

## PROTOTYPE WEBSITE EKABO: PENDEKATAN USER-CENTERED DESIGN UNTUK EKSPLORASI WISATA DAN BUDAYA

Winda Widya Ariestya<sup>1</sup>, Mieske Zara Parera<sup>2</sup>, Yulia Eka Praptiningsih<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma

<sup>1,2,3</sup> Jl. Margonda Raya No. 100, Depok, Jawa Barat

<sup>1</sup>winda\_widya@staff.gunadarma.ac.id, <sup>2</sup>mieskezara93@gmail.com,

<sup>3</sup>yulia\_eka@staff.gunadarma.ac.id

**Abstrak:** Pengembangan situs web <https://ekabo.bogorkab.go.id/> perlu dilakukan agar potensi pariwisata dan budaya Kabupaten Bogor dapat terealisasi secara maksimal. Hal ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dan menjadi sarana promosi digital yang efektif untuk memperkenalkan potensi daerah. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menggunakan metodologi *User-Centered Design* (UCD), yaitu mengutamakan kebutuhan, preferensi, dan kenyamanan pengguna pada tahap perancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) situs web EKABO telah berhasil dengan baik, dengan memanfaatkan Figma untuk prototipe dan Mockflow untuk *wireframe*. Evaluasi desain dilakukan melalui kuesioner WEBUSE tahap kedua yang menghasilkan skor akhir 85,03%, menunjukkan bahwa mayoritas responden sangat setuju dengan desain yang dihasilkan. Pengujian *usability* menggunakan Maze.design menghasilkan *Maze Usability Score* sebesar 89 poin, mengindikasikan bahwa desain prototipe website EKABO memenuhi kelima aspek *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

**Kata Kunci :** *User Centered Design*, Figma, UI/UX, Website, WEBUSE.

**Abstract:** The website <https://ekabo.bogorkab.go.id/> needs to be developed in order to fully realize the tourism and cultural potential of Bogor Regency. This will enhance user experience and serve as an efficient digital promotional tool for showcasing the region's potential. To address these issues, this study uses a *User-Centered Design* (UCD) methodology, giving the wants, preferences, and comfort of the user top priority during the design phase. The study's findings demonstrated the effectiveness of reworking the EKABO website's *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) designs utilizing Figma for prototypes and Mockflow for wireframes. The design evaluation was carried out through the second stage of the WEBUSE questionnaire which produced a final score of 85.03%, indicating that the majority of respondents strongly agreed with the resulting design. Usability testing using Maze.design produced a *Maze Usability Score* of 89 points, indicating that the EKABO website prototype design meets the five aspects of usability, namely *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, and *satisfaction*.

**Keywords:** *User Centered Design*, Figma, UI/UX, Website, WEBUSE.

### PENDAHULUAN

Kabupaten Bogor merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki potensi

wisata dan budaya yang sangat kaya. Kepala Disbudpar mengungkapkan jumlah kunjungan wisata di Kabupaten Bogor

sepanjang tahun 2024 lebih dari 12 juta orang (Harahap, 2025). Dengan bentang alam yang indah, situs sejarah yang menarik, serta tradisi budaya yang beragam, Kabupaten Bogor memiliki daya tarik yang besar untuk wisatawan domestik maupun mancanegara. Namun, potensi ini belum sepenuhnya tereksplorasi dan dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya promosi yang efektif, terutama melalui media digital yang dapat menjangkau *audiens* secara luas.

Dalam era digital, teknologi informasi memainkan peran penting dalam mendukung sektor pariwisata. Media digital, khususnya website, menjadi salah satu sarana komunikasi melalui media massa menggunakan internet yang menyediakan informasi tertentu dan dapat dijangkau oleh banyak orang (Surentu et al., 2020). Banyak daerah di Indonesia telah berhasil memanfaatkan website sebagai media utama dalam mempromosikan potensi wisata dan budaya mereka. Kabupaten Bogor juga telah memiliki portal website untuk memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bogor kepada masyarakat umum baik nasional maupun internasional melalui website <https://ekabo.bogorkab.go.id/>. Namun, platform digital tersebut belum dirancang secara optimal untuk mendukung eksplorasi wisata dan budaya daerah (Syah, 2017).

Saat ini, website promosi wisata daerah yang ada sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan aksesibilitas, kurangnya daya tarik visual, serta pengalaman pengguna (*user experience/UX*) yang tidak memadai. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan dua aspek krusial yang tak terpisahkan dalam merancang suatu produk sistem informasi (Aprillia et al., 2024). *User Interface* (UI) merupakan suatu cara bagaimana suatu program berinteraksi dengan pengguna (Ningsih & Abidin, 2021). Sedangkan, *User Experience* (UX) adalah pengalaman

pengguna ketika menggunakan sebuah program (Savira, Y. P., Papatungan, I. V., & Suranto, 2020). *User Experience* (UX) menentukan kualitas dari suatu informasi yang dihasilkan serta untuk menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima atau tidak (Agarina et al., 2019). Keberhasilan *User Interface* (UI) dapat diukur dengan menghasilkan peningkatan kepuasan pengguna atau *User Experience* (UX) yang baik (Agarina et al., 2019). Salah satu penyebab utama dari keterbatasan website wisata daerah adalah kurangnya pendekatan desain yang fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Desain yang tidak *user-centered* sering kali membuat pengguna kesulitan menemukan informasi yang relevan, sehingga mengurangi efektivitas website sebagai media promosi.

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan ini. UCD adalah pendekatan dalam pengembangan desain yang memprioritaskan kebutuhan, preferensi, dan kenyamanan pengguna (Benyon, 2016). Dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam proses desain, UCD dapat menghasilkan produk yang lebih relevan, mudah digunakan, dan menarik secara visual. Relevansi pendekatan ini sangat tinggi untuk pengembangan prototipe website Ekabo, yang bertujuan untuk mempromosikan wisata dan budaya Kabupaten Bogor secara lebih efektif.

## KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Penelitian tentang metode *User-Centered Design* (UCD) beberapa kali sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, UCD dimanfaatkan untuk menganalisis dan merancang antar muka aplikasi wisata Lampung, dan dihasilkan prototype aplikasi bernama VACALAM (Vacation Lampung) untuk mengatasi permasalahan keterbatasan akses informasi mengenai destinasi wisata di Lampung. *Prototipe* yang dihasilkan sudah melalui tahap uji coba dengan hasil *acceptable good* yang menyatakan bahwa

prototype aplikasi VACALAM dapat digunakan dengan baik (Purbo et al., 2023)

Penelitian lain dilakukan di Desa Cikolelet Banten, memfokuskan pada potensi desa wisata yang belum sepenuhnya dikelola secara optimal. Penelitian tersebut menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk mengumpulkan informasi deskriptif yang digunakan sebagai panduan dalam pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Penerapan metode ini terbukti meningkatkan efisiensi proses desain dengan mengurangi waktu yang diperlukan untuk iterasi desain, sehingga memungkinkan terciptanya desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna secara lebih cepat dan tepat (Yasmine & Atmojo, 2022).

Penelitian lain melakukan evaluasi dan perancangan ulang pada website pariwisata Kabupaten Pematang dengan fokus pada aspek *front-end*. Salah satu permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya kelengkapan konten pada website tersebut. Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) digunakan sebagai metode pengembangan desain, sementara evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Proses evaluasi dilaksanakan dua kali terhadap 96 responden. Pada evaluasi awal, skor rata-rata SUS yang diperoleh adalah 67,43, sedangkan pada evaluasi kedua skor meningkat menjadi 75,84. Peningkatan rata-rata skor SUS sebesar 8,41 menunjukkan bahwa perancangan ulang desain website berhasil meningkatkan kepuasan pengguna dan diterima dengan baik (Lestari et al., 2023).

Penelitian lain, pendekatan *User-Centered Design* (UCD) diterapkan dalam pengembangan aplikasi dan website Halalan.id, yang mengutamakan desain berbasis antarmuka dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode UCD mampu menghasilkan aplikasi yang mudah dipahami, digunakan, dan dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil pengujian UEQ, lima dari enam skala, yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Ketergantungan, Stimulasi, dan Kebaruan, masuk dalam kategori Sangat Baik, sementara satu skala lainnya termasuk kategori Baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna pada aplikasi sangat positif (Rahmad et al., 2023).

Meskipun penelitian serupa telah dilakukan di berbagai daerah, penelitian terkait pengembangan *platform digital* untuk Kabupaten Bogor masih sangat terbatas. Selain itu, kebutuhan akan website yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Hingga kini, belum ada penelitian yang secara khusus membahas pengembangan website eksplorasi wisata dan budaya Kabupaten Bogor menggunakan pendekatan UCD.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengisi peluang tersebut dengan mengembangkan prototipe website Ekabo menggunakan pendekatan *User-Centered Design*. Prototipe yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna sekaligus menjadi media promosi digital yang efektif dalam memperkenalkan potensi wisata dan budaya Kabupaten Bogor.

## METODE

Penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahap, dimulai dengan tahap *Specify the Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Product Design Solutions* dan tahap terakhir *Evaluate Design Against Requirements*. Tahapan dan metode yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

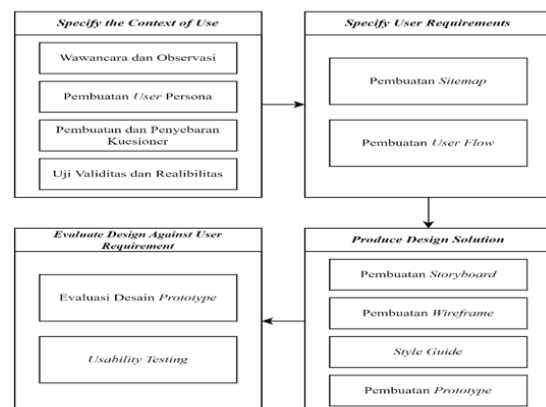
Tahap pertama *Specify the Context of Use*, dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan, sehingga dapat menunjang proses penelitian serta menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpulan data yang diterapkan yakni wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner. Pertanyaan wawancara

mencakup beberapa hal, yaitu identitas responden, pengalaman menggunakan website destinasi wisata, pengalaman pengguna terhadap website terkait kelebihan dan kendala/kesulitan saat menggunakan, serta harapan dan ide dari pengguna untuk meningkatkan website tersebut. Wawancara ini dilakukan dengan mengambil 30 responden. Penelitian ini menggunakan teknik observasi non partisipasi (*non participant observation*), karena hanya mengamati kejadian dan aktivitas yang sedang berlangsung (Sugiyono, 2015). Observasi dilakukan dengan mengamati hal apa saja yang menjadi kelengkapan website. Kuesioner tersedia 13 pertanyaan dan 5 (lima) bobot yang diberikan kepada responden. Pembuatan kuesioner menggunakan Google Form dan menggunakan metode WEBUSE yang terdiri dari 4 (empat) kategori yaitu *Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design* dan *Performance and Effectiveness* (Andiputra & Tanamal, 2020). Skala pengukuran kuesioner menggunakan Skala Likert. Selanjutnya dilakukan Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan (Sanaky et al., 2021). Serta uji reliabilitas untuk mengetahui apakah alat ukur dapat digunakan atau tidak.

Setelah memahami dan mendapatkan informasi dari pengguna, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna (*Specify User Requirements*). Pada tahap ini ada dua langkah yang harus dilakukan, yaitu pembuatan sitemap dan user flow. Sitemap merupakan diagram yang memperlihatkan detail arsitektur dan hubungan antar halaman pada website (Nasution et al., 2024). Pembuatan *user flow* pada website EKABO bertujuan untuk menunjukkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugasnya atau mencapai tujuannya.

Tahap *Product Design Solutions* yakni perbaikan rancangan antarmuka website

didasarkan dari hasil yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya, meliputi pembuatan *storyboard, wireframe, style guide, dan prototipe*. *Storyboard* merupakan kegiatan pembuatan rencana kasar (*outline*) produk sebagai dasar pengembangan media. *Outline* tersebut kemudian dijabarkan dengan membuat poin-poin pekerjaan yang bertujuan untuk membantu identifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan atau disusun. Pada pembuatan *wireframe* dibuat rancangan *Low-fidelity* yakni suatu rancangan desain yang memiliki tingkat presisi atau akurasi yang masih tergolong rendah. *Wireframe* dibuat untuk mempresentasikan layout website EKABO menggunakan *tools* Mockflow yang disesuaikan dengan fitur-fitur yang akan dibuat. *Style guide* dilakukan sebelum membuat rancangan tampilan. *UI style guide* membantu dalam proses merancang tampilan. Dengan adanya *UI style guide*, proses perancangan yang akan dilakukan menjadi lebih cepat dan efisien serta membuat komponen-komponen yang ada didalam tampilan website menjadi lebih konsisten. Pada pembuatan *prototipe* dibuat dengan menggunakan *tools* Figma, rancangan desain dikembangkan sebagai solusi dari kebutuhan yang telah dirancang dan dianalisis dari tahap sebelumnya, didukung dengan data dan informasi yang relevan. Rancangan desain memiliki warna, elemen, dan visual yang lengkap dan detail.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Tahap *Evaluate Design Against Requirements* dilakukan ujicoba terhadap *user interface* dengan evaluasi desain prototype menggunakan metode WEBUSE dan dilakukan *usability testing*.

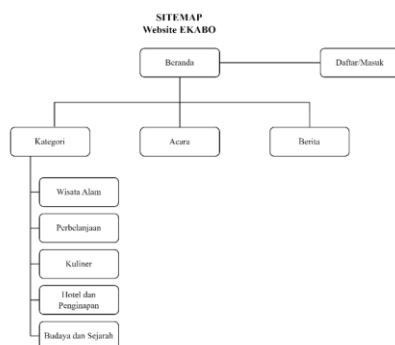
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara yang dilakukan pada tahap *Specify the Context of Use* diperoleh hasil bahwa perlu dibuat tampilan yang menarik agar pengguna nyaman dengan tampilan tersebut. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa website <https://ekabo.bogorkab.go.id/> masih belum memenuhi hal-hal tersebut. Website tersebut masih harus dilakukan perbaikan agar tujuan dapat tersampaikan ke pengguna.



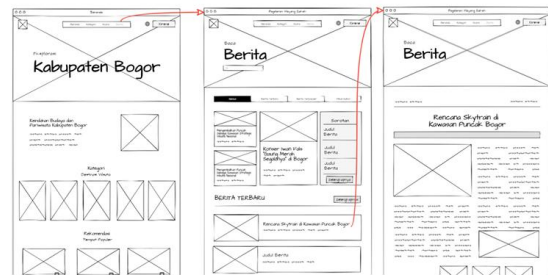
**Gambar 2 User Persona Wawancara**

Gambar 2 menggambarkan *user persona* sebagai gambaran karakteristik narasumber wawancara. Dari hasil kuesioner yang disebar, pengguna masih merasa bahwa website sulit dipahami dan dioperasikan, posisi menu masih sulit diketahui, warna dan font tidak konsisten sehingga membuat pengguna kurang puas dengan website tersebut. Sehingga hal yang sangat perlu diperbaiki yaitu kelengkapan informasi, tampilan UI, serta isi teks didalamnya.



**Gambar 3 Sitemap Website EKABO**

*Sitemap* atau daftar halaman dari website EKABO dibuat untuk mempermudah dalam memahami alur *prototipe* digambarkan pada Gambar 3. Gambar 4 merupakan alur pengguna saat ingin memilih salah satu berita. Pengguna mengklik berita pada NavBar. Kemudian saat ditampilkan halaman berita, pengguna memilih berita yang ditampilkan. Setelah mengklik salah satu berita tersebut maka akan ditampilkan halaman yang berisi berita tersebut.



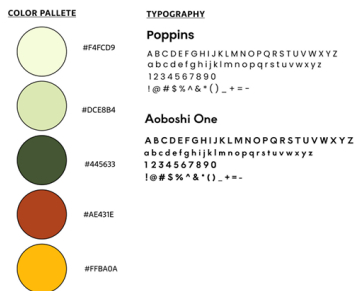
**Gambar 4 Storyboard Halaman Berita**



**Gambar 5. Wireframe Halaman Utama**

Hasil perancangan desain wireframe halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5. Pada halaman ini pengguna dapat melihat tampilan awal website. Pada bagian paling atas halaman terdapat NavBar (*navigation bar*) untuk membantu pengguna dalam navigasi website dan mencari informasi yang diinginkan dengan mudah. Langkah selanjutnya yaitu pembuatan *style guide* yang digunakan untuk merancang user interface pada

website agar desain konsisten dan menyatu mulai dari proses perancangan sampai akhir. Adapun hasil pembuatan *style guideline* dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6. Style Guide Yang Dihasilkan**

Gambar 7 merupakan desain prototype halaman utama pada website EKABO yang dihasilkan.



**Gambar 7. Prototype Halaman Utama**

Evaluasi *prototype* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner akhir menggunakan metode yang sama dengan awal yaitu metode WEBUSE. Kuesioner disebarkan kepada 30 responden yang sama dengan tahap 1. Responden tersebut telah melihat hasil *prototype* website EKABO yang telah dirancang ulang. Hasil evaluasi ini ditunjukkan pada Tabel 1, mendapatkan skor akhir 85,03% yang berarti bahwa rata-rata responden sangat setuju dengan pernyataan bahwa *prototype* yang telah dirancang tidak perlu ada perbaikan.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Kuesioner Prototype**

Indikator	Total Skor	Presentase Likert	Rata-Rata Likert
<i>Content, Organization and Readability</i> (Konten, Organisasi, dan Keterbacaan)			
X1.1	129	86%	83,57%
X1.2	121	80,7%	
X1.3	126	84%	
<i>Navigation and Links</i> (Navigasi dan Link)			
X2.1	134	89,3%	86,87%
X2.2	129	86%	
X2.3	128	85,3%	
<i>User Interface Design</i> (Desain Antarmuka Pengguna)			
X3.1	118	78,7%	82,68%
X3.2	127	84,7%	
X3.3	126	84%	
X3.4	124	82,7%	
X3.5	125	83,3%	
<i>Performance and Effectiveness</i> (Kinerja dan Efektivitas)			
X4.1	137	91,3%	87%
X4.2	124	82,7%	
<b>Total Rata-Rata/Seluruh Indikator</b>			<b>85,03%</b>

**Tabel 2. Hasil Perbandingan Kuesioner**

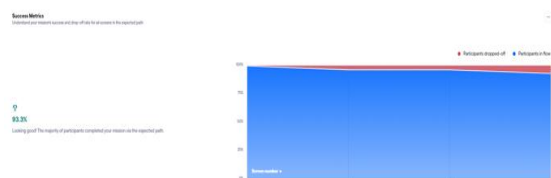
Variabel	Mean		Keterangan
	Sebelum	Sesudah	
<i>Content, Organization and Readability</i> (Konten, Organisasi, dan Keterbacaan)			
X1.1	1,93	4,3	Meningkat
X1.2	1,83	4,03	Meningkat
X1.3	1,76	4,2	Meningkat
<b>Mean X1</b>	<b>1,84</b>	<b>4,17</b>	<b>Meningkat</b>
<i>Navigation and Links</i> (Navigasi dan Link)			
X2.1	1,8	4,46	Meningkat
X2.2	1,86	4,3	Meningkat
X2.3	1,8	4,26	Meningkat
<b>Mean X2</b>	<b>1,82</b>	<b>4,34</b>	<b>Meningkat</b>
<i>User Interface Design</i> (Desain Antarmuka Pengguna)			
X3.1	1,66	3,9	Meningkat
X3.2	1,8	4,23	Meningkat
X3.3	1,76	4,2	Meningkat
X3.4	1,96	4,13	Meningkat
X3.5	1,83	4,16	Meningkat
<b>Mean X3</b>	<b>1,8</b>	<b>4,12</b>	<b>Meningkat</b>
<i>Performance and Effectiveness</i> (Kinerja dan Efektivitas)			
X4.1	1,76	4,56	Meningkat
X4.2	1,93	4,13	Meningkat
<b>Mean X4</b>	<b>1,84</b>	<b>4,34</b>	<b>Meningkat</b>

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan desain mengalami peningkatan. Nilai pada skala "*Content, Organization and Readability*" mengalami peningkatan 2,33 poin dari 1,84 menjadi 4,17. Nilai pada skala "*Navigation and Links*" mengalami peningkatan 2,52 poin dari 1,82 menjadi 4,34. Nilai pada skala "*User Interface Design*" mengalami peningkatan 2,32 poin dari 1,8 menjadi 4,12. Nilai pada skala "*Performance and Effectiveness*" mengalami peningkatan 2,5 poin dari 1,84 menjadi 4,34.

Setelah melakukan evaluasi desain *prototipe*, dilanjutkan dengan tahap testing menggunakan *tools* Maze.design yang melibatkan 30 responden untuk menyelesaikan 5 *task*. Kemudian akan dihasilkan 3 aspek yang pada bagian report Maze.design, yaitu:

- **Success Metrics:** Aspek yang menjelaskan mengenai tingkat keberhasilan dan tingkat pemahaman responden terhadap halaman.
- **Usability Breakdown:** Aspek yang menampilkan rata-rata waktu yang dihabiskan, kesalahan klik, dan menampilkan bagian halaman yang sering di klik oleh responden.
- **Optimal Path Analysis:** Aspek ini menampilkan mengenai navigasi jalur dari task yang diberikan, dan *heatmap screen* yang berguna untuk mengetahui perilaku responden ketika berada pada setiap halaman. Jika *heatmap screen* menunjukkan warna merah dan besar maka dapat dikatakan bahwa responden sering mengklik bagian pada halaman tersebut. Berikut merupakan hasil dari *Usability Testing* pada saat responden melihat kategori wisata.

*Success Metrics*, pada Gambar 8 dan dapat dilihat bahwa sebanyak 93,3% responden berhasil menyelesaikan *task* melalui jalur yang diharapkan, sebanyak 8,1% persentase *misclick*, dan rata-rata durasi responden melakukan tugasnya yaitu 18,5 detik.

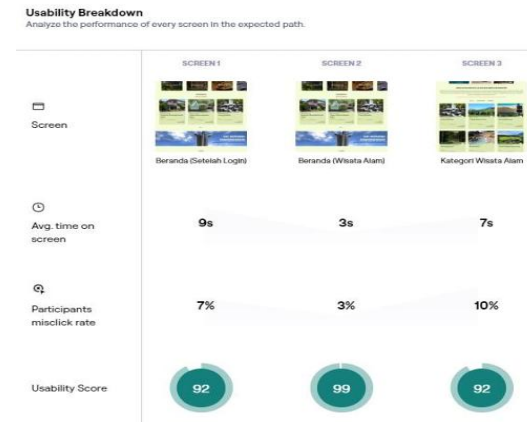


**Gambar 8. Success Metrics Task**



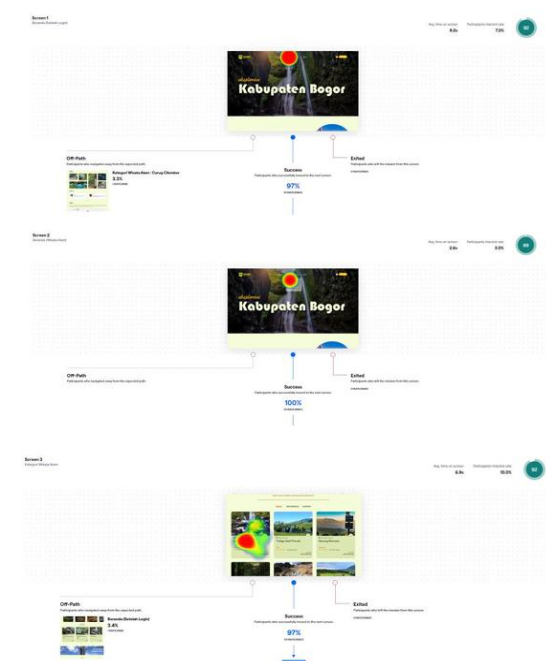
**Gambar 9. Block Result Task**

*Usability Breakdown*, pada Gambar 10 dapat dilihat hasil *usability breakdown* pada screen 1 mendapatkan nilai *usability* sebesar 93 poin, *screen 2* sebesar 99 poin, *screen 3* sebesar 92 poin.



**Gambar 10. Usability Breakdown**

*Optimal Path Analysis*. Berdasarkan *heatmap screen* pada Gambar 11 dapat dilihat bahwa navbar kategori pada *screen 1*, tombol Wisata Alam pada *screen 2*, dan frame Curug Cilember pada *screen 3* memiliki warna merah besar yang menandakan bahwa banyak responden yang mengklik bagian tersebut. Kemudian, dapat dilihat juga pada *screen 1* dan *screen 3* terdapat masing-masing 1 responden yang mengklik diluar path.



**Gambar 11. Optimal Path Analysis**

Berdasarkan *report* dari 30 responden yang telah menjalankan tiap *task*, maka diperoleh hasil angka keseluruhan sebesar 89 poin seperti yang tertera pada Gambar 12. Nilai tersebut diperoleh dari rata-rata nilai dan berdasarkan perhitungan indikator kinerja utama seperti keberhasilan dan durasi misi, uji keluar, dan kesalahan klik.



**Gambar 12. Total Usability Testing**

Kemudian setelah responden menjalankan *prototipe* untuk menyelesaikan beberapa *task* yang telah dibuat, maka responden akan diminta untuk mengisi kuesioner melalui Google Form.

**Tabel 3. Hasil Kuesioner Usability Testing**

Var	Pertanyaan	Persentase					Total Skor	Mean	Ket
		1	2	3	4	5			
<i>Learnability</i>									
X1.1	Warna yang diterapkan pada desain <i>website</i> terlihat sangat baik sehingga dapat membantu memahami isi dari halaman.	0	0	5	13	12	127	4,23	Sangat Setuju
X1.2	Mudah dipahami masing-masing fungsi yang terdapat pada desain <i>website</i> .	0	0	1	17	12	131	4,36	Sangat Setuju
<i>Efficiency</i>									
X2.1	Tata letak isi setiap halaman sudah sangat baik.	0	0	1	22	7	126	4,2	Setuju
X2.2	Alur navigasi antar halaman mudah dimengerti.	0	0	1	15	14	133	4,43	Sangat Setuju
<i>Memorability</i>									
X3.1	Mudah dalam pencarian destinasi wisata.	0	0	3	17	10	127	4,23	Sangat Setuju
X3.3	Menu-menu yang terdapat di <i>website</i> mudah dipahami.	0	0	2	11	17	135	4,5	Sangat Setuju
<i>Errors</i>									
X4.1	Halaman Beranda sudah informatif.	0	0	2	15	13	131	4,36	Sangat Setuju
X4.2	Halaman Kategori Wisata sudah informatif.	0	0	1	14	15	134	4,46	Sangat Setuju
<i>Satisfaction</i>									
X5.1	Puas terhadap desain <i>website</i> .	0	0	1	13	16	135	4,5	Sangat Setuju
X5.2	<i>Prototype</i> desain berjalan dengan baik.	0	0	1	12	17	136	4,53	Sangat Setuju

Pada Tabel 3 menyatakan responden sangat setuju bahwa *prototipe* website EKABO yang dihasilkan sudah memenuhi kelima aspek *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

### KESIMPULAN

Prototipe hasil perancangan ulang desain UI website <https://ekabo.bogorkab.go.id/> telah melalui dua tahap pengujian, yaitu evaluasi desain dengan metode kuesioner WEBUSE tahap kedua dan pengujian *usability* menggunakan Maze.design. Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan skor akhir sebesar 85,03%, yang mengindikasikan mayoritas responden sangat setuju bahwa desain *prototipe* tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Selain itu, pengujian *usability* dengan Maze.design menghasilkan skor Maze Usability sebesar 89, yang mengonfirmasi bahwa *prototipe* memenuhi lima aspek *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Berdasarkan hasil evaluasi dan uji coba, *prototipe* website EKABO mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari pengguna. Rasa puas dengan tampilan antarmuka dan fitur-fitur yang disediakan, menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna sekaligus mendukung eksplorasi wisata dan budaya Kabupaten Bogor.

### REFERENSI

- [1] Agarina, M., Sutedi, & Karim, A. S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 192–200. [https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/P\\_SND/article/view/1718](https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/P_SND/article/view/1718)
- [2] Andiputra, & Tanamal, R. (2020). Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com. *Business Management Journal*, 16(1), 11–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/bmj>
- [3] Aprillia, N. A., Anra, H., & Hafidh, K. (2024).

- Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penyewaan Fasilitas Olahraga Di Kota Pontianak Dengan Metode User Centered Design. *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.60076/indotech.v2i1.390>
- [4] Benyon, D. (2016). *What is User Centered Design (UCD)?* Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- [5] Harahap, S. N. (2025). Disbudpar Kabupaten Bogor Catat Jumlah Kunjungan Wisata Hampir Capai 13 Juta. *Radar Bogor*. [https://radarbogor.jawapos.com/kabupaten-bogor/2475483980/disbudpar-kabupaten-bogor-catat-jumlah-kunjungan-wisata-hampir-capai-13-juta#google\\_vignette](https://radarbogor.jawapos.com/kabupaten-bogor/2475483980/disbudpar-kabupaten-bogor-catat-jumlah-kunjungan-wisata-hampir-capai-13-juta#google_vignette)
- [6] Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 615. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6096>
- [7] Nasution, A. S., Ridwan, M., Wibowo, A. T., & Kunaefi, A. (2024). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Audit Checklist Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12015–12022. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11760>
- [8] Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [9] Purbo, Y. S., Utomo, F. S., & Purwati, Y. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), 123–132. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>
- [10] Rakhmad, A. A. ., Kurniawan, D. ., Prameka, A. ., & Hidayat, W. . (2023). User-Centered Design (UCD) Approach to Designing and Building Halal Tourism Application to Advance Halal Tourism in East Java. *Reinforcement of the Halal Industry for Global Integration Revival*, 36–42. <https://doi.org/10.1201/9781003324492-6>
- [11] Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- [12] Savira, Y. P., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam Rancangan Aplikasi Placeplus. *Automata*, 1(2), 28–29.
- [13] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- [14] Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>
- [15] Syah, F. (2017). Sistem Destinasi Pariwisata Di Kabupaten Bogor Jawa Barat. *BIJAK Majalah Ilmiah Institut STIAM*, 14(02), 149–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.31334/bijak.v14i2.13>
- [16] Yasmine, H. T., & Atmojo, W. T. (2022). UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method. *TIERS Information Technology Journal*, 3(2), 100–114. <https://doi.org/10.38043/tiers.v3i2.3871>