

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER EXPERIENCE* (UI/UX)
***WEBSITE* PARIWISATA PADA KABUPATEN BULUKUMBA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar ahli madya



Disusun oleh:
Maarif Nur Muammar Jusman
NIM : 19261010

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface/User experience* (UI/UX)
Website Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba

Penulis : Maarif Nur Muamamar Jusman

NIM : 19261010

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 21 Juli 2022

Disahkan Oleh
Ketua Penguji



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
IDN. 0925038801

Anggota Penguji I



Dr. Hj. Muliaty, S.Sos., M.AP.
NIP. 19641126 198503 2 002

Anggota Penguji II



Eva Fachria, S.Pd., M.Si.
NIDN : 0023118707

Mengetahui
Koord. Prodi/ Ketua Jurusan



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface/User experience*
(UI/UX) *Website* Pariwisata Pada Kabupaten
Bulukumba
Penulis : Maarif Nur Muammar Jusman
NIM : 19261010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Laporan Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Pembimbing I



Fady Shabir, S.Kom., M.T.
NIDN. 0925038801

Pembimbing II



Ridwan Jamal, S.Sos., MM
NIP. 19640907 198603 1 003

Mengetahui
Koord. Prodi/ Ketua Jurusan



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maarif Nur Muammar Jusman
NIM : 19261010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UI) Website* Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Maarif Nur Muammar Jusman
NIM: 19261010

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maarif Nur Muammar Jusman
NIM : 19261010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan *User Interface/User Experience (UI/UI) Website* Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Maarif Nur Muammar Jusman

NIM: 19261010

ABSTRAK

Judul tugas akhir : Perancangan *User Interface/User Experience* (UI/UX)

Website Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba

Penulis : Maarif Nur Muammar Jusman

Pembimbing I : Fadly Shabir, S.Kom., M.T.

Pembimbing II : Ridwan Jamal, S.Sos., MM

The purpose of this design is to find out how an interface / user interface of a website affects the comfort of the user / user experience. The special location in the design of this work is the tourists outside Kab. Bulukumba. The data collection technique used in this design is by using observation, interviews, and library studies. Based on the data obtained, the design of the user interface / user experience of the Kab. Bulukumba has been validated with prospective users with cognitive walkthrough testing which is completed in the first iteration because all five participants are satisfied and the testing questionnaire with 92% of respondents believes that the design that has been made has met the needs and comfort of the respondents. The results and conclusions of the design of the user interface / user experience of the tourism website in Kab. Bulukumba is expected to be relaxed and can be useful for related parties such as tourists, the government and also the next design.

Keywords : *User Interface, User Experience, Website, Tourism.*

Maarif Nur Muammar Jusman. Perancangan *User Interface/User Experience* (UI/UX) *Website Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba*. (di bimbing oleh Fadli dan Ridwan). Tujuan perancangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana sebuah tampilan antarmuka/*user interface* sebuah *website* berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna/*user experience*. Lokus dalam perancangan karya ini adalah para wisatawan di luar Kab. Bulukumba. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Berdasarkan data yang didapat, rancangan *user interface/user experience website pariwisata Kab. Bulukumba* sudah divalidasi dengan calon pengguna dengan pengujian *cognitive walkthrough* yang selesai dengan iterasi pertama dikarenakan kelima partisipan sudah merasa puas dan kuesioner testing dengan 92% responden berpendapat bahwa rancangan yang telah dibuat telah memenuhi kebutuhan dan kenyamanan responden. Hasil dan kesimpulan dari rancangan *user interface/user experience website pariwisata pada Kab. Bulukumba* ini diharapkan dapat direlasikasikan dan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti pihak wisatawan, pemerintah dan juga perancangan selanjutnya.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Website, Pariwisata.*

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir ini. Adapun judul laporan tugas akhir yang saya ajukan adalah “Perancangan *User Interface/User Experience* (UI/UX) *Website* Pariwisata Pada Kabupaten Bulukumba ”

Laporan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat program Diploma (D3). Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan laporan tugas akhir ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. H. Suardi, S.Sos., M.Si selaku Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
3. Dip.-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar..
5. Fadly Shabir ,S.Kom.,MM selaku dosen pembimbing I.
6. Ridwan Jamal, S.Sos.,MM selaku dosen pembimbing II.
7. Dra. Nurwani dan Jusman Baso S.Pd selaku orang tua penulis.
8. Segenap Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi.
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya saya menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya

dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan tugas akhir ini.

Makassar, 11 Januari 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Maarif Nur Muanmar Jusman', written in a cursive style.

Maarif Nur Muanmar Jusman

Nim : 19261010

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Perancangan	7
B. Teknologi Informasi	7
C. Pariwisata.....	8
D. Website	8
1. Definisi <i>Website</i>	8
2. Fungsi <i>Website</i>	9
E. User interface	10
1. Definisi <i>User interface</i>	10
2. <i>Wireframe</i>	11
3. <i>Mockup</i>	12
4. <i>Prototype</i>	13
F. User Experience.....	14
BAB II METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/ Objek Penulisan	15
1. Profil Singkat Kabupaten Bulukumba	15
2. Visi dan Misi.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
1. Observasi	17
2. Wawancara	19
3. Segmentasi	20

4. Studi Pustaka.....	20
5. User Persona.....	21
C. Ruang Lingkup.....	24
1. Peran Penulis.....	24
2. Kategori Karya.....	24
3. Ide Kreatif.....	25
D. Langkah Kerja.....	25
1. PraProduksi/Persiapan.....	25
2. Produksi/Pelaksanaan	26
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Pra Produksi	27
1. Brainstorming	27
2. Konsep Ide	27
3. <i>Moodboard</i>	30
4. <i>Wireframe</i>	31
5. <i>Flowchart</i>	37
B. Produksi	37
1. Tahap Digitalisasi.....	31
2. <i>High Fidelity</i>	39
3. <i>Mockup</i>	46
4. <i>Prototype</i>	47
5. Item Pendukung.....	47
C. Pascaproduksi/Evaluasi.....	49
1. <i>Cognitive Walktrough Testing</i>	49
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. User dan Interface	11
Gambar 2. Wireframe.....	12
Gambar 3. Mockup.....	12
Gambar 4. Prototype	13
Gambar 5. Website pariwisata kota Bandung dan D.I.Y Yogyakarta	18
Gambar 6. User experience, User Interface	21
Gambar 7. User persona 1	22
Gambar 8. User persona 2.....	22
Gambar 9. User persona 3.....	23
Gambar 10. User persona 4.....	23
Gambar 11. User persona 5.....	24
Gambar 12. User Interface	25
Gambar 13. Brainstorming.....	27
Gambar 14. Lora font.....	29
Gambar 15. DM Sans font	29
Gambar 16. Elemen visual background	30
Gambar 17. Ilustrasi icon	30
Gambar 18. Moodboard	31
Gambar 19. Wireframe homepage	31
Gambar 20. Wireframe wisata alam, wisata kuliner,	32
Gambar 21. Wireframe Akomodasi hotel	32
Gambar 22. Wireframe wisata alam, wisata kuliner,	33
Gambar 23. Wireframe calendar of event.....	33
Gambar 24. Wireframe berita	34
Gambar 25. Wireframe informasi sejarah dan budaya preview.....	34
Gambar 26. Wireframe informasi kuliner preview	35
Gambar 27. Wireframe informasi sejarah.....	35
Gambar 28. Wireframe informasi visi misi.....	36
Gambar 29. Wireframe informasi arti lambang	36
Gambar 30. Flowchart website pariwisata Kab. Bulukumba.....	37
Gambar 31. Proses digitalisasi	38
Gambar 32. Proses animasi prototype.....	38
Gambar 33. Fitur homepage.....	39
Gambar 34. Fitur wisata alam	40
Gambar 35. Fitur wisata kuliner.....	41
Gambar 36. Fitur wisata budaya dan sejarah	41
Gambar 37. Fitur akomodasi hotel.....	42
Gambar 38. Fitur event	42

Gambar 39. Fitur informasi sejarah dan budaya	43
Gambar 40. Fitur informasi kuliner	43
Gambar 41. Fitur profil	44
Gambar 42. Fitur berita	45
Gambar 43. Fitur laporan dan data.....	45
Gambar 44. Fitur pelayanan publik.....	46
Gambar 45. Mockup user interface website pariwisata Kab. Bulukumba.....	46
Gambar 46. Gantungan kunci	47
Gambar 47. Stiker	48
Gambar 48. Pin	48
Gambar 49. X-Banner	49

DAFTAR TABEL

Tabel 5. Warna	28
Tabel 6. Skenario 1	50
Tabel 7. Hasil pengujian skenario 1	51
Tabel 8. Skenario 2	51
Tabel 9. Hasil pengujian skenario 2	52
Tabel 10. Skenario 3	53
Tabel 11. Hasil pengujian skenario 3	53
Tabel 12. Skenario 4	54
Tabel 13. Hasil pengujian skenario 4	55
Tabel 14. Skenario 5	55
Tabel 15. Hasil pengujian skenario 5	56
Tabel 16. Skenario 6	57
Tabel 17. Hasil pengujian skenario 6	57
Tabel 18. Skenario 7	58
Tabel 19. Hasil pengujian skenario 7	58
Tabel 20. Skenario 8	59
Tabel 21. Hasil pengujian skenario 8	60
Tabel 22. Skenario 9	60
Tabel 23. Hasil pengujian skenario 9	61
Tabel 24. Skenario 10	62
Tabel 25. Hasil pengujian skenario 10	62
Tabel 26. Skenario 11	63
Tabel 27. Hasil pengujian skenario 11	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	68
Lampiran 2	69
Lampiran 3	70
Lampiran 4	71
Lampiran 5	75