

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* MENTORY SEBAGAI PLATFORM PENGEMBANGAN *SKILL* PADA BIDANG INDUSTRI PARIWISATA DI PT. MADHAVA KREASI INDONESIA

N.W. Diyarini¹, I.G.A. Wibawa², dan I.M.W. Wirawan³

ABSTRAK

Perancangan Desain Antarmuka *Website* Mentory sebagai *platform* pengembangan *skill* di bidang industri pariwisata di PT. Madhava Kreasi Indonesia bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan bagi para pelaku industri. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, proses perancangan dilakukan melalui lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari perancangan ini adalah *website* yang *user-friendly* dan responsif, yang mampu memenuhi kebutuhan pelaku industri pariwisata dalam mengakses informasi pelatihan. Desain antarmuka yang baik berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif, sehingga mendukung pengembangan kompetensi dalam industri yang terus berkembang ini.

Kata kunci : Antarmuka, *Website*, Pengembangan *Skill*, Pariwisata, *Design Thinking*

ABSTRACT

The design of the Mentory website interface as a skill development platform in the tourism industry at PT. Madhava Kreasi Indonesia aims to enhance accessibility and quality of education for industry practitioners. Utilizing the Design Thinking method, the design process is carried out through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The outcome of this design is a user-friendly and responsive website that meets the needs of tourism industry practitioners in accessing training information. A well-designed interface plays a crucial role in creating a positive user experience, thus supporting competency development in this continually evolving industry.

Keywords: *User interface, Website, Skill Development, Tourism, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri pariwisata semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Platform *online* seperti *website* menjadi sangat penting untuk menghubungkan pelatihan dan pengembangan *skill* bagi para pelaku industri pariwisata. Melalui *website*, informasi mengenai kursus, *workshop*, dan pelatihan dapat disampaikan dengan mudah kepada calon peserta, sehingga mereka dapat meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan dalam industri yang terus berkembang ini. Menurut Puspita dan Aminah (2018), "*Website* berfungsi

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, diyarini.2208561012@student.unud.ac.id.

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, gede.arta@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, made_widhi@unud.ac.id.

sebagai kumpulan informasi yang terorganisir, memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengakses data dengan efisien." Oleh karena itu, perancangan *website* Mentory sebagai platform pengembangan *skill* di bidang pariwisata sangat relevan dan penting untuk mendukung pertumbuhan profesional di sektor ini.

Dalam konteks ini, pentingnya desain antarmuka yang baik tidak dapat diabaikan, karena antarmuka yang efektif akan mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* memainkan peranan kunci dalam menciptakan interaksi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga intuitif dan mudah digunakan. *UI* dapat diartikan sebagai elemen-elemen visual yang dilihat pengguna, sementara *UX* mencakup keseluruhan pengalaman dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Menurut Rochmawati (2019), "UI bukan hanya sekedar tampilan, tetapi juga alat untuk memfasilitasi pengguna dalam mencapai tujuan mereka." Selain itu, Multazam dan Paputungan (2020) menekankan bahwa "Pengalaman pengguna yang baik adalah faktor penentu dalam keberhasilan suatu aplikasi." Dengan demikian, perancangan antarmuka *website* Mentory harus mempertimbangkan aspek *UI/UX* secara mendalam agar dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna di bidang industri pariwisata.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Pelaksanaan Kegiatan

Proyek perancangan antarmuka *website* Mentory menggunakan metode *Design Thinking*, yang merupakan pendekatan berbasis solusi untuk menciptakan desain yang inovatif dan berpusat pada kebutuhan pengguna. *Design Thinking* adalah metode yang digunakan untuk memahami pengguna dan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan, dengan melalui proses yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Nasution et al., 2021). Serta mampu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam sektor industri pariwisata.

Design thinking terdiri dari 5 tahap, dimulai dari tahap *Empathize* yang dilakukan dengan mengumpulkan wawasan melalui observasi, wawancara, dan diskusi dengan pembimbing lapangan di PT. Madhava Kreasi Indonesia. Tujuannya adalah memahami kebutuhan dan tantangan pengguna di sektor pariwisata. Pada tahap *Define*, hasil observasi, wawancara, dan diskusi dengan pembimbing lapangan di PT. Madhava Kreasi Indonesia akan dijadikan dasar untuk tahap ini. Tahap *Ideate* dilakukan dengan menciptakan berbagai solusi kreatif yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk *wireframe*. Setelah itu, pada tahap *Prototype*, rancangan awal disusun menggunakan elemen-elemen dari *Design System*. Terakhir, tahap *Test* dilakukan dengan melibatkan pembimbing lapangan untuk mengevaluasi prototipe dan memberikan masukan, yang selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan desain. Setiap masukan dari pembimbing lapangan akan direvisi secara bertahap, guna memastikan bahwa desain akhir mencerminkan pakem perusahaan sekaligus memenuhi kebutuhan pengguna di sektor pariwisata.

2.2. Perancangan User Interface

Proses perancangan antarmuka *website* Mentory meliputi beberapa tahap utama. Tahap perancangan *wireframe* adalah tahap awal yang melibatkan pembuatan *wireframe* untuk merancang kerangka dasar antarmuka *website*. *Wireframe* disusun sebagai visualisasi awal untuk menunjukkan tata letak informasi dan struktur navigasi *website* kepada pembimbing lapangan, guna memastikan bahwa rancangan awal ini sesuai dengan pakem perusahaan. *Feedback* dari pembimbing lapangan akan digunakan untuk menyesuaikan dan memperbaiki *wireframe* sebelum masuk ke tahap selanjutnya. Menurut Hartawan (2022), "*Wireframe* adalah alat penting untuk memvisualisasikan struktur dan fungsionalitas sebelum desain akhir dibuat".

Setelah *wireframe* disetujui, tahap berikutnya adalah menyusun *design system* yang mencakup elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan komponen *User Interface* lainnya. *Design system* memiliki peranan yang penting sehingga harus dirancang agar konsisten dengan *company profile*. Menurut Arman et al. (2019), "Design system membantu menjaga konsistensi dan efisiensi dalam pengembangan produk digital". Pembimbing akan lapangan memberikan masukan serta memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan standar dan *branding* perusahaan.

Selanjutnya ada tahap pengembangan *High Fidelity Prototype*. Pada tahap ini, rancangan final dari antarmuka *website* dibuat dalam bentuk *high fidelity*, yaitu versi antarmuka yang mirip dengan produk akhir. *High fidelity*

prototype mencakup visualisasi yang mendetail dari antarmuka, termasuk elemen ilustrasi, warna, dan ikon yang digunakan. Pembimbing lapangan kembali memberikan evaluasi untuk memastikan bahwa desain *high fidelity* ini telah mencapai standar perusahaan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Proses iteratif ini dilakukan beberapa kali sampai desain memenuhi ekspektasi pembimbing. Menurut Permana et al. (2022), "*Prototype high fidelity* memungkinkan evaluasi yang lebih akurat terhadap desain sebelum peluncuran".

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3.1. Wireframe Mentory

Pada Gambar 3.1 tercantum *wireframe* website Mentory, dimana *wireframe* dibuat untuk mempermudah proses design *prototype high-fidelity* nantinya. Wireframe terdiri dari gambaran kasar terkait dengan *layout website* yang dirancang. Wireframe diatas menyertakan *layout* untuk logo, navigasi, foto mentor, *heading* dan *subheading*, *button*, serta logo mitra yang pernah diajak untuk bekerjasama sebelumnya.

Color Pallette



Font Size Display Text

Heading 1

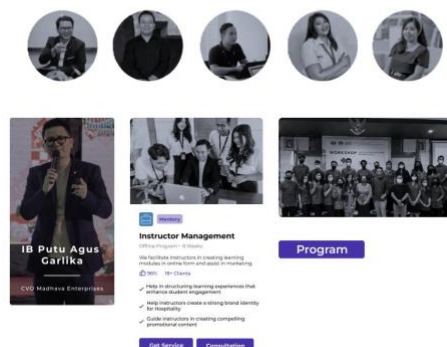
Heading 2

Heading 3

Body Text

Sub Text

Component

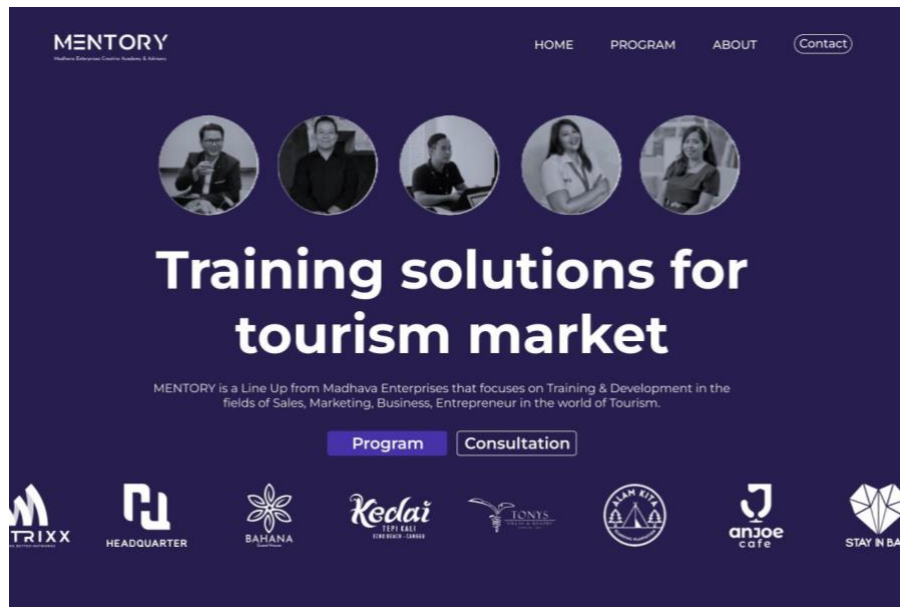


Gambar 3.2. Design System Mentory

Setelah menyelesaikan tahap *wireframe*, pada gambar 3.2 tercantum *design system* dari website mentory. *Design system* dibuat juga dengan tujuan mempermudah tahapan *design prototype high-fidelity*. *Design system* adalah panduan *designer* agar dapat mencapai hasil desain yang memiliki identitas yang kuat namun

Perancangan Desain Antarmuka Website Mentory sebagai Platform Pengembangan Skill pada Bidang Industri Pariwisata di Pt. Madhava Kreasi Indonesia

juga tetap konsisten. *Design system* umumnya terdiri dari *color pallete*, tipografi atau jenis *font* yang digunakan, serta komponen desain.



Gambar 3.3. *Prototype High-Fidelity*

Pada gambar 3.3 terdapat hasil dari desain *prototype high-fidelity* dari *Website Mentory*. *Prototype website* di atas didesain berdasarkan *wireframe* dan *design system* yang sudah terlampir pada gambar 3.1 dan 3.2. Desain antarmuka yang tercantum pada gambar terdiri dari logo, navigasi, foto beberapa mentor-mentor dari Mentory, button yang mengarah ke jasa yang ditawarkan mentory, serta beberapa logo mitra yang sudah pernah bekerjasama dengan mentory. *Prototype website* ini juga menayangkan siapa saja instruktur atau mentor yang tersedia dan jasa terkait topik apa saja yang tersedia.



Gambar 3.4. Diskusi dengan Pembimbing Lapangan

Gambar 3.4 menayangkan proses diskusi terkait dengan desain antarmuka *Website Mentory* dengan pembimbing lapangan sekaligus *supervisor* yang bertanggung jawab atas segala keperluan desain dan *marketing* perusahaan.

4. KESIMPULAN

Perancangan antarmuka *website* Mentory menggunakan metode *Design Thinking* telah menghasilkan *platform* yang efektif untuk pengembangan *skill* di industri pariwisata. Proses iteratif yang mencakup pengumpulan wawasan pengguna, definisi masalah, dan pengembangan prototipe memungkinkan desain akhir untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Dengan fokus pada aspek *UI/UX*, *website* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif dan mendukung pertumbuhan profesional di sektor pariwisata. Desain yang responsif dan intuitif menjadi kunci dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan memastikan aksesibilitas informasi pelatihan yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dan memberikan dukungan dalam penyelesaian jurnal pengabdian Udayana ini. Pihak-pihak yang dimaksud meliputi:

1. Bapak Ida Bagus Putu Agus Garlika, S,ST,Par.,MM.,CPOD., CDMP., sebagai CVO, yang telah menerima penulis untuk melaksanakan praktik kerja lapangan dan melakukan sosialisasi desain antarmuka Website Mentory.
2. Bapak I Komang Adi Juliadnyana, S,Tr,Par, CDMP, sebagai Digital Marketing Specialist dan pembimbing lapangan penulis, yang telah membimbing penulis selama praktik kerja lapangan.
3. Bapak Ir. I Gede Arta Wibawa, S.T., M.KOM., sebagai dosen pembimbing akademis dan dosen monev, yang telah memberikan motivasi, saran, dan masukan dalam penyelesaian jurnal pengabdian dan desain antarmuka website ini.
4. Bapak I Made Widhi Wirawan, S.Si., M.Si.,M.Cs., sebagai dosen penguji monev II, yang juga telah memberikan motivasi, saran, dan masukan dalam penyelesaian jurnal pengabdian ini.
5. Dan terakhir, kepada seluruh teman dan rekan yang telah memberikan semangat untuk melanjutkan pengerjaan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Puspita, D. dan Aminah, S. (2018). Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan Berbasis Web Multimedia. *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, Vol. 3: No. 2, Hal. 80–87.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*. *Visualita*, Vol. 7: No. 2, Hal. 14.
- Hartawan, A. (2022). Pentingnya Wireframe dalam Proses Desain Antarmuka. *Jurnal Desain dan Multimedia*, Vol. 5: No. 3, Hal. 78–83.
- Arman, R., Hayuhardika, M., dan Rachmadi, A. (2019). Membangun Design System untuk Pengembangan Produk Digital yang Efektif. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 15: No. 4, Hal. 200–210.
- Permana, R., Tolle, H., dan Rokhmawati, I. (2022). Prototyping dalam Desain User Interface: Metode dan Implementasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6: No. 1, Hal. 34–40.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, Vol. 1: No. 1, Hal. 1–27.

Halaman ini sengaja dikosongkan