

# Aplikasi Pariwisata Kota Malang Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design

Muhammad Efrizal Febriyan, Ade Davy Wiranata\*

Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta

Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>efriokna@gmail.com, <sup>2,\*</sup>adedavy@uhamka.ac.id

Email Penulis Korespondensi: adedavy@uhamka.ac.id

Submitted: 28/07/2023; Accepted: 31/07/2023; Published: 31/07/2023

**Abstrak**—Kota Malang merupakan salah satu destinasi wisata favorit di Indonesia dimana mempunyai keunikan dalam kebudayaan serta kepariwisataan yang beragam. Informasi mengenai kepariwisataan belum dapat diatasi dengan baik oleh pemerintah di Kota Malang. Tempat – tempat wisata di Kota Malang yang beragam tersebut belum sepenuhnya dapat diketahui oleh masyarakat,. Oleh karena itu, disini penulis akan merancang Aplikasi Pariwisata Kota Malang berbasis WEB. Pada perancangan halaman pada website ini nantinya akan menggunakan bantuan Pemrograman Visual Studio Code (VS Code). Untuk mendapatkan desain website yang dinamis penulis menggunakan PHP dan CSS dalam pembuatannya. Dalam mengatur semua database yang ada penulis menggunakan Database MySQL. Hasil dari studi penelitian ini dapat memberikan hasil yang didalamnya terdapat informasi yang lengkap mengenai tempat wisata dan akomodasi yang ada dalam kepariwisataan Kota Malang. Dengan Metode User Centered Design (UCD) nantinya tampilan Interface pada website akan terfokuskan kepada kebutuhan user. Selanjutnya hasil dari perancangan ini ialah terciptanya sebuah Interface yang berisi berbagai menu yaitu diantaranya menu login, menu halaman utama, menu paket, menu hotel, dan menu kontak,. Hasil dari analisis nantinya akan akan melibatkan 100 sampel responden. .

**Kata Kunci:** Pariwisata; Pemrograman; Aplikasi; Database; UCD

**Abstract**—The City of Malang is one of the favorite destinations in Indonesia which has uniqueness in culture and diverse tourism. Information about tourism has not been handled properly by the government in Malang City. The various tourist attractions in Malang City are not fully known by the public. Therefore, here the author will design a WEB-based Malang City Tourism Application. In designing pages on this website, we will use Visual Studio Code (VS Code) Programming assistance. To get a dynamic website design the author uses PHP and CSS in its creation. In managing all existing databases the author uses the MySQL Database. The results of this research study can provide results in which there is complete information about tourist attractions and accommodations in tourism in Malang City. With the User Centered Design (UCD) method, the interface on the website will be focused on user needs. Furthermore, the result of this design is the creation of an interface that contains various menus, including the login menu, main page menu, package menu, hotel menu, and contact menu. The results of the analysis will involve a sample of 100 respondents.

**Keywords:** Tourism; Programming; Application; Database; UCD

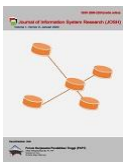
## 1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan informasi , kita sebagai manusia menjadikan internet untuk berkomunikasi dan mencari informasi secara luas. Bentuk dalam mencari informasi secara luas dapat dilihat melalui fasilitas media bisnis di internet saat ini. Salah satu contohnya adalah E-Commerce . Dengan keunggulan penggunaan internet, seperti akses yang luas, biaya yang murah, dan banyak keunggulan lainnya, maka banyak bisnis saat ini yang merambahkan bisnisnya ke E-Commerce[1].

Informasi merupakan kumpulan data yang telah melewati tahap klasifikasi dan pengolahan. Hasil dari tahap tersebut akan diinterpretasikan yang nantinya akan digunakan sebagai satu dari sekian proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi ini akan mengolah data yang telah ada menjadi suatu informasi atau bisa dibilang dapat mengolah data dengan bentuk yang tidak berguna dan bernilai menjadi sesuatu yang berguna untuk penerima informasinya[2].

E-Commerce adalah sebuah cara dimana konsumen akan melakukan proses penjualan dan pembelian semua produk secara elektronik. Dalam proses ini, E-Commerce memerlukan sebuah sistem komputer dan internet sebagai perantara dari bisnis tersebut[3]. Jenis transaksi yang dilakukan oleh E-Commerce antara lain adalah Business To Bussines (B2B) yang melibatkan sesama pembisnis, Business To Customer(B2C) yang melibatkan pembisnis dengan pelanggan, Customer To Customer (C2C) yang melibatkan kegiatan antar konsumen, dan Customer To Business (C2B) dimana pelanggan akan meminta sesuatu kepada pembisnis[4].

Dengan Menggunakan E- Commerce yang marak sekarang ini membuat pergantian dan perubahan pada media promosi yang konvensional seperti televisi, radio ataupun media cetak[5]. Dengan E-Commerce ini membuat masyarakat memiliki alternatif lain yang lebih murah dalam biaya dan kemudahan akses serta jangkauan yang universal yang bisa didapat lewat jaringan internet, E- Commerce juga nantinya bisa membuat pemilik usaha dan layanan dapat



berinteraksi dengan calon klien. Salah satu cara untuk mengimplementasikan E-Commerce adalah dengan membuat sebuah website pemasaran yang nantinya dapat terhubung dan diakses oleh Internet dan membuat pemasaran akan berorientasi global. Informasi mengenai produk akan sangat mudah untuk didapat serta disebarluaskan[6].

Sektor pariwisata adalah salah satu dari sekian sector dalam kegiatan perekonomian yang berhubungan erat pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja[7]. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius dari pemerintah untuk tercapainya sasaran pembangunan, karena selain dapat menciptakan lapangan dan kesempatan kerja pada masyarakat, pembangunan pariwisata juga mampu menaikkan kegiatan ekonomi lainnya, diantaranya akan terwujudnya kenaikan pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa[8].

Aplikasi merupakan sebuah rangkaian dan susunan dari pemrograman yang dapat digunakan untuk bisa menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut. Aplikasi dapat bertujuan memudahkan pengguna dalam penyelesaian masalah dengan hasil yang lebih akurat sesuai konteks dari aplikasi tersebut[9]. Pada dasarnya, aplikasi ialah sebuah wujud dari pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi serta komputasi. Pengertian aplikasi secara umum merupakan alat bantu yang dapat digunakan sesuai fungsi dan kemampuannya. Aplikasi merupakan suatu perangkat dalam komputer yang selalu digunakan oleh para user[10].

Website merupakan media online yang dapat membantu pemilik dan penggunanya mendapatkan nilai tambah. Dengan adanya website membuat bisnis perorangan ataupun perusahaan yang dijalankan menjadi lebih efektif dan efisien. Website juga dapat dikatakan sebagai suatu kumpulan dari situs – situs atau halaman yang terangkum dalam sebuah domain atau sub-domain yang ditempatkan di world wide web (www) yang ada pada internet[11]. Dengan hal ini website memiliki peranan yang krusial bagi baik atau buruknya rasa percaya konsumen. Munculnya website di pencarian pada Google membuat konsumen akan lebih percaya terhadap produk yang dijual. Website juga membuat proses pemesanan suatu produk menjadi lebih mudah sehingga penjual dan konsumen sama – sama diuntungkan [12].

Kota Malang dikenal sebagai salah satu kota terbesar di daerah Jawa Timur selain Surabaya. Kota ini memiliki potensi alam yang mendukung sehingga membuat banyak sekali daya tarik dari wisatawan lokal maupun mancanegara untuk dapat menikmati rekreasi. Eloknya pemandangan alam, sejuknya hawa, asri dan teduhnya kota hingga banyak Gedung – Gedung peninggalan zaman colonial masih terlihat dan terasakan di Kota Malang ini. Tak lupa banyak sekali pilihan tempat wisata, dan perbelanjaan yang tersedia baik yang bersifat tradisional maupun modern tersebar hampir ke seluruh kota. Karena keunikan inilah yang membuat Kota Malang memiliki banyak wisatawan serta pendatang[13].

Penelitian tentang metode User Centered Design (UCD) ini beberapa kali sudah dilakukan oleh para mahasiswa maupun peneliti. Diantaranya oleh[14]. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa masalah yang dialami adalah kesulitan para pengguna untuk dapat mengakses bacaan yang ada dalam suatu sistem. Masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan metode UCD dengan pengguna yang hampir 75% adalah staff rumah sakit dan pasien yang tidak menguasai komputer. Pada penelitian yang akan dibuat penulis akan menggunakan subjek responden yang rata – rata adalah mahasiswa dimana hampir 80% mengerti akan komputer sehingga membuat hasil dari metode dikatakan akan lebih akurat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [15] . Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dilakukan pengujian hanya kepada 28 responden yang mempunyai hasil pengujian dengan rentang nilai grade good dimana nantinya pada penelitian ini akan membuat hasil dari penelitian ini dengan grade excellent dengan menggunakan 100 sampel responden.

Walaupun Kota Malang ini mempunyai banyak destinasi yang menarik, para wisatawan tidak dapat mengetahui semuanya secara mudah, hal ini dikarenakan informasi mengenai wisata yang ada di Kota Malang masih belum lengkap. Maka selanjutnya sangat sekali perlu dilakukan promosi yang efektif untuk menciptakan daya tarik bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Kota Malang. Promosi yang efektif ini diantaranya dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, deskripsi wisata, lokasi wisata dan rute menuju tempat wisata.

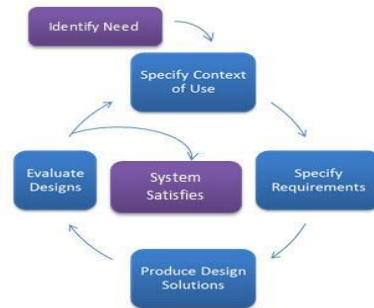
Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis WEB yang akan mengenalkan bermacam objek – objek wisata di tiap Kota Malang tersebut kepada masyarakat dengan inovasi yang baru dan tepat agar lebih mudah dipahami mereka. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pemahaman yang efektif, digunakanlah metode User Centered Design (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **2.2 User Centered Design**

Metode User Centered Design (UCD) digunakan sebagai salah satu cara yang berguna untuk mendesain dan melakukan sebuah pengembangan Interface (antarmuka) untuk para pengguna, Metode ini selalu melibatkan user ke dalam proses desain dan pengembangan aplikasinya[16]. Dengan penggunaan metode User Centered Design akan membuat tim lebih fokus terhadap pemahaman daripada user dan juga bisa membantu tim dalam penyelesaian masalah secara lebih baik dan efisien. Penelitian yang akan dilakukan nantinya akan mengikuti beberapa tahap dan Langkah mengacu kepada kepada Metode User Centered Design yang mana nantinya akan memudahkan perancangan ke

pengguna tersebut [17]. Metode ini melakukan pendekatan secara baik yang dilakukan dari sejak awal tahap proses interaktif dimana langkah desain dan evaluasi beberapa diantaranya akan dilakukan sejak awal proyek penerapan, yang membuat metode ini sangat cocok digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi ini. Metode UCD ini berfokus kepada pengguna / user dalam pengembangan sistemnya. Berikut akan ditampilkan proses daripada metode UCD seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 1** berikut ini [18]:



**Gambar 1.** Proses User Centered Design

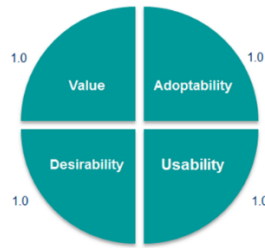
- a. Identify Need  
Proses pengidentifikasian untuk siapa orang yang menggunakan produk ini, beserta kegunaan daripada produk dan apa kondisi yang akan mereka gunakan saat menggunakan aplikasi ini,. Dalam aplikasi Malang Visit awalnya akan dilaksanakan diskusi beberapa individu untuk menentukan arah dan komitmen pada proyek ini, dimana proyek ini berfokus pada pengguna. Bisa disimpulkan dari awal hingga akhir proses nantinya pengguna akan selalu dinyatakan dalam proyek ini
- b. Specify the Context of Use  
Pengidentifikasian mengenai kebutuhan para pengguna kepada aplikasi ini. Selain itu, proses ini akan menjelaskan keadaan dan tujuan pengguna memakai aplikasi ini.
- c. Specify Requirements  
Pencarian informasi dan data yang nantinya akan dijadikan bahan dari kebutuhan aplikasi. Proses ini didapat dari mengumpulkan kebutuhan pengguna.
- d. Produce Design Solution  
Proses dimana penulis akan membuat suatu desain untuk memenuhi kebutuhan perancangan yang nantinya akan dilakukan analisis terhadapnya
- e. Evaluate Design  
Melakukan pengujian terhadap kualitas untuk pengembangan aplikasi yang dibuat untuk mencapai tujuan dari penelitian serta memaksimalkan pengalaman pengguna.

User Centered Design (UCD) adalah suatu metode yang menempatkan user sebagai pusat perancangan sistem . UCD juga biasa dikenal sebagai salah satu cara dalam mengembangkan sistem yang interaktif. Metode ini berfokus kepada pembuatan sistem dimana desainnya dibuat dari mulai tahap pertama hingga pengimplementasian secara terus – menerus hingga menghasilkan produk yang akan diinginkan oleh pasar[19].

### 2.3 User Experience

User Experience diperkenalkan oleh Donald Norman di tahun 1990-an, sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, dimana interaksi manusia dengan komputer sudah menjadi keseharian yang dilakukan saat ini.[20] Oleh karena itu, User Experience saat ini harus dibuat lebih efisien sehingga nantinya akan membuat kepuasan dari para pengguna. User experience(UX) harus bisa memberikan sebuah efek yang nantinya bisa dirasakan oleh pengguna. sebagai wujud interaksi dengan aplikasi yang diantaranya termasuk pengaruh dari usability, usefulness, dan emotional impact. Bisa disimpulkan bahwa pada dasarnya User Experience ini merupakan sebuah bentuk dan respon dari sistem yang dibentuk kepada para pengguna saat menggunakannya[21].

User Experience (UX) menjelaskan pandangan atau respon seseorang kepada aplikasi yang telah digunakan sebelumnya. Hal ini nantinya akan membentuk suatu ilustrasi terhadap perasaan seseorang saat melakukan interaksi dengan aplikasi. Semakin baik UX yang didapat, maka kebutuhan pengguna dengan fitur produk dapat dikatakan telah mencapai level sesuai atau bisa dikatakan bahwa keberhasilan UX akan berbanding lurus dengan keberhasilan situs web yang telah dibuat. Dengan ini, User experience akan menjadi penentu dimana suatu aplikasi dapat dikatakan berharga atau memiliki value. Dari **Gambar 2**, berikut adalah elemen dari User Experience [22]:



**Gambar 2.** Metode User Experience

- a. Value, mencakup seluruh aspek nilai desain maupun estetika pada aplikasi.
- b. Adoptability, menjadi aspek yang berkaitan dengan proses atau adaptasi sebuah sistem pada aplikasi.
- c. Usability, berhubungan mengenai kondisi persyaratan, aksesibilitas maupun fitur dalam komponen aplikasi, yang nantinya akan memudahkan para user saat penggunaannya.
- d. Desirability, menunjukkan isi informasi atau konten yang berkaitan guna menarik minat user.

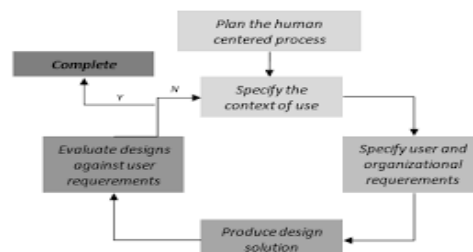
Luaran pengalaman pengguna sangat penting untuk proses penentuan UX dalam web. Proses ini bertujuan membuat kesan yang menarik untuk para penggunanya. Sebagai sebuah situs web, tentu Malang Visit harus mempunyai suatu perbedaan yang membuat perbedaan dari situs web lainnya. Perbedaan yang ditunjukkan pada penelitian ini terletak pada menu paket wisata dimana dalam paket itu sudah tercantum beberapa tempat wisata yang nantinya membuat para user bisa ke beberapa tempat dalam satu trip tanpa harus membeli tiket lainnya. Penggunaan metode UCD yang baik akan membuat suatu sistem yang sangat berguna dan efektif untuk para penggunanya.

#### 2.4 Pengumpulan Data

Dalam proses mengumpulkan setiap data yang akan diselidiki, membuat penulis membutuhkan langkah sistematis dan berstrategi agar hasil yang didapat sesuai dengan kenyataan atau bisa disebut data valid dengan berbagai macam - macamnya. Penggunaan studi literatur didapatkan lewat proses membaca dan memahami setiap buku, media maupun jurnal yang akan dijadikan referensi dalam perancangan desain User Interface. Teknik pengumpulan data disini akan melewati tahapan kuesioner yang memakan waktu hingga 1 bulan. Kuesioner ini nantinya akan dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung kepada Mahasiswa / Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka agar semua hal informasi yang telah dilakukan peneliti dapat diperoleh.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode dari hasil perancangan menerapkan alur penelitian dari metode UCD dimana akan dijabarkan diantaranya sebagai berikut: [23]:



**Gambar 3.** Alur Penelitian

- a. Plan the Human Centered Process  
Proses identifikasi user (pengguna) dari aplikasi yang nantinya akan dibuat.
- b. Specify the Context of Use  
Pengidentifikasi mengenai semua kebutuhan yang diperlukan pengguna untuk perancangan.
- c. Produce Design Solution  
Membuat sebuah desain untuk aplikasi sebagai jawaban dari permasalahan yang telah ada.
- d. Evaluate Design  
Proses mengevaluasi sebuah desain sebagai bahan dalam proses pengembangan sistem.

Dari gambar di atas peneliti nantinya akan melakukan tahap pertama dimana akan mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan WEB Malang Visit. Hal tersebut menjelaskan dan menggambarkan dalam kondisi apa para

pengguna menggunakan WEB ini. Selanjutnya, tahapan yang dilakukan adalah mengidentifikasi semua hal yang dibutuhkan pengguna terhadap WEB ini. Berikutnya peneliti akan melakukan rancangan desain untuk WEB yang akan dirancang, dan terakhir penulis akan mengevaluasi hasil dari rancangan desain sebelumnya yang membuat desain yang telah dievaluasi siap digunakan dan diimplementasikan pada WEB Malang Visit.

**3.1 Mengidentifikasi Konteks Pengguna**

Untuk dapat mengidentifikasi konteks pengguna maka penulis akan membuat hal – hal berikut ini :

a. Analisis Pengguna

Tahapan dimana akan dilakukan analisis kepada Admin dan User, yang akan ditunjukkan dalam **Tabel 1** berikut ini :

**Tabel 1.** Analisis Pengguna

No	Jenis	Keterangan
	admin	Pelaku yang terlibat dalam menyusun dan menyimpan data pengunjung.
	user	user adalah orang yang masuk ke dalam sistem menggunakan suatu website yang didalamnya berisi informasi dari website.

b. Analisis Data

Pada tahap ini, akses informasi yang berada didalam aplikasi yang berbentuk data dalam sistem akan dipegang oleh user. Berikut adalah tabel mengenai analisis data :

**Tabel 2.** Analisis Data

No	Data	Keterangan
	Informasi	Segala hal yang terdapat di User berupa daya yang akan diterima oleh admin.
	user	Berisi data mengenai user yaitu berupa id user, nama, alamat, serta nomor telepon.
	Berbagai wisata Malang dalam bentuk foto	Berisi berbagai data mengenai tempat wisata yang ada, dan pengguna akan dapat mengaksesnya.

c. Analisis Tahapan

Tahapan yang menjelaskan mengenai apa yang dilakukan dan dikerjakan oleh admin yang akan ditampilkan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 3.** Analisis Tahapan

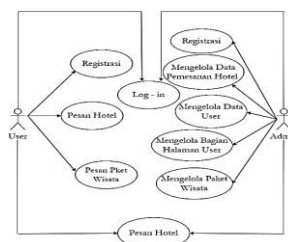
No	Tahapan	Keterangan
1.	login	Proses yang melibatkan pengguna dalam mengisi Username dan Password yang bersifat wajib untuk dapat mengaksesnya, admin dan user merupakan pelaku yang melakukan ini.
2.	Manajemen data mengenai tempat wisata beserta Hotel	Tahapan yang hanya dilakukan oleh admin untuk mengatur semua data pemasukan maupun pengeluaran didalam sistem. user dapat menemukan informasi dan membuat pemesanan di website

**3.2 Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna**

Untuk dapat mengidentifikasi pengguna kita membutuhkan hal – hal dibawah ini sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Didalam perancangan penelitian ini diperlukan use case diagram, dimana akan melibatkan Admin dan User dan ditunjukkan dalam gambar dibawah ini :

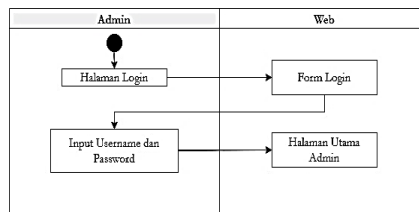


**Gambar 4.** Use Case Diagram Admin dan User

Pada **Gambar 4** ini dijelaskan user dan admin harus melakukan registrasi di Website Malang Visit. Kemudian, dapat melakukan login dan masuk ke halaman website. Pada saat setelah masuk akun di website user dapat melakukan pemesanan Tiket untuk Paket Wisata dan Hotel yang nantinya akan mendapatkan bukti dari pembayaran. Sedangkan pada Use Case Diagram admin akan masuk ke halaman Dashboard, dimana akses dalam menerima, merubah dan mengatur data – data dari user yang telah dipesan akan dipegang sepenuhnya oleh admin.

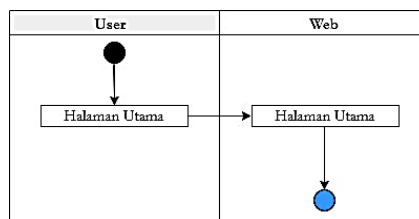
b. Activity Diagram

Website Malang Visit ini dalam perancangannya membagi sistemnya dalam dua activity diagram diantaranya Activity Diagram Admin dan Activity Diagram User yakni:



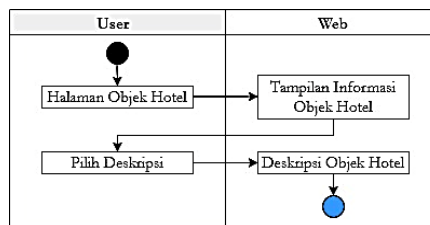
**Gambar 5.** Activity Diagram Admin

Dari **Gambar 5** dapat dilihat bahwa saat admin berhasil untuk melakukan login maka akan masuk ke dalam sistem yang menampilkan halaman utama admin dimana berisi informasi mengenai aplikasi, serta data – data yang di input user ke dalam aplikasi.



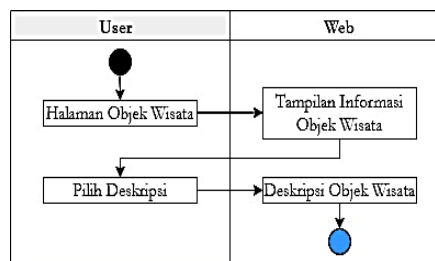
**Gambar 6.** Activity Diagram User

Pada **Gambar 6** diatas dapat dilihat activity diagram yang menunjukkan user dapat mengakses segala aktivitas di halaman utama.



**Gambar 7.** Activity Diagram Untuk Halaman Hotel

Pada **Gambar 7** dijelaskan bahwa user dapat mengakses halaman hotel dimana didalamnya terdapat informasi mengenai hotel – hotel mulai dari deskripsi, foto hingga harga yang tercantum.

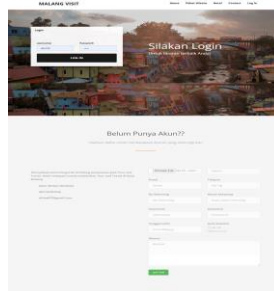


**Gambar 8.** Activity Diagram untuk Halaman Objek Wisata

Selanjutnya dijelaskan dari **Gambar 8** diatas user dapat melihat halaman objek wisata dimana terdapat tampilan informasi dari objek wisata tersebut. User juga dapat memilih deskripsi untuk melihat isi informasi dari beragam objek wisata yang diinginkan.

### 3.3 Implementasi

Dari hasil perancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan dan dapat dilihat dari Gambar 9 sampai Gambar 15 sebagai berikut:



**Gambar 9.** Halaman Registrasi dan Login

Pada **Gambar 9** diatas menampilkan halaman Login dan Registrasi pada website khususnya untuk user, disini user melakukan resgistrasi sebagai syarat jika belum mempunyai akun untuk Login. Setelah Login akan tersambung dengan halaman utama.



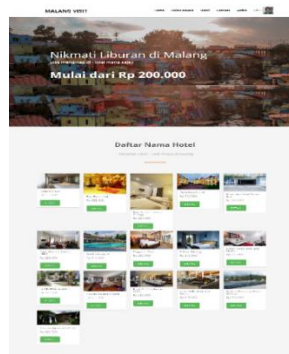
**Gambar 10.** Halaman Utama

**Gambar 10** diatas menampilkan Halaman Utama, dimana berisi sedikit deskripsi pada website.



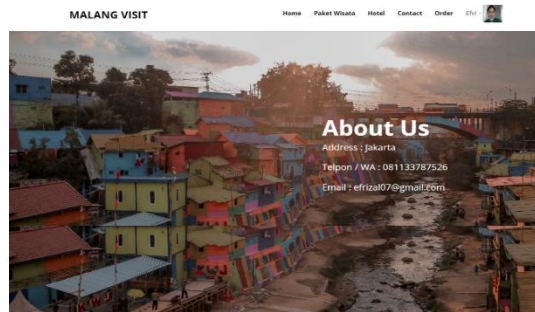
**Gambar 11.** Menu Paket Wisata

Dari **Gambar 11** diatas menampilkan menu paket wisata di Malang, dimana user dapat melihat dan memilih sesuai yang diinginkannya



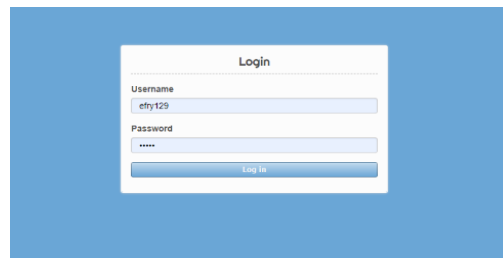
**Gambar 12.** Menu Daftar Hotel

Pada **Gambar 12** menampilkan daftar hotel yang disediakan oleh Website Malang Visit agar user dapat melihat dan memilih hotel yang diinginkan.



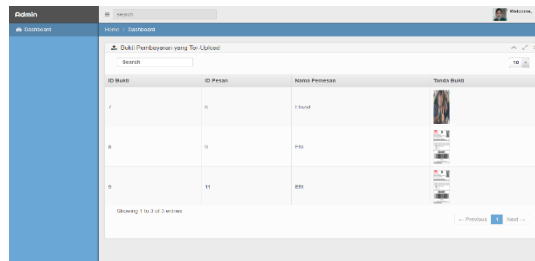
**Gambar 13.** Menu Kontak

Pada **Gambar 13** diatas menampilkan halaman kontak dimana berisi Alamat Kantor, Telpon dan Email untuk info lebih lanjut.



**Gambar 14.** Halaman Login Admin

Pada **Gambar 14** diatas menampilkan sebuah halaman login yang hanya dapat diakses oleh Admin. Untuk dapat masuk ke dalam sistemnya membutuhkan username dan password.



**Gambar 15.** Halaman Dashboard Admin

**Gambar 15** diatas menampilkan halaman Dashboard admin yang didalamnya terdapat informasi berupa data yang telah disimpan oleh user.

### 3.4 Testing dan Pembahasan

Dibawah ini adalah **Tabel 4** yang akan menunjukkan hasil pengeolahan dari data yang telah didapatkan 100 responden

**Tabel 4.** Tanggapan Responden

No	Item Pertanyaan	Penilaian					Total	Rata-Rata
		1	2	3	4	5		
1	Saya merasa aplikasi yang telah dibuat ini sesuai dengan kebutuhan wisatawan	-	2	3	45	50	100	4,43
		-	2	3	45	50	100	
		-	%	%	%	%	%	
2	Saya merasa aplikasi ini sangat mudah untuk dimengerti dan dipahami	-	-	3	57	40	100	4,37
		-	-	3	57	40	100	
		-	-	%	%	%	%	
3	Saya merasa aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan	-	-	7	57	36	100	4,29
		-	-	7	57	36	100	
		-	-	%	%	%	%	

No	Item Pertanyaan	Penilaian					Total	Rata-Rata
		1	2	3	4	5		
		-	-	7	57	36	<b>100</b>	
				%	%	%	%	
4	Saya merasa tidak butuh bantuan orang lain untuk dapat menjalankan sistem aplikasi ini, untuk membantu dalam menggunakan fitur – fitur di dalam aplikasi ini.	1	4	9	44	42	100	4,22
		1	4	9	44	42	100	
		%	%	%	%	%	%	
5	Saya merasa fitur – fitur yang terintegrasi di dalam aplikasi ini telah berjalan sebagaimana mestinya.	-	2	7	59	32	100	4,21
		-	2	7	59	32	100	
			%	%	%	%	%	
6	Saya merasa aplikasi ini tidak terlalu membingungkan.	-	1	9	48	42	100	4,31
		-	1	9	48	42	100	
			%	%	%	%	%	
7	Saya merasa sistem aplikasi ini mempermudah dalam pembayaran tiket paket wisata dan penyewaan hotel.	-	1	8	47	44	100	4,34
		-	1	8	47	44	100	
			%	%	%	%	%	
8	Saya sudah terbiasa menggunakan aplikasi sejenis ini.	1	2	3	42	52	100	4,42
		1	2	3	42	52	100	
		%	%	%	%	%	%	
9	Saya dapat mengoperasikan fitur di aplikasi ini secara mudah.	-	1	8	34	57	100	4,47
		-	1	8	34	57	100	
			%	%	%	%	%	
10	Saya merasa aplikasi ini praktis digunakan dalam pengolahan tiket wisatawan di Kota Malang.	-	-	7	52	41	100	4,34
		-	-	7	52	41	100	
				%	%	%	%	
<b>Total Rata – Rata Mean Tanggapan Responden</b>							4,3	
<b>Total Mean Tanggapan Responden</b>							43,4	

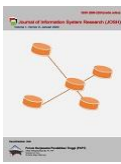
Pada tabel diatas menunjukkan hasil tanggapan responden setelah mengakses website Malang Visit, dilihat dari data secara menyeluruh total nilai rata – rata mean adalah 4,3 yang berarti tanggapan responden secara keseluruhan menjawab setuju kepada aplikasi Malang Visit yang telah dirancang. Nilai mean tertinggi terdapat di pertanyaan ke-9 dimana menyatakan bahwa responden bisa mengoperasikan fitur yang ada di aplikasi ini dengan mudah dengan nilai mean bernilai 4,47. Sedangkan untuk nilai mean yang terendah didapatkan dari pertanyaan ke- 5 yang menyatakan responden merasa fitur yang ada dalam aplikasi ini telah terintegrasi dan berjalan sebagaimana fungsinya dengan nilai sebesar 4,21. Pada hasil kuesioner penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada Mahasiswa Universitas Prof. Dr. Hamka bahwa jawaban penyebaran kuesioner ini telah sesuai dengan hasil dari tabel yang ditampilkan.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah analisis deskriptif dari SPSS yang telah didapat dari 100 sampel tanggapan responden kepada penggunaan website Malang Visit ini, hasilnya menyatakan bahwa nilai mean teratas diperoleh berada dalam pernyataan ke – 9 dengan nilai sebesar 4,47 dan mean terendah berada dalam pernyataan ke – 5 yang nilainya adalah 4,21. Dari hasil analisis diatas dapat diperoleh bahwa aplikasi pariwisata Malang berbasis Website, menggunakan metode User Centered Design dengan MYSQL sebagai tempat untuk menyimpan setiap data dan website untuk membuat pengguna terbantu dalam hal mengakses informasi mengenai pariwisata Kota Malang. Website ini dapat juga dapat merekap semua data pemesanan melalui akses admin dan juga melakukan tracking pariwisata yang dibutuhkan user. Setelah penulis berhasil melakukan penelitian dan mendapatkan kesimpulan dari hasil yang diperoleh, saran yang dapat diberikan penulis sebagai bahan penelitian selanjutnya adalah penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang lain dan menggunakan jumlah sampel yang berbeda sehingga nanti mendapatkan pengukuran akurasi yang terbaik untuk tanggapan responden terhadap website yang dibuat.

#### REFERENCES

- [1] Y. P. Aldi and M. I. Wahyuddin, “Sistem Informasi Penjualan Makanan Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web,” Jurnal Media Informatika Budidarma, vol. 6, no. 2, p. 786, Apr. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3568.



- [2] M. Tinambunan and S. Sintaro, “Aplikasi Restful pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, no. 3, pp. 312–323, Sep. 2021, doi: DOI: 10.33365/jatika.v2i3.1230.
- [3] G. Taher, “E-Commerce: Advantages and Limitations,” *International Journal of Academic Research in Accounting, Finance and Management Sciences*, vol. 11, no. 1, pp. 153–165, Feb. 2021, doi: 10.6007/ijarafms/v11-i1/8987.
- [4] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta, ILKOM *Jurnal Ilmiah*, Vol.10, No.2,” Aug. 2018. doi: DOI: 10.33096/ilkom.v10i2.310.
- [5] H. A. Simbolon, V. Marudut, M. Siregar, K. Perbankan, and P. Bisnis Indonesia, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis E-Commerce Untuk Peningkatan Penjualan Produk Jersey Olahraga,” *Jurnal TEKINKOM*, vol. 1, no. 2, pp. 49–54, 2018, doi: DOI: 10.37600/tekinkom.v1i2.64.
- [6] N. Susanti, “Perancangan E- Marketing UMKM Kerajinan Tas,” *Jurnal SIMETRIS*, vol. 9, no. 1, pp. 717–722, Apr. 2018, doi: DOI: /10.24176/simet.v9i1.2042.
- [7] K. Buditiawan and Harmono, “Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Kabupaten Jember,” *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, vol. 15, no. 1, pp. 37–50, 2020, doi: 10.47441/jkp.v15i1.50.
- [8] S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, and D. R. Sari, “Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata,” *International Journal of Community Service Learning*, vol. 6, no. 2, pp. 203–212, Jul. 2022, doi: 10.23887/ijcsl.v6i2.45559.
- [9] T. Armanda and A. D. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm, *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, Vol.1, No.1,” Jun. 2020. doi: DOI: 10.33365/jatika.v1i1.145.
- [10] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021, doi: DOI: 10.33365/jtsi.v2i2.840.
- [11] B. Trisakti and F. I. Pratama, “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Jawi,” *Jurnal Informatika dna RPL*, vol. 2, no. 1, pp. 57–61, Mar. 2020, doi: DOI: 10.36499/jinrpl.v2i1.3214.
- [12] A. F. Yanto and A. C. Rusda, “Perancangan Website Sebagai Media Pemasaran Online Pada Industri Rumah Tangga Trust Menggunakan Prestashop,” *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 11–17, 2022, [Online]. Available: <https://e-journal.polsa.ac.id/181/117>
- [13] N. Sari, D. H. Rahmi, and A. U. Hatmoko, “DAYA TARIK WISATA KOTA MALANG BERDASARKAN PERSEPSI WISATAWAN NUSANTARA,” 2018. [Online]. Available: <http://etd.repository.ugm.ac.id/%0ADAYA>
- [14] A. Krisnoanto, A. H. Brata, and M. T. Ananta, “Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android ( Studi Kasus : SMAN 3 Sidoarjo ),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, vol. 2, no. 12, pp. 6495–6501, Dec. 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [15] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, “Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau,” *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, Jul. 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [16] E. Rahmawati, “Perancangan Desain Antar Muka Sistem Informasi Cross-School Library Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 4, no. 3, 2020, doi: 10.37438/jimp.v4i3.227.
- [17] Supardianto and Arief Binsar Tampubolon, “Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi,” *Batam*, Jul. 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- [18] D. Aldo, W. L. Army, W. J. Lestari, A. H. Saputra, and Z. Munir, “Pengembangan Sistem Informasi Terpadu Industri Pariwisata Kota Batam Menerapkan User Centered Design Berbasis Website,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 2, p. 898, Apr. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3849.
- [19] A. A. Puji and V. Engraini, “Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design,” *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [20] R. A. Sianturi, “Penerapan User Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTik)*, vol. 8, no. 4, pp. 703–7012, Aug. 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182840.
- [21] N. Dian Nathasia and G. Soepriyono, “Teknologi Komunikasi dan Informatika,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 2, pp. 287–293, Apr. 2023, doi: 10.35870/jti.
- [22] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, “Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications,” *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika (JTMI)*, vol. 6, no. 1, pp. 10–17, 2020, doi: 10.26905/jtmi.v6i1.3785.
- [23] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.