasi.
3. Perancangan *user interface* untuk *back office*.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Wulandari and S. R. Budiani, “Strategi Pengembangan Objek Wisata Gunung Gambar,” pp. 1–11, 2017.

[2] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarso, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019.

[3] Y. Maryono, S. Suyoto, and P. Mudjihartono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TIK Studi Kasus: Asmi Santa Maria Yogyakarta,” *J. Buana Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 81–90, 2010, doi: 10.24002/jbi.v1i2.298.

[4] F. Effendi *et al.*, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking,” *MDP Student …*, pp. 384–391, 2022, [Online]. Available: https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1785.

[5] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019, [Online]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id.

[6] S. Nurrohmah and R. Andrian, “Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.8756.

[7] M. Hidayat and M. F. Nurfauzan, “Perancangan website go-flying taxi sebagai media jasa transportasi masa depan dengan metode design thinking,” *Integr. (Journal Inf. Technol. Vocat. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 57–66, 2022, doi: 10.17509/integrated.v4i2.51521.

[8] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” *Desainpedia J. Urban Des. Lifestyle Behav.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–33, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i1.589.

[9] H. Hambrose, *The Design of Everyday Work*, vol. 26, no. 2. 2015.

[10] D. L. Tania Schlatter, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. USA, 2013.

[11] D. J. Collington, *Structured design: Fundamentals of a discipline of computer program and systems design*, vol. 2, no. 4. 1980.

[12] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, “Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek,” *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.

[13] N. Handayani and) Hendra Mayatopani, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design,” *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 7, no. 1, pp. 35–43, 2023.

[14] bidin A, “MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI,” *Вестник Росздравнадзора*, vol. 4, no. 1, pp. 9–15, 2017.

[15] A. Hodrien and T. Fernando, “A Review of Post-Study and Post-Task Subjective Questionnaires to Guide Assessment of System Usability,” *J. Usability Stud.*, vol. 16, no. 3, pp. 203–232, 2021.

[16] Sagar; K.; Saha; A, “A systematic review of software usability studies,” 2017, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/321738902_A_systematic_review_of_software_usability_studies.

[17] F. I. Romadhanti and I. Aknuranda, “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3313–3321, 2020, [Online]. Available: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik.

[18] J. Ilmiah and W. Pendidikan, “Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question,” vol. 8, no. 13, pp. 95–108, 2022.

[19] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.

[20] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023, doi:

10.61104/ihsan.v1i2.57.

[21] B. B. Frey, “Semi-Structured Interview,” *SAGE Encycl. Res. Des.*, 2022, doi: 10.4135/9781071812082.n555.

[22] V. U. Rulistiani, I. Asyura, A. S. Kamali, and L. Linda, “Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 2, pp. 1366–1378, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i2.1784.

[23] M. N. Arifin and D. Siahaan, “Structural and Semantic Similarity Measurement of UML Use Case Diagram,” *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 2, p. 88, 2020, doi: 10.24843/lkjiti.2020.v11.i02.p03.

[24] P. da S. Finamore *et al.*, “PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. February, p. 2021, 2021, [Online]. Available: https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750%0Ahttps://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttp://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766%0Ahttps://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076%0Ahttps://doi.org/.

[25] T. D. Krismanda and N. Setiyawati, “Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 126–135, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.561.

[26] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, “Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Jeisbi*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.

[27] J. Li, G. W. Tigwell, and K. Shinohara, “Accessibility of high-fidelity prototyping tools,” *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, no. January, 2021, doi: 10.1145/3411764.3445520.

[28] T. Junita Maulani, Suprapto, and A. Reza Perdanakusuma, “Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2639–2645, 2021.

[29] N. C. C. Sidik, “Pengembangan Front-End Website User Hi-Depok pada Proyek

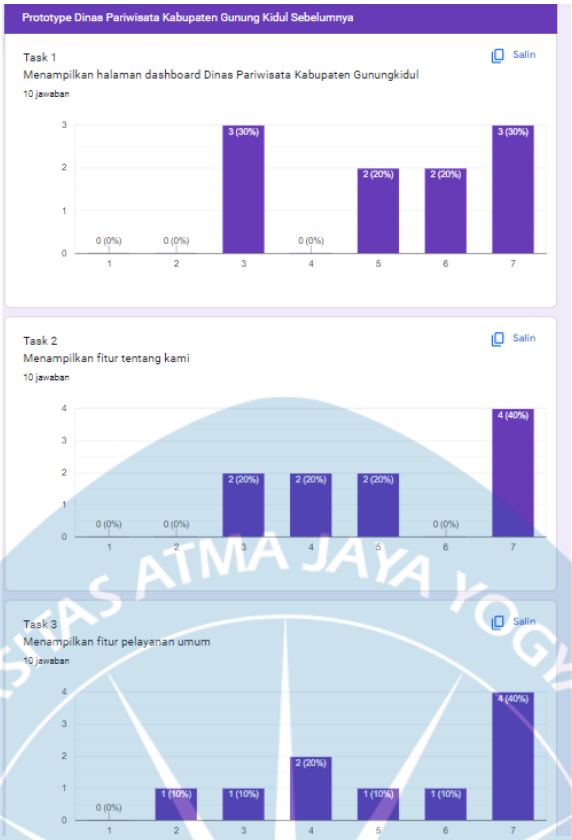
1000 Aplikasi Smart City Kota Depok di Diskominfo Kota Depok," pp. 1–9, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Proses Brainstorming

Lampiran 2. Wawancara Evaluasi Desain dan Iterasi Desain

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA



Lampiran 3

Lampiran 4

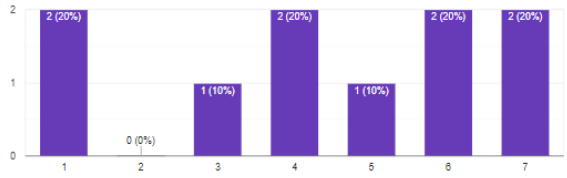
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Task 7

Salin

Mengakses media sosial Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul melalui tautan pada website

10 jawaban

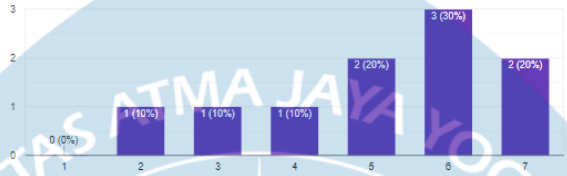


Task 8

Salin

Mengakses rute destinasi wisata dan UMKM?

10 jawaban



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Lampiran 5

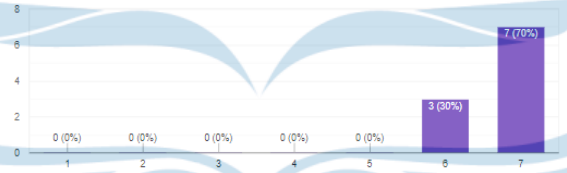
Prototype Dinas Pariwisata Kabupaten Gunung Kidul setelah **REDESIGN**

Task 1

Salin

Menampilkan halaman dashboard Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul

10 jawaban

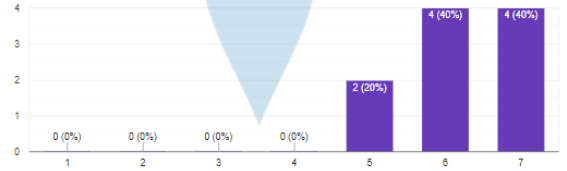


Task 2

Salin

Menampilkan fitur tentang kami

10 jawaban

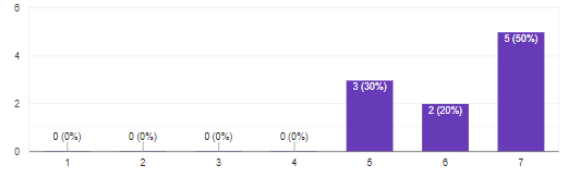


Task 3

Salin

Menampilkan fitur pelayanan umum

10 jawaban

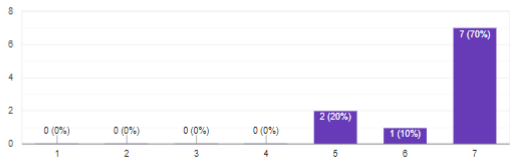


Lampiran 6

Task 4

Menampilkan fitur destinasi wisata

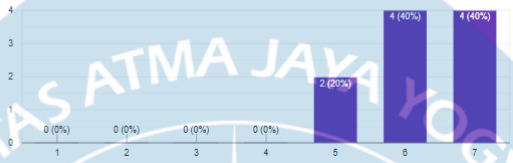
10 jawaban



Task 5

Menampilkan fitur ekonomi kreatif (Akomodasi, Biro Perjalanan, dan UMKM)

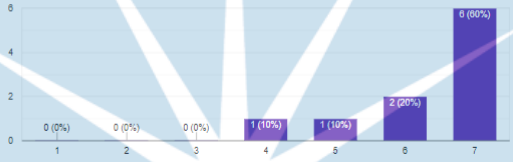
10 jawaban



Task 6

Menampilkan fitur berita

10 jawaban

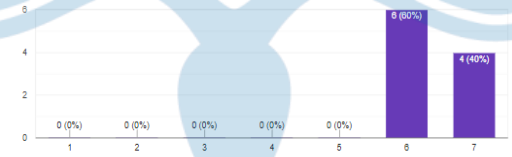


Lampiran 7

Task 7

Mengakses media sosial Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul melalui tautan pada website

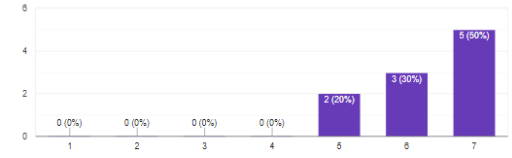
10 jawaban



Task 8

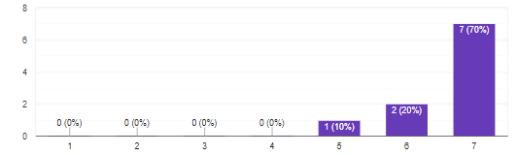
Mengakses rute destinasi wisata dan UMKM?

10 jawaban



Seberapa puas anda terhadap prototipe yang telah di *redesign* dibandingkan website sebelumnya?

10 jawaban



Lampiran 8