

## PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI *E-TICKETING* TEMPAT WISATA DI BADUNG

N.K.I. Setiawati<sup>1</sup>, I.G.A. Wibawa<sup>2</sup>, dan G.A.V.M. Giri<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Kabupaten Badung adalah kabupaten di Bali yang dikenal memiliki beragam tempat wisata menarik sehingga menjadi favorit para wisatawan lokal maupun internasional. Kabupaten Badung telah mengembangkan daya tarik wisata sebanyak 39 lokasi dan akan mengembangkan potensi pariwisata di luar lokasi-lokasi tersebut. Untuk mengembangkan potensi tersebut, dibutuhkan sebuah sistem yang memungkinkan para wisatawan untuk memesan tiket secara daring. Deskripsi detail terkait destinasi pariwisata Badung mulai dari deskripsi, harga tiket, dan lokasi tempat wisata dapat ditampilkan pada aplikasi berbasis *website*. Oleh karena itu, dibuat suatu desain antarmuka aplikasi *e-ticketing* yang bernama Vacatix. Melalui aplikasi ini para wisatawan akan lebih mudah dalam mencari dan membeli tiket tempat wisata di Badung. Vacatix akan membantu perangkat daerah Badung dan pengelola tempat wisata untuk mempromosikan dan mengembangkan potensi pariwisata yang dimiliki.

**Kata kunci :** Kabupaten Badung, tempat wisata, *e-ticketing*, desain antarmuka, Vacatix

### ABSTRACT

*Badung Regency is a regency in Bali which is known to have a variety of tourist attractions. So it is a favorite of local and international tourists. Badung Regency has developed 39 tourist attractions and will develop tourism potential outside these locations. To develop this potential, we need a system that allows tourists to book tickets online. Detailed descriptions of Badung tourism destinations ranging from descriptions, ticket prices, and the location of tourist attractions can be displayed on a website-based application. Therefore, an User Interface was made for an e-ticketing application called Vacatix. Through this application, tourists will find it easier to find and buy tickets for tourist attractions in Badung. Vacatix will help Badung regional officials and tourist attraction managers to promote and develop their tourism potential.*

**Keywords:** *Badung Regency, tourist attractions, e-ticketing, User Interface, Vacatix*

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Badung merupakan salah satu kabupaten di Bali yang memiliki beragam destinasi pariwisata, seperti wisata alam, wisata rekreasi, dan wisata belanja, sehingga menjadi favorit para

---

<sup>1</sup> *Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, intansetiawati154@gmail.com.*

<sup>2</sup> *Universitas Udayana*

<sup>3</sup> *Universitas Udayana*

*Submitted: 7 November 2022*

*Revised: 25 November 2022*

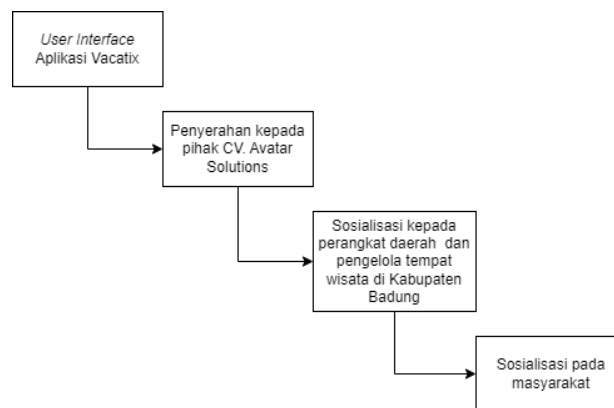
*Accepted: 27 November 2022*

wisatawan lokal maupun internasional. Selain karena destinasi wisata yang beragam, kemudahan akses dan fasilitas yang ditawarkan oleh Kabupaten Badung semakin membuat para wisatawan tertarik untuk berkunjung ke sana. Maka dari itu, Kabupaten Badung terus mengupayakan pengembangan potensi kepariwisataan untuk meningkatkan pendapatan utama mereka. Kabupaten Badung telah mengembangkan daya tarik wisata sebanyak 39 lokasi dan akan mengembangkan potensi pariwisata di luar lokasi-lokasi tersebut.

Pengembangan potensi pariwisata Kabupaten Badung dapat dilakukan dengan melibatkan teknologi informasi karena zaman yang semakin berkembang. Salah satunya adalah membangun sebuah sistem yang memungkinkan para wisatawan untuk memesan tiket secara daring. Adanya sistem ini memungkinkan pengguna untuk memesan tiket tempat wisata dengan lebih praktis sehingga para wisatawan akan merasa semakin tertarik untuk mengunjungi salah satu destinasi pariwisata di Kabupaten Badung. Oleh karena itu, dibuatlah desain antarmuka aplikasi *e-ticketing* bernama Vacatix yang dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan potensi wisata dari Kabupaten Badung. Dalam menentukan kelayakan dari desain antarmuka yang telah dibuat, maka akan dilakukan tahap *testing* atau pengujian dengan *Usability Testing* menggunakan SUS (*System Usability Scale*) untuk menentukan apakah desain yang dirancang layak dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya atau tidak. Sistem ini diharapkan dapat membantu Kabupaten Badung dalam upaya pengembangan potensi pariwisata di Kabupaten Badung.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Tujuan dari aplikasi ini adalah agar para wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara dapat membeli tiket untuk tempat wisata yang terletak di Badung, Bali dengan mudah dan efisien sehingga dapat meningkatkan potensi Kabupaten Badung khususnya di bidang pariwisata. Maka dari itu, digunakan metode pelaksanaan, yaitu metode penyerahan desain antarmuka aplikasi Vacatix dan sosialisasi. Berikut adalah gambar dari alur metode pelaksanaan.



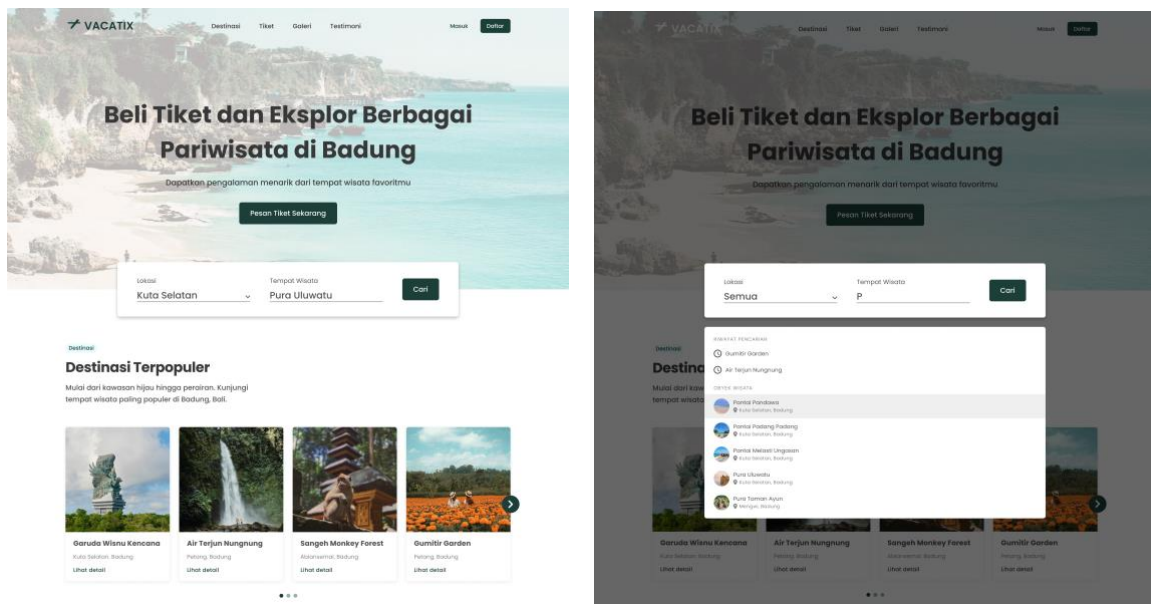
**Gambar 2.1.** Alur Metode Penelitian

Pada gambar di atas, alur metode penelitian dimulai dari perancangan *User Interface* aplikasi Vacatix, yang dimana perancangan desain antarmuka ini dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Dilanjutkan dengan penyerahan UI kepada pihak CV. Avatar Solution. Dimana CV. Avatar Solution ini memiliki peranan dalam proses menyelesaikan desain antarmuka Vacatix. Dengan bimbingan selama pengerjaan serta acuan dalam mendesain antarmuka yang baik dan sesuai aturan membuat proses kerja menjadi lebih cepat. Berbagai saran juga diberikan untuk mengevaluasi desain yang telah dirancang. Selanjutnya dilakukan pemberian sosialisasi kepada para perangkat dan pihak yang bertanggung jawab dari masing-masing tempat wisata yang ada di Badung. Tujuannya adalah untuk memberikan edukasi terkait cara penggunaan aplikasi Vacatix. Jika

aplikasi sudah berhasil dioperasikan dengan baik, maka dilanjutkan dengan sosialisasi pada masyarakat, dimana dilakukan pengenalan aplikasi kepada para wisatawan. Sehingga nantinya para wisatawan dapat memilih tiket wisata di area Badung sesuai dengan keinginan.

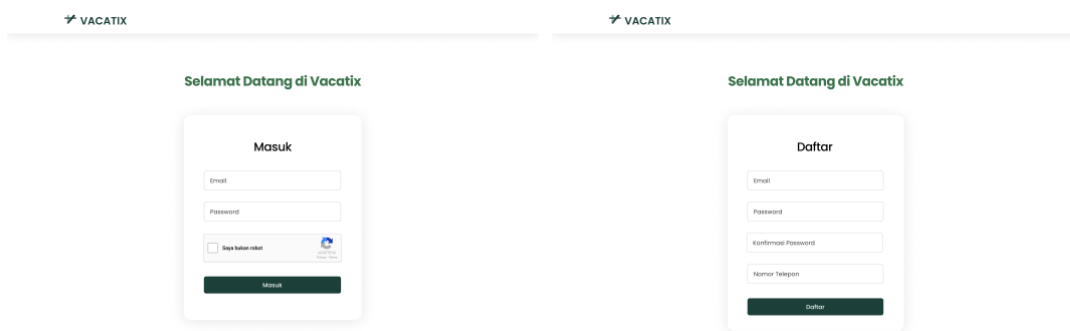
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada aplikasi Vacatix, pengguna akan melihat tampilan dari *landing page* saat pertama kali membuka aplikasi. Dimana pada halaman ini terdapat fitur untuk melakukan pencarian tempat wisata, destinasi terpopuler, penawaran tiket spesial, galeri tempat wisata, dan testimoni dari pengguna Vacatix seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.1. Tampilan *Landing Page* dan Fitur Pencarian Tempat Wisata

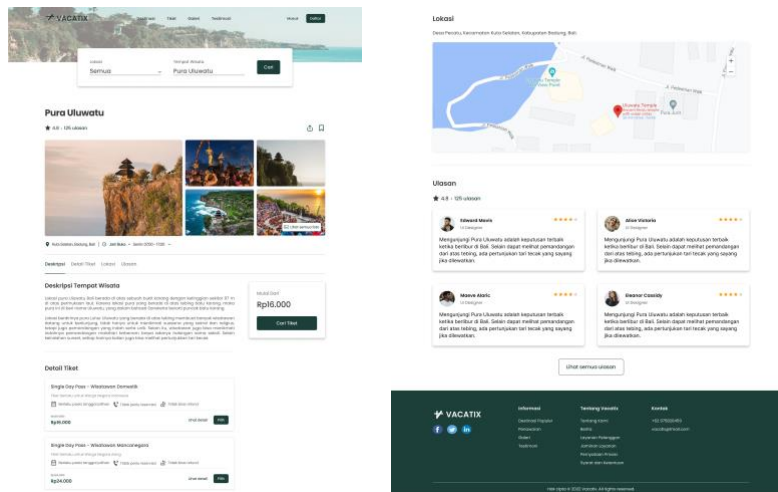
Ketika pengguna ingin menggunakan aplikasi secara lebih lanjut, pengguna dapat masuk ke aplikasi atau jika belum memiliki akun dapat memilih daftar akun terlebih dahulu. Tampilan dari fitur masuk dan daftar seperti berikut.



Gambar 3.2. Tampilan Fitur Masuk dan Daftar

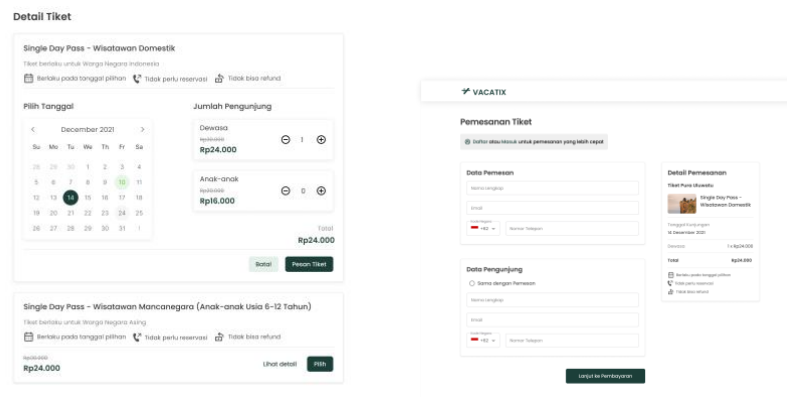
Selanjutnya setelah memilih tempat wisata yang diinginkan, maka akan ditampilkan halaman detail tempat wisata yang memuat deskripsi, detail tiket, lokasi, dan ulasan seperti pada Gambar 3.3.

**Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi E-Ticketing Tempat Wisata Di Badung**



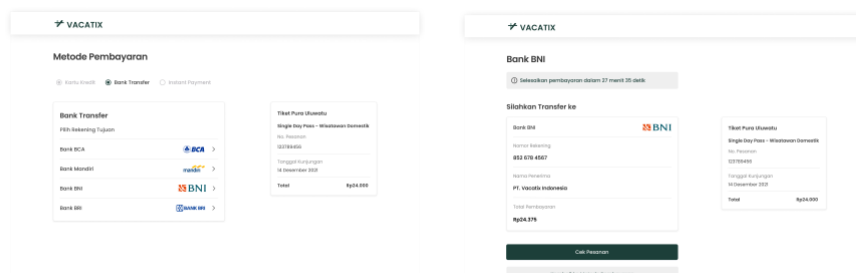
**Gambar 3.3.** Tampilan Fitur Detail Tempat Wisata

Untuk memesan tiket, pengguna dapat memilih tiket yang tersedia pada detail tiket dengan memasukkan tanggal dan jumlah pelanggan, lalu setelah mengklik “Pesan Tiket” akan muncul halaman pemesanan tiket yang berisi *form* data pemesan, data pengunjung, dan detail pemesanan yang bisa dilihat pada gambar berikut.



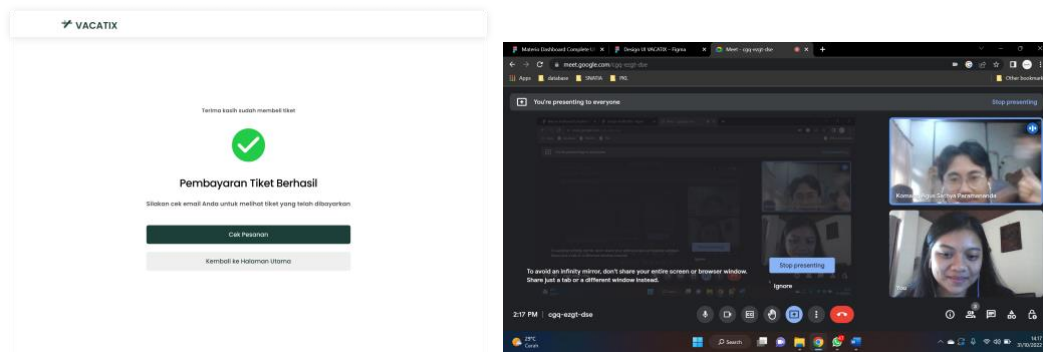
**Gambar 3.4.** Tampilan Fitur Detail Tiket dan Pemesanan Tiket

Setelah mengisi kedua *form* di atas, maka akan ditampilkan halaman metode pembayaran yang bisa dipilih pengguna dan pengguna akan melihat halaman yang berisi informasi terkait cara pembayaran sesuai metode metode pembayaran yang dipilih seperti pada Gambar 3.5.



**Gambar 3.5.** Tampilan Fitur Detail Tiket dan Pemesanan Tiket

Setelah berhasil melakukan transaksi, maka akan muncul tampilan bahwa pembayaran tiket telah berhasil. Tampilan ketika pembayaran berhasil dan dokumentasi penyerahan desain antarmuka Vacatix kepada pihak CV. Avatar Solutions dapat dilihat pada gambar 3.6. Dimana manfaat yang diterima mitra dari adanya rancangan antarmuka Vacatix ini adalah dapat dijadikan sebagai referensi dari desain antarmuka aplikasi pada pengembangan aplikasi sejenis selanjutnya, yang berkaitan dengan *e-ticketing*. Fitur-fitur dari desain Vacatix juga dapat dimanfaatkan untuk menambah nilai kegunaan dari desain aplikasi yang telah atau sedang dikembangkan oleh mitra.



**Gambar 3.6.** Tampilan Halaman Pembayaran Tiket Berhasil dan Dokumentasi Penyerahan Desain Antarmuka Vacatix

### 3.1. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian *usability* yang bertujuan untuk mengukur kemudahan atau kegunaan suatu sistem melalui proses interaksi dengan pengguna. Metode yang digunakan adalah SUS (*System Usability Scale*) dimana responden akan menjawab 10 pertanyaan pada kuisioner dan memberi penilaian menggunakan skala *likert* dari skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju) dan kemudian dihitung dengan metode SUS. Perhitungan skor SUS dapat dilihat pada persamaan berikut.

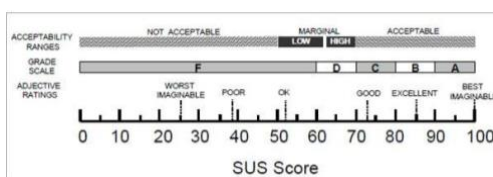
$$\text{Skor SUS} = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) \times 2,5 \quad (1)$$

Dari penyebaran kuisioner yang terdiri dari 5 orang responden, diperoleh data dari perhitungan menggunakan metode SUS yang dimana setiap pertanyaan diberikan label Q1 sampai Q10. Dengan menggunakan persamaan (1) maka diperoleh hasil perhitungan metode SUS yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.1.** Hasil Perhitungan Metode SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
1	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	97,5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	4	4	5	1	4	1	4	2	4	1	80
4	3	5	5	3	4	2	4	1	4	1	70
5	5	2	5	3	5	2	5	1	5	3	85
<b>Nilai Rata-Rata Skor SUS</b>											<b>76,5</b>

Dari tabel di atas diperoleh hasil skor SUS adalah 76,5, yang dimana dengan acuan *SUS Acceptability Score*, nilai 76,5 ini berada di atas 70 pada tingkat *acceptable* yang artinya layak untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya. Berikut adalah acuan dari *SUS Acceptability Score*.



Gambar 3.8. Tingkatan SUS Acceptability Score

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian desain antarmuka Vacatix menggunakan SUS (*System Usability Scale*), diperoleh nilai skor SUS yaitu 76,5 yang termasuk dalam tingkat *acceptable* yang tergolong baik berdasarkan *SUS Acceptability Score*. Dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka Vacatix layak untuk dikembangkan ke tahap selanjutnya untuk memudahkan para wisatawan yang ingin membeli tiket tempat wisata yang terletak di Kabupaten Badung, Bali sehingga dapat membantu meningkatkan perekonomian. Diharapkan dengan adanya Vacatix ini lebih banyak wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi tempat wisata yang ada di Badung.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak program studi Informatika, khususnya dosen pembimbing akademik I Gede Arta Wibawa, S.T., M.Kom serta pembimbing selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang telah membantu dan memberikan dukungan pada proses perancangan desain antarmuka aplikasi *e-ticketing* untuk meningkatkan potensi pariwisata Kabupaten Badung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. P. and N. R. DPA (2020). Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan *Usability* Menggunakan Kuesioner SUS. *Jurnal Buana Informatika*. Vol. 11:1, pp 63-73.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Badung (2020). Daya Tarik Wisata. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://dispar.badungkab.go.id/daya-tarik-wisata-67>.
- Handayani, F. S. and Adelin (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan *System Usability Scale*. *Techno.Com: Jurnal Teknologi Informasi*. Vol. 18:4, pp 340-347.
- Harum, N. P. C. S, N. A. Santosa, and D. G. Purwita (2021). Perancangan Game Petualangan Sebagai Media Promosi Destinasi Pariwisata Kabupaten Badung. *Jurnal Selaras Rupa*. Vol. 2:2, pp. 112-121.
- Hersaputri, L. D. and E. B. Santoso (2017). Arahan Pengembangan Pariwisata dalam rangka Mengurangi Ketidakmerataan Pariwisata Studi Kasus Kabupaten Badung dan Gianyar. *Jurnal Teknik ITS*. Vol. 6:2, pp 2337-3520.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode *System Usability Scale* Untuk Mengukur Aspek *Usability* Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. Vol. 8:3, pp 1615-1626.
- Marsitadewi, K. E. (2021). Strategi Pengembangan Desa Pelaga Sebagai Destinasi Agrowisata di Kabupaten Badung. *Jurnal Politik dan Pemerintahan*. Vol. 1:1, pp 24-31.
- Sabandar, V. P. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode *Usability Testing*. *TEKNIKA*. Vol. 7:1, pp 50-59.
- Saputra, A. (2019). Penerapan *Usability* pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*. Vol. 1:3, pp 206-212.
- Wijaya, M. H. and M. I. Pakereng (2021). Perancangan Aplikasi E-Ticketing Pada Agen Bus Berbasis *Website* Menggunakan *Laravel*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. Vol. 8:3, pp 1384-1396.