

Perancangan Ulang *User Interface* Menggunakan Metode *Human-Centered Design* Pada Aplikasi Banyuwangi *Tourism*

¹Fachri Akbar Ramadhana, ²Lutfi Hakim*, ²Farisqi Panduardi

^{1,2,3} Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Banyuwangi, Banyuwangi

¹fachrriar@gmail.com, ²lutfi@poliwangi.ac.id, ³akufarisqi@poliwangi.ac.id

Abstract— *The Banyuwangi Tourism Application is designed as a complete guide for tourists who want to explore Banyuwangi Regency. This application provides comprehensive information about tourist destinations, festivals and small and medium enterprises (MSMEs) on one platform. However, based on user reviews on Playstore, there are several problems such as monotonous design, disorganized layout, inconsistent font size and distance between text, as well as inappropriate icon and font color choices. This research aims to redesign the user interface design, so that the appearance and feel of the application is more in line with user needs. The Human-Centered Design (HCD) approach method was used in this research by placing humans as the main focus. The use of the User Experience Questionnaire provides a quick and effective assessment of the user's interactive experience, so the UEQ testing method was chosen as an effective way to assess user experience. The UEQ test results show that the redesign of the Banyuwangi Tourism application received higher scores in all aspects compared to the initial appearance. The attractiveness aspect received an average score of 2.02, clarity 2.07, efficiency 1.87, precision 1.63, stimulation 1.82, and novelty 1.67. This evaluation shows that the app redesign received positive feedback from users. Additionally, users find the app fast, easy to use, accurate, and innovative, although there is still room for improvement.*

Keywords — *Banyuwangi Tourism Application, Human Centered Design, User Experience Questionnaire*

Abstrak— Aplikasi Banyuwangi Tourism dirancang sebagai panduan lengkap bagi wisatawan yang ingin menjelajahi Kabupaten Banyuwangi. Aplikasi ini menyediakan informasi menyeluruh tentang destinasi wisata, festival, serta usaha kecil menengah (UMKM) dalam satu platform. Namun, berdasarkan ulasan pengguna di Playstore, terdapat beberapa masalah seperti desain yang monoton, tata letak yang tidak terorganisir, ukuran font dan jarak antar teks yang tidak konsisten, serta pemilihan warna ikon dan font yang kurang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang desain antarmuka pengguna agar tampilan dan nuansa aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) digunakan dalam penelitian ini dengan menempatkan manusia sebagai fokus utama. Penggunaan *User Experience Questionnaire* memberikan penilaian cepat dan efektif terhadap pengalaman interaktif pengguna, sehingga metode pengujian UEQ dipilih sebagai cara yang efektif untuk menilai pengalaman pengguna. Hasil pengujian UEQ menunjukkan bahwa desain ulang aplikasi Banyuwangi Tourism mendapatkan nilai lebih tinggi di semua aspek dibandingkan dengan tampilan awal. Aspek daya tarik mendapat nilai rata-rata 2.02, kejelasan 2.07, efisiensi 1.87,

ketepatan 1.63, stimulasi 1.82, dan kebaruan 1.67. Evaluasi ini menunjukkan bahwa desain ulang aplikasi mendapat umpan balik positif dari pengguna. Selain itu, pengguna merasa aplikasi ini cepat, mudah digunakan, akurat, dan inovatif, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan.

Kata Kunci — *Aplikasi Banyuwangi Tourism, Human Centered Design, User Experience Questionnaire*

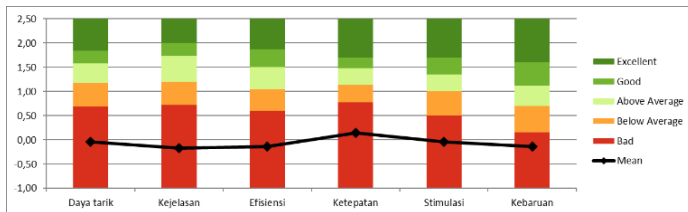
I. Pendahuluan

Kabupaten Banyuwangi terus berupaya melakukan pembangunan khususnya di bidang pariwisata, salah satunya adalah dengan pengembangan pariwisata berdasarkan prinsip “ekowisata” dan “pembangunan berkelanjutan”, dengan sebagian besar tempat wisata berlokasi di cagar alam dan cagar alam [1]. Strategi politik terpadu untuk pengembangan pariwisata berbasis potensi wisata alam, buatan, dan budaya. Hal ini dicapai dengan memperluas jalur pariwisata terintegrasi dan menciptakan destinasi kelas atas di setiap kawasan pengembangan pariwisata (WPP) [2].

Perkembangan pariwisata yang progresif terus meningkat di Kabupaten Banyuwangi berkat upaya kreatif masyarakat setempat dan program kerja Pemerintah Kabupaten Banyuwangi yang berpusat pada pengembangan pariwisata. Salah satu program kerja yang dirancang adalah adanya aplikasi Banyuwangi Tourism yang memungkinkan wisatawan menjelajahi Kabupaten Banyuwangi dengan memberikan informasi tempat wisata, festival, kuliner, kunjungan kerja dan acara lainnya [3]. Pada Juni 2024, aplikasi Pariwisata Banyuwangi di PlayStore mendapat skor cukup tinggi di antara aplikasi pemerintah daerah lainnya. Pada skala 1 sampai 5, aplikasi ini mendapat skor 4,4. Banyak pengguna yang memberikan ulasan positif terhadap aplikasi Banyuwangi Tourism, meski ada juga ulasan negatif dari pengguna aplikasi tersebut.

Masalah yang ditemukan dalam ulasan pengguna pada Playstore adalah bahwa aplikasi memiliki desain yang cukup monoton, layout yang tidak terorganisir, ukuran font dan jarak antar teks yang tidak konsisten, serta pemilihan warna untuk ikon dan font yang tidak sesuai. Setelah mengetahui permasalahan umum pada ulasan di Playstore, dilakukan evaluasi awal pada responden umum menggunakan metode pengujian *User*

Experience Questionnaire (UEQ). Hasil evaluasi awal aplikasi Banyuwangi Tourism menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian buruk pada semua aspek. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 yang mana menunjukkan bahwa aplikasi belum memenuhi harapan pengguna dan perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut. Selain itu, aplikasi juga perlu meningkatkan kualitas fitur dan tampilan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan demikian, aplikasi dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan wisata di Banyuwangi dan meningkatkan kepuasan pengguna



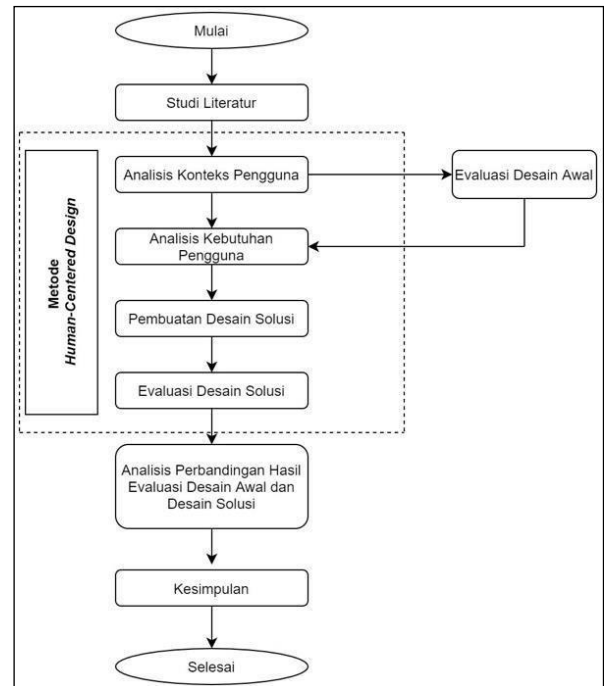
Gambar 1. Hasil Evaluasi Awal Responden Umum

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) yang memprioritaskan manusia sebagai fokus utama, dengan tujuan untuk memahami dan memenuhi kebutuhan manusia sebagai bagian dari desain yang lebih efektif dan berorientasi pada manusia. [4]. Kelebihan menggunakan metode ini adalah desainer aplikasi dapat berperan sebagai pengguna, yang memungkinkan mereka untuk lebih cepat memahami keinginan pengguna [5]. *User Experience Questionnaire* memberikan penilaian cepat dan efektif terhadap pengalaman interaktif pengguna, sehingga metode pengujian UEQ dipilih sebagai cara yang efektif untuk menilai pengalaman pengguna [6]. Peneliti pengalaman pengguna dan perancang antarmuka pengguna sering menggunakan metode UEQ untuk mengevaluasi seberapa baik aplikasi mereka memenuhi kebutuhan pengguna [7]. Dalam penelitian ini, UEQ diterapkan untuk mengevaluasi komponen-komponen antarmuka pengguna serta fungsi aplikasi Banyuwangi Tourism. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Putra dkk, menjelaskan bahwa *Human-Centered Design* (HCD) merupakan metode pengembangan sistem interaktif yang bertujuan agar sistem dapat digunakan dan berguna dengan berfokus pada kebutuhan pengguna serta menerapkan faktor ergonomi dan kegunaan manusia, pengetahuan dan teknik [8]. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rakha dkk, menjelaskan bahwa pemilihan metode UEQ digunakan dalam penelitian karena UEQ merupakan ukuran yang dapat memberikan pengukuran pengalaman manusia yang lebih komprehensif [9].

Oleh karena itu, perbaikan desain terkait tampilan aplikasi Banyuwangi Tourism dilakukan dengan fokus pada desain antarmuka yang menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran yang bermanfaat kepada Pengembang Aplikasi Banyuwangi Tourism (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi) untuk meningkatkan tampilan dan nuansa aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

II. Metode Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan tahapan-tahap penelitian yang akan dilakukan. Sehingga proses penelitian dapat dilakukan secara optimal, tahapan-tahapan ini menjelaskan cara mengerjakan dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Tahap *Human-Centered Design* digunakan dalam penelitian aplikasi Banyuwangi Tourism, seperti yang digambarkan dalam alur penelitian di bawah ini.



Gambar 2. Alur Penelitian

2.1. Studi Literatur

Sebelum memulai penelitian, studi literatur harus dilakukan untuk mendapatkan data dasar teori yang akan mendukung dan mendukung penelitian. Studi literatur ini berfokus pada teori-teori yang berkaitan dengan Redesain *User Interface*, Aplikasi Banyuwangi Tourism, *Human-Centered Design*, dan *User Experience Questionnaire*. Sumber literatur yang digunakan adalah jurnal, e-book, dan skripsi terkait.

2.2. Analisis Konteks Pengguna

Analisis konteks pengguna adalah langkah untuk memahami bagaimana suatu sistem digunakan, seperti siapa yang akan menggunakannya, alasan untuk menggunakannya, dan pekerjaan apa yang akan mereka lakukan di dalamnya [10]. Tujuan dari penentuan partisipan adalah untuk menentukan pengguna mana yang akan dipilih untuk mengikuti tahap pengujian pada aplikasi Banyuwangi Tourism. Tahap ini menetapkan kriteria partisipasi dan tujuan partisipasi, yang disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Partisipan Evaluasi

Kriteria Partisipan		Usia	Tujuan
Pelaku Wisata	Pemandu Wisata	20-50 Tahun	Mengakses informasi terkait pariwisata di Kabupaten Banyuwangi yang tersedia di aplikasi.
	Wisatawan	18-50 Tahun	
Masyarakat Umum	Mahasiswa	18-24 Tahun	
	Masyarakat Banyuwangi	18-50 Tahun	

Setelah mengidentifikasi kriteria partisipan evaluasi, tahap pertama evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner UEQ. Tingkat pengalaman responden setelah berinteraksi dengan aplikasi diukur dengan kuesioner UEQ. Pada tahap ini, skenario tugas dirancang untuk digunakan sebagai skenario uji untuk survei kepuasan pengguna di tahap berikutnya. Sebuah skenario pengujian dibuat dengan memberikan tugas-tugas kepada responden. Tabel 2 menunjukkan daftar skenario tugas yang diujikan.

Tabel 2. Skenario Tugas

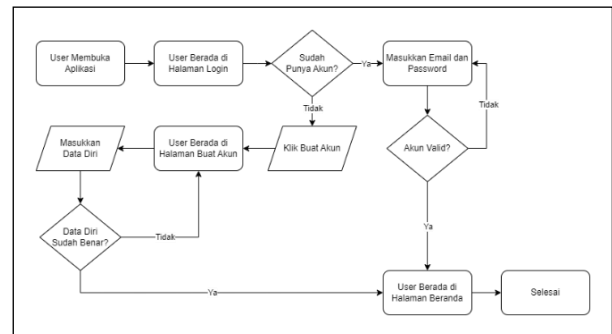
Kode Tugas	Tugas
T1	Melakukan pendaftaran akun lalu login dengan akun pengguna
T2	Pengguna mengakses fitur wisata dan mencari informasi mengenai destinasi wisata
T3	Pengguna mengakses fitur UMKM dan mencari informasi mengenai UMKM
T4	Pengguna mengakses fitur festival dan mencari informasi mengenai festival
T5	Pengguna mengakses fitur penginapan dan mencari informasi mengenai hotel, homestay, dan villa
T6	Pengguna mengakses menu berita dan mencari informasi mengenai berita banyuwangi
T7	Pengguna mengakses menu pengaturan dan mengakses fitur akun pengguna

Setelah membuat skenario tugas dilanjutkan membuat kuesioner pengujian. Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire*. Kuesioner UEQ mencakup 26 pertanyaan dan memiliki 6 faktor yakni daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Gambar 3 menunjukkan *template* pertanyaan kuesioner *User Experience Questionnaire*.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

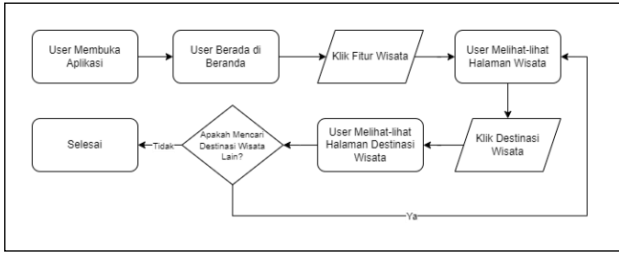
Gambar 3. Pertanyaan Kuesioner UEQ

Responden diminta untuk menggunakan aplikasi Banyuwangi Tourism sebelum memulai proses evaluasi dengan UEQ. Tujuannya adalah mendapatkan umpan balik yang baik dan hasil UEQ yang akurat. Selanjutnya, isi UEQ berdasarkan kesan pengguna saat menggunakan aplikasi. Kesan ini dapat mencakup hal-hal seperti fungsi, warna, jenis tulisan, tata letak, dan sebagainya. Pengguna dapat mengisi kuesioner UEQ melalui *form Google* yang telah diberikan atau disebarluaskan kepada mereka setelah menginstal aplikasi.



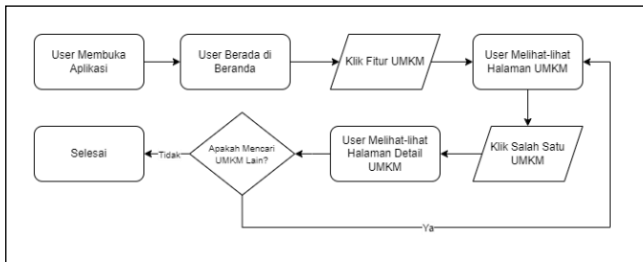
Gambar 4. User Flow Login dan Register

Tampilan awal aplikasi Banyuwangi Tourism disebut sebagai *user flow login*. Jika mereka sudah memiliki akun, mereka harus login dengan memasukkan *email* dan *password* mereka. Jika mereka belum memiliki akun, mereka dapat memilih "buat akun" dan mengisi formulir pendaftaran. Setelah mengisi formulir tersebut, mereka akan dibawa ke halaman beranda aplikasi Banyuwangi Tourism.



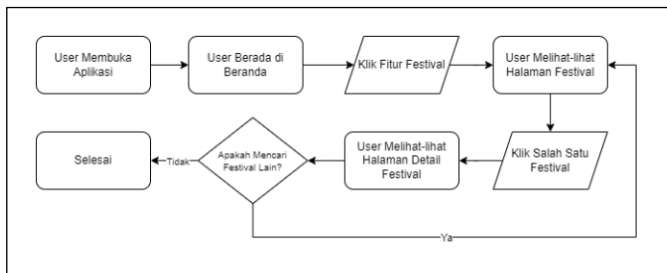
Gambar 5. User Flow Wisata

Dalam fitur wisata, terdapat daftar destinasi wisata yang tersedia di Kabupaten Banyuwangi. Pengguna memiliki akses untuk menelusuri informasi rinci tentang destinasi wisata di daerah tersebut, termasuk deskripsi dan lokasi, serta kemampuan untuk memesan tiket secara langsung melalui platform *online*.



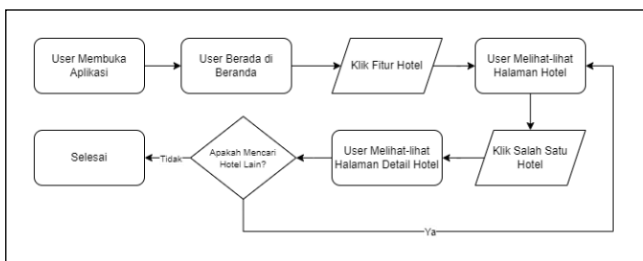
Gambar 6. User Flow UMKM

Dalam fitur *user flow* UMKM, pengguna dapat melihat informasi tentang UMKM yang ada di Kabupaten Banyuwangi, termasuk deskripsi dan lokasi UMKM tersebut.



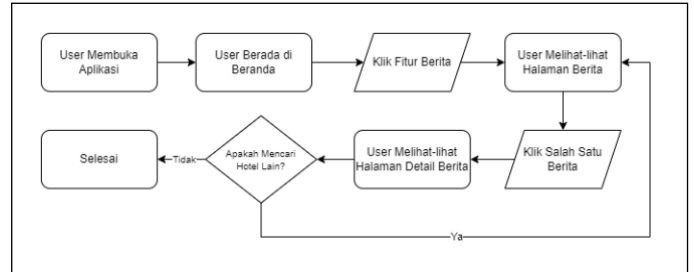
Gambar 7. User Flow Festival

Dalam fitur *user flow* festival, pengguna dapat melihat informasi tentang festival yang ada di Kabupaten Banyuwangi, termasuk tanggal, harga tiket masuk, dan jam operasional.



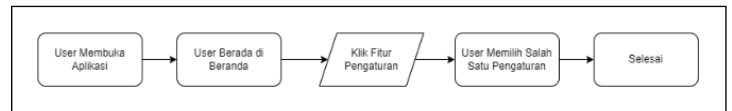
Gambar 8. User Flow Hotel

Dalam fitur hotel mencakup daftar berbagai jenis penginapan, seperti hotel, *homestay*, dan villa yang tersedia di Kabupaten Banyuwangi. Pengguna memiliki akses untuk menelusuri informasi rinci tentang berbagai penginapan yang tersedia di daerah tersebut, termasuk deskripsi dan lokasinya.



Gambar 9. User Flow Berita

Dalam fitur berita menyajikan informasi terbaru tentang peristiwa di Kabupaten Banyuwangi. Pengguna dapat mengakses deskripsi dari setiap informasi berita yang ada di daerah tersebut. Pengguna dapat menelusuri informasi berita melalui foto-foto kegiatan dan deskripsi yang terdapat dalam setiap artikel berita.



Gambar 10. User Flow Pengaturan

Dalam menu pengaturan memuat opsi untuk mengelola pengaturan aplikasi Banyuwangi Tourism. Pengguna dapat melakukan pembaruan profil, mengganti kata sandi, memilih bahasa yang diinginkan, dan mengatur tema aplikasi.

2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna

Hasil evaluasi *usability* desain awal aplikasi Banyuwangi Tourism akan menunjukkan nilai-nilai aspek *usability* dan kepuasan pengguna serta masalah *usability* yang dihadapi pengguna. Selanjutnya, analisis akan dilakukan untuk mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan pengguna [11]. Hasil analisis ini akan mencakup kendala atau persyaratan yang dialami pengguna selama pengujian *usability* tahap sebelumnya serta saran perbaikan yang disampaikan oleh pengguna yang kemudian akan digunakan untuk meningkatkan aplikasi.

2.4. Pembuatan Desain Solusi

Proses perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi Banyuwangi Tourism dimulai berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Aplikasi Figma digunakan untuk membuat *prototype* untuk desain solusi, fokus utama pembuatan *prototype* adalah antarmuka pengguna. Hasil dari survei dan rekomendasi untuk perbaikan desain aplikasi akan dimasukkan, dengan mempertimbangkan standar umum desain aplikasi.

2.5. Evaluasi Desain Solusi

Tahap evaluasi desain solusi ini memiliki tujuan untuk menghasilkan nilai tingkat *usability* serta mengidentifikasi kebutuhan yang masih belum terpenuhi [12]. Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) menjadi metode evaluasi yang digunakan dalam tahap evaluasi awal ini. Tahap evaluasi *usability* desain solusi melibatkan beberapa langkah:

1. Menetapkan Responden

Langkah awal adalah menetapkan responden yang akan berpartisipasi dalam pengujian *usability*. Keterlibatan responden sangat penting karena mereka akan menjadi sumber data untuk penelitian ini [13]. Dalam evaluasi desain menggunakan kuesioner UEQ, minimal 20 responden harus terlibat [14].

2. Menyusun Tugas

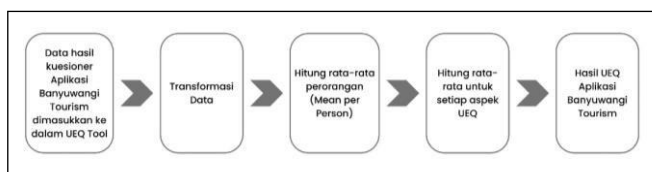
Penyusunan tugas didasarkan pada fungsi-fungsi penting dalam aplikasi dan diberikan kepada responden selama pengujian aplikasi.

3. Melakukan Pengujian

Responden melakukan pengujian dengan menyelesaikan berbagai tugas yang telah ditetapkan pada *prototype* aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Setelah menggunakan atau menguji desain aplikasi, pengguna mengisi kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan.

4. Analisis Hasil Pengujian

Analisis hasil pengujian merupakan tahap terakhir dari evaluasi desain solusi. Setelah mendapatkan data dari kuesioner pada tahap sebelumnya, data tersebut diolah menggunakan UEQ tools yang tersedia secara *online*. Hasil pengolahan data kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang *User Experience* (UX) dari aplikasi Banyuwangi Tourism. Proses pengolahan data UEQ dapat dilihat di Gambar 11.



Gambar 11. Proses Pengolahan Data UEQ

Proses pengolahan data UEQ digambarkan pada Gambar 10. Pertama, data kuesioner dari pengguna aplikasi Banyuwangi Tourism dimasukkan ke dalam alat UEQ. Selanjutnya, data ini diubah atau diubah menjadi bobot nilai jawaban, dengan nilai +3 menunjukkan respons yang sangat positif dan nilai -3 menunjukkan respons yang sangat negatif. Selanjutnya, alat UEQ menghitung rata-rata per orang pada data aplikasi Banyuwangi Tourism. Hasilnya adalah rata-rata untuk setiap aspek atau skala UEQ.

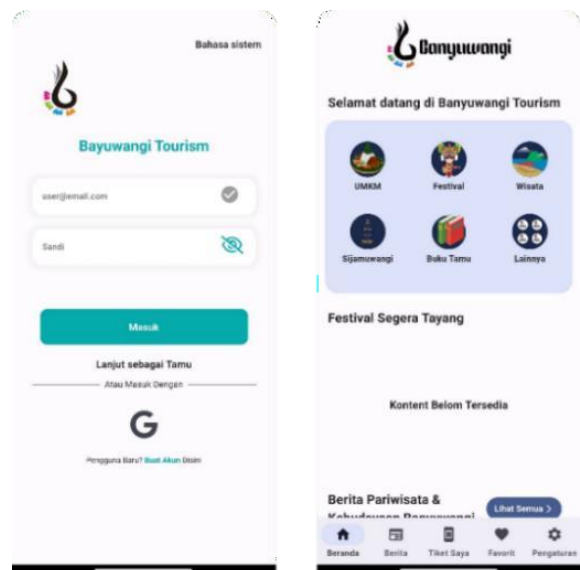
2.6. Analisis Perbandingan Hasil Evaluasi Desain Awal dan Desain Solusi

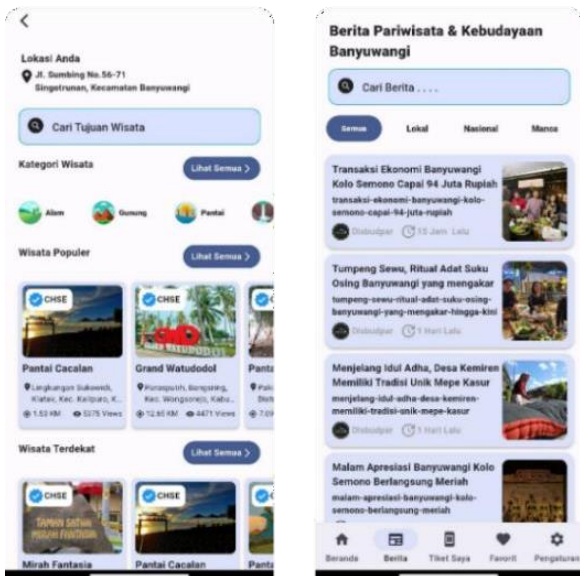
Pada tahap analisis perbandingan, hasil evaluasi awal desain untuk Aplikasi Banyuwangi Tourism dan hasil evaluasi desain solusi akan dipresentasikan dengan memberikan penjelasan tentang masalah yang ditemukan. Kemudian, hasil evaluasi dari kedua desain akan dibandingkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh mereka terhadap desain solusi. Kemudian data dianalisis untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Evaluasi Desain Awal

Sebelum melakukan evaluasi desain awal aplikasi Banyuwangi Tourism, responden diminta untuk mencoba semua fitur aplikasi agar evaluasi desain awal dapat dilakukan dengan mudah. Tampilan aplikasi Banyuwangi Tourism bisa dilihat pada gambar 12. Evaluasi desain awal ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang terdiri dari 26 pertanyaan dan 7 parameter. Setiap pertanyaan UEQ terdiri dari sepasang istilah yang saling berlawanan. UEQ ini memiliki 6 skala penilaian yang digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna, yaitu : unsur *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan) [15].





Gambar 12. Tampilan Awal Aplikasi Banyuwangi Tourism

Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *google form*, yang menghasilkan 42 responden umum yang terdiri dari pelaku wisata & masyarakat umum yang dapat dilihat pada tabel 1 terkait partisipan responden umum dan juga 3 responden dari pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan *UEQ Tools*, sebuah alat bantu hitung yang dapat memberikan informasi hasil olahan data tersebut. Hasil evaluasi ini menjadi tolak ukur dari keseluruhan skala dengan masing-masing skala memiliki batas atas bawah, rata-rata dan klasifikasinya sendiri.

1) Responden Umum

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
4	5	6	2	3	6	5	4	3	4	4	3	3	6	5	5	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5
3	5	4	5	4	5	4	3	6	5	4	3	3	4	5	4	4	3	5	4	5	3	5	4	3	4	4
4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	5	4	5	4	4	5	3	3	4	4	5	3	4	4
4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
1	2	5	3	1	6	4	3	4	2	6	6	1	6	6	1	2	3	1	3	6	6	1	3	1	3	1
6	5	7	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3
6	6	6	5	5	5	5	5	5	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	4	6	4	4	6	4	3	3	7	1	5	5	4	5	4	4	3	6	3	4	5	4	4	4	4
3	4	7	6	3	1	1	2	3	6	3	6	1	2	3	1	4	4	6	4	7	4	5	4	5	3	
3	3	6	4	4	2	2	4	6	4	4	5	1	5	4	3	5	4	5	2	6	2	6	6	5	4	
3	4	5	4	3	3	3	3	3	4	5	3	6	3	3	4	3	4	5	4	5	3	5	5	5	3	
3	4	5	5	5	3	3	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	4	5	5	3	5	3	5	5	3	
3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	5	3	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6
3	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	3	5
3	3	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	5	3	3	5	5	4
4	5	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4

Gambar 13. Data UEQ Responden Umum

Sebagian dari jawaban responden pada kuesioner ditunjukkan pada gambar 13. Data ini berasal dari responden yang terdiri dari pelaku wisata dan masyarakat umum. Hasil ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang persepsi dan kepuasan responden terhadap aplikasi Banyuwangi Tourism. Selain itu, data ini membantu mengevaluasi kekuatan dan kelemahan desain yang digunakan. Dengan demikian, aplikasi Banyuwangi Tourism dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian untuk

meningkatkan kualitas pelayanan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Tabel 3. Benchmark Hasil Evaluasi Desain Awal Responden Umum

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	-0,04	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	-0,17	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	-0,14	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0,14	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	-0,04	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	-0,14	Bad	In the range of the 25% worst results

Dalam tabel 3 dan grafik benchmark gambar 1, responden umum menunjukkan penilaian yang diberikan untuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Semua skala penilaian memperoleh nilai buruk (*bad*). Berdasarkan penilaian ini, dapat disimpulkan bahwa dalam evaluasi tampilan awal, aplikasi ini tidak mendapatkan penilaian positif dari pengguna.

2) Responden Pihak Disparbud

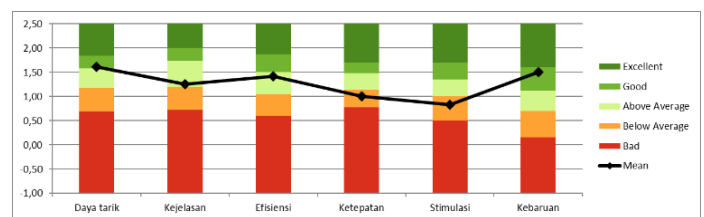
Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
7	7	1	1	1	3	3	4	1	2	6	1	1	7	7	7	1	1	1	7	1	1	7	1	1	1	7
6	5	5	6	5	7	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	5	7	7	6	6	6	5	6	5	6	6
6	6	3	2	2	6	6	6	5	3	6	1	7	7	6	5	4	4	4	5	2	5	2	3	3	6	

Gambar 14. Data UEQ Responden Pihak Disparbud UEQ

Pengumpulan data dilakukan terhadap responden yang terdiri dari tim IT dan pegawai Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi. Responden ini dipilih untuk memperoleh pandangan yang lebih spesifik dan relevan. Data ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap aplikasi Banyuwangi Tourism dan sebagai bahan dasar evaluasi untuk meningkatkan kinerja aplikasi tersebut.

Tabel 4. Benchmark Hasil Evaluasi Desain Awal Responden Disparbud

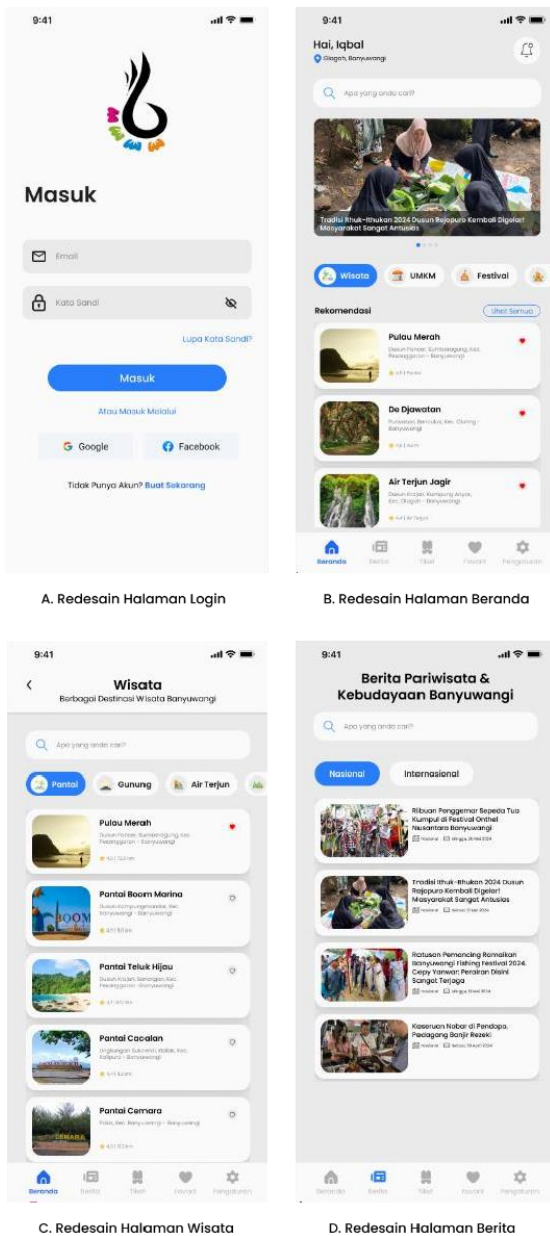
Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,61	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,25	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,42	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1,00	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulasi	0,83	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kebaruan	1,50	Good	10% of results better, 75% of results worse



Gambar 15. Grafik Benchmark Evaluasi Desain Awal Responden Disparbud

Pada tabel 4 dan grafik evaluasi benchmark gambar 15 desain awal yang diberikan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi, daya tarik dan kebaruan memperoleh penilaian baik, sementara kejelasan dan efisiensi mendapatkan hasil di atas rata-rata. Di sisi lain, ketepatan dan stimulasi dinilai di bawah rata-rata.

3.2 Perbaikan Desain User Interface



Gambar 16. Hasil Redesain Aplikasi Banyuwangi Tourism

- a. Desain halaman login menggunakan warna utama biru yang digunakan untuk elemen-elemen seperti tombol, teks, dan lain-lain. Warna biru ini memberikan kesan dinamis dan menarik, serta memudahkan pengguna dalam menemukan elemen-elemen yang penting. Latar belakang halaman login menggunakan warna putih, yang memudahkan pengguna dalam membaca

teks dan melihat elemen-elemen lain. Warna putih ini juga memberikan kesan netral dan tidak mengganggu, sehingga tidak mengurangi kesan dinamis yang diberikan oleh warna utama. Dengan menggunakan kombinasi warna ini, desain halaman login dapat memberikan kesan profesional dan modern, serta memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Kombinasi warna yang tepat dapat meningkatkan kesan keseluruhan dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

- b. Halaman beranda ini menampilkan berita terkini yang dibuat secara otomatis berganti yang berisi informasi tentang acara, kegiatan, atau berita terkait pariwisata. Tombol pencarian diberikan pada halaman ini untuk memudahkan pengguna mencari berita, tempat wisata, dan informasi lainnya yang relevan. Untuk membuat menu utama halaman beranda ini lebih minimalis, setiap menu diwarnai biru. dan setiap menu utama memiliki informasi tentang rekomendasi, sehingga pengguna dapat mengetahui tentang rekomendasi yang disarankan. Untuk memberikan suasana yang cerah dan mudah dibaca, background halaman ini menggunakan warna putih keabu-abuan. Jadi, halaman beranda ini lebih menarik dan mudah digunakan.
- c. Halaman wisata ini dilengkapi dengan tombol menu kategori wisata yang dominan berwarna biru. Kategori wisata ini terdiri dari enam pilihan wisata yang berbeda. Untuk memudahkan pengguna dalam mencari wisata yang diinginkan, tombol pencarian juga disediakan di halaman ini. Selain itu, halaman ini juga menampilkan berbagai wisata di Kabupaten Banyuwangi dengan foto dan informasi singkat tentang wisata tersebut, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami informasi wisata yang tersedia.
- d. Pada halaman berita ini, terdapat dua menu utama yaitu berita nasional dan internasional, yang akan berwarna biru saat dipilih. Beberapa berita disajikan dalam bentuk kartu berwarna putih, dilengkapi dengan foto dan ringkasan singkat dari berita tersebut. Selain itu, halaman ini juga menyediakan tombol pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan berita yang diinginkan.

3.3 Evaluasi Akhir

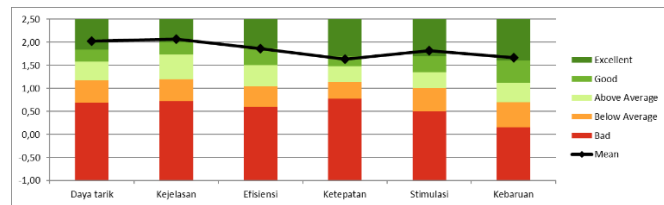
1) Responden Umum

Tabel 5. Benchmark Hasil Evaluasi Desain Akhir Responden Umum

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,02	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,07	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	1,87	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,63	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,82	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,67	Excellent	In the range of the 10% best results

Pada tabel 5, setiap skala diukur secara keseluruhan dengan masing-masing skala memiliki batas atas dan bawah, rata-rata,

serta klasifikasinya sendiri. Skala dengan nilai tertinggi adalah Kejelasan, sementara skala dengan nilai terendah adalah Ketepatan. Untuk pemahaman lebih lanjut, Gambar 17 menampilkan grafik yang membantu menjelaskan hasil tersebut.



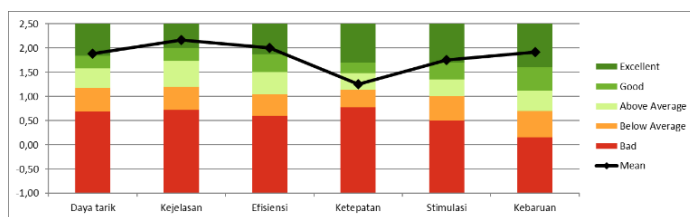
Gambar 17. Grafik Benchmark Evaluasi Desain Akhir Responden Umum

Gambar 17 menunjukkan bahwa skala daya tarik, kejelasan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan nilai bagus sekali (*excellent*), sementara dua skala lainnya mendapatkan nilai bagus (*good*). Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa tampilan desain ulang aplikasi mendapat umpan balik yang baik dari pengguna. Evaluasi akhir ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cepat, mudah digunakan, akurat, dan inovatif, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa desain ulang aplikasi Banyuwangi Tourism diterima dengan baik oleh pengguna, dengan sebagian besar aspek pengalaman pengguna memuaskan atau lebih. Untuk mencapai pengalaman, evaluasi ini memberikan pengetahuan penting untuk mempertahankan komponen yang sudah baik dan terus memperbaiki area yang masih bisa ditingkatkan.

2) Responden Pihak Disparbud

Tabel 6. Benchmark Hasil Evaluasi Desain Akhir Responden Disparbud

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,89	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,17	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2,00	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1,25	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1,75	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,92	Excellent	In the range of the 10% best results

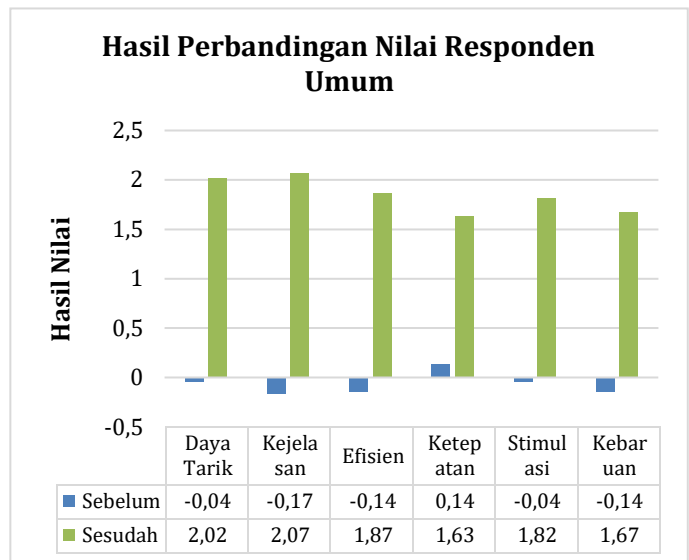


Gambar 18. Grafik Benchmark Evaluasi Desain Akhir Responden Disparbud

Pada evaluasi akhir, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi memberikan penilaian yang lebih baik daripada sebelumnya. Hanya aspek ketepatan yang mendapat nilai di atas rata-rata, sedangkan lima aspek lainnya mendapat nilai sangat bagus. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mendapat penilaian positif dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi.

3.4 Analisis Perbandingan

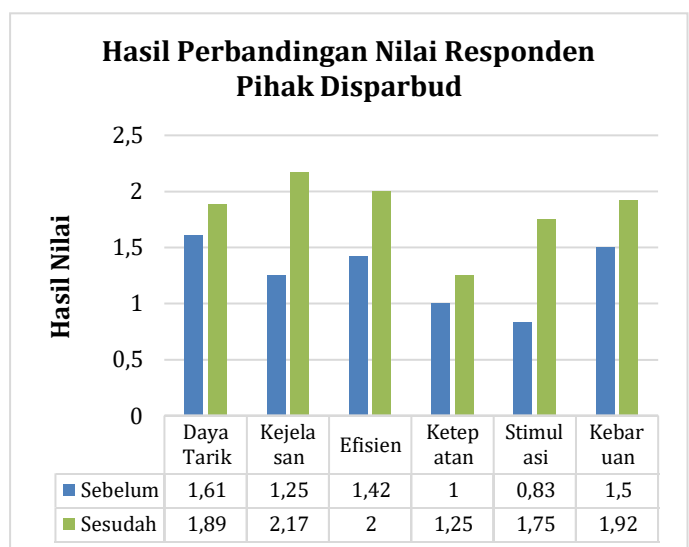
1) Responden Umum



Gambar 19. Hasil Perbandingan Rata-Rata Nilai Responden Umum

Gambar 19 menunjukkan perbedaan yang jelas antara evaluasi awal dan akhir. Enam aspek UEQ, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Grafik evaluasi awal dan akhir juga menunjukkan bahwa tampilan desain solusi aplikasi Banyuwangi Tourism secara konsisten unggul dalam semua aspek. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan desain solusi aplikasi Banyuwangi Tourism memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan tampilan awal.

2) Responden Pihak Disparbud



Gambar 20. Hasil Perbandingan Responden Disparbud

Pada gambar 20, semua aspek penilaian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara evaluasi awal dan evaluasi akhir. Hal ini menunjukkan bahwa Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi sangat puas dengan pengalaman pengguna desain solusi yang telah dibuat.

IV. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dijelaskan pada bagian ini :

1. Hasil dari kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk evaluasi awal aplikasi Banyuwangi Tourism menunjukkan bahwa responden umum memberikan penilaian buruk pada semua aspek, yaitu daya tarik -0.04, kejelasan -0.17, efisiensi -0.14, ketepatan 0.14, stimulasi -0.04, dan kebaruan -0.14. Sementara itu, pihak Disparbud memberikan penilaian bagus pada aspek daya tarik dan kebaruan dengan nilai rata-rata 1.61 dan 1.50. Untuk aspek kejelasan dan efisiensi, aplikasi mendapat kategori di atas rata-rata dengan nilai rata-rata 1.25 dan 1.42, sementara aspek ketepatan dan stimulasi mendapat kategori di bawah rata-rata dengan nilai rata-rata 1.00 dan 0.83.
2. Perbaikan desain antarmuka pengguna aplikasi Banyuwangi Tourism dilakukan dengan mempertimbangkan desain awal dan prioritas perbaikan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD). Metode ini meliputi studi literatur, analisis konteks pengguna, analisis kebutuhan, pembuatan solusi desain, evaluasi solusi desain, serta analisis perbandingan hasil evaluasi desain awal dan desain solusi.
3. Hasil evaluasi akhir aplikasi Banyuwangi Tourism menunjukkan bahwa responden umum memberikan penilaian bagus sekali pada aspek daya tarik, kejelasan, stimulasi, dan kebaruan dengan nilai rata-rata masing-masing 2.02, 2.07, 1.82, dan 1.67. Aspek efisiensi dan ketepatan mendapat nilai baik dengan nilai rata-rata 1.87 dan 1.63. Sementara itu, dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi, hampir semua memberikan penilaian bagus sekali pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan dengan nilai rata-rata 1.89, 2.17, 2.00, 1.75, dan 1.92, sedangkan aspek ketepatan mendapatkan penilaian di atas rata-rata dengan nilai rata-rata 1.25.

Saran untuk penelitian mendatang adalah agar fokus pada integrasi fitur-fitur baru yang diinginkan oleh pengguna. Evaluasi berkala terhadap fitur-fitur tersebut penting untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi baru, seperti *augmented reality* (AR) atau *machine learning*, guna meningkatkan interaksi dan personalisasi pengalaman pengguna dalam aplikasi. Teknologi ini berpotensi meningkatkan nilai aplikasi dan menarik lebih banyak pengguna.

V. Daftar Pustaka

- [1] A. Purwaningtyas, "Implementasi Community Based Tourism Dalam Evaluasi Desa Wisata Di Kabupaten Banyuwangi," *Jurnal Javanica*, vol. 2, no. 1, pp. 40–50, 2023, doi: 10.57203/javanica.v2i1.2023.40-50.
- [2] I. S. Rini, F. Usman, and A. Subagiyo, "Rute Potensial Destinasi Wisata Kabupaten Banyuwangi," *Planning for Urban Region and Development*, vol. 9, no. 2, pp. 39–48, 2020, [Online]. Available: <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/109>
- [3] A. W. Sandi and I. Irfansyah, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode System Usability Scale," *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 11, no. 2, p. 14, 2023, doi: 10.34010/visualita.v11i02.8342.
- [4] C. H. Fitri and F. Rahma, "Evaluasi danperbaikan Tampilan Desain Antarmuka pengguna WebJogja Center dengan Metode Human-Centered Design," *Automata*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21921>
- [5] M. A. Azis, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, "Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 1, pp. 529–537, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] I. G. N. A. Saputra, I. P. A. Swastika, and A. A. I. I. Paramitha, "Analisa dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website Keenansupercar," *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 3, pp. 223–235, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1541>
- [7] S. P. Kristanto, L. Hakim, and F. Hariyati C, "Usability Evaluation In Ruang Guru ApplicationsUsing User Experience Questionnaire (UEQ)," *JurnalMantik*, vol. 4, no. 1, pp. 181–186, 2020, [Online]. Available: <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/index>
- [8] A. A. G. K. E. Putra, H. M. Az-zahra, and D. Pramono, "Evaluasi dan Perbaikan User Experience pada Situs Web Sistem Informasi Mahasiswa Online (SIMON) Universitas Warmadewa menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Human Centered Design (HCD)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 8, pp. 3828–3837, 2022.
- [9] R. H. S. Rakha, S. H. Wijoyo, and Suprpto, "Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Guna

-
- Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Aplikasi Malang Menyapa),” vol.5, no. 12, pp. 5391–5401, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] S. A. Prayoga, R. D. R. Dako, and W. Ridwan, “Redesign Website Sistem Informasi Teknik Elektro UNG Melalui Pendekatan Human Centered Design,” *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, vol. 5, no. 2, pp. 242–248, 2023, doi: 10.37905/jjee.v5i2.20286.
- [11] L. Y. Yauw, Ahyar Muawwal, and Arfan Yunus, “Analisis Usability Dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi Sclean Menggunakan Metode Human Centered Design,” *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 169–182, 2021, doi: 10.55645/kharismatech.v16i2.136.
- [12] Diana Nur Yastin, Hendra Bayu Suseno, and Viva Arifin, “Evaluasi dan perbaikan desain user interface untuk meningkatkan user experience pada aplikasi mobile siaran Tangsel menggunakan metode GDD,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13 Nomor 2, no.2, pp. 157–170, 2020.
- [13] M. Warsela, A. D. Wahyudi, and A. Sulistiyawati, “Penerapan Customer Relationship Management Untuk Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: Pt Fif Group),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, p. 78, 2021.
- [14] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook.” Accessed: Mar. 17, 2024. [Online]. Available: www.ueq-online.org
- [15] K. K. Pangestu, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, “User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour UPN,” *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 2, pp. 442–451, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.