

DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI TAMAN BUDAYA PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT

(UI/UX Design of West Nusa Tenggara Provincial Cultural Center Information System)

Ida Ayu Ravikan Varapanna Putra^[1], Mohammad Zaenuddin Hamidi^[1], I Nyoman Jovi Mitaremyana^[2],
Regania Pasca Rassy^[1]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]West Nusa Tenggara Provincial Cultural Center
Jl. Majapahit 2, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: fld022051@student.unram.ac.id, zaen_hamidi@unram.ac.id, nyomanjovi10@gmail.com,
ganiarachsy@staff.unram.ac.id

Abstrak

Transparansi informasi di kantor layanan publik sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan penyebaran informasi melalui media digital seperti sistem informasi. Pelestarian budaya melalui taman budaya memerlukan kegiatan yang relevan bagi masyarakat untuk mempelajari kebudayaan setempat. Taman Budaya Nusa Tenggara Barat (NTB) sebagai unit pelaksana teknis bertujuan untuk memperkenalkan budaya melalui berbagai kegiatan, tetapi saat ini hanya mengandalkan media sosial. Mengembangkan sistem informasi yang terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dan transparansi kelembagaan sekaligus memastikan penyampaian informasi yang tepat waktu. User Centered Design (UCD) diterapkan untuk mengevaluasi sistem, mencapai tingkat kepuasan yang tinggi di antara responden dan mengonfirmasi efektivitasnya untuk penyebaran informasi digital. Dilakukan pengujian pada sistem dengan menguji prinsip User Interface (UI), yaitu konsistensi visibilitas, keterlibatan pengguna, efisiensi, dan kesederhanaan. Pada pengujian yang dilakukan dengan melibatkan 21 responden dari Taman Budaya NTB, masing-masing komponen prinsip UI mendapatkan nilai rata-rata di atas 4 pada skala 1-5 yang menunjukkan sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai sistem sudah memenuhi aspek konsistensi, visibilitas, keterlibatan pengguna, efisiensi, dan kesederhanaan dengan baik.

Keywords: Sistem Informasi, Taman Budaya, UCD, User Interface, Informasi.

PENDAHULUAN

Keterbukaan informasi pada kantor layanan publik menjadi salah satu hal yang saat ini diperlukan. Hal ini mendorong berbagai upaya pada setiap instansi pemerintahan untuk memiliki sarana penyebaran informasi ke masyarakat dengan lebih baik dan mudah. Salah satu cara dalam melakukannya dengan memanfaatkan media digital, seperti sistem informasi.

Budaya merupakan warisan yang tetap harus dijaga turun temurun agar tetap lestari. Salah satu tempat yang mendukung adanya pelestarian budaya adalah taman budaya. Pelestarian ini dapat berupa penyebaran informasi, pengadaan kegiatan, dan penyimpanan koleksi benda yang termasuk dalam aspek kesenian dan kebudayaan. Anak-anak sedari dini perlu diperkenalkan dengan budaya setempat melalui kegiatan-kegiatan yang relevan dan menyenangkan pada zaman sekarang.

Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat merupakan salah satu Unit Pelaksana Teknik (UPT) di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi NTB. Terdapat banyak kegiatan yang ada di taman budaya khususnya Provinsi NTB dalam upaya memperkenalkan budaya ke masyarakat. Kegiatan yang ada juga merupakan bentuk nyata pelaksanaan visi dan misi taman budaya. Untuk itu diperlukan sarana yang tepat dalam penyebaran informasi dan dokumentasi kegiatan yang ada di Taman Budaya NTB. Penyebaran informasi secara digital diperlukan untuk menambah minat dan pengetahuan masyarakat terkait kebudayaan yang ada, khususnya di NTB.

Taman Budaya NTB sebagai kantor layanan publik memerlukan media penyebaran informasi terkait layanan dan kegiatan secara digital. Saat ini, Taman Budaya NTB hanya melakukan penyebaran informasi kegiatan melalui sosial media yaitu Facebook dan Instagram. Berbeda dengan Instagram dan Facebook, penyebaran informasi melalui sistem informasi lebih terstruktur dan terorganisir. Informasi pada sistem informasi dapat dikelompokkan dan dapat ditemukan dengan memilih menu. Taman Budaya NTB sendiri belum memiliki sistem informasi untuk

melakukan penyebaran informasi dan dokumentasi kegiatannya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh pengelolaannya yang berbeda dengan sosial media. Selain itu, untuk mendukung dibangunnya sebuah sistem informasi diperlukan server yang memadai dan aman untuk digunakan.

Dalam mengukur tercapainya tujuan dalam penyebaran informasi dengan sistem informasi, terdapat tiga indikator yaitu terpenuhinya informasi publik, ketepatan waktu, serta partisipasi masyarakat [1]. Informasi yang disajikan harus dapat memenuhi kebutuhan informasi masyarakat, seperti layanan, kegiatan, dan dokumentasi. Ketepatan waktu dalam menyajikan informasi secara *real-time* sehingga masyarakat mengetahui agenda kegiatan di taman budaya. Partisipasi masyarakat baik dalam pemberian saran maupun ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan merupakan ekspresi akhir dalam perolehan informasi.

Dengan memanfaatkan sistem informasi, taman budaya tidak hanya melakukan penyebaran informasi melalui media digital namun juga melakukan pelaporan kegiatan, dokumentasi, serta membuka keterlibatan masyarakat di dalamnya. Sistem informasi juga dapat meningkatkan citra institusi yang inovatif dan transparan sebagai respons atas kebutuhan masyarakat, khususnya di Nusa Tenggara Barat. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi untuk Taman Budaya NTB merupakan langkah strategis dalam mendukung digitalisasi serta upaya pelestarian budaya.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi merupakan sekumpulan objek yang dihimpun untuk mencapai tujuan dengan penggabungan dan pengaturan metode, prosedur, atau teknik sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Sistem informasi memiliki komponen di dalamnya, yaitu komponen, batasan, lingkungan luar, penghubung, masukan, keluaran, pengolahan, serta sasaran sistem. Seperti penelitian yang dilakukan pada Hotel Rantauprapat, penyebaran informasi mengenai fasilitas, tarif, serta pemesanan kamar dapat dilakukan menggunakan sistem informasi. Sistem informasi ini juga mendukung kerja staf hotel khususnya bagian *front office* untuk memproses data pemesanan kamar dan menyusun laporan [2].

User interface merupakan penghubung interaksi pengguna dengan komputer. Pengguna mengendalikan langsung sistem untuk menjalankan fungsi-fungsi di dalamnya dengan adanya *user interface* (UI). Gabungan elemen-elemen dalam suatu sistem menunjukkan fungsi sistem kepada pengguna sebagai UI. Pada penelitian yang dilakukan di Sistem Administrasi Sekolah (SAS) *online* Dikmenti DKI Jakarta, analisis terhadap UI sistem informasi diperlukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pada fitur-fitur yang ada [3].

UI merupakan tampilan dalam bentuk prototipe, desain ini dibuat semirip mungkin dengan keinginan dan kebutuhan pengguna yang nantinya akan diimplementasikan. Prototipe ini diperlukan oleh pengguna untuk representasi hasil nyata dari aplikasi yang akan dibuat. Prototipe memiliki peranan penting untuk mengetahui apakah sebuah sistem sudah dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Pada penelitian prototipe MY SEVEN yang dilakukan tahun 2022, dilakukan uji prototipe menggunakan *system usability scale* (SUS) dan didapatkan hasil bahwa sistem telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna [4].

User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk. Aspek psikologis dan perilaku perlu diperhatikan agar UX dapat dikatakan baik dalam interaksinya dengan suatu produk. Untuk menghasilkan UX yang baik, kebutuhan pengguna perlu diperhatikan saat merancang suatu sistem dengan melakukan penyesuaian fitur-fiturnya. Analisis UX dapat dilakukan dengan melihat aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [5].

Pengalaman pengguna atau *user experience* (UX) merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan perangkat lunak. UX merujuk pada pengalaman yang berhubungan dengan persepsi, mencakup pikiran, emosi, reaksi, serta Tindakan yang dialami oleh pengguna. UX dapat dikatakan sebagai konsekuensi dari interaksi antara pengguna dan perangkat, yang bersifat fisik, sosial, dan kontekstual budaya. Faktor-faktor ini dapat menentukan pengalaman berbeda meskipun pengguna mengakses perangkat lunak yang sama. UX bersifat subjektif, untuk menilai pengalaman pengguna dapat digunakan indikator penilaian tugas, waktu eksekusi, jumlah klik, dan kesalahan yang dilakukan [6].

Desain berbasis pengguna *User Centered Design* (UCD) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses desain di mana pengguna akhir memiliki pengaruh terhadap pembentukan suatu desain. Desain yang dihasilkan dalam proses ini mengutamakan aspek kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, serta alur kerja yang terkait dalam perancangannya. Dalam melakukan pengujian untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap desain, pengguna dapat menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sehingga pengembang atau perancang sistem dapat mengetahui tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem [7].

User Centered Design memiliki beberapa tahapan, pertama *specify the context of use* (menentukan konteks pengguna), yaitu mengidentifikasi individu yang akan menggunakan item atau sistem yang dikembangkan. Kedua,

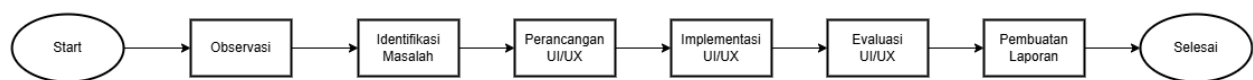
specify user and organizational requirements (menentukan persyaratan pengguna dan organisasi) adalah tahapan pengumpulan data/informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Ketiga, *product design solution* (merancang solusi produk) merupakan tahapan perancangan solusi, di mana peneliti akan menyusun rencana sebagai solusi atas sistem yang dianalisis. Terakhir, *evaluate design against user requirements* (mengevaluasi desain berdasarkan persyaratan pengguna), yaitu melaksanakan evaluasi, yang merupakan tahapan penting dalam pengembangan sistem untuk memastikan apakah tujuan pengguna telah tercapai. Pada penelitian yang dilakukan oleh Normah, perancangan sistem menggunakan UCD dipilih karena selain nilai estetika desain juga mementingkan pengalaman pengguna. UCD membuat perancangan sistem semakin spesifik sehingga hasil *usability* tes dari pengguna meningkat dan menunjukkan hasil yang baik [8].

Interaksi manusia dengan komputer (IMK) atau *Human Computer Interaction* (HCI) merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan beberapa bidang, dengan fokus pada perancangan teknologi komputer dan hubungan antara individu (pengguna) serta komputer. Meskipun awalnya hanya berkaitan dengan perangkat komputer, IMK kini telah meluas untuk mencakup berbagai jenis desain teknologi informasi. Tujuan utama dari pengembangan berbagai metode interaksi antara manusia dan komputer (IMK) adalah untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan komputer dan memperoleh berbagai jenis informasi yang diperlukan saat menggunakan suatu sistem komputer [9].

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Metode Pengabdian

Dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan di Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat, dilakukan dengan tahapan seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Pengabdian

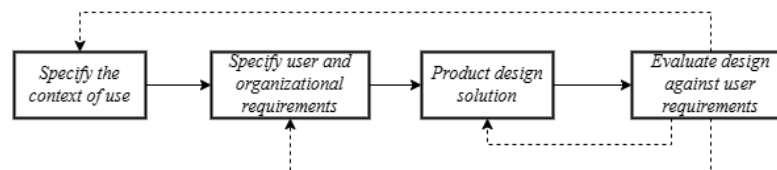
Pada Gambar 1, tahapan pengabdian diawali dengan observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi di taman budaya. Selanjutnya, dilakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil observasi, sebagai dasar dalam perancangan sistem. Setelah dilakukan perancangan, dilanjutkan dengan pembuatan sistem dengan metode yang telah ditentukan pada perancangan sistem. Setelah sistem selesai, dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan sistem mencapai tujuan yang dibutuhkan. Jika program berhasil dilakukan pembuatan laporan, namun jika tidak berhasil dilakukan perbaikan yang dilakukan dari tahap perancangan sistem. Jika sistem telah sesuai kebutuhan dan laporan selesai, maka tahapan selesai.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Pengabdian

3.2 Metode Perancangan UI/UX

Perancangan UI/UX desain sistem informasi Taman Budaya Provinsi NTB dilakukan analisis *User Centered Design* (UCD). Penggunaan metode *User Centered Design* (UCD) dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan kemampuan pengguna sejak awal proses hingga akhir. UCD memastikan sistem informasi yang dirancang benar-benar relevan dan mudah digunakan oleh pengguna. UCD terdiri dari 4 tahapan seperti pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3 Metode Perancangan Sistem

Langkah-langkah dalam pengembangan sistem dimulai dengan menentukan konteks penggunaan (*specify the context of use*), yaitu memahami siapa pengguna sistem. Setelah itu, dilakukan penentuan persyaratan pengguna dan organisasi (*specify user and organizational requirements*), yang mencakup harapan dari pihak pengguna dan organisasi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, tahap selanjutnya adalah merancang solusi produk (*product design solution*), yaitu membuat desain sistem atau produk yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan. Terakhir, dilakukan evaluasi desain berdasarkan persyaratan pengguna (*evaluate design against user requirements*) untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar sesuai dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan organisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Specify The Context of Use* (Menentukan Konteks Pengguna)

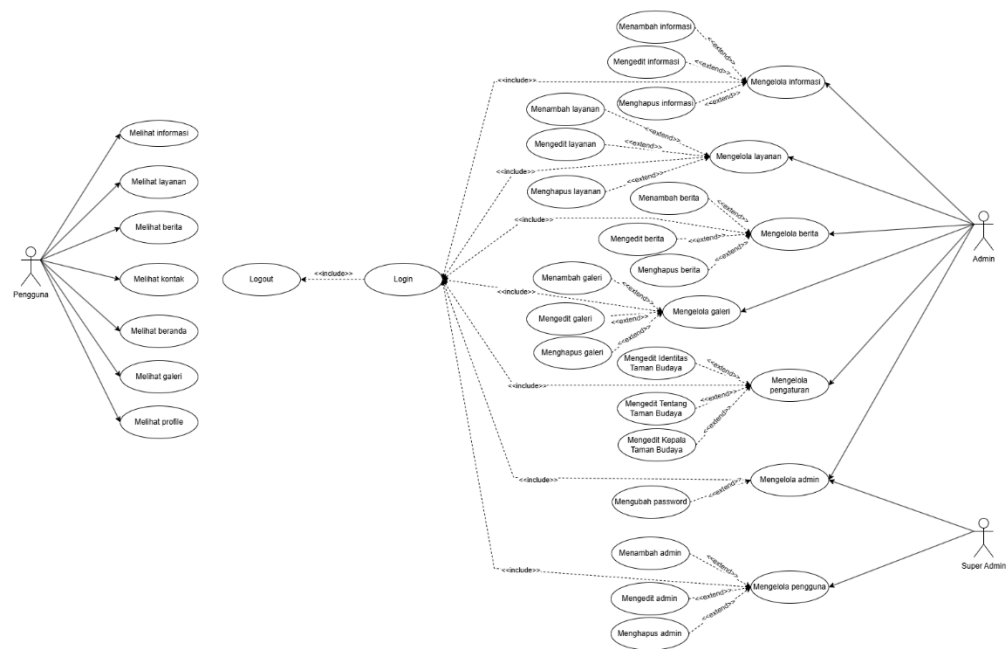
Sistem informasi Taman Budaya Provinsi NTB dikembangkan dengan basis *website*. *Website* dipilih agar penyebaran dan pengaksesan informasi lebih mudah untuk semua kalangan. Penentuan konteks pengguna dilakukan dengan melalui diskusi dengan pihak Taman Budaya Provinsi NTB, di antaranya dosen pembimbing lapangan, kepala tata usaha, kepala seksi penyelenggaraan seni budaya, kepala seksi pelestarian seni budaya, serta Kepala Taman Budaya. Berdasarkan hasil diskusi ini diperoleh konteks pengguna yang diinginkan pada tabel I.

TABEL I. PENGGUNA SISTEM

Kelompok Pengguna	Tujuan	Kendala
Super Admin	Mengatur akses admin <i>website</i>	Kurang dalam pengoperasian <i>website</i>
Admin	Mengelola informasi yang disampaikan dan disebarkan dalam <i>website</i>	Kurang dalam pengoperasian komputer
Masyarakat	Mengakses informasi mengenai Taman Budaya NTB	Akses <i>website</i> menggunakan berbagai perangkat dengan spesifikasi berbeda

4.2 *Specify User and Organizational Requirements* (Menentukan Persyaratan Pengguna dan Organisasi)

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna sistem informasi Taman Budaya Provinsi NTB dalam upaya penyebaran informasi publik secara digital. Berdasarkan konteks pengguna pada langkah sebelumnya, maka analisis kebutuhan pengguna dilakukan dari tiga sisi pengguna yaitu super admin, admin, dan masyarakat. *Usecase* Diagram disusun seperti pada gambar 4 dan penjelasan *user stories* pada tabel II.



Gambar 4 Usecase Diagram

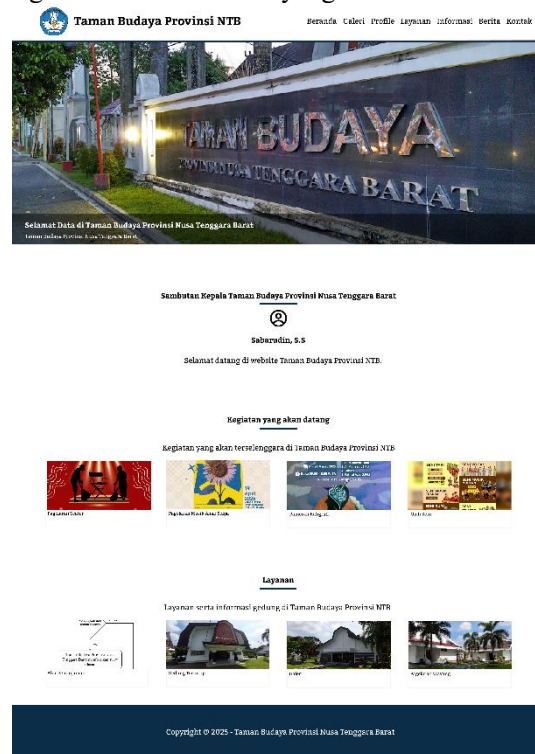
TABEL II. USER STORIES

Actor	Action	So that
Super Admin	Login ke sistem	Masuk ke sistem
Super Admin	Menambah data pengguna	Dapat menambah data pengguna
Super Admin	Mengedit akses pengguna	Dapat mengedit akses pengguna
Super Admin	Menghapus pengguna	Dapat menghapus data pengguna
Super Admin	Mengganti kata sandi	Kata sandi dapat diganti
Super Admin	Logout sistem	Dapat keluar dari sistem
Admin	Login ke sistem	Masuk ke sistem
Admin	Menambah informasi kegiatan	Dapat menambah informasi kegiatan
Admin	Mengedit informasi kegiatan	Dapat mengedit informasi kegiatan
Admin	Menghapus informasi kegiatan	Dapat menghapus informasi kegiatan
Admin	Menambah layanan	Dapat menambah layanan
Admin	Mengedit layanan	Dapat mengedit layanan
Admin	Menghapus layanan	Dapat menghapus layanan
Admin	Menambah data galeri	Dapat menambah data galeri
Admin	Mengedit data galeri	Dapat mengedit data galeri
Admin	Menghapus data galeri	Dapat menghapus data galeri
Admin	Menambah berita	Dapat menambah berita
Admin	Mengedit berita	Dapat mengedit berita
Admin	Menghapus berita	Dapat menghapus berita
Admin	Menambah data profil	Dapat menambah data profil
Admin	Mengedit data profil	Dapat mengedit data profil
Admin	Menghapus data profil	Dapat menghapus data profil
Admin	Mengedit tentang taman budaya	Dapat mengedit tentang taman budaya
Admin	Mengedit tentang kepala taman budaya	Dapat mengedit tentang kepala taman budaya
Admin	Mengganti kata sandi	Kata sandi dapat diganti
Admin	Logout sistem	Dapat keluar dari sistem
Masyarakat	Mengakses beranda	Dapat mengakses beranda
Masyarakat	Mengakses informasi kegiatan	Dapat mengakses informasi kegiatan
Masyarakat	Mengakses layanan	Dapat mengakses layanan

Masyarakat	Mengakses galeri	Dapat mengakses galeri
Masyarakat	Mengakses berita	Dapat mengakses berita
Masyarakat	Mengakses profil taman budaya	Dapat mengakses profil taman budaya

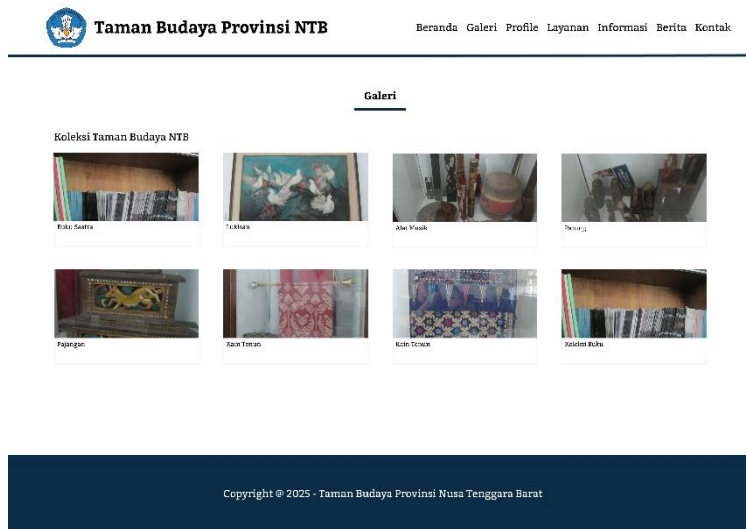
4.3 Product Design Solution (Merancang Solusi Produk)

Product design solution pada sistem informasi Taman Budaya NTB dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna yang diperoleh dari observasi serta diskusi dengan pihak terkait pada tahap menentukan konteks pengguna. Hasil identifikasi kebutuhan tersebut telah dirangkum pada tabel *user stories* (Tabel 2), kemudian diturunkan menjadi rancangan halaman dan fitur yang sesuai.



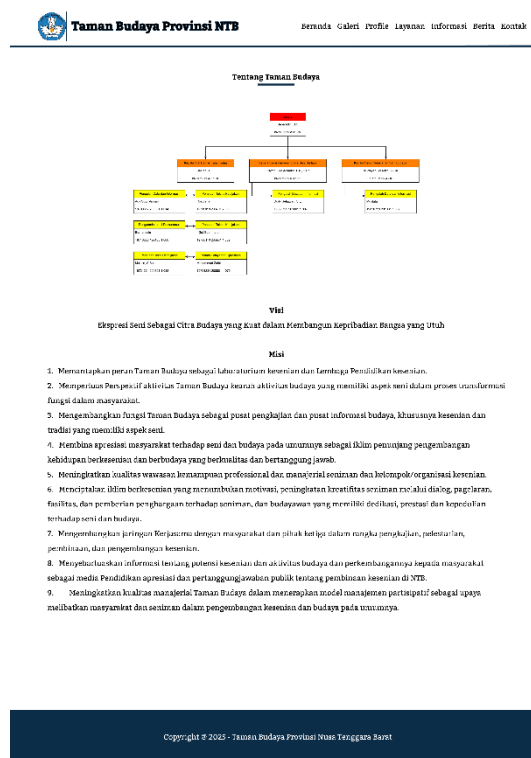
Gambar 5 Halaman Beranda

Pada Gambar 5 merupakan halaman beranda yang menggunakan *scroll down*. Pada halaman utama ini ditampilkan foto taman budaya sebagai sampul dan sambutan kepala taman budaya. Pada bagian bawah terdapat informasi kegiatan yang akan dilaksanakan serta layanan di taman budaya, masing-masing merupakan 4 informasi atau data terbaru yang dimasukkan atau ditambahkan oleh admin taman budaya. Pada halaman ini terdapat informasi yang jika diklik akan langsung menampilkan detail informasi tersebut sehingga pengguna tidak perlu berpindah halaman lagi.



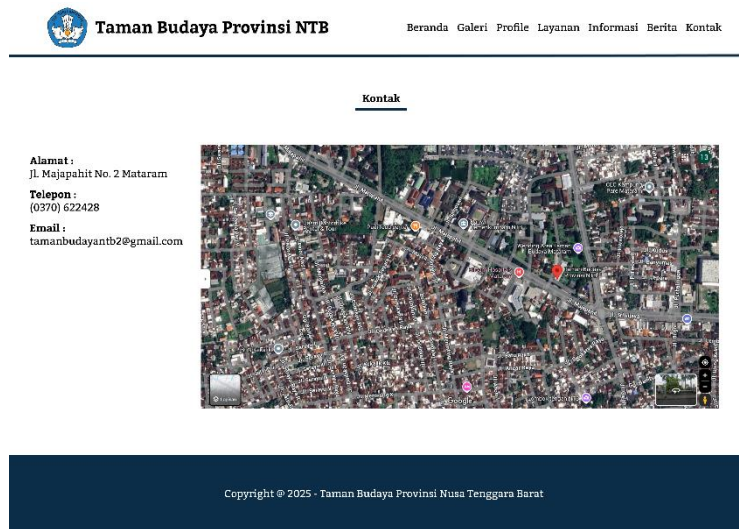
Gambar 6 Halaman Galeri

Pada Gambar 6 merupakan tampilan halaman galeri, memuat koleksi barang atau benda yang ada di taman budaya. Selain foto, terdapat informasi nama benda koleksi yang dapat dilihat dengan lebih jelas jika diklik. Halaman ini ditambahkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat terkait koleksi yang ada di Taman Budaya NTB secara visual.



Gambar 7 Halaman Profile

Pada Gambar 7 merupakan halaman profil dari taman budaya. Halaman ini diisi dengan struktur organisasi dan visi misi taman budaya. Kebutuhan dari Taman Budaya Provinsi NTB agar visi, misi, dan struktur organisasi dapat diketahui masyarakat sebagai bagian dari kantor layanan publik. Sehingga halaman profil menampilkan informasi kelembagaan.



Gambar 8 Halaman Kontak

Pada Gambar 8 merupakan halaman kontak yang memuat informasi kontak seperti telepon serta email. Pada halaman ini juga tersedia alamat dan peta yang terintegrasi dengan Google Maps untuk memudahkan pengguna mencari lokasi taman budaya. Kontak ditambahkan karena baik masyarakat maupun admin membutuhkan sarana komunikasi langsung.



Gambar 9 Halaman Penjelasan Galeri

Pada Gambar 9 merupakan halaman penjelasan galeri, halaman ini muncul ketika pengguna menekan salah satu gambar koleksi. Halaman ini akan muncul sebagai halaman baru dan gambar koleksi dalam keadaan memenuhi layar. Hal ini diharapkan memudahkan pengguna ketika ingin melihat koleksi dengan lebih jelas.

4.4 *Evaluate Design Against User Requirement* (Mengevaluasi Desain Berdasarkan Persyaratan Pengguna)

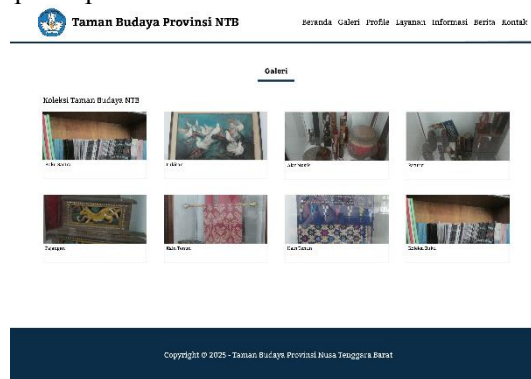
Pada tahap keempat metode *User Centered Design* (UCD), rancangan sistem yang telah dibuat dievaluasi kembali. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi desain yang dihasilkan benar-benar relevan, mudah digunakan, serta dapat mendukung tujuan utama penyebaran informasi di Taman Budaya NTB. Proses evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis prinsip desain *user interface* (UI) yang mencakup aspek konsistensi, visibilitas, keterlibatan pengguna, efisiensi, dan kesederhanaan; serta uji coba prototipe oleh responden melalui kuesioner untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna. Dengan dua pendekatan ini, evaluasi diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat penerimaan sistem oleh pengguna dan efektivitas rancangan desain yang telah dibuat.

4.4.1 *Analisis User Interface*

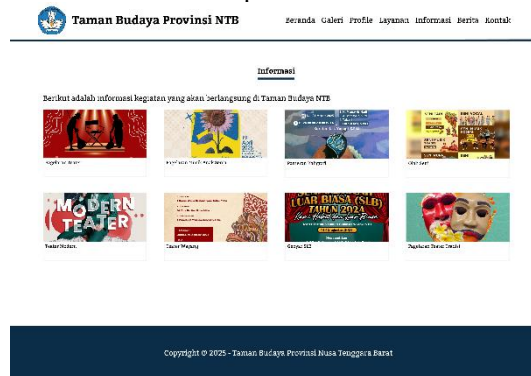
Dalam pembuatan desain *user interface* (UI) terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk memudahkan pengguna. Analisis prinsip desain UI, di antaranya:

a. Konsistensi

Aspek konsistensi diterapkan pada *font*, desain antar halaman, pemilihan warna, serta tata letak informasi. Konsistensi diperlukan pada *website* untuk menyelaraskan tampilan dari tiap-tiap halaman. Berikut adalah contoh penerapan aspek konsistensi.



Gambar 10 Contoh Penerapan Konsistensi Halaman Galeri

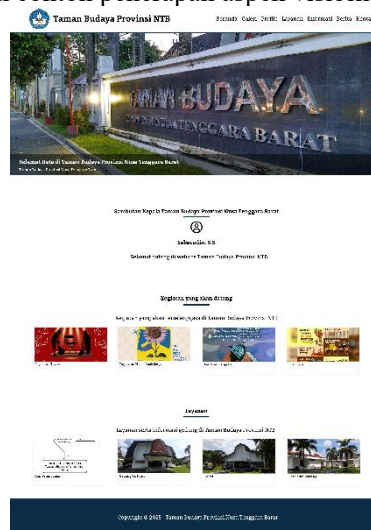


Gambar 11 Contoh Penerapan Konsistensi Halaman Informasi

Penggunaan *font* pada sistem informasi menggunakan *Kadwa* dengan ukuran 20pt dan *bold* untuk judul halaman, sedangkan pada judul informasi ukuran 12pt dan *reguler*. Penempatan garis bawah berwarna biru gelap pada masing-masing judul halaman yang sama dengan garis pada *header* dan warna *footer*. Masing-masing data ditampilkan 4 kolom dengan posisi gambar di atas dan judul di bawahnya.

b. Visibilitas

Informasi yang terdapat dalam sebuah sistem informasi harus jelas dan dapat dengan mudah dilihat oleh pengguna. Aspek ini dapat diperoleh dengan komposisi warna yang tepat, tata letak yang sesuai, serta *font* yang mudah terbaca. Berikut adalah contoh penerapan aspek visibilitas.



Gambar 12 Contoh Penerapan Visibilitas

Pada Gambar 12 dapat terlihat dengan latar belakang putih, maka tulisan berwarna hitam. Hal ini agar tulisan dan informasi yang disampaikan dapat terbaca dengan jelas. Pada bagian *footer* dan gambar sampul, tulisan dibuat berwarna putih karena pada bagian latar belakangnya menggunakan warna gelap. Tata letak informasi yang akan datang dan layanan pada bagian beranda hanya memuat 4 data dan ditampilkan memanjang. Hal ini dilakukan agar bagian beranda tidak terlalu penuh. Ukuran font pada halaman beranda disesuaikan agar komposisinya sesuai, seperti pada *header* nama instansi dibuat *bold* dan lebih besar menyesuaikan dengan logo Tut Wuri Handayani.

c. Keterlibatan Pengguna

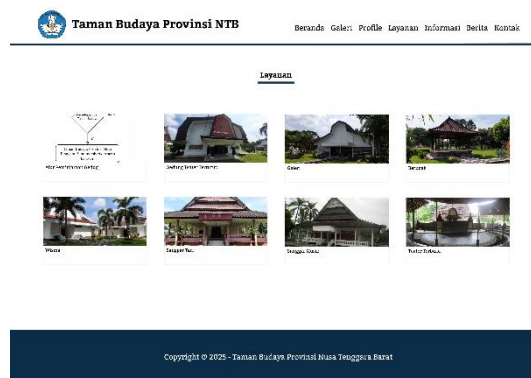
Desain sistem informasi ini mempertimbangkan keterlibatan pengguna dengan klik gambar atau judul informasi untuk melihat secara lebih detail. Selain itu, keterlibatan pengguna dilakukan pada halaman kontak, pengguna dapat menekan nomor atau email untuk melakukan komunikasi. Masyarakat sebagai pengguna dapat menekan halaman peta untuk terhubung pada Google Maps lokasi taman budaya.



Gambar 13 Contoh Penerapan Keterlibatan Pengguna

d. Efisiensi

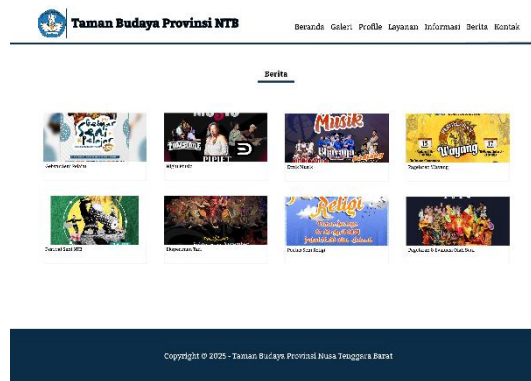
Penggunaan *header* yang memuat menu pada sistem informasi ini digunakan untuk mempermudah pengguna berpindah halaman, sebagai upaya penyederhanaan langkah dalam melakukan akses informasi di halaman lain. Menu diletakkan di bagian *header* agar pengguna dapat dengan mudah memilih halaman mana yang akan dituju dan dengan 1 tindakan langsung menampilkan informasi yang diperlukan. Desain ini sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sebagian besar memiliki keterbatasan dalam pengoperasian komputer, sehingga aspek efisiensi menjadi penting untuk meminimalisasi waktu, langkah, dan beban dalam menggunakan sistem.



Gambar 14 Contoh Penerapan Efisiensi

e. Kesederhanaan

Desain sistem informasi dibuat sederhana untuk memudahkan pengguna, dengan mengurangi kompleksitas desain. Konsistensi tata letak pada halaman sistem informasi dapat mendukung aspek kesederhanaan karena pengguna tidak perlu memahami kembali tata letak pada masing-masing halaman.



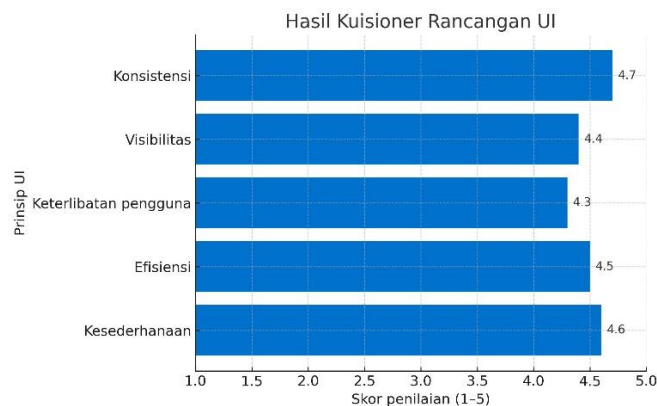
Gambar 15 Contoh Penerapan Kesederhanaan

Pada Gambar 15 merupakan contoh penerapan aspek kesederhaan dalam sistem informasi. Tata letak data pada kedua halaman ini sama dengan judul pada bagian tengah dan informasi dibuat 4 kolom. Pada masing-masing halaman menggunakan *header* dan *footer*.

4.4.2 Analisis Kuesioner

Tahap terakhir dari UCD adalah evaluasi kepada calon pengguna sistem informasi ini. Evaluasi dilakukan pada masyarakat umum dan petugas yang ada di Taman Budaya Provinsi NTB. Responden melakukan percobaan dengan *prototype* dari *link* Figma yang diberikan kemudian mengisi kuesioner berdasarkan hasil percobaan yang dilakukan. Diperoleh 21 responden yang terdiri dari 3 orang pegawai Taman Budaya Provinsi NTB dan 18 orang masyarakat umum. Terdapat 5 pertanyaan yang berkaitan dengan prinsip UI, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Penggunaan metode *User Centered Design* (UCD) dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan kemampuan pengguna sejak awal proses hingga akhir. UCD memastikan sistem informasi yang dirancang benar-benar relevan dan mudah digunakan oleh pengguna, dalam hal ini masyarakat umum dan petugas Taman Budaya Provinsi NTB. Dengan melibatkan pengguna secara langsung melalui tahapan pada UCD, hasil rancangan desain yang sesuai dengan prinsip UI/UX desain. Hal ini penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi serta mendorong keterlibatan masyarakat dalam berbagai kegiatan budaya yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Provinsi NTB.



Gambar 16 Hasil Kuesioner Evaluasi Rancangan UI

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 21 responden, masing-masing prinsip UI telah memperoleh nilai rata-rata dengan skala 1-5 penilaian, 1 adalah sangat tidak setuju, 2 adalah tidak setuju, 3 adalah netral, 4 menunjukkan setuju, hingga 5 menunjukkan sangat setuju. Hasil evaluasi ditampilkan pada Gambar 16, di mana terlihat bahwa kesederhanaan memperoleh rata-rata 4,6; efisiensi 4,5; keterlibatan pengguna 4,3; visibilitas 4,4; dan konsistensi 4,7. Dengan nilai rata-rata di atas 4 untuk seluruh indikator, dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi telah memenuhi prinsip UI sesuai harapan pengguna. Grafik pada Gambar 16 menunjukkan perbandingan skor tersebut, dengan sumbu Y mewakili prinsip UI dan sumbu X mewakili skor rata-rata penilaian.

Penyebaran informasi melalui sistem informasi berbasis *website* dapat diketahui terpenuhi dengan melihat tiga indikator seperti yang dikemukakan oleh Salvator, pada bagian pendahuluan[1]. Indikator pertama yaitu terpenuhinya informasi publik, masyarakat dapat melihat kegiatan yang akan dan sudah berlangsung di Taman Budaya NTB. Dengan kesederhanaan tampilan sistem, masyarakat dapat dengan mudah menemukan informasi

tersebut. Indikator kedua yaitu ketepatan waktu, petugas taman budaya dapat memasukkan informasi agenda kegiatan yang akan datang sehingga masyarakat mengetahui dan turut hadir. Indikator ketiga yaitu partisipasi masyarakat, dengan adanya menu informasi dan efisiensi dalam penyampaian maka partisipasi masyarakat dapat meningkat dalam kegiatan taman budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilaksanakan di Taman Budaya Provinsi NTB, maka dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi Taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat dapat digunakan sebagai media penyebaran informasi secara digital dengan menerapkan prinsip-prinsip *user interface* yang baik.

6.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan agar Sistem Informasi Taman Budaya Provinsi NTB tetap menjadi media digital yang baik adalah dengan menambahkan fitur. Fitur ini dapat mempermudah masyarakat dan petugas taman budaya untuk mengelola gedung yang ada di taman budaya, seperti peminjaman lokasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dapat diberikan kepada penyandang dana pengabdian masyarakat dan orang yang memberikan kontribusi ilmiah pada pengabdian masyarakat namun bukan merupakan penulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Salvator and N. K. Heremba, "Efektivitas Penyebaran Informasi Publik Melalui Website oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Ngada," *J. Terap. Pemerintah. Minangkabau*, vol. 3, no. 1, pp. 42–55, 2023, doi: 10.33701/jtpm.v3i1.3137.
- [2] A. Nitami, A. A. Munthe, and Masrizal, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantaprapat Berbasis Web Dengan FrameworkCodeigniter," *J. Student Dev. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 3, pp. 7–17, 2021.
- [3] P. Prihati, M. Mustafid, and S. Suhartono, "Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) Dalam Analisis Sistem Informasi," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 1, no. 1, 2011, doi: 10.21456/vol1iss1pp01-08.
- [4] R. Pudjayadi and S. Al Hakim, "Perancangan UI/UX My Seven Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Ilm. FIFO*, vol. 14, no. 2, p. 123, 2022, doi: 10.22441/fifo.2022.v14i2.002.
- [5] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co," *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–78, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [6] E. F. Yehdeya, C. H. Primasari, T. A. Purnomo Sidhi, Y. P. Wibisono, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, "Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD)," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, p. 137, 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.757.
- [7] Mohammad Reza Saputra and Mia Kamayani, "Evaluasi dan Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Golden Rama," *J. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–13, 2022, doi: 10.22236/jutikom.v1i1.8738.
- [8] Normah and F. Sihalo, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi Pendistribution Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38, 2023.
- [9] A. Suprpto, "Dasar-Dasar Interaksi Manusia dan Komputer," no. 12145900, 2021.