

DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE PEMESANAN TIKET WISATA SECARA ONLINE DI PROVINSI BALI

N. M. R. P. Kusuma¹, L. G. Astuti², I G. N. A. C. Putra³

ABSTRAK

Bali merupakan primadona pariwisata Indonesia yang terkenal di seluruh dunia. Bali terkenal dengan keindahan alam serta kebudayaan yang unik dan menarik. Dengan keindahan alam serta kebudayaan yang menarik tersebut, menjadikan mayoritas masyarakat Bali mempercayakan pariwisata sebagai *leading sector* atau sektor utama penggerak pertumbuhan ekonomi di Bali. Pandemi covid-19 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian masyarakat Bali yang menjadikan pariwisata sebagai sektor utama. Larangan berpergian serta bahaya penyebaran virus menjadikan jumlah wisatawan baik domestik maupun asing menurun drastis. Setelah lebih dari dua tahun terdampak pandemi covid-19, sektor pariwisata di Bali mulai pulih dilihat dari jumlah wisatawan yang terus meningkat. Untuk mendukung pemulihan sektor pariwisata di Bali, dikembangkan sebuah *website* dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang yang dapat membantu wisatawan untuk memesan tiket obyek wisata secara online. Melalui *website* ini, wisatawan dapat memesan tiket tempat wisata dengan mudah dan praktis sehingga tidak perlu lagi antri untuk membeli tiket. Selain itu, *website* ini juga dapat menjadi sarana promosi tempat wisata dimana wisatawan juga dapat melihat tempat wisata yang ada di Bali.

Kata kunci : Website, Pariwisata, Bali, Obyek Wisata, Tiket

ABSTRACT

Bali is prime of Indonesian tourism which is well-known throughout the world. Bali is famous for its natural beauty and unique culture. Thus the majority of Balinese people entrust tourism as the leading sector or the main sector driving economic growth in Bali. The COVID-19 pandemic has had a significant impact on the Bali economy, which makes tourism as the main sector. The travel ban and the danger of spreading the virus made the number of tourists both domestic and foreign decrease drastically. After more than two years of being affected by the COVID-19 pandemic, the tourism sector in Bali is starting to recover, as seen from the increasing number of tourists. To support the recovery of the tourism sector in Bali, a website was developed by utilizing developed technology that can help tourists to order tickets for tourist spot online. Through this website, tourists can order tickets for tourist spot easily and practically, so they no longer need to line up for buying tickets. In addition, this website can also be a place to promote tourist spot because tourists can also see all of tourist attractions in Bali.

Keywords: Website, Tourism, Bali, Tourism Attractions, Ticket

¹ Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, rikakusumaa@unud.ac.id.

² Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, lg.astuti@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika Fakultas MIPA Universitas Udayana, anom.cp@unud.ac.id.

1. PENDAHULUAN

Bali adalah salah satu provinsi di Indonesia yang menjadi primadona pariwisata yang terkenal di seluruh dunia. Keindahan alam serta budaya yang unik dan menarik menjadikan mayoritas masyarakat Bali ditopang dari sektor pariwisata. Sebagian besar masyarakat Bali menggantungkan hidupnya pada sektor pariwisata terutama masyarakat di daerah Denpasar, Badung, dan Gianyar. Pada tahun 2019, pandemi covid-19 memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap sektor pariwisata di seluruh Indonesia. Hal ini disebabkan oleh larangan berpergian serta bahaya penyebaran virus yang membuat wisatawan domestik maupun asing menurun secara drastis. Masyarakat Bali yang mempercayakan pariwisata sebagai *leading sector*, tentunya sangat merasakan dampaknya karena minimnya pemasukan.

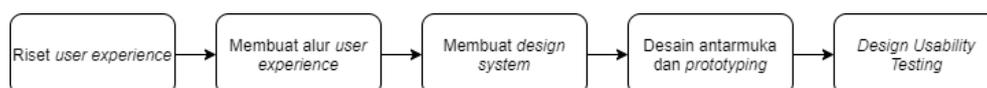
Setelah lebih dari dua tahun terdampak pandemi covid-19, kini sektor pariwisata di Bali mulai pulih dilihat dari jumlah wisatawan yang terus meningkat. Obyek wisata yang tutup sementara dikarenakan pandemi, kini sudah mulai kembali buka dan dikunjungi wisatawan. Untuk mendukung pemulihan sektor pariwisata di Bali, akan dikembangkan sebuah *website* untuk pemesanan tiket wisata secara online. Melalui *website* ini, diharapkan wisatawan dapat memesan tiket tempat wisata dengan mudah dan praktis sehingga tidak perlu lagi antri untuk membeli tiket. Selain itu, *website* ini juga dapat menjadi sarana promosi tempat wisata dimana wisatawan juga dapat melihat tempat wisata yang ada di Bali. Diharapkan juga pariwisata di Bali dapat pulih seperti semula.

Dalam membangun sebuah *website*, perlu dilakukannya tahapan desain antarmuka pengguna sebelum masuk ke tahapan pengembangan *website*. Desain antarmuka pengguna merupakan proses membangun tampilan antarmuka yang fokus pada estetika serta tampilan yang interaktif untuk pengguna. Tujuan dilakukannya desain antarmuka yaitu untuk membuat tampilan antarmuka yang sederhana, mudah digunakan, serta menarik secara estetika. Desain antarmuka pengguna dapat meningkatkan produktivitas dan kualitas dari *website*. Selain itu dengan rancangan yang menarik dan mudah digunakan, pengguna mendapatkan pengalaman yang baik dalam menggunakan *website* yang dibangun. Sehingga agar *website* penjualan tiket wisata online ini dapat digunakan dengan baik dalam membeli tiket wisata secara online, maka dibangun sebuah antarmuka yang menarik serta interaktif untuk pengguna.

2. METODE PELAKSANAAN

Perancangan desain antarmuka untuk *website* pemesanan tiket wisata meliputi riset pengalaman pengguna (*user experience*), membuat alur *user experience*, membuat *design system*, mendesain antarmuka dan *prototype*, serta *design usability testing*.

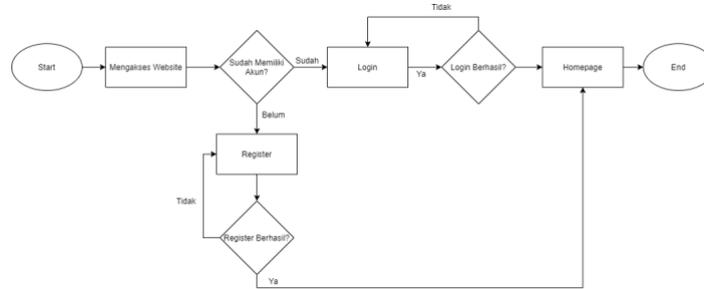
Riset pengalaman pengguna dilakukan untuk memahami apa yang akan dibutuhkan oleh pengguna. Selain itu, riset juga dilakukan untuk membuat desain antarmuka yang menarik. Selanjutnya alur dari pengalaman pengguna atau *user experience flow*, dilakukan untuk mengatur bagaimana alur dari penggunaan *website* agar pengguna nyaman dalam menggunakan *website* yang dibangun. Kemudian akan dibuat sebuah *design system* atau komponen-komponen desain yang akan digunakan dalam membangun sebuah desain antarmuka seperti *icon*, *font*, *color palette*, dan lain-lain. Setelah itu, desain antarmuka dapat dibangun sesuai dengan riset yang dilakukan, *flow website*, serta *design system* yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan *prototyping* atau simulasi *website* berdasarkan desain dan *flow* yang telah dibangun. Dan yang terakhir yaitu *design usability testing* atau uji coba terhadap desain yang dibangun. Diagram metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Metode Pelaksanaan

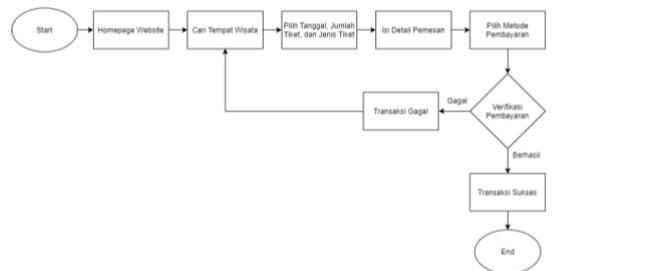
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pembuatan alur *user experience*, berikut *flowchart* yang dihasilkan untuk Log In atau Register dan Transaksi. Gambar 3.1 menunjukkan alur untuk Log In atau Register.



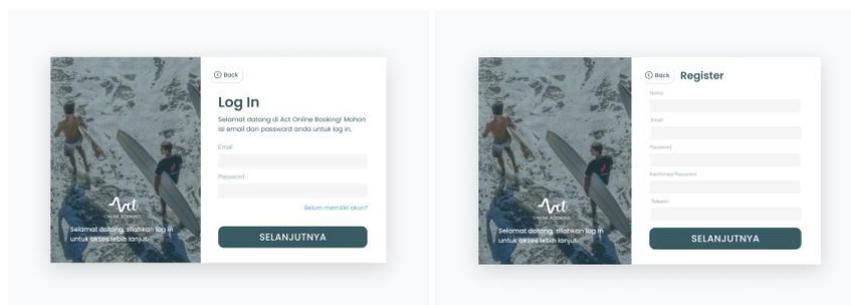
Gambar 3.1. Alur Log In atau Register

Gambar 3.2 menunjukkan alur untuk melakukan transaksi pemesanan tiket.



Gambar 3.2. Alur Transaksi

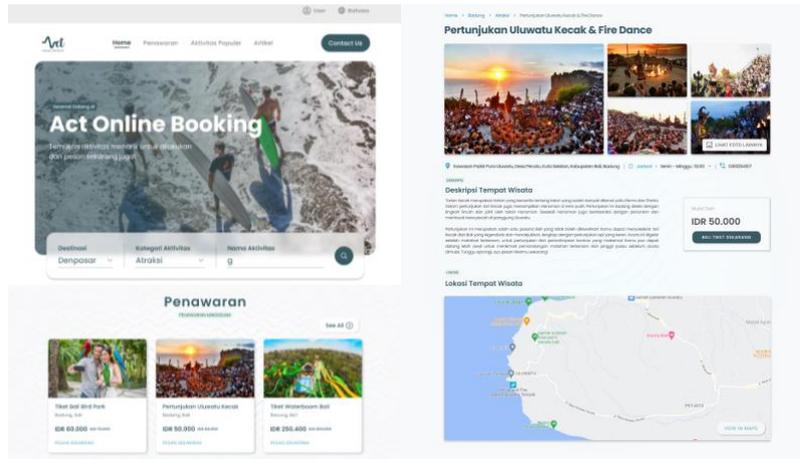
Berikut hasil dari desain antarmuka yang dibangun dengan memanfaatkan *tools* Figma. Gambar 3.3 menunjukkan tampilan halaman untuk Log In dan tampilan Register apabila pengguna memilih belum memiliki akun..



Gambar 3.3. Tampilan Log In dan Register

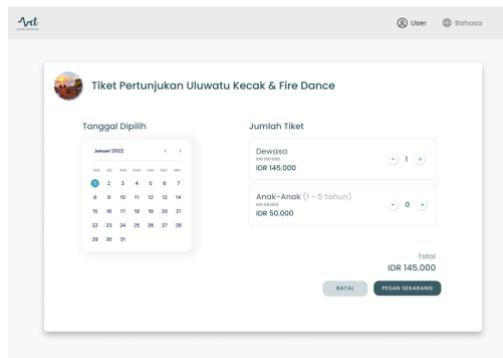
Gambar 3.4 menunjukkan tampilan Home *website* setelah Log In atau Register, pengguna dapat menjelajahi tempat wisata dan memesan tiket serta tampilan aktivitas atau obyek wisata yang dipilih oleh pengguna.

Desain Antarmuka Pengguna Website Pemesanan Tiket Wisata Secara Online di Provinsi Bali



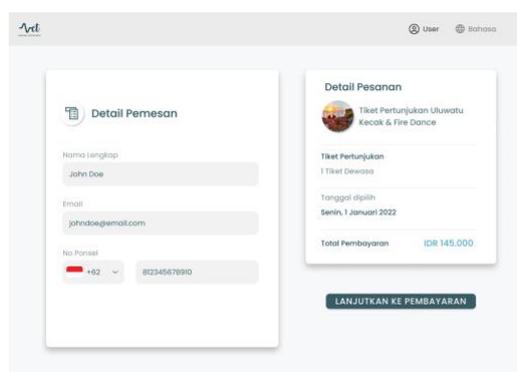
Gambar 3.4. Tampilan Home dan Tampilan Details

Gambar 3.5 menunjukkan tampilan pemesanan dengan memilih tanggal, jumlah, serta jenis tiket.



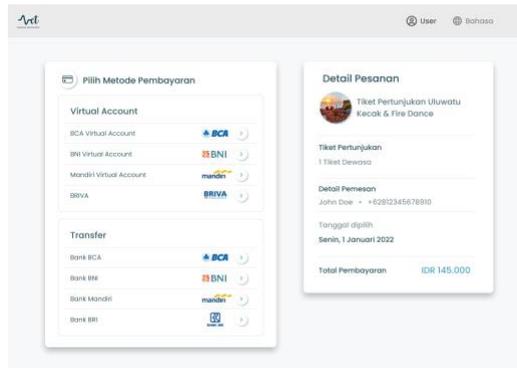
Gambar 3.5. Tampilan Pemesanan

Gambar 3.6 menunjukkan tampilan pengisian detail pemesan untuk pemesanan tiket.



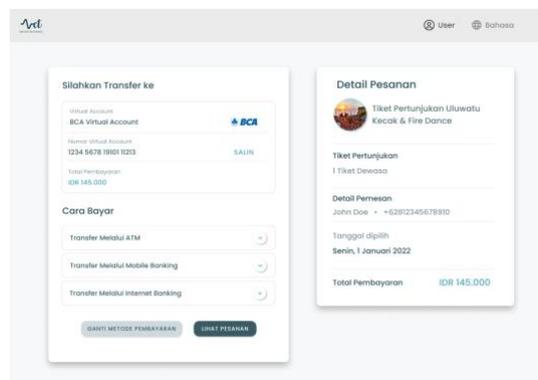
Gambar 3.6. Tampilan Detail Pemesan

Gambar 3.7 menunjukkan tampilan pemilihan metode pembayaran.



Gambar 3.7. Tampilan Metode Pembayaran

Gambar 3.8 menunjukkan tampilan langkah-langkah cara pembayaran.



Gambar 3.8. Tampilan Tata Cara Pembayaran

Gambar 3.9 menunjukkan dokumentasi kegiatan PKL selama perancangan desain antarmuka pengguna.



Gambar 3.9. Dokumentasi Kegiatan PKL

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka untuk *website* pemesanan tiket wisata secara online telah berhasil dibangun. Pelaksanaan rancangan tampilan antarmuka dilakukan dengan melakukan riset pengalaman pengguna (*user experience*), membuat alur *user experience*, membuat *design system*, mendesain antarmuka dan *prototype*, serta *design usability testing*. Dari tahapan yang dilakukan, dihasilkan desain tampilan

antarmuka beserta *prototype* dari *website*. Diharapkan *website* dapat dikembangkan dan digunakan oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada CV. Avatar Solutions karena telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) serta ucapan terima kasih kepada Komang Agus Sathya Paramananda, S.Kom. selaku pembimbing lapangan selama penulis melaksanakan kegiatan PKL. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Luh Gede Astuti, M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dalam penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M.N.M. et. al. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *WJIT: Walisongo Journal of Information Technology*. **Vol. 4: No. 1**, pp. 43-52.
- Albert, Thomas. et. al. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Jurnal Rupaka*. **Vol. 4: No. 1**, pp. 89-96.
- Amrita, Nyoman. et. al. (2021). Pengaruh Pandemi Covid-19 terhadap Pariwisata Bali. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Equilibrium*. **Vol. 7: No. 2**, pp. 246-256.
- Kaligis, Dicky Larson dan R.R. Fatri. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode User Centered Design. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*. **Vol. 10: No. 2**, pp. 106-114.
- Kusnan. (2019). Implementasi Kebijakan Pemerintah Provinsi Bali dalam Pembinaan dan Pengawasan Pramuwisata. *Jurnal Widya Publika*. **Vol. 7: No. 2**, pp. 90-100.
- Pramudita, Rully. et. al. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*. **Vol. 3: No. 1**, pp. 149-154.
- Purwahita, A.A.A. et. al. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Pariwisata Bali Ditinjau dari Sektor Sosial, Ekonomi, dan Lingkungan (Suatu Tinjauan Pustaka). *Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata (JKTP)*. **Vol. 1: No. 2**, pp. 68-80.
- Putri, R.A. et. al. (2022). Rancangan Desain Antarmuka Aplikasi Sewa Mobil Rental Jaya. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*. **Vol. 14: No. 1**, pp. 102-112.
- Soritua, Yohanes. Analisis Peran Sektor Pariwisata Menjadi Pendapatan Utama Daerah (Studi Banding: Peran Sektor Pariwisata di Provinsi Bali). *Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya*.
- Suradnya, I Made. Analisis Faktor-Faktor Daya Tarik Wisata Bali dan Implikasinya Terhadap Perencanaan Pariwisata Daerah Bali. *Sekolah Tinggi Pariwisata Bali*.