

***RE-DESIGN USER INTERFACE* UNTUK
MENINGKATKAN USABILITAS *WEBSITE*
DINAS PARIWISATA KABUPATEN
PONOROGO**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
program magister penciptaan seni minat utama Desain Komunikasi Visual

Alfredo Valentino

2121378411

**PROGRAM MAGISTER SENI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI**

**RE-DESAIN *USER INTERFACE* UNTUK MENINGKATKAN
USABILITAS *WEBSITE* DINAS PARIWISATA KABUPATEN
PONOROGO**

Oleh:

Alfredo Valentino

NIM. 2121378411

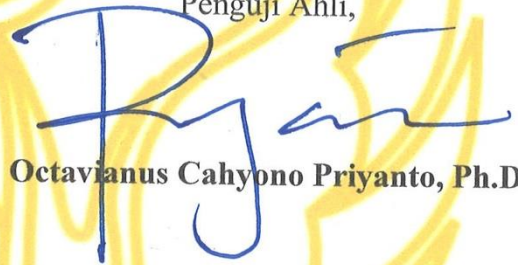
Telah dipertahankan pada tanggal 18 Januari 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari :

Pembimbing Utama,



Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn

Penguji Ahli,



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Ketua Tim Penguji,



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, **31 JAN 2024**

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

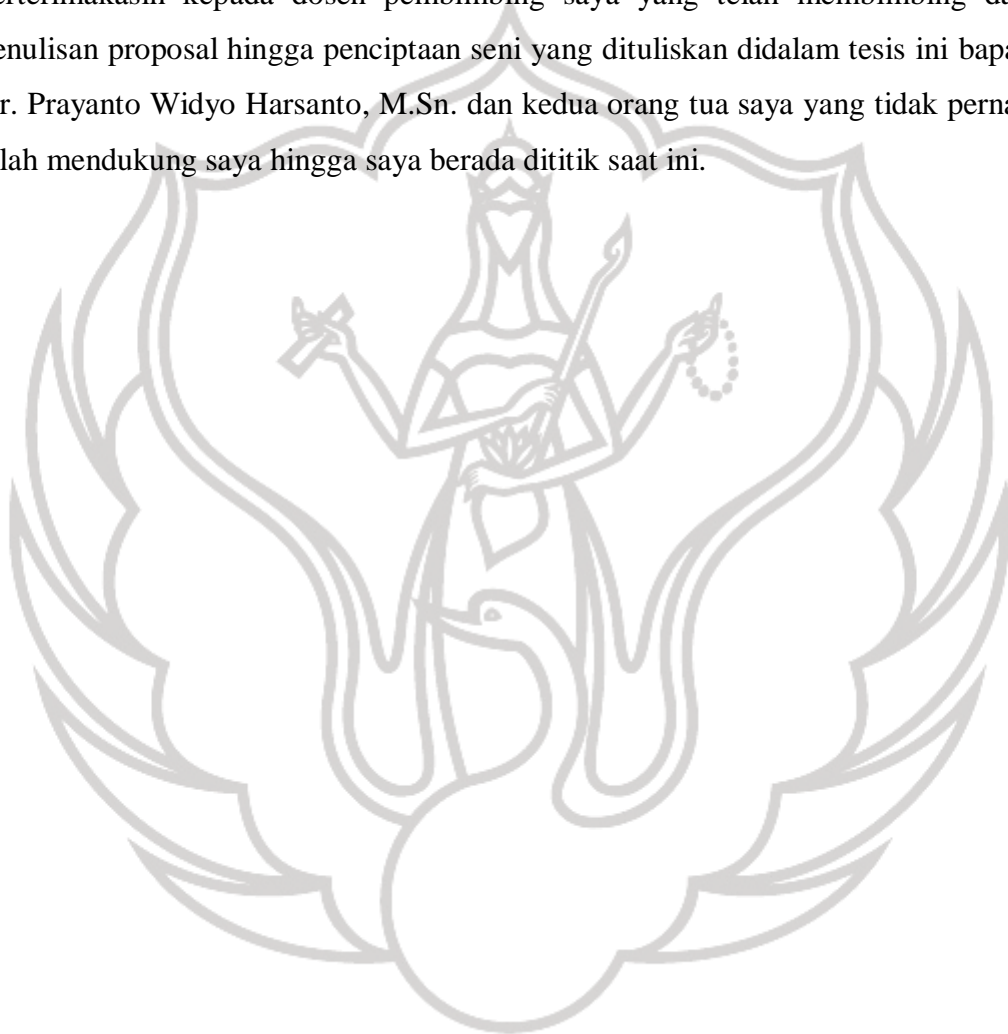



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si.

NIP. 197210232002122001

Halaman Persembahan

Tesis ini saya persembahkan untuk orangtua saya yang telah mendukung saya selama perkuliahan dan penulisan tesis. Saya juga berterimakasih kepada diri saya yang telah berjuang untuk menyelesaikan tesis ini. Tidak lupa saya berterimakasih kepada dosen pembimbing saya yang telah membimbing dari penulisan proposal hingga penciptaan seni yang dituliskan didalam tesis ini bapak Dr. Prayanto Widyono Harsanto, M.Sn. dan kedua orang tua saya yang tidak pernah lelah mendukung saya hingga saya berada dititik saat ini.



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfredo Valentino
NIM : 2121378411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat Utama : Desain Komunikasi Visual
Judul : RE-DESAIN *USER INTERFACE* UNTUK
MENINGKATKAN *USABILITAS WEBSITE*
DINAS *PARIWISATA* KABUPATEN
PONOROGO

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan mengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Januari 2024

Alfredo Valentino

Penulis

ABSTRAK

Re-desain *website* Pariwisata Kabupaten Ponorogo dilakukan karena menurut pengguna tampilannya yang monoton dan informasi yang disajikan juga kurang *update*. Tujuan penulisan tesis ini untuk meningkatkan *usability website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo melalui re-desain *user interface website*.

Metode yang digunakan adalah *design thinking* yang terdiri dari *empathy*, *define*, *idea*, *prototype*, dan *test*. *Empathy* berfokus pada pengguna *website*. *Define* berfokus pada kebutuhan pengguna, *Idea* adalah proses menuangkan ide pada proses berkarya. *Prototype* adalah proses uji coba kelayakan, dan *test* yang digunakan adalah dengan teknik wawancara jarak jauh yang melibatkan partisipasi pengguna secara umum.

Pengguna *website* menilai bahwa desain baru yang dibuat lebih memikat perhatian, pemilihan *font* lebih jelas, karakteristik Kabupaten Ponorogo juga sudah semakin kuat. Didukung pula dengan pendapat dari pencipta *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo, Bapak Mahendra yang mengatakan bahwa re-desain *website* sudah sangat baik dengan memunculkan karakteristik Kabupaten Ponorogo, memiliki program yang jelas, serta informasi yang disajikan juga lengkap. Dapat disimpulkan bahwa re-desain *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo dapat meningkatkan nilai usabilitas pada tampilan *website*.

Kata kunci: re-desain, *website*, *user interface*, tes usabilitas, *design thinking*, Pariwisata.

ABSTRACT

The redesign was carried out because according to users the Ponorogo Regency Tourism Office website was less attractive, and the information presented was also less updated. The aim of writing this thesis is to improve the usability of the Ponorogo tourism office website by redesigning the website's user interface.

The method used is design thinking which consists of empathy, define, idea, prototype, and test. Empathy focused on the website user, define focused on what user's need. Idea is the process itself of making desain, prototype is a testing process, and then the test used is a long-distance interview technique involving general user participants.

The majority of website users said that the new design created was attractive, the font choice was also clear, and the characteristics of Ponorogo Regency had also become stronger. This is also supported by the opinion of the creator of the Ponorogo Regency Tourism Office website, Mr. Mahendra, who said that the redesign of the website was very good, bringing out the characteristics of Ponorogo Regency, having a clear program, and the information presented was also complete. It can be concluded that the redesign of the Ponorogo Regency Tourism Office website can increase the usability value of the website appearance.

Keywords: website, re-design, user interface, usability test, design thinking, tourism.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang dilimpahkan, penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“RE-DESIGN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USABILITAS WEBSITE DINAS PARIWISATA KABUPATEN PONOROGO”**

Tujuan dari penulisan ini untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai Magister Seni pada Program Studi Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Proses penulisan tesis, penulis mendapatkan banyak bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Sehingga ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum., Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku Direktur dan Asisten Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si. selaku ketua Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku pembimbing dalam penulisan thesis.
4. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku penguji ahli yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku ketua tim penilai yang telah meluangkan waktunya untuk menguji penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Magister Penciptaan Seni yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Keluarga yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan memberikan *support*.

8. Para sahabat Pascasarjana ISI Yogyakarta angkatan 2021
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penciptaan karya dan penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa tesis yang ditulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritikan yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 11 Januari 2024



Alfredo

Alfredo Valentino

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Seni	8
BAB II	9
KAJIAN SUMBER & LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Sumber.....	9
B. Landasan Teori.....	12
C. Rumusan Hipotesis.....	19
BAB III.....	21
METODE PENCIPTAAN	21
A. Metodologi.....	21
B. Proses Penciptaan.....	22
D. Desain <i>website</i> Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo sebelum dilakukan re-desain.....	51
E. Analisa UI/UX	54
BAB IV	61
KARYA DAN ULASAN	61
G. UI/UX Sebelum Dilakukan Wawancara	64
H. Final Desain.....	64
BAB V.....	73
KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan website Dinas Pariwisata Kabupaten tahun 2022.....	5
Gambar 1. 2 Respon partisipan tentang tampilan website.....	7
Gambar 1. 3 Respon partisipan terhadap perlunya dilakukan redesain untuk website	7
Gambar 2. 1 Website Kota Salatiga sebelum dilakukan re-desain	10
Gambar 2. 2 Website Kota Salatiga setelah dilakukan re-desain	11
Gambar 2. 3 Wireframe dan visualisasi interface beranda website Visit Jawa Tengah	78
Gambar 2. 4 Website Dinas Pariwisata Kabupaten Madiun 1	79
Gambar 2. 5 Website Dinas Pariwisata Kabupaten Madiun 2	80
Gambar 2. 6 Website Wonderful Indonesia	81
Gambar 2. 7 Website Cape Town Tourism https://www.capetown.travel/	82
Gambar 2. 8 Website Dinas Pariwisata kota Surabaya.....	83
Gambar 2. 9 Desain Icon yang familiar	83
Gambar 3. 1. Proses <i>Design Thinking</i> oleh David Kelley dan Tim Brown	21
Gambar 3. 2 Ilustrasi tari Reyog Ponorogo	28
Gambar 3. 3 Menara Merak.....	28
Gambar 3. 4 Reyog Ponorogo.....	29
Gambar 3. 5 Telaga Ngebel	30
Gambar 3. 6 Wisata Taman Ngembang	30
Gambar 3. 7 Kuliner Kabupaten Ponorogo	31
Gambar 3. 8 Beberapa objek wisata religi dan kegiatan religi	32
Gambar 3. 9 Desain Halaman Homepage	33
Gambar 3. 10 Desain Halaman Tentang Kami	34
Gambar 3. 11 Desain Halaman Unit Kerja Kami	35
Gambar 3. 12 Desain Halaman Program.....	36
Gambar 3. 13 Desain Halaman PPID.....	37
Gambar 3. 14 Desain Halaman Berita.....	37
Gambar 3. 15 Tahapan tes usability.....	39
Gambar 3. 16 Perbaikan Desain.....	49
Gambar 3. 17 Halaman Klasifikasi Berita.....	50
Gambar 3. 18 Desain Halaman Homepage Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	84
Gambar 3. 19 Desain Halaman Profil Bagian Tugas Dan Fungsi Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain	85

Gambar 3. 20 Desain Halaman Profil Bagian Visi Dan Misi Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	85
Gambar 3. 21 Desain Halaman Program Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	86
Gambar 3. 22 Desain Halaman PPID Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	87
Gambar 3. 23 Desain Halaman Berita Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	88
Gambar 3. 24 Desain Halaman Berita Bagian Kategori Kuliner Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo Sebelum dilakukan Re-desain.....	88
Gambar 3. 25 Referensi Desain Kalender Event.....	58
Gambar 3. 26 Referensi Desain Icon Wisata.....	89
Gambar 3. 27 Ukuran icon “jenis wisata” milik Dinas Pariwisata Ponorogo yang terlalu kecil dan tidak representative.....	59
Gambar 3. 28 Spacing atau jarak antara tombol di bagian “Jelajahi Wisata Favoritmu” kurang sejajar.....	59
Gambar 3. 29 Referensi Page Khusus Acara.....	89
Gambar 3. 30 Desain Audit 1.....	90
Gambar 3. 31 Desain Audit 2.....	91
Gambar 3. 32 Desain Audit 3.....	92
Gambar 3. 33 Pemetaan Konten Website.....	93
Gambar 3. 34 Pemilihan jenis font “Plus Jakarta Sans”.....	94
Gambar 3. 35 Wireframe Halaman Homepage.....	98
Gambar 4. 1 Pemilihan jenis font “Plus Jakarta Sans”.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Pemilihan Warna.....	95
Gambar 4. 3 Pemilihan Jenis Icon.....	96
Gambar 4. 4 Pemilihan Jenis Shadow atau Bayangan.....	97
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Homepage.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Rekomendasi Wisata 1.....	99
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Rekomendasi Wisata 2.....	100
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Berita.....	101
Gambar 4. 9 Wirefram Halaman PPID.....	102
Gambar 4. 10 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman Hompage.....	103
Gambar 4. 11 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman Tentang Kami.....	104

Gambar 4. 12 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman Unit Kerja.....	105
Gambar 4. 13 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman Program Kerja	106
Gambar 4. 14 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman PPID.....	107
Gambar 4. 15 47 Proses Mid Fidelity Desain pada Halaman Berita.....	108
Gambar 4. 16 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman Homepage	109
Gambar 4. 17 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman Tentang Kami.....	110
Gambar 4. 18 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman Unit Kerja	111
Gambar 4. 19 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman Program Kerja.....	112
Gambar 4. 20 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman PPID	113
Gambar 4. 21 Tampilan Re-desain website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo pada Halaman Berita	114
Gambar 4. 22 Final Desain Halaman Homepage.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 23 Final Desain Halaman Tentang Kami	116
Gambar 4. 24 Final Desain Halaman Unit Kerja	117
Gambar 4. 25Final Desain Halaman Program Kerja.....	118
Gambar 4. 26 Final Desain Halaman PPID	119
Gambar 4. 27 Final Desain Halaman Berita	120
Gambar 4. 28 Final Desain Halaman Jelajahi Wisata Minat Khusus dan Wisata Alam .	121
Gambar 4. 29 Final Desain Halaman Jelajahi Wisata Buatan dan Event Kepemudaan..	122
Gambar 4. 30 Final Desain Halaman Budaya dan Wisata Religi	123
Gambar 4. 31 Final Desain Halaman Wisata Kuliner	124

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil survei penilaian terhadap website Pariwisata Ponorogo	23
Tabel 3. 2 Hasil wawancara dengan pengelola website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo	25
Tabel 3. 3 Tabel Hasil Wawancara Dengan Responden	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, teknologi semakin meningkat dalam segi apapun, sehingga teknologi diharapkan dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih mudah dan akurat. Informasi yang didapatkan tidak hanya informasi tentang ilmu pengetahuan saja, namun juga informasi terkini yang sedang terjadi dan informasi dari suatu tempat. Informasi merupakan data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penggunanya (Yakub, 2012). Informasi didapatkan melalui berbagai cara, mulai dari publikasi, promosi, dan *website*. Namun, tidak semua informasi yang berasal dari internet memiliki kelengkapan dan menarik untuk dilihat, seperti halnya pada *website*. *Website* memiliki unsur-unsur yang dapat dijadikan sebagai acuan bahwa *website* tersebut bagus atau tidak. *Website* dapat dikatakan bagus jika semua unsur lengkap dan saling memiliki daya tarik. *Website* yang baik dapat dilihat dari *usability*, struktur, konten, komparabilitas, lamanya proses, fungsional, aksesibilitas, interaktivitas, dan desain visual/ desain *website* (Ekarini, 2017). Desain *website* adalah salah satu dari desain grafis untuk memberikan informasi mengenai objek lingkungan, desain *website* dibuat untuk menyediakan fitur dalam *website* yang berkualitas dan memiliki nilai estetika (Rosandiana & Indrojarwo, 2018). Menurut Beard (2010), terdapat tujuh variabel analisis desain *website* yang baik, diantaranya yaitu *defining good design*, *web page anatomy*, *grid theory*, *balance*, *unity*, *bread and butter*, *layout*, dan *fresh*

trends. Pencapaian keberhasilan dalam tampilan *website* harus diperhatikan, karena kesan pertama dari tampilan *website* adalah menentukan evaluasi pengguna *website* yang akan dipengaruhi persepsi dan perilaku, secara khusus aspek estetika dapat mempengaruhi tingkat kepuasan sebagian besar dari konsumen (Flavian & Carlos, 2012).

Usability merupakan salah satu faktor terpenting dari *website*, usability sebagai ukuran kualitas dari pengguna ketika menggunakan *website* (Nielsen, Usability 101 : Pengantar Usability, 2006). Lewis mengatakan terdapat dua konsepsi utama mengenai usability, yaitu sumatif dan formatif, meskipun ada kesamaan dan perbedaan antara sumatif dan formatif namun tetap substansial. Fokus pengukuran pada sumatif adalah metrik yang terikat dengan tujuan produk, yaitu berbasis pengukuran. Namun untuk fokus usability pada formatif adalah deteksi masalah desain intervensi untuk mengurangi atau menghilangkan dampaknya (Lewis, 2014). Priyanto memperlihatkan penggunaan metode tes usability (*usability testing*) terbukti dapat mengukur performa desain *User Interface* pada sebuah *platform* digital (Priyanto & Peng, 2018). Hal yang membuat pengunjung ingin berlama-lama pada situs *website* salah satunya adalah pengaruh dari desain *User Interface*. *User Interface* adalah salah satu unsur yang terpenting dalam sebuah sistem berbasis komputer (Sridevi, 2014). *User Interface* adalah bagian dari sistem informasi yang membutuhkan interaksi antara pengguna untuk membuat input maupun output. Pada sistem komputer, *User interface* sangat penting dikarenakan hampir seluruh

aplikasi memiliki antarmuka pengguna, *interface* yang memiliki sifat buruk akan membuat pengguna frustrasi dan tentunya akan mempengaruhi produktivitas dalam persaingan produk (Troyer, 2016). Berdasarkan beberapa penjelasan dari ahli, dapat disimpulkan bahwa *User Interface* memiliki peran yang penting dalam efektivitas suatu informasi, dan bertujuan untuk menjadikan teknologi mudah digunakan oleh pengguna.

Langkah-langkah pembuatan *User Interface* terdiri dari tiga, yaitu mengetahui kebutuhan pengguna dengan cara wawancara, dilanjutkan dengan *design and Prototype* yaitu dimulai dari sketsa sederhana atau *wireframes*, dalam kegiatan *wireframes* harus mengklarifikasi secara tepat tentang elemen yang berbeda di semua halaman, jika sudah dilanjutkan dengan *Prototype*, yaitu tata letak semi-fungsional dapat memberikan ketepatan yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi yang sebenarnya, *Prototype* dapat meningkatkan efisiensi dalam pengembangan perangkat lunak, dan yang terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai kualitas desain, sesuai dengan kebutuhan pengguna, mulai dari grafik, tipografi, warna, dan elemen lainnya yang dapat menarik pengguna (Intentics 2017). *User Interface* dapat digunakan pada *website* apapun, salah satunya adalah pariwisata.

Pariwisata adalah kegiatan atau aktivitas berlibur di suatu tempat untuk menikmati hari-hari kosong dan membuat rileks tubuh beserta pikiran. Pariwisata merupakan salah satu kegiatan berkunjung ke suatu daerah untuk menikmati pemandangan maupun kota yang dituju tersebut

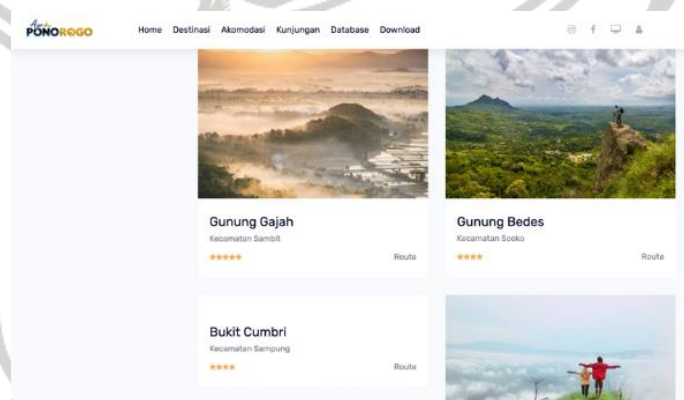
(Hilman, 2019). Secara etimologis, pariwisata merupakan kata yang berasal dari sansekerta yaitu “pari” yang memiliki arti berputar, keliling, dan “wisata” yang memiliki arti bepergian. Indonesia memiliki banyak tempat wisata yang dapat dikunjungi oleh seorang wisatawan, salah satunya adalah Kabupaten Ponorogo.

Kabupaten Ponorogo merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Timur dan terkenal dengan makanan sate ayam yang khas, wisata alam telaga Ngebel, gunung Beruk, dan kesenian yang paling terkenal adalah Reyog Ponorogo. Selain kesenian, Ponorogo memiliki wisata yang potensial dan banyak untuk dikunjungi. Tak hanya itu, kuliner seperti sate, pecel, juga menjadi salah satu alasan mengapa Ponorogo harus dikunjungi. Potensi wisata di Kabupaten Ponorogo belum diolah secara maksimal, hal ini dikarenakan berbagai faktor seperti kurangnya kesadaran masyarakat akan kekayaan dan pemerintah yang kurang dalam menanganinya (Hilman, 2019).

Pemerintah dapat memanfaatkan teknologi untuk menarik wisatawan lokal maupun asing melalui *website*. Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo sudah memiliki *website*, namun *website* yang ada kurang menunjukkan ciri khas Kabupaten Ponorogo jika dilihat dari visualnya, selain itu menurut Mahendro Agni Giri Pawoko A. Md., yakni staf Pemasaran dan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo mengatakan memang belum ada penggarapan desain *website* Dinas Pariwisata Ponorogo secara matang. Desain pada halaman luar *website*

adalah gambar Reyog Ponorogo, gambar tersebut tidak dapat bergerak sehingga hanya memiliki fungsi sebagai *cover*. Pada bagian atas terdapat beberapa pilihan seperti *home*, profil, berita, LPSE. Pada bagian tersebut jika diklik / dipilih yang muncul adalah tulisan penjelasan dan memiliki desain yang biasa saja, tidak terdapat adanya desain yang menarik pengunjung.

Dinas Pariwisata Ponorogo tersebut hanyalah hibah dari duta pariwisata yang kini sudah tidak aktif dalam kegiatan pariwisata di Kabupaten Ponorogo. Hal ini didukung oleh hasil survey yang dilakukan peneliti mengenai tingkat usabilitas *website* Pariwisata Kabupaten Ponorogo yang masih kurang.



Gambar 1. 1 Tampilan website Dinas Pariwisata Kabupaten tahun 2022
(Sumber: Website Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo)

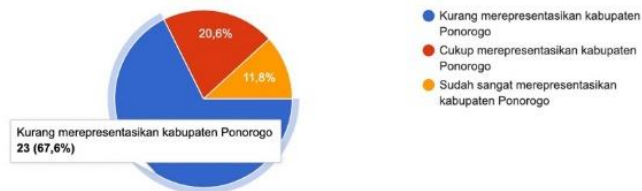
Informasi yang terkait dengan usabilitas *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo didapatkan dari survei berupa tes usabilitas. Tes usabilitas dapat membantu proses re-desain *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo dalam menggali lebih dalam seberapa besar nilai usabilitas *website* yang sudah ada saat ini.

Berdasarkan hasil survei menggunakan tes usability tampilan *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo yang telah dilakukan dengan jumlah koresponden 34 yang terdiri dari 50% laki-laki dan 50% perempuan dengan umur keseluruhan antara 17 tahun hingga 45 tahun menunjukkan 70,6% responden memilih setuju bahwa *website* membutuhkan keseimbangan komposisi konten, terdapat 67,6% responden merasa bahwa *website* Dinas Pariwisata Kab. Ponorogo kurang mempresentasikan atau menunjukkan identitas Kabupaten Ponorogo seperti adanya eog Ponorogo maupun makanan khas Ponorogo, selain itu terdapat 58,8% koresponden setuju bahwa tampilan website kurang jelas dan kurang menarik, untuk penulisan 64,7% koresponden merasa cukup nyaman dalam membaca *website* pariwisata Kabupaten Ponorogo, dan 87,9% setuju bahwa *website* dinas pariwisata Kabupaten Ponorogo perlu dilakukan re-desain. Re-desain dilakukan agar semakin menarik dan tentunya dapat meningkatkan nilai usability pada *website*

Berikut merupakan diagram hasil survey yang telah dilakukan untuk memperkuat pendapat bahwa *website* Pariwisata Kabupaten Ponorogo perlu dilakukan re-desain.

Jika dilihat dari tampilan awal laman website Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda & Olaharaga Kab.Ponorogo tersebut apakah tampilan website sudah merepresentasikan kabupaten Ponorogo? [Salin](#)

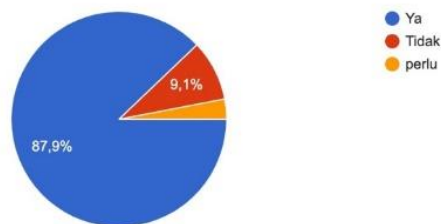
34 jawaban



Gambar 1. 2 Respon partisipan tentang tampilan *website* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah menjawab serangkaian pertanyaan diatas apakah re-design tampilan website Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda & Olaharaga Kab.Ponorogo perlu dilakukan?

33 jawaban



Gambar 1. 3 Respon partisipan terhadap perlunya dilakukan re-desain untuk *website* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sehingga berdasarkan penyebaran kuesioner secara online, dapat disimpulkan bahwa *website* Ponorogo harus dilakukan re-desain untuk membuat *website* memiliki nilai estetika dan menarik.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Bagaimana melakukan re-desain *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo untuk meningkatkan nilai usability tampilan *website*?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Seni

1. Tujuan

Mewujudkan re-desain *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo untuk meningkatkan nilai usabilitas tampilan *website*.

2. Manfaat

- a. Menjadi *website* yang memiliki nilai usabilitas dalam tampilan *website*.
- b. Menjadikan *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo lebih menonjolkan identitas serta buyada Kabupaten Ponorogo.
- c. Menjadi *website* yang lebih informatif dan konten yang aktual.
- d. Menjadi *website* yang efektif dalam penggunaannya.

