

Analisis Dan Perancangan User Interface Situs Web PT. ACW Tour And Travel Menggunakan Metode Design Thinking

Rezeki bertuah Sikumbang*, Fadli Suandi**

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Aug 7th, 2025

Revised Dec 14th, 2025

Accepted Dec 26th, 2025

Keyword:

User Interface

User experience

Website

Design Thinking

Sytem Usability scale

ABSTRACT

PT. ACW Tour and Travel is a company engaged in the field of tourism services that still uses traditional promotion methods. This study aims to design the UI/UX of the PT. ACW Tour and Travel website using the Design Thinking approach, in order to provide a better user experience and support digital marketing strategies. The design process includes five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews and questionnaires to potential users. The final result is a website prototype design that was tested using the System Usability Scale (SUS) method with an average score of 77.3, which is categorized as "very good" and "acceptable". These results indicate that the Design Thinking approach is effective in creating a UI/UX that is in accordance with user needs and expectations.

Corresponding Author:

Fadli Suandi,

Departement of Multimedia engineering technology,

Politeknik Negeri Batam,

Ahmad Yani St, Teluk Tering, Kec Batam Kota, Batam, Riau Island, 29461, Indonesia.

Email: fadli.suandi@polibatam.ac.id

1. INTRODUCTION

Teknologi informasi saat ini semakin canggih. Seluruh kegiatan terutama pemanfaatan media komunikasi dan perolehan informasi yang diperlukan dapat terwujud dengan adanya sistem informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan para penggunanya [1].

Indonesia memiliki potensi pariwisata yang besar karena merupakan negara dengan berbagai objek wisata alam dan budaya yang menarik dan beragam. Setiap destinasi wisata memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri yang unik, tergantung daerahnya. Tak heran, perusahaan penyedia jasa tour and travel kini bermunculan bak jamur di berbagai daerah. Namun, banyak pemimpin bisnis masih belum menyadari peran penting yang dimainkan teknologi layanan dalam bisnis mereka, sehingga mengakibatkan kinerja bisnis kurang optimal [2].

PT. ACW Tour and Travel merupakan perusahaan biro perjalanan wisata yang Beroperasi di bidang jasa perjalanan wisata, perusahaan ini berlokasi di Provinsi Kepulauan Riau, lebih tepatnya di kota Batam. Perusahaan ini memberikan layanan seperti pemesanan bus untuk perjalanan wisata, reservasi hotel, akomodasi wisata, dan ticketing. Sudah lama perusahaan tersebut menggunakan metode pemasaran jasa nya dengan cara tradisional, sehingga terpikirlah sebuah ide awal untuk membuat rancangan UI/UX situs web yang modern yang akan membantu pemasaran kearah yang lebih modern Saat ini proses penyebaran informasi dan juga layanan seperti penjualan paket wisata, reservasi hotel, penyewaan bus masih menggunakan metode yang sederhana seperti penyebaran lewat media sosial *facebook*, status *whatsapp*, sehingga penyebaran informasinya masih sekitaran daerah saja, tidak mencakup seluruh daerah yang ada di Indonesia maupun luar negeri[3].

Agar sebuah situs web sukses, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, antara lain tidak hanya kepentingan pengguna saja, namun juga kemudahan dan kenyamanan situs web tersebut. Rencana desain UI/UX yang baik akan meningkatkan daya tarik situs web di mata calon wisatawan. Maka pada penelitian ini di gunakan lah metode *Design Thinking*, metode ini digunakan untuk merancang UI/UX dan dapat mengetahui permasalahan yang terjadi sehingga dapat di carikan sebuah solusi, dan metode ini di gunakan sebagai tahapan pengujian dan pendapat pengguna. Metode pengujian yang di gunakan adalah metodeuji coba SUS, dimana metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil perhitungan tingkat kelayakan dan tingkat penggunaan dari perancangan yang telah dibuat[4].

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan gabungan antara dua metode pengumpulan data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil kualitatif didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan bersama pemilik dari PT. ACW Tour And Travel , wawancara ini dilakukan agar mengetahui lebih dalam tentang usaha biro wisata dan untuj perancangan UI/UX situs web PT. ACW Tour And Travel. Hasil kuantitatif berupa hasil dari perhitungan uji coba yang akan dibagikan lewat kuesioner. Dan untuk metode perancangan, peneliti menggunakan metode *Design thinking* yang mana metode ini bertujuan untuk dapat mencari sebuah masalah dan juga solusi, serta dapat membuat sebuah *prototype* yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

1. Tahapan Perancangan

Metode perancangan, sesuai dengan *tahapan design thinking*, metode dalam perancangan UI/UX situs web terdiri dari 5 tahap yaitu :

a. Emphatize

Pada tahap awal penulis melakukan wawancara kepada pemilik dari perusahaan, guna untuk dapat memahami kebutuhan dan harapan dari pemilik perusahaan tentang perancangan UI/UX yang akan di lakukan.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara
Sumber : P. M. Renwarin and A. R. Jatmiko

No	Pertanyaan
1	Apa tujuan utama dari situs web PT. ACW Tour and Travel?
2	Siapa target pengguna atau pelanggan utama situs web ini?
3	Fitur apa saja yang ingin Anda tampilkan di halaman utama?
4	Apakah situs web perlu mendukung pemesanan atau reservasi online?
5	Informasi apa saja yang wajib ada di setiap halaman?

b. Define

Setelah memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang di butuhkan dari pemilik perusahaan, selanjutnya di rumuskan ulang kebutuhan yang telah diidentifikasi. Lalu mengidentifikasi elemen penting yang perlu ada dalam situs web PT. ACW Tour and Travel untuk menjawab kebutuhan pengguna.

c. Ideate

Tahap *ideate* dilakukan dengan merancang *style guide* sebagai pedoman dalam perancangan situs web pada tahap selanjutnya.

Style guide adalah panduan yang menunjukkan elemen-elemen visual dan prinsip desain yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam membentuk desain untuk menjaga konsistensi di setiap halaman web [5]. Beberapa elemen dalam *style guide* untuk perancangan situs web dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Warna (*Color Pallete*) Menjabarkan setiap warna yang digunakan dalam seluruh halaman web.
 - 2) Tipografi (*Typography*) Meliputi pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran (*font size*) dan jenis teks lainnya.
 - 3) Komponen UI (*UI Components*) Terdiri dari tombol (*button*), *menu*, formulir dan lainnya.
- Tahap selanjutnya membuat user flow yang menggambarkan perjalanan oengguna situs web.

d. Prototype

Pembuatan *prototype* adalah Langkah awal dalam pembuatan perancangan dimana perancangan ini berdasarkan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini perancangan dilakukan dengan tahapan *wireframe* dan *mockup* yang dimana ini merupakan perancangan awal dari desain UI/UX situs web PT. ACW Tour and Travel.

- 1) Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka awal sebelum halaman situs web atau antarmuka di desain secara utuh[6]. Dan *wireframe* juga dirancang dengan visual yang sederhana, terstruktur, dan mempresentasikan tata letak masing-masing elemen-elemen utama halaman web.

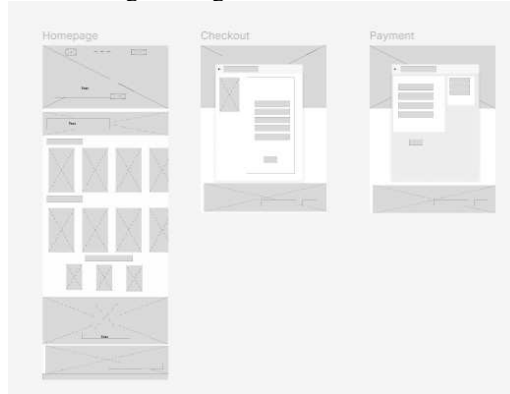


Figure 1. Wireframe

- 2) Mock Up

Mock up adalah pengembangan selanjutnya yang di rancang dengan memperhatikan warna yang sudah di tentukan sesuai dengan kebutuhan dan yang di harapkan pengguna[7]. Keseluruhan fungsi dan elemen diatur sedemikian rupa untuk menjadikan sebuah desain yang tepat untuk mempresentasikan aspek-aspek yang sudah dikumpulkan pada tahap awal.

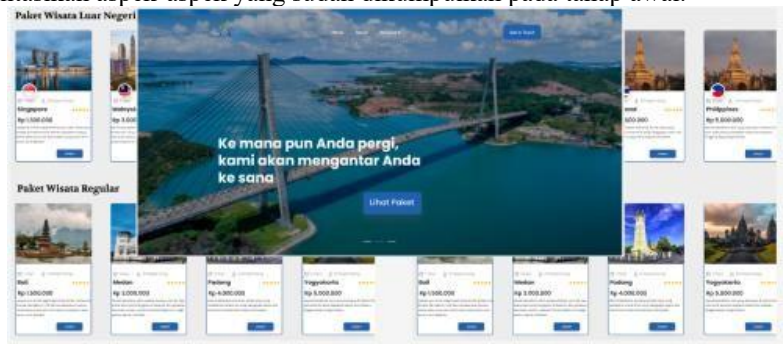


Figure 2. Contoh Mock Up

- 3) Interactive Prototype

Interactive Prototype adalah mock up yang bersifat interaktif, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk yang berjalan sesuai dengan fungsinya[8]. Dan juga dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada pengguna karena dapat merasakan bagaimana produk bekerja menyerupai produk jadi.

e. Test

Pada tahap pengujian (testing), dilakukan evaluasi terhadap desain *prototype* dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna. Jangkauan penelitian ini yaitu orang yang berada di kepulauan Riau, dan adapun kriteria untuk responden yaitu pria dan wanita

yang berusia 20 - 45 tahun. Dalam penelitian ini, pengujian prototype dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap *prototype* yang dibuat. Alat yang di butuhkan untuk menguji *prototype* adalah *script* pengujian. Kemudian akan di kumpulkan data dari pengujian yang menghasilkan *Prototype* sudah sesuai dengan harapan dari kebutuhan pengguna.

Adapun parameter perhitungan SUS sebagai berikut :Instrument pernyataan SUS dengan *skala likert* 1-5 di tampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Pernyataan SUS

Sumber : R. A. B. Barus, A. I. Datya, I. B. N. K. Amadea, and A. T. A. PK

No	Pernyataan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1-5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan sistem ini	1-5

Dengan keterangan skala likert sebagai berikut.

Tabel 3. *Skala likert*

Sumber : R. A. B. Barus, A. I. Datya, I. B. N. K. Amadea, and A. T. A. PK

Skala	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Hasil perhitungan dari penilaian pengguna di bagi menjadi beberapa grade yaitu A, B, C, D, E, dengan keterangan skor pada table berikut.

Table 4. *SUS Score Persentile Rank*

Sumber : R. A. B. Barus, A. I. Datya, I. B. N. K. Amadea, and A. T. A. PK

Grade	Skor	Peringkat
A	84.1-100	Sangat Bagus
B	72,6-84,0	Bagus Sekali

C	62,7-72,5	Bagus
D	51,7-62,6	Buruk
E	25-51,6	Sangat Buruk

Selanjutnya skor hasil perhitungan, tingkat penerimaan pengguna di bagi menjadi 3 kategori yaitu : *not acceptable, marginal, dan acceptable*. Grade scale di tampilkan pada tabel berikut

Table 5. *Grade Scale SUS*

Sumber : R. A. B. Barus, A. I. Datya, I. B. N. K. Amadea, and A. T. A. PK

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	Not Acceptable
51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

Data-data yang diperoleh akan diolah lebih lanjut menggunakan metode perhitungan uji coba SUS yang akan dihitung untuk penentuan skor akhir. Dengan rumus : Skor SUS = $((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5$.

3. RESULTS AND ANALYSIS

a) Hasil Emphatize

Hasil tahap *emphatize* yang di lakukan dengan wawancara dengan pemilik dari perusahaan PT. ACW Tour and Travel terkait tampilan *User interface* di dalam situs web.

Tabel 6. Hasil wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban pertanyaan
1	Apa tujuan dari situs web ACW tour and travel?	Tujuan utama untuk menyediakan informasi yang lengkap dan mudah di akses mengenai layanan tour and travel yang di tawarkan.
2	Siapa target pengguna atau pelanggan situs web ACW tour and travel?	Wisatawan domestic dan mancanegara yang sedang mencari perjalanan wisata Keluarga, individu, atau kelompok yang ingin merencanakan liburan secara praktis dan terorganisir
3	Fitur apa saja yang ingin anda tampilkan di halaman utama?	Menampilkan penawaran paket wisata, tentang kami, testimoni pelanggan, informasi kontak dan media social
4	Apakah situs web perlu mendukung pemesanan atau reservasi online?	Ya, yang mana situs web ini di rancang untuk mendukung sistem pemesanan atau reservasi online. Yang mana mencakup formulir pengisian data pelanggan, pilihan paket wisata , tanggal keberangkatan, dan metode pembayaran.
5	Informasi apa saja yang wajib ada di setiap halaman?	Pemberian logo di setiap halaman yang berada di <i>header</i> .

kesimpulan dari hasil wawancara bersama pihak perusahaan adalah situs web PT. ACW Tour and Travel ini dirancang sebagai platform informatif dan fungsional yang menyajikan informasi lengkap mengenai layanan perjalanan, baik untuk wisata domestik maupun mancanegara. Dengan target pengguna mulai dari individu hingga kelompok, situs ini bertujuan untuk mempermudah perencanaan liburan secara praktis. Fitur utama yang di tampilkan mencakup penawaran paket wisata, profil perusahaan, testimoni pelanggan, serta informasi kontak dan media sosial. Konsistensi visual juga diperhatikan dengan penempatan logo pada setiap halaman di bagian header.

b) Hasil Define

Dari masalah yang di dapatkan maka penulis di harapkan dapat menyelesaikannya. Berikut adalah

Analisis Dan Perancangan User Interface Situs Web PT. ACW Tour And Travel Menggunakan Metode Design Thinking (Sikumbang)

pengelompokan beberapa kebutuhan dari tampilan *User Interface*.

Tabel 7. Kebutuhan pengguna

No	Kebutuhan pemilik	Rumusan ulang kebutuhan	Elemen yang ada di halaman situs web
1	Menampilkan layanan dari perusahaan ACW tour and travel	Pengunjung dapat melihat jenis layanan dengan jelas	Halaman layanan (deskripsi paket, harga)
2	Mempermudah pelanggan dalam pemesanan paket	System reservasi/pemesanan online yang mudah di gunakan	Form pemesanan online, integritasi kalender, tombol “pesan sekarang”
3	Memperkenalkan profil perusahaan	Informasi tentang perusahaan di tampilkan secara profesional dan informatif	Halaman “Tentang kami” testimoni, tentang perusahaan
4	Meneyediakan informasi kontak dan media sosial yang mudah di akses	Pelanggan dapat langsung menghubungi atau mengikuti media social perusahaan	Footer dengan ikon media social, nomor perusahaan, alamat perusaan
5	Meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap layanan	Bukti nyata dari pelanggan yang puas terhadap layanan perusahaan	Testimoni, ulasan, rating pengguna

Bagi pengguna menginginkan situs web yang informatif, mudah digunakan, dan terpercaya. Pengguna berharap dapat melihat jenis layanan dengan jelas. Seperti reservasi online dengan sistem yang sederhana. Pengguna juga ingin terhubung langsung dengan perusahaan baik melalui kontak atau media social. Hal ini menunjukkan bahwa akses, transparansi informasi, dan kepercayaan adalah aspek utama yang dibutuhkan oleh pengguna.

c) Hasil Ideate

Hasil tahap ideate perancangan UI/UX situs web PT. ACW Tour and Travel menggunakan *design thinking* adalah *style guide* sebagai berikut.

1. Style guide

a) Warna (*Color Pallette*)

Pemilihan warna untuk desain situs web PT. ACW Tour and Travel menggunakan 4 warna.

b) *Black* (hitam) : #000000, *White* (putih) : FFFFFFFF

Warna hitam dan putih digunakan untuk teks latar belakang terang, dan warna putih digunakan untuk teks latar belakang gelap, dan menjadi latar belakang setiap halaman.

c) *Grey* (abu-abu) #EDED

Digunakan untuk latar belakang beberapa halaman tertentu, seperti halaman *checkout*, form, dan bagian *footer*.

d) *Blue* (biru) #2061AF

Digunakan untuk warna tombol.

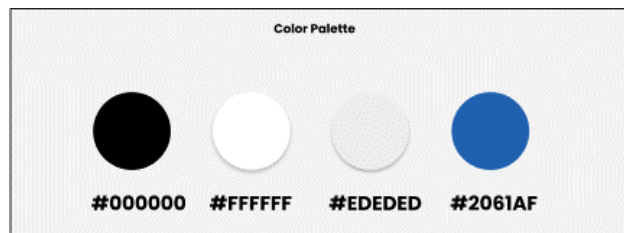


Figure 3. *Color palette*

2. Tipografi (Typography)

Poppins digunakan sebagai *heading* dan *text body* pada bagian tertentu. Untuk memberikan kesan modern dan mudah di baca. Volkhov digunakan sebagai *sub heading* dan *body text*, karakter *font* yang berani dan modern.

Typography		
<p>poppins - Regular poppins - Bold poppins - Bold</p> <p>Aa</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ XYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890</p>	<p>Volkhov - Bold</p> <p>Aa</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ WXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz xyz1234567890</p>	<p>Arial - Bold</p> <p>Aa</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ XYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz12 34567890</p>

Figure 4. *Typography*

3. Tombol (*button*)

Tombol di desain sesuai dengan warna yang di tentukan pada *style guide* warna. Dan sesuai dengan fungsinya masing-masing.



Figure 5. *Button*

4. User flow

User flow adalah rangkaian perjalanan *user* dalam proses penggunaan situs web, dimana dalam rangkaian ini berguna untuk mempermudah *user* memahami situs web PT. ACW Tour and Travel.



Figure 6. *User flow* PT. ACW Tour and travel

d) **Hasil *Prototype***

Hasil tahap *prototype* digambarkan dengan *wireframe*, *mocke up*, dan *interactive prototype* sebagai berikut.

e) **Hasil *Wireframe***

Hasil *wireframe* ini adalah hasil dari pengembangan dari wireframe sebelumnya, setiap menu, fitur, dan konten diatur secara terstruktur agar memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang ingin dicari

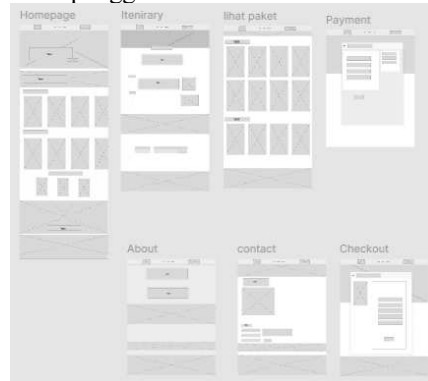


Figure 7. Wireframe

f) **Hasil *Mock up***

1. **Dashboard**

Pada halaman dashboard ini terdapat menu dan tombol untuk melihat tampilan paket, tombol login untuk memudahkan calon pengguna mencari paket tour yang di sediakan oleh perusahaan PT. ACW Tour And Travel.



Figure 8. Tampilan Dashboard

2. **Homepage**

Halaman ini dirancang agar lebih menarik dan efisien untuk memudahkan calon pengguna. Di bagian atas terdapat tombol “Lihat Paket” yang berfungsi untuk menyaring pilihan paket wisata. Pada bagian bawah, ditampilkan berbagai pilihan paket yang tersedia, lengkap dengan fitur pemesanan. Sementara itu, dibagian akhir halaman terdapat kolom penilaian yang menampilkan ulasan pengguna terhadap situs web ini.

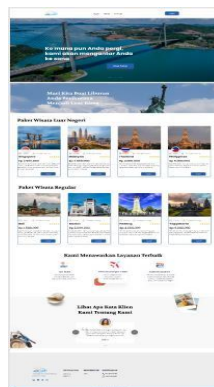


Figure 9 Halaman *Homepage*

3. Halaman About

Pada halaman *about* ini menampilkan informasi tentang profil dan keunggulan perusahaan PT. ACW tour and travel. Halaman ini terdiri dari dua bagian utama yaitu *who we are* yang menjelaskan identitas perusahaan sebagai penyedia layanan perjalanan wisata terpercaya yang berada di Batam, serta *why us* yang berisi alasan mengapa pengguna perlu memilih layanan PT. ACW Tour and Travel, dengan menekankan pengalaman dan pendekatan personal yang di tawarkan.

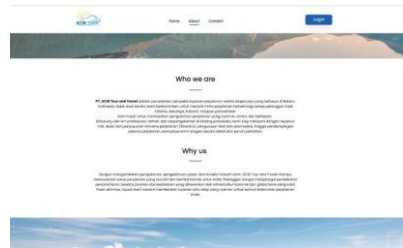


Figure 10. Halaman *About*

4. Contact

Halaman *contact* berfungsi untuk memudahkan pengunjung untuk dapat menghubungi perusahaan. Halaman ini menampilkan informasi alamat, nomor telepon, serta email perusahaan. Terdapat juga formulir kirim pesan yang memungkinkan pengguna untuk memberi pesan langsung kepada perusahaan.

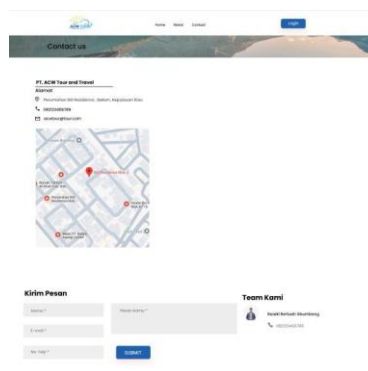


Figure 11. Halaman *contact*

5. Checkout

Pada halaman ini pengguna akan memasukan data diri dan juga data untuk pemesanan paket, pengguna dapat mengatur tanggal berangkat dan tanggal kembali dan pengguna dapat melihat hasil pemesanan lalu akan di arahkan ke halaman pembayaran.

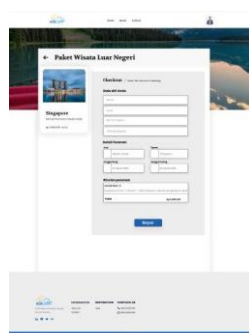


Figure 12. *Checkout*

6. pemesanan,

Saat pengguna telah melakukan pemesanan, pengguna harus melakukan pembayaran berupa transfer kenomor rekening yang sudah tertera.

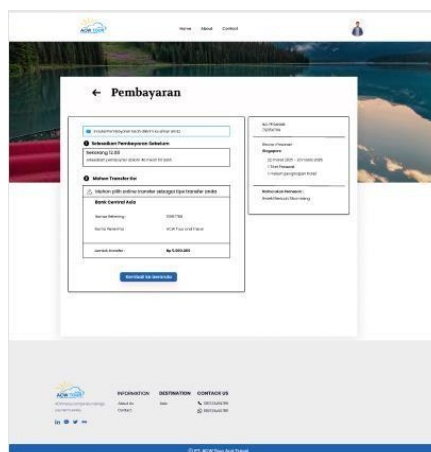


Figure 13. Pembayaran

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari 25 reponden melalui 10 pernyataan kuisioner, rata-rata hasil yang di dapatkan dari setiap responden adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Skor Hasil

	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	35	87,5
R2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
R3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	1	30	75
R4	4	2	3	1	3	2	3	2	3	0	23	57,5
R5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
R6	3	2	4	3	3	2	4	3	4	2	30	75
R7	3	2	4	4	4	2	3	3	4	3	33	82,5
R8	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	32	80
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	4	4	4	1	3	3	3	3	3	3	31	77,5
R11	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
R12	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	62,5
R13	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	24	60
R14	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	24	60
R15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R16	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R17	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	37	92,5
R18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R19	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	28	70
R20	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R21	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R23	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
R24	3	3	3	1	3	2	3	2	4	1	25	62,5
R25	3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	25	62,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												77,3

Dapat dilihat bahwa skor yang di peroleh melalui kuisioner *SUS* menghasilkan nilai akhir 77,3. Jika dilihat melalui tabel 5, skor tersebut masuk pada kategori B dengan peringkat baik sekali (*excellent*). Jika dilihat melalui tabel 6 skala tingkat penerimaan, nilai 77,3 termasuk kedalam kategori *acceptable*. Dengan demikian hasil pengujian *prototype* melalui kuisioner *SUS*, memperoleh hasil dari responden untuk *prototype* dapat diterima dengan baik.

4. CONCLUSION

Hasil penelitian sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, yang mana pengguna mengharapkan situs web yang mudah digunakan, informatif dan menyediakan akses cepat terhadap fitur penting, seperti mencari paket tour yang diinginkan, reservasi hotel dengan mudah, dan mempermudah pemesanan paket wisata. Dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna, penelitian ini mampu menggali masalah, merumuskan solusi, dan menghasilkan desain UI/UX yang informatif, fungsional, serta mudah digunakan.

Dengan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (*SUS*) dengan 25 responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 77,3, yang tergolong dalam kategori “Bagus Sekali” (Grade B) dan termasuk dalam tingkat penerimaan “*Acceptable*”. Hal ini menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang telah memenuhi aspek *usability* dan di terima dengan baik oleh pengguna.

REFERENCES

- [1] M. Haikal, R. S. Kusuma, S. E. Nauvanda, and M. Safitri, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Web MB Tours and Travel Bekasi," *JIKA (Jurnal Informatika)*, vol. 6, no. 3, pp. 271–278, 2022.
- [2] G. E. Prasetyo, D. A. Megawaty, and A. D. Putra, "Sistem Pelayanan Jasa Tour and Travel Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 85–92, 2023.
- [3] N. W. M. S. Pertiwi, N. W. S. Saraswati, and I. D. M. K. Muku, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Tour pada Jalak Bali Lestari Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 7, no. 3, 2021.
- [4] P. M. Renwarin and A. R. Jatmiko, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile 'Tour Kei' Sebagai Pemandu Wisata Maluku Tenggara Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 24, no. 3, pp. 2436–2445, 2024.
- [5] A. Olivia, P. D. Larasati, M. F. Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 8, no. 3, pp. 185–193, 2025.
- [6] R. Puspita and R. Astriani, "Perancangan Design UI/UX pada Website Toko Mister Shop ID Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknik dan Science*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, 2023.
- [7] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking dalam Rancang Bangun UI/UX pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JOMMIT: Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023.
- [8] H. W. Jatmiko, Y. Wibowo, and A. Yulianto, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototipe Learning Management System Prakerja di HiColleagues," *J. Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, vol. 4, no. 1, pp. 191–210, 2025.