**IMPLEMENTASI *USABILITY* PADA *WEBSITE* *VIRTUAL* *TOUR* KAMPUNG WARNA–WARNI KOTA MALANG**

**Penulis**

Richard Tandy Japutra

Hafiz Adyatma

Amelia Carolina

Ivan Febrianto

David Sie Wettleson

Computer Science, School of Computer Science, Universitas Bina Nusantara

Jl. Araya Mansion No.8 - 22, Genitri, Tirtomoyo, Kec. Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65154,

Indonesia

richard.japutra@binus.ac.id

hafiz.adyatma@binus.ac.id

amelia.carolina@binus.ac.id

ivan.febrianto@binus.ac.id

david.wettleson @binus.ac.id

**ABSTRAK**

Pembuatan *website* Kampung Warna-Warni ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah situs yang memiliki fungsi untuk mengenalkan atau memberi kemudahan bagi orang secara fungsional. Berdasarkan hasil analisis yang kami lakukan, terdapat permasalahan yang kami temukan yaitu kurangnya paparan atau pengenalan dan pengelolaan dari segi *website* terhadap suatu wisata lokal yang bernama Kampung Warna-Warni. Hal ini menjadi penyebab wisata Kampung Warna-Warni hanya didominasi oleh wisatawan lokal saja. Dari permasalahan yang kami temukan tersebut, kami memutuskan untuk membuat *website* ini. Untuk memberikan *website* yang fungsional dan mudah digunakan diperlukan aspek-aspek dari *usability* yang terdapat di dalam *website* kami tersebut. Di mana aspek dari *usability* tersebut akan memberikan kemudahan bagi *user* atau pengguna (*learnability*), yang telah kami muat di dalam *website* tersebut.

***Kata Kunci: Usability, Learnability, Kampung Warna-Warni***

**ABSTRACT**

Making the Kampung Warna-Warni website aims to develop a website that has the function of introducing or making it functionally convenient for people. Based on the results of the analysis that we did, there were problems that we found, namely the lack of exposure or introduction and management in terms of the website for a local tour called Kampung Warna-Warni. This is the reason why Kampung Warna-Warni tourism is only dominated by local tourists. From the problems we found, we decided to make this website. To provide a website that is functional and easy to use, we need aspects of usability contained on our website. Where aspects of usability will provide convenience for users or users (learnability), which we have loaded on the website.

***Keywords: Usability, Learnability, Kampung Warna-Warni***

**PENDAHULUAN**

Seiring dengan berkembangnya zaman, tekonlogi sering digunakan sebagai sarana atau media promosi dan penyebaran informasi. Salah satu contoh penerapannya adalah *website. Website* menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan sebuah informasi. Efisiensi waktu dan kemudahan akses menjadi nilai positif dari berkembangnya teknologi *website*. Masyarakat dari berbagai daerah dapat mengakses *website* secara mudah hanya dengan melalui internet.

Salah satu manfaat adanya teknologi *website* ini adalah dalam hal pemasaran produk seperti usaha dan juga wisata. *Website* sendiri dapat menjadi sebuah sarana promosi, memasarkan, dan juga menyampaikan informasi yang tepat dan efisien kepada masyarakat [1]. Dalam membuat sebuah *website* tentu perlu dilakukan sebuah pengukuran untuk mengetahui seberapa baik kualitas dari *website* tersebut. Dengan adanya pengukuran tersebut, pengembang *website* akan dapat mengetahui bagaimana persepsi atau pengalaman pengguna ketika menggunakan *website* tersebut [2].

Kota Malang sendiri merupakan salah satu daerah yang memiliki destinasi wisata yang beragam. Banyak sekali wisatawan baik lokal maupun asing yang berkunjung ke destinasi wisata di Kota Malang. Salah satu destinasi wisata Kota Malang yang akan kami perkenalkan adalah Kampung Warna-Warni. Kampung Warna-Warni merupakan sebuah kampung tematik yang berada di Kota Malang. Destinasi wisata ini sendiri merupakan tempat wisata yang pertama kali digagas oleh beberapa mahasiswa jurusan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) [3].

Melihat peluang dari perkembangan teknologi khususnya *website* dan juga uniknya destinasi wisata Kampung Warna-Warni, yang pada akhirnya kami memutuskan untuk membuat sebuah *website*[4]. Dengan penerapan aspek *usability* dan adanya fitur *virtual tour,* diharapkan dapat memudahkan wisatawan untuk mengetahui seperti apa wisata Kampung Warna-Warni sebelum berkunjung ke tempat wisata tersebut. Dengan adanya *website* tersebut diharapkan akan semakin banyak masyarakat, baik di dalam maupun luar daerah, yang mengetahui destinasi wisata tersebut. Selain itu, bagi masyarakat yang berada di luar daerah dan tidak dapat langsung berkunjung ke lokasi wisata dapat mengakses *website* Kampung Warna-Warni untuk melakukan pembelian tiket secara *online* dan menyaksikan *virtual tour* yang terdapat pada fitur *website*.

**PEMBAHASAN**

Tingkat pengalaman pengguna dalam penggunaan *website* yang kami buat untuk Kampung Warna-Warni dapat diukur dengan metode *usability* berdasarkan seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas dasar ketika pertama kali berinteraksi dengan desain dari sistem tersebut. Tujuan utama dari pengukuran *usability* adalah untuk meningkatkan sebuah produk atau memaksimalkan keleluasaan dan kemudahan bagi pengguna. Pengukuran *usability* meliputi beberapa aspek yang menjadi tolak ukur, yaitu *Learnability*, *Efficiency, Memorability, Errors,* dan *Satisfaction*[5].

*Learnability* dapat diartikan sebagai seberapa cepat pengguna menguasai dalam hal menggunakan sistem serta apa yang pengguna inginkan bisa mereka dapatkan. *Efficiency* diartikan sebagai sumber daya yang disediakan untuk mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan. *Memorability* diartikan sebagai kemampuan pengguna mempertahankan dan mengingat pengetahuannya setelah kurun waktu tertentu. *Errors* diartikan berapa banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, kesalahan yang dibuat oleh pengguna mencakup ketidaksinambungan atau ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya telah disediakan oleh sistem. Sementara *satisfaction* diartikan sebagai kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem [6].

**PENUTUP**

Kesimpulan yang dapat ditarik oleh kelompok kami adalah bahwa *usability* merupakan bagian penting dari pembuatan sebuah *website*. Dengan adanya implementasi *usability* di dalam pembuatan *website*, pengguna dari *website* akan merasakan *user* *experience* yang baik sehingga dapat memberikan *feedback* yang positif terhadap sistem yang ada di dalam *website*. Untuk mendapatkan *usability* yang baik maka diperlukan *interface* yang baik pula di mana *interface* tersebut juga harus memenuhi aspek-aspek dari *usability,* seperti yang telah kami jelaskan pada bagian pembahasan. Untuk memenuhi aspek-aspek *usability* tersebut tentu harus memikirkan sebuah ide untuk membuat sebuah desain yang dapat membuat *interface* yang baik untuk memenuhi *usability* tersebut.

*Website* ini memang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan *user experience* yang baik kepada pengguna dengan adanya fitur-fitur menarik yang mudah diingat dan cepat untuk diakses oleh pengguna hal ini menjadi penting ketika tujuan pembuatan *website* ini adalah mencakup implementasi *usability* tersebut. Di mana aspek *learnability* menjadi poin utama pada *website* kami tetapi juga tidak melewatkan komponen-komponen penting lain yang terdapat di dalam *usability*. *Website* yang kami buat ini juga memiliki tujuan untuk mengembangkan wisata lokal yang ada di Kota Malang karena kami melihat bahwa wisata-wisata kecil kebanyakan tidak memiliki situs *online* untuk memperkenalkan wisata tersebut secara lebih jauh. Dengan demikian, pembuatan *website* Kampung Warna-Warni hasil kerja kelompok kami diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi wisata lokal tersebut dan dengan penerapan *usability* yang baik tersebut diharapkan dapat menarik minat para pengunjung lain untuk mengakses *website* kami dan dapat memperkenalkan wisata Kampung Warna-Warni ini secara lebih luas. Kami juga berharap dengan adanya *feedback* dari para pengunjung terhadap *website* ini kami menjadi lebih berkembang dan akan memperbaiki jika terdapat kesalahan-kesalahan di dalam *website* kami.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] P. S. Hasugian, “Perancangan Website sebagai Media Promosi dan Informasi,” *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, 2018.

[2] A. Manik, I. Salamah, dan E. Susanti, “Pengguna Website Politeknik Negeri Sriwijaya the Impact of Webqual 4 . 0 Method Towards User,” *Jurnal Elektro dan Telekomunikasi Terapan*, hlm. 477–484, 2017.

[3] E. D. Falina dan B. Setiawan, “Peran Stakeholer pada Placemaking Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi,” *Reka Ruang*, vol. 3, no. 2, 2020.

[4] D. Rasapta, S. Q. Syty, dan Septa, “Mengenal dan Menerapkan Ecommerce untuk Mengambil Peluang Usaha untuk Generasi Muda di SMK Bistek Cibinong,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 1, 2022, [Daring]. Available: https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index

[5] M. Z. Yumarlin, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, no. 1, 2016.

[6] D. A. Febrianti, S. H. Wijoyo, dan H. M. Az-Zahra, “Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, hlm. 10547–10555, 2019, [Daring]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id