

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* BERBASIS *WEBSITE*
DALAM PROMOSI WISATA KABUPATEN MERANGIN
PROVINSI JAMBI**

TESIS



Oleh:

**RISA MIRANDA
NIM. 17161034**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

ABSTRACT

Risa Miranda. 2019. Designing a Website based User Interface in the Promotion of Merangin District Jambi Province. Thesis. Graduate of Universitas Negeri Padang

This research is backed by the lack of tourism promotion that exist in the Merangin district Jambi Province, the lack of information on the places/tourist sites that exist in Merangin district so it has an impact on the number of visitors/tourists. Therefore, this research aims to develop a promotional media plan in the form of a website-based user interface that can provide complete, clear, interesting and easy to run information, and valid, effective and practical so that Expected to increase the number of visitors, visitors who want to travel is not confused about existing tourist information. As well as if many tourists/visitors who come to Merangin district is indirectly the income of the area increases, the economy of the surrounding community is raised, such as the owners of transportation services, hotels, inns and merchants.

This research includes a type of research and Development (R&D). In the Research development media web-based promotion design used the model of Four D (4D) fanbase.

After developing the design and testing the product, the results of the development of this website-based user interface has gained an average of 88.78% validation which includes a very valid category, the average of the 89.89% practicality Includes very practical categories and an average effectiveness of 76.80% which belongs to effective categories.

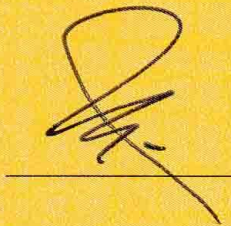
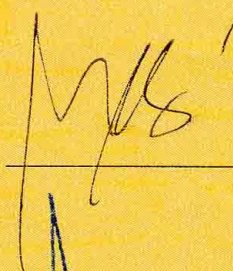
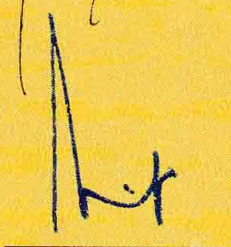
ABSTRAK

Risa Miranda. 2019. Perancangan *User Interface* Berbasis *Website* dalam Promosi Wisata Kabupaten Merangin Propinsi Jambi. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih kurangnya promosi wisata yang ada di Kabupaten Merangin Propinsi Jambi ini, kurangnya informasi akan tempat/lokasi wisata yang ada di Kabupaten Merangin ini sehingga berdampak pada jumlah pengunjung/wisatawan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah rancangan media promosi berupa *user interface* berbasis *website* yang bisa memberikan informasi yang lengkap, jelas, menarik dan mudah dijalankan, serta valid, efektif dan praktis sehingga diharapkan bisa lebih meningkatkan jumlah pengunjung, pengunjung yang ingin berwisatapun tidak kebingungan akan informasi wisata yang ada. Serta jika banyak wisatawan/pengunjung yang datang ke Kabupaten Merangin ini secara tidak langsung pendapatan daerah bertambah, perekonomian masyarakat sekitar terangkat, seperti pemilik jasa angkutan, hotel, penginapan dan pedagang.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian pengembangan media promosi berbasis *web design* digunakan model pengembangan *Four D* (4D). Setelah melakukan pengembangan rancangan dan uji coba produk maka di dapatkan hasil pengembangan rancangan *user interface* berbasis *website* ini memperoleh rata-rata validasi 88,78% yang termasuk kategori sangat valid, rata-rata praktikalitas 89,89% yang termasuk kategori sangat praktis dan rata-rata efektivitas 76,80% yang termasuk kategori efektif.


PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> (Ketua)	
2.	<u>Dr. Syafwandi, M.Sn.</u> (Anggota)	
3.	<u>Dr. Yahya, M.Pd.</u> (Anggota)	

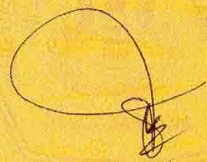
Mahasiswa : *Risa Miranda*
NIM : 17161034
Tanggal : 9 Mei 2019

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : *Risa Miranda*
NIM : 17161034

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Budiwirman, M.Pd.</u> Pembimbing		09/05.2019

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang



Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.
NIP. 19610218 198403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis yang berjudul “Perancangan *User Interface* Berbasis *Website* dalam Promosi Wisata Kabupaten Merangin Propinsi Jambi” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tim promotor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2019
Saya yang menyatakan,



Risa Miranda
NIM. 17161034

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas berkah dan hidayah-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Perancangan *User Interface* Berbasis *Website* dalam Promosi Wisata Kabupaten Merangin Propinsi Jambi”**. Penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam menyusun tesis ini. Penulis mengungkapkan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang terhormat berikut ini :

1. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd selaku pembimbing yang terus memberikan motivasi, semangat dan juga masih meluangkan waktu memberikan ilmu, nasehat, arahan, bimbingan terhadap penulisan Tesis ini, bagi peneliti ini sangat berarti dan tidak ternilai dengan apapun.
2. Bapak Dr. Syafwandi, M.Sn dan Bapak Dr. Yahya, M.Pd. selaku penguji/kontributor yang telah meluangkan waktu mengoreksi dan memberikan solusi terhadap segala permasalahan yang ditemui selama penelitian berlangsung juga memberikan begitu banyak saran sehingga peneliti menyelesaikan dengan baik.
3. Ibu Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D selaku direktur Program Pascasarjana Universitar Negeri Padang yang memberi bimbingan dan fasilitas pada penulis selama mengikuti perkuliahan.
4. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum selaku Ketua Program Studi S2 IPS yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan, dan motivasi sehingga penyusunan tesis ini dapat selesai.

5. Bapak dan Ibu staf pengajar di Program S2 Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Seni Budaya Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua, papa Efnil Nuis dan mama Desherawati serta seluruh anggota keluarga tercinta yang senantiasa mendengarkan keluh kesah dan memberikan motivasi, semangat, serta dukungan secara moril dan materil guna penyelesaian tesis ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Konsentrasi Pendidikan Seni Budaya, khususnya angkatan 2017 yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi dan masukan berharga demi penyelesaian tesis.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis dengan imbalan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini belumlah sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak.

Padang, 09 Mei 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Perancangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Perancangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoretik	12
1. Promosi dan Media Promosi	12
2. Pariwisata	14
3. <i>Website</i>	15
4. <i>User Interface</i> (UI)	16
5. Desain.....	19
6. Warna	22
B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual	26

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur Pengembangan	28
D. Uji Coba Produk	32
E. Subjek Uji Coba	34
F. Jenis Data	34
G. Instrumen Pengumpulan Data	35
H. Teknik Pengumpulan Data.....	37

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	41
1. Proses Perancangan <i>User Interface</i> Berbasis <i>Website</i> dalam Promosi Wisata Kabupaten Merangin	41
2. Teknik Pengujian Program.....	66
B. Analisis Data Uji Coba	71
1. Analisis Hasil Validasi Perancangan <i>User Interface</i> Berbasis <i>Website</i> dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	71
2. Analisis Praktikalitas Perancangan <i>User Interface</i> Berbasis <i>Website</i> dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	72
3. Analisis Uji Efektifitas Perancangan User Interface Berbasis Website dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	73
C. Pembahasan.....	74

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	103
B. Implikasi	104
C. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	109
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Validitas Perancangan User <i>Interface</i>	37
2. Kriteria Kepraktisan Perancangan user <i>Interface</i>	38
3. Kriteria Efektivitas Perancangan User <i>Interface</i>	40
4. Data Hasil Validasi Perancangan User <i>Interface</i>	68
5. Hasil Penilaian Praktikalitas Perancangan UI dari Masyarakat	70
6. Hasil Penilaian EfektifitasPerancangan UI dari Masyarakat	71

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	26
2. Pengembangan <i>Website</i>	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Website Pemerintah Kab.Merangin	4
2. Tampilan Website Pemerintah Kab.Merangin	5
3. Tampilan Website Pemerintah Kab.Merangin	5
4. Screenshot Promosi Objek Wisata melalui Website Pemerintah Daerah.	52
5. Screenshot Promosi Objek Wisata melalui Sosial Media : Instagram.....	53
6. Screenshot Promosi Objek Wisata melalui Sosial Media : Youtube.....	53
7. Screenshot Promosi Objek Wisata melalui Sosial Media : <i>Facebook</i>	54
8. Diagram Alur Cover	59
9. Diagram Alur Beranda (Home)	60
10. Diagram Alur Sub Menu	60
11. Diagram Alur Sub Menu Profil	61
12. Diagram Alur Sub Menu Wisata	61
13. Cover	62
14. Beranda (<i>Home</i>).....	63
15. Menu Profil	63
16. Menu Wisata.....	64
17. Sub Menu Wisata Alam	65
18. Sub Menu Wisata Sejarah	65
19. Media Pendukung berupa Stiker	67

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	109
2. Program Kreatif	121
3. Story Board Perancangan <i>User Interface</i>	126
4. Daftar Nama-Nama Validator Perancangan <i>User Interface</i> Berbasis <i>Website</i> dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi	127
5. Analisis Angket Validasi Perancangan Web Design dalam Promosi Wisata Danau Maninjau	130
6. Analisis Angket Praktikalitas Perancangan User Interface Berbasis Website dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi Untuk Uji Coba Syarat Instruksional.....	131
7. Analisis Angket Praktikalitas Perancangan User Interface Berbasis Website dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi Untuk Uji Coba Syarat Kosmetik	132
8. Analisis Angket Praktikalitas Perancangan User Interface Berbasis Website dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi Untuk Uji Coba Syarat Program dan Uji Coba Syarat Materi/Konten.....	141
9. Analisis Angket Efektifitas Perancangan <i>User Interface</i> Berbasis <i>Website</i> dalam Promosi Wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi.	142

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wisata merupakan kegiatan atau suatu aktifitas perjalanan dari daerah asal ke daerah destinasi dengan alasan bersenang-senang, tidak menghasilkan upah atau biaya, waktunya tidak lama, dan selama di daerah destinasi mendapatkan jasa pelayanan dan kembali lagi ke daerah asal. Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi. Dengan perkembangan zaman saat ini, wisata sudah berubah dari sekedar kegiatan untuk mengusir kejenuhan dari rutinitas pekerjaan, menjadi sebuah gaya hidup.

Penyelenggaraan wisata merupakan bagian atau perangkat yang sangat penting dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan potensi sumber daya alam suatu daerah. Penyelenggaraan wisata dalam artian mengembangkan dan meningkatkan wisata, dalam hal ini pemerintah memiliki peran sangat menentukan. Menjadi salah satu daerah tujuan wisata adalah tujuan dari pemerintah setempat.

Kebutuhan akan liburan atau rekreasi dengan mengunjungi destinasi-destinasi wisata merupakan bagian dari kehidupan sekaligus menjadi trend gaya hidup untuk melakukan kegiatan berwisata ke suatu daerah, yang kemudian diabadikan dalam bentuk foto atau pun video yang kemudian di unggah pada jejaring sosial mereka. Setiap daerah memiliki potensi wisata yang berbeda-beda, dan memiliki ke khasannya masing-masing baik itu

wisata alam, wisata kuliner, wisata sejarah maupun wisata religi. Untuk memperkenalkan berbagai macam wisata tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media komunikasi visual yang beragam seperti saat ini, diantaranya seperti : baliho, brosur, *leaflet*, *booklet*, jejaring sosial : *facebook*, *instagram*, *youtube* dan media komunikasi visual lainnya.

Sektor wisata saat ini telah menjadi aspek penting dalam kemajuan ekonomi suatu daerah. Salah satu objek wisata yang terdapat di Kabupaten Merangin adalah Geopark Merangin.

UNESCO (2006) dalam Dhika (2012) menjelaskan geopark adalah wilayah yang didefinisikan sebagai kawasan lindung berskala nasional yang mengandung sejumlah situs warisan geologi penting yang memiliki daya tarik keindahan dan kelangkaan tertentu yang dapat dikembangkan sebagai bagian dari konsep integrasi konservasi, pendidikan, dan pengembangan ekonomi lokal.

Berdasarkan dari penelusuran penulis pada <http://geopark.meranginkab.go.id/berita-pengertian-geopark.html>. Geopark atau taman bumi yang ada di Kabupaten Merangin ini berupa fosil flora berusia 350 juta tahun yang ada di dalamnya. Kegiatan arung jeram yang harus ditempuh untuk mencapai lokasi fosil flora ini juga sangat menantang adrenalin para wisatawan. Geopark Merangin berada di Kabupaten Merangin, tepatnya di Desa Air Batu dan Dusun Baru, Kecamatan Pemberap.

Selain Geopark Merangin juga terdapat objek wisata lainnya yang terdapat di Kabupaten Merangin yaitu: wisata alam, wisata sejarah, hingga wisata kuliner. Wisata alam yang terdapat di Kabupaten Merangin selain

geopark atau taman bumi merangin kita juga dapat mengunjungi Danau Pauh yang memiliki udara yang sejuk dan dikelilingi hutan-hutan, Hesti's Garden, Merangin garden, air terjun Sigerincing, Teluk Wang.

Kabupaten Merangin juga menawarkan wisata kuliner yang menggugah selera yaitu Gulai *Tekuyung*, gulai *Tekuyung* ini biasanya dicampur dengan sayur pakis dan rimbang, selain gulai tekuyung di Kabupaten merangin terdapat gelamai perentak yang memiliki cita rasa yang manis dan legit.

Wisata di Kabupaten Merangin saat ini memang sudah mulai banyak diketahui oleh wisatawan diluar Kabupaten Merangin. Namun, masih banyak yang wisatawan yang kebingungan untuk mengetahui alamat tempat wisata yang ada karena kurangnya informasi akan hal tersebut. Selain itu, objek wisata yang ada hanya dipadati pengunjung di waktu-waktu tertentu saja, serta objek yang dituju hanya beberapa dari yang seperti dijelaskan diatas dikarenakan kurangnya informasi pada objek wisata tersebut.

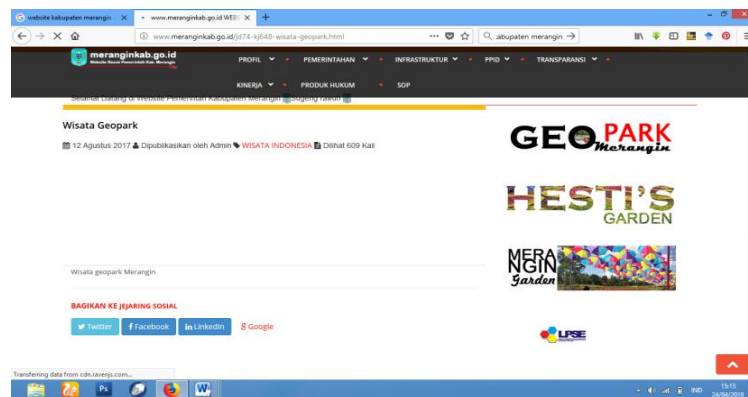
Selain itu, kawasan objek wisata di Kabupaten Merangin masih perlu upaya untuk lebih menarik minat wisatawan/pengunjung, hal ini dikarenakan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin hanya dipenuhi pengunjung/wisatawan pada hari-hari besar seperti idul fitri atau pun libur semester anak sekolah ataupun libur akhir tahun. Diluar dari hari-hari besar tersebut objek-objek wisata di daerah Kabupaten Merangin sepi akan pengunjung.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan selama beberapa bulan terakhir, dan penulis sempat mengunjungi beberapa objek wisata yang ada

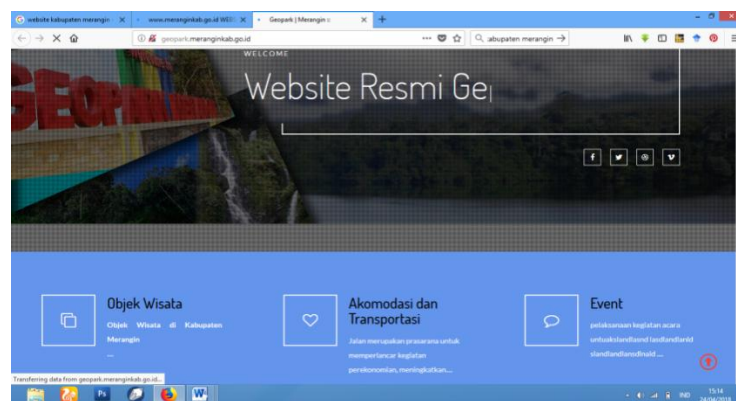
pada pertengahan Desember 2017 lalu, wisata di Kabupaten Merangin masih belum memiliki media yang dapat mempromosikan objek-objek wisata yang ada, secara efektif sehingga masyarakat secara luas dapat mengetahui tentang kondisi/keadaan wisata di Kabupaten Merangin. Pendapat ini didukung dengan wawancara awal penulis dengan Bapak Said Usman, S.Pd, M.Kom selaku Kepala Bidang Pengembangan Kepariwisata, pada tanggal 26 Desember 2017 bahwa wisata di Kabupaten Merangin jika dilihat dari permasalahan yang sudah dipaparkan bahwa wisata di Kabupaten Merangin ini kurang promosi, promosi yang saat ini dilakukan sudah ada berupa *website* namun *website* tersebut bukan *website* khusus untuk pariwisata merangin melainkan *website* Pemerintah Daerah Kabupaten Merangin yang di dalamnya ada ditampilkan mengenai objek wisata di Kabupaten Merangin namun tidak ada informasi yang jelas mengenai objek wisata yang ada tersebut, seperti dapat kita lihat di bawah ini



Gambar 1. Screenshot Website Pemerintah Kabupaten Merangin
Sumber: www.merangin.go.id
24 April 2018



Gambar 2. Screenshot Website Pemerintah Kabupaten Merangin
Sumber: www.merangin.go.id
24 April 2018



Gambar 3. Screenshot Website Pemerintah Kabupaten Merangin
Sumber: www.merangin.go.id
24 April 2018

Penulis merasa *website* yang telah ditampilkan diatas belum dapat dikatakan efektif untuk promosi karena *website* tersebut belum bisa memberi informasi mengenai objek wisata yang ada, lokasi, foto-foto yang di butuhkan oleh *user* (pengguna). Sehingga, membuat wisatawan sulit untuk mendapatkan informasi yang lebih mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin. Oleh karena itu, penulis akan mengembangkan rancangan *user interface* (antar muka pengguna) berbasis *website* yang

berisikan objek wisata alam yang ada saja, melainkan ada wisata kuliner, wisata sejarah dan juga informasi penginapan serta beberapa foto dan video objek wisata .

Sehingga setelah terciptanya rancangan *user interface* ini, diharapkan masyarakat sebagai calon pengunjung dapat mengoperasikan *website* yang ada dengan mudah, mengetahui informasi secara lengkap jelas dan tepat mengenai kawasan wisata yang ada di Kabupaten Merangin.

User interface (antar muka pengguna) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pengguna (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengerahkan alur penelusuran.

Website merupakan salah satu media promosi yang sangat bagus dan cocok untuk mempromosikan wisata di Kabupaten Merangin, karena seiring dengan perkembangan dunia maya atau internet sangat erat kaitannya dengan masyarakat saat ini. *Website* memiliki cakupan yang sangat luas. Hampir semua orang mengenal internet dan dapat mengakses internet kapan dan dimana saja, meskipun bukan sebagai pengguna aktif. Melalui *website* ini, promosi wisata di Kabupaten Merangin lebih cepat tersampaikan dan dengan rancangan *interface* yang menarik dan mudah dioperasikan atau dijalankan maka informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada *user*.

Selain itu, alasan kenapa penulis memilih *website* sebagai media untuk promosi yaitu dengan adanya *website* ini orang atau masyarakat luas semakin banyak yang tahu akan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin, dengan tampilan *user interface* pada *website* yang menarik dan informasi yang jelas dan lengkap orang atau masyarakat akan banyak yang berkunjung. Sehingga, dengan banyaknya pengunjung secara tidak langsung menambah pemasukan bagi pemerintah daerah Kabupaten Merangin, mengangkat perekonomian penduduk sekitar, menambah pemasukan bagi pengusaha travel/transportasi dan penginapan, serta Kabupaten Merangin lebih dikenal oleh masyarakat luar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin?
2. Bagaimana validitas perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin ?
3. Bagaimana praktikalitas perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin?
4. Bagaimana efektivitas perancangan *user intrerface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Mengembangkan rancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Mearangin.
2. Mengembangkan rancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin yang valid (dilihat dari aspek konstruk, aspek isi, aspek grafika, aspek bahasa)
3. Mengembangkan rancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupetan Merangin yang praktis (dilihat dari motivasi dan peningkatan pengunjung)
4. Mengembangkan rancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin yang efektif (dilihat dari segi kemudahan dalam memahami dan kesesuaian dengan waktu).

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan perancangan, produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah *website* sebagai media utama yang menunjang promosi yang komunikatif dan representatif agar promosi wisata di Kabupaten Merangin berjalan lebih efektif. Kespesifikasian *website* sebagai media utama yang dirancang dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

1. Aspek konstruk

Pada perancangan *user interface* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin, tampilan *user interface* akan menyajikan konsep berupa gambar dan teks. Semua gambar yang akan digunakan dalam perancangan *user interface* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin berhubungan dengan wisata objek-objek wisata yang ada. Penggunaan gambar pada *website* ini

akan menambah daya tarik dan mempermudah memberi pemahaman serta mempertkuat informasi yang akan disampaikan.

Teks digunakan untuk mendeskripsikan dan menyajikan informasi sehingga mampu menyampaikan pesan. Ukuran dan jenis *font* dipilih yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi, jelas serta mewakili kesan yang dimiliki oleh objek wisata di Kabupaten Merangin.

2. Aspek Isi

Pada perancangan *user interface* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin yang akan disajikan adalah materi yang logis dan sistematis serta sesuai dengan keadaan wisata Kabupaten Merangin. Isi yang akan disajikan pada *user interface* dibagi menjadi tiga sub yang terdiri atas objek wisata (wisata alam, wisata sejarah, wisata kuliner, wisata religi), peta dan fasilitas.

3. Aspek grafika

Dalam perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin ini akan dirancang dan dibuat dengan menggunakan *software Corel Draw, photoshop* dan *drive maver*.

4. Aspek bahasa

Bahas yang digunakan dalam perancangan *user interface* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin ini adalah bahasa Indonesia dengan ejaan yang disempurnakan (EYD). Bahasanya mencakup kaidah bahasa yang baik, sederhana dan komunikatif serta menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan.

E. Pentingnya Perancangan

Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan pemerintah terkait untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang datang berkunjung, memberikan informasi yang lengkap tentang objek wisata yang ada, karena media promosi ini menampilkan informasi berupa gambar-gambar dan teks yang akan menambah pengetahuan dan ketertarikan untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin.

Dengan adanya informasi yang lengkap, menarik pada *website* ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mengunjungi objek wisata yang ada di Kabupaten Merangin. Hasil dari perancangan *user interface* ini diharapkan menjadi suatu media yang menarik dan bermanfaat dalam promosi wisata Kabupaten Merangin. Perancangan *user interface* ini di harapkan akan mempermudah dalam memberikan informasi tentang wisata yang ada di Kabupaten Merangin.

F. Asumsi dan Keterbatasan Perancangan

1. Asumsi Perancangan

Asumsi dalam perancangan *user interface* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin ini antara lain:

- a. Penggunaan media mampu meningkatkan jumlah wisatawan/pengunjung untuk berkunjung
- b. Penggunaan visual dengan tampilan gambar yang menarik dapat menarik perhatian dan menambah rasa penasaran masyarakat.

- c. *Website* dapat menjadi media promosi untuk meningkatkan jumlah wisatawan.

2. Keterbatasan Perancangan

Ada beberapa keterbatasan dalam perancangan ini diantaranya:

- a. Karena keterbatasan perancangan, media promosi yang dirancang dalam bentuk *website* hanya dapat diakses pada waktu tertentu saja. *Website* tersebut dapat diakses saat domain telah diaktifkan pada jaringan internet sesuai lama kuota domain yang ditentukan.
- b. Dari hasil perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata Kabupaten Merangin ini, promosi dan tahap pengembangan media hanya sampai pada tiga tahap saja yaitu: *define* (menetapkan), *design* (rancangan), *develop* (mengembangkan), tidak sampai pada tahap *disseminate* (penyebaran) karena keterbatasan waktu yang ada pada penulis.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi ini dilakukan untuk membuat sebuah *user interface website* wisata yang menarik, mudah di jalankan dan memberi efek nyaman kepada *user* yang menggunakan sehingga informasi yang terdapat pada *website* ini dapat tersampaikan, sehingga secara tidak langsung proses promosi pun berlangsung dengan sampainya informasi kepada *user*. Selain itu, media berupa *interface website* yang dirancang berisikan informasi tentang wisata yang terdapat di Kabupaten Merangin provinsi Jambi, informasi berupa gambar dan tulisan yang telah dirancang sedemikian rupa. Melalui perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin provinsi Jambi, dapat menambah informasi wisata yang ada di Kabupaten Merangin.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi melalui 4 proses tahapan yaitu: *define* (penentuan materi), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *desimination* (penyebaran). Penelitian ini menghasilkan produk media promosi berupa *website* yang masih bersifat *offline*.

2. Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin terbukti valid. Halini dibuktikan dengan berbagai kajian dengan kriteria aspek penilaian yaitu: syarat instruksional, syarat kosmetik, syarat program dan syarat konten yang telah divalidasi oleh 2 orang validator, yang terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi.
3. Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin setelah diujicobakan kepada beberapa orang calon wisatawan yang berdomisili di Kabupaten Merangin, dikategorikan bahwa media ini sangat praktis. Media ini mudah dalam penggunaannya, jelas petunjuk penggunaannya, langkah-langkah dalam penggunaan teks dan gambar yang ada menghasilkan informasi yang dipandu dengan petunjuk yang jelas sehingga *user* senang dalam memanfaatkan *website* ini sebagai informasi nantinya.
4. Perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi ini telah terbukti efektif. Hasil pengembangan media *website* ini menunjukkan hasil yang sangat efektif. Pengunjung wisata memperoleh informasi sebanyak 71,36% ,pengunjung yang memperoleh sedikit informasi hanya 28,64%.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan *user interface* berbasis *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin provinsi

Jambi ini sangat valid, sangat praktis dan efektif. Media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai salah satu media promosi menggunakan *website*

Dalam penggunaan media *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin provinsi Jambi ini, pengunjung hanya memerlukan jaringan internet nantinya untuk dapat mengakses domain dan mendapatkan informasi.

Pemerintah setempat harus mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan di abad 21 yang penuh dengan tantangan dan kemajuan teknologi yang terus berkembang sangat cepat. Pemerintah harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi khususnya penggunaan jaringan internet. Keberadaan teknologi di dalam masyarakat pada pengembangan wisata Kabupaten Merangin merupakan hal yang harus dianggap biasa, karena mungkin suatu saat penggunaan *website* dalam internet *smartphone* akan dianggap sama keberadaannya dengan papan reklame atau iklan yang saat ini harus ada disetiap sudut daerah.

Pemerintah daerah Kabupaten Merangin merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam promosi wisata pada umumnya, karena pemerintah memegang peranan dalam proses pengembangan, dimana pengembangan merupakan inti dari proses promosi pengembangan wisata. Untuk itu dalam memanfaatkan media *website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin yang dikembangkan ini, harus kemudian di *onlinekan* sehingga dapat benar-benar menjadi salah satu media promosi dan informasi wisata yang ada di Kabupaten Merangin, pemerintah tentunya harus berperan aktif memperbarui informasi-informasi yang terdapat di dalam laman *website*.

Pengembangan *user interface website* dalam promosi wisata di Kabupaten Merangin ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media promosi dengan memperhatikan validitas,praktikalitas dan efektivitas media itu sendiri.

C. Saran

Bedasarkan hasil penelitian ini, saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pemerintahan

Pemerintah Kabupaten Merangin dapat segera mengonlinekan *website* ini dan kemudian mulai mempromosikan atau menginformasikan domain. Selain itu, jika *website* ini sudah *online* maka pemerintah harus selalu memeperbaharui informasi yang ada di dalam laman *website*, karena seiring berjalannya waktu sudah dapat dipastikan informasi objek wisata yang ada akan berubah dan dapat bertambah.

2. Bagi Masyarakat Wisatawan

Dengan adanya rancangan *interface website* wisata ini, disarankan agar wisatawan dapat memanfaatkan perancangan ini untuk mendapatkan informasi wisata di Kabupaten Merangin nanti nya.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat melakukan perancangan *user interface website* dengan menggunakan metode ini. Materi yang diangkat juga dapat berbeda untuk menghasilkan perancangan *user interface* berbasis *website* yang lebih bervariasi dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Fatlina. 2014. *Perancangan Tampilan User interface Toko Grand Central Bukittinggi*. Padang: E-Jurnal Universitas Negeri Padang
- Gregorius, Agung. 2000. *Tips & Trik Membuat Efek Spesial Website dengan Dreamweaver4*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hermawan, Agus. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Erlangga: Jakarta
- Irawan, Yudie & Basuki, Murya Arief. 2009. *Rancang Bangun Website Program Studi Universitas Muria Kudus dengan Memanfaatkan Opensource Software*. Kudus: E-Jurnal Universitas Muria Kudus
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Mendiola B. Wiryawan. 2011. User Experience (Ux) Sebagai Bagiandari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Humaniora*. Volume 2 Nomor 2.
- M. Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Naser, Abdul. 2018. *Perancangan User Interface/User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Univeristas Negeri Padang*. Padang : E-Jurnal Universitas Negeri Padang
- Plomp. T. And Nievven, N. 2007. *An Introdotion Education Design Research. Procceding of The Seminar Conducted At The East China Normal University, Shanghai (PR China) November 23-26, 2007*. 1-26
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ribka, Ancilla. 2017. *User Interface (UI) dan User Experience (UX) Dalam Dunia Digital Marketing*. Jakarta : Wordpress
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Seyhmus Baloglu. 2006. *The Website Design And Internet Site Marketing Practices Of Upscale and Luxury Hotels In Turkey*. *Jurnal Tourism Management*. 171-176.
- Siti, Arbaniah. 2014. *Pemasaran Bersama Berbasis ICT Sebagai Media Promosi Alternatif Bagi UMKM Desa Wisata*. JABPI. Volume 22 Nomor 2.