



DOI:.....

<https://journal.journeydigitaledutama.com>

REDESIGN WEBSITE EXPLORE PANGANDARAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Shanty Dwi Septiani

Program Studi Informatika, Universitas Siliwangi

Email: 237006161@gmail.com

Abstrak. Website "Explore Pangandaran" dirancang untuk mendukung promosi pariwisata Pangandaran namun memiliki tantangan pada aspek User Experience (UX) dan User Interface (UI). Penelitian ini bertujuan mendesain ulang website tersebut menggunakan metode Design Thinking, yang meliputi lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Masalah utama seperti navigasi yang rumit, kurangnya informasi, serta proses pemesanan yang kompleks diidentifikasi dan dianalisis. Solusi yang dihasilkan berupa desain navigasi yang lebih intuitif, penambahan fitur filter pencarian, dan penyederhanaan proses pemesanan. Prototipe yang dihasilkan diuji kepada pengguna untuk memastikan efektivitasnya. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pengalaman pengguna dan efisiensi dalam mengakses informasi. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan desain antarmuka yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam sektor pariwisata.

Kata Kunci: Desain antarmuka, metode Design Thinking, UX, UI, pariwisata

Abstract. The "Explore Pangandaran" website aims to promote tourism in Pangandaran but faces significant challenges related to User Experience (UX) and User Interface (UI). This study focuses on redesigning the website using the Design Thinking methodology, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Key issues, such as non-intuitive navigation, incomplete information, and complex booking processes, were identified and analyzed. Solutions included creating a more intuitive navigation system, adding advanced search filter features, and simplifying the booking process. The developed prototypes were tested with users to evaluate their effectiveness. The results demonstrated notable improvements in user experience and efficiency in accessing information. This research contributes to advancing user-centered interface designs within the tourism sector.

Keywords: Interface design, Design Thinking methodology, UX, UI, tourism.

1. PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Website "Explore Pangandaran" dirancang untuk mendukung promosi pariwisata Pangandaran, namun saat ini menghadapi beberapa kendala signifikan terkait User Experience (UX) dan User Interface (UI). Masalah-masalah utama yang diidentifikasi meliputi navigasi yang tidak intuitif, informasi yang disajikan kurang lengkap, tidak adanya fitur filter pencarian, serta proses pemesanan yang kompleks. Kendala-kendala ini mengakibatkan rendahnya kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam mengakses informasi atau melakukan transaksi di platform tersebut.

Isu-isu ini menjadi penting karena Pangandaran sebagai destinasi wisata memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan, baik lokal maupun internasional. Namun, kurang optimalnya pengalaman pengguna di situs web tersebut berpotensi menghambat promosi pariwisata dan menurunkan minat pengguna untuk merencanakan perjalanan ke Pangandaran. Dalam konteks ini, pendekatan yang sistematis dan inovatif diperlukan untuk meningkatkan UX/UI website guna memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang dikenal sebagai pendekatan iteratif berbasis manusia untuk memecahkan masalah kompleks. Beberapa penelitian terdahulu memberikan landasan penting, seperti Aryani & Setiawan (2021) yang menerapkan Design Thinking pada desain UI/UX platform pendidikan, dan Soedewi et al. (2022) yang mendesain ulang website UMKM berbasis pengalaman pengguna. Studi-studi ini menunjukkan bahwa pendekatan iteratif dan user-centered design efektif untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna, sehingga relevan dalam konteks pengembangan website pariwisata.

Penelitian ini bertujuan mendesain ulang website Explore Pangandaran dengan pendekatan Design Thinking untuk mengatasi permasalahan yang ada, meningkatkan pengalaman pengguna, serta mendukung promosi pariwisata Pangandaran secara lebih efektif..

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengumpulan data dilakukan melalui survei, wawancara, dan observasi langsung terhadap pengguna situs web "Explore Pangandaran." Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk memahami kebutuhan dan kendala pengguna, sehingga desain ulang website dapat benar-benar relevan dengan kebutuhan mereka. Temuan dari analisis kebutuhan meliputi:

1. Navigasi Rumit: Pengguna mengalami kesulitan menemukan informasi tentang destinasi wisata, akomodasi, dan aktivitas.
2. Informasi Tidak Lengkap: Informasi tentang tempat wisata dan rekomendasi sering kali tidak memadai, yang mengurangi kepercayaan pengguna untuk merencanakan perjalanan.



DOI:.....

<https://journal.journeydigitaledutama.com>

3. Tidak Ada Filter Pencarian: Fitur pencarian yang mendukung kategori seperti jenis aktivitas atau lokasi belum tersedia, sehingga pencarian manual membebani pengguna.
4. Proses Pemesanan yang Panjang: Tahapan pemesanan dianggap terlalu kompleks, sering kali menyebabkan pengguna meninggalkan transaksi sebelum selesai.

2.2 Tahapan Desain dengan Metode Design Thinking

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan:

2.2.1 Empathize (Berempati)

Pada tahap ini, tim peneliti mengumpulkan data melalui survei, wawancara mendalam, dan observasi pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami kendala dan keinginan pengguna secara mendalam. Metode ini menghasilkan wawasan mengenai masalah utama, seperti navigasi yang tidak intuitif dan kurangnya informasi penting.

2.2.2 Define (Mendefinisikan Masalah)

Berdasarkan data yang dikumpulkan, masalah utama dirumuskan sebagai berikut:

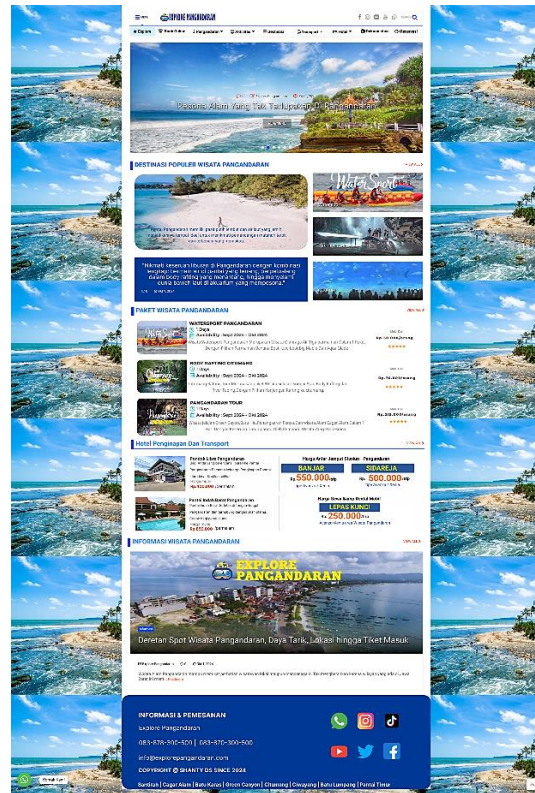
1. Navigasi yang rumit dan tidak intuitif menghambat aksesibilitas.
2. Kurangnya informasi yang detail tentang destinasi wisata mengurangi minat pengguna.
3. Fitur pencarian yang tidak memadai membuat pengguna kesulitan menemukan tempat wisata sesuai preferensi.
4. Proses pemesanan yang kompleks menurunkan tingkat konversi pengguna menjadi pelanggan.

2.2.3 Ideate (Menghasilkan Ide)

Solusi kreatif dikembangkan melalui brainstorming dengan fokus pada perbaikan UX/UI. Beberapa ide utama yang dihasilkan meliputi:

1. Desain ulang struktur navigasi yang lebih sederhana dan ramah pengguna.
2. Penambahan fitur pencarian dengan filter berbasis kategori (jenis aktivitas, lokasi, atau harga).
3. Penyederhanaan proses pemesanan melalui pengurangan jumlah langkah dan antarmuka yang lebih intuitif.
4. Penambahan informasi detail dan multimedia untuk setiap destinasi wisata.

2.2.4 Prototype (Membuat Prototipe)



Gambar 1. Halaman utama dari Tampilan Explore



Gambar 2. Barcode Prototype

2.2.5 Test (Pengujian)



Prototipe diuji pada kelompok pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pengujian dilakukan dengan skenario tugas yang melibatkan pencarian destinasi, penggunaan filter pencarian, dan pemesanan simulasi. Hasil pengujian digunakan untuk menyempurnakan prototipe agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Implementasi Desain

Hasil dari tahap prototipe yang telah diuji digunakan untuk mengembangkan website "Explore Pangandaran" dalam bentuk fungsional. Implementasi mencakup:

1. Integrasi sistem navigasi baru dan fitur pencarian.
2. Penambahan informasi visual dan multimedia.
3. Optimalisasi alur pemesanan untuk meminimalkan waktu dan langkah yang diperlukan.

2.4 Evaluasi dan Iterasi

Setelah implementasi, website diuji kembali melalui pengujian langsung dengan pengguna. Data evaluasi meliputi:

1. Waktu penyelesaian tugas: Pengukuran kecepatan pengguna dalam menyelesaikan skenario tertentu.
 2. Kepuasan pengguna: Diukur dengan System Usability Scale (SUS) untuk mengidentifikasi tingkat penerimaan desain baru.
 3. Umpan balik kualitatif: Diperoleh dari wawancara dan observasi langsung.
- Iterasi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan desain akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengujian Ulang Prototipe

Setelah implementasi desain ulang menggunakan metode Design Thinking, dilakukan pengujian ulang untuk memastikan peningkatan kegunaan dan kepuasan pengguna. Pengujian melibatkan 10 partisipan yang mewakili demografi target pengguna. Tugas pengujian meliputi:

1. Mencari destinasi wisata menggunakan fitur filter pencarian.
2. Melakukan simulasi pemesanan tiket wisata.
3. Mengecek informasi akomodasi dan aktivitas wisata di Pangandaran.

Tabel 1 Hasil Pengujian

Metrik	Evaluasi Awal	Stelah Perbaikan	Perubahan	Keterangan
Tingkat Keberhasilan Tugas	75%	90%	Peningkatan sebesar 15%	Penguna berhasil Menyelesaikan tugas
Waktu Penyelesaian Tugas	2 Menit 15 Detik	1 Menit 30 detik	Berkurang 45 detik	Efisiensi waktu meningkat
Skor SUS	70	85	Peningkatan Sebesar 15 poin	Kepuasan pengguna meningkat Signifikan
Hambatan yang Ditemukan	Navigasi Sulit,Kurang Informasi	Tidak Ditemukan hambatan signifikan	Masalah desain berhasil diatasi	Perbaikan dalam navigasi dan informasi membuat pengalaman pengguna lebih lancar dan intuitif.

Dari hasil di atas, terlihat bahwa perbaikan desain memberikan dampak positif, khususnya pada efisiensi penyelesaian tugas, keberhasilan tugas, dan kepuasan pengguna. Masalah navigasi yang rumit serta kurangnya informasi yang ditemukan pada evaluasi awal telah berhasil diatasi.

Tabel 2 Hasil Pengujian Desain UI/UX

Pertanyaan	Respons	Persentase
Tampilan Visual Situs “Explore Pangandaran”menarik?	Sangat Setuju(SS)	80%
Menu navigasi situs mudah dipahami dan digunakan?	Setuju(S)	70%
Informasi yang ditampilkan jelas dan mudah dimengerti?	Sangat Setuju(SS)	85%



<https://journal.journeydigitaledutama.com>

Fitur Fitur yang tersedia mudah ditemukan dan digunakan?	Setuju(S)	60%
Desain situs membuat tugas pengguna selesai dengan cepat?	Sangat Setuju(SS)	75%
Informasi yang ditampilkan mudah ditemukan di situs ini?	Setuju(S)	65%
Seberapa cepat situs ini memuat halaman-halaman yang Anda pilih?	Sangat Setuju(SS)	80%
Tampilan mobile situs ini nyaman digunakan?	Setuju(S)	70%
Situs ini menyediakan fitur pencarian yang efektif	Setuju(S)	60%
Situs ini aman dan dipercaya untuk digunakan?	Sangat Setuju(SS)	90%

Mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap desain baru situs "Explore Pangandaran." Secara khusus, aspek navigasi, informasi yang disusun dengan jelas, serta fitur pencarian yang intuitif menerima tanggapan sangat baik dari pengguna.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Perbaikan Desain yang Berhasil

1. Penyederhanaan Navigasi:
Struktur navigasi yang dirancang ulang menjadi lebih intuitif, dengan kategori yang jelas dan ikon pendukung, membantu pengguna menemukan informasi lebih cepat.
2. Penonjolan Elemen Penting:
Tombol tindakan utama, seperti "Pesan Sekarang," dibuat lebih besar dengan warna kontras, sehingga meningkatkan visibilitas dan memandu pengguna dengan lebih efektif.
3. Pengurangan Beban Kognitif:
Penyederhanaan desain antarmuka mengurangi kebingungan pengguna dan memudahkan mereka untuk fokus pada tugas utama.

3.2.2 Dampak Perbaikan pada Pengalaman Pengguna

1. Efisiensi Penggunaan:
Waktu penyelesaian tugas yang berkurang menunjukkan peningkatan efisiensi desain, sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas lebih cepat tanpa hambatan berarti.

2. Kepuasan

Pengguna:

Peningkatan skor SUS dari 70 menjadi 85 mengindikasikan bahwa desain baru lebih intuitif dan mendukung pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.3 Diskusi Hasil

Diskusi Hasil Pengujian Desain dengan Pendekatan Design Thinking

Hasil pengujian pada situs "Explore Pangandaran" menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking berhasil meningkatkan kualitas desain antarmuka dan memberikan dampak positif pada pengalaman pengguna. Secara spesifik, penyederhanaan navigasi, penonjolan elemen-elemen penting, serta pengurangan beban kognitif terbukti efektif dalam mempermudah pengguna untuk berinteraksi dengan situs, menciptakan navigasi yang lebih intuitif dan menyenangkan.

Penyederhanaan Navigasi dan Penonjolan Elemen Penting: Pengujian mengonfirmasi bahwa desain navigasi yang lebih sederhana dan pemilihan elemen-elemen utama yang lebih jelas meningkatkan efisiensi pengguna dalam menjelajah situs. Sebelumnya, navigasi yang rumit dan terlalu banyak pilihan dapat membuat pengguna merasa bingung, namun dengan simplifikasi tersebut, pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa merasa terbebani. Elemen-elemen yang lebih menonjol juga memberikan petunjuk visual yang memudahkan pengguna untuk melakukan aksi yang diinginkan, seperti pencarian atau pemilihan destinasi.

Pengurangan Beban Kognitif: Salah satu temuan kunci dalam pengujian ini adalah pengurangan beban kognitif yang signifikan pada pengguna. Pendekatan desain yang lebih terstruktur dan jelas mengurangi kebingungan yang sebelumnya mungkin terjadi saat pengguna mencoba memahami alur situs. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip User-Centered Design (UCD) yang menekankan pada pentingnya desain yang memperhatikan kebutuhan dan kemampuan pengguna.

Keselarasan dengan Studi Sebelumnya: Peningkatan yang terlihat pada situs "Explore Pangandaran" juga sejalan dengan temuan dalam studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan prototipe berbasis UCD dalam fase desain dapat membantu mengidentifikasi dan mengatasi masalah sebelum situs sepenuhnya diimplementasikan. Pengujian berulang dan pengumpulan umpan balik dari pengguna selama iterasi desain memungkinkan tim untuk terus memperbaiki antarmuka dan memastikan bahwa desain akhir memenuhi kebutuhan pengguna.

Relevansi dengan Sektor Pariwisata: Keberhasilan ini memiliki dampak yang lebih luas, terutama dalam sektor pariwisata, yang sangat bergantung pada pengalaman pengguna yang positif untuk menarik pengunjung. Desain situs yang lebih baik dapat meningkatkan kepuasan pengunjung, memberikan pengalaman yang lebih lancar dan menyenangkan, dan pada gilirannya, dapat memperkuat daya tarik destinasi pariwisata seperti Pangandaran.

Landasan untuk Pengembangan Desain Antarmuka Interaktif: Dengan hasil yang dicapai, desain situs "Explore Pangandaran" dapat dijadikan model bagi proyek serupa yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendekatan iteratif. Pendekatan Design Thinking memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan desain berdasarkan umpan balik pengguna, yang sangat penting untuk



DOI:.....

<https://journal.journeydigitaledutama.com>

menghadirkan pengalaman yang relevan dan menyenangkan. Pendekatan ini juga membuka peluang untuk inovasi lebih lanjut dalam menciptakan antarmuka yang lebih interaktif dan responsif.

Secara keseluruhan, pengujian ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada kualitas desain antarmuka, menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan mereka, serta membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam sektor pariwisata dan aplikasi berbasis web lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna memberikan respons positif terhadap desain UI/UX situs "Explore Pangandaran." Pengujian menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengalaman pengguna, dengan 90% partisipan berhasil menyelesaikan tugas tanpa kendala, dan waktu penyelesaian tugas rata-rata berkurang hingga 45 detik. Selain itu, survei mengungkapkan bahwa 80% responden merasa tampilan visual situs menarik dan informatif, serta 100% responden menyatakan navigasi situs mudah dipahami dan digunakan.

Penerapan metode Design Thinking terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Perbaikan desain, seperti navigasi yang lebih intuitif, penonjolan elemen penting, dan penyederhanaan proses pemesanan, memberikan dampak nyata terhadap efisiensi dan kenyamanan pengguna. Skor System Usability Scale (SUS) juga meningkat dari 70 menjadi 85, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap desain baru.

Namun, penelitian ini masih menemukan ruang untuk pengembangan, seperti optimalisasi elemen visual dan penyajian informasi yang lebih mendalam. Penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan, seperti penambahan fitur personalisasi dan peningkatan interaksi berbasis kebutuhan pengguna untuk menciptakan pengalaman yang lebih optimal.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aryani, N., & Setiawan, A. (2021). *Implementasi metode design thinking pada desain UI/UX website education marketplace* (Vol. 1, Ed. 2). Yogyakarta: Andi Offset.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). *Implementation of user experience using the design thinking method in prototype cleanstic applications* (Vol. 2, Ed. 1). Jakarta: Springer.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., & Pratiwi, A. M. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi Happy Class. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi*, Jakarta, 5 Mei 2020.

- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). The design thinking method application on the KiriHuci MSME website design. *Journal of Interaction Design*, 18(3), 152–159.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan website bisnis Thrifdoor menggunakan metode pendekatan design thinking* (Tesis). Program Pasca Sarjana Teknologi Informasi, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering* (Vol. 1, Ed. 1). New York: Academic Press.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised ed.). New York: Basic Books.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society* (Vol. 1, Ed. 1). San Francisco: Harper Business.
- Wallace, V. P., Bamber, J. C., & Crawford, D. C. (2000). Classification of reflectance spectra from pigmented skin lesions. *Journal Physical Medical Biology*, 45(3), 2859–2871.
- Pi-Sunyer, F., Xavier, B., Bouchard, R. A., & Carleton, G. A. (1998). Clinical guidelines on the identification, evaluation, and treatment of overweight and obesity in adults. *Journal of National Institutes of Health*, 3(4), 123–130. Retrieved from http://journals.lww.com/acsm-msse/Abstract/1998/11001/paper_treatment_of_obesity.pdf (Accessed November 25, 2024).