

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE
PADA WEBSITE EPIC TOUR DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)**

Wawan Hermawansyah¹, Eka Kusmara²

¹Wawan Hermawansyah, Sistem Informasi, STMIK Bani Saleh, wawan.wanix7@gmail.com.

²Eka Kusmara, Sistem Informasi, STMIK Bani Saleh, comekakusmara7@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *web* menggunakan metodologi *user centered design* yaitu *Website Epic Tours (Tours and Travel)*. Penelitian ini fokus pada kajian perancangan, pengembangan serta evaluasi dari aplikasi *web* yang dikembangkan. *User* yang akan dilibatkan dalam penelitian adalah mereka dengan pengalaman merancang sendiri rencana perjalanan *tour and travel*. Proses pengumpulan data *requirement* dan proses pengumpulan dalam data evaluasi akan dilakukan menggunakan metode kuesioner. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki uji kelayakan dengan hasil paling tinggi, setiap pertanyaan dari responden yaitu setuju dalam membuat rencana secara mandiri dengan detail dari memilih waktu, jarak dan menyesuaikan budget dan responden setuju dalam penyesuaian *user interface* terhadap *website epic tours* sebagian besar menarik karena sudah sesuai dengan kelayakan yang telah di uji.

Kata Kunci : *Epic Tours, Website, Tour and Travel, Rencana Perjalanan.*

ABSTRACT

This study aims to create a web application using a user centered design methodology, namely Website Epic Tours (Tours and Travel). This research focuses on the study of the design, development and evaluation of the developed web application. Users who will be involved in the research are those with experience in designing their own tour and travel plans. The process of collecting data requirements and the process of collecting the evaluation data will be carried out using the questionnaire method. Based on the results of the tests that have been carried out, it can be concluded that this application has a feasibility test with the highest results, each question from the respondents is agreeing to make plans independently with details from choosing time, distance and adjusting the budget and respondents agreeing in adjusting the user interface to the epic website. tours are mostly interesting because they are in accordance with the feasibility that has been tested.

Keywords: *Epic Tours, Website, Tour and Travel, Itinerary.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Epic tours adalah perusahaan yang bergerak dibidang biro perjalanan wisata yang menyediakan pelayanan seperti hotel, perjalanan wisata keluarga dan perusahaan. Pelayanan epic tours bukan hanya dilakukan melalui pelayanan secara langsung, epic tours memiliki *social media* yang dapat memudahkan bagi calon pelanggan ataupun pelanggan tetap untuk mendapatkan informasi seputar perjalanan wisata. Epic tours juga memiliki *website* yang dapat digunakan pelanggan untuk informasi berbagai produk dari epic tours itu sendiri.

Dari permasalahan yang ada, maka dibutuhkan suatu aplikasi berbasis web yang memberikan informasi mengenai produk epic tours yang dapat memenuhi keinginan pengguna untuk mendapatkan informasi *tour* dan *travel*. *Website* tersebut digunakan sebagai sarana berbagi informasi antar pengguna maupun pengunjung *website* mengenai produk epic tours. *Website* tersebut dibuat dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Tujuan penggunaan metode *User Centered Design* (UCD) adalah untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan fasilitas yang ada dalam *website* tersebut ketika mencari informasi mengenai produk epic tours.

Metode *User Centered Design* ini melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangannya, sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai antar muka aplikasi serta hasil akhir dalam membangun *website* ini diharapkan menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal serta memiliki nilai ketergunaan.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang dibuat nantinya dapat mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah:

1. Merancang desain *user interface* dan *user experience* yang sesuai untuk kebutuhan para pengguna.
2. Merancang dan mengembangkan *website* epic tours yang sesuai pada tahapan-tahapan UCD (*User Centered Design*).
3. Menyesuaikan sebuah tampilan situs dengan UI (*User Interface*) menurut prinsip 8 Golden Rules.

1.3 Luaran Penelitian

Dalam penelitian ini, luaran penelitian yang diharapkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keberhasilan perancangan desain *user interface* dan *user experience* pada *website* epic tours menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu menjadi gambaran atau terobosan baru untuk perusahaan travel guna mendapatkan banyak pelanggan melalui *website* secara efektif dan efisien.

2. Landasan Teori

2.1 Desain UI (*User Interface*)

User Interface merupakan bagian dari sistem informasi yang perlu interaksi dari pengguna untuk membuat *input* dan *output*. Menjelaskan bahwa sebuah sistem informasi baru mempengaruhi banyak dari sistem informasi yang ada lainnya, dan analisi harus memastikan bahwa semua bekerja bersama-sama. Sistem juga harus berinteraksi dengan pengguna baik didalam maupun diluar organisasi.

Dari penjelasan tersebut *User Interface* mempunyai peran yang penting

dalam efektivitas suatu sistem informasi. Pembuatan *User Interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna, adapun langkah-langkah membuat *User Interface* (Intentics, 2017):

1. *User Research*

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan user atau calon user. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan *user* adalah dengan wawancara.

2. *Design and Prototyping (Wireframe, Prototype, Mockups)*

Sebuah *wireframe* adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun. *Wireframes* harus mengklarifikasi dengan tepat elemen apa yang menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk masa depan tetapi tanpa detail lengkap.

Sebuah *prototype* dalam hal ini, adalah tata letak semi-fungsional yang dapat memberikan pratinjau kesediaan yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi atau situs *web (front-end)* yang sebenarnya.

Untuk menghasilkan *mockups* setelah meninjau *wireframes* (tetapi bukan sebaliknya *wireframes*) adalah keputusan yang tepat. Model *mockup* menunjukkan semua grafik, tipografi, warna dan elemen halaman lainnya. *Mockup* biasanya hanya file gambar.

3. *Evaluation*

Evaluasi harus dimasukkan dalam semua tahap proses desain, tidak dalam abstrak tetapi bagaimana hal itu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

2.2 **Desain User Experience (UX)**

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *User Experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk dan jasa. *User Experience* merupakan ilmu

yang mengkaji tentang apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan sistem sehingga mendapatkan kepuasan setelah menggunakannya.

Sedangkan menurut Garrett (2011) *User Experience* bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Tetapi bagaimana interaksi antara *user* dengan produk, seperti pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan produk, apakah mudah digunakan, sesederhana apa dalam megoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang tersedia. Hal ini penting karena ketika sebuah produk sedang dikembangkan, biasanya lebih memperhatikan apa yang dilakukannya atau dikembangkan. Adapun terdapat langkah-langkah *User Experience* (Thai lam, 2006):

1. Melakukan wawancara terhadap pengguna
2. Membuat *user persona*
3. Membuat *user story / site map*
4. Mulai membuat *wireframes* dan interaksi prototipe desain

2.3 **Metode User Centered Design**

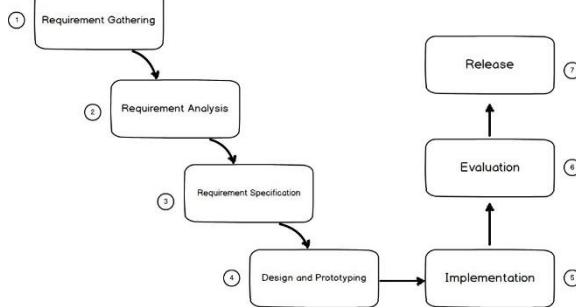
User Centered Design (UCD) disebut *human centered design*. *Human centered design* merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk pengembangan sistem secara interaktif yang bertujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak atau sistem.

User centered design adalah tahapan-tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja pada desainnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam UCD adalah sebagai berikut:

1. Target pengembangan aplikasi adalah pengguna.
2. Analisis terstruktur atau terintegrasi.

3. Proses pengujian dari awal hingga akhir melibatkan pengguna.
4. Analisis interaktif.

Dalam metode UCD, terdapat 7 tahapan yang harus dilalui secara literasi seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan-tahapan User Centered Design

Berdasarkan gambar diatas, penjelasan dari masing-masing tahapan *User Centered Design* adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Gathering*
Pada tahap ini, *requirement* untuk mendesain sistem yang akan dikembangkan akan dikumpulkan melalui metode kuesioner. Responden kuesioner akan terdiri dari orang-orang yang pernah memiliki pengalaman merancang rencana perjalanan *tour and travel* sendiri.
2. *Requirement Analysis*
Pada tahap ini, setiap *requirement* yang terkumpul akan diorganisir dan dianalisis lebih lanjut. Hasil dari proses analisis akan digunakan untuk mempermudah proses pembuatan spesifikasi *requirement*.
3. *Requirement Specification*
Para tahap ini, hasil analisis *requirement* akan digunakan untuk membuat daftar spesifikasi *requirement*.
4. *Design and Prototyping*
Pada tahap ini desain dari sistem akan dibuat berdasarkan daftar spesifikasi *requirement*.

5. *Implementation*

Pada tahap ini, hasil dari evaluasi akan digunakan untuk memodifikasi desain. Setelah itu, sistem yang sebenarnya akan dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat.

6. *Evaluation*

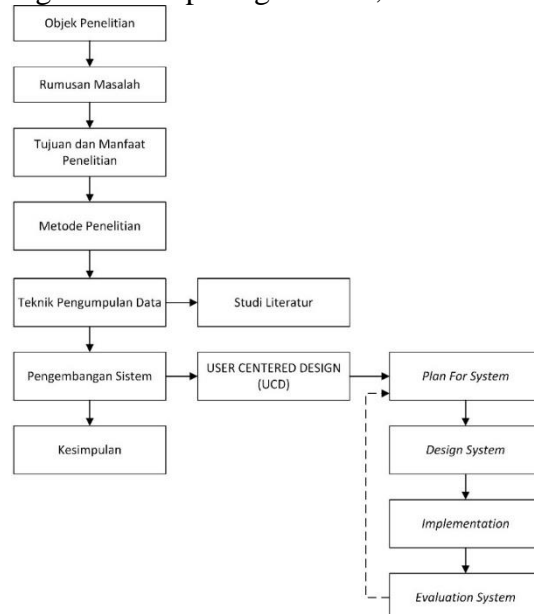
Pada tahap ini, sistem hasil implementasi akan diuji dari sisi usabilitasnya oleh *tester*. *Tester* untuk evaluasi akan memiliki kriteria sama dengan responden pada tahap *requirement gathering*.

7. *Release*

Pada tahap ini, sistem telah selesai dibuat dan data telah selesai dianalisis.

3. Metodologi Penelitian

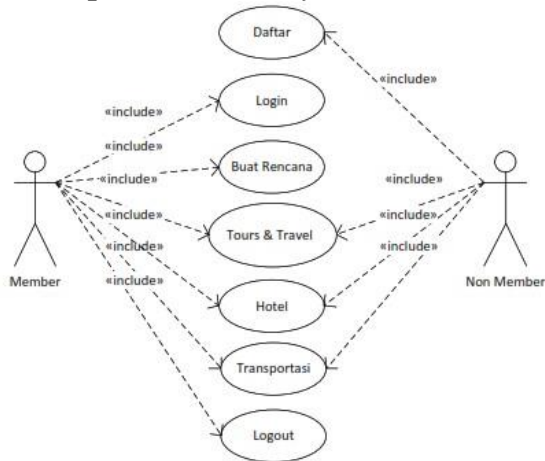
Pada bab ini diuraikan kerangka pemikiran yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini. Kerangka pemikiran ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan di bahas. Adapun kerangka pemikiran ini digambarkan pada gambar 2, berikut:



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Requirements Analysis



Gambar 3. Use Case Diagram Perencanaan Perjalanan Epic Tours

Gambar use case diagram diatas digunakan terhadap pandangan user pada website epic tours dalam perancangan rencana perjalanan *tour and travel*.

4.2 Requirements Specification

Para tahap ini, hasil analisis requirement akan digunakan untuk membuat daftar spesifikasi requirement yang terbagi menjadi dua yaitu fitur *software* dan spesifikasi pendukung *software*.

1. Fitur Software

Fitur *software* di isi dengan fitur apa saja yang direncanakan akan dibangun di dalam sebuah *software* berikut urainnya dalam bahasa yang dimengerti oleh user.

Tabel 1. Fitur Software

No	Fitur	Uraian
1.	Daftar	User sebelum melakukan login untuk mengakses website tours and travel harus melakukan pendaftaran untuk mengisi identitas yang harus dimasukan pada kolom-kolom daftar.
2.	Login	User sebelum membuat rencana harus melakukan login terlebih dahulu.

3.	Buat Rencana	User harus memilih <i>starting point</i> nya terlebih dahulu.
4.	Mengolah Data	User dapat melakukan mengubah data dan menghapus data rencana.

2. Spesifikasi Pendukung Hardware

Spesifikasi pendukung *software* ini adalah untuk mengetahui perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

3. Prototyping

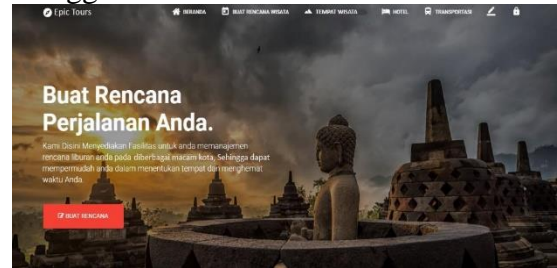
Untuk mempermudah proses evaluasi, *high fidelity prototype* dari user interface sistem akan juga akan dibuat terlebih dahulu dengan menggunakan *prototyping*.

4.3 Implementasi Website Epic Tours

Adapun hasil dari implementasi website epic tours ini tersaji pada gambar-gambar berikut:

1. Halaman Beranda

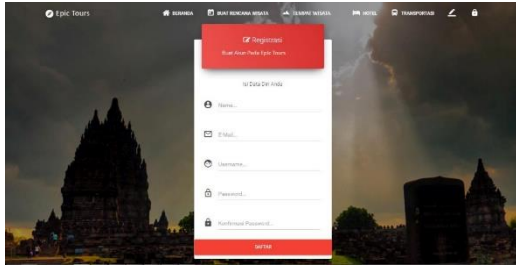
Halaman beranda adalah tampilan yang muncul pertama saat mengakses website dan ada berbagai petunjuk di halaman beranda tersebut sehingga user dapat memahami dan melakukan langkah yang harus dilakukan dalam menggunakan situs tersebut.



Gambar 4. Halaman Beranda

2. Halaman Daftar

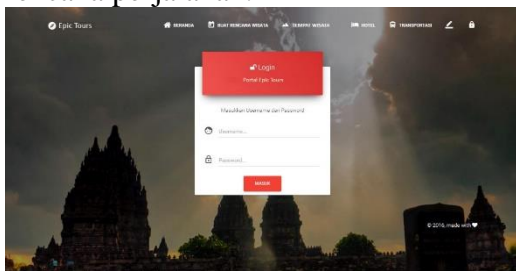
Halaman daftar ini adalah untuk melakukan pendaftaran sebelum melakukan login.



Gambar 5. Halaman Daftar

3. Halaman *Login*

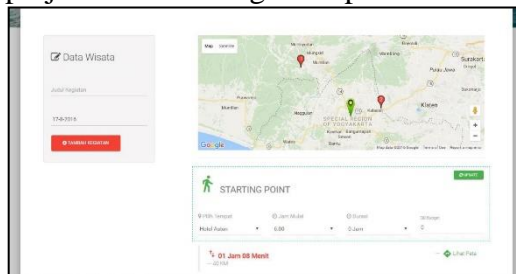
Halaman login ini adalah untuk masuk ke halaman selanjutnya dan membuat rencana perjalanan.



Gambar 6. Halaman *Login*

4. Halaman Buat Rencana

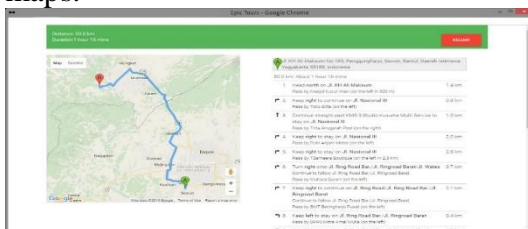
Halaman buat rencana adalah untuk melakukan kegiatan berwisata yang ingin direncanakan dalam melakukan perjalanan di berbagai tempat.



Gambar 6. Halaman Buat Rencana

5. Halaman Lihat Peta

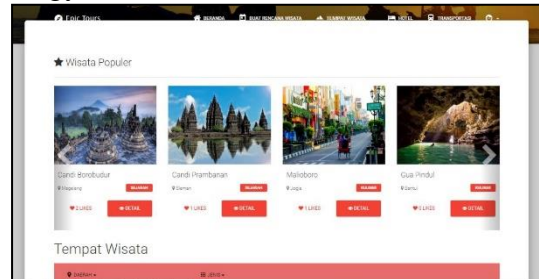
Halaman lihat peta adalah untuk melihat rute perjalanan ke arah tempat tujuan dengan *detail* pada google maps.



Gambar 7. Halaman Lihat Peta

6. Halaman Buat Wisata

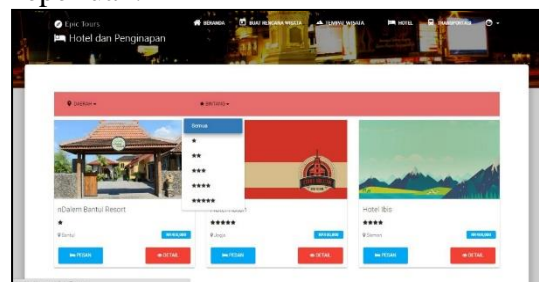
Halaman buat wisata ini adalah untuk melihat daftar wisata yang ada di suatu kota, contoh dalam hal ini adalah Yogyakarta.



Gambar 8. Halaman Buat Wisata

7. Halaman Hotel

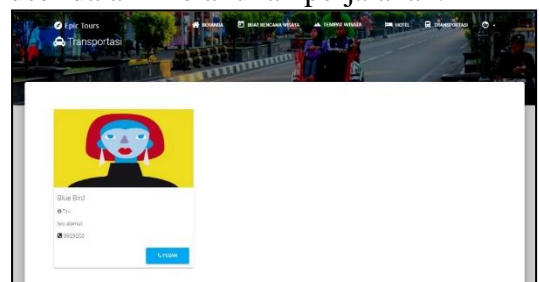
Halaman hotel ini adalah untuk mengetahui informasi tentang hotel yang ada pada kota yang dipilih dalam hal ini kota Yogyakarta dan untuk membantu *user* dalam menemukan tempat penginapan untuk suatu keperluan.



Gambar 9. Halaman Hotel

8. Halaman Transportasi

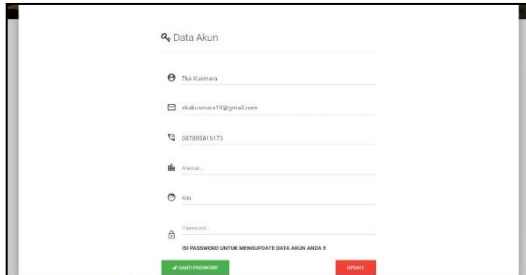
Halaman Transportasi adalah informasi tentang kendaraan umum yang ada di kota yang dipilih, dalam hal ini Yogyakarta untuk membantu *user* dalam melakukan perjalanan.



Gambar 10. Halaman Transportasi

9. Halaman Akun

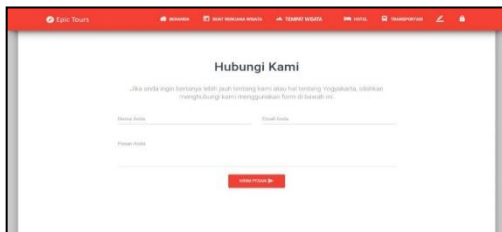
Halaman akun ini adalah saat sudah *login* akan muncul halaman akun dan di halaman tersebut dapat mengubah data *user* jika diinginkan.



Gambar 11. Halaman Akun

10. Tentang Kami

Halaman tentang kami merupakan halaman yang memperkenalkan *website* epic tours kepada masyarakat yang ada pada halaman beranda ini.



Gambar 12. Halaman Hubungi Kami

4.4 Evaluation (Pengujian Sistem)

Sistem telah diuji dan diperoleh hasil dari 30 responden terhadap *website* perencanaan perjalanan *tour and travel* epic tours dalam memenuhi standar. Angket yang disebarakan telah terisi dalam rentang waktu 2 hari.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki uji kelayakan dengan modus (hasil paling tinggi) setiap pertanyaan dari responden yaitu setuju dalam membuat rencana secara mandiri atau sendiri dengan detail dari memilih waktu, jarak dan menyesuaikan budget dan responden setuju dalam penyesuaian tampilan user interface terhadap situs perencanaan berlibur sebagian besar menarik karena sudah sesuai dengan kelayakan yang telah di uji.

5. Kesimpulan

Dari berdasarkan hasil analisa bahwa *user* membutuhkan rencana dalam berlibur dengan berbagai jenis wisata, penginapan hotel dan transportasi yang ada di Yogyakarta atau kota lainnya serta informasi detail seperti *budget* yang dibutuhkan *user*.

Adapun sistem ini dapat membantu proses pembuatan rencana secara *detail* dengan mandiri atau sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buhalis, Dimitiros and Soo Hyun Jun. 2011. E-Tourism. In Contemporary Tourism Reviews. Oxford: Goodfellow Publishers Limited.

Egger, Roman. 2008. Restructuring The Destination Management System Paradigm. EuroChire Dubai Conference 2008. <http://pc.parnu.ee/~htooman/> EuroChire diakses pada tanggal 09 Februari 2022.

Pandayin, A. H. 2012. Penerapan Metode User Centered Design (UCD) PADA Aplikasi Katalog Wisata Kuliner Berbasis Web (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga).

Prasetio, Y. L. 2014. Pengembangan Aplikasi Penjadwalan Wisata Harian Pada Smartphone Dengan Pendekatan Scrum.

Putera, Prakoso Bhairawa dan Chichi Shintia Laksani. 2008. Penerapan Destination Management System (DMS) dalam Pemasaran Pariwisata Banga Belitung Berbasis TIK. Prosiding SNATI 2008. Yogyakarta.

Putera, Prakoso Bhairawa dan Dini Oktavianti. 2010. Perbandingan Pencapaian Jejaring Informasi

Pariwisata Terpadu Berbasis Web (Electronic Tourism) Dalam Mendukung Visit Indonesia Year 2010. Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010). Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta. ISSN: 1907-5022.

Van Welie, M., Van Der Veer, G. C., & Eliëns, A. (1999, September). Breaking Down Usability. In Proceedings of INTERACT (Vol. 99, pp. 613-620).

Vivienne Trulock. 2005. PACT ANALYSYS EXAMPLE I : PACT analysis for a Tourism Website. http://hci.ilikecake.ie/req_pactexample1.htm diakses pada tanggal 05 Maret 2022.

World Tourism Organization. 1995. UNWTO technical manual: Collection of Tourism Expenditure Statistics. <http://pub.unwto.org/> diakses pada tanggal 09 Maret 2022.

Yudiantika, A. R., & Hantono, B. S. 2012. Perancangan Antarmuka Layanan Informasi Wisata dan Kuliner di DIY Berbasis Web dan Mobile Web. Semin. Nas. Sci. Eng. Technol.