

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pariwisata Kota Jambi Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking

UI/UX Design of Web-Based Tourism Information System for Jambi City Using Design Thinking Method

¹ Hobsah*, ² Heru Kurniawan, ³ Lutfia Maryam, ⁴ Fitria Alfaizah, ⁵ Bimo Tиро W.P,
Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
*e-mail: apsaapsa397@gmail.com

Abstrak

Kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mendorong berkembangnya cara menyebarluaskan sebuah informasi. Salah satunya informasi pariwisata pada suatu wilayah. Kota Jambi merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jambi yang memiliki beragam objek wisata menarik untuk dikunjungi, namun saat ini masih terdapat beberapa objek wisata yang kurang terekspos dengan baik. Informasi yang dibuat oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi melalui website resmi belum dapat menampilkan peta lokasi objek wisata ataupun informasi geografis sehingga masyarakat luas tidak mendapatkan informasi secara detail. Selain itu penyimpanan data yang masih manual membuat pencarian data memerlukan waktu yang cukup lama, maka perlu dirancang suatu sistem informasi geografis dalam bidang kepariwisataan di Kota Jambi yang mampu memberikan informasi bagi masyarakat luas maupun wisatawan yang akan berkunjung. Pengemasan informasi yang menarik dan informatif sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk mempercepat promosi dan penyampaian informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke objek-objek wisata yang berada di Kota Jambi. Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan menggunakan metode kualitatif akan menghasilkan data yang lebih komprehensif dan akurat sehingga analisis yang dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Design Thinking digunakan untuk perancangan sistem karena pada proses perancangan didukung oleh pemahaman secara menyeluruh sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif dalam menentukan solusi. Dengan adanya sistem informasi pariwisata ini diharapkan objek wisata di Kota Jambi akan lebih dikenal masyarakat luas maupun wisatawan yang ingin berkunjung ke lokasi objek wisata yang ada di Kota Jambi.

Kata kunci: Sistem informasi, Pariwisata, Kota Jambi

Abstract

Rapid progress in the field of information and communication technology has encouraged the development of ways to disseminate information. One of them is tourism information in an area. Jambi City is one of the areas in Jambi Province that has a variety of interesting tourist attractions to visit, but currently there are still several tourist attractions that are not well exposed. The information provided by the Jambi City Tourism and Culture Office via the official website cannot yet display maps of tourist attraction locations or geographical information, so the wider public does not receive detailed information. Apart from that, data storage is still manual, making data searches take quite a long time, so it is necessary to design a geographic information system in the tourism sector in Jambi City that is able to provide information for the wider community and tourists who will visit. Attractive and informative information packaging is very necessary as an effort to speed up the promotion and delivery of information to tourists who will visit tourist attractions in Jambi City. The methodology used is a qualitative method; using qualitative methods will produce more comprehensive and accurate data so that the analysis carried out successfully achieves the desired objectives. Design thinking is used for system design because the design process is supported by a comprehensive understanding as a target to find out user needs and desires, as well as steps that are quite effective in determining solutions. With this tourism information system, it is hoped that tourist attractions in Jambi City will be better known to the wider community and tourists who want to visit tourist attraction locations in Jambi City.

Keywords : *information system, tourism, Jambi City*

1 Pendahuluan

Perkembangan pariwisata di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut dilihat dari jumlah wisatawan mancanegara yang mengunjungi Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Sektor pariwisata di Indonesia telah menjadi salah satu program prioritas pemerintah yang harus ditingkatkan karena pariwisata akan membawa dampak yang signifikan terhadap perekonomian. Hal ini disebabkan pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa negara di samping sektor lainnya. Jambi yang merupakan salah satu Provinsi di Indonesia memiliki beragam objek wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan.

Salah satu potensi wisata yang ada di Provinsi Jambi terletak di ibu kota Provinsi yaitu Kota Jambi. Kota Jambi memiliki objek pariwisata yang sangat menarik untuk ditelusuri. Situs bersejarah dan cagar budaya yang masih terpelihara menjadikannya sebagai salah satu pariwisata yang memiliki daya tarik tersendiri, namun saat ini objek wisata yang ada di Kota Jambi masih belum banyak diketahui oleh wisatawan karena masih terdapat beberapa objek yang kurang terekspos dengan baik sehingga dibutuhkan suatu sistem yang dapat memberikan informasi terkait titik lokasi dan daya tarik objek wisata yang ada di Kota Jambi. Pengemasan informasi yang menarik dan informatif sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk mempercepat promosi dan penyampaian informasi kepada wisatawan yang akan berkunjung ke objek wisata Kota Jambi.

Sistem informasi merupakan sarana alternatif untuk menyebarkan informasi bagi suatu lembaga maupun perorangan. Salah satunya adalah *website*, merupakan sarana promosi yang memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Maka dari itu diperlukan suatu perancangan sistem informasi pariwisata Kota Jambi berbasis web yang dapat menyajikan informasi secara luas mengenai objek wisata sehingga menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung ke Kota Jambi. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis web maka objek-objek wisata di daerah Kota Jambi akan lebih dikenal oleh masyarakat luas maupun wisatawan serta memotivasi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada objek-objek pariwisata tersebut.

2 Tinjauan Literatur

Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut :

a. Penelitian Pertama

Penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Danang Haryuda, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin, tahun 2021 dengan judul “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY”. Penelitian ini membahas permasalahan yang sama yaitu mengenai perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan *tool* perancangan dan pemodelan sistem. Kemudian yang membedakan juga penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah objek yang diteliti, sehingga akan menghasilkan penelitian yang berbeda.

b. Penelitian Kedua

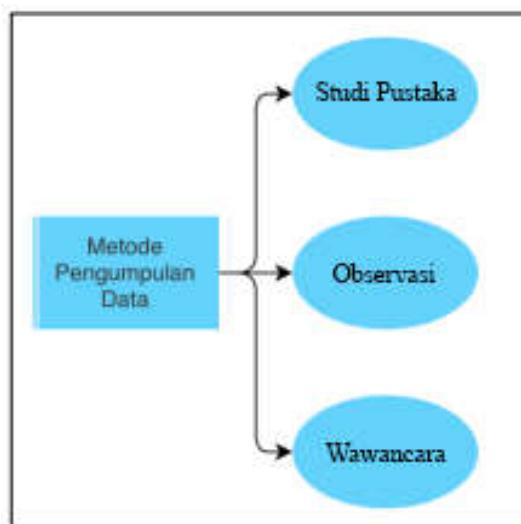
Penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Genishanda Nabila, Stephanie, dan Sri Wahyuni, tahun 2022 dengan judul “Penerapan UI/UX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas”. Penelitian ini membahas permasalahan yang sama yaitu mengenai perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan *tool* perancangan dan pemodelan sistem. Kemudian yang membedakan juga penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah objek yang diteliti, sehingga akan menghasilkan penelitian yang berbeda.

c. Penelitian Ketiga

Penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh San Gabriel Vanness Kenrick Erwi, dkk, tahun 2022 dengan judul “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Penelitian ini membahas permasalahan yang sama yaitu mengenai perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan *tool* perancangan dan pemodelan sistem. Kemudian yang membedakan juga penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah objek yang diteliti, sehingga akan menghasilkan penelitian yang berbeda.

3 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk analisis adalah metode kualitatif. Dengan menggunakan metode kualitatif akan menghasilkan data yang lebih komprehensif dan akurat sehingga analisis yang dilakukan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari data primer yang digunakan, beserta survei yang dilakukan secara mendalam pada lokasi penelitian dan wawancara mengenai tanggapan yang dibutuhkan oleh instansi pengguna. Lokasi penelitian dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi selama 2 bulan, 1 bulan untuk proses pengumpulan data dan 1 bulan untuk proses perancangan prototipe.



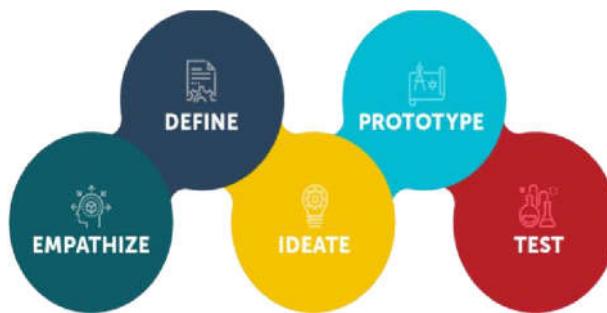
Gambar 1. Metode Pengumpulan Data

Berikut penjelasan dari bagan tersebut di atas :

- a. Studi Pustaka
Metode ini dilakukan dengan mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian.
- b. Observasi
Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan atau survei pada sistem yang sedang berjalan saat ini pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi. Mengamati dan mencatat secara langsung objek yang akan diteliti.
- c. Wawancara
Metode ini merupakan komunikasi dua arah untuk mendapatkan data responden. Hal ini dilakukan sebagai pembuktian dan pelengkap terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti) dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang di luar pertanyaan yang telah disiapkan).

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Design*

Thinking, Metode pendekatan *Design Thinking* merupakan metode yang sesuai untuk penelitian ini karena pada proses perancangan didukung oleh pemahaman secara menyeluruh sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif dalam menentukan solusi.



Sumber : medium.com

Gambar 2. Tahapan Metode *Design Thinking*

Gambar 2 menunjukkan terdapat lima tahapan metode *Design Thinking* yaitu :

A. *Empathize*

Tahapan ini peneliti berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna. Tujuan dari tahapan ini agar peneliti bisa berempati kepada pengguna sehingga bisa berada pada posisi dan pada sudut pandang yang sama dengan pengguna.

B. *Define*

Setelah melewati tahap pengumpulan informasi, maka pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi dari informasi yang telah dikumpulkan. Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web.

C. *Ideate*

Tahapan ini berguna untuk mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, masing-masing anggota kelompok memberikan masukan atau ide sesuai dengan role atau perannya. Ide-ide yang telah disampaikan kemudian akan dipilih yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan.

D. *Prototype*

Setelah mendapatkan hasil rancangan ide dalam tahap ideate, kemudian akan dilanjutkan dalam perancangan *prototype* sehingga ide-ide abstrak yang telah dipaparkan dapat direalisasikan menjadi rancangan *prototype*. Tahapan ini merupakan tahapan eksperimental guna menguji setiap ide solusi sudah sesuai atau belum.

E. *Test*

Rancangan *prototype* yang sudah jadi kemudian akan diuji oleh calon pengguna untuk melihat secara langsung reaksi mereka pada saat menggunakan web pariwisata. Pada tahap ini, *feedback* yang akan diberikan oleh calon pengguna sangat penting dan berguna untuk dijadikan panduan dalam melakukan perbaikan. Walaupun terkadang kebutuhan dan keinginan pengguna sangat beragam atau bahkan bertolak belakang. Namun, hal itu adalah lumrah dan jika hal itu terjadi maka akan kembali ke tujuan utama pembuatan website guna mempertimbangkan *feedback* yang mendukung tujuan utama dari perancangan sistem informasi pariwisata ini.

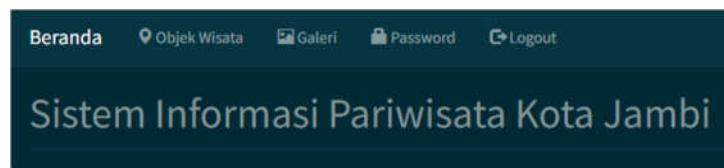
4 Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil dalam penelitian ini berupa perancangan prototipe sistem informasi pariwisata Kota Jambi berbasis web.

4.1 Perancangan UI/UX

a. Tampilan Halaman Beranda

Tampilan menu awal saat diakses oleh pengguna. Tampilan yang akan muncul adalah halaman beranda.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

b. Tampilan Halaman Objek Wisata

Pada menu objek wisata terdapat informasi mengenai gambar, nama tempat, titik koordinat, dan alamat lokasi.

Objek Wisata					
No	Gambar	Nama Tempat	Lat	Long	Lokasi
1		Danau Sipin	-1.59673	103.56735	Kelurahan Telanaipura, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi
2		Cagar Budaya Rumah Batu	-1.587629	103.5949224	Lorong Kadet Legiman No.21, Legok, Kec. Telanaipura, Kota Jambi
3		Gentala Arasy	-1.5875682	103.5949224	Kelurahan Arab Melayu, Pelayangan, Kota Jambi

Gambar 4. Tampilan Halaman Objek Wisata

c. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman verifikasi bagi pengguna sebelum melakukan akses ke dalam sistem. Halaman *login* dapat diakses oleh admin atau petugas yang diberi hak akses.

The screenshot shows a dark-themed login form. The title 'Login' is at the top. Below it are two input fields: 'Username' and 'Password', both with placeholder text. A large yellow button at the bottom right contains the text 'Masuk' with a small icon.

Gambar 5. Tampilan Halaman *Login*

d. Tampilan Halaman *Input Objek Wisata*

Halaman *input* objek wisata merupakan halaman bagi pengguna untuk menambah jenis objek wisata ke dalam sistem. Halaman ini dapat diakses oleh admin atau petugas yang diberi hak akses.

The screenshot shows a form for inputting tourism objects. The fields include:

- Nama Tempat ***: Danau Sipin
- Gambar ***: Choose File (No file chosen) - Kosongkan jika tidak mengubah gambar. An image preview shows a landscape with a lake and trees.
- Latitude ***: -1.59673
- Longitude ***: 103.58735
- Lokasi ***: Kelurahan Telanaipura, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi
- Keterangan**: A rich text editor containing the text: **Danau Sipin** adalah salah satu danau yang ada di Kota Jambi. Danau Sipin merupakan sebuah fenomena alam yang menarik yang terbentuk berkat topografi unik sungai Batanghari. Fenomena ini terjadi ketika ariran sungai Batanghari mengalami perubahan bentuk yang disebut "ladam" atau oxbow lake dalam terminologi topografi.

Gambar 6. Tampilan Halaman Input Objek Wisata

e. Tampilan Halaman Galeri

Halaman Galeri berisikan informasi mengenai gambar-gambar objek wisata yang menarik.

Galeri				
No	Nama Tempat	Gambar	Nama Galeri	Aksi
1	Cagar Budaya Rumah Batu		Cagar Budaya	
2	Danau Sipin		Danau	
3	Gentala Arasy		Jembatan	

Gambar 7. Tampilan Halaman Galeri

f. Tampilan Halaman Ubah *Password*

Halaman ini dapat digunakan untuk mengubah *password* sesuai keinginan admin.

Ubah Password

Password Lama *

Password Baru *

Konfirmasi Password Baru *

Simpan

Gambar 8. Tampilan Halaman Ubah *Password*

5 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pariwisata Kota Jambi diharapkan dapat membantu mempromosikan Pariwisata Kota Jambi kepada seluruh masyarakat luas di tanah air maupun mancanegara.
2. Sistem Informasi Pariwisata Kota Jambi diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mencari informasi mengenai objek-objek wisata di Kota Jambi secara detail dan lengkap.
3. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, penyampaian informasi pariwisata menjadi lebih efektif dan akurat dibandingkan dengan sistem manual.

Referensi

- Annisa, E. N., Matondang, N. H., & Afrizal, S. (2022, Juni). SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA KABUPATEN NUNUKAN. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7.
- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018, Maret). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KABUPATEN. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3.
- Darusiam, M. I., & Hidayat, D. (2021, Desember). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE UNTUK WISATA PANGALENGAN BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 8.
- Dengo, M. F., Dai, R. H., & Ningrat, L. (2022, Oktober). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS*, 4. doi:10.37905/jji.v4i2.15351
- D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY”, jitter, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021. doi : 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730
- Kadaton, M. s., & Soekarta, R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KOTA SORONG MENGGUNAKAN WEB DAN LINE@ CHATBOT SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA. *Jurnal Teknik Informasi dan Keamanan*, 4.
- Mahendro, I. (2020, September). PROTOTIPE SISTEM INFORMASI PARIWISATA PESISIR PANTAI DI JAWA TENGAH MELALUI MEDIA WEBSITE. *Jurnal Saintek Maritim*, 21.
- Manuhutu, M. A., Flasao, Y., & Uktolseja, L. J. (t.thn.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN MAYBRAT BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KOMUNITAS PECINTA ALAM PAPUA. *ScientiCO : Computer Science and Informatics Journal*, 1.
- Musdar, I. A., & Arfandy, H. (2020, April). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA SULAWESI SELATAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE. *SINTECH JOURNAL*, 3.
- Ochthario, R., Syafei, W. A., & Chritiyono, Y. (2012). Perancangan Sistem Layanan Informasi Pariwisata Berbasis Mobile Internet Dengan Menerapkan Konsep Mobile Interaction. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*.

Prayudi, A., Umar, R., & Yudhana, A. (2018, November). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN DOMPU BERBASIS WEBSITE.

R, A. F., Setyawan, D., & Refraugati, I. (2022, Juni). Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile. *Jurnal IT CIDA*, 8.

Silalahi, M., Saragih, S. P., & Yulia. (2022, Juli). Sistem Informasi E-Layanan Pariwisata Kota Batam dengan Model . *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8. doi: 10.31294/jtk.v4i2

Sirait, M. A., & Ichwani, A. (2023, April). SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7.

Supiyandi, Rizal, C., & Fachri, B. (2023, Januari). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. 3.

Syari, S. P., & Mukaroh, E. N. (t.thn.). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Wisata Di Lampung Selatan. 2.

Yanti, D. (2018, September). Perencanaan Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Dairi Sumatera Utara. *Jurnal Khasanah Ilmu*, 9.