

## Perancangan Antarmuka Website Wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan Metode *Design Thinking*

Sandrina Maria Terenangan<sup>1</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Yonathan Dri Handarko<sup>3</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari 43, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>190710498@students.uajy.ac.id, <sup>2</sup>herlina@uajy.ac.id, <sup>3</sup>yonathan.handarkha@uajy.ac.id

**Abstract.** *One important sector in a regional economy is tourism because it can create new jobs, increase people's income and support local development. The Mentawai Islands district has extraordinary tourism potential. However, currently tourism promotion and information in this district is still limited and inadequate. The rapid development of information and communication technology provides great opportunities to expand the reach of tourism promotion and information through tourist websites. So that users can easily access the tourist information presented, a practical and user friendly website interface is needed according to user needs. The method used to design the interface for this tourist website is the design thinking method. Testing uses in-depth interview and usability testing methods. The interface testing results for each task obtained a mean value above 5.5. From the results of this testing, the interface design for the Mentawai Islands Regency tourism website was declared to have been passed or passed and was deemed to be practical and user friendly according to user needs.*

**Keywords:** *interface, travel, design thinking, in-depth interview and usability testing.*

**Abstrak.** *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. 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, wisata, design thinking, in-depth interview dan usability testing.*

### 1. Pendahuluan

Salah satu sektor penting dalam perekonomian suatu daerah adalah pariwisata karena dapat menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan pemasukan masyarakat, dan mendukung pembangunan lokal[1]. Kabupaten Kepulauan Mentawai merupakan Kabupaten yang terletak di Provinsi Sumatera Barat yang memiliki potensi wisata yang luar biasa. Dengan pesona alamnya, budaya yang unik dan kekayaan bahari yang melimpah membuat Kabupaten ini memiliki daya tarik yang besar bagi wisatawan lokal maupun mancanegara[2]. Namun, saat ini promosi dan informasi wisata di Kabupaten ini masih terbatas dan belum memadai[2].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberi peluang besar dalam memperluas jangkauan promosi dan informasi pariwisata melalui *website* wisata. *website* wisata menjadi sangat penting dalam mempromosikan objek wisata kepada calon wisatawan, sebab banyak orang memanfaatkan *website* untuk memperoleh informasi[3]. Agar pengguna

dapat dengan mudah mengakses informasi wisata yang disajikan, dibutuhkan antarmuka *website* yang praktis dan *user friendly* sesuai kebutuhan pengguna.

Metode yang digunakan untuk perancangan antarmuka *website* wisata ini yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna[4]. Penerapan metode *design thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *emphatize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *testing*[4]. Rancangan antarmuka ini diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata di Kabupaten Kepulauan Mentawai, mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan dan memberikan pengalaman pengguna saat mengakses *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai yang lebih baik. Selain itu, antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai ini dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah platform *website* jika pada tahap pengujian *website* ini memperoleh nilai yang dinyatakan lolos sebagai antarmuka *website* wisata.

## 2. Tinjauan Pustaka

Perancangan antarmuka menggunakan metode *design thinking* sudah dibahas pada penelitian sebelumnya. Contohnya penelitian yang dilakukan oleh Kadafi, dkk. yang bertujuan untuk merancang visual *E-tourism* sebagai ranah media promosi dan publikasi menggunakan metode *design thinking*. Hasil penelitian membuktikan bahwa perancangan *e-tourism* menggunakan metode *design thinking* berhasil memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memperoleh informasi dan UMKM yang ada di Desa Jati Indah Lampung Selatan[5]. Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Valentino yang bertujuan untuk merancang desain *website* untuk memberikan tawaran produk yang dapat diakses secara mandiri dan sebagai media informasi dengan desain ilustrasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode *design thinking* dapat menghasilkan rancangan berupa desain *website* wisata dengan bentuk visual wisata Yogyakarta[6]. Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nashih dan Panindas yang bertujuan untuk merancang aplikasi Solocation yang dapat mempermudah wisatawan untuk mengakses informasi dan pemesanan tiket. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode *design thinking* dapat menghasilkan desain aplikasi yang dapat menunjang wisatawan dari segi akses informasi dan pemesanan tiket[7].

Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Lourensia, dkk. yang bertujuan untuk agar situs *web* Raja Ampat *dive resort* menjadi lebih menarik dan mempermudah *usability* pada pengguna untuk dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penelitian ini mampu merancang desain antarmuka yang memudahkan pengguna mengetahui informasi yang tidak tersedia di platform lainnya dengan tampilan yang sederhana serta nyaman digunakan[8]. Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ramadhani, dkk. yang bertujuan untuk merancang aplikasi promosi wisata Lahor dapat membantu pengelola wisata untuk mempromosikan wisata Lahor. Penelitian ini menghasilkan *prototype high fidelity* aplikasi promosi wisata Lahor yang telah melewati tahap pengujian[9]. Lalu penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ourelia, dkk. yang bertujuan untuk mengimplementasi *user experience* pada perancangan *user interface* aplikasi KulurKilir yang dapat memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi penting tentang travel atau perjalanan dengan efisien. Penelitian ini menghasilkan *prototype high-fidelity* aplikasi KulurKilir[10].

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Fajar, dkk. yang bertujuan agar masyarakat, wisatawan, dan sektor pariwisata tetap dapat berjalan tanpa hambatan-hambatan di masa pandemi. Penelitian ini menghasilkan *prototype high-fidelity website* wisata digital yang diberi nama “si wibu” yang berhasil dirancang dengan bantuan masukan dari pengguna pada tahap *test*[11]. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Agusta, dkk. yang bertujuan agar masyarakat, wisatawan dan sektor pariwisata tetap dapat berjalan tanpa ada hambatan di masa pandemi. Penelitian ini menghasilkan *prototype high fidelity* bernama si “WIBU”[12]. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Wicaksono, dkk. yang bertujuan agar rancangan antarmuka nantinya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan transaksi perjalanan liburan. Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan metode *design thinking* dapat membantu perancangan antarmuka *website* Pknik Nusantara berfidelitas tinggi[13].

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Azzahra yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan menyempurnakan kebutuhan *website* Desa Wisata Branjang. Penelitian ini menghasilkan *prototype website* Desa Branjang yang dilengkapi dengan fitur pencarian yang dapat memfilter sesuai kebutuhan pengguna, fitur profil, dan fitur kegiatan wisata[14].

### 3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai dibagi menjadi tiga tahap yaitu: (1) Studi Literatur, untuk memperoleh landasan teori yang akan digunakan pada penelitian nantinya. (2) *Design thinking*, dimana terdapat lima tahapan lagi dalam tahap *design thinking* ini yaitu: (a) *emphatize* yang merupakan tahap awal untuk melakukan wawancara dan observasi kepada narasumber yang pernah menggunakan atau mengakses *website* wisata untuk menggali lebih dalam masalah dan kebutuhan yang pengguna dapatkan setelah menggunakan *website* wisata tersebut. (b) *define*, dimana pada tahap ini setelah memperoleh masalah dari pengguna *website* wisata, lalu mengerucutkan dengan cara mengkategorikan masalah yang diperoleh dalam bentuk tabel. Tahap ini akan digunakan sudut pandang sebagai pengguna *website* wisata yang disebut *point of view*. (c) *ideate*, Di tahap ini kategori masalah yang diperoleh pada tahap sebelumnya akan ditentukan solusi dari masalah yang diperoleh dengan melakukan *brainstorming* untuk memikirkan bagaimana rancangan *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai nantinya seperti fitur, komponen, dan lainnya. (d) *prototype*, Tahap ini merupakan tahapan inti dari penelitian ini. Di tahap ini akan dicurahkan hasil *brainstorming* pada rancangan antarmuka. Tahapan ini menggunakan *software* figma yang nantinya ada beberapa tahap yang terdapat pada tahap ini diantaranya, *wireframe (low fidelity)* yaitu tahap awal rancangan kerangka sebelum ketahap *design* yang sebenarnya (*high fidelity*), tahap kedua yaitu antarmuka (*high fidelity*) yaitu lanjutan dari tahapan *wireframe* yaitu dengan memberikan komponen warna, tulisan, komponen tombol, dan komponen lainnya, dan tahap ketiga yaitu *prototyping*, dimana pada tahap ini *prototype* yang digunakan yaitu digital *prototyping*, *prototype* ini lalu dikembangkan menjadi *mock up user interface* yang dapat pengguna coba untuk mengetahui bagaimana visualisasinya pada tahapan *testing*. (d) *testing*, dimana pada tahap ini akan dilakukan *testing* dari hasil rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai demi mengetahui apakah rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai telah memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap *testing* ini menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* jenis *usability metric* menggunakan pengukuran *single ease question*. Tahap terakhir yaitu desain antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai yang telah memperoleh tujuan penelitian.

### 4. Hasil dan Diskusi

Perancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai objek wisata yang tersedia di wisata Kabupaten tersebut. *Website* ini ditujukan kepada wisatawan yang ingin berwisata di Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan harapan dapat membantu wisatawan dalam mengakses informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten ini. Perancangan melibatkan pengguna dari awal sampai tahap akhir perancangan agar memperoleh hasil perancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada analisis kebutuhan pengembangan dan perancangan ini dilakukan dengan mengikuti tahapan metode *design thinking*. Berikut ini adalah uraian setiap tahapannya. (1) *Emphatize*, pada tahap *emphatize* akan dilakukan wawancara dan observasi kepada lima orang narasumber untuk mengetahui masalah dan kebutuhan perancangan *website* wisata kabupaten kepulauan mentawai melalui pengalaman pengguna saat menggunakan *website* wisata yang pernah digunakannya. pada tahap ini akan dikelompokkan cuplikan wawancara narasumber berdasarkan masalah yang sama, lalu diperoleh kesimpulan masalah yang terdapat pada Tabel 1 dan observasi narasumber terdapat pada Tabel 2. (2) *Define*, pada tahap ini setelah memperoleh kesimpulan masalah dan observasi dari hasil wawancara pada tahapan *emphatize*, selanjutnya

membagi menjadi beberapa kategori sehingga penelitian ini akan fokus dalam menyelesaikan masalah-masalah yang harus diselesaikan. Tabel kategori masalah terdapat pada Tabel 3. (3) *Ideate*, permasalahan yang diperoleh pada tahapan sebelumnya, pada tahap ini akan dicari solusi dari setiap permasalahan yang ada dengan melakukan *brainstorming*. solusi dari permasalahan yang diperoleh terdapat pada Tabel 4. (4) *Prototype*, dimana setelah memperoleh solusi dari masalah yang diperoleh pada tahap *ideate*, selanjutnya adalah melakukan perancangan antarmuka. *Prototype* ini merupakan inti dari penelitian ini. *Prototype* yang dirancang berupa *wireframe (low fidelity)* yang telah dibuat sebelumnya sebelum pada tahap antarmuka (*high fidelity*) hingga ke tahap *prototyping* yang akan digunakan nanti pada tahap *testing*.

**Tabel 1. Kesimpulan Masalah**

Narasumber	Cuplikan Jawaban Wawancara	Kesimpulan Masalah
Lo Helena	“setelah saya lihat platformnya ternyata tampilannya membosankan mba, sehingga saya keluar saja dari platform tersebut”	
Daud Sagulu	“ya..mungkin dari <i>website</i> wisata itu sendiri ya...kekurangannya, secara umum ya sangat membantu..cuma mungkin desainnya dibuat lebih menarik Tampilan <i>website</i> dianggap kurang menarik. lagi”	Tampilan <i>website</i> dianggap kurang menarik.
Theresia Hia	“uhm, sejauh ini yang saya tau mungkin kurang menarik untuk ukuran platform <i>website</i> wisata gitu, ya maksudnya kan <i>website</i> itukan sering orang kunjungi, jadi kalau kurang menarik gitu, orang akan ragu pergi ke tempat wisata itu”	
Susanna Peni	“Platform wisatanya terlalu kompleks atau sulit digunakan”	Tampilan <i>website</i> dianggap terlalu kompleks dan rumit.
Selvi Boimau	“Tidak dilengkapi fitur untuk minta bantuan jika ada yang ditanyakan”	Tidak tersedianya fitur yang dibutuhkan oleh pengguna.

**Tabel 2. Observasi**

Hasil Observasi
Kebiasaan pengguna menggunakan <i>website</i> wisata umumnya untuk merencanakan perjalanan wisata dengan mencari informasi mengenai objek wisata.
Calon pengguna lebih menyukai <i>website</i> wisata yang menarik.

**Tabel 3. Kategori Permasalahan**

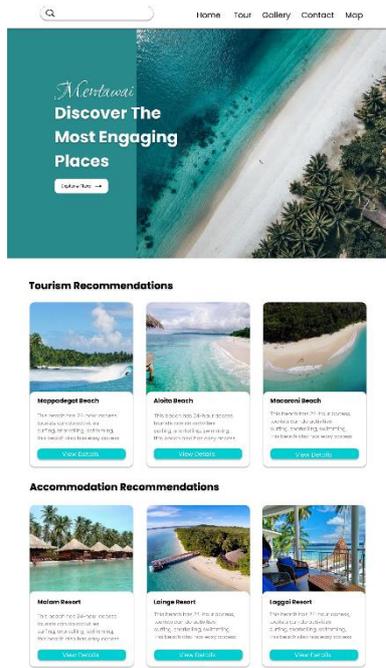
Permasalahan	Kategori
Tampilan <i>website</i> yang kurang menarik.	Desain
Tampilan <i>website</i> yang terlalu kompleks dan rumit.	Desain
Adanya fitur yang dibutuhkan namun tidak	Fitur
Pengguna <i>website</i> wisata umumnya mencari informasi mengenai objek wisata.	Fitur

**Tabel 4. Solusi dari Permasalahan**

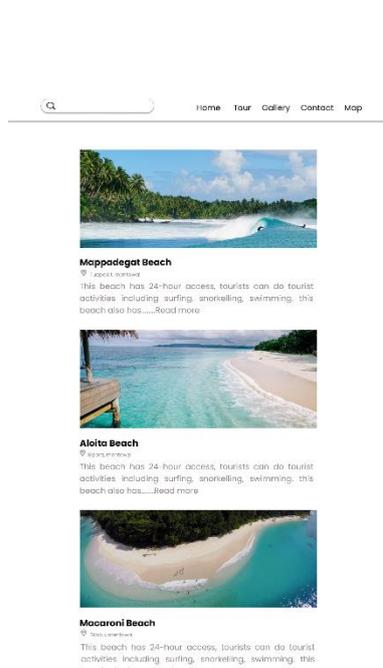
Permasalahan	Solusi
Tampilan <i>website</i> yang kurang menarik.	Dengan memberikan tampilan <i>website</i> wisata yang menonjolkan gambar keindahan objek wisata serta penggunaan elemen dan ruang yang sesuai.
Tampilan <i>website</i> yang terlalu kompleks dan rumit.	Dengan memberikan desain <i>website</i> yang sederhana, praktis dan <i>user friendly</i> .
Bagaimana memberikan fitur yang pengguna butuhkan.	Memberikan fitur kontak yang <i>user friendly</i> dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
Bagaimana memberikan fitur yang sering diakses oleh pengguna.	Memberikan fitur pada halaman home untuk mengakses informasi objek wisata lebih cepat.

Beberapa rancangan antarmuka (*high fidelity*) diantaranya antarmuka halaman *home* pada Gambar 1, pada halaman ini pengguna dapat mengakses informasi yang sering diakses yaitu rekomendasi wisata dan rekomendasi penginapan. Antarmuka halaman *tour* terdapat pada Gambar 2, pada halaman ini pengguna dapat mengakses objek wisata beserta deskripsi singkat mengenai objek wisata tersebut. Antarmuka halaman detail wisata terdapat pada Gambar 3, Pada halaman ini pengguna dapat membaca deskripsi lengkap tentang wisata yang ada, lalu

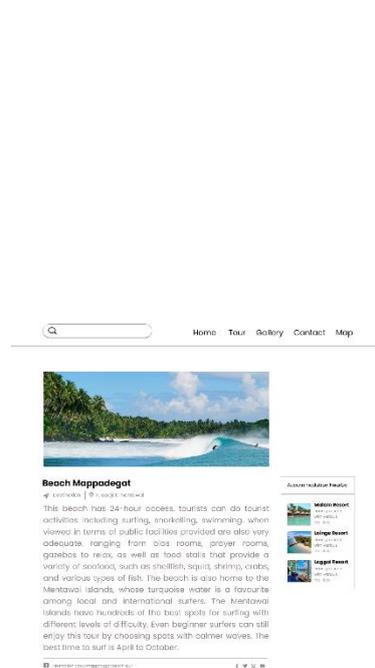
pengguna juga dapat mengetahui penginapan terdekat dari objek wisata tersebut. Antarmuka halaman penginapan terdapat pada Gambar 4, halaman ini memberikan informasi terkait penginapan yang tersedia di sekitar lokasi objek wisata. Antarmuka halaman *gallery* terdapat pada Gambar 5, pada halaman ini pengguna dapat melihat lebih banyak foto-foto tentang wisata di Kabupaten Kepulauan Mentawai. Antarmuka halaman *contact* terdapat pada Gambar 6, Pada halaman ini pengguna dapat memanfaatkan *form* jika ingin menyampaikan pesan. Antarmuka halaman *map* terdapat pada Gambar 7, pada halaman ini pengguna dapat mencari lokasi objek wisata yang ingin dituju, dan prototyping antarmuka terdapat pada Gambar 8.



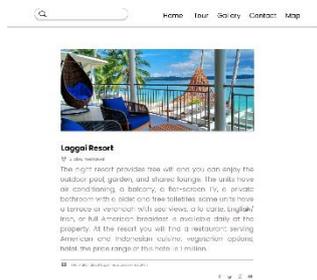
Gambar 1. Antarmuka Halaman Home



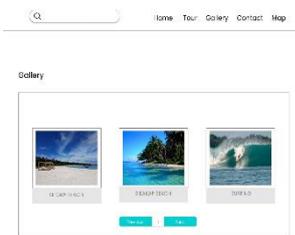
Gambar 2. Antarmuka Halaman Your



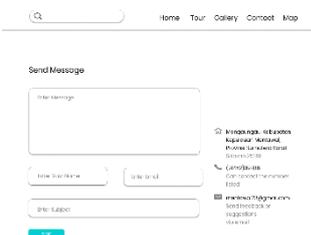
Gambar 3. Antarmuka Halaman Detail Wisata



Gambar 4. Antarmuka Halaman Penginapan

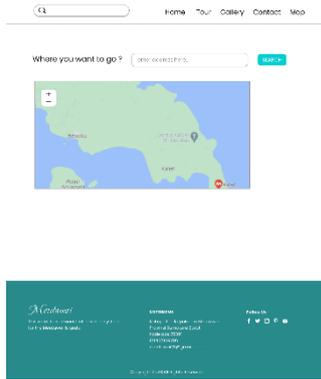


Gambar 5. Antarmuka Halaman Gallery

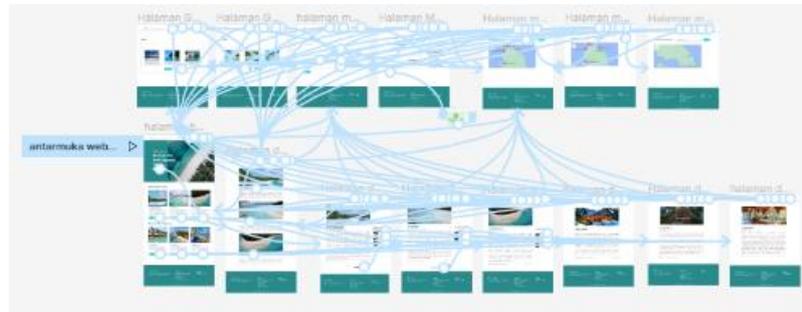


Gambar 6. Antarmuka Halaman Contact





**Gambar 7. Antarmuka Halaman Map**



**Gambar 8. Prototyping**

Pada metode *design thinking*, setelah tahap *prototype* adalah tahap *testing*. Setelah melakukan wawancara, selanjutnya meminta responden untuk *Testing* agar mengetahui apakah ide yang diterapkan pada rancangan antarmuka sudah mencapai tujuan penelitian. *Testing* yang dilakukan menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing*. *Usability testing* yang digunakan yaitu *Single ease question* (SEQ) yang merupakan bentuk dari *usability metric*nya. Penilaian menggunakan metode *Single ease question* (SEQ) dengan pertanyaan “seberapa sulit atau mudahkan anda menemukan tugas ini?” yang menggunakan skala likert satu sampai tujuh dari sangat sulit hingga sangat mudah. Bila skor yang diperoleh lebih dari sama dengan 5,5 maka dinyatakan lolos atau *passed*, apabila skor yang diperoleh kurang dari 5,5 maka *prototype* dinyatakan tidak lolos. Terdapat enam *task* yang harus diuji oleh responden yang terdapat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Daftar Task**

Task	Task yang dilakukan	Goals
1	Responden diminta untuk mengakses informasi wisata dan penginapan terdekat dimulai dari halaman <i>home</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> pertama jika sampai pada halaman penginapan.
2	Responden diminta untuk mengakses rekomendasi wisata dimulai dari halaman <i>home</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> kedua jika sampai pada halaman wisata yang direkomendasikan.
3	Responden diminta untuk mengakses rekomendasi penginapan dimulai dari halaman <i>home</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> ketiga jika sampai pada halaman penginapan yang direkomendasikan
4	Responden diminta untuk mengakses <i>gallery</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> keempat jika sampai pada <i>slide</i> kedua pada halaman <i>gallery</i> .
5	Responden diminta untuk melakukan pengiriman pesan melalui halaman <i>contact</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> kelima jika sampai muncul pesan <i>pop up</i> .
6	Responden diminta untuk melakukan pencarian lokasi objek wisata melalui halaman <i>map</i> .	Responden dinyatakan berhasil menyelesaikan <i>task</i> keenam jika sampai <i>map</i> berubah setelah dimasukkan lokasi yang dicari.

Dari *testing* yang dilakukan menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* dengan lima pengguna serta enam *task* secara keseluruhan, maka diperoleh rincian nilai setiap *task* pada Tabel 6. urutan responden pada tabel dari satu sampai lima yaitu Lo Helena, Daud Sagulu, Theresia Hia, Susanna Peni, dan Selvi Bouimau.

Berdasarkan nilai *mean* yang diperoleh dari enam *task* yang dikerjakan secara keseluruhan oleh responden, maka antarmuka *website* wisata kabupaten kepulauan mentawai dinyatakan *passed* atau lolos karena sudah melebihi nilai *mean* 5,5. Menurut kelima responden rancangan antarmuka *website* wisata kabupaten kepulauan mentawai sudah cukup menarik untuk sebuah *website* wisata dan sudah memenuhi kebutuhan informasi pengguna *website* wisata.

**Tabel 6. Daftar Task**

Task	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Responden 4	Responden 5	Mean
1	6,5	7,0	6,5	6,5	6,5	6,6 (PASSED)
2	6,0	7,0	6,5	6,5	6,5	6,5 (PASSED)
3	6,5	7,0	6,5	6,0	6,5	6,5 (PASSED)
4	6,0	6,5	6,5	6,0	5,5	6,1 (PASSED)
5	6,0	6,5	6,5	6,0	6,5	6,3 (PASSED)
6	6,0	5,0	7,0	6,0	6,5	6,1 (PASSED)

## 5. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini dinyatakan mampu menghasilkan desain antarmuka yang praktis, *user friendly* dan sesuai kebutuhan pengguna *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap di antaranya tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* hasil *testing* antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai membuktikan bahwa, antarmuka tersebut *passed* atau lolos dari standar penilaian dengan nilai *mean* di atas 5,5.

Adapun saran yang untuk penelitian atau evaluasi lanjutan dari topik ini. Pertama, dibutuhkan evaluasi lagi agar desain *website* dapat diimplementasikan kedalam bentuk *website* secara baik karena hasil skor yang diperoleh dari setiap *task* pada tahap *testing* belum menjamin kesempurnaan antarmuka tersebut. Saran yang kedua, desain halaman wisata dan penginapan dapat ditambahkan gambar yang memuat fasilitas wisata dan penginapan.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Ibu Herlina, S. Kom., M. Eng dan Bapak Yonathan Dri Handarko ST., M.Eng., Ph.D selaku Dosen pembimbing karena telah memberi arahan dan masukan berupa saran saat proses pengerjaan penelitian ini.

## Referensi

- [1] W. Yudananto, S. S. Remi, and D. B. Muljarijadi, "Peranan Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian Daerah Di Indonesia (Analisis Interregional Input-Output)" *Jurnal Bandung: Universitas Padjajaran*, 2(4), 2012.
- [2] R. Aulia, P. Parini, Y. Apridonol, "Persebaran *Tourism Spot* di Kabupaten Kepulauan Mentawai Berbasis Webmap," *Journal of Science and Social Research*, 4(1), 55-60, 2021.
- [3] R. Hidayat, "*Peran Penting Website dalam Strategi Digital Marketing*", 2021, <https://www.kitapunya.net/peran-website-dalam-strategi-digital-marketing/> (accessed May 29, 2023).
- [4] A. Swarnadwitya, "*Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*", 2020, <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> (accessed May 30, 2023).
- [5] M. R. Kadafi, A. Moussadecq, M. R. Justin, "Perancangan E-Tourism sebagai Upaya Promosi Desa Jati Indah Lampung Selatan". *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 4(1), 48-55, 2022.
- [6] A. Valentino, "Perancangan Desain Website sebagai Media Informasi Wisata dan Budaya". *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 5(1), 15-19, 2023.
- [7] F. Nashih & A. N. Panindias, "Desain Antar Muka Aplikasi Wisata dan Transportasi Sebagai Media Promosi Pariwisata di Surakarta," *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, vol. 2, no. 1, pp. 67–85, Jun. 2021, doi: 10.33153/citrawira.v2i1.3670.
- [8] S. Lourensia, K. Setiawan, & A. D. Krestiwawan, "Desain UI/UX untuk Situs Web Raja Ampat Dive Resort", *Rupaka* 2(2), 2020.
- [9] N. P. N. Ramadhani, R. K. Dewi, & F. Al Huda, "Perancangan *User Experience* Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2557-2566, 2022.
- [10] B. J. Ourelia, L. Yahya, G. Wilson, Y. S. Dewa, Y. V. Hagunawan, & M. R. Pribadi, "Perancangan UX dan UI aplikasi KulurKilir dengan pendekatan Metode *design thinking*", In *MDP Student Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 398-405), 2022.

- [11] A. Fajar, D. Setyawan, I. Refraugati, M. Dafa, and I. S. Widiati, "Perancangan *Prototype* Aplikasi *Review* Wisata Berbasis *Mobile*," *Jurnal IT CIDA*, vol. 8, no. 1, 2022.
- [12] R. M. Agusta, D. F. Hardiwijaya, F. R. Nursolihah & A. Aisah, "Pengembangan Website Pariwisata Budaya Sebagai Platform Wisata Digital di Masa Pandemi," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 29-34, 2021.
- [13] B. T. Wicaksono, H. M. Az-Zahra, & D. Pramono, "Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Pada Pknik Nusantara Menggunakan Metode *Design Thinking*," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4508-4515, 2022.
- [14] A. F. Azzahra, "Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode *Design Thinking*", *Eastasouth Journal of Positive Community Services*, 1(02), 45-54, 2023.