

PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX DAN PEMODELAN SISTEM MANAJEMEN KONTEN UNTUK SITUS WEB PERJALANAN

I.K.G. Apriana¹, I.G.A.Wibawa², G.A.V.M. Giri³

ABSTRAK

Artikel ini menyajikan pengembangan untuk mendesain UI/UX dan memodelkan sistem manajemen konten untuk situs web perjalanan yang menampilkan informasi tentang destinasi wisata dan aktifitas yang ada di Indonesia, khususnya di Pulau Bali. Lingkup kegiatan meliputi analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, pengembangan prototipe, dan evaluasi. Metode yang digunakan adalah metode desain iteratif yang melibatkan pengguna dalam setiap tahap. Hasil utama dari kegiatan ini adalah sebuah prototipe situs web perjalanan yang memiliki UI/UX yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan konten yang disajikan. Prototipe ini juga dilengkapi dengan sistem manajemen konten yang memungkinkan pengelola situs untuk menambah, mengubah, atau menghapus konten secara dinamis. Simpulan utama dari kegiatan ini adalah bahwa desain UI/UX dan sistem manajemen konten yang baik dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik situs web perjalanan serta memudahkan pengelolaan konten. Keberartian dari kegiatan ini adalah memberikan kontribusi bagi pengembangan industri pariwisata di Indonesia melalui penyediaan informasi yang akurat, relevan, dan menarik bagi wisatawan.

Kata kunci : Website Perjalanan, UI/UX, React, Bali

ABSTRACT

This article presents the development of a UI/UX design and content management system model for a travel website that displays information about tourist destinations and activities in Indonesia, particularly on the island of Bali. The scope of activities includes user needs analysis, interface design, prototype development, and evaluation. The method used is an iterative design method that involves users in each stage. The main result of this activity is a travel website prototype that has an attractive UI/UX, easy to use, and in accordance with the content presented. This prototype is also equipped with a content management system that allows site managers to add, change, or delete content dynamically. The main conclusion of this activity is that a good UI/UX design and content

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran-Indonesia, gedeapriana36@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran-Indonesia, gede.arta@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran-Indonesia, vida@unud.ac.id

Submitted: 9 Januari 2025

Revised: 24 Januari 2025

Accepted: 25 Januari 2025

management system can improve the quality and attractiveness of travel websites and facilitate content management. The significance of this activity is to contribute to the development of the tourism industry in Indonesia through the provision of accurate, relevant, and interesting information for tourists.

Keywords: Travel Website, UI/UX, React, Bali

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keindahan alam dan budaya yang beragam. Salah satu destinasi wisata yang paling populer di Indonesia adalah Pulau Bali, yang dikenal sebagai pulau dewata. Bali menawarkan berbagai macam atraksi wisata, mulai dari pantai, gunung, danau, hutan, pura, seni, dan budaya. Namun, informasi tentang destinasi wisata dan aktifitas yang ada di Bali masih kurang tersedia dan terintegrasi secara online. Hal ini menyulitkan wisatawan, baik lokal maupun asing, untuk mendapatkan informasi yang akurat, relevan, dan menarik tentang Bali.

Untuk mengatasi masalah ini, dilakukanlah pengembangan sebuah website dengan tujuan untuk mendesain UI/UX dan memodelkan sistem manajemen konten untuk situs web perjalanan yang menampilkan informasi tentang destinasi wisata dan aktifitas yang ada di Bali. Situs web ini ditujukan untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi wisatawan yang ingin mengunjungi Bali atau yang sedang berada di Bali. Situs web ini juga ditujukan untuk membantu pengembangan industri pariwisata di Bali dengan mempromosikan potensi wisata yang ada di pulau ini.

Proses pengembangan situs ini melibatkan tiga tahap utama, yaitu analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, dan pengembangan prototipe. Dalam setiap tahap, akan digunakan metode desain iteratif yang melibatkan pengguna sebagai partisipan. Juga akan dilakukan evaluasi terhadap prototipe yang dibuat untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap UI/UX dan sistem manajemen konten situs web perjalanan.

2. METODE PELAKSANAAN

Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam membangun sebuah website interaktif. Pada website UI/UX perjalanan yang akan dibangun, penulis menggunakan metode Desain Iteratif, yang merupakan metode yang dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu Analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, pengembangan prototipe, dan diakhiri dengan tahap evaluasi.



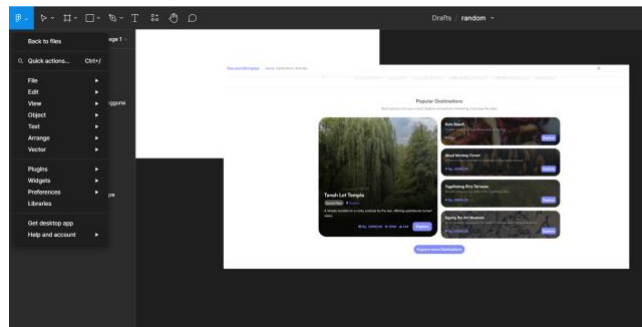
Gambar 1. Diagram Alur metode Desain Iteratif

2. 1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, dilakukan studi literatur, survei online, dan wawancara mendalam dengan beberapa pengguna potensial situs web perjalanan. Diidentifikasi profil, preferensi, kebutuhan, dan masalah pengguna terkait dengan informasi wisata di Bali. Hasil dari tahap ini adalah dokumen spesifikasi kebutuhan pengguna yang berisi deskripsi singkat tentang tujuan, sasaran, ruang lingkup, dan batasan proyek, serta daftar kebutuhan fungsional dan non-fungsional pengguna.

2.2 Desain Antarmuka

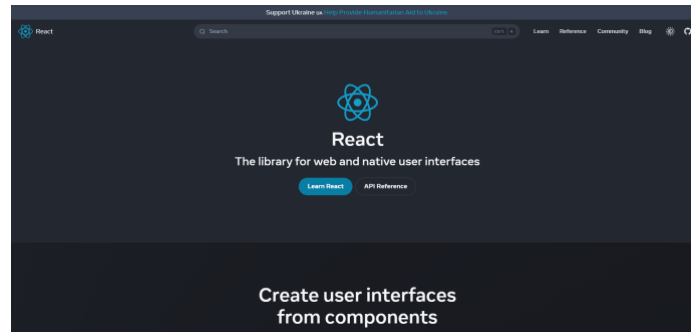
Merancang antarmuka situs web perjalanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. digunakannya prinsip-prinsip desain UI/UX yang baik, seperti kesederhanaan, konsistensi, keterbacaan, keterpaknaan, dan estetika. Kami juga mempertimbangkan aspek-aspek seperti warna, tipografi, ikon, gambar, navigasi, dan tata letak. Hasil dari tahap ini adalah dokumen desain antarmuka yang berisi sketsa, wireframe, dan mockup dari situs web perjalanan. *Tools* atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membantu membangun desain antarmuka dari *website* yaitu *Figma*



Gambar 2. Figma

2.3 Pengembangan Prototipe

Pada tahap ini, diimplementasikan desain antarmuka menjadi sebuah prototipe situs web perjalanan yang dapat diakses secara online. dengan digunakannya teknologi web terbaru seperti ReactJS, serta TailwindCss untuk membangun prototipe ini. Hasil dari tahap ini adalah sebuah prototipe situs web perjalanan yang memiliki UI/UX yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan konten yang disajikan.



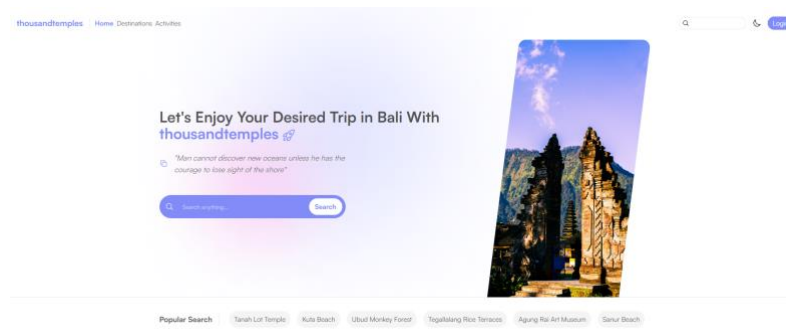
Gambar 3. ReactJS

2.4 Evaluasi

Pada tahap ini, kami melakukan evaluasi terhadap prototipe situs web perjalanan yang kami buat. Kami menggunakan metode evaluasi heuristik dan usability testing untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap UI/UX dan sistem manajemen konten situs web perjalanan. Kami juga mengumpulkan umpan balik dan saran dari pengguna untuk meningkatkan kualitas prototipe

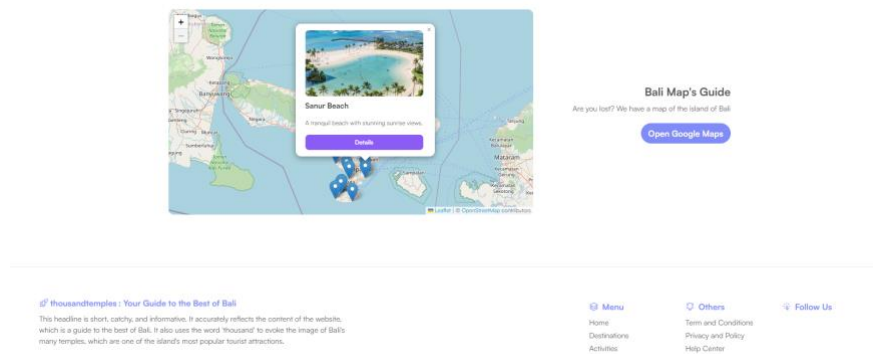
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 3.1 merupakan tampilan awal atau *homepage* dari website perjalanan. pada website ini, terdapat 3 halaman, halaman utama (*homepage*), halaman destinasi (*destinations page*) dan halaman aktivitas (*activities page*).



Gambar 3.1 Halaman Utama Website

Gambar 3.2 merupakan bagian yang menunjukkan peta dari destinasi yang ada, sehingga para pengunjung website, terutama yang tidak mengenal daerah destinasi tersebut lebih mudah dalam mencari atau menjangkau tempat yang diinginkan



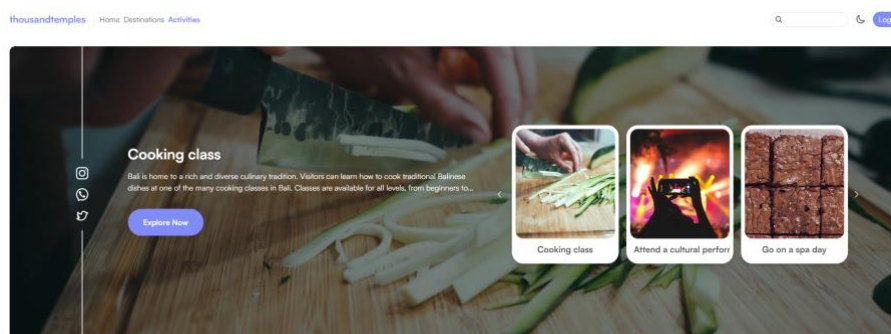
Gambar 3.2 Bagian peta dan footer dari Website

Gambar 3.3 merupakan tampilan utama halaman kedua (halaman destinasi) dari website perjalanan. Halaman ini menampilkan informasi tentang destinasi wisata yang lebih banyak dan lengkap.



Gambar 3.3 Halaman kedua (Destinasi)

Gambar 3.4 merupakan tampilan utama halaman ketiga (halaman aktivitas) dari website perjalanan. Halaman ini menampilkan informasi tentang aktivitas yang lebih banyak dan lengkap.



Gambar 3.4 Halaman ketiga (Aktivitas)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam kegiatan pengembangan website UI/UX perjalanan ini, telah berhasil mendesain UI/UX dan memodelkan sistem manajemen konten untuk situs web perjalanan yang menampilkan informasi tentang destinasi wisata dan aktifitas yang ada di Bali. Juga telah dilaksanakannya empat tahap utama, yaitu analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, dan pengembangan prototipe. Kami juga telah melakukan evaluasi terhadap prototipe yang kami buat. Hasil utama dari kegiatan ini adalah sebuah prototipe situs web perjalanan yang memiliki UI/UX yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan konten yang disajikan. Prototipe ini juga dilengkapi dengan sistem manajemen konten yang memungkinkan pengelola situs untuk menambah, mengubah, atau menghapus konten secara dinamis

DAFTAR PUSTAKA

Adel, 2023. '10 Daftar Tour And Travel di Bali, Mana Yang Terbaik?', *jejakpiknik.com*, 6 September. Tersedia di: jejakpiknik.com (Diakses:28 Oktober 2023).

agoda.com, 2023. 'Destinasi di Bali | 12 Daerah Wisata Terbaik di Pulau Terpopuler Indonesia', *agoda.com*, 6 September. Tersedia di: agoda.com (Diakses:28 Oktober 2023).

Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning AMIKOM Center dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: AMIKOM Center). Skripsi. Universitas Islam Indonesia.

Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1-10.