

Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Website Tempat Wisata Setu Babakan

Amta^{1*)}, Erneza Dewi Krishnasari², Damar Rangga Putra³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi
email: ¹amta@mail.com, ²erneza@trilogi.ac.id, ³damar@trilogi.ac.id

Abstrak Perkembangan teknologi informasi telah merambah dunia pariwisata, salah satunya adalah dengan dibutuhkannya website sebagai media untuk mencari tempat wisata dan merencanakan perjalanan. Salah satu tempat wisata yang mempunyai website resmi adalah Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan, sebuah tempat wisata dimana para pengunjung dapat menjumpai hal-hal yang berkaitan dengan budaya Betawi seperti rumah adat, kesenian, dan makanan. Akan tetapi, berdasarkan studi *User Acceptance Test* kepada pengunjung Setu Babakan, website tersebut belum maksimal dalam memberikan informasi detail terkait tempat wisata, dan belum merepresentasikan budaya Betawi. Untuk itu diperlukan perancangan ulang website tersebut dengan metode *usecase diagram*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan dalam bentuk *usecase diagram*, *wireframe* dan antarmuka website.

Kata Kunci – Perancangan Website, Wisata Setu Babakan, *Usecase Diagram*

Abstract – *The development of information technology has penetrated the world of tourism, one of which is the need for websites as a medium for finding tourist attractions and planning trips. One tourist site that has an official website is the Betawi Cultural Village Setu Babakan, a tourist place where visitors can find things related to Betawi culture such as traditional houses, arts, and food. based on a User Acceptance Test study for visitors to Setu Babakan, the website has not been maximized in providing detailed information related to tourist attractions, and does not yet represent the Betawi culture. For this reason, a website redesign is required using the usecase diagram method. The results of this study are in the form of usecase diagrams, wireframes and website user interfaces.*

Keywords – write 3-8 keywords here. Keywords separated with comma.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang ada di Indonesia telah menyentuh ke berbagai aspek, termasuk pariwisata. Menurut Fransiscus Xaverius Teguh, Deputi Manajemen Strategis Kementerian Pariwisata, saat ini calon pengunjung mulai mencari dan merencanakan perjalanan serta informasi tentang tempat wisata melalui perangkat digital [1]. Salah satu tempat wisata yang telah menggunakan teknologi informasi berbentuk website adalah Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. Tempat ini merupakan wadah bagi masyarakat yang ingin mengetahui dan berinteraksi dengan budaya Betawi baik fisik maupun non fisik, serta menjadi tempat informasi budaya Betawi yang lengkap [2]. Website Setu Babakan saat ini hanya memuat informasi umum mengenai tempat tersebut, Sedangkan untuk informasi yang lebih detail seperti informasi letak, harga tiket, serta waktu buka dan tutup yang digunakan calon pengunjung untuk merencanakan kunjungannya, tidak terdapat di website tersebut. Setelah melakukan *User Acceptance Test* kepada pengunjung tempat wisata terhadap website Setu Babakan, didapatkan data bahwa pengunjung merasa bingung mencari informasi detail mengenai tempat wisata tersebut. Dari segi visualisasi, pengunjung juga berpendapat bahwa website tersebut kurang mencerminkan budaya Betawi, seperti tidak terdapatnya ragam hias maupun ikon-ikon yang merepresentasikan budaya Betawi. Padahal, tempat wisata tersebut dibuat untuk mempromosikan dan

memperkenalkan budaya Betawi. Oleh karena itu, perlu adanya rancang ulang website Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan sehingga dapat memuat informasi-informasi detail mengenai tempat wisata tersebut dan mencerminkan kebudayaan Betawi secara visual

II. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan hasil uji *usability* pada penggunaan website pariwisata di Asia Tenggara, masalah *usability* pada website pariwisata di Indonesia lebih besar daripada negara Singapura, Malaysia, dan Thailand sehingga perlu pengembangan fungsional pada konten dan stimulus bagi pengguna agar tertarik berkunjung ke tempat wisata [3]. Sebuah website pariwisata harus mampu memenuhi kebutuhan user yang berasal dari lokasi, budaya, serta kebiasaan yang berbeda. Berdasarkan penelitian sebelumnya [4][5][6], terdapat beberapa kebutuhan fitur fungsional yang perlu ditampilkan dalam website, diantaranya:

- Hal-hal yang dapat dilakukan dan dilihat di tempat wisata tersebut
- Foto-foto terbaru
- Informasi tentang transportasi menuju tempat wisata
- Informasi tempat makan
- Informasi tentang penyedia akomodasi

Berdasarkan penelitian sebelumnya [7][8][9]. pengembangan sebuah system informasi melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan, yaitu dengan melakukan wawancara kepada user
- b. Perancangan sistem, yaitu menerjemahkan kebutuhan dengan menggunakan *usecase diagram*.

Untuk perancangan visualisasi, terdapat beberapa tahapan yang harus dibuat [10], yaitu:

- a. Pembuatan *Wireframe*, yaitu kerangka desain tata letak sederhana yang menjadi acuan penempatan *user interface*.
- b. Perancangan *User Interface*
- c. Pengaplikasian, yaitu menggabungkan hasil dari proses analisis kebutuhan dan perancangan system dengan perancangan *wureframe* dan *user interface*

Dalam pengembangan sebuah sistem informasi, diperlukan analisis kebutuhan agar kebutuhan fungsional yang diinginkan oleh *user* dapat terpenuhi. Analisis kebutuhan ini dapat ditentukan dengan membuat *Use Case Diagram* dari *user*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini akan dilakukan analisis kebutuhan dari perancangan desain antarmuka website tempat wisata Setu Babakan. Adapun hal-hal yang akan dianalisis antara lain halaman yang akan menampilkan informasi mengenai potensi wisata, analisis komposisi warna dan tata letak komponen pada website. Selain itu akan dianalisis fungsi-fungsi yang tersedia pada setiap halaman website menggunakan *usecase diagram*.

B. Perancangan Antarmuka Website

Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan antarmuka website yang berbasis kepada *usecase diagram* yang telah dihasilkan pada tahapan pertama yang akan disajikan menggunakan *wireframe*.

C. Penerapan Hasil Rancangan

Pada tahapan ini akan direalisasikan hasil rancangan pada tahapan kedua menjadi antarmuka website. Adapun *tools* yang digunakan adalah Adobe XD.

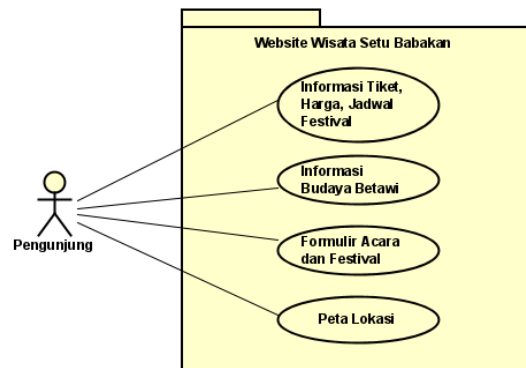
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan *User Acceptance Test* pada 30 responden dengan rentang usia 17-22 tahun menggunakan website Setu Babakan yang sudah ada, Pengunjung merasa website mempunyai tampilan yang kurang menarik karena visualisasi website tersebut juga kurang mencerminkan budaya betawi. Tidak ada nya *icon* dan *button search* pada website juga membuat pengalaman pengguna sulit dalam mencari informasi yang diinginkan. Hasil dari analisis kebutuhan terhadap perancangan website antara lain sebagai berikut.

- a. Menyediakan informasi menarik mengenai harga tiket, waktu buka dan tutup serta berbagai atraksi, acara dan festival yang bisa dijumpai di Perkampungan Budaya Betawi.
- b. Memuat pengetahuan mengenai budaya Betawi, mulai dari sejarah, masyarakat, berbagai kesenian, sampai dengan makanan tradisional.
- c. Menyediakan formulir mengenai tentang Setu

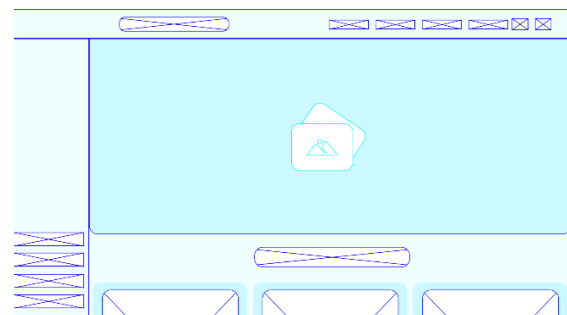
- d. Babakan, Pengisian Acara dan Festival, dan Informasi lebih lanjut.
- d. Memuat peta lokasi menuju Cagar Budaya Setu Babakan.

Berikut adalah hasil dari analisis kebutuhan yang disajikan dalam bentuk *usecase diagram*.



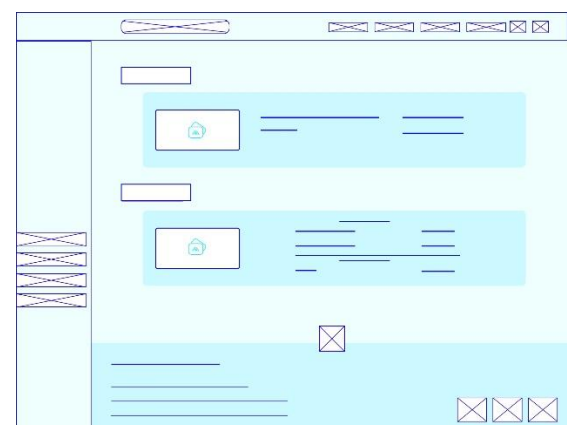
Gambar 4.1. *Usecase Diagram* Website Wisata Setu Babakan

Halaman Beranda, berisi navigasi utama. Pada website sebelumnya, navigasi yang terdapat pada header memiliki pilihan yang terlalu banyak yaitu *Home, About Us, Betawi Culture, Things To Do, Events, Editorials, dan Merchants*. Pada hasil redesain, navigasi dibuat lebih sederhana dengan menampilkan sedikit pilihan, yaitu Beranda, tiket, Tentang Kami, dan Kontak.



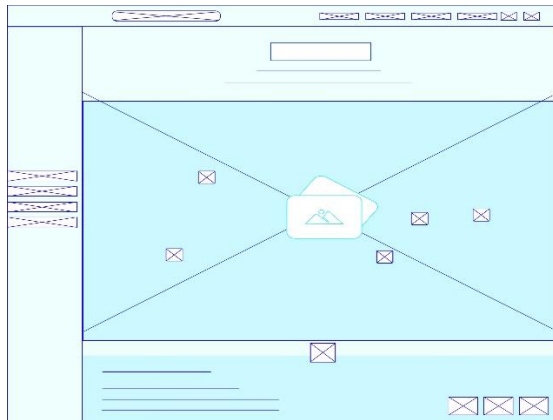
Gambar 4.1. *Wireframe* Halaman Beranda

Halaman Keterangan Tiket Masuk, berisi tentang keterangan mengenai harga tiket parker dan tiket masuk wahana yang ada di Setu Babakan.



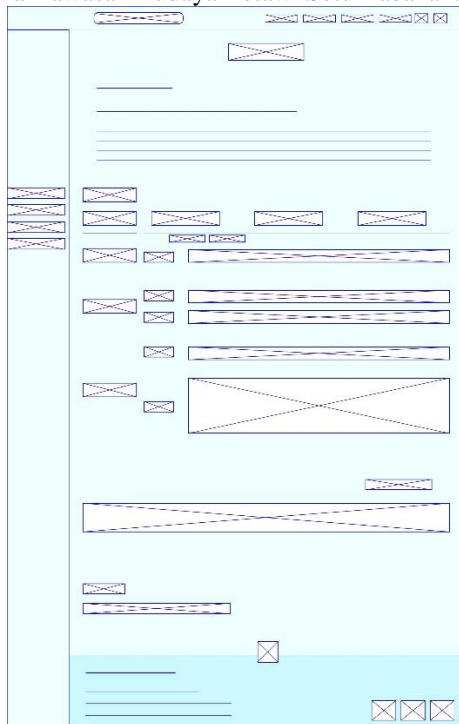
Gambar 4.2. *Wireframe* Halaman Harga Tiket Masuk

Halaman Informasi Peta Lokasi, berisi tentang peta tempat wahana atau merchant yang ada di dalam kawasan Setu Babakan sehingga mempermudah *user* untuk mencari wahana atau *merchant* yang diinginkan. Pada halaman ini juga terdapat informasi tentang stasiun terdekat dari tempat wisata.



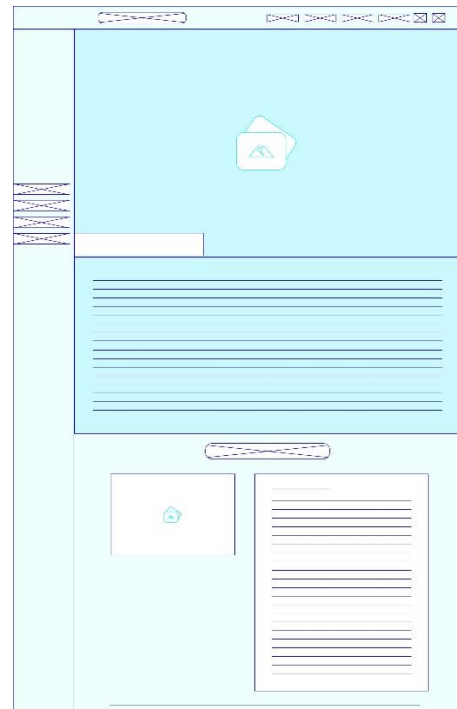
Gambar 4.3. Wireframe Halaman Peta Lokasi

Halaman kontak, merupakan halaman dimana *user* dapat memberikan pertanyaan atau masukan kepada pihak pengelola Kawasan Budaya Betawi Setu Babakan.



Gambar 4.4. Wireframe Halaman Kontak

Halaman Budaya Betawi, berisi tentang informasi mengenai kebudayaan Betawi yang terdapat di Setu Babakan.



Gambar 4.5. Wireframe Halaman Kebudayaan dan Adat Betawi

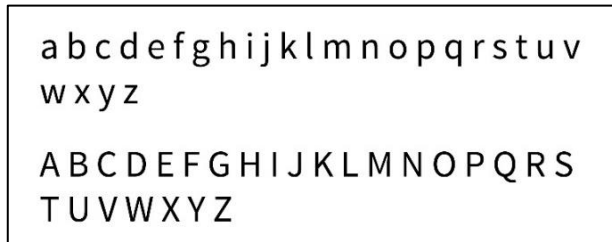
Pada tahap ini, rancangan berdasarkan konsep warna, huruf, dan ikon yang akan digunakan dalam website. Semua visualisasi tersebut dibuat agar mencerminkan budaya Betawi. Moodboard, merupakan panduan dalam membuat sebuah karya, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Pada moodboard ini menggunakan keyword: Ramah, Kehangatan dan Unik. Dari hasil pencarian tentang keyword tersebut, muncul gambar-gambar yang memiliki warna dominan hijau, coklat, merah serta kuning dan ekspresi yang tidak kaku.



Gambar 4.6. Moodboard Perancangan Website

Typeface atau jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini, pada bagian Header font yang digunakan

adalah Source Sans Pro. Sedangkan pada bagian isi atau body menggunakan font Lato. Font ini digunakan untuk menampilkan huruf yang minimalis, bersih, dan mudah dibaca oleh *user*.

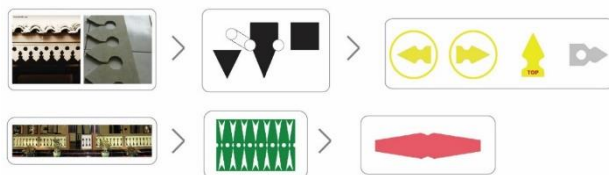


Gambar 4.7. Huruf Source Sans Pro



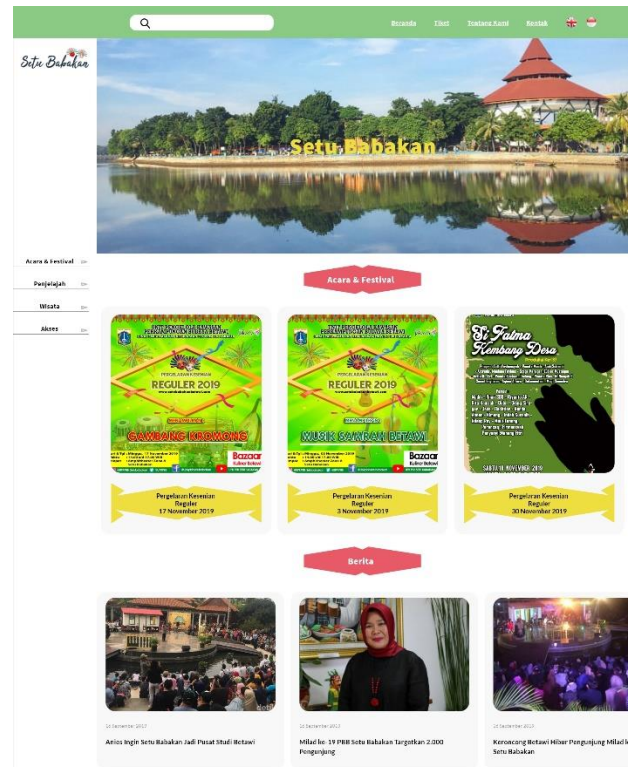
Gambar 4.8. Jenis Huruf Lato

Ikon, dibuat untuk perancangan ulang website pariwisata Setu Babakan ini terinspirasi dari ikon budaya betawi, seperti ornamen gigi balang yang disederhanakan, menggunakan dominan warna kuning dan hijau dari warna khas kebudayaan betawi.



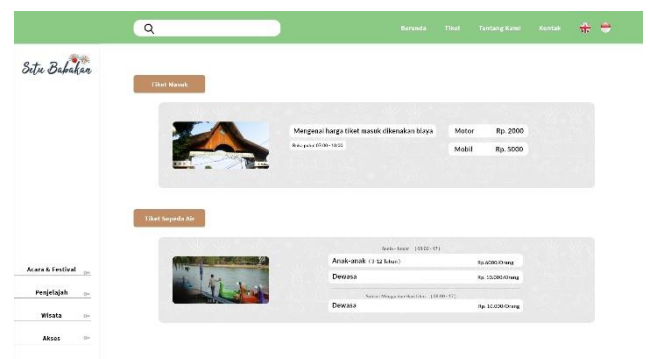
Gambar 4.9. Proses Pembuatan Ikon

Berikut adalah tampilan website dari halaman awal. Pada halaman ini menampilkan informasi mengenai situs Setu Babakan, navigasi website dan katalog potensi wisata.



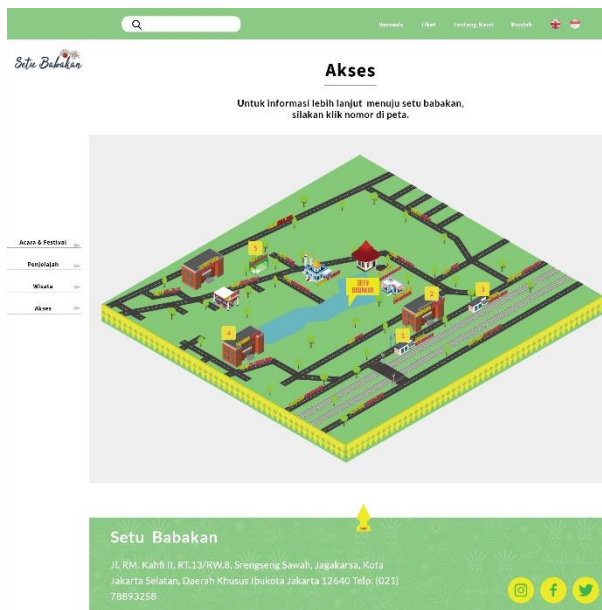
Gambar 4.10. Antarmuka Halaman Home

Berikut adalah tampilan dari halaman keterangan harga tiket yang menyajikan informasi wahana wisata dan harga masuk.



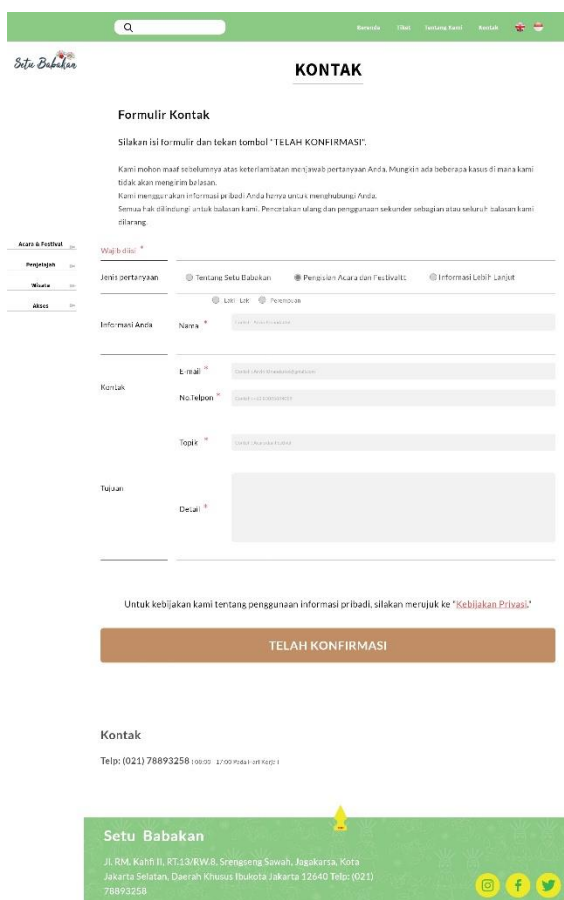
Gambar 4.11. Antarmuka Halaman Tiket

Halaman Informasi Peta Lokasi, pada halaman ini, *user* dapat mengakses informasi dengan cara meng-klik gambar pada peta, sehingga dapat muncul informasi mengenai tempat yang diinginkan.



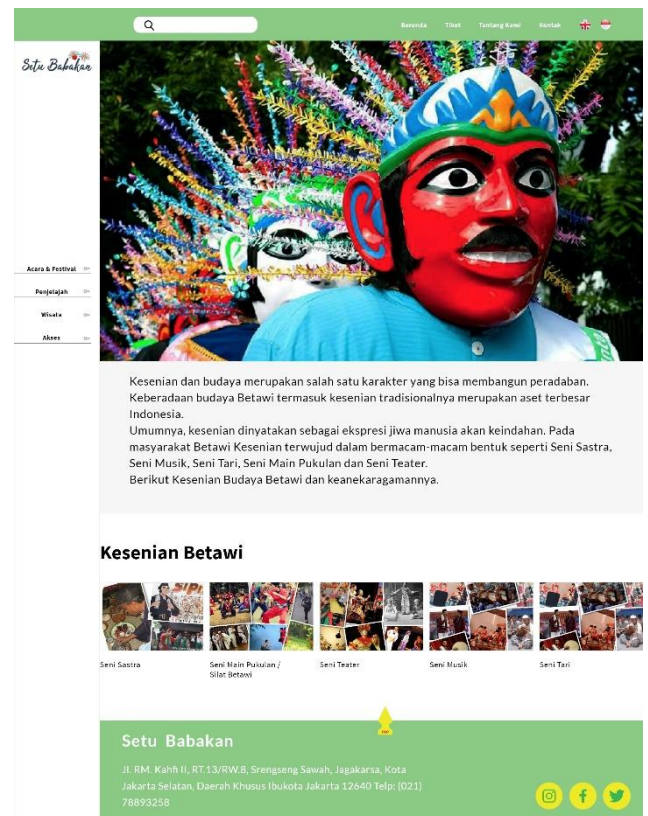
Gambar 4.11. Antarmuka Halaman Peta Lokasi

Pada halaman ini terdapat pula panduan transportasi untuk dapat sampai ke tempat wisata. Halaman berikutnya menyajikan halaman kontak untuk memfasilitasi pengunjung yang akan memberikan komentar.



Gambar 4.13. Antarmuka Halaman Kontak

Berikut adalah halaman detail kesenian betawi yang mendeskripsikan kebudayaan betawi dan memuat beberapa galeri foto.



Gambar 4. 14. Antarmuka Halaman Kesenian Betawi

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari perancangan antarmuka website tempat wisata Setu Babakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengenalkan potensi lokal dan budaya betawi yang ada pada Setu Babakan. Hasil dari rancangan ini dapat dijadikan referensi untuk IT Developer dalam penyusunan kode program website wisata Setu Babakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Rizkinaswara, "Pentingnya Teknologi dalam Sektor Pariwisata – Ditjen Aptika." [Online]. Available: <https://aptika.kominfo.go.id/2019/04/pentingnya-teknologi-dalam-sektor-pariwisata/>. [Accessed: 23-Sep-2019].
- [2] S. Babakan, "Setu Babakan Betawi _ Website Resmi Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan." [Online]. Available: <http://www.setubabakanbetawi.com/>. [Accessed: 23-Sep-2019].
- [3] L. D. Farida, "Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability [Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara]," Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed., no. February 2016, pp. 6–7, 2016.
- [4] F. Abidi and N. Ramadhani, "Perancangan Website Promosi Wisata Jawa Timur dengan Konsep the Guide to the Bold Diversity," J. Tek. POMITS, vol. 13, no. 13, pp. 1–5, 2012.
- [5] Supriyanta and K. Nisa, "Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi dan Promosi," Bianglala Inform., vol. 3, no. 1, pp. 35–40, 2015.
- [6] F. Fransisca, Y. Ceng Giap, and J. Arifin, "Aplikasi Media Informasi Website Pengenalan Tempat Pariwisata Belitung," J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer), vol. 4, no. 1, p. 1, 2015, doi: 10.32736/sisfokom.v4i1.128.
- [7] Y. Yaddarabullah, M. s. Hasbullah, and D. Nugraha, "Pengembangan Sistem Informasi Pembiayaan Pada BMT-UGT Sidogiri Cabang," Incomtech, vol. 3, no. 2, pp. 42–51, 2014.

- [8] A. R. Yudiantika, W. W, and B. S. Hantono, “Perancangan Antarmuka Layanan Informasi Wisata dan Kuliner di DIY Berbasis Web dan Mobile Web,” *Semin. Nas. Sci. Eng. Technol.*, no. June 2014, 2012.
- [9] N. M. Indah Tri Rejeki, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna,” *J. Teknol. Inf. dan Komun. STMIK ProVisi Semarang*, pp. 49–60, 2011.
- [10] E. D. Krishnasari, D. K. Visual, and U. Trilogi, “Perancangan redesain antarmuka landing page web inablues berbasis desain web responsif redesign of landing page web inablues interface design based on responsive web design,” vol. 7, no. 1, pp. 31–37, 2018.