



Perancangan User Interface Pura Teluk Terima Dengan Metode Design Thinking

I Nyoman Tri Anindia Putra¹, Anak Agung Dewi Puspita Sari^{2*}, Nyoman Trinity Laksmi Maharani³

¹ Teknik Informatika/ Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Email: trianindiaputra@instiki.ac.id

² Teknik Informatika/ Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Email: gungdewips@gmail.com

³ Teknik Informatika/ Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia
Email: trinitymaharanii@gmail.com

*) *Corresponding Author*

ABSTRACT

Bali is renowned as a tourist destination with its natural beauty and religious traditions, earning it the nickname "Island of a Thousand Temples." In this era, the dissemination of information related to Bali's holy temples has become increasingly difficult to find and confirm its authenticity. Therefore, by focusing on the research object of the "Pura Teluk Terima" and incorporating the development of the digital era, as well as addressing the issues faced by prospective visitors by involving several respondent samples, a design thinking method was implemented to design an information system. The outcome of this design is a prototype that allows visitors to gain a deeper understanding of the Pura Teluk Terima. Once the information system was ready for testing, it underwent usability testing using the System Usability Scale method, achieving an excellent score of 82.8125 with a grade of B.

Keywords: Human Computer Interaction; Digital Tourism; User Interface; Design Thinking; System Usability Scale.

ABSTRAK

Bali dikenal sebagai destinasi wisata dengan keindahan alamnya dan tradisi yang religius sehingga memiliki julukan 'Pulau Seribu Pura'. Para era ini penyebaran informasi terkait bangunan suci pura di Bali mulai sulit ditemukan dan dikonfirmasi kebenarannya. Dengan menetapkan 'Pura Teluk Terima' sebagai objek penelitian kali ini dan dipadukan dengan perkembangan era digital serta berdasarkan permasalahan yang dialami calon pengunjung yang telah didata dengan melibatkan beberapa sampel responden maka disusunlah sebuah perancangan sistem informasi dengan menggunakan metode Design thinking. Hasil dari perancangan ini berupa prototype dengan menerapkan metode design thinking dengan tujuan memungkinkan pengunjung mengetahui lebih dalam terkait Pura Teluk Terima. Setelah sistem informasi siap, dilakukan pengujian dengan menggunakan metode system usability scale dan memperoleh hasil akhir sebesar 82,8125 dengan kategori excellent dengan grade B.

Keywords: Interaksi Manusia Komputer; Pariwisata Digital; Antarmuka Pengguna; Design Thinking; System Usability Scale.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bali dikenal sebagai ‘Pulau Seribu Pura’, hal itu tidak terlepas dari kenyataan bahwa hampir di setiap sudut daerah di Bali tidak lepas dengan pemandangan berbagai bangunan suci pura yang melintang. Bangunan suci pura di Bali merupakan tempat suci berupa kuil yang dijadikan prasarana oleh umat Hindu serta menjadi pusat dalam upacara keagamaan. Tentunya setiap pura ini memiliki fungsi masing-masing dan dianggap sebagai titik-titik suci sebagai simbol persinggahan Tuhan dalam manifestasinya sebagai para Dewa-Dewi yang dipercaya dalam umat Hindu. Selain untuk melakukan pengorbanan yadnya atau lebih dikenal dengan istilah sembahyang, pura juga memiliki banyak peran lainnya seperti menjaga keseimbangan dan harmoni antara hubungan manusia dengan Tuhan, sebagai simbolis budaya Bali, pusat kegiatan sosial dan destinasi wisata serta berpengaruh dalam roda ekonomi yang ada di Bali.

Pura sudah mulai dibangun sejak abad ke-1 Masehi seiring dengan masuknya para pedagang India yang mulai menjajaki daerah Sumatera dan Jawa hingga abad ke-16 dan perlahan surut dengan perkembangan kepercayaan lainnya. Disaat perkembangannya mulai surut, kepercayaan Hindu-Buddha berkembang pesat di Bali ditandai dengan perpindahan pusat pemerintahan Raja Dalem Waturenggong dari Kerajaan Gelgel. Pada akhirnya, pura dibangun dengan arsitektur tradisional Bali yang sangat khas dan berbagi perhitungan khusus dengan berpedoman pada *Asta Kosala Kosali*.

Dengan banyaknya bangunan pura di Bali, nyatanya banyak bangunan yang tertinggal dengan banyak hal yang disebabkan diantaranya:

- a. Munculnya pura baru, sehingga banyak pengayah yang mulai terbagi dan memilih lokasi yang lebih dekat mengingat terbatasnya transportasi pada zaman dahulu.
- b. Adanya bencana alam seperti gunung meletus membuat sebagian bangunan tertutupi sehingga menghilangkan akses ke pura tersebut.
- c. Tergerusnya budaya dengan berbagai kepercayaan yang berkembang di kala itu, membuat beberapa umat teralihkan dan meninggalkan bangunan pura dengan tidak terawat.
- d. Lokasi yang terpencil juga menjadi alasan karena sangat sulit dijangkau.

Dengan berbagai keadaan tersebut kegiatan arkeologi terus difokuskan di masa kini untuk menemukan sejarah-sejarah yang terkubur sejalan juga dibantunya perkembangan teknologi yang memadai. Pada jurnal ini penulis akan membahas salah satu pura yang terdapat di Bali yaitu Pura Teluk Terima. Pura ini sudah memiliki akses yang cukup baik, namun terdapat nilai sejarah yang belum banyak diketahui calon pengunjung. Maka dari itu diperlukan suatu sistem digital yang dapat membantu calon pengunjung untuk mengetahui informasi terkait Pura Teluk Terima serta permasalahan yang dialami oleh calon pengunjung, sehingga penulis mengangkat topik pembahasan mengenai **“Perancangan User Interface Pura Teluk Terima dengan Metode *Design Thinking*”**.

2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disusun rumusan permasalahan sebagai berikut:

- a. Keterbatasan informasi terkait Pura Teluk Terima.
- b. Sejarah Pura Teluk Terima yang mulai terlupakan.
- c. Masyarakat yang lebih tertarik mencari informasi dengan *gadget*.

3. Tujuan

Adapun beberapa tujuan yang diharapkan dengan adanya perancangan *user interface* digitalisasi Pura Teluk Terima ini, diantaranya:

- a. Memperluas pengenalan seni, budaya, sejarah dan mitos Pura Teluk Terima
- b. Meningkatkan efektivitas penyebaran informasi terkait Pura Teluk Terima.
- c. Memperkuat arsip data warisan budaya Pura Teluk Terima.

4. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian *Design Thinking*

Design thinking merupakan proses desain berupa pendekatan yang digunakan sebagai penyelesaian masalah dengan menciptakan solusi yang berfokus pada *user* atau pengguna. Dalam penggunaan metode ini, selain berfokus pada kebutuhan pengguna *design thinking* juga membantu adanya dorongan inovasi yang sangat diperlukan dalam merancang antar muka serta mampu mendukung pengembangan produk dengan cepat.

b. Pengertian *System Usability Scale*

System usability scale adalah alat pengukur tingkat kegunaan atau *usability* suatu sistem atau produk dan menjadi alat paling umum yang digunakan dalam bidang interaksi manusia dan komputer dan penelitian pengalaman pengguna.

B. METODE

1. Proses *Empathize*

Empathize merupakan tahapan pertama yang diperlukan dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini diperlukan pemahaman empati tentang masalah disekitar untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pada perancangan *user interface* Pura Teluk Terima terdapat beberapa pertanyaan mengenai sejarah yang berpengaruh terhadap tradisi dan budaya yang akan terdigitalisasi berdasarkan masalah sekitar serta atas permasalahan yang dirasakan oleh responden. Adapun daftar pertanyaan yang akan dilampirkan sebagai kuesioner diantaranya:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Seberapa tertarik anda mengenai sejarah di daerah anda?
2	Seberapa sering anda berpergian ke bangunan bersejarah?
3	Apakah sejarah penting bagi pengenalan warisan budaya?
4	Seberapa sulit anda mendapatkan informasi terkait sejarah?
5	Seberapa sulit anda memastikan ke-valid-an sejarah yang beredar?
6	Seberapa sulit navigasi ke sistem informasi yang anda inginkan?
7	Pentingnya gambar dalam pemaparan informasi?
8	Seberapa efektif sistem informasi dalam penyebaran sejarah?
9	Seberapa sering anda memanfaatkan sistem informasi untuk mencari informasi terkait sejarah?

2. Proses *Define*

Define merupakan tahap lanjutan dari proses sebelumnya. Daftar pertanyaan yang telah disebarkan kepada responden akan diolah dengan tujuan untuk menjabarkan atau mendefinisikan permasalahan yang dialami oleh responden. Pada tahap ini permasalahan akan dirumuskan dengan mengamati jawaban dan kendala yang ditemukan berdasarkan data kuesioner yang telah diisi oleh responden untuk menemukan inti permasalahan yang dialami responden.

3. Proses *Ideate*

Ideate merupakan tahapan selanjutnya dalam metode *design thinking*. Dari daftar pertanyaan yang disebarakan kepada responden dan permasalahan responden yang telah dirumuskan, perancang dapat mulai menghasilkan ide untuk memenuhi kebutuhan atas masalah yang terjadi.

4. Proses *Prototype*

Prototype merupakan tahapan selanjutnya dalam metode *design thinking*. *Prototype* berupa gagasan awal yang diujikan untuk memvalidasi konsep atau ide sebuah sistem informasi yang akan dipublikasi. Pada tahap ini, digitalisasi Pura Teluk Terima dituangkan dalam proses *prototype* guna menjawab masalah yang dialami oleh responden dengan memanfaatkan aplikasi Figma.

5. Proses *Testing*

Testing merupakan tahapan terakhir dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini *prototype* akan diuji dan dievaluasi oleh pengguna untuk mengetahui kualitas dan efektivitas desain. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah *prototype* mampu terancang dengan baik serta menerima umpan balik sebelum diimplementasikan. Dalam proses testing, penulis menggunakan metode SUS atau *system usability scale* yang digunakan sebagai pengukuran efektivitas dari sebuah perangkat lunak dengan memanfaatkan responden dalam pengisian kuesioner terhadap *prototype* yang telah penulis siapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

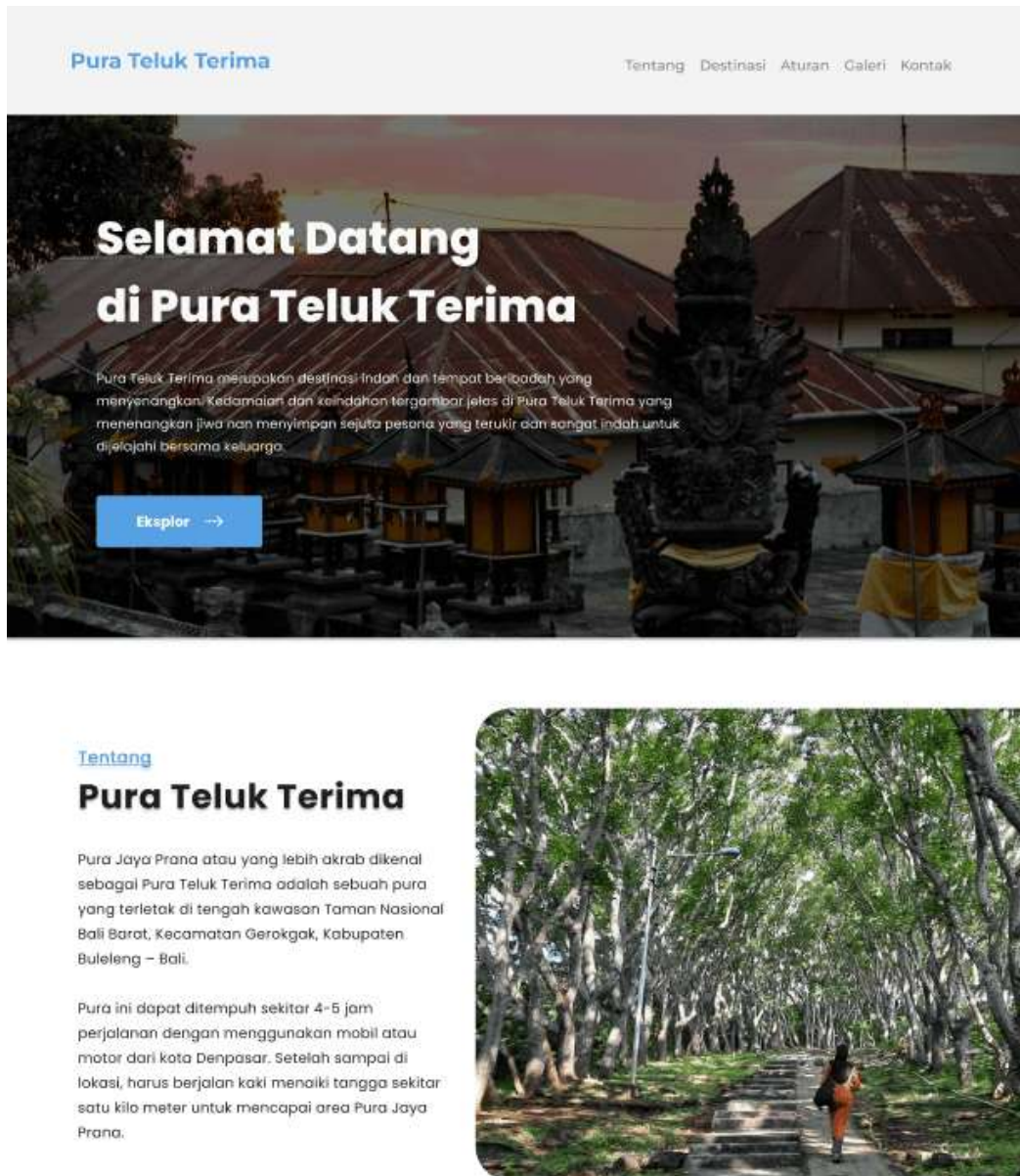
1. HASIL

a. Hasil Perancangan *User Interface*

Pada tahap ini, digitalisasi Pura Teluk Terima dituangkan dalam bentuk *prototype user interface* guna menjawab masalah yang dialami oleh responden. Perancangan *prototype* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Figma dan menggunakan konsep *one page website* yaitu *website* yang hanya terdiri dari satu halaman saja untuk membuat tampilan *website* sederhana namun mampu menjawab daftar kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh responden. *Prototype user interface* ini berisi halaman utama, halaman sejarah, halaman destinasi, halaman aturan, serta halaman galeri dan kontak dari Pura Teluk Terima.

1) Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman awal yang akan terlihat oleh pengguna. Halaman utama pada *prototype user interface* Pura Teluk Terima akan berisi dengan penjelasan Pura Teluk Terima.



Gambar 1. Halaman Utama

2) Halaman Sejarah

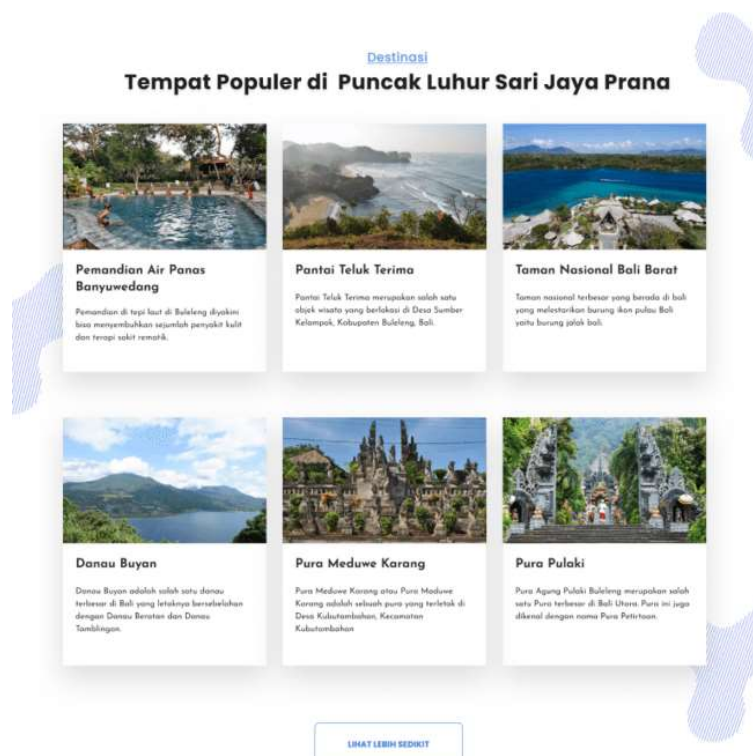
Halaman sejarah merupakan halaman selanjutnya yang akan terlihat oleh pengguna. Halaman sejarah pada *prototype user interface* Pura Teluk Terima akan berisi dengan sejarah dari Pura Teluk Terima. Pada bagian sejarah Pura Teluk Terima, pengguna dapat menekan tombol-tombol yang berada pada bagian sejarah untuk mengetahui kisah dan sejarah dari Pura Teluk Terima.



Gambar 2. Halaman Sejarah

3) Halaman Destinasi

Halaman destinasi merupakan halaman selanjutnya yang akan terlihat oleh pengguna. Halaman destinasi merupakan halaman yang berisi dengan destinasi-destinasi yang terdapat pada lokasi Pura Teluk Terima. Halaman ini dirancang dengan tujuan agar pengguna mampu mengetahui informasi destinasi-destinasi yang terdapat dekat dengan Pura Teluk Terima.



Gambar 3. Halaman Destinasi

4) Halaman Aturan

Halaman aturan merupakan halaman selanjutnya yang akan terlihat oleh pengguna. Halaman aturan merupakan halaman yang berisi dengan aturan jika mengunjungi lokasi Pura Teluk Terima. Halaman ini dirancang dengan tujuan agar pengguna mampu mengetahui informasi aturan yang terdapat pada Pura Teluk Terima.

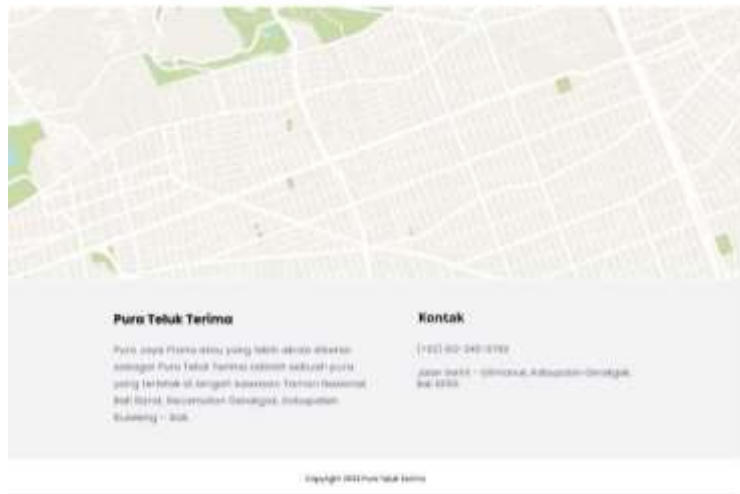


Gambar 4. Halaman Aturan

5) Halaman Galeri dan Kontak

Halaman galeri dan kontak merupakan halaman yang berisi dengan dokumentasi berupa foto lokasi Pura Teluk Terima. Pada bagian kontak berisi peta, kontak, dan juga alamat Pura Teluk Terima. Kedua halaman ini dirancang dengan tujuan agar pengguna mampu mengetahui informasi lokasi dan juga kontak Pura Teluk Terima.





Gambar 5. Halaman Galeri dan Kontak

b. Hasil Pengujian System Usability Scale

Tabel 2. Pengolahan Data Kuesioner

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	27	68
3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	26	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	3	3	3	3	1	4	3	4	3	31	78
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	93
4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	33	83
4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	35	88
3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	26	65
3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	70
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	93
4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	37	93
3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	34	85
4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	35	88
4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	35	88
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	33	83
4	4	4	2	4	2	3	3	4	2	32	80
3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	35	88
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100

4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	26	65
3	3	3	0	3	3	3	3	3	0	24	60
3	3	3	3	3	2	3	3	4	1	28	70
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
3	1	3	1	4	3	4	3	3	0	25	63
4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	32	80
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	25	63
3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	87,5
Skor Rata - Rata (Hasil Akhir)											82.8125

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode SUS atau *system usability scale*, *user interface* Pura Teluk Terima berhasil mendapatkan hasil akhir sebesar 82,8125. Berdasarkan hasil akhir tersebut dapat diketahui bahwa *user interface* Pura Teluk Terima berada dalam kategori *excellent* dengan *grade B* sebagai skalanya sehingga dapat disimpulkan *prototype user interface* Pura Teluk Terima mampu terancang dengan baik serta mampu memuaskan penggunaanya dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan *prototype user interface*.

2. PEMBAHASAN

a. Permasalahan Responden

Pada tahap ini masalah akan dirumuskan dengan mengamati kendala yang ditemukan berdasarkan data kuesioner untuk menemukan inti permasalahan. Berdasarkan pengolahan data kuesioner, terdapat beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 3. Daftar Permasalahan Responden

No	Permasalahan Responden
1	Beberapa responden kesulitan mendapatkan informasi terkait sejarah.
2	Beberapa responden masih meragukan kebenaran informasi yang tersebar.
3	Tampilan yang kurang menarik dan terlalu kompleks sehingga kurang informatif.
4	Responden menginginkan fitur navigasi ke sistem informasi yang mudah
5	Responden menginginkan media gambar di dalam penyebaran informasi.

b. Kebutuhan Responden

Dengan daftar permasalahan yang telah dirumuskan, berikut merupakan kebutuhan yang akan menjadi tujuan perancangan *user interface* Pura Teluk Terima untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh responden.

Tabel 4. Daftar Kebutuhan Responden

No	Kebutuhan Responden
1	Dibutuhkan media gambar sebagai sarana visual penyebaran informasi sejarah.
2	Dibutuhkan lebih banyak media elektronik sebagai media penyebaran sejarah.
3	Dibutuhkan pembuatan sistem informasi untuk sejarah-sejarah yang mulai terlupakan.

c. Pengujian System Usability Scale

Pengujian dengan metode SUS atau *system usability scale* memiliki lima kategori jawaban dan skor yaitu kategori sangat setuju dengan skor 5, kategori setuju dengan skor 4, kategori ragu-ragu dengan skor 3, kategori tidak setuju dengan skor 2, dan kategori sangat tidak setuju dengan skor 1. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diajukan sebagai bahan evaluasi untuk menguji *prototype* yang telah dibuat:

Tabel 5. Pertanyaan Pengujian System Usability Scale

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Berdasarkan data hasil pengujian dalam bentuk kuesioner yang diberikan kepada responden, data responden yang telah diolah ke dalam bentuk skor asli sesuai dengan metode SUS atau *system usability scale* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Kuesioner

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	3	4	2	4	2	4	2	4	4
2	Responden 2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4
3	Responden 3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	Responden 4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
5	Responden 5	5	2	4	2	4	4	5	2	5	2
6	Responden 6	5	1	5	1	5	2	5	1	4	2
7	Responden 7	5	2	4	2	4	1	4	2	4	2
8	Responden 8	5	2	5	2	5	2	4	2	4	2
9	Responden 9	5	2	5	2	5	2	5	1	4	2
10	Responden 10	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4
11	Responden 11	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2
12	Responden 12	5	2	5	2	5	2	5	2	5	1
13	Responden 13	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2
14	Responden 14	5	1	5	2	5	3	5	1	5	1
15	Responden 15	4	2	5	2	5	2	4	1	5	2
16	Responden 16	5	1	5	1	5	3	4	1	4	2
17	Responden 17	5	1	5	1	5	3	5	1	5	3
18	Responden 18	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
19	Responden 19	4	2	4	2	4	3	5	1	5	2
20	Responden 20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
21	Responden 21	4	2	5	2	5	3	5	1	5	1
22	Responden 22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

23	Responden 23	4	1	4	2	5	3	5	2	5	2
24	Responden 24	5	1	5	3	5	3	4	2	5	3
25	Responden 25	4	1	5	2	5	3	5	2	5	2
26	Responden 26	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
27	Responden 27	5	1	5	1	5	3	4	1	5	3
28	Responden 28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29	Responden 29	5	1	5	1	5	3	4	2	4	2
30	Responden 30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
31	Responden 31	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4
32	Responden 32	4	2	4	5	4	2	4	2	4	5
33	Responden 33	4	2	4	2	4	3	4	2	5	4
34	Responden 34	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
35	Responden 35	4	4	4	4	5	2	5	2	4	5
36	Responden 36	5	1	4	1	5	2	4	2	4	4
37	Responden 37	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2
38	Responden 38	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4
39	Responden 39	4	2	4	1	3	2	4	2	4	2
40	Responden 40	5	1	5	1	5	2	4	2	4	2

Berdasarkan data responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang dihasilkan dengan metode SUS atau *system usability scale* adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Pengolahan Data Kuesioner

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	27	68
3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	26	65
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	3	3	3	3	1	4	3	4	3	31	78
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	93
4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	33	83
4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	35	88
3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	26	65
3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	70
4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	90
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	93
4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	37	93
3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	34	85
4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	35	88
4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	35	88
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	33	83
4	4	4	2	4	2	3	3	4	2	32	80
3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	35	88

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	26	65
3	3	3	0	3	3	3	3	3	0	24	60
3	3	3	3	3	2	3	3	4	1	28	70
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
3	1	3	1	4	3	4	3	3	0	25	63
4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	32	80
3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	25	63
3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	87,5
Skor Rata - Rata (Hasil Akhir)											82.8125

D. KESIMPULAN

Sistem informasi telah menjadi solusi masa kini tentunya karena memiliki banyak keuntungan dan sangat populer digemari penggunaannya oleh semua kalangan. Dengan beberapa rumusan masalah yang sudah tervalidasi berdasarkan 50 responden, penulis memutuskan membuat sebuah perancangan sebagai bentuk *prototype*.

Berdasarkan hasil analisis data dengan metode pengujian *system usability scale* dalam perancangan *user interface* Pura Teluk Terima yang melibatkan 40 responden, perancangan *user interface* tersebut dinyatakan berhasil dengan perolehan hasil akhir sebesar 82,8125 dalam kategori *excellent*. Dengan hasil yang ditunjukkan, perancangan ini bisa menjadi jawaban atas masalah yang telah dirumuskan:

1. Sistem informasi terkait Pura Teluk Terima mampu memuat pengenalan, seni, budaya, sejarah, dan mitos yang ada di lokasi.
2. Dengan adanya sistem informasi Pura Teluk Terima mampu menjadi media penyebaran informasi yang efektif dan efisien secara digital.
3. Arsip data mengenai Pura Teluk Terima lebih terjamin karena tersimpan secara digital.

Berdasarkan data hasil penelitian, meskipun sudah bernilai baik tetapi terdapat beberapa fitur dan tampilan yang perlu diperbaiki kembali untuk meningkatkan *user interface*. Adapun saran yang diperlukan untuk penelitian dan perancangan selanjutnya:

1. Memperbanyak fitur yang dapat membantu pengguna dan meningkatkan konsistensi dalam mendesain setiap bagian yang tersedia.
2. Meningkatkan perancangan sehingga memperoleh hasil akhir best imaginable.
3. Membandingkan hasil evaluasi dengan metode lain agar mendapatkan hasil pengukuran yang maksimal.

E. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alam, N., Ariani, F., & Rizal, K. (2023). *Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Aplikasi Rainbow Kids*. 2(1).
- [2] Aulia Putri Prasetyo, Z., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu*. *Ikraith-Informatika*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2245>

- [3] BIMANTARA, A. (2022). *Perancangan Ui/Ux Desain Aplikasi Mobile Taman Sampah Desa Cepogo Dengan Metode Design Thinking*.
- [4] Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling "ANGLO" dengan Metode Design Thinking*. Journal.Uii.Ac.Id. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>
- [5] Ismail, A., Safaqqillah, M. A., Yusran, M., Rahian, I., Al Farid, A. F., & Ernanda, M. K. (2022). Pembuatan Website Desa Wisata Kabupaten Maros. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin*, 3(2), 56–66.
- [6] Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281–3290. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] Mariani, N. W. R., Putra, P. R. D., Devanda, P. C. L., & Sunarto, I. P. (2022). Digitalisasi Pariwisata Berbasis Website Di Desa Wisata Penglipuran Bali. *Jurnal Mantik*, 6(2), 2236–2244.
- [8] Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>
- [9] Putra, D. (2021). *Evaluasi User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Sus (System Usability Scale) Pada Website Pendaftaran Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang*. Teknik Informasi, 1–25.
- [10] Putra, G. B. Y. A. (2022). *Perancangan Desain User Interface Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking Pada Pt. Panembahan Adi Wisata*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [11] Putra, L. D., Primajaya, A., & Prihandani, K. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Online Untuk Mengurangi Dampak Technostress. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2).
- [12] Ramadhani, N. P. N., Dewi, R. K., & Huda, F. Al. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode Design Thinking*. 6(5), 2557–2566. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>
- [14] Wijayas, B., Octafian, D. T., Studi, P., & Informatika, T. (2023). *PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SMK N 1 PALEMBANG*. 84–90.

[1] W

u

l

a

n

d

a

r

i

P

.