

Perancangan UI/UX Website Pengenalan Budaya Bali dengan Metode *User Centered Design*

Ida Ayu Made Putri Santiani^{a1}, I Wayan Supriana^{a2}

^aProgram Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹dayusantiani1234@gmail.com
²wayan.supriana@unud.ac.id

Abstract

Culture is a collection of beliefs and traditions passed down from generation to generation by a group of people. The island of Bali is one of the places rich in culture and traditions. Each district in Bali has its own unique culture and traditions. This cultural diversity and tradition serve as an attraction for domestic and international tourists who want to visit the island of Bali. To help tourists get to know more about Balinese culture and find places to eat according to their preferences, this research aims to develop a website-based application. This website is developed using the User-Centered Design method. This website can be a solution for tourists who want to visit Bali to see local traditions and culture or enjoy the typical dishes found on the island of Bali.

Keywords: *User Centered Design, Budaya Bali, UI/UX*

1. Pendahuluan

Potensi pariwisata Indonesia sangat beragam, dengan setiap wilayah memiliki daya tarik wisata yang unik. Bali, sebagai salah satu wilayah yang kaya akan budaya, menjadi salah satu contohnya [1]. Pulau Bali adalah destinasi pariwisata yang menakjubkan dengan keindahan alamnya dan keberagaman budaya yang unik. Setiap tahun, ribuan wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, mengunjungi pulau ini untuk mengeksplorasi keajaiban alamnya, menikmati keramahan penduduknya, dan merasakan kekayaan budayanya. Budaya Bali tidak hanya menjadi daya tarik bagi wisatawan, tetapi juga merupakan warisan berharga yang perlu dijaga dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Namun, di era teknologi informasi yang pesat, tantangan muncul dalam mempertahankan dan mengenalkan kekayaan budaya Bali kepada dunia luar. Sebagai upaya mengatasi tantangan tersebut, penelitian terdahulu telah mengembangkan sebuah aplikasi berbasis mobile dengan judul "Aplikasi Pengenalan dan Pelestarian Wisata Kebudayaan Provinsi Bali". Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dan *Sistem Usability Scale*, berhasil mencapai skor 75 dari skor maksimal 100, menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap aplikasi tersebut. [2] Dalam konteks ini, pengembangan sebuah aplikasi berbasis website menjadi solusi yang tepat untuk mengakomodasi kebutuhan wisatawan dalam mengenal lebih dalam tentang budaya Bali. Dengan menggunakan metode *User-Centered Design*, aplikasi ini akan memberikan informasi yang komprehensif tentang kekayaan budaya Bali serta memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan memuaskan. Melalui pendekatan yang berorientasi pada pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi panduan yang berguna bagi wisatawan yang ingin menjelajahi keindahan dan keberagaman budaya Pulau Bali, serta membantu dalam mempromosikan dan melestarikan kekayaan budaya Bali sebagai warisan budaya dunia.

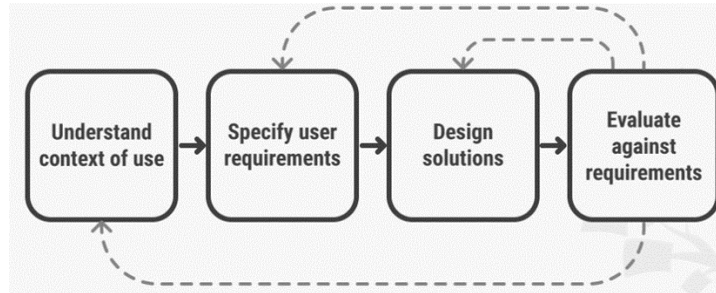
2. Metode Penelitian

Dalam Pengembangan ini Metode yang digunakan adalah Metode *User Centered Design*. Metode UCD digunakan untuk membantu perancangan karena aspek utama dalam UCD adalah keterlibatan pengguna pada keseluruhan proses [3], UCD bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang karakteristik pengguna dan persyaratan sistem. Dalam metode desain yang

berfokus pada pengguna, pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap, memerlukan penelitian yang cermat di setiap langkahnya.

2.1 User Centered Design

Dengan metode ini design yang dibuat dengan UCD akan dioptimalkan dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Prinsip dari UCD antara lain:

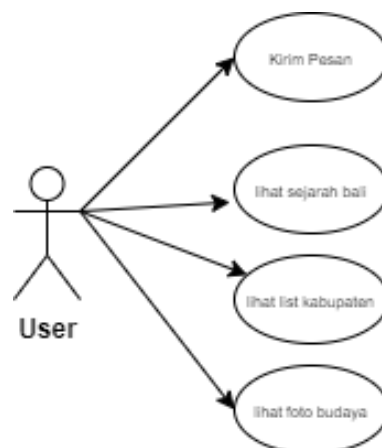


Gambar 1. Metode *User Centered Design*

- a. *Understand Context of Use*
Specify the context of use dilakukan dengan melakukan identifikasi pengguna yang nantinya akan menggunakan produk yang akan dihasilkan[4].
- b. *Specify user requirements*
Menentukan kebutuhan user (*User Requirements*). Pada tahap ini perancang harus dapat menentukan user di dalam bisnis dan tujuan yang dicapai.
- c. *Design Solutions*
Melakukan perancangan Solusi dari *user Requirement*. Pada Design Solution proses ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga design lengkap.
- d. *Evaluate Against Requirements*
Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan dan dilakukan dari 1 proses ke proses lainnya.

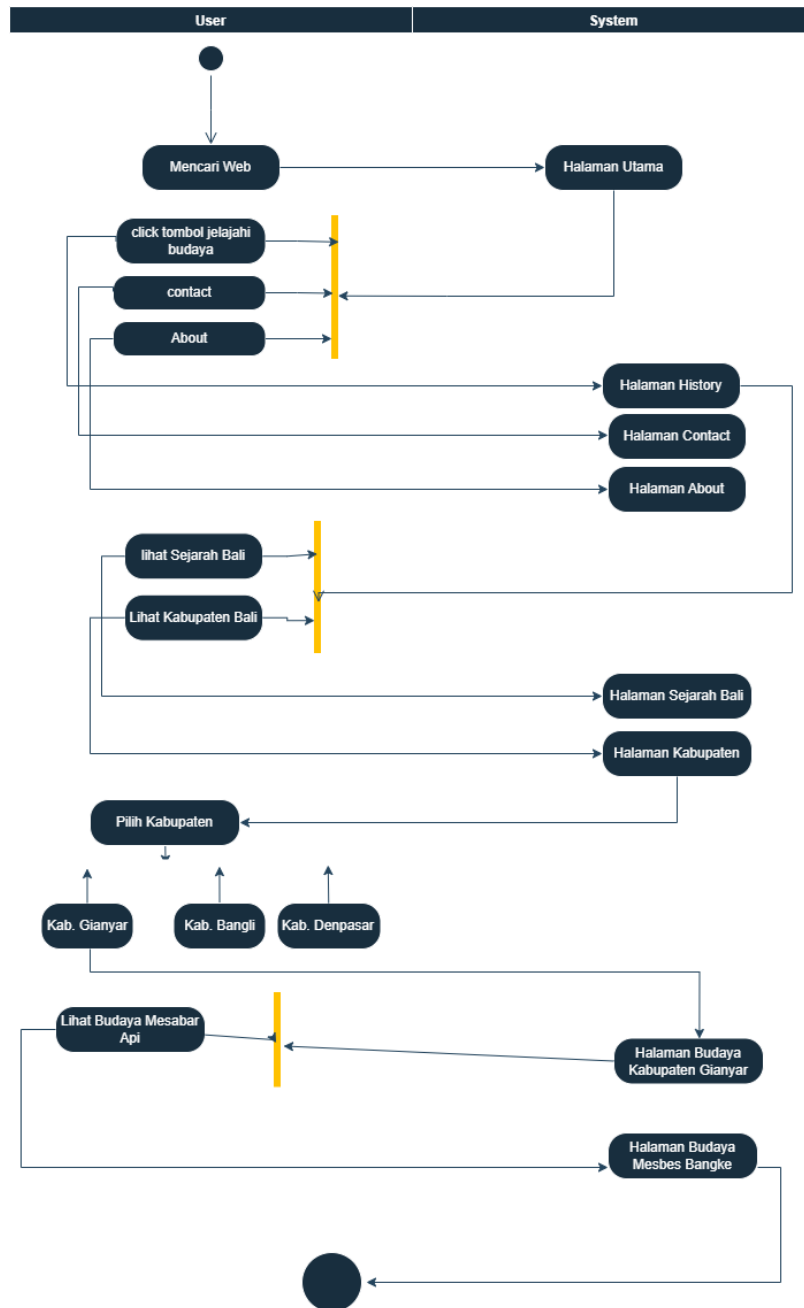
2.2 Unified Modelling Language (UML)

- a. Use Case Diagram



Gambar 2. *Use Case Diagram*

b. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Halaman Utama

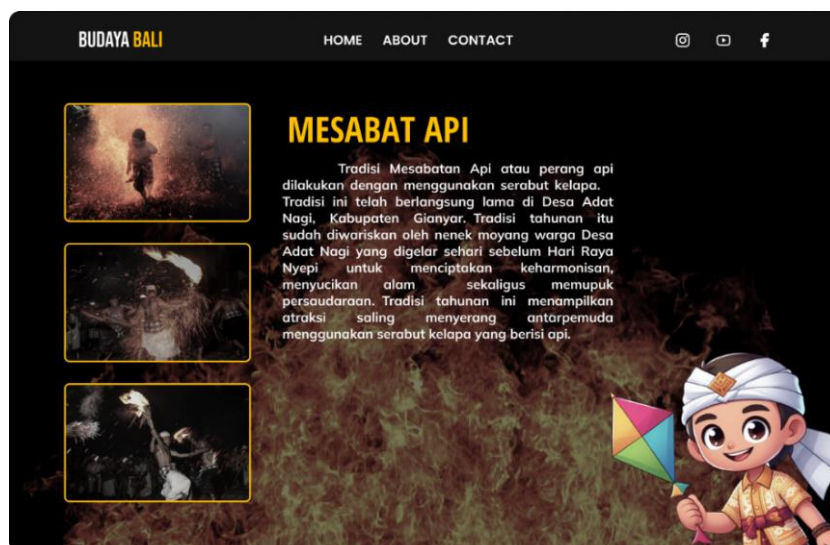
Gambar 4 menampilkan tampilan utama website. Navigasi memungkinkan pengguna untuk mengakses Halaman Tentang dan Halaman Kontak. Pengguna dapat melihat akun media sosial, termasuk Instagram, Youtube, dan Facebook. Kemudian, dengan menekan tombol "Jelajahi Budaya", pengguna akan diarahkan ke Halaman Sejarah.



Gambar 4. Halaman Utama

3.2. Halaman Budaya Mesbes Bangke

Gambar 5 Menampilkan Tampilan Halaman Budaya. Dalam contoh ini, ketika pengguna memilih budaya "Mesabar Api", halaman budaya yang dipilih akan menampilkan foto yang terkait dengan budaya tersebut.



Gambar 5. Halaman Mesbes Bangke

3.3. Halaman About

Gambar 6 Menampilkan Tampilan Halaman Tentang Kami. Yang berisi alasan mengapa website ini dibuat.



Gambar 6. Halaman About

3.4. Halaman Contact

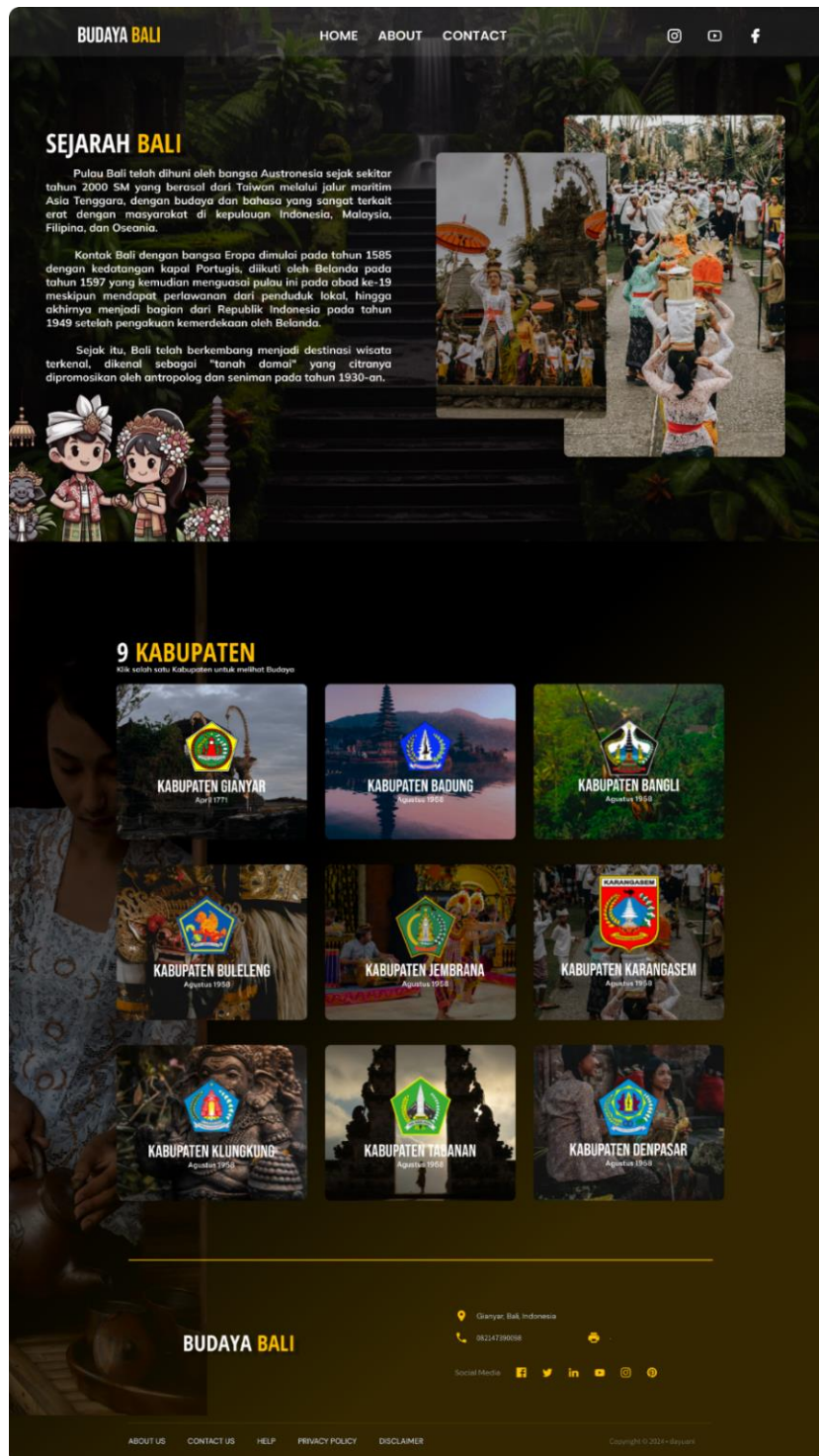
Gambar 7 Menampilkan Tampilan Halaman Kontak . Pengguna dapat mengirimkan pertanyaan terkait website atau budayabali pada email/nomor telpon.



Gambar 7. Halaman Contact

3.5. Halaman Sejarah

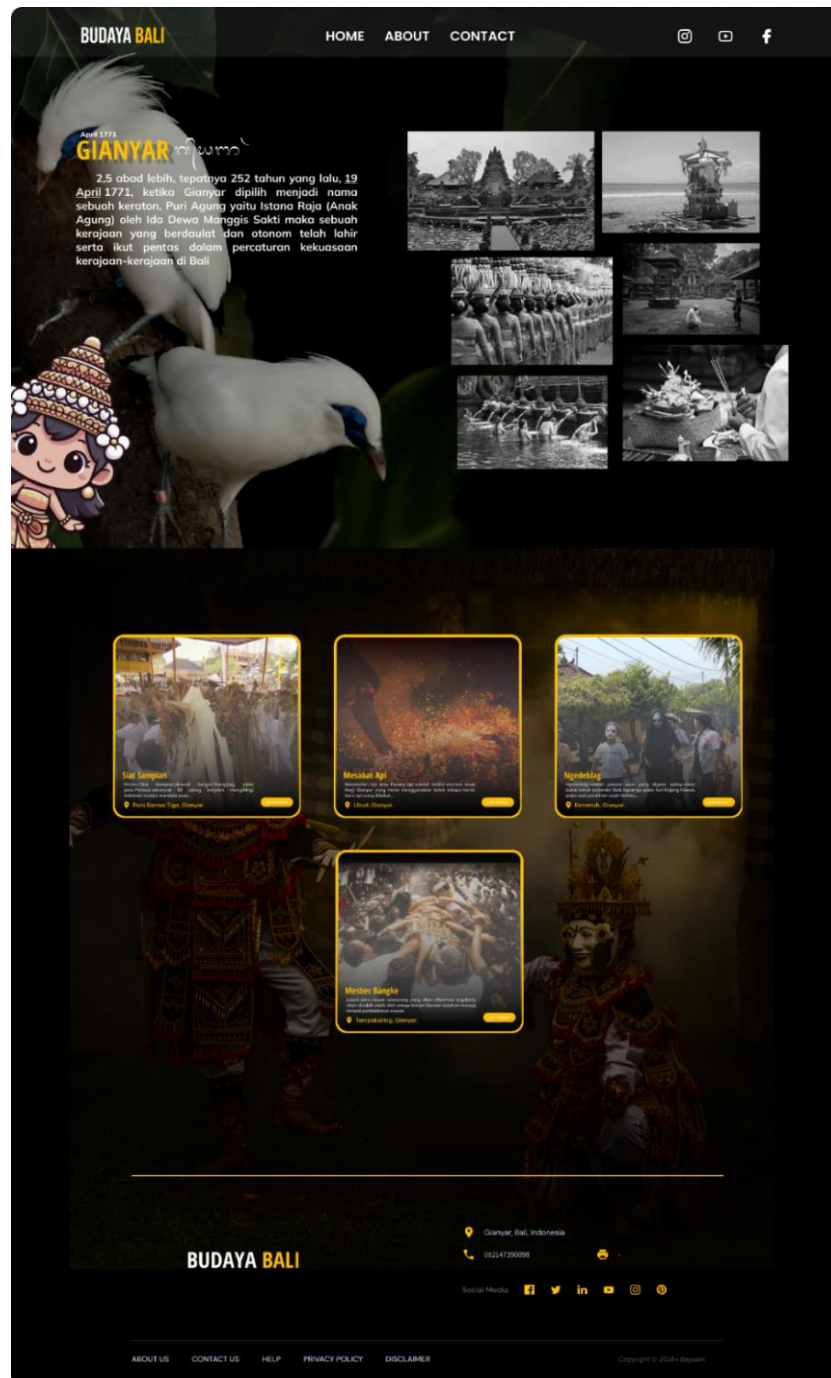
Gambar 8 menampilkan tampilan Halaman Sejarah website. Pengguna dapat melihat dan menekan nama kabupaten yang ingin dijelajahi budayanya, sehingga mereka akan diarahkan ke Halaman Budaya khusus untuk kabupaten tersebut.



Gambar 8. Halaman Sejarah

3.6. Halaman Budaya Kabupaten Gianyar

Gambar 9 menampilkan tampilan Halaman Sejarah website. Pengguna dapat melihat Sejarah kabupaten gianyar. Pengguna dapat melihat Budaya Kaupaten Gianyar dan menekan salah satu budaya yang ingin ditelusuri sehingga akan beralih ke page Budaya tertentu yang ditekan oleh pengguna.



Gambar 9. Halaman Budata Kabupaten Gianyar

3.7. Usability Testing Single Ease Question

Metode SEQ digunakan sebagai langkah awal untuk mengetahui apakah website berjalan sesuai harapan dan mudah digunakan atau tidak.[5]

Tabel 1. Responden

Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang Budaya Bali yang Anda cari di Website ini?	Seberapa mudah Anda menavigasi website ini untuk menemukan konten tentang budaya dan Objek Wisata di Bali?	Seberapa mudah bagi Anda untuk memahami penjelasan tentang Budaya Bali yang disediakan di Website ini?	Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang Objek Wisata di Bali di Website ini?	Seberapa mudah bagi Anda untuk Menemukan Informasi sejarah Bali melalui Website ini?
7	6	6	5	7
4	4	6	5	6
5	5	6	7	6
4	4	7	5	7
7	5	7	5	6
5	5	7	6	7
5	5	7	5	6

Tahap akhir dari penelitian ini melibatkan penjelasan mengenai hasil pengujian usability menggunakan Single Ease Question (SEQ) yang melibatkan 7 responden. Responden diminta untuk menjawab 5 pertanyaan mengenai kegunaan fitur-fitur dari UI/UX Website dengan skala Likert dari 1 sampai 7, di mana 1 menunjukkan sangat sulit dan 7 menunjukkan sangat mudah. Berdasarkan Hasil Perhitungan Mendapatkan Nilai Rata -Rata Sebesar 5,7.

4. Kesimpulan

Pada Penelitian ini fokus utamanya adalah merancang antarmuka dan pengalaman pengguna dengan menggunakan Metode Desain Berbasis Pengguna. Selama proses penelitian, ditemukan bahwa banyak pengguna mengalami kesulitan dalam mencari informasi tentang budaya Bali. Sebagai solusi, sebuah website budaya Bali dirancang dengan harapan dapat membantu pengguna dalam menemukan informasi tersebut. Hasil dari pengujian ketergunaan menggunakan Pertanyaan Kecepatan Tunggal Single Ease Question (SEQ) menunjukkan skor 5,7, yang menunjukkan bahwa situs web ini dapat membantu pengguna dalam menemukan informasi dengan mudah.

Daftar Pustaka

- [1] Kevin Harlim, Nina Setiyawan, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 3, no. 2 pp. 2774-2121, 2022.
- [2] I Putu Bayu Bimantara, Dian Safira Yusuf., dkk "Aplikasi Pengenalan dan Pelestarian Wisata Kebudayaan Provinsi Bali Berbasis Mobile," *Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 3, pp. pp. 264-273, 2023.
- [3] Rizky Fauziah Lubis, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol.IV, no. 1, hlm. 1-6, 2017
- [4] Fata Nidaul Khasanah, Syahbaniar Rofiah, dan Ddidik Setyadi, "Metode User Centered Design dalam Merancnag Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups," *Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*" vol. 3, no. 2, pp. 14-33, 22019.
- [5] Mardiana Dwi Muliani, Ismiarta Akniuranda dan Alfi Nur Rusydi "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: SMP Islam Sabilurrosyad Malang)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, hlm. 2772-2781, 2020.