

REDESIGN UI PADA TAMPILAN WEBSITE DINAS PARIWISATA KOTA MATARAM

(*UI Redesign On The Appearance Of The Mataram City Tourism Department
Website*)

Widya Bayu Pratiwi^[1], Gibran Satya Nugraha^[1], Muliantini^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University

Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: aydiwbayu@gmail.com, gibransn@unram.ac.id, muliantinifajar@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu penggunaan teknologi informasi yang paling banyak digunakan adalah berbasis website. Salah satu instansi yang menggunakan sistem informasi berbasis website adalah Dinas Pariwisata Kota Mataram. Dinas Pariwisata Kota Mataram adalah unsur pelaksanaan pemerintah daerah di bidang pariwisata. Dinas Pariwisata Kota Mataram sudah memiliki website sebagai sarana memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai pariwisata yang ada. Ada beberapa komponen penting yang meningkatkan manfaat website, salah satunya yaitu tampilan desain antar muka atau biasa disebut dengan user interface. Namun, website yang tersedia memiliki beberapa masalah yaitu sudah tidak aktif dan tampilan yang kurang menarik. Demi meningkatkan manfaat website ini, penulis telah melakukan pengabdian masyarakat dengan berfokus pada pengembangan kembali tampilan antarmuka website. Penulis menggunakan tools Figma untuk melakukan redesign tampilan website yang lebih menarik dan fungsional. Hasil dari pengabdian masyarakat ini kemudian dilakukan pengujian user experience melalui penyebaran kuesioner kepada beberapa target pengguna sebelum website direalisasikan. Lebih dari 80% responden menyatakan bahwa tampilan yang telah di-redesain sudah memenuhi aspek fungsional, usability, dan interface. Hal ini menunjukkan bahwa upaya redesign tampilan website telah berhasil meningkatkan manfaatnya dan memberikan dampak positif pada pengalaman pengguna. Dalam hal ini, inovasi desain antarmuka website dapat membawa nilai tambah bagi instansi Dinas Pariwisata Kota Mataram.

Keywords: User Interface, Figma, Website, Sistem Infomasi, User Experience

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman teknologi sekarang ini sangat mempermudah pekerjaan manusia. Setiap harinya manusia melakukan kegiatan yang berhubungan dengan teknologi. Selain itu, manusia juga tidak lepas dari penggunaan perangkat lunak yang menyediakan beberapa fitur di dalamnya dan dapat diakses oleh para pengguna. Dengan memasuki zaman yang serba digital ini memudahkan manusia dalam bereksplorasi keindahan dunia tanpa harus mengunjungi secara langsung.

Indonesia memiliki berbagai macam pariwisata lokal yang dapat dijadikan sebagai kekayaan yang tidak dapat disamakan dengan pariwisata lokal di kota-kota lain. Pariwisata lokal di Indonesia bervariasi dari satu daerah ke daerah lainnya. Setiap daerah memiliki ciri khas pariwisata tersendiri, seperti atraksi wisata, wisata transportasi atau jasa, wisata kuliner, dan oleh-oleh. Semua ini dapat dijadikan kekuatan di mata pemangku kepentingan nasional dan internasional untuk membuat pariwisata domestik lebih tangguh.

Keunikan wisata lokal ini seringkali menarik wisatawan dari kota lain. Terbukti banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang tertarik untuk mengunjungi kota-kota wisata di Indonesia. Mengunjungi tempat wisata lokal dan mencari kerajinan tangan yang bisa dijadikan oleh-oleh. Hal ini membuktikan bahwa pariwisata Indonesia memiliki proposisi penjualan yang unik. Unit Pariwisata Daerah milik Indonesia merupakan wisata nasional yang mewakili jati diri bangsa Indonesia. Oleh karena itu, perlu tegas melindungi dan mewariskan pariwisata daerah agar pariwisata nasional terus berkembang.

Pariwisata lokal harus diperkenalkan sejak dini kepada masyarakat. Namun saat ini banyak yang tidak menganggap pentingnya memperkenalkan pariwisata lokal. Padahal, melalui pengenalan ini masyarakat akan melihat pentingnya pariwisata lokal dalam membangun pariwisata nasional dan mengetahui bagaimana mengkoordinasikan pariwisata lokal dari waktu ke waktu. Jika pariwisata lokal dijaga dengan baik, Indonesia akan terlihat sebagai negara yang dapat mempertahankan identitasnya di mata dunia internasional.

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan sebuah *website* yang memperkenalkan pariwisata daerah kepada masyarakat lokal bahkan mancanegara. Dinas Pariwisata Kota Mataram sudah memiliki *website*, namun sudah tidak aktif lagi dan tidak pernah di-*update*. Oleh karena itu, penulis ingin mendesain ulang tampilan *website* menggunakan

Figma. Figma merupakan platform berbasis *cloud* dan dapat diakses dari berbagai perangkat dan sistem informasi. Dengan tampilan yang mudah dipahami oleh *user*, ketersediaan simbol dan komponen yang cukup lengkap, dan *prototyping* yang terintegrasi sehingga memungkinkan *user* untuk menguji interaksi antar pengguna membuat Figma sangat cocok untuk *user* atau desainer dari berbagai tingkat pengalaman.

Bagian dari desain tampilan website dan aplikasi adalah UI atau *User Interface*. *User Interface* merupakan tampilan awal yang dilihat oleh pengguna saat membuka halaman web dan aplikasi yang mempunyai fungsi utama untuk memaksimalkan pengalaman pengguna. Antarmuka pengguna grafis adalah bentuk biasa dari UI. Sedangkan UX merupakan hasil dari sebuah interaksi yang fokus di pengalaman pengguna, termasuk respon, emosional dan kesan terhadap sebuah *website* yang telah dibuka [1].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Singkat Dinas Pariwisata Kota Mataram

Dinas Pariwisata Kota Mataram merupakan pemerintah daerah yang memiliki peran membantu Gubernur dalam melaksanakan sebagian peran umum pemerintahan dan pembangunan di bidang pariwisata, seni dan budaya serta tugas pembantuan dan tugas dekonsentrasi. Dinas Pariwisata Kota Mataram adalah komponen pendukung peran Gubernur yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah. Dinas Pariwisata Kota Mataram terletak di daerah Kota Mataram, tepatnya di Jalan Majapahit No. 14A Dasan Agung Baru, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

2.2. *User Interface*

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan rangkaian tampilan grafis yang mudah dimengerti oleh *user* sebagai pengguna komputer dan diprogram semaksimal mungkin agar dapat dibaca oleh sistem operasi komputer dan berfungsi dengan baik. *User interface* adalah bagian dari pengalaman yang berinteraksi dengan pengguna. *User interface* tidak hanya tentang bentuk dan warna, tetapi juga bagaimana menyediakan *tools* atau alat yang tepat untuk pengguna untuk mencapai tujuan mereka [2]. Semua desain harus dimulai dengan pemahaman tentang target pengguna, termasuk usia, jenis kelamin, kemampuan fisik, pendidikan, budaya atau etnis, pelatihan, motivasi, tujuan dan kepribadian [3].

User interface juga merupakan presentasi visual terdiri dari tata letak, gambar, logo, warna untuk mencocokkan tipografi, dan hal-hal lain yang menyempurnakan tampilan. Membuat *user interface* memerlukan beberapa langkah, antara lain [4]:

1. *User Research*, merupakan langkah untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh pengguna atau calon pengguna. Dengan melakukan wawancara adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna.
2. *Design and Prototyping*, merupakan awal dari ilustrasi sederhana dan dilanjutkan dengan membuat *wireframes*, *mockup*, dan *prototype*.
3. *Wireframe*, merupakan rencana atau rancangan dari sistem yang akan dibuat. *Wireframe* harus mengatur dengan tepat tiap elemen pada semua halaman namun tidak secara *detail*.
4. *Prototype*, merupakan *front-end* yang sesungguhnya atau rancangan desain yang memberi fungsi antarmuka terhadap *user*.
5. *Mockup*, untuk menunjukkan semua grafik, *typografi*, warna dan elemen halaman lainnya. *Mockup* hanya berupa gambar.

Desain UI/UX di sebuah *website*, aplikasi dan sistem yang dirancang harus dapat mempermudah pengguna untuk menjalankannya karena desain UI/UX yang baik adalah yang membuat *user* merasa nyaman dan ingin menghabiskan waktu lama dalam menggunakan aplikasi yang digunakan [5].

2.3. *User Experience*

User experience (UX) adalah strategi desain produk yang berfokus pada perspektif *user* atau pengguna. Strategi pengalaman pengguna dibangun dan diterapkan sejalan dengan strategi bisnis dan produk perusahaan melihat produk dari sudut pandang pengguna. Strategi pengalaman pengguna juga dapat digunakan untuk melihat bagaimana pelanggan berinteraksi dengan perusahaan melalui berbagai produk yang dihasilkan [4].

User experience mempunyai beberapa elemen, diantaranya [6]:

1. Kegunaan atau *usability*
User atau pengguna dapat melakukan tugas yang diinginkan dengan mudah melalui produk tersebut. Misalkan pengguna ingin menelpon atau melakukan panggilan cukup menekan tombol *call* saja dan panggilan itu terjadi.
2. Bernilai atau *valuable*

Fitur pada produk merupakan representasi dari kebutuhan pengguna. Walaupun produk mudah untuk digunakan oleh pengguna atau *user* percuma saja jika produk tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri dan menjadikan produk tidak bernilai atau *valuable*.

3. Kemudahan untuk mengakses atau *adoptability*

Jika produk sudah memiliki nilai dan berharga namun pengguna susah untuk mendapatkan produk tersebut maka produk tersebut belum dapat dikatakan sebagai produk yang memiliki UX yang baik. Produk seharusnya mudah didapat, mudah di unduh, mudah dibeli dan mudah dijangkau oleh pengguna sehingga pengguna mudah untuk memulai menggunakan produk tersebut.

4. Kesukaan atau *desirability*

Desirability terkait dengan daya tarik emosional *user*. *User* atau pengguna mendapatkan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan produk tersebut. Jika suatu produk sudah memenuhi keempat unsur di atas, maka dapat dikatakan produk tersebut memiliki *user experience* yang bagus.

2.4. Figma

Figma adalah editor grafik *vector* dan alat *prototyping* dengan fungsionalitas berbasis web dan kemampuan *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Kumpulan fitur Figma berfokus pada penggunaannya dalam antarmuka pengguna dan desain UX dengan menekankan kolaborasi waktu nyata atau *real-time*.

Pengguna tidak perlu menginstal, menyimpan, atau mengekspor. Inilah konsep dan dasar dari Figma, yaitu membuat perangkat lunak *cloud* yang baik tanpa membebani pengguna. Sebagai aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, Figma memiliki alat desain, pembuatan prototipe, dan pengkodean yang sangat baik. Saat ini Figma adalah alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan berbagai fitur canggih yang mendukung tim di setiap tahap proses desain [4].

2.5. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang saling berhubungan yang biasanya berisi data tekstual, gambar, animasi, audio, video atau kombinasi dari semua ini, biasanya untuk keperluan pribadi, organisasi dan perusahaan. *Website* dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu halaman web bersifat statis dan bersifat dinamis. Dikatakan bersifat statis jika berisi informasi yang tetap dan informasi hanya bersumber dari pemilik *website* sedangkan web yang bersifat dinamis jika berisi informasi yang selalu berubah dan dapat diubah oleh pemilik ataupun pengguna lain *website* [6]. *Website* dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis, seperti *website* pribadi, *website* komersial, *website* pemerintahan, dan *website* lembaga nirlaba [7].

2.6. Pariwisata

Pariwisata merupakan sebuah aktivitas, layanan dan industri yang didapatkan dari pengalaman perjalanan yang mencakup *transportation*, *accomodation*, makan dan minum, tempat rekreasi hingga tempat penginapan yang diperuntukkan bagi pengunjung baik perorangan atau kelompok yang sedang dalam perjalanan jauh dari tempat tinggal [8].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1. Bidang Kerja

Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai pada tanggal 5 Desember 2022 s/d 5 Februari 2023 dengan judul Redesign UI Pada Tampilan Website Dinas Pariwisata Kota Mataram. Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, penulis di tempatkan pada bidang sekretariat. Pada bidang ini, ditugaskan membantu kegiatan kerja dalam bidang tersebut seperti melakukan pengarsipan berkas dan mengikuti beberapa pertemuan atau acara yang diadakan di aula kantor.

Pada awal kegiatan, penulis melakukan survey terkait apa saja yang sekiranya dibutuhkan di instansi tempat PKM dilaksanakan. Kegiatan ini juga melibatkan beberapa pihak sebagai perantara untuk menyelesaikan proses mendesain ulang tampilan *website* Dinas Pariwisata Kota Mataram.

3.2. Kendala yang Dihadapi dan Solusinya

TABEL I. KENDALA YANG DIHADAPI DAN SOLUSINYA

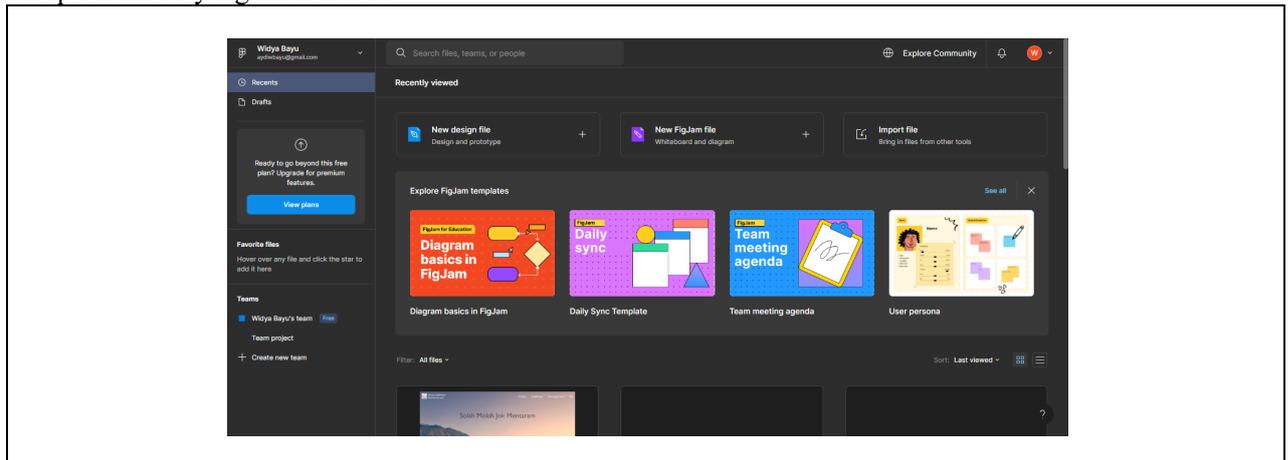
No	Kendala	Solusi
1	Memilih ide untuk <i>project</i> akhir dari PKM	Berdiskusi dengan dosen dan mencari referensi terkait <i>project</i> yang akan dibuat

2	Kurangnya karyawan bidang IT sehingga agak sulit untuk berdiskusi tentang <i>project</i> yang akan diselesaikan	Berdiskusi dengan senior ketika sedang tidak sibuk dan meminta pendapat atau masukan terkait <i>project</i> yang akan diselesaikan
3	Menyesuaikan tampilan UI dengan yang diinginkan oleh pihak Dinas Pariwisata Kota Mataram	Berkomunikasi dan berdiskusi mengenai tampilan UI seperti tata letak, warna, dan desain gambar pada <i>website</i> untuk mendapatkan kesepakatan akhir

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

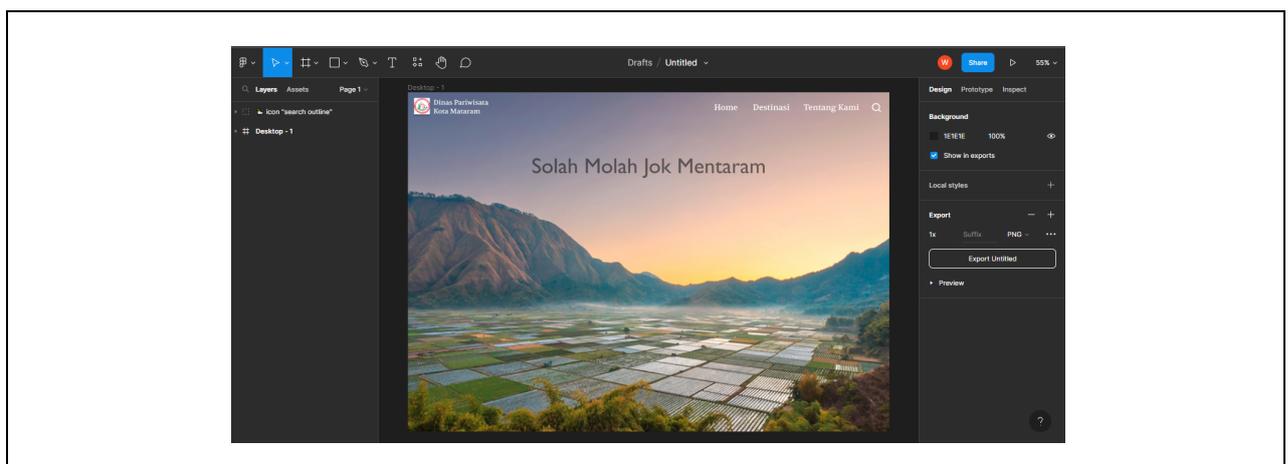
4.1. Perancangan *Website*

Dalam proses ini merupakan tahap awal proses *editing* mulai dari membuka *tools* Figma dan menentukan konsep desain UI yang akan dibuat.



Gambar 4.1 Tampilan Figma

Gambar 4.1 adalah tampilan awal halaman pada aplikasi Figma di alamat Figma.com. Untuk membuat rancangan model baru klik ikon tambah pada *new design file*. Lalu pada bagian bawah *new design file* terdapat banyak contoh dari model atau desain yang telah dirancang oleh pengguna lain, dan pada bagian bawahnya lagi adalah seluruh desain yang sudah pernah dibuat lebih dulu. Pada Figma terdapat *fit community* yang memiliki fungsi untuk memilih desain *mockup* rancangan orang lain. Desain-desain yang terdapat di *community* bisa diduplikat dan dipakai. Pada tahap ini merupakan proses awal dengan menentukan dokumen yang akan dibuat, meng-*import* gambar dan logo, memasukkan teks, hingga tata letak tombol yang akan digunakan pada rancangan awal halaman ini [9].



Gambar 4.2 Proses Mendesain di Figma

Gambar 4.2 adalah proses mendesain halaman *home*, setelah membuat *frame* lalu menambahkan gambar untuk menutupi *frame* sebagai *background* dari *website*.

4.2. Implementasi

4.2.1. Halaman Home

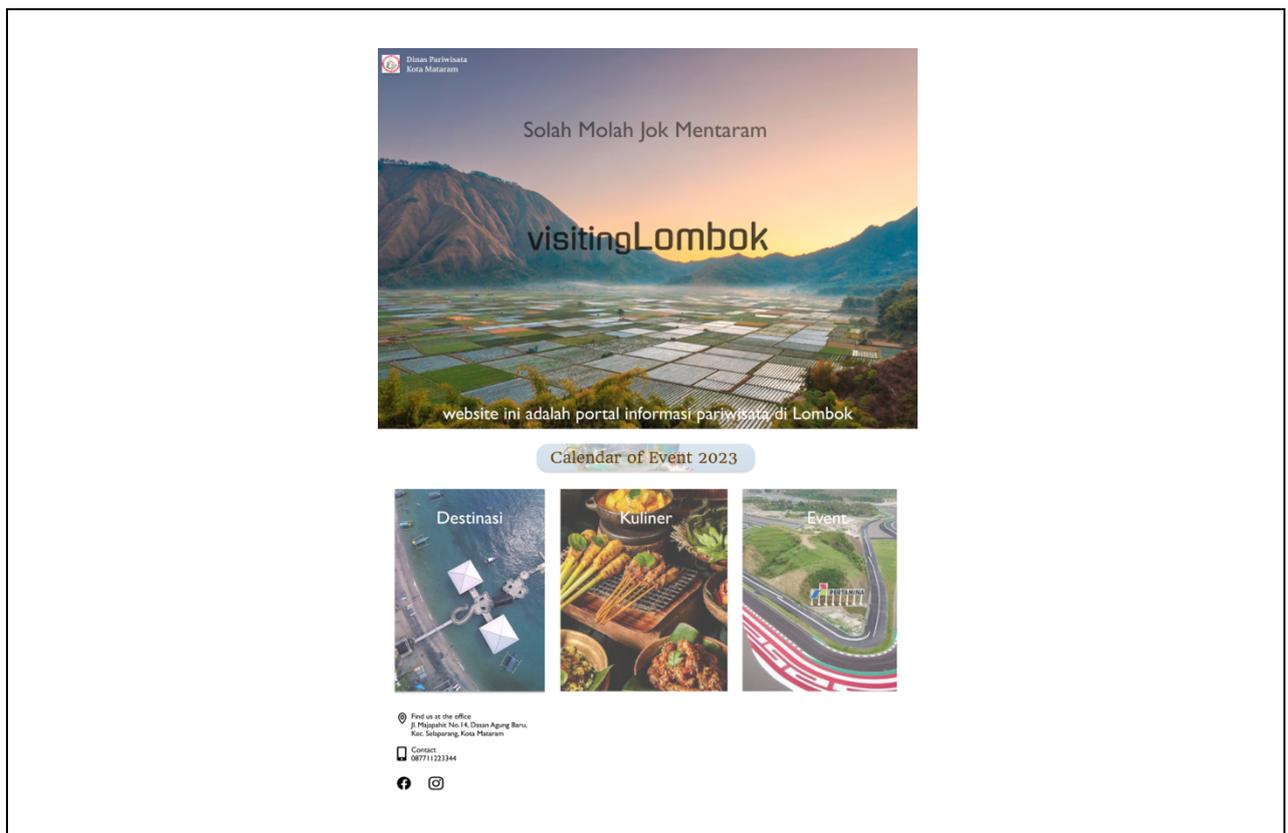
a. Sebelum



Gambar 4.3 Tampilan Awal Halaman *Home* Sebelum di *Redesign*

Gambar 4.3 merupakan tampilan awal halaman pengantar atau *home* saat *website* diakses. Terdapat banyak *space* kosong yang tidak terisi dan tata letak gambar beserta keterangan gambar tidak sesuai pada posisinya. Tampilan awal halaman ini terlihat kurang menarik dan kurang rapi, membuat pengunjung *website* tidak tertarik sama sekali untuk membaca informasi yang ada.

b. Sesudah

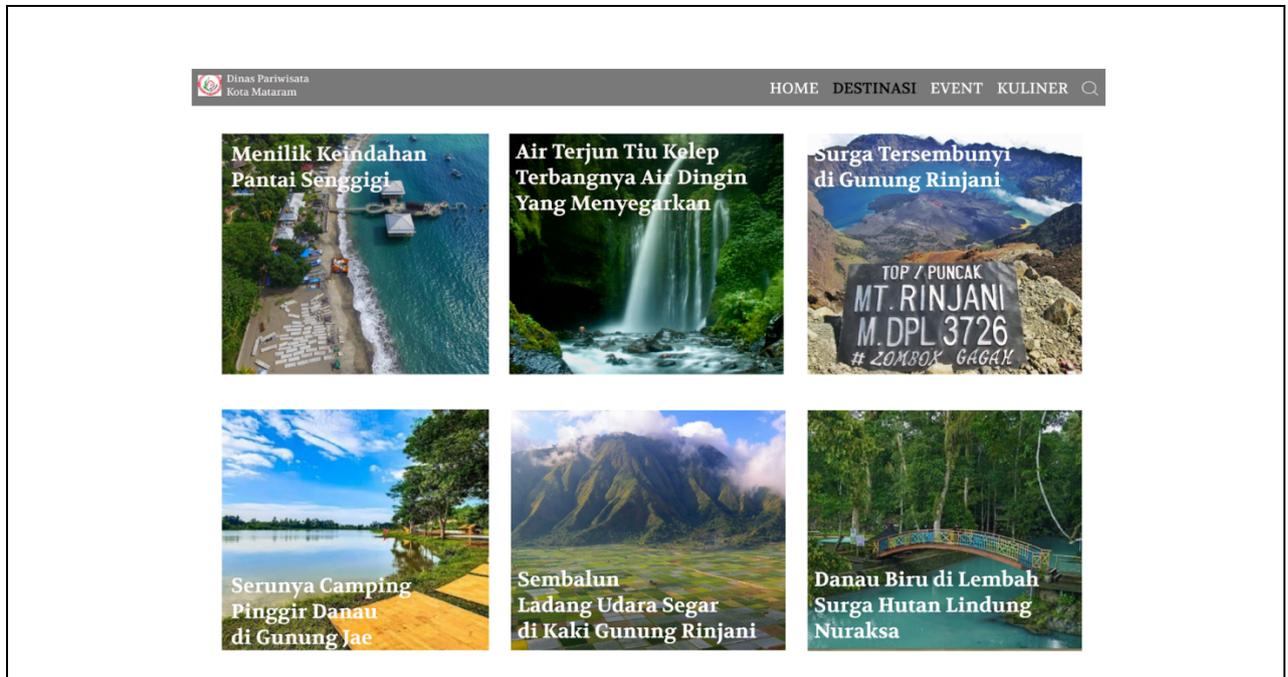


Gambar 4.4 Tampilan Halaman *Home* Setelah di *Redesign*

Gambar 4.4 merupakan tampilan halaman *home* setelah di-*redesign*. Pada halaman ini ditambahkan *background* dengan pemandangan indah di Sembalun sehingga terlihat lebih berwarna dari sebelumnya. Selain itu, terdapat

calendar of event untuk memberi informasi kepada pengguna tentang jadwal *event* sepanjang tahun 2023. Selanjutnya, terdapat beberapa pilihan objek untuk memilih menu atau informasi yang ingin diketahui seperti destinasi wisata, kuliner, dan *event* yang sedang berlangsung ataupun akan datang. Pada bagian *footer* terdapat informasi mengenai lokasi dan kontak dari Dinas Pariwisata Kota Mataram.

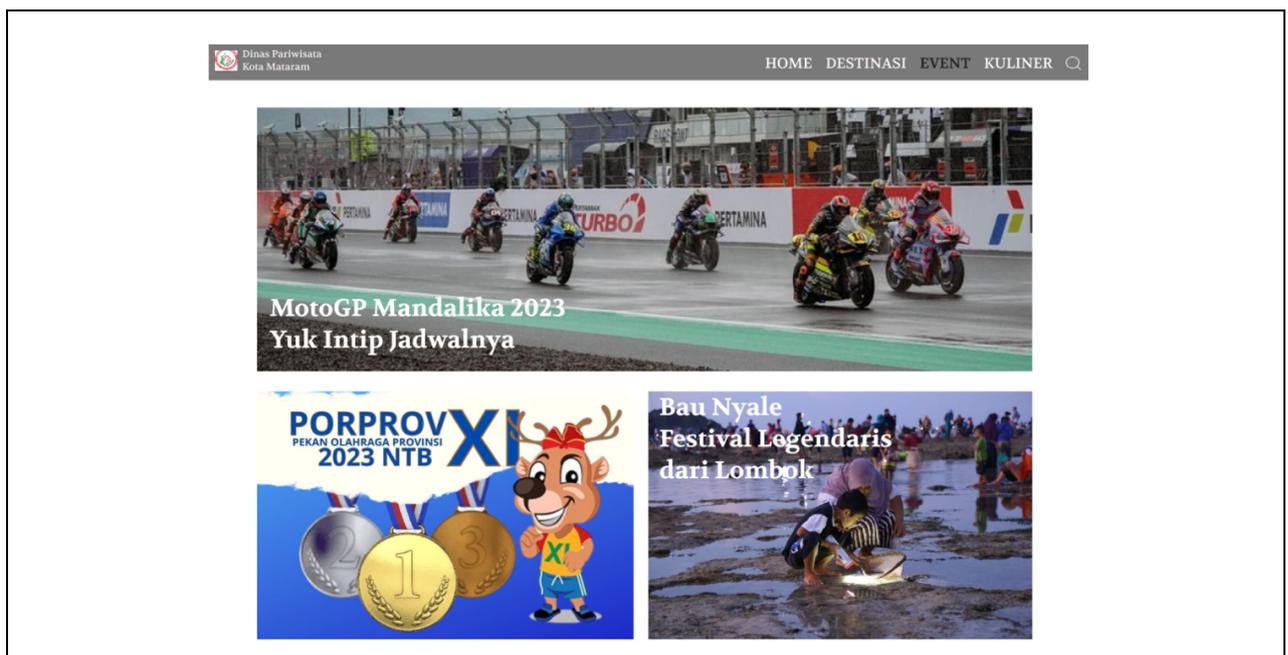
4.2.2. Halaman Destinasi



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Destinasi

Gambar 4.5 merupakan tampilan halaman destinasi wisata yang terdapat pilihan objek-objek wisata yang ada di Lombok. Pengunjung dapat mencari dan memilih objek wisata yang ingin ditampilkan pada ikon *search* di pojok kanan atas untuk memudahkan dalam pencarian.

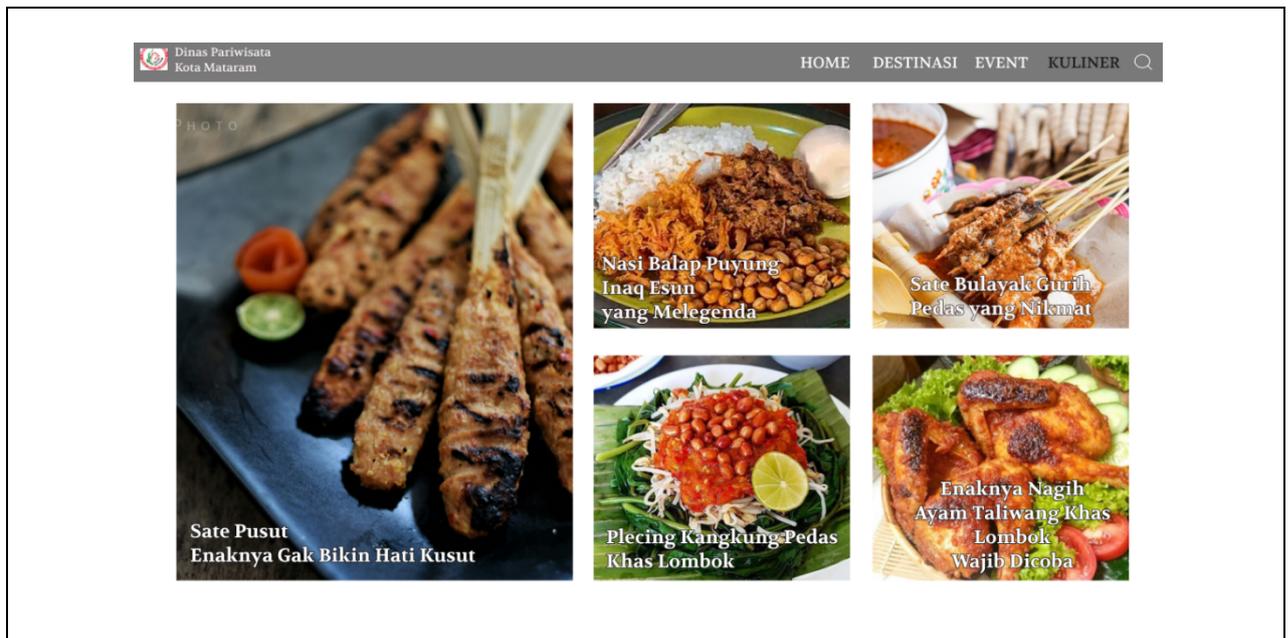
4.2.3. Halaman Event



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Event

Gambar 4.6 merupakan tampilan halaman *event* yang terdapat pilihan objek-objek tradisi kebudayaan masyarakat Lombok dan *event* besar yang diselenggarakan di Lombok. Pengunjung dapat melihat apakah acara tersebut sudah diselenggarakan atau belum, sesuai dengan keterangan waktu dan tempat acara akan berlangsung. Pada halaman ini dapat menjadi nilai tambah antara *website* ini dengan *website* lainnya, karena banyak *website* atau sistem informasi wisata yang tidak memberikan informasi terkait kebudayaan daerah. Padahal informasi tentang tradisi dan budaya ini sangat perlu untuk menambah wawasan tentang budaya, adat istiadat, serta sejarah yang ada di daerah tersebut.

4.2.4. Halaman Kuliner



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Kuliner

Gambar 4.7 merupakan tampilan halaman kuliner yang terdapat informasi pilihan kuliner-kuliner khas yang ada di Lombok.

Sebelum *website* direalisasikan, dilakukan pengujian terlebih dahulu. Pengujian ini disebut *User Experience* (UX) [10]. Proses UX ini menggunakan metode kuantitatif, di mana pengguna atau target diminta untuk mengisi kuesioner. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner, lebih dari 80% respon pengguna menyatakan bahwa tampilan *website* yang telah di-redesain sudah memenuhi aspek *functional*, *usability*, dan *interface*.



Gambar 4.8 Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebuah instansi memerlukan *website* dengan tampilan yang menarik dan dapat merepresentasikan diri melalui tampilan dan isi dari *website*.
2. Membuat desain UI *website* menggunakan Figma sangat mudah dengan fitur pendukung yang banyak dan mudah dioperasikan serta mudah dipahami. Selain itu, dapat mendesain tampilan aplikasi berbasis *mobile* maupun web.

Adapun saran yang dapat diberikan penulis agar menjadi lebih baik di masa yang akan datang yaitu dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan untuk membuat sistem informasi Dinas Pariwisata Kota Mataram yang dapat memberikan informasi terkait pariwisata yang ada. Diharapkan kedepannya untuk selalu memperbaharui tampilan *website* agar terlihat lebih *up to date* mengikuti perkembangan teknologi IT.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Majiddan Nur, A. Putra Harjun, A. Rofiqoh, and I. P. W. Kartikaputra, "Analisis Usability Testing untuk Mengevaluasi User Interface pada Game Nowhere," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 12, pp. 4229–4237, 2022.
- [2] N. Febyla, A. Zubaidi, and I. Wulandari, "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma (Analysis and Improvement of Information System Display of the Regional People ' s Representative Council of Nusa Tenggara Barat Website using Figma)," vol. 3, no. 2, pp. 273–284, 2022.
- [3] D. Natalia, P. Studi, M. Manajemen, P. Studi, S. Informasi, and U. B. Mulia, "Perancangan Tampilan User Interface Pada Website Klinik Sehat Berdasarkan Metode Paper Prototype Design Of User Interface On The Healthy Clinic," vol. 4, no. 2, pp. 10–15, 2021.
- [4] D. Adhitiya, "User Interface Dan User Experience Aplikasi Greenly Pada UMKM Hidroponik Zalepo Farm," vol. 20, no. 2, pp. 26–32, 2021.
- [5] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [6] L. K. Praktik, P. S. Informatika, U. Internasional, and S. Indonesia, "Laporan Kerja Praktik Pembuatan Desain UI / UX Website Pt Nahla Citra Mulia Group Pembuatan Desain UI / UX Website," no. 3011810018, 2021.
- [7] A. Hanif, "Basis Data," Arif Basofi, S.Kom. MT. Tek. Inform. PENS Makal., pp. 1–19, 2016.
- [8] S. A. Mayangsari and K. K. Wardani, "Desain Website Dinas Budaya dan Pariwisata Kota Malang," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v8i1.39779.
- [9] 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.
- [10] N. Agustin, A. P. K, and R. P. Sutanto, "Perancangan Aplikasi Android Wisata Alam Pulau Lombok Abstrak Pendahuluan," *DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 14, pp. 1–10, 2019, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8606>