

## **Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile “Tour Kei” Sebagai Pemandu Wisata Maluku Tenggara Menggunakan Metode *Design Thinking***

**Pio Mario Renwarin, Andriyan Rizki Jatmiko**

Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang

Correspondence: 20083000042@student.unmer.ac.id, andriyan.jatmiko@unmer.ac.id

**Abstrak.** Kepulauan Kei merupakan kepulauan yang menyimpan banyak keindahan alam, banyak wisatawan yang masuk setiap tahunnya untuk melakukan liburan. *Guide* merupakan bidang yang sangat penting dalam pariwisata, dimana *guide* ini bertugas untuk memberikan informasi kepada wisatawan. Akan tetapi jasa *guide* yang ada dirasa kurang sehingga wisatawan yang masuk terkadang tidak mendapatkan *guide* dan bingung harus memulai perjalanan dari mana dan jarang mendapatkan informasi seputar destinasi yang dikunjungi, oleh sebab itu dalam penelitian ini mencoba untuk memberikan ide kepada Dinas Pariwisata berupa perancangan UI/UX aplikasi “*Tour Kei*” yang menjadi *guide digital* dalam meningkatkan potensi pariwisata kepulauan Kei. Hasil perancangan akan dihitung menggunakan metode perhitungan SUS, dengan hasil skor berada pada angka 81 masuk dalam kategori “*Acceptable*” dengan *grade scale* “A” dan *rating* berada pada tingkat “*Excellent*”. Hasil ini ide perancangan diterima baik dan memenuhi tingkat penggunaan.

**Kata Kunci:** Kepulauan Kei, *Tour Kei*, *Guide*.

**Abstract.** *Kei Islands is an archipelago that holds a lot of natural beauty, many tourists enter every year for a vacation. Guide is a very important field in tourism, where this guide is tasked with providing information to tourists. However, the existing guide services are lacking so that incoming tourists sometimes do not get a guide and are confused about where to start the journey and rarely get information about the destinations visited, therefore in this study try to give ideas to the Tourism Office in the form of designing UI / UX applications “Tour Kei” which become digital guides in increasing the tourism potential of the Kei islands. The design results will be calculated using the SUS calculation method, with the results of the score being at 81 in the “Acceptable” category with a grade scale of “A” and a rating at the “Excellent” level. With these results the design idea is well received and meets the level of use.*

**Keywords:** *Kei Islands, Tour Kei, Guide.*

### **PENDAHULUAN**

Kepulauan Kei adalah sebuah kepulauan yang berada di bagian Indonesia Timur. Kepulauan Kei jga terdiri dari dua kepulauan yaitu Kei Kecil dan Kei Besar. Kei Kecil sendiri terdiri dari dua bagian yaitu kota dan kabupaten, penelitian ini berfokus pada kabupaten Maluku Tenggara yang dimana menjadi pusat pariwisata. Kabupaten Maluku Tenggara terletak pada 132°-133° 5' Bujur Timur 5° 32'-8° 00' Lintang Selatan dengan luas wilayah kabupaten Maluku Tenggara 4.212,51 km<sup>2</sup> dengan luas daratan 1.031,81 km<sup>2</sup> dan luas perairannya 3.180,70 km<sup>2</sup>. Dengan luas wilayah ini kabupaten Maluku Tenggara menyimpan banyak keindahan alam yang dalam dinikmati oleh banyak orang (Nugraha, 2022).

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat penting bagi Indonesia, ini juga menjadi inti dari perekonomian Indonesia. Sejak tahun 2015 pariwisata telah berkontribusi

sebesar 9,2 persen terhadap PBD yang sebelumnya hanya berada diangka 4 persen (Budiawan, 2019). Indonesia menyimpan banyak sekali keindahan alam, salah satunya berada di bagian Timur Indonesia yaitu kepulauan Kei. Kepulauan Kei terdiri dari dua pulau yaitu Kei Kecil dan Kei Besar, pada Kei Kecil sendiri terdiri dari kota dan juga kabupaten (Nanlohy & Timisela, 2020).

Kepulauan Kei sendiri menyimpan banyak keindahan alam yang dapat dinikmati oleh banyak orang, setiap tahun terdapat banyak wisatawan yang sering berkunjung untuk berlibur di kepulauan Kei. Jumlah rata-rata wisatawan mancanegara berada diangka 5,24% setiap tahunnya dilihat berdasarkan periode tahun 2015-2019, bukan hanya mancanegara wisatawan domestik juga melakukan perjalanan ke kepulauan Kei sebanyak 10,79% setiap tahunnya (Retraubun dkk, 2023). Berdasarkan tingkat wisatawan yang terus meningkat tentu

saja layanan pariwisata sangat dibutuhkan dalam menunjang wisatawan yang masuk, salah satu bentuk layanan yaitu informasi digital yang dikemas sehingga dapat diakses oleh wisatawan dan dapat mempermudah dalam mencari informasi terkait dengan destinasi yang ada. Informasi digital tentu saja didukung dengan adanya literasi digital dimana merupakan sebuah kemampuan dalam memahami informasi yang telah didapatkan (Veronika dkk, 2022).

Peran teknologi dalam informasi pariwisata di kepulauan Kei dirasa masih kurang, sehingga beberapa wisatawan yang datang hanya mengandalkan internet dan juga informasi dari warga lokal. Teknologi merupakan hal yang sangat penting diterapkan dalam bidang pariwisata sehingga ini dapat menarik minat wisatawan. Selain dengan kurangnya peran teknologi, layanan *tour guide* juga dirasa masih kurang hal ini akan sangat berpengaruh pada tingkat wisatawan dan juga perekonomian yang ada (Dewi dkk, 2023). *Tour guide* merupakan sebuah layanan pariwisata yang sangat penting, akan tetapi jasa *tour guide* terus berkurang sehingga potensi pariwisata kepulauan Kei menurun. Faktor layanan ini menjadi bentuk daya tarik suatu daerah sehingga wisatawan dapat mengenal dan mengetahui informasi destinasi yang dikunjungi, hal ini harus dilakukan oleh pihak pariwisata agar identitas budaya dan juga sejarah tidak berubah mengikuti jaman (Prasodjo, 2021).

Sebuah ide yang dapat diberikan berupa ide alternatif kepada Dinas Pariwisata dengan melakukan perancangan UI/UX aplikasi yang diberi nama “Tour Kei” sehingga langkah ini dapat meningkatkan potensi pariwisata. Aplikasi “Tour Kei” sendiri merupakan perancangan UI/UX aplikasi pemandu wisata di kepulauan Kei sehingga dapat membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi detail destinasi dan berbagai informasi lainnya. Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking*, metode ini dipilih untuk dapat mengetahui permasalahan umum apa yang terjadi dan dapat mengambil permasalahan kusus sehingga dapat dicarikan solusi, selain itu metode ini digunakan sebagai tahapan pengujian dan pendapat pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah metode uji coba SUS, dimana metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil perhitungan tingkat kelayakan dan tingkat penggunaan dari perancangan yang telah dibuat. Fokus penelitian ini yaitu memberikan ide atau pandangan kepada pariwisata kepulauan Kei terkait dengan

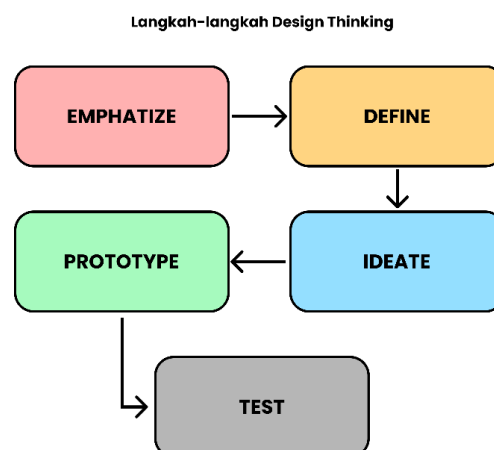
pentingnya peran teknologi dan jasa *guide* bagi pariwisata lewat perancangan UI/UX aplikasi mobile.

## METODE

Penelitian ini menggunakan gabungan antara dua metode pengumpulan data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil kualitatif didapatkan dari hasil wawancara yang dilakukan bersama Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata Kabupaten Maluku Tenggara dan *traveller* dan *guide*, wawancara ini dilakukan agar mengetahui lebih dalam tentang jasa *guide* yang ada di kepulauan Kei dan juga mendapatkan pandangan dari *guide* terkait dengan apa yang dibutuhkan oleh wisatawan pada saat melakukan perjalanan liburan. Hasil kuantitatif berupa hasil dari perhitungan uji coba SUS yang akan dibagikan lewat kuesioner.

### Metode Design Thinking

Penelitian ini juga menggunakan metode *Design Thinking*, metode ini merupakan metode pendekatan terhadap pengguna lewat langkah-langkah yang ada. Selain itu metode ini digunakan untuk menganalisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna sehingga dapat menghasilkan sebuah ide solusi (Soedewi, 2022).



Sumber: Sari et al (2020)

**Gambar 1**  
*Design Thinking*

*Design thinking* terdiri dari beberapa tahapan didalamnya, tahapan-tahapan yang ada merupakan tahapan analisis, ide, dan hasil akhir dalam sebuah perancangan. Menurut Sari et al (2020) penjelasan langkah-langkah *design thinking* sebagai berikut:

1. *Emphatize*. *Emphatize* Merupakan tahapan pengamatan/observasi dan wawancara, hal ini dikukan untuk melihat dan memahami kebutuhan pengguna dan juga tahapan ini memposisikan diri pada orang lain agar mendapatkan prespektif yang berbeda (Mccurdy et al., 2020). Tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada Dinas Pariwisata untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam bidang *guide* sehingga mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan oleh wisatawan dalam mendukung perjalanan mereka di kepulauan Kei.

**Tabel 1**  
**Pertanyaan *Emphatize***

No	Pertanyaan
1.	Apakah Dinas Pariwisata memiliki bidang tour guide khusus yang dibentuk oleh dinas pariwisata sehingga wisatawan yang masuk ke Kepulauan Kei bisa langsung terhubung melalui dinas pariwisata kepada tour guide?
2.	Apakah jasa tour guide dirasa penting dalam mendukung pariwisata Kepulauan Kei?

Sumber: data olahan

2. *Define*. *Define* merupakan tahapan dimana dilakukannya analisi dari hasil permasalahan yang sudah ditemukan pada tahapan *emphatize*, sehingga penentuan permasalahan lebih berpusat pada satu masalah dan mendapatkan pandangan utama (Pratama dkk, 2024). Pada tahapan ini dilakukannya wawancara dengan lebih detail, dan dari hasil yang didapatkan akan dianalisis sehingga ditemukan permasalahan terkait dengan jasa *tout guide*.

**Tabel 2**  
**Pertanyaan *Define***

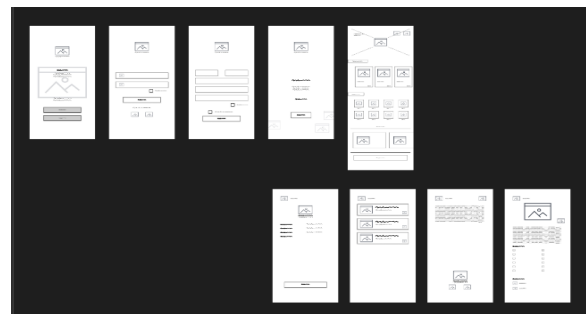
No	Pertanyaan
1.	Jika ada perancangan tentang digital tour guide, apakah akan membantu dalam pengembangan potensi pariwisata di era digital?
2.	Apabila perancangan aplikasi digital guide dilakukan, apakah pariwisata akan mendukung penuh dalam pengembangan potensi pariwisata dari segi teknologi?

Sumber: data olahan

3. *Ideate*. Tahapan ideate merupakan tahapan dimana penentuan ide-ide atau solusi dari fokus permasalahan yang sudah ditemukan sebelumnya (Pratama dkk, 2024). Pada

tahapan ini ide yang diberikan yaitu berupa perancangan UI/UX aplikasi sehingga ada gambaran yang diberikan kepada Dinas Pariwisata dalam meningkatkan layanan *guide* sehingga wisatawan yang masuk ke kepulauan Kei sudah tidak mengalami permasalahan kurangnya *guide*, hal ini juga mampu meningkatkan potensi pariwisata kedepannya.

4. *Prototype*. *Prototype* adalah langkah awal dalam pembuatan perancangan dimana perancangan ini berdasarkan kebutuhan pengguna dan membuat perancangan yang ada ke wujud yang dapat di uji coba oleh calon pengguna (Nurjihan & Sukoco, 2022). Dalam penelitian ini perancangan dilakukan dengan tahapan *wireframe low fidelity* yang dimana ini merupakan perancangan awal dari desain UI/UX aplikasi “*Tour Kei*”, perancangan yang dilakukan juga berdasarkan kebutuhan pengguna.



Sumber: data olahan

**Gambar 2**  
***Wireframe Low Fidelity***

5. *Test*. *Test* merupakan tahapan akhir dalam metode *design thinking* yang berfokus pada uji coba hasil rancangan yang sudah dibuat untuk mendapatkan feedback atau hasil akhir. Dalam penelitian ini perancangan yang sudah dibuat akan di lakukan uji coba, uji coba yang digunakan adalah uji coba SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan yang nantinya hasil akhir berupa skor penentu kelayakan rancangan yang sudah dilakukan (Buana & Sari, 2022).

Proses pengujian ini tentu saja melibatkan pengguna, perancangan yang sudah dibuat akan dicoba terlebih dahulu setelah dicoba hasil akan dihitung menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Hasil akhir akan memberikan jawaban atas tingkat kelayakan dan tingkat penerimaan perancangan yang telah

dibuat setelah itu evaluasi hasil dengan skala SUS.

**Tabel 3**  
**Pertanyaan Kuesioner**

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi “Tour Kei” ini lagi.
2.	Saya merasa aplikasi “Tour Kei” rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi “Tour Kei” mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan aplikasi “Tour Kei”.
5.	Saya merasa fitur-fitur yang ada pada aplikasi “Tour Kei” berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi “Tour Kei”.
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi “Tour Kei” ini dengan cepat.
8.	Saya merasa aplikasi “Tour Kei” ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi “Tour Kei” ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi “Tour Kei” ini.

Sumber: data olahan

Populasi dalam penelitian ini yaitu orang yang berada di luar kepulauan Kei khususnya daerah Pulau Jawa, selain itu memiliki hobi *travelling* dan juga memposisikan diri sebagai wisatawan sehingga hasil yang didapatkan dapat mewakili wisatawan yang ingin berlibur di kepulauan Kei. Adapun beberapa kriteria yaitu pria dan wanita berumur 20-25 berdomisili Pulau Jawa, dikarenakan tingkat pendapatan dirasa besar di kepulauan Jawa. Sampel akan dipilih menggunakan teknik random sampling sehingga memungkinkan semua orang ikut terlibat dalam sampel yang dipilih. Dalam penelitian ini sampel terdiri dari 20 orang dimana ini disesuaikan dengan standar pengujian SUS sehingga dapat menilai tingkat kelayakan dan penggunaan dari perancangan yang sudah dibuat.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa teknik kepustakaan, wawancara, observasi, dan juga kuesioner. Langkah-langkah ini diperlukan agar data yang didapatkan dapat mendukung penelitian ini dan memperoleh hasil terkait dengan kelayakan dan tingkat penggunaan dari ide perancangan UI/UX Aplikasi “Tour Kei”. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner, yang dimana ini merupakan

tahapan untuk mendapatkan hasil dari penelitian. Dalam kuesioner juga berisi pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan dan keterimaan perancangan ini.

Data-data yang diperoleh akan diolah lebih lanjut menggunakan metode perhitungan uji coba SUS yang akan dihitung untuk penentuan skor akhir. SUS skor:  $\{(P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-10)\} \times 2,5$ .

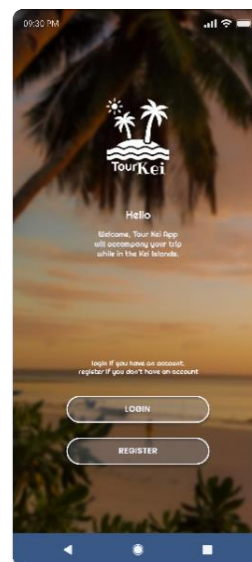
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:  $\bar{x}$  = Skor rata-rata;  $\sum x$  = Jumlah Skor SUS; dan  $n$  = Jumlah Responden

Pengujian System Usability Scale sendiri merupakan sistem yang pengujian menggunakan kuesioner untuk menguji kegunaan pada sebuah sistem atau rancangan dan pengujian ini menggunakan sudut pandang pengguna sebagai pengukurannya (Alfaresy, 2023).

## HASIL

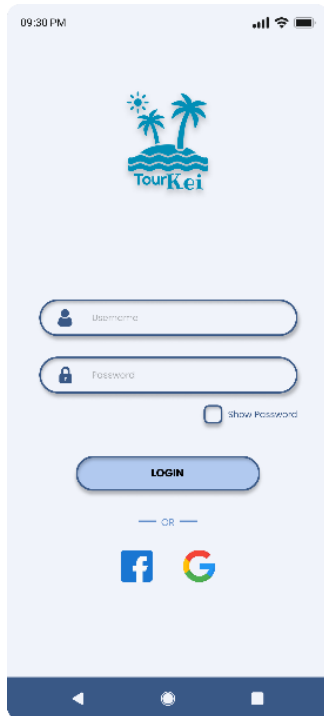
Hasil dari perancangan ini berupa tampilan *user interface* dan juga *user experience* sehingga pengguna dapat mencoba prototype dari perancangan aplikasi “Tour Kei” untuk mendapat gambaran dari aplikasi tersebut jika digunakan kedepannya dan juga penulis mendapatkan hasil terkait tingkat penggunaan dari perancangan UI/UX yang sudah dilakukan dalam memberikan ide kepada pihak Dinas Pariwisata dalam meningkatkan potensi pariwisata kedepannya.



Sumber: data olahan

**Gambar 3**  
**Tampilan Awal**

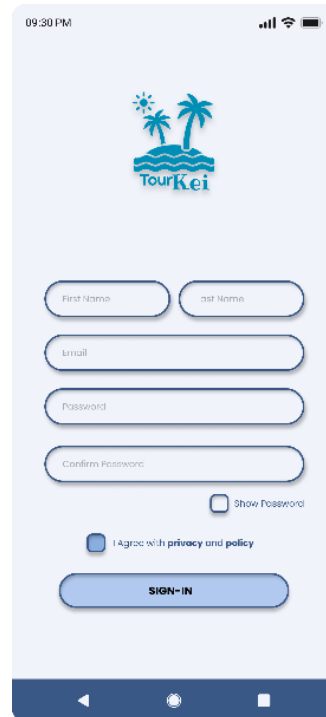
Gambar 3 merupakan tampilan awal pada saat membuka aplikasi bagi pengguna baru, didalam tampilan ini berisi gambar matahari terbenam disalah satu destinasi yang ada di kepulauan Kei untuk menjadi backgroud. Menu yang ada pada tampilan ini ada dua yaitu login bagi pengguna yang pernah menggunakan aplikasi ini untuk melakukan perjalanan di kepulauan Kei, dan registrasi bagi pengguna baru yang pertama kali menggunakan aplikasi “Tour Kei”.



Sumber: data olahan

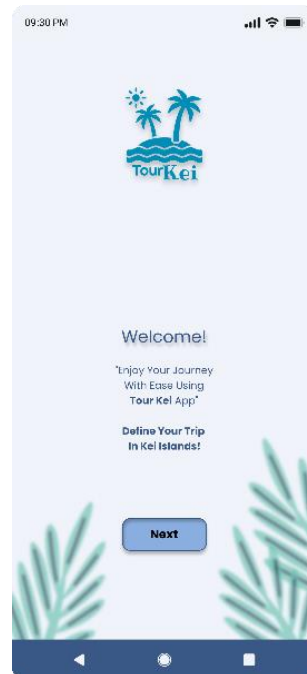
**Gambar 4**  
**Tampilan Login**

Gambar 4 merupakan halaman login, pengguna yang sudah memiliki akun dapat memasukkan username dan password. Username dan password yang diisi jika mengalami kesalahan maka akan muncul peringatan, sebaliknya jika yang dimasukkan benar maka akan lanjut ke halaman utama. Sedangkan Gambar 5 merupakan tampilan registrasi untuk pengguna baru, dalam tampilan ini ada beberapa kolom yang harus diisi mulai dari nama depan, nama belakang, email, password, dan konfirmasi password. Pendaftaran akun ini diperlukan untuk mengetahui seberapa banyak atau tingkat wisatawan yang masuk ke kepulauan Kei.



Sumber: data olahan

**Gambar 5**  
**Tampilan Registrasi**



Sumber: data olahan

**Gambar 6**  
**Tampilan Welcome**

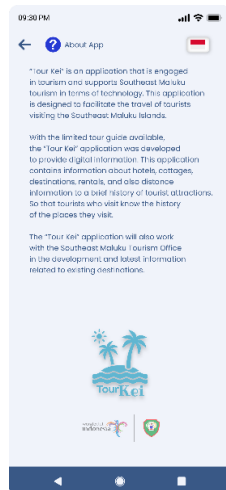
Gambar 6 merupakan tampilan selamat datang, tampilan ini akan muncul untuk pengguna baru dimana baru menggunakan aplikasi ini sehingga ada tampilan selamat datang.



Sumber: data olahan

**Gambar 7**  
**Tampilan Utama**

Gambar 7 tampilan yang terdapat beberapa menu dalam menunjang perjalanan pariwisata, yang dimana tampilan ini memuat destinasi, hote, cottage, rental, dan beberapa menu seperti bantuan dan juga promo. Didalam menu destinasi terdapat detail informasi terkait destinasi tersebut sehingga memudahkan wisatawan dalam mengetahui informasi destinasi yang dikunjungi.

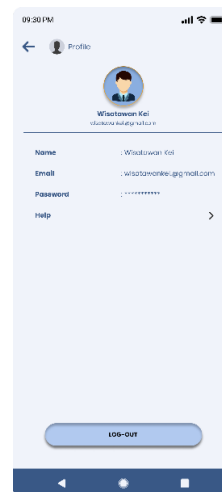


Sumber: data olahan

**Gambar 8**  
**Tampilan About**

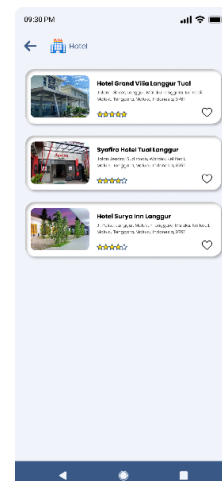
Gambar 8 merupakan tampilan berisikan informasi terkait dengan aplikasi, dimana dalam tampilan ini menjelaskan tentang deskripsi

singkat aplikasi dan juga pernyataan bahwa aplikasi ini sudah bekerja sama dengan Pemerintahan Maluku Tenggara dan juga pihak Dinas Pariwisata. Gambar 9 merupakan tampilan dari profil pengguna aplikasi “Tour Kei”, dimana dalam tampilan ini menampilkan beberapa informasi profil yaitu nama akun, password, email, bantuan, dan juga pilihan logout dari akun. Sedangkan Gambar 10 merupakan tampilan hotel, dimana pada tampilan ini memuat beberapa daftar hotel yang tersedia dikeulauan Kei. Daftar hotel ini akan memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi hotel sampai dengan hotel yang direkomendasikan. Didalam pilihan hotel terdapat informasi detail hotel dan juga menu yang mengarahkan wisatawan untuk memesan hotel tersebut.



Sumber: data olahan

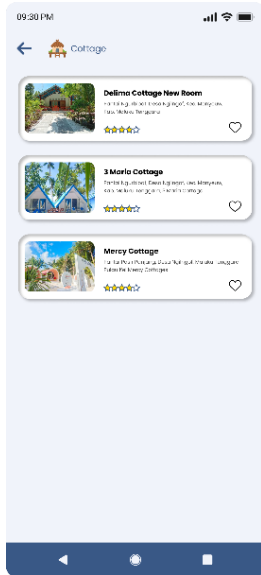
**Gambar 9**  
**Tampilan Profil**



Sumber: data olahan

**Gambar 10**  
**Tampilan Hotel**

**Pio Mario Renwarin dan Andriyan Rizki Jatmiko, Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile “Tour Kei” Sebagai Pemandu Wisata Maluku Tenggara Menggunakan Metode Design Thinking**



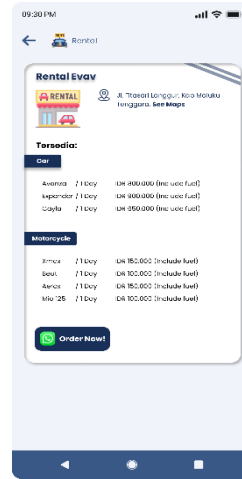
Sumber: data olahan

**Gambar 11**  
**Tampilan Cottage**



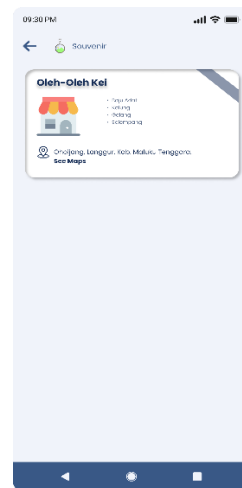
Sumber: data olahan

**Gambar 12**  
**Tampilan Destinasi**



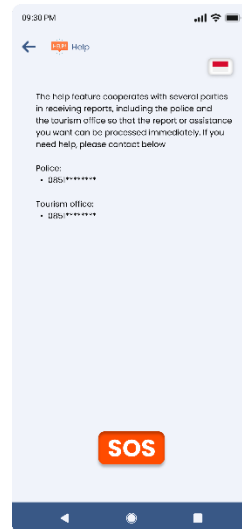
Sumber: data olahan

**Gambar 13**  
**Tampilan Rental**



Sumber: data olahan

**Gambar 14**  
**Tampilan Souvenir**



Sumber: data olahan

**Gambar 15**  
**Tampilan SOS**

Gambar 11 merupakan tampilan dari cottage atau penginapan, dalam masing-masing pilihan terdapat informasi detail tentang cottage dan juga menu yang langsung mengarah pada pemesanan cottage. Gambar 12 adalah tampilan dari menu destinasi, didalam tampilan terdapat beberapa daftar dari destinasi yang ada di kepulauan Kei. Pada masing-masing pilihan terdapat sejarah singkat tentang destinasi, dan juga beberapa informasi lainnya dalam mendukung informasi digital, sehingga mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi. Gambar 13 tampilan rental, memuat informasi lokasi, harga, dan juga kontak untuk dapat dihubungi oleh wisatawan jika ingin menyewah kendaraan. Gambar 14 merupakan tampilan dari tampilan sovenir, dimana dalam tampilan ini terdapat informasi toko sovenir yang menyediakan oleh-oleh khas kepulauan Kei untuk dapat dibeli oleh wisatawan. Gambar 15 adalah tampilan dari fitur SOS, pada tampilan ini berisikan informasi kontak dari kepolisian maupun dari pihak Dinas Pariwisata untuk dilakukan tindakan penyelamatan jika wisatawan membutuhkan bantuan.

*Perhitungan System Usability Scale (SUS)*

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari 20 responden melalui 10 pertanyaan kuesioner, rata-rata hasil yang didapatkan dari setiap responden adalah sebagai berikut pada Tabel 4. Setelah mendapatkan hasil diatas, langkah selanjutnya untuk memperoleh skor akhir pengujian SUS, perlu dilakukan cara dimana semua hasil jumlah responden di kali dengan 2,5. Berikut perhitungan skor pengujian SUS pada Tabel 5.

**Tabel 4**  
**Hasil Responden**

No	Responden	Hasil
1.	R1	33
2.	R2	32
3.	R3	31
4.	R4	34
5.	R5	36
6.	R6	34
7.	R7	23
8.	R8	36
9.	R9	26
10.	R10	37
11.	R11	32
12.	R12	31
13.	R13	33
14.	R14	27

15.	R15	32
16.	R16	30
17.	R17	30
18.	R18	38
19.	R19	39
20.	R20	34

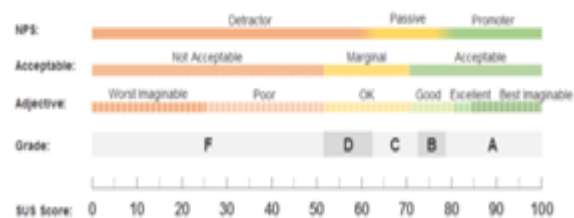
Sumber: data olahan

**Tabel 5**  
**Skor Hasil**

No	Hasil	Skor Hasil *2,5
1.	33	83
2.	32	80
3.	31	78
4.	34	85
5.	36	90
6.	34	85
7.	23	58
8.	36	90
9.	26	65
10.	37	93
11.	32	80
12.	31	78
13.	33	83
14.	27	68
15.	32	80
16.	30	75
17.	30	75
18.	38	95
19.	39	98
20.	34	85
<b>Skor rata-rata (hasil akhir)</b>		<b>81</b>

Sumber: data olahan

Sebuah perancangan aplikasi maupun perancangan website dapat diklasifikasikan ke beberapa tingkatan yang ada pada skala skor uji coba SUS. Kategori dalam pengujian SUS sebagai berikut: (Kesuma, 2021).



Sumber: data olahan

**Gambar 16**  
**Skala Skor System Usability Scale**

Berdasarkan Gambar 16 terdapat kategori pengujian *System Usability Scale* pada Tabel 6.



**Tabel 6**  
**Kategori Skor System Usability Scale**

Skor SUS	Acceptability Ranges	Grade Scale	Adjective Rating
84,1-100	Acceptable	A+	Best Imaginable
80,8-84,0	Acceptable	A	Excellent
78,9-80,7	Acceptable	A-	Excellent
77,2-78,8	Acceptable	B+	Excellent
74,1-77,1	Acceptable	B	Excellent
72,6-74,0	Acceptable	B-	Excellent
71,1-72,5	Acceptable	C+	Good
65,0-71,0	Marginal	C	Good
62,7-64,9	Marginal	C-	Good
51,7-62,6	Marginal	D	Ok
25,1-51,6	Not Acceptable	F	Poor
0-25	Not Acceptable	F	Worst Imaginable

Sumber: data olahan

Berdasarkan Tabel 6 skor dan kategori dalam pengujian SUS, hasil yang diperoleh yaitu berada di angka 81. Dengan total skor SUS yang didapatkan bisa dikatakan perancangan UI/UX aplikasi “*Tour Kei*” diterima dengan baik dan memenuhi standar sebagai *guide digital* dimana mencapai kategori “*Acceptable*” dengan *grade scale* berada di “A” dan untuk *rating* berada pada tingkat “*Excellent*”.

#### SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan adanya perancangan UI/UX aplikasi “*Tour Kei*”, telah memberikan ide baru kepada Dinas Pariwisata dalam meningkatkan potensi pariwisata kepulauan Kei dari bidang *guide* sehingga wisatawan yang masuk sudah tidak lagi mempersoalkan *guide* dalam menunjang perjalanan. Hasil skor akhir yang sudah dihitung menggunakan metode perhitungan SUS, didapatkan hasil yang memuaskan yaitu berada di angka 81, yang artinya perancangan ini layak untuk dicoba dan diterapkan kedepannya sebagai *guide digital*. Skor 81 berada pada kategori “*Acceptable*” dengan *grade scale* berada di “A” dan *rating* berada pada tingkat “*Excellent*”, dari hasil ini dapat dikonfirmasi bahwa perancangan ini diterima dan menjadi ide baru dalam meningkatkan potensi pariwisata dalam bidang *guide digital* sehingga wisatawan dipermudah dalam mencari destinasi, hotel, *cottage*, maupun rental yang berada di kepulauan Kei.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alfaresy, Rafi Arribaath, 2023, Pengujian Usabilitas pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System

Usability Scale, *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia

- Anindita Nurjihan Dwi T., Sukoco, I., 2022, Penggunaan Design Thinking untuk Inovasi Produk Fashion Brand Lokal dari Yoikoto, *Jurnal Education and development*, 10(2), 160-162
- Buana, W., & Sari, B. N. 2022. Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91.
- Budiawan, F. A. 2019. Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia
- Dewi, D. M., Istu Indah Setyaningsih, & Ika Yuni Wulansari. 2023. Peran Pariwisata Dan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mengurangi Kemiskinan Di Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian dan Pengembangan*, 7(1), 15–27.
- Kesuma, D. P. 2021. Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626.
- Mccurdy, R. P., Nickels, M., & Bush, S. B. 2020. Problem-Based Design Thinking Tasks: Engaging Student Empathy in STEM. *Electronic Journal for Research in Science & Mathematics Education*, 24(2), 22–55.
- Nugraha, D. A., 2022. *Kabupaten Maluku Tenggara Dalam Angka 2022*. Maluku

- Tenggara: BPS Kabupaten Maluku Tenggara.
- Nanlohy, H., & Timisela, N. S. 2020. Tata kelola pemanfaatan sumberdaya perikanan di Kepulauan Kei Kecil, Kabupaten Maluku Tenggara. *TRITON: Jurnal Manajemen Sumberdaya Perairan*, 13(2), 79–84. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/triton/article/view/787>
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, I. I. A. A., Satwika, I. P., 2024, Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property, *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi (JTKSI)*, 7(1)
- Prasodjo, T. 2021. Pengembangan Pariwisata Budaya dalam Perspektif Pelayanan Publik. *Jurnal Office*, 3(1), 7.
- Retraubun, A., Laimheriwa, B. S., Pical, V., 2023, Analisis Kesesuaian dan Daya Dukung Kawasan Wisata Pantai Ngursarnadan Kabupaten Maluku Tenggara, *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kelautan Tropis*, 2023, 1, 113-129
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. 2020. Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Soedewi, S. 2022. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17.
- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. 2022. Literasi digital sebagai wujud pemberdayaan masyarakat di era globalisasi. *Jurnal Pasopati*, 3(2), 118–122.