

## Perancangan Sistem Terintegrasi Informasi Pariwisata Pemerintah Daerah Berdasarkan *Human Centered Design*

Johan William Tanusaputra<sup>1</sup>, Yulius Hari<sup>2</sup>, Abraham Cahyadi Ho<sup>3</sup>, dan Roger Jeremy<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Informatika, Universitas Widya Kartika  
Jalan Sutorejo Prima Utara II-1, Surabaya, Indonesia, 60113

**Korespondensi:** Johan William Tanusaputra (fujikawamia@gmail.com)

*Received:* 24 Juli 2024 – *Revised:* 31 Agustus 2024 - *Accepted:* 05 Sept 2024 - *Published:* 10 Sept 2024

**Abstrak.** Meningkatnya kebutuhan akan digitalisasi diikuti dengan meningkatnya pariwisata/turis di Indonesia memotivasi peneliti untuk membuat sistem integrasi informasi untuk acara pariwisata. Dari hasil observasi yang telah dilakukan di *Website* Kabupaten Pati, peneliti menemukan bahwa sistem informasi pariwisata perlu diperbaharui agar dapat memenuhi kebutuhan wisatawan/turis. Metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* yang diawali dengan melakukan observasi ke website- *website* pariwisata untuk menganalisa kekurangan *website* dan *menspesifikasikan* kebutuhan pengguna, khususnya bagi para wisatawan serta turis sehingga menghasilkan perancangan desain sistem informasi acara pariwisata. Setelah itu, peneliti melakukan implementasi sistem yang dilanjutkan dengan survey hasil melalui pengukuran *Technology Acceptance Model* dan *maintenance*. Berdasarkan hasil survei penelitian ini, ditemukan penilaian rata-rata secara keseluruhan sebesar 89,7% dalam pengujian *prototype* sistem informasi pariwisata Pati, sehingga dapat disimpulkan bahwa user interface dari sistem sudah cukup user friendly sekaligus menunjukkan bahwa *prototype* sistem yang telah dirancang dapat mencukupi para wisatawan terhadap informasi acara pariwisata dan destinasi wisata yang tentunya akan mempermudah perencanaannya dalam berwisata. Dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan pada paket integrasi pemesanan secara langsung sehingga mampu memudahkan pengguna apabila ingin memesan tiket acara ataupun event dari pemerintah tanpa bantuan pihak ketiga. Pengembangan lebih lanjut dapat menyertakan media video pada wisata maupun acara untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif.

**Kata kunci:** *Human Centered Design, Digital Tourism, Information System Development*

---

**Citation Format:** Tanusaputra, J.W., Hari, Y., Ho, A.C., & Jeremy, R. (2024). Perancangan Sistem Terintegrasi Informasi Pariwisata Pemerintah Daerah berdasarkan *Human Centered Design*. *Prosiding SENAM 2024: Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung*. 5, 48-56. Malang: Ma Chung Press.

---

## PENDAHULUAN

Digitalisasi telah mengubah berbagai macam sektor, termasuk industri pariwisata. Setelah adanya pandemi Covid-19 maka peneliti semakin menyadari akan perlunya digitalisasi terutama pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, telah menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pengalaman dan pelayanan wisatawan (Dewanto, 2022). Di Indonesia, industri pariwisata

merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar untuk pertumbuhan ekonomi (Irfan & Apriani, 2017). Namun, masih terdapat kebutuhan akan penyediaan informasi yang lebih terintegrasi dan mudah diakses terkait acara-acara pariwisata yang diselenggarakan di berbagai destinasi, termasuk di Kabupaten Pati.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital, pengembangan sistem informasi terintegrasi acara pariwisata di Kabupaten Pati yang berbasis *website* dapat memberikan solusi yang efektif dalam mengatasi tantangan tersebut. Melalui platform berbasis web sebagai produk yang akan diproduksi, informasi terkini tentang berbagai acara pariwisata di Kabupaten Pati dapat diakses oleh masyarakat, dengan sasaran utama pengguna berupa para wisatawan dan dinas pariwisata daerah. Adapun sistem ini menyediakan fitur-fitur serupa seperti pencarian wisata atau acara yang ingin dituju, detail informasi acara atau wisata, serta acara yang sedang berlangsung di Pati.

Produk yang dikembangkan pada sistem ini mencakup integrasi dengan media sosial. Dalam hal ini, setiap *postingan* maupun promosi acara pariwisata akan disebarakan melalui sistem termasuk dengan media sosial dari setiap destinasi wisata di Kabupaten Pati.

Dengan demikian, pengembangan sistem informasi acara pariwisata berbasis *website* di Kabupaten Pati tidak hanya akan mendukung promosi pariwisata daerah, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan sektor pariwisata di Kabupaten Pati secara keseluruhan. Oleh karena itu, proposal ini bertujuan untuk mengusulkan pembangunan sistem informasi digital yang inovatif serta responsif guna meningkatkan daya saing pariwisata Kabupaten Pati di era digital.

## **MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut terdapat beberapa permasalahan yang perlu diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengintegrasikan informasi acara pariwisata di berbagai destinasi di Pati dalam satu platform yang mudah diakses?
2. Bagaimana menyediakan informasi yang relevan dan up-to-date untuk wisatawan secara digital?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

1. Sistem Informasi

Sistem informasi diartikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat. Komponen-komponen ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan orang yang bekerja bersama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk membuat keputusan atau menyelesaikan tugas tertentu (Binarso *et al.*, 2012).

## 2. Pariwisata

Pariwisata merupakan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain yang bersifat sementara, baik dilakukan perorangan maupun kelompok dengan tujuan mencari kebahagiaan dan keseimbangan dalam dimensi lingkungan hidup sosial, alam, budaya dan ilmu (Riani, 2021).

## 3. *Human Centered Design* (HCD)

*Human Centered Design* merupakan pendekatan desain dengan memusatkan kebutuhan, perilaku, emosi, motivasi dan perspektif dalam pengembangan suatu desain. Dalam pandangan HCD, manusia bukan sebagai bagian dari sistem, tetapi sebagai pusat dalam setiap aspek desain. Pendekatan HCD memberikan perspektif yang berharga, seperti masyarakat, keragaman interaksi, dan kebutuhan manusia ketika mendesain untuk kebutuhan sistem computer (Auernhammer, 2020).

## 4. *Technology Acceptance Model* (TAM)

*Technology Acceptance Model* adalah model yang diadopsi dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) menyatakan bahwa persepsi dan reaksi dari seseorang terhadap suatu hal akan menentukan sikap dan perilakunya. Dengan demikian, persepsi pengguna terhadap teknologi informasi akan mempengaruhi sikap mereka dalam menerima teknologi. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pandangan pengguna terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi informasi, hal ini dapat menjadi alasan tolak ukur perilaku pengguna dalam menerima teknologi tersebut (Arif, 2012).

## 5. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan bentuk teknologi informasi dari adanya transformasi berbagai macam informasi, seperti teks, gambar, maupun video ke dalam suatu bentuk

media digital. Melalui kemajuan teknologi informasi di era saat ini mendukung semakin banyak inovasi - inovasi terkait digitalisasi di berbagai sektor termasuk inovasi untuk pengembangan bisnis (Murti *et al.*, 2022).

## **METODE PELAKSANAAN**

### Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah : Peneliti menentukan permasalahan utama yang dihadapi dalam mengakses sistem informasi Pati.
2. Pengumpulan Data Awal : Peneliti mengumpulkan data awal berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi.
3. Penyusunan Kuesioner (HCD) : Menyusun dan menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data primer/kebutuhan dari para responden.
4. Analisis Data : Menganalisis data yang terkumpul dari hasil kuesioner guna mengidentifikasi preferensi atau kebutuhan pengguna.
5. Perancangan *Prototype* : Merancang dan mengembangkan prototipe berupa *mock-up* berdasarkan hasil dari analisis data.
6. Penilaian *Prototype* (TAM) : Menyusun dan menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data penilaian prototipe dari para responden.
7. Evaluasi : Mengevaluasi hasil/data kuesioner dari responden dan menyempurnakan prototipe sesuai umpan balik yang diterima.

### Responden:

1. Masyarakat umum yang tertarik dengan pariwisata Pati
2. Para Wisatawan domestik/internasional yang berencana mengunjungi Pati
3. Pemerintah Daerah Pati yang terlibat dalam pengelolaan pariwisata

### Metode Pengumpulan Data:

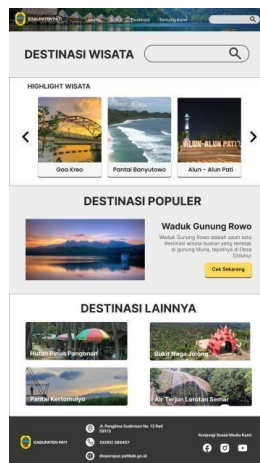
1. Observasi : Melakukan pengamatan terhadap sistem informasi pariwisata Pati yang telah ada.
2. Kuesioner : Berisi pertanyaan mengenai preferensi, kebutuhan, dan penilaian pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 1.** Tampilan Halaman Utama

Gambar 1 merupakan halaman utama/*home* dari sistem informasi pariwisata daerah Pati, dimana dalam halaman ini terdapat menu navigasi dari *home*, acara, destinasi, berita, dan tentang kami pada bagian *header*. Pada bagian konten terdapat informasi bahwa *website* tersebut merupakan pusat informasi pariwisata, disertai dengan *highlight* dari beberapa destinasi wisata dan acara terbaru di Pati. Sedangkan pada bagian footer terdapat informasi, kontak, dan media sosial dari dinas Pati.



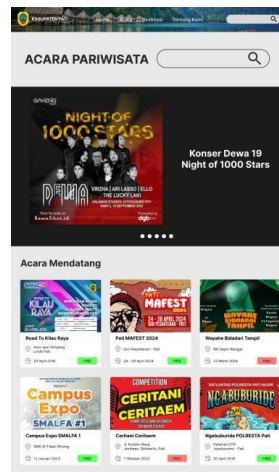
**Gambar 2.** Tampilan Halaman Destinasi Wisata

Gambar 2 menampilkan halaman apabila pengguna memilih menu destinasi pada navigasi bar di bagian *header*. Halaman ini akan menampilkan berbagai macam *highlight* wisata, diikuti dengan destinasi populer serta destinasi lainnya di Pati. Pengguna juga dapat mencari destinasi wisata yang ingin dituju.



**Gambar 3.** Tampilan Halaman Detail Destinasi Wisata

Gambar 3 menampilkan apabila pengguna menekan salah satu destinasi wisata. Dalam halaman ini akan ditampilkan berbagai macam informasi terkait destinasi wisata tersebut, mulai dari jam operasional, alamat/lokasi wisata, harga tiket, layanan informasi dan deskripsi dari destinasi tersebut.



**Gambar 4.** Tampilan Halaman Acara Pariwisata

Gambar 4 menampilkan ketika pengguna memilih menu acara pada navigasi bar di bagian *header*. Berdasarkan gambar diatas, halaman acara memiliki fitur pencarian yang dapat digunakan pengguna untuk mencari acara pariwisata yang diinginkan. Halaman ini juga akan memberikan *highlight* dari acara dan acara yang mendatang di daerah Pati.



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Detail Acara Pariwisata

Gambar 5 menampilkan apabila pengguna menekan salah satu acara pariwisata. Melalui halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai macam informasi terkait acara tersebut, mulai dari deskripsi, harga tiket, lokasi, dan tombol pesan sekarang yang dapat membawa pengguna ke *website/formulir* dari penyelenggara acara tersebut.



**Gambar 6.** Tampilan Halaman Tentang Kami

Gambar 6 menampilkan ketika pengguna memilih menu tentang kami pada navigasi bar di bagian *header*. Halaman ini akan menampilkan profil lebih detail terkait afiliasi ataupun instansi dari kabupaten Pati.

### Hasil Survei HCD

Berdasarkan hasil survei dari 10 responden, tabel 1 adalah analisis kebutuhan pengguna untuk sistem informasi pariwisata di daerah Pati:

**Tabel 1.** Hasil Data Responden dalam Survei HCD

Kriteria	Data Responden (Rata-rata)	Keterangan
Frekuensi pencarian informasi pariwisata	56%	Responden terkadang mencari informasi pariwisata Pati
Jenis informasi pariwisata yang dibutuhkan	70%	Tempat wisata merupakan kebutuhan utama
Sumber informasi saat ini	90%	Media Sosial merupakan sumber utama
Kepuasan terhadap sumber informasi saat ini	62%	Responden merasa netral hingga puas
Kemudahan menemukan informasi	74%	Sebagian besar responden merasa cukup mudah

### Hasil Survei TAM

Berdasarkan hasil survei dari 10 responden, tabel 2 adalah penilaian *prototype* untuk sistem informasi pariwisata di daerah Pati:

**Tabel 2.** Hasil Data Responden dalam Survei TAM

Kriteria	Data Responden (Rata-rata)	Keterangan Hasil
Kepuasan terhadap tampilan halaman utama	90%	Mayoritas responden merasa sangat puas
Kepuasan terhadap tampilan halaman destinasi	84%	Responden umumnya merasa puas
Kecukupan informasi dalam detail informasi wisata	96%	Responden merasa informasi yang diberikan sangat cukup
Kepuasan terhadap tampilan halaman acara	88%	Sebagian besar responden puas
Kecukupan informasi dalam detail informasi wisata	92%	Sebagian besar responden merasa informasi yang diberikan sangat cukup
Kepuasan terhadap tata letak sistem	88%	Responden umumnya puas dengan tata letak sistem

### KESIMPULAN

Sistem informasi pariwisata dikembangkan dengan pendekatan *Human Centered Design* berhasil memenuhi kebutuhan wisatawan akan informasi acara pariwisata. Dengan penilaian *Technology Acceptance Model* terhadap *prototype* sistem informasi pariwisata secara keseluruhan sebesar 89,7%, sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan ataupun *prototype* dari sistem informasi pariwisata sangat memuaskan bagi pengguna. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup integrasi pemesanan tiket secara langsung dan



menyertakan media video terkait destinasi maupun acara pariwisata untuk meningkatkan kemudahan penggunaan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, termasuk Universitas Widya Kartika, Pemerintah Kabupaten Pati, dan para responden survei.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, W. (2012). Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Proceeding Book of Konferensi Nasional Sistem Informasi*, April 2008, 1–8. <http://peneliti.budiluhur.ac.id/wp-content/uploads/2008/.../arif+wibowo.pdf>
- Auernhammer, J. (2020). Human-centered AI: The role of human-centered design research in the development of AI. *DRS2020: Synergy*, 1, 11–14. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.282>
- Ardi, B. Y., Sarwoko, E. A., & Binarso, N. (2012). Pembangunan sistem informasi alumni berbasis web pada program studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Journal of Informatics and Technology*, 1(1), 72–84. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/joint/article/view/434>
- Dewanto, R. F. (2022). Pengaruh digitalisasi dan citra destinasi pariwisata terhadap tingkat kepuasan pengunjung di Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi JIE*, 6(4), 537–552. <https://doi.org/10.22219/jie.v6i4.22278>
- Irfan, P., & Apriani, A. (2017). Analisa strategi pengembangan e-tourism sebagai promosi pariwisata di Pulau Lombok. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(3), 325–330. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i3.164.325-330>
- Murti, D. C. W., Kusumastuti, Z. R., Handoko, V. S., & Wijaya, A. B. M. (2022). Peningkatan digitalisasi pariwisata di wilayah Desa Purwoharjo, Kulon Progo. *Jurnal Atma Inovasia*, 2(1), 14–19. <https://doi.org/10.24002/jai.v2i1.5395>
- Riani, N. K. (2021). Pariwisata adalah pisau bermata 2. 2(5). <https://www.neliti.com/publications/469819/pariwisata-adalah-pisau-bermata-2>



© 2024 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).