

## PERANCANGAN WEBSITE WISATA ALAM “GIONG SIU” SEBAGAI PUSAT INFORMASI

M.Torik Alfian<sup>1</sup>, Kurniadin Abdul Latif<sup>2</sup>, Hasbullah<sup>3</sup>, Muhammad Fathoni<sup>4</sup>, Ni Putu Sinta Dewi<sup>5</sup>

[torikalf46@gmail.com](mailto:torikalf46@gmail.com)<sup>1</sup>, [kurniadin@universitasbumigora.ac.id](mailto:kurniadin@universitasbumigora.ac.id)<sup>2</sup>,  
[hasbullah@universitasbumigora.ac.id](mailto:hasbullah@universitasbumigora.ac.id)<sup>3</sup>, [muhhammad.fathoni@univeritasbumigora.ac.id](mailto:muhhammad.fathoni@univeritasbumigora.ac.id)<sup>4</sup>,  
[sintadewi@universitasbumigora.ac.id](mailto:sintadewi@universitasbumigora.ac.id)<sup>5</sup>

Universitas Bumigora

### ABSTRAK

Nusa Tenggara Barat, khususnya di kota Mataram yang mempunyai potensi besar pada sektor wisata alam yang melimpah, salah satunya merupakan destinasi wisata alam Giong siu. Destinasi ini dikenal menjadi salah satu-satunya area camping ground yang berada pada tengah kota dengan luas sekitar 1,2 hektar. Selain memperlihatkan pengal'aman camping yang unik, Giong siu juga dilengkapi dengan atraksi budaya lokal misalnya festival mingguan yang memadukan kuliner dan kesenian khas sasak. Namun, kendala utama yang dihadapi Saat ini adalah wisatawan yang ingin berkunjung ke Giong Siu kerap kali kesulitan mencari informasi akurat mengenai lokasi, aksesibilitas, fasilitas, pemesanan, serta aktivitas yang bisa dinikmati di sini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website yang berfungsi sebagai pusat penyebaran informasi wisata giong siu. Dengan menggunakan metode desain thinking yaitu, salah satu metode untuk menyelesaikan permasalahan serta memahami kebutuhan pengguna yang mencakup berbagai tahap seperti empathize, define, ideate, prototype serta testing. Website ini memiliki fitur-fitur penting seperti informasi tentang wisata alam giong siu, peta yang interaktif, sistem reservasi (pemesanan), dan antar muka yang menarik atau responsif, ada dua software yang digunakan untuk menghasilkan website yaitu figma untuk desain interface dan photoshop untuk desain icon. Diharapkan hasil dari perancangan ini akan meningkatkan visibilitas terhadap Giong siu di kalangan wisatawan. Mempermudah akses informasi dan membantu pengelola mempromosikan objek wisata secara digital. Implementasi website ini tidak hanya menjadi solusi praktis menyebarkan informasi tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan pariwisata lokal yang berkelanjutan di kota Mataram.

**Kata Kunci:** Giong Siu, Pariwisata, Website, Pusat Informasi, Kota Mataram, Design Thinking.

### ABSTRACT

*West Nusa Tenggara, especially in the city of Mataram which has great potential in the abundant natural tourism sector, one of which is the Giong Siu natural tourism destination. This destination is known as the only camping ground area located in the middle of the city with an area of approximately 1.2 hectares. In addition to showing a unique camping experience, Giong Siu is also equipped with local cultural attractions such as weekly festivals that combine culinary and Sasak arts. However, the main obstacle currently faced is that tourists who want to visit Giong Siu often have difficulty finding accurate information about the location, accessibility, facilities, reservations, and activities that can be enjoyed here. This study aims to design a website that functions as a center for disseminating Giong Siu tourism information. By using the design thinking method, which is one method for solving problems and understanding user needs that includes various stages such as empathize, define, ideate, prototype and testing. This website has important features such as information about Giong Siu nature tourism, interactive maps, reservation systems (bookings), and an attractive or responsive interface, there are two software used to produce the website, namely figma for interface design and photoshop for icon design. It is hoped that the results of this design will increase the visibility of Giong Siu among tourists. Facilitate access to information and help managers promote tourist attractions digitally. The implementation of this website is not only a practical solution to disseminate information but also contributes to the development of sustainable local tourism in the city of Mataram.*

**Keywords:** Giong Siu, Tourism, Website, Information Center, Mataram City, Design Thinking.

## PENDAHULUAN

Nusa Tenggara Barat ialah sebuah provinsi yang terletak di antara provinsi Bali dan Provinsi Nusa Tenggara Timur. Tercatat pada data tahun 2021-2023 yang dikeluarkan langsung oleh Badan Statistik Provinsi NTB populasinya mencapai 5.560.287 jiwa, Selain mempunyai populasi yang cukup tinggi. Ada dua pulau besar di Nusa Tenggara Barat yaitu, Pulau Lombok dan Sumbawa yang dibagi menjadi beberapa kota dan beberapa kabupaten. Di pulau Lombok terdapat empat kabupaten yaitu, Lombok Barat, Lombok Tengah, Lombok Timur, Lombok Utara Serta kota Mataram sebagai ibu kota provinsi. Kemudian pulau Sumbawa memiliki empat kabupaten yaitu, Sumbawa, Sumbawa Barat, Dompu, dan Bima, serta kota Bima.

Kota Mataram memiliki banyak sekali potensi dalam bidang wisata alam, wisata sejarah/budaya, dan industri kerajinan dan sebagainya. Kota Mataram memiliki beberapa destinasi wisata alam salah satunya adalah wisata alam Giong Siu yang terletak di wilayah Babakan. Babakan adalah sebuah wilayah di bagian selatan Kota Mataram, Kawasan tersebut telah ditetapkan sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) oleh Pemkot kota Mataram. Ruang terbuka hijau ini menjadi pusat daya tarik wisata di desa wisata Babakan dan dikelola langsung oleh Kelompok Sadar Wisata sekitar yang menamai diri mereka sebagai Pokdarwis Bahana Lestari dan diresmikan pada 9 Desember 2020. Saat ini Giong Siu dikenal sebagai tempat perkemahan (camping ground) satu - satunya yang ada di tengah - tengah kota Mataram serta sempat masuk 500 besar ADWI pada tahun 2023 yang diikuti oleh 4.573 desa wisata dari berbagai wilayah di Indonesia.

Giong Siu menawarkan lahan hijau sekitar 1,2 hektar Letaknya berdekatan dengan sungai yang membelah wilayah Babakan. tersedia. Tersedia untuk berbagai kegiatan termasuk berkemah, memancing, dan piknik. Wisata Giong Siu juga mempunyai fasilitas yang bisa dibilang memumpuni seperti: area parkir, kafe, toilet umum, kuliner, musholla, selfie area. Berdasarkan data pada data.mataramkota.go.id Jumlah pengunjung yang datang pada tahun 2023 ke kota mataram pada sektor wisata berjumlah 1.852 untuk wisatawan asing dan 51.024 untuk wisatawan domestik dan dari tahun 2021 sampai 2023 sudah ada kunjungan tamu dan kunjungan dari DLHK, BWS NT 1, Lombok Phonegraphy, PMI Kota Mataram, Warrior Archery.

Saat ini, wisatawan yang ingin berkunjung ke Giong Siu kerap kali kesulitan mencari informasi akurat mengenai lokasi, aksesibilitas, fasilitas, pemesanan, serta aktivitas yang bisa dinikmati di sini. informasi yang masih terbatas dari mulut ke mulut dan minimnya dokumentasi digital menyebabkan objek wisata ini masih belum optimal. Pada tahun 2023 data penggunaan di website jadesta.kemeparekraf mencapai daily views 7.775 sedangkan daily visitor 3.524 ,montly page views 232.650 montly visitor 107.720 sedangkan Years views mencapai 2.830.575, yearly visitor mencapi 1.286 ini menunjukkan bahwa data orang yang memakai website masih tergolong banyak karena website ini dijadikan sarana oleh masyarakat. Adapun penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Kusuma wardhani,dkk 2022). Yang berjudul “Perancangan website profile desa carangwulung sebagai pusat informasi”. Perbedaan dari kedua peneliti ini adalah website ini hanya memberikan informasi saja tapi tidak ada fitur pemesanan pada sektor wisata. Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menyediakan informasi yang terstruktur, mudah diakses. Penelitian selanjutnya oleh (Ahmad Ismail dkk, 2022), yang berjudul “Perancangan Website Desa Wisata Kabupaten Maros”. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah metode yang dipakai untuk merancang website pada kabupaten Maros ini adalah metode waterfall dan tidak adanya website yang berbasis mobile, adapun persamaan dari keduanya yaitu kedua penelitian tersebut fokus pada pembuatan website dan memberikan informasi seputar wisata alam. Selanjutnya penelitian dari (Supriyanta

Khaerunnisa, 2015) dengan judul “Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo” sebagai media informasi dan promosi. Letak persamaan diantara kedua penelitian ini adalah sama-sama menciptakan media yang efektif dalam menyebarkan informasi, kemudian perbedaan dari kedua penelitian ini adalah tidak adanya fitur pemesanan, tools atau aplikasi yang dipakai untuk membuat user interface.

Sebuah Informasi berbasis website bisa diterapkan di sektor wisata untuk mengatasi permasalahan yang ada. Perkembangan website saat ini begitu cepat, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya infrastruktur seperti internet. Banyak pelaku industri, pengelola wisata dan lainnya menggunakan website untuk dijadikan tambahan penyajian informasi yang mereka miliki. Maka perlu sebuah sarana yang bisa mendukung pihak pengelola wisata untuk berbagi informasi seputar wisata Giong Siu kepada masyarakat luas agar dapat mengetahui perkembangan pada wisata Giong Siu. Solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah yang terjadi, yaitu diperlukan suatu media penyebaran informasi yang bisa menangani masalah tersebut. Salah satunya yaitu Perancangan Website wisata Giong Siu sebagai pusat informasi, dikarenakan website menjadi sarana yang digunakan oleh masyarakat umum dengan aksesibilitas informasi yang lebih mudah dan cepat kemudian bisa meningkatkan promosi wisata dengan adanya fitur pemesanan online yang lebih efisien, efektif untuk jangka waktu yang sangat lama, pilihan untuk membangun sebuah website dengan hasil dan desain terkini lebih menarik serta responsif bagi pengguna. Dengan berbagai keunggulan website ini, nantinya dapat memuat informasi terbaru seputar wisata Giong Siu yang khususnya banyak digunakan pada masyarakat di perkotaan. Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama masih terkoneksi jaringan internet. Website ini juga menyediakan banyak sekali halaman yang digunakan untuk menunjukkan data baik statis atau dinamis, juga kumpulan komponen-komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi, sehingga penulis merancang sebuah website untuk Giong Siu.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan kualitatif digunakan dalam perancangan ini untuk memperoleh data yang mendalam, sehingga hasilnya dapat mencerminkan detail objek beserta kebutuhannya. Metode kualitatif sendiri merupakan serangkaian teknik yang bertujuan untuk menganalisis dan memahami makna dari pengalaman individu atau kelompok terkait masalah sosial maupun kemanusiaan (Creswell, 2015).

Dari definisi pendekatan kualitatif ini sangat sesuai dengan permasalahan informasi mengenai objek wisata alam Giong Siu yang nantinya akan lebih mudah dianalisis secara mendalam. Sehingga dari analisis tersebut didapatkan ide-ide yang menghasilkan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan pembuatan website informasi.

Kolektif data yang digunakan pada pengambilan data penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

- a. Wawancara, data awal yang diperoleh dari wawancara tersebut seperti: Fasilitas yang tersedia, waktu buka/tutup, kegiatan, dan kepengurusan Giong siu
- b. Observasi, Data yang diperoleh dari wawancara tersebut seperti: Fasilitas yang tersedia, waktu buka/tutup, kegiatan, dan kepengurusan Giong siu
- c. Dokumentasi, dokumentasi visual yang mengambil gambar atau video di lokasi untuk mendapatkan kondisi tempat, kegiatan, fasilitas dan sebagainya.

Purposeful sampling merupakan metode pemilihan sample dimana individu dan kelompok secara sengaja dipilih karena memiliki karakteristik, pengetahuan atau pengalaman yang spesifik relevan dengan penelitian. Sedangkan kreterion sampling merupakan metode pemiliohan sample berdasarkan kriteria khusus yang dianggap tepat,

sering digunakan dalam purposive sampling, dimana peneliti tidak memilih secara acak akan tetapi berdasarkan kesesuaian karakteristik objek dengan tujuan penelitian.

Data penelitian yang terkumpul nantinya akan menjadi rujukan untuk merancang website dengan metode design thinking Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang merupakan metode paling tepat menurut perancang. Metode ini memiliki beberapa tahapan yaitu: Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.

Emphatize merupakan cara untuk memahami kebutuhan dan perspektif pengguna melalui observasi, wawancara, dan interaksi tatap muka. Define yaitu perancang merumuskan masalah berdasarkan wawasan yang diperoleh selama fase berempati. Kemudian fase ideate yaitu perancang mengumpulkan ide-ide kreatif dan beragam untuk memecahkan masalah. Prototype merupakan versi pertama dari solusi yang diusulkan seperti sketsa, model, atau produk digital. Dan yang terakhir Testing merupakan Prototipe yang diuji dengan pengguna nyata untuk mendapatkan masukan mereka. Selama fase ini, tim dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan solusi yang diusulkan dan membuat perbaikan bertahap.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konseptual Gong siu sebagai wisata alam di daerah perkotaan**

Giong siu adalah area yang memiliki potensi sebagai daya tarik wisata di daerah tengah perkotaan kota Mataram. Konsep ini bertujuan untuk menghadirkan ruang hijau yang berfungsi tidak hanya sebagai rekreasi akan tetapi bisa menjadikannya multifungsi kegiatan edukasi hingga acara komunitas.

### **B. Perancangan website sebagai pusat informasi wisata giong siu**

*Website* adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan, termasuk dokumen, gambar, dan item lainnya yang disimpan di server *web*. Aplikasi *web* adalah aplikasi yang berada di *server web* dan dapat diakses oleh pengguna melalui browser. Aplikasi *web* biasanya menampilkan data dan informasi pengguna dari *server* (Sebok, Vermat, dan Tim, 2018).

Pusat informasi yaitu website ini akan mejadi pusat informasi bagi wisata alam giong siu, menyediakan informasi-infromasi seperti pemesanan, kegiatan, fasilitas, sejarah, kepengurusan. Website gong siu telah dirancang dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

#### **A. Emphatize**

##### **1. Observasi**

Perancang telah melakukan observasi partisipatif pasif yaitu peneliti datang langsung ke lokasi untuk melakukan pengamatan untuk memahami lebih dalam mengenai kondisi wisata alam Giong Siu dengan hasil awal yang didapat yaitu Wisata Giong Siu berada di daerah babakan, sandubaya Mataram, Nusa Tenggara Barat. Giong Siu merupakan tempat wisata camping ground satu-satunya di tengah kota Mataram, namun saat ini masih dalam tahap renovasi. Tidak hanya dipakai untuk Camping Ground, Giong Siu juga Menghadirkan tempat untuk merayakan ulang tahun, resepsi dan masih banyak lagi.

##### **2. Wawancara**

Merupakan Perancang melakukan wawancara langsung dengan ketua Giong siu menggunakan wawancara semi terstruktur dengan panduan pertanyaan, akan tetapi fleksibel untuk menggali informasi lebih mendalam. Data yang diperoleh dari wawancara tersebut seperti: Fasilitas yang tersedia, waktu buka/tutup, kegiatan, dan kepengurusan Giong siu

##### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan data pelengkap observasi dan wawancara. Dokumentasi yang perancang gunakan adalah dokumentasi visual yang mengambil gambar atau video di lokasi untuk mendapatkan kondisi tempat, kegiatan, fasilitas dan sebagainya.

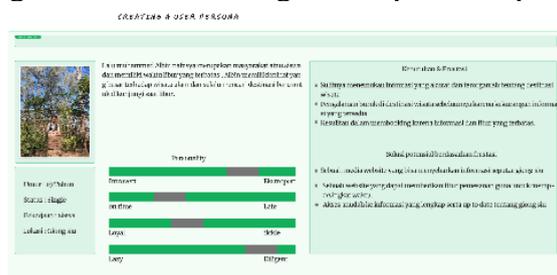


## B. Define

Pada fase ini, perancang akan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di wisata alam giong siu yaitu wisatawan yang ingin berkunjung ke Giong Siu kerap kali kesulitan mencari informasi akurat mengenai lokasi, aksesibilitas, fasilitas, pemesanan, serta aktivitas yang bisa dinikmati di sini. Dengan merancang sebuah website maka giong siu akan mempunyai sebuah website untuk pertama kalinya.

### a. User Persona

Nielsen (2013) dari literatur UX menyatakan bahwa persona harus didasarkan pada data nyata dan asumsi untuk meningkatkan empati tim bagi pengguna akhir. Fungsi user persona disini adalah untuk menggambarkan setiap individu sehingga nantinya dapat lebih dimengerti pengguna dengan lebih mendalam hal ini juga berpengaruh secara tidak langsung pada hasil yang lebih baik untuk digunakan pada tahap-tahap selanjutnya.



**Gambar 2.** User Persona  
(Sumber : dokumen pribadi)

### b. User Journey

User Journey adalah serangkaian langkah yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan Anda dari awal hingga akhir. Perjalanan ini melibatkan berbagai tahap di mana pengguna mengumpulkan kesan dan pengalaman yang akhirnya memengaruhi keputusan mereka. *User journey* yang terdiri dari *Main flow*, *action*, *problem*, dan *how might we*. Pada main main flow ini terdiri dari kesadaran, pertimbangan, persiapan, bepergian, pengalaman, sedangkan untuk actionnya yaitu mencari informasi seputar giong siu, memesan tiket, mengumpulkan perlengkapan, pergi ke giong siu, menikmati kegiatan di giong siu. Pada problemnya ini berisi informasi sulit ditemukan, pemesanan yang rumit, tidak tahu apa yang dipersiapkan, kendala navigasi, sulit menemukan seputar aktivitas. Pada bagian How might we yang berisi menyediakan informasi yang terpusat, membuat pemesanan menjadi lebih cepat, memberikan daftar perlengkapan, menyediakan peta interaktif, menyediakan informasi tentang aktivitas.

### c. Mind Mapping

Pada tahap ini, perancang akan mendeskripsikan ide yang didapatkan dari hasil brainstorming kemudian akan dijabarkan dalam sebuah mind mapping untuk memecahkan

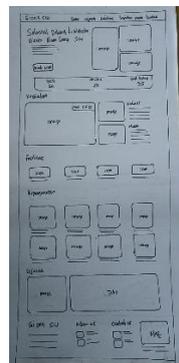




**Gambar 5.** Ikon website  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

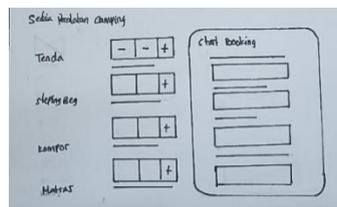
2. *Wireframe low fidelity website* wisata alam Giong Siu

Gambar wireframe ini guna untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi yaitu informasi yang tersebar sulit untuk ditemukan.



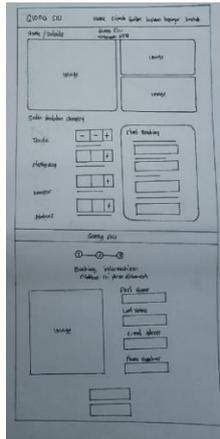
**Gambar 6.** Wireframe 1  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

wireframe ini berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang dirasakan yaitu tidak tahu apa saja yang harus disiapkan oleh user dengan cara memberikan daftar perlengkapan.



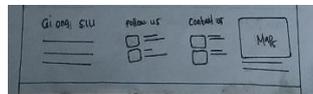
**Gambar 7.** Wireframe 2  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada wireframe disamping berguna untuk menyelesaikan permasalahan yaitu proses pemesanan yang rumit dan memakan waktu. Page pemesanan ini lebih singkat dan mudah dikarenakan ada 3 tahap saja. Pada wireframe disamping berguna untuk menyelesaikan permasalahan yaitu proses pemesanan yang rumit dan memakan waktu. Page pemesanan ini lebih singkat dan mudah dikarenakan ada 3 tahap saja.



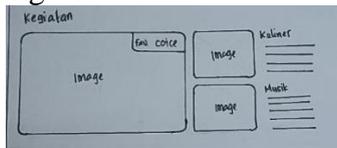
**Gambar 8.** Wireframe 3  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Kendala navigasi atau jalan (Map) dengan adanya fitur map ini bisa menyelesaikan masalah yang dirasakan user.



**Gambar 9.** Wireframe 4  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada bagian ini akan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi itu kesulitan menemukan aktivitas apa saja yang tersedia.



**Gambar 10.** Wireframe 5  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### D. Prototype

Pada halaman web ini adalah bentuk dari realisasi penyelesaian permasalahan yaitu sulitnya menemukan informasi yang tersebar. Pada page ini menyediakan informasi seperti: Kegiatan, kepengurusan, kontak, sampai fasilitas. Adapun pada page kegiatan dan sejarah bisa di scroll ke atas untuk melihat informasi secara lengkap.



**Gambar 11.** Prototype 1  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

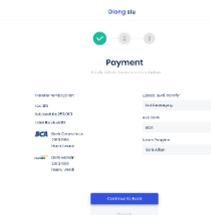
Pada halaman web ini adalah bentuk dari realisasi penyelesaian permasalahan yaitu sistem pemesanan, prosedur pemesanan yang efisien, antar muka yang mudah digunakan, langkah-langkah yang sederhana, gerbang pembayaran yang simple. Tombol min dan plus berfungsi sebagai menambah dan mengurangi jumlah barang yang akan disewa, kemudian pada ikon kalender apabila di tekan akan mengeluarkan pop up dan jika barang itu habis maka akan muncul notifikasi atau dibawah alat sewa ada keterangan mengenai stok.



**Gambar 12. Prototype 2**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

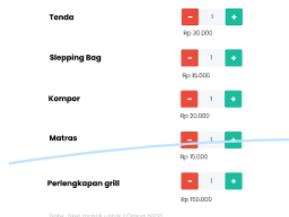


**Gambar 13. Prototype 4**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



**Gambar 14. Prototype 4**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada halaman web ini adalah bentuk dari realisasi penyelesaian permasalahan yaitu tidak tahu alat apa saja yang harus dipersiapkan, kemudian disediakan layanan penyewaan dan spesifikasi harga.



**Gambar 15. Prototype 5**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada halaman web ini adalah bentuk dari realisasi penyelesaian permasalahan yaitu terkendala navigasi atau jalan, maka disediakan fitur map yang nantinya langsung diarahkan ke peta sesuai alamat.



**Gambar 16. Prototype 6**  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

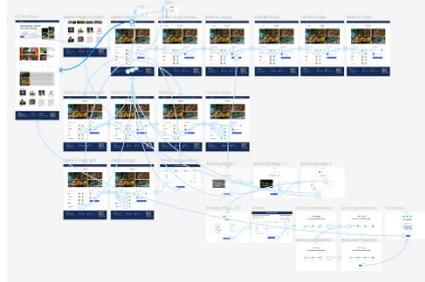
Pada halaman web ini adalah bentuk dari realisasi penyelesaian permasalahan yaitu tidak tahu kegiatan apa saja yang bisa dilakukan di giong siu. Adapun kegiatan yang

disediakan berupa camping ground, makrab, weding, kuliner, pemancingan, susur sungai.



**Gambar 17.** Prototype 7  
(Sumber : Dokumen Pribadi)  
*Positoning*

Tampilan keseluruhan prototype Website wisata alam Giong siu.



**Gambar 18.** Prototype 8  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada fase ini, perancang mengembangkan prototipe *Website* yang secara visual mewakili solusi yang dihasilkan dalam fase ideasi. Tujuan dari prototipe ini adalah untuk memvisualisasikan konsep dan desain sebelum implementasi penuh.



**Gambar 18.** Pemilihan warna  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penerapan warna pada *website* ini akan memiliki peran yang sangat penting yaitu mampu menghasilkan *website* yang menarik untuk dikunjungi dan setiap warna perancang menggunakannya di elemen-elemen desain yang berbeda seperti warna biru tua pada bagian header dan footer, warna hijau, biru dan orange pada bagian button, hitam biru tua untuk teks yang ada pada teks.

Typografi yang digunakan dalam merancang website yaitu font poppins termasuk dalam kategori sans serif. Font ini sering kali digunakan oleh para desainer karena font serif modern dengan desain yang clean dan mudah untuk dibaca, Poppins sendiri cocok untuk body text, heading, dan UI elemen. Huruf-hurufnya yang tegas dan seimbang menjadikannya pilihan, desainnya yang sederhana tetapi elegan membuat text jadi mudah dibaca diberbagai ukuran jenis layar.

Layout adalah penataan elemen-elemen desain yang berkaitan secara berlapis-lapis sehingga membentuk suatu tatanan artistik, Menurut Tom Lincy, prinsip *layout* yang baik selalu mencakup lima prinsip utama desain: proporsi, keseimbangan, kontras, ritme, kesatuan (Perdana, 2018). Ciri-ciri layout yang digunakan untuk merancang website termasuk ke dalam jenis Modular Grid Layout dengan gaya yang lebih modern dan bersih (Clean UI). Format layout ini cocok untuk *website* karena mudah untuk dinavigasi, informatif dan menarik secara visual.

## E. Test

Menguji prototipe dengan pengguna sebenarnya dan mengumpulkan umpan balik, hasil dari tahapan ini akan digunakan untuk menyempurnakan solusi dan literasi ulang jika dibutuhkan. Setelah website ini di test kepada 32 user maka hasil testingnya bisa dilihat pada gambar dibawah.

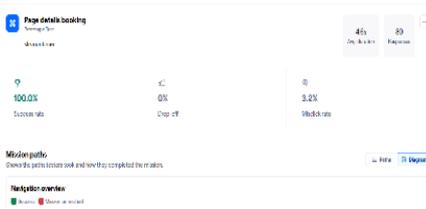
Pada bagian home scrolling tingkat success rate mencapai 96.9%, dan drop off atau

user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 3.1%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 27.9%.



**Gambar 19.** Prototype 9  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada bagian Details booking ini tingkat success rate mencapai 100%, dan drop off atau user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 0%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 3.2%.



**Gambar 20.** Prototype 10  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada bagian isi data diri ini tingkat success rate mencapai 100%, dan drop off atau user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 0%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 28.3%



**Gambar 21.** Prototype 11  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada bagian pembayaran ini tingkat success rate mencapai 100%, dan drop off atau user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 0%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 0%.



**Gambar 22.** Prototype 12  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada bagian Upload bukti pembayaran ini tingkat success rate mencapai 100%, dan drop off atau user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 0%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 9.1%



**Gambar 23.** Prototype 13  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

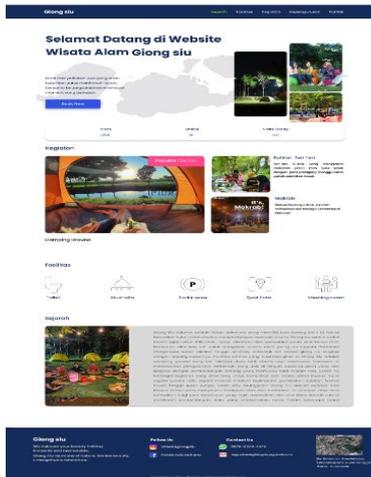
Pada bagian complete pembayaran ini tingkat success rate mencapai 100%, dan drop off atau user yang tidak bisa menyelesaikan test pada tahap ini mencapai 0%, dan yang terakhir yaitu misclick rate mencapai 0%



**Gambar 24.** Prototype 14  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

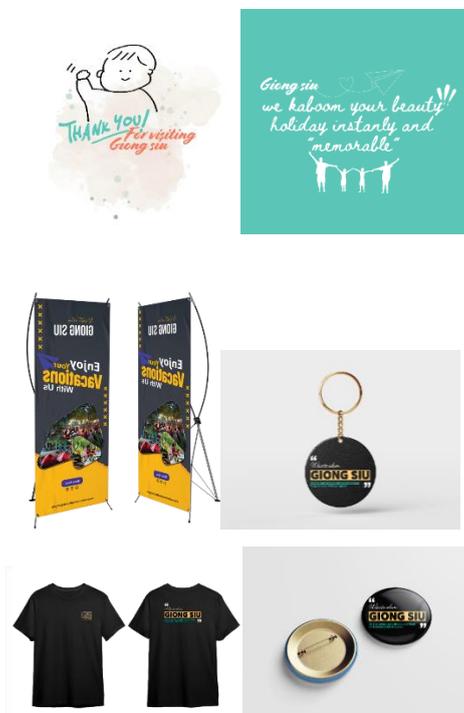
## HASIL

### 1. Perwujudan Media



**Gambar 25.** Perwujudan Media  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 2. Media Pendukung



**Gambar 26.** Media Pendukung

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang website wisata alam Giong siu sebagai pusat informasi digital yang efektif, Website yang dirancang tidak hanya menyediakan informasi tentang lokasi, fasilitas, dan aktivitas Giong siu tetapi juga mendukung fitur-fitur seperti peta interaktif dan sistem pemesanan. Dengan desain dan tampilan yang menarik, Website ini beryujuan untuk menjangkau khalayak yang lebih luas, meningkatkan daya tarik Giong siu dan memudahkan manajemen dalam menyampaikan informasi kepada wisatawan. Implementasi website ini juga sebagai langkah digitalisasi sektor pariwisata kota Mataram dan mempromosikan potensi lokal terutama dalam hal budaya dan wisata alam.

### **Saran**

Jika website ini sudah terlaksana Pengelola diharapkan untuk melakukan up to date tentang giong siu serta fitur-fitur yang dibutuhkan oleh user.

Kolaborasi dengan desainer UI/UX dalam pembuatan website agar desain yang ditampilkan lebih matang dan tentunya semakin bagus sehingga khalyak umum lebih tertarik untuk mengunjungi.

Implementasi alat analitik untuk memantau dan menganalisis data pengunjung, sehingga dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan website yang lebih baik.

Skripsi ini diharapkan dapat menjadi acuan mahasiswa dibidang Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk memahami pentingnya perancangan website wisata alam. Mahasiswa diharapkan dapat terinspirasi dari skripsi ini untuk menciptakan karya-karya yang lebih bagus, kreatif serta inovatif. Dengan saran-saran ini, diharapkan akan menjadi lebih komperehensif dan memberikan pandangan yangluas mengenai pengembangan dan peningkatan website wisata alam giong siu.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10.
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Asrad. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Muna. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (JTIK) STMIK ProVisi Semarang*, 49–60
- Adnyana, I. W. (2015). Arena Seni Pita Maha: Ruang Sosial dan Estetika Seni Lukis Bali 1930–sekarang. *Panggung*, 25(3), 249–263.
- Budianto, I. M. (2007). Memahami Seni dan Estetika. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(1), 124
- Dewi, R. N., Achmad, A. D., & Puspita, I. (2023). APLIKASI WISATA ALAM DESA KABBA PANGKEP BERBASIS ANDROID (Nature Tourism Application of Kabba Pangkep Village Based on Android). 4(1).
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, 4(1).
- Eka Wida Fridhayantie dan Tias Mahdiati (2016). Rancang bangun Sistem Informasi Permintaan ATK berbasis intranet (Studi Kasus: Kejaksaan negeri Rangkasbitung). *jurnal khatulistiwa informatika*.
- Eka Wida Fridhayantie dan Tias Mahdiati (2016). Rancang bangun Sistem Informasi Permintaan ATK berbasis intranet (Studi Kasus: Kejaksaan negeri Rangkasbitung). *jurnal khatulistiwa informatika*.
- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128-138.
- Ismail, A., Safaqqillah, M. A., Yusran, M., Rahian, I., Al Farid, A. F., & Ernanda, M. K. (2022). Pembuatan website desa wisata Kabupaten Maros. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*

- Hasanuddin, 56-66.
- Magdalena, E., Natalia, D., Pranata, A., & Wijaya, N. J. (2022). Filsafat dan Estetika Menurut Arthur Schopenhauer. *Clef: Jurnal Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(2), 61–77
- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Mas'udah, K. W., Fahlia, P. A., Pandini, E. N., Trimulyaningsih, N., Aditia, R. E., & Muqim, R. B. (2023). Perancangan Website Profil Desa Carangwulung Sebagai Pusat Informasi. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 91–97. <https://doi.org/10.33096/ilkomas.v3i2.1312>
- Perdana, P. H. (2018). TA: Perancangan Media Promosi Waroeng Makan Kalkoen Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Recognition (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Perancangan Website Desa Wisata Karangrejo Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(1), 490911.
- Pradopo, R. D. (1999). Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra. *Jurnal Humaniora*, Vol.11 No., 76–84.
- Riyanto, S., & Kurniawati, I. D. (2018). Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kulinier. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 1(2), 2580–2879.
- Saad, M. I. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment. *Elex Media Komputindo*.
- Supriyanta, S., & Nisa, K. (2015).