

## Perancangan Website Pariwisata Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Dengan Metode *User Centered Design*

Thomas Rio Briantana<sup>1</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Patricia Ardanari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari No.6, 55281, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>200710798@students.uajy.ac.id, <sup>2</sup>herlina@uajy.ac.id, <sup>3</sup>arda@staff.uajy.ac.id

**Abstract.** *The Special Region of Yogyakarta is one of Indonesia's leading tourist destinations, known for its rich culture, history, and natural beauty. To support tourism promotion in the region, the Discovery Jogja website was developed using the User-Centered Design (UCD) method. This method focuses on the users' needs during the design process, resulting in an intuitive, informative, and user-friendly interface. The website development involved stages of needs analysis, prototyping, and user experience-based evaluation. The testing results showed that the website received an excellent score for user satisfaction, but improvements are needed in the clarity of information (perspicuity). Therefore, optimizing the layout structure, arrangement, and information presentation is necessary for a more effective and engaging user experience. With its UCD-based approach, Discover Jogja is expected to become an innovative platform in supporting tourism in Yogyakarta.*

**Keywords:** *Tourism Industry, Tourism Website, User Centered Design (UCD), UI/UX.*

**Abstrak.** *Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia yang terkenal dengan kekayaan budaya, sejarah, dan keindahan alamnya. Untuk mendukung promosi wisata di daerah ini, dikembangkan website Discovery Jogja dengan menerapkan metode User-Centered Design (UCD). Metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna dalam proses perancangan, sehingga menghasilkan antarmuka yang intuitif, informatif, dan mudah digunakan. Pengembangan website dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, pembuatan prototipe, serta evaluasi berbasis pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website ini memperoleh nilai unggul pada aspek kepuasan pengguna (satisfaction), namun masih memerlukan peningkatan dalam aspek kejelasan informasi (perspicuity). Oleh karena itu, optimalisasi struktur tampilan, tata letak, dan penyajian informasi diperlukan agar website dapat memberikan pengalaman yang lebih efektif dan menarik. Dengan pendekatan berbasis UCD, Discover Jogja diharapkan dapat menjadi platform inovatif dalam mendukung pariwisata Yogyakarta.*

**Kata Kunci:** *Industri Pariwisata, Website Pariwisata, User Centered Design (UCD), UI/UX.*

### 1. Pendahuluan

Industri pariwisata merupakan sektor penting dalam perekonomian yang tidak hanya memberikan manfaat finansial, tetapi juga membuka lapangan kerja, mendukung infrastruktur, dan mempromosikan budaya lokal [1]. Di era digital, internet menjadi sumber utama bagi wisatawan dalam mencari informasi terkait destinasi, akomodasi, dan atraksi wisata. Website pariwisata yang dirancang dengan metode User-Centered Design (UCD) dapat meningkatkan kepuasan pengguna melalui pengalaman antarmuka yang lebih intuitif dan interaktif [2]. UCD menempatkan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap perancangan, sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih personal dan relevan [3].

Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari kabupaten Sleman, Bantul, Kulon Progo, dan Gunungkidul yang masing-masing sudah memiliki website pariwisata. Fragmentasi ini menyulitkan wisatawan dalam mengakses informasi secara menyeluruh, terutama bagi pengunjung dari luar daerah atau mancanegara [4]. Kurangnya integrasi antar-website menyebabkan ketidaknyamanan dalam perencanaan perjalanan serta menghambat promosi pariwisata secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa platform terintegrasi yang menyajikan informasi wisata Yogyakarta secara komprehensif

dalam satu tempat, sehingga memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi dan meningkatkan pengalaman pengguna [5].

Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan/ menggabungkan website pariwisata DIY agar terjadi efektifitas yang meningkat. Bagaimana metode User Centered Design digunakan untuk mengintegrasikan dan merancang ulang website pariwisata di Yogyakarta berdasarkan kebutuhan pengguna? [6]. Penelitian ini memiliki beberapa batasan untuk memperjelas ruang lingkup yang diteliti. Pertama, website yang dikembangkan hanya berupa prototipe dan difokuskan pada pengujian pengguna tanpa implementasi penuh. Kedua, penelitian ini terbatas pada perancangan UI/UX, sehingga pengembangan hanya mencakup aspek desain dan pengalaman pengguna tanpa pengkodean atau pengembangan sistem secara menyeluruh. Ketiga, cakupan penelitian hanya meliputi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), sehingga informasi dan fitur yang dikembangkan difokuskan pada destinasi wisata yang berada dalam wilayah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah merancang UI/UX website dengan mengintegrasikan seluruh website pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan menjadikan dalam 1 website maka pengguna dapat lebih mudah mengakses website pariwisata dengan mudah.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian oleh Marbun, dkk. (2022) yang berjudul "Perancangan user interface/user experience (UI/UX) website HelpMeong untuk *shelter* menggunakan metode Goal-Directed Design" membahas desain ulang UI/UX website HelpMeong menggunakan metode Goal-Directed Design. Prosesnya meliputi wawancara dengan perwakilan *shelter*, penentuan kebutuhan dan skenario, serta pembuatan *wireframe* dan *mockup*. Pengujian menggunakan Maze dan SUS menunjukkan peningkatan kegunaan dan bahwa desain diterima baik oleh pengguna [7].

Penelitian oleh Kuryanti dan Indriani pada tahun 2021 berjudul "Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata" membahas perancangan website untuk meningkatkan visibilitas Pantai Jatimalang, Purworejo, yang masih kurang dikenal wisatawan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Selain itu, jurnal ini juga membahas jenis wisatawan serta referensi terkait pemrograman web dan pariwisata [8]. Tujuan dari website tersebut adalah meningkatkan visibilitas pantai dan menarik lebih banyak pengunjung. Artikel ini juga menggambarkan berbagai jenis wisatawan dan perilaku mereka. Metode deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Desain website mencakup halaman utama, *guest book*, galeri, dan halaman administrator. Jurnal ini juga mencakup referensi terkait pemrograman web dan pariwisata [9].

Penelitian oleh Utarki, dkk. (2020) berjudul "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat" membahas pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis *web* untuk Taman Nasional Gunung Ciremai. Sistem ini bertujuan mempermudah akses informasi wisatawan dan manajemen data pariwisata, dengan menggunakan model Waterfall dan metode observasi, wawancara, serta tinjauan pustaka. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan promosi objek wisata dan pendapatan lokal [10].

Penelitian Lestari, dkk. (2023) berjudul "*Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD)*" membahas perancangan ulang website pariwisata dengan pendekatan User Centered Design (UCD). Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi dan meningkatkan desain *front-end* yang sebelumnya kurang lengkap dalam hal konten. Metode UCD diterapkan dalam pengembangan desain, sementara evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor SUS, yang mengindikasikan bahwa desain baru diterima dengan baik oleh pengguna. Artikel ini juga menyoroti peran penting teknologi informasi dalam industri pariwisata serta potensi website dalam mempromosikan destinasi wisata dan meningkatkan devisa [11].

Penelitian berjudul "*Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa*" yang disusun Lengkong, dkk. Pada tahun 2019 membahas pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis web di Kabupaten Minahasa, Indonesia. Artikel ini menyoroti potensi Minahasa sebagai tujuan wisata dan pentingnya sistem untuk mempromosikan

pariwisata di daerah tersebut. Metodologi Rapid Application Development (RAD) digunakan dalam pengembangan sistem ini. Selain itu, artikel ini juga memberikan gambaran tentang industri pariwisata, konsep website, serta penerapan HTML dan CSS dalam pengembangan *web* [12].

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada pengembangan website untuk satu destinasi atau wilayah tertentu, seperti Pantai Jatimalang atau Kabupaten Minahasa. Penelitian ini mengusulkan pendekatan integratif terhadap seluruh destinasi wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam satu platform. Selain itu, penelitian ini mengedepankan metode User Centered Design tidak hanya sebagai pendekatan desain visual, tetapi sebagai fondasi dalam memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh melalui proses evaluasi *usability* dan pengujian pengalaman pengguna, menjadikan perancangan lebih adaptif dan berbasis data.

### 3. Metodologi Penelitian

User Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Proses ini terdiri dari empat tahap utama. (1) *Understand Context of Use* melibatkan studi literatur, wawancara, dan observasi untuk memahami pengguna dan konteks interaksi mereka. (2) *Specify User Requirements* mencakup pembuatan user persona dan *user flow* guna merancang pengalaman yang intuitif. (3) *Design Solution* meliputi *prototyping* untuk menguji ide desain serta *wireframe* sebagai panduan visual awal. (4) *Evaluate Against Requirements* dilakukan melalui *user testing* untuk mengidentifikasi masalah dan User Experience Questionnaire (UEQ) guna mengukur pengalaman pengguna dari berbagai aspek seperti daya tarik, efisiensi, dan kejelasan.

## 4. Hasil dan Diskusi

### 4.1. Understand Context of Use

Pengumpulan data awal dilakukan melalui kuesioner Google Form untuk memahami konteks penggunaan sistem dalam pariwisata. Sebanyak 20 responden berpartisipasi dalam survei ini, terdiri dari wisatawan lokal, wisatawan internasional, dan pengelola destinasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak wisatawan mengeluhkan akses website yang lambat, desain yang kurang responsif, serta kesulitan menemukan informasi yang relevan. Temuan ini menjadi acuan dalam perancangan Discover Jogja agar lebih *user-friendly* dan informatif.

### 4.2. Specify User Requirements

User Persona dibuat untuk mewakili calon pengguna website dalam dua kategori, yaitu laki-laki dan perempuan. Representasi ini membantu memahami kebutuhan dan karakteristik pengguna, sehingga desain website dapat lebih sesuai dengan preferensi mereka. Detail User Persona dapat dilihat pada Gambar 1.



**DIMAS SAPUTRA**  
Digital Marketer

➤ **BRIEF STORY**

Dimas adalah seorang digital marketer yang sering bepergian untuk menghadiri konferensi dan mencari inspirasi dari berbagai tempat wisata. Dia menyukai liburan singkat ke tempat-tempat yang tenang untuk melepas penat dari kesibukannya. Dengan rutinitas yang padat, Dimas mengandalkan platform digital untuk merencanakan perjalanan dengan cepat dan efisien.

➤ **QUOTE**

"Saya ingin semuanya serba praktis, cukup beberapa klik untuk mendapatkan informasi lengkap."

➤ **FRUSTRATION**

- Informasi yang tersebar di berbagai website menyulitkan perencanaan.
- Tidak ada fitur rekomendasi berbasis preferensi.
- Navigasi website yang rumit membuatnya kehilangan banyak waktu.

➤ **GOALS**

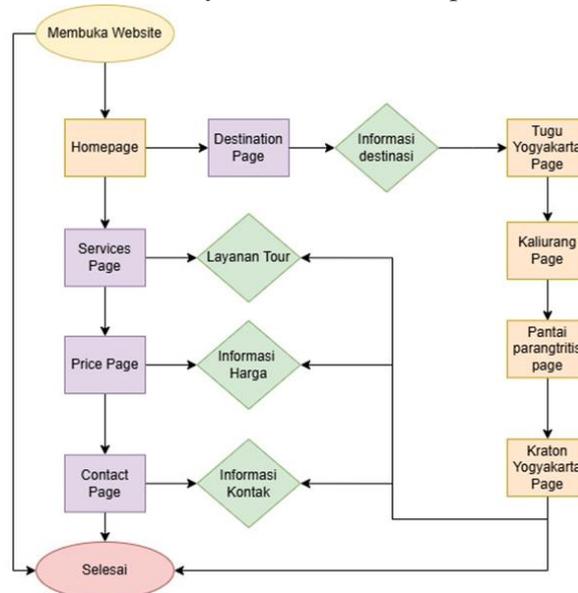
- Menemukan tempat wisata yang unik dan sesuai dengan jadwal singkatnya.
- Mendapatkan rekomendasi akomodasi dan aktivitas di satu platform.
- Merencanakan perjalanan dengan mudah tanpa perlu riset panjang.

**USIA: 30 TAHUN**

**LOKASI: JAKARTA, INDONESIA**

**Gambar 1. User Persona Laki-laki**

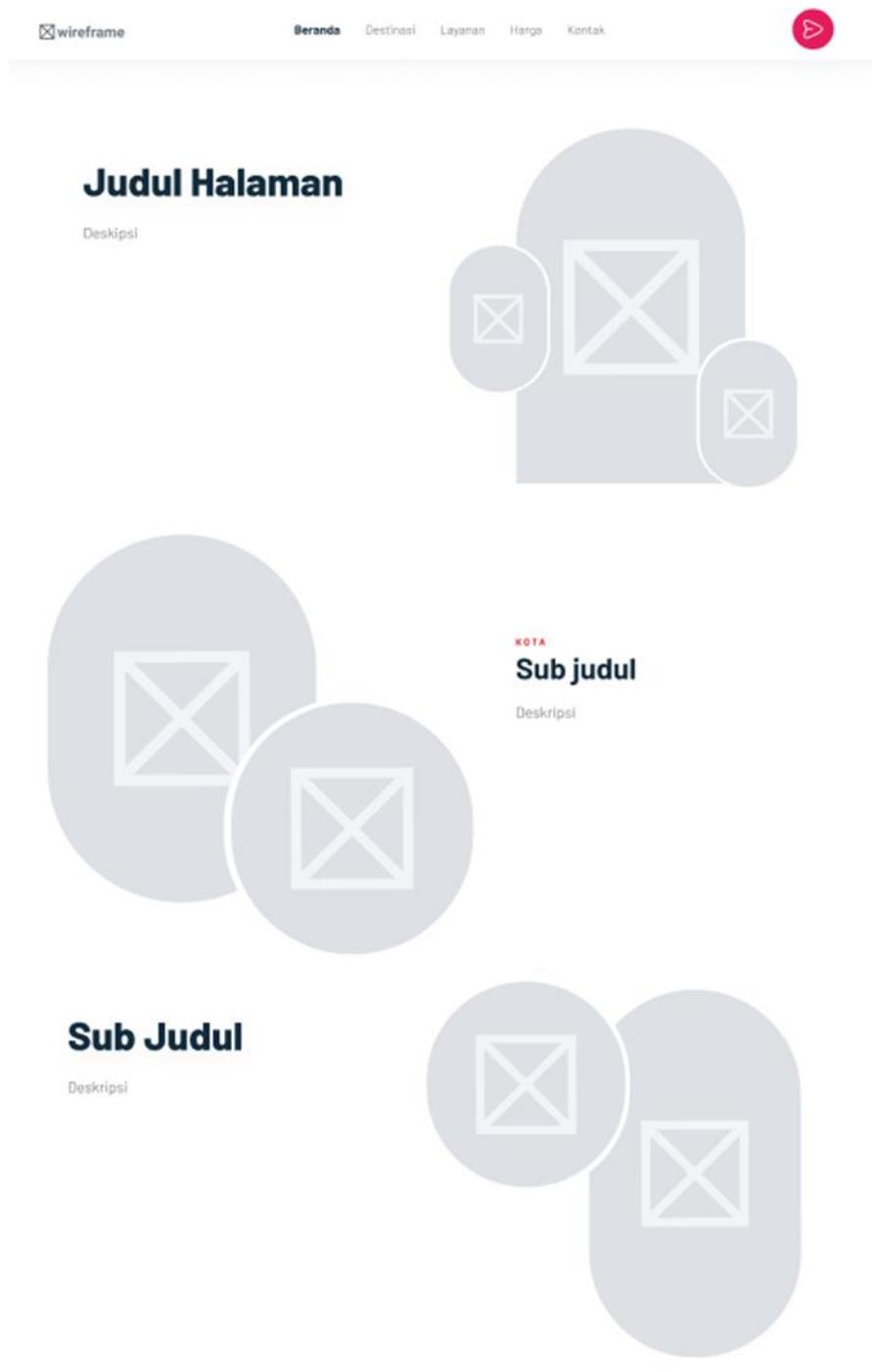
Setelah merancang User Persona, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan mengevaluasi elemen desain Website Discover Jogja yang perlu diperbaiki. User Flow digunakan untuk memetakan langkah-langkah pengguna dalam berinteraksi dengan website, memastikan navigasi yang sederhana dan efisien dalam mencapai tujuan, seperti mencari informasi atau layanan. User Flow dapat di lihat pada Gambar 2:



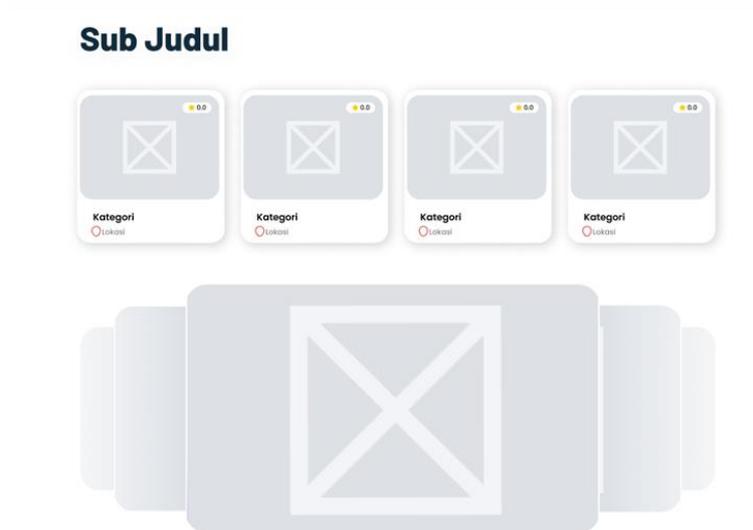
**Gambar 2. User Flow**

### 4.3. Design Solution

Tahap Design Solutions berfokus pada pembuatan *prototype* berdasarkan analisis kebutuhan pengguna untuk menghadirkan solusi desain yang fungsional, menarik, dan sesuai preferensi mereka. Gambar 3 sampai dengan Gambar 5 menampilkan hasil prototype website "Discover Jogja". Gambar 3, 4 dan 5[13] merupakan contoh dari prototype dan wireframe dari website "Discover Jogja". Desain telah disesuaikan oleh kebutuhan pengguna.



Gambar 3. Wireframe Beranda



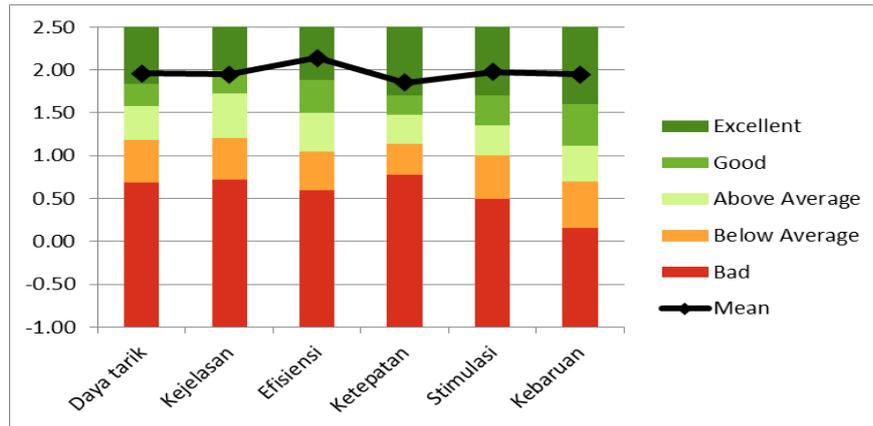
Gambar 4. Wireframe Destinas Wisata



Gambar 5. Halaman Layanan

#### 4.4. Evaluate Against Requirements

Website Discover Jogja difokuskan pada aspek utama *usability*, yaitu *satisfaction*, dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Evaluasi dilakukan dengan meminta sepuluh responden untuk mencoba prototipe website hasil rancangan. Para responden diminta menyelesaikan tiga skenario penggunaan, mencari informasi destinasi wisata, mengecek harga dan layanan, menghubungi layanan kontak wisata. Setelah menyelesaikan skenario tersebut, mereka diminta mengisi kuesioner evaluasi berdasarkan aspek kegunaan (*usability*), kemudahan navigasi, dan daya tarik visual. Hasil evaluasi tersebut disajikan pada Gambar 6.



**Gambar 6. Benchmark UEQ Prototipe Discover Jogja**

Grafik pada Gambar 6 membandingkan skor website Discover Jogja dengan standar *benchmark* UEQ untuk menilai performa User Experience. Sebagian besar aspek, seperti daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, mendapat penilaian *Excellent*, sementara kejelasan memperoleh skor *Good*. Hasil ini menunjukkan bahwa Discover Jogja unggul dalam berbagai aspek User Experience, memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan menarik.

## 5. Kesimpulan dan Saran

Secara keseluruhan, website "Discover Jogja" berhasil mempermudah akses informasi pariwisata Yogyakarta dengan pendekatan User Centered Design (UCD), memberikan pengalaman yang efisien, intuitif, dan memuaskan, terbukti dengan nilai *excellent* pada kepuasan pengguna melalui metode evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ). Dibandingkan dengan Visiting Jogja, yang merupakan portal resmi pemerintah, Discover Jogja lebih menonjol dengan desain modern, interaktif, dan konten menarik. Keunggulan Discover Jogja terletak pada navigasi yang lebih simpel dan fitur rekomendasi wisata yang lebih menarik, meskipun masih menghadapi tantangan dalam akses data resmi dan cakupan informasi yang lebih terbatas.

Untuk mengoptimalkan website Discover Jogja dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih maksimal, perlu perhatian pada beberapa aspek. Meskipun memperoleh hasil *excellent* pada kepuasan pengguna, aspek kejelasan (*perspicuity*) hanya mendapat nilai *good*, menunjukkan adanya kekurangan dalam navigasi dan penyampaian informasi. Beberapa langkah yang diperlukan meliputi perbaikan struktur tampilan agar lebih terorganisir, tata letak yang lebih intuitif, penulisan informasi yang lebih jelas, serta desain yang ramah untuk semua pengguna, termasuk yang kurang familiar dengan teknologi. Evaluasi berkelanjutan dan pemanfaatan umpan balik pengguna juga penting untuk meningkatkan kejelasan, sehingga "Discover Jogja" dapat memberikan pengalaman yang lebih efektif, intuitif, dan menarik bagi wisatawan.

## Referensi

- [1] P. K. Wardani, "Studi Ekonomi Pariwisata Berbasis Budaya Lokal: Studi Kasus Jogjakarta," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 27226–27235, 2024.
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [3] M. Hafizh Hamdanuddinsyah *et al.*, "Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1464–1475, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3850.
- [4] I. R. Hendrawan, A. D. Indraswari, P. Antara, and A. F. Widihasani, "Elisitasi

- Kebutuhan Smart Tourism untuk Rekomendasi Pariwisata Yogyakarta,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 6, no. 2, p. 176, 2022, doi: 10.26798/jiko.v6i2.589.
- [5] M. R. Ma’arif, “Integrasi Laman Web Tentang Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Memanfaatkan Teknologi Web Scraping Dan Text Mining,” *Teknomatika*, vol. 9, no. 1, pp. 71–80, 2016.
- [6] O. Yuliani and J. Prasajo, “Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design ( Ucd ),” *J. Angkasa*, vol. 7, no. 2, pp. 149–164, 2015.
- [7] R. R. Marbun, F. Al Mufied, and R. Fauzi, “Perancangan User Interface/User Experience (UI/UX) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 4, pp. 1096–1109, 2022.
- [8] S. A. Susanto and A. Lubis, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Awan Tour Travel,” *Jupiter-jurnal penerapan ilmu-ilmu Komput.*, p. 41, 2016.
- [9] S. J. Kuryanti and N. Indriani, “Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata (Studi Kasus: Pantai Jatimalang, Purworejo),” *J. Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 37–46, 2018.
- [10] S. Utarki, E. A. Pratama, and C. M. Hellyana, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 19–32, 2020, doi: 10.31294/ijse.v6i1.7950.
- [11] D. A. Lestari, H. W. Utomo, and A. D. Septiadi, “Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD),” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 615, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6096.
- [12] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarto, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019.
- [13] E. Clara, “Prambanan,” *Unsplash*, 2020. [https://unsplash.com/photos/angkor-wat-during-daytime-\\_QTeGT478\\_8](https://unsplash.com/photos/angkor-wat-during-daytime-_QTeGT478_8)