

Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Alor Tours

Alor Tours Website User Interface Design

Yosua Marthen Suryanto Mantaon¹

Jozua Ferjanus Palandi^{2*}

Rina Nurfitri³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang,
Indonesia

¹yosua@stiki.ac.id, ²jozuafp@stiki.ac.id, ³rina@stiki.ac.id

***Penulis Korespondensi:**

Jozua Ferjanus Palandi

jozuafp@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 September 2023

Direview : 28 September 2023

Disetujui : 29 September 2023

Terbit : 30 September 2023

Abstrak

Kabupaten Alor merupakan salah satu kabupaten kepulauan yang terletak di Propinsi Nusa Tenggara Timur yang dibatasi oleh Laut Flores, Laut Banda, Selat Ombai serta Selat Pantar. Kabupaten Alor terdiri dari 3 pulau besar dan 10 pulau kecil yang berpenghuni. Secara geografis, kondisi dari wilayah kabupaten ini adalah kepulauan dan memiliki pegunungan tinggi yang dikelilingi oleh lembah dan jurang. Kabupaten Alor memiliki banyak tempat wisata yang cukup dikenal masyarakat luas, diantaranya adalah wisata bahari, wisata budaya, dan wisata sejarah. Tempat-tempat wisata di Kabupaten Alor lebih didominasi wisata bahari yang berupa pantai, pulau, dan taman laut. Namun karena kurangnya publikasi, maka keberadaannya sebagai daerah wisata kurang tergali secara maksimal. Kendala lain yang menghadang adalah minimnya informasi pariwisata yang dapat diakses secara luas. Dalam hal ini, dibutuhkan sebuah media yang dapat memuat informasi wisata Kabupaten Alor dengan berbasis website. Oleh karena itu, perancangan website ini adalah salah satu cara untuk memperkenalkan objek wisata yang ada di Kabupaten Alor kepada para wisatawan.

Kata Kunci: Situs web, Antarmuka Pengguna, Desain, Media, Wisata

Abstract

Alor Regency is an island district located in East Nusa Tenggara Province which is bordered by the Flores Sea, Banda Sea, Ombai Strait, and Pantar Strait. Alor Regency consists of 3 large islands and 10 small inhabited islands. Geographically, the condition of this district is an archipelago and has high mountains surrounded by valleys and ravines. Alor Regency has many tourist attractions that are well known to the wider community, including marine tourism, cultural tourism, and historical tourism. Tourist attractions in Alor Regency are dominated by marine tourism in the form of beaches, islands, and marine parks. However, due to a lack of publication, its existence as a tourist area has not been fully explored. Another obstacle that stands in the way is the lack of tourism information that can be widely accessed. In this case, we need a media that can contain website-

based tourist information about Alor Regency. Therefore, designing this website is one way to introduce tourist attractions in Alor Regency to tourists.

Keywords: Website, User Interface, Design, Media, Travelling

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan sumber daya alam dan sumber daya budaya yang melimpah. Bangsa Indonesia memiliki beragam budaya, suku, bahasa, maupun agama. Jika semua hal itu dikelola dengan baik, maka dapat dijadikan sebagai potensi untuk meningkatkan kemakmuran rakyat dan memajukan kehidupan bangsa Indonesia. Prospek industri pariwisata saat ini masih tinggi bahkan potensi wisata tersebut kecenderungannya menjadi lebih tinggi lagi di masa depan [1].

Terdapat beberapa tempat wisata yang mana diantaranya adalah wisata sejarah, wisata alam, wisata bahari, wisata religi, dan wisata pendidikan. Indonesia juga memiliki tempat wisata bahari yang banyak dikunjungi wisatawan luar negeri maupun wisata domestik, tak terkecuali di Nusa Tenggara Timur. Khususnya di Kabupaten Alor yang terkenal akan tempat-tempat wisata yang beraneka ragam. Kabupaten Alor merupakan salah satu kabupaten kepulauan yang terletak di Propinsi Nusa Tenggara Timur yang terdiri dari tiga pulau besar dan sepuluh pulau kecil yang berpenghuni.

Kondisi dari wilayah kabupaten ini adalah kepulauan dan memiliki pegunungan tinggi yang dikelilingi lembah-lembah dan jurang-jurang, yang secara geografis terletak pada 8°6' LS - 8°36' LS dan 123°48' BT - 25°48' BT, sebelah Utara berbatasan dengan Laut Flores Selatan berbatasan dengan Selat Ombay dan Timor Leste, sebelah Timur berbatasan dengan pulau-pulau Maluku dan bagian barat berbatasan dengan Selat Lembata [2]. Kabupaten Alor memiliki banyak tempat-tempat wisata yang cukup dikenal masyarakat luas diantaranya wisata bahari, wisata budaya, dan wisata sejarah. Tempat-tempat wisata di Kabupaten Alor lebih didominasi wisata bahari yang berupa pantai, pulau, dan taman laut. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu pariwisata yang populer dikalangan wisatawan adalah pariwisata bahari [3].

Namun karena kurangnya publikasi, maka keberadaannya sebagai daerah wisata kurang tergali secara maksimal. Kendala lain adalah minimnya informasi tentang pariwisata yang dapat di akses secara luas. Untuk itu, dibutuhkanlah sebuah media yang dapat memuat informasi wisata Kabupaten Alor berbasis website. Jadi, perancangan user interface website Alor Tours ini diharapkan dapat berkontribusi dalam publikasi informasi wisata di Kabupaten Alor.



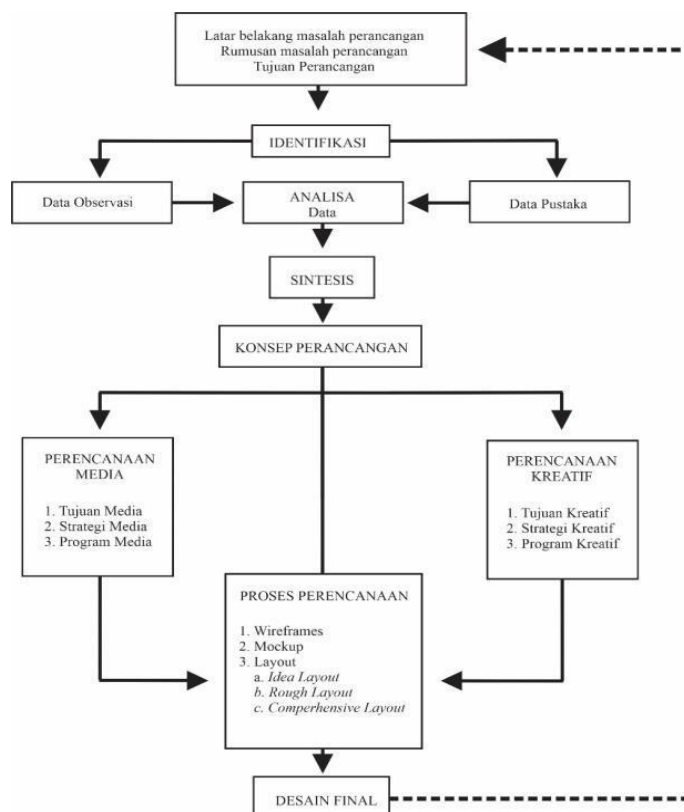
Gambar 1. Peta Kabupaten Alor

2. Metode Penelitian

Sumber Data

Data primer merupakan merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli. Data ini diperoleh melalui pengamatan dan wawancara langsung yang bertujuan untuk mengetahui jenis objek-objek wisata sehingga dapat diperoleh informasi yang matang sebelum dilakukannya kegiatan perencanaan dan perancangan.

Data sekunder ini berasal dari dokumen yang berarti data ini sudah ada sebelum dilakukan perancangan ini sehingga dapat diartikan bahwa data sekunder merupakan data tidak langsung namun masih berhubungan dengan objek perancangan.



Gambar 2. Alur Sistematika Perancangan User Interface Website

Tahapan-tahapan pada penelitian ini mengadaptasi metode yang bersumber dari metode perancangan komunikasi visual periklanan. Berdasarkan sumber tersebut dilakukan perancangan website Dinas Pariwisata Kabupaten Alor. Pada kasus ini tahapan yang dimaksud dimulai dari penjelasan latar belakang berdasarkan fakta yang diperoleh dari observasi di lapangan. Kemudian dilakukan identifikasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi semua data hasil observasi. Berikutnya, dilakukan analisis data untuk mengetahui perilaku target dan media. Setelah itu, dilakukan sintesis agar tujuan perancangan menjadi lebih terarah. Pada tahap ini, konsep perancangan user interface yang meliputi perencanaan media, perencanaan kreatif, dan proses perancangan telah tersusun dengan baik, artinya desain secara keseluruhan sudah dapat ditentukan. Dengan demikian, proses prototyping user interface website bisa dikerjakan karena tahap desain final telah tercapai [4].

Teknik Pengumpulan Data

Observasi dilakukan dengan mendatangi objek yang akan diteliti guna mendapatkan gambaran yang sesuai fakta tentang kondisi lapangan sebenarnya. Dalam perancangan ini, kegiatan observasi dilakukan dengan mendatangi tempat objek-objek wisata, hal ini dilakukan untuk

lebih mengamati secara mendalam fakta yang ada di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi.

Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dan tidak menggunakan pedoman, wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Data pustaka digunakan sebagai referensi yang berasal dari perpustakaan dan internet. Cara mengumpulkan data dan informasi tambahan yang berasal dari berbagai sumber seperti artikel dari media cetak, artikel dari media elektronik, dan teori pendukung pembahasan perancangan. Data pustaka dilakukan untuk mendapatkan data yang valid, sehingga lebih memperkuat data yang didapat dalam perancangan ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis Data

Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi objek yang akan diteliti guna mendapatkan gambaran yang sesuai fakta tentang kondisi lapangan sebenarnya. Dalam perancangan ini, kegiatan observasi dilakukan dengan mendatangi tempat-tempat objek wisata, hal ini dilakukan untuk lebih mengamati secara mendalam fakta yang ada di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi.

Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2019. Beberapa pertanyaan pun ditanyakan kepada para pengunjung wisata yaitu Rinda, Geri, Nela, Wendy, Meki. Mereka mengatakan bahwa selama ini media informasi seputar wisata Kabupaten Alor hanya sebatas melalui radio, koran, dan dari mulut ke mulut, hal ini dikarenakan di beberapa daerah di Kabupaten Alor masih belum tersedia fasilitas internet yang baik.

Data Pustaka

Data pustaka yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku, artikel jurnal, dan artikel lain yang mendukung perancangan. Hal ini membantu untuk penulisan kajian teori serta landasan teori untuk pemecahan masalah pada produk yang dibuat.

Target Sasaran

Target sasaran dari perancangan ini adalah seluruh wisatawan baik dalam negeri dan juga mancanegara. Perancangan user interface website pariwisata Kabupaten Alor ini dirancang berawal dari permasalahan minimnya media informasi objek wisata Kabupaten Alor yang ada secara online.

Pengolahan Data

Analisis Data

Teknik 5W + 1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal [5]. Kalimat tanya biasa disebut juga kalimat untuk menggali informasi. Konsep ini menekankan bahwa kalimat tanya yang dipergunakan, dirumuskan dengan 5W + 1H, yaitu what (apa), Where (di mana), who (siapa), when (kapan), why (mengapa), dan how (bagaimana). Pada penerapannya pengembangan website ini akan menggunakan konsep 5W + 1H sebagai pijakan dalam teknik analisis data. Berikut penjabaran dari 5W + 1H:

What: (Apa yang dibuat?)

Media user interface website wisata Kabupaten Alor ini merupakan media yang digunakan untuk memberi informasi tentang wisata Kabupaten Alor yang dapat mempermudah para wisatawan yang ingin berkunjung ke Kabupaten Alor.

Why: (Mengapa perlu dibuat media user interface?)

Media user interface website ini dibuat dikarenakan belum tersedianya media informasi wisata secara online. Untuk itu dibuatlah media user interface website agar mudah dalam menginformasikan sekaligus memperkenalkan objek-objek wisata yang berada di Kabupaten Alor. Pemilihan media user interface website ini dikarenakan website merupakan media informasi yang sering digunakan dan dapat menjangkau seluruh masyarakat luas.

Who: (Siapa target audience media user interface?)

Target dari media user interface website ini adalah para wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara dengan kisaran usia 13-50 tahun.

Where: (Dimana website ini dikelola?)

Media ini nantinya akan dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Alor sendiri agar sewaktu-waktu informasi dalam website tersebut bisa langsung diperbaharui.

When: (Kapan user interface website ini digunakan?)

Media ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena bentuknya yang user friendly dan memiliki akses yang sangat luas, sehingga dapat digunakan para wisatawan yang ingin berwisata di Kabupaten Alor sebagai bahan pengenalan wisata tersebut.

How: (Bagaimana membuat user interface website yang menarik dan mudah dipahami?)

Untuk dapat menarik minat target audience untuk itu dibuatlah media user interface website dengan konsep tampilan yang sederhana baik dari segi *layout*, warna, *font*, *user experience*, sehingga setelah menggunakan media *user interface website* tersebut diharapkan para wisatawan dapat dengan mudah menggunakan serta memahami informasi yang disampaikan didalamnya. Selain itu untuk membuat media katalog semakin menarik maka makan diperlukan media pendukung yang nantinya dapat menarik perhatian audience.

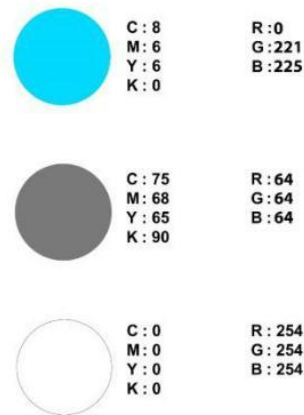
Konsep Perancangan

Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah membuat *user interface website* pariwisata untuk upaya mendukung potensi destinasi pariwisata yang berkualitas, sebagai salah satu bentuk media informasi destinasi wisata di Kabupaten Alor. Desain dalam user interface website wisata ini dibuat sederhana dan jelas dengan tujuan agar para pengguna lebih mudah dalam menggunakan serta memahami informasi yang disampaikan dalam website tersebut.

Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan user interface ini adalah warna biru (#A9F3FF) dipilih sebagai warna utama website Alor Tours yang dikombinasikan dengan warna biru muda (#00DDFF). Biru merupakan warna langit dan warna laut. Warna ini selalu berasosiasi dengan sesuatu yang bersifat dingin. Penggunaan analogus dingin dapat memberikan kesan ketenangan dan kenyamanan [6].



Gambar 3. Warna-warna yang digunakan

Konsep Tipografi

Tipografi merupakan elemen desain yang memiliki fungsi sebagai tulisan yang dibaca oleh pengguna. Pemilihan font harus sesuai dengan target sasaran, karena peran dari font itu sendiri adalah untuk dapat mengkomunikasikan ide serta informasi dari halaman tersebut kepada pengguna. Jadi, prinsip pokok tipografi adalah untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat [7].



Gambar 4. Font yang di pakai pada user interface website Alor Tours

Perancangan Awal

Logo

Berdasarkan dengan konsep yang telah dipilih "Alor Tours" ingin menampilkan logo yang dapat memberikan kesan sederhana serta menarik dan menyenangkan sesuai dengan target sasaran yaitu para wisatawan. Sehingga logo harus menggunakan warna dan visual yang menarik perhatian serta mudah dikenali. Bentuk *Logotype* yang digunakan diambil dari jenis font *Handwriting* (tulisan tangan) yang bernama *Silent Reaction*. Namun demikian, desainer harus mampu merancang sebuah logo yang unik [8].

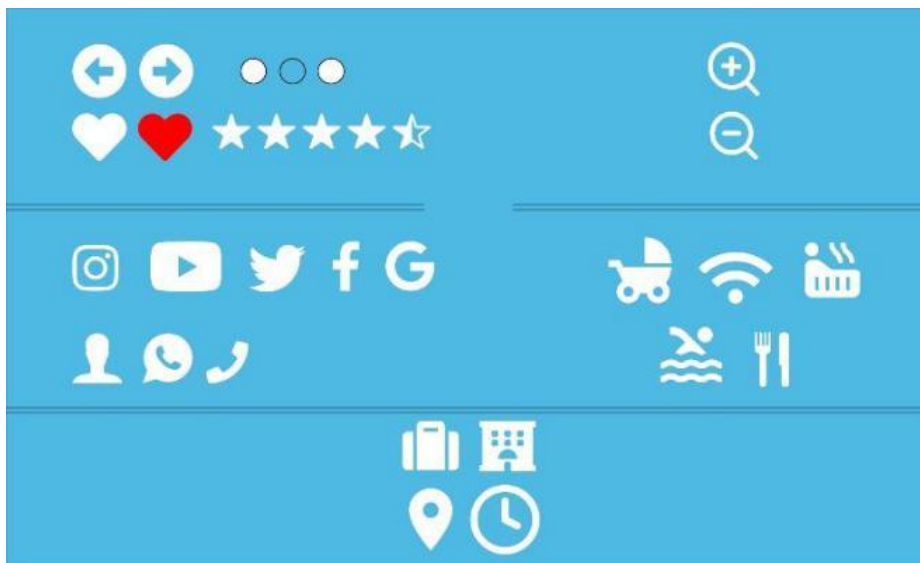
Tujuan digunakan *logotype* ini karena bentuknya font yang sederhana, eksotis, dan menarik. Inspirasi bentuk pada dasarnya dapat diambil dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia [9]. Logo akan diletakan dengan media terkait untuk memperkuat identitas media seperti pada media cetak, media online, dan merchandise.



Gambar 5. Desain Logo "Alor Tours"

Ikon

Ikon istem secara spesifik adalah bentuk yang mewakili fungsi, perintah, dan informasi tertentu pada sistem *User Interface* dari sebuah website.



Gambar 6. Ikon sistem user interface website Alor Tours

Wireframes

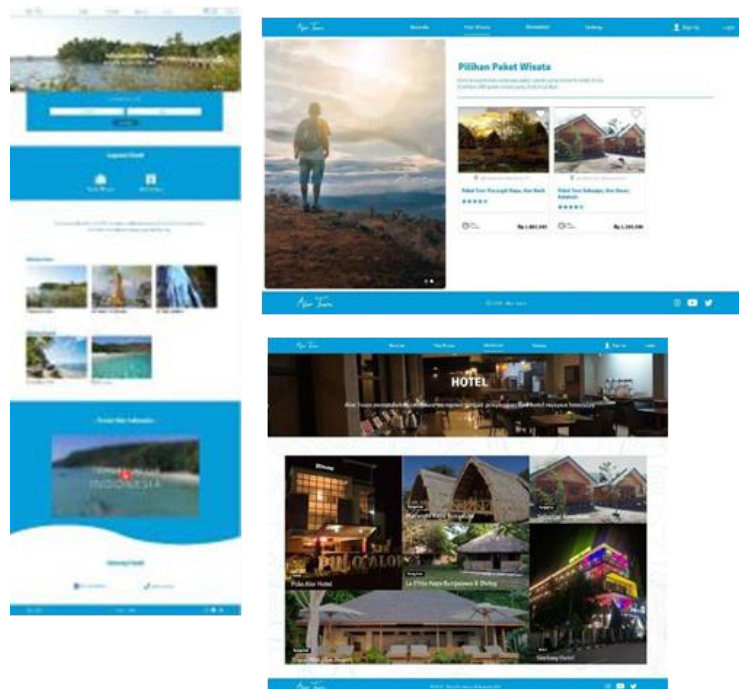
Tahapan perancangan *user interface website* "Alor Tours" dimulai dari pembuatan desain *wireframes*. Desain *wireframes* ini merupakan rancangan awal dari bentuk *user interface website* sebelum menuju ke tahapan desain *mockup*.



Gambar 7. Desain Wireframe user interface website Alor Tours

Desain Final

Sesuai desain *user interface* selesai dirancang, tahap selanjutnya yaitu merancang layout konten user interface website “Alor Tours”. Proses perancangan *layout user interface* ini menggunakan *software* Adobe XD. Setiap konten disusun dan diurutkan sesuai dengan rencana awal perancangan. Tahap ini merupakan proses penempatan gambar yang digabungkan menjadi satu kesatuan komposisi layout yang kreatif dan menarik [10]. Layout final adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Desain Final User Interface Website Alor Tours

4. Penutup

Perancangan *user interface website* Alor Tours ini dapat digunakan sebagai bentuk upaya dalam mendukung potensi objek wisata yang berada di Kabupaten Alor. Informasi yang dimuat dalam *user interface website* Alor Tours ini tidak hanya mengenai objek wisata saja tapi terdapat informasi singkat mengenai hotel atau rumah penginapan, sehingga para wisatawan dapat dengan mudah mencari penginapan selama berkunjung ke Kabupaten Alor. Khususnya wisatawan luar negeri maupun luar daerah. Konten-konten yang ada di dalam *user interface website* ini berbentuk fotografi serta ditambah teks sehingga lebih mudah dan menarik dalam memahami informasi yang disampaikan.

5. Referensi

- [1] A. A. Rahma, "Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia," *J. Nas. Pariwisata*, vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.22146/jnp.52178.
- [2] U. Muawanah, R. Triyanti, and P. A. Soejarwo, "Dampak Ekonomi Wisata Bahari Di Kabupaten Alor," *J. Sos. Ekon. Kelaut. dan Perikan.*, vol. 15, no. 1, pp. 33–46, 2020, doi: 10.15578/jsekp.v1i1.8841.
- [3] A. Munandar, R. Febriamansyah, Erwin, and M. Noer, "Studi Literatur Pengembangan Pariwisata Bahari Berbasis Masyarakat," *Menara Ilmu*, vol. 14, no. 01, pp. 7–14, 2020, [Online]. Available: <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1974/1637>.
- [4] S. E. Sanyoto, *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press, 2006.
- [5] M. Misrah, S. Barasandji, and E. D. Pawala, "Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya melalui Teknik 5w 1h di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol . 1 No . 4 ISSN 2354-614X," *J. Kreat. Tadulako*, vol. 1, no. 4, pp. 55–66, 2014.
- [6] D. Zhafira and R. S. Nababan, "Analisis Warna Dalam Infografis," *Tuturrupa*, vol. 3, no. 2, pp. 29–34, 2021, doi: 10.24167/tr.v3i2.3158.
- [7] Priscilia Yunita Wijaya, "Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual," *Nirmana*, vol. 1, no. 1, pp. 47–54, 1999, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>.
- [8] F. Aulia, H. Afriwan, and D. Faisal, "Konsistensi Logo Dalam Membangun Sistem Identitas," *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 10, no. 2, p. 439, 2021, doi: 10.24114/gr.v10i2.28131.
- [9] W. Herdiana and T. F. Santoso, "Perancangan Souvenir Beridentitas Tradisi Telingaan Aruu Khas Suku Dayak," *J. Seni Budaya Mudra*, vol. 33, no. 2, pp. 96–102, 2018, doi: 10.31091/mudra.v33i2.309.
- [10] Z. Mustofa, J. F. Palandi, and A. Z. Ramadhan, "Perancangan Photobook Penjahit Taruna Menggunakan Teknik Photostory," *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 3, no. 02, pp. 65–72, 2021, doi: 10.32664/mavis.v3i02.582.