

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dilakukan perancangan ulang *user interface* pada *website* PT Gemilang Media Wistama, menghasilkan rancangan *user interface* yang memenuhi standar *usability testing* yang baik dengan tampilan yang rapi, konsisten, menarik, dan responsif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil pengujian kepada para responden terhadap kuesioner dengan tingkat *learnability* sebesar 97,5% *success rate*, tingkat *memorability* sebesar 100%, tingkat *efficiency* 93,7% *time on task*, tingkat *error* hanya sebesar 5% *error rate*, dan tingkat *satisfaction* di angka 84,25 dengan *grade scale* A.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Untuk meningkatkan kelengkapan dari fitur *e-commerce* penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan pembuatan fitur *authentication user* dan integrasi proses pembayaran menggunakan *payment gateway*.
2. Walaupun hasil *usability testing* dari penelitian ini tergolong baik, namun dengan seiring perkembangan bisnis *website* ini masih membutuhkan evaluasi lebih lanjut untuk memastikan kesesuaian dan keberlanjutan fungsionalitas.
3. Dalam pengembangan *frontend*, peneliti selanjutnya diharapkan dapat tetap menjaga kestabilan waktu *loading website* menggunakan *best practice* untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Berlilana, R. Utami, dan W. M. Baihaqi, “Pengaruh Teknologi Informasi Revolusi Industri 4.0 terhadap Perkembangan UMKM Sektor Industri Pengolahan,” *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, vol. 10, no. 3, hlm. 87–93, 2020, doi: 10.31940/matrix.v10i3.1930.
- [2] I. Isdarmanto, “Strategi Branding Pengembangan Industri Pariwisata 4.0 Melalui Kompetitif Multimedia di Era Digital,” *Journal of Tourism and Creativity*, vol. 4, no. 1, hlm. 1, 2020, doi: 10.19184/jtc.v4i1.14383.
- [3] R. Komalasari, P. Pramesti, dan B. Harto, “Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata,” *Altasia: Jurnal Pariwisata Indonesia*, vol. 2, no. 2, hlm. 163–170, 2020, doi: 10.37253/altasia.v2i2.559.
- [4] K. A. Boluk, C. T. Cavaliere, dan F. Higgins-Desbiolles, “A critical framework for interrogating the United Nations Sustainable Development Goals 2030 Agenda in tourism,” *Journal of Sustainable Tourism*, vol. 27, no. 7, hlm. 847–864, 2019, doi: 10.1080/09669582.2019.1619748.
- [5] X. Xu, “The effects of website quality on customer satisfaction, use intention, and purchase intention: A comparison among three types of booking channels,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, vol. 7, no. 2, hlm. 107–15, 2017.
- [6] D. B. Napitupulu, “Evaluasi Kualitas Website Universitas XYZ Dengan Pendekatan Webqual [Evaluation of XYZ University Website Quality Based on Webqual Approach],” *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, vol. 14, no. 1, hlm. 51, 2016, doi: 10.17933/bpostel.2016.140105.
- [7] E. C. Shirvanadi dan M. Idris, “Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center),” *Automata*, vol. 2, hlm. 1–8, 2021.

- [8] D. A. Rusanty, H. Tolle, dan L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, hlm. 10484–10493, 2019.
- [9] F. Fariyanto dan F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021.
- [10] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, dan Y. T. Mursityo, "Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 5, hlm. 1057–1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021844550.
- [11] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [12] A. Mursyidah, I. Aknuranda, dan H. M. Az-Zahra, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 4, hlm. 3931–3938, 2019.
- [13] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, dan P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 02, hlm. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [14] M. I. Irwinansyah, H. Tolle, dan K. C. Brata, "Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis Mobile

- Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, hlm. 2843–2850, 2020.
- [15] R. P. Gani, I. A. Puspita, dan W. Tripiawan, “Perancangan Ui/ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 8, no. 5, hlm. 8465–8480, 2021.
- [16] A. C. Priyantono dan F. Ardiansyah, “Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, vol. 7, no. 2, hlm. 96–104, 2020, doi: 10.29244/jika.7.2.96-104.
- [17] M. D. Ariawan, A. Triayudi, dan I. D. Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 4, no. 1, hlm. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [18] T. Albert, J. A. Nugroho, dan R. W. Hapsari, “Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi,” *Jurnal Rupaka*, vol. 4, no. 1, hlm. 90–96, 2021.
- [19] L. P. Gusrinda, L. Fanani, dan A. A. Supianto, “Perancangan User Experience Aplikasi Pendukung Evaluasi dan Analisis Proses Pembelajaran untuk Guru Berbasis Android dengan Metode User-Centered Design dan Design Solution,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 4, hlm. 1221–1230, 2020.
- [20] N. Aulia, S. Andryana, dan A. Gunaryati, “User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method,” *Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, hlm. 26, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [21] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development,” *Jurnal Ilmiah Teknologi*

- Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [22] S. Saniati, M. A. Assuja, N. Neneng, A. S. Puspaningrum, dan D. R. Sari, “Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata,” *International Journal of Community Service Learning*, vol. 6, no. 2, hlm. 203–212, 2022, doi: 10.23887/ijcs.v6i2.45559.
- [23] T. Susilawati, F. Yuliansyah, M. Romzi, dan R. Aryani, “Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql,” *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, vol. 3, no. 1, hlm. 35–44, 2020.
- [24] Yunita Trimarsiah dan Muhajir Arafat, “Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 19 No 1, hlm. 1–10, 2017.
- [25] J. Ardhiyani dan A. M. Bachtiar, “Analisis User Interface Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu,” *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*, hlm. 45–53, 2014.
- [26] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, hlm. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [27] A. Sasongko,]; Wanty, E. Jayanti, dan D. Risdiansyah, “USE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGUKUR DAYA GUNA SISTEM INFORMASI E-TADKZIRAH,” vol. VIII, no. 2, [Daring]. Tersedia pada: <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi>
- [28] B. Frost, *Atomic Design*. 2016.
- [29] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, dan Y. T. Mursityo, “Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Informasi dan*

Ilmu Komputer, vol. 8, no. 5, hlm. 1057–1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021844550.

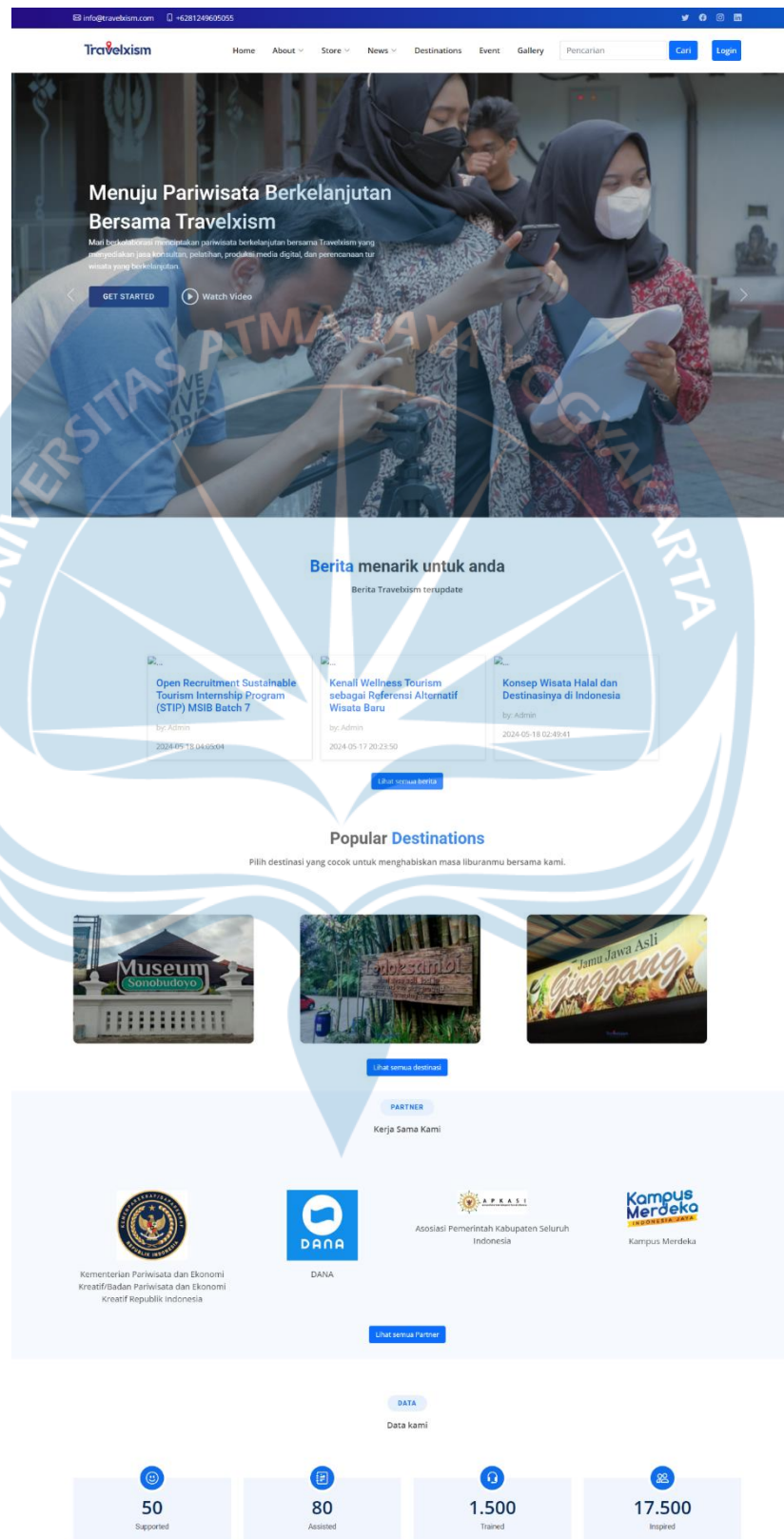
- [30] T. Junita Maulani dan A. Reza Perdanakusuma, “Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com),” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Website Lama	186
Lampiran 2 Responden Imanuel Vikcy Sanjaya	197
Lampiran 3 Responden Wahyu Sutanto Pamungkas.....	197
Lampiran 4 Responden Muhammad Subarkah	198
Lampiran 5 Responden Bram Majaya.....	198
Lampiran 6 Responden Maulana Daffa Ardiansyah	199
Lampiran 7 Responden Latif Irfansyah.....	199
Lampiran 8 Responden Sukma Iva Frederick.....	200
Lampiran 9 Responden Galih Nugraha.....	200
Lampiran 10 Responden William Chirstian Santoso	201
Lampiran 11 Responden Alfonsus Setiawan Jacub.....	201

Lampiran 1 Tampilan Website Lama



Open Recruitment Sustainable Tourism
Internship Program (STIP) MSIB Batch 7

Project Portfolio

Open Recruitment Sustainable Tourism Internship Program (STIP) MSIB
Batch 7

Subscribe

info@travelxism.com+6281249605055

TravelxismHomeAboutStoreNewsDestinationsEventGalleryPencarianCariLogin

Open Recruitment Sustainable Tourism Internship Program (STIP) MSIB Batch 7

Oleh Admin | Rabu, 15 Mei 2024 07:08 | 83 kali

Trivla

Halo Rangers! Kali ini Travelxism kembali dipercaya menjadi mitra Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat atau MSIB Kampus Merdeka Batch 7 2024. Travelxism merupakan startup yang bergerak dibidang pengembangan riset potensi pariwisata yang inovatif melalui workshop, pelatihan, serta digitalisasi destinasi dan branding. Dalam menjalankan perusahaannya, Travelxism mengedepankan konsep pariwisata berkelanjutan yang memperhatikan dampak lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi bagi masyarakat lokal dan wisatawan.

Mari bergabung bersama Travelxism, dengan menjadi Rangers STIP Batch 7! Rangers bisa mendaftarkan diri melalui website <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/magang/browse> dengan menuliskan keyword "Yogyakarta" di bagian lokasi atau "PT Gomilang Media Wisata/Travelxism" pada bagian perusahaan.

Adapun 5 divisi yang dibuka antara lain:

1. Junior Executive for Community Based Tourism (CBT)
2. Junior Digital Executive for Media Production (MEDPO)
3. Junior Digital Executive for Social Media (SOSMED)
4. Junior Researchers and Consultant (JRC)
5. Tourism Socopreneur for UMKM Products (SOSPRO)

Selain pengalaman sebelum terjun ke dunia kerja, Rangers juga akan mendapatkan mentor yang adik dan ahli di bidangnya. Jangan ragu untuk bergabung bersama kami, persiapkan dirimu dan jadilah Rangers STIP Batch 7!

Unik informasi lebih lanjut, hubungi:

Admin PT. Gomilang Media Wisata Telepon: 0812-4960-5055, info@travelxism.com

Salfa Nefitka | Travelxism STIP Batch 6

TAGS:

Share this Article

Similar News

Langganan untuk mendapatkan informasi dan promo menarik dari Travelxism

Trending News

Open Recruitment Sustainable Tourism Internship Program (STIP) MSIB Batch 715 Mei 2024

Kenali Wellness Tourism sebagai Referensi Alternatif Wisata Baru13 Mei 2024

Konsep Wisata Halal dan Destinasinya di Indonesia07 Mei 2024

Rodi Kembang Waru Sebagai Warisan Legendaris Kotagede10 Mei 2024

Museum Kotagede: Mengenal Lebih Dekat Lokasi Syuting Losmen Bu Broto29 April 2024

Travelxism

PT GOMILANG MEDIA WISATAMA
Garis Ide Coworking Space
Jl. Magelang No. 32-34, Colodindingratun, Jetis,
Yogyakarta

Phone: +6281249605055
Email: info@travelxism.com

Filter

Virtual Tour

Virtual Exhibition

Event

Informasi

Tentang

FAQ

Destinasi

News

MBKM

Terhubung

Kontak

Partnership

Campaign

Our Location

Our Social Media

Twitter

Facebook

Instagram

YouTube

LinkedIn

© Copyright Travelxism. All Rights Reserved

Designed by TCCINO STIP 2

188





Detail Destinasi

Home / destinasi / Hutan Pinus Mangunan



Destinasi Lainnya



Lihat Semua Destinasi

0 dari 0 orang

0 rays Hutan Pinus Nganjir, Mangunan, Kecamatan Dingo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55783

Hutan Pinus Mangunan

Salah satu destinasi wisata alam yang bisa menjadi pilihan ketika berlibur ke Yogyakarta adalah Hutan Pinus Mangunan. Meski termasuk ke dalam kategori hutan ladang, Hutan Pinus Mangunan juga dibuka untuk umum sebagai hutan wisata. Memiliki luas sekitar 500 hektar, hutan ini dikelilingi oleh pohon-pohon pinus yang menjulang tinggi. Pepohonan tersebut menciptakan suasana yang kalem dan tenang bagi hutan-hutan di negeri dongeng.

Tidak hanya pepohonan, salah satu daya tarik hutan ini adalah kursi kayu yang disusun melingkar menghadap sebuah panggung besar dengan latar hutan dan gunung yang sangat menakutkan. Pengunjung bebas berswafoto, memberi makan burung merpati, hingga bermain outbound. Pengelola juga menyediakan jeep untuk disewakan. Fasilitas yang disediakan pun cukup lengkap, mulai dari toilet, mushola, hingga beberapa stan kuliner yang menyajikan beragam menu yang bisa dicoba saat perut mulai lapar selepas berkeliling hutan pinus.

Lokasi

Berjarak kurang lebih 25 km dari pusat kota, Hutan Pinus Mangunan terletak di Jl. Hutan Pinus Nganjir, Sukorame, Mangunan, Dingo, Bantul, DIY. Pengunjung tidak perlu khawatir tersesat karena lokasinya mudah dijangkau, terlebih jika menggunakan Google Maps, cukup klik "Hutan Pinus Mangunan" di kolom pencarian dan akan muncul beberapa opsi rute yang bisa digunakan, jelanan menuju lokasi sudah diaspal sehingga tidak bergelombang. Meskipun demikian, pengunjung perlu berhati-hati karena jalannya menanjak dan berkelok.

Jam Operasional

Hutan Pinus Mangunan buka setiap hari mulai pukul 06.00 pagi hingga 18.00 malam. Jika pengunjung ingin menikmati sepiunya hutan, disianglah di hari kerja, karena pada akhir pekan dan hari libur kawasan hutan akan diserbu oleh ratusan bahkan ribuan pengunjung. Waktu terbaik mengunjungi tempat ini adalah pagi hari saat matahari terbit, bisa dibayangkan saat sinar matahari masuk di sela-sela pepohonan dengan kabut yang perlahan memudar menjadikan suasana sangat indah. Satu tips yang bisa diterapkan adalah datang ketika cuaca cerah, tidak mendung ataupun hujan, jika memaksakan diri datang saat hujan, perlu kehati-hatian yang ekstra karena jalanan cenderung licin dan becek.

Harga Tiket Masuk

Tiket perlu dibeli hanya dengan membayar tiket sebesar Rp5.000 per orang, pengunjung bisa puas untuk masuk dan mengeksplorasi indahnya kawasan hutan. Selain harga individual, pengelola juga memberikan harga khusus untuk kegiatan tertentu misalnya foto pre-wedding, sewa panggung untuk acara musik, dan lain sebagainya. Jika sudah puas berkeliling di Hutan Pinus Mangunan, pengunjung bisa melanjutkan ke objek lain yang jaraknya berdekatan, seperti Puncak Decid, Kebun Buah Mangunan, dan Goa Cemara.

Bari Sarifudin | STIP Batch 4 | UPN "Veteran" Jawa Timur

Story Behind

0 "Serin", "Serin", "Nabu", "Kamir", "Jumar", "Sabur", "Maggur" 06:00:00 - 18:00:00 WIB Google Maps

Amal Paket Wisata Ini

Rating dan Comment

Baca lebih banyak

Berikan rating untuk destinasi ini :



Comment

Type your comment here

Email

Tulis Email Anda

Nama Lengkap

Tulis Nama Lengkap Anda

SUBMIT

Langganan untuk mendapatkan informasi dan promo menarik dari Travelxism

Subscribe

PT. GEMILANG MEDIA WISATAMA
Gemas Idea Coworking Space
Jl. Mayling No. 32-34, Colodindingan, Jatis,
Yogyakarta

Phone: +6281249605055
Email: info@travelexism.com

Fitur

- > Virtual Tour
- > Virtual Exhibition
- > Event

Informasi

- > Tentang
- > FAQ
- > Desa Wisata
- > News
- > IWBKM

Terhubung

- > Kontak
- > Partnership
- > Campaign

Our Location

Our Social Media



INFO EVENT

Cari, hampiri dan rujuk kenanganmu dengan berbagai Event di Yogyakarta

TOP EVENT



Event on Next 3 Months



Travelisism Event!

STIP BATCH 3



Langganan untuk mendapatkan informasi dan promo menarik dari Travelisism

[Subscribe](#)

Travelisism

PT. GEMILANG MEDIA WISATAMA
Genius Idea Coworking Space
Jl. Magelang No. 32-34, Cokrodiningrat, Jatin,
Yogyakarta

Phone: +6281249605055
Email: info@travelisism.com

Fitur

- > Virtual Tour
- > Virtual Exhibition
- > Event

Informasi

- > Tentang
- > FAQ
- > Destinasi
- > News
- > MBKM

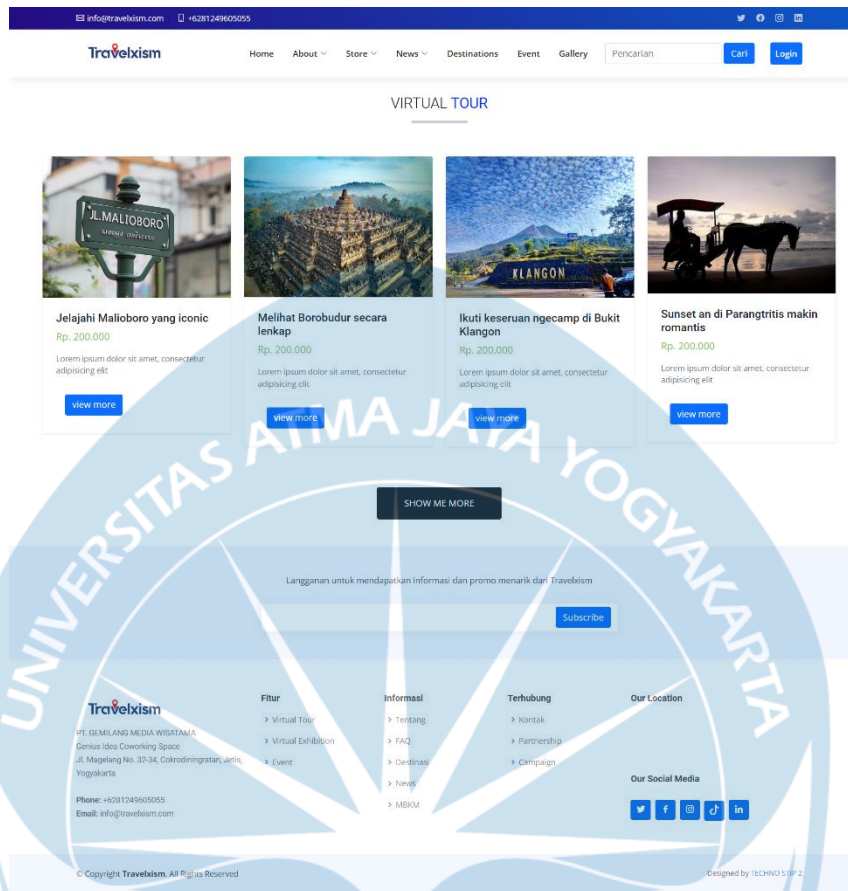
Terhubung

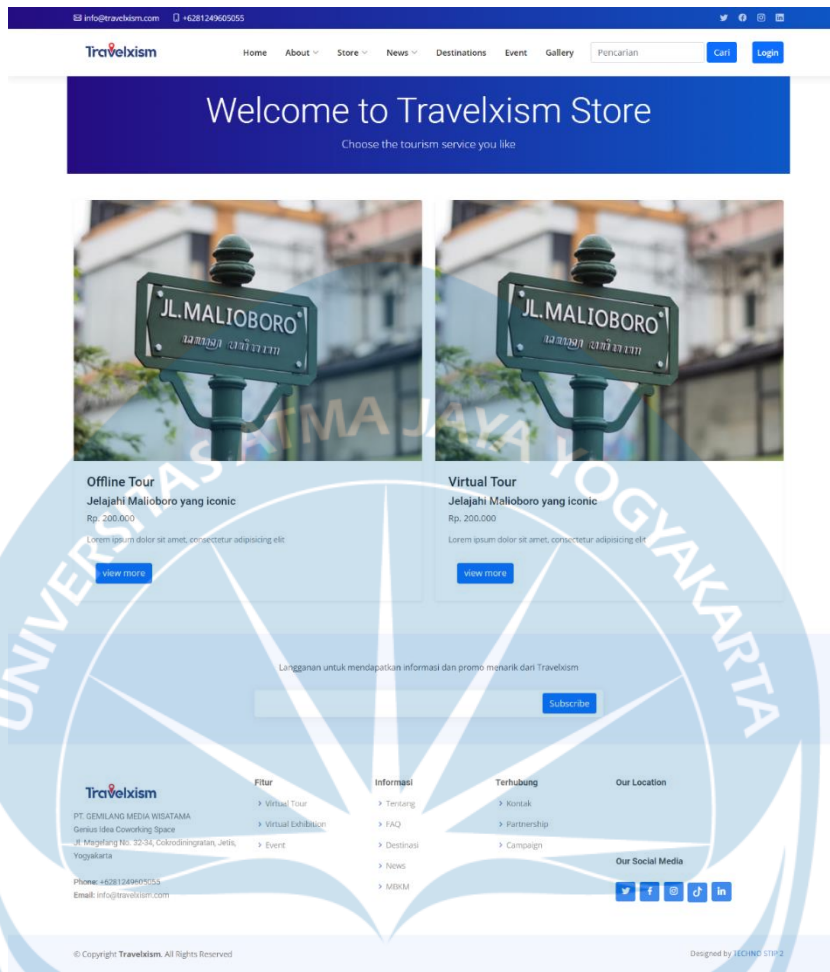
- > Kontak
- > Partnership
- > Campaign

Our Location

Our Social Media

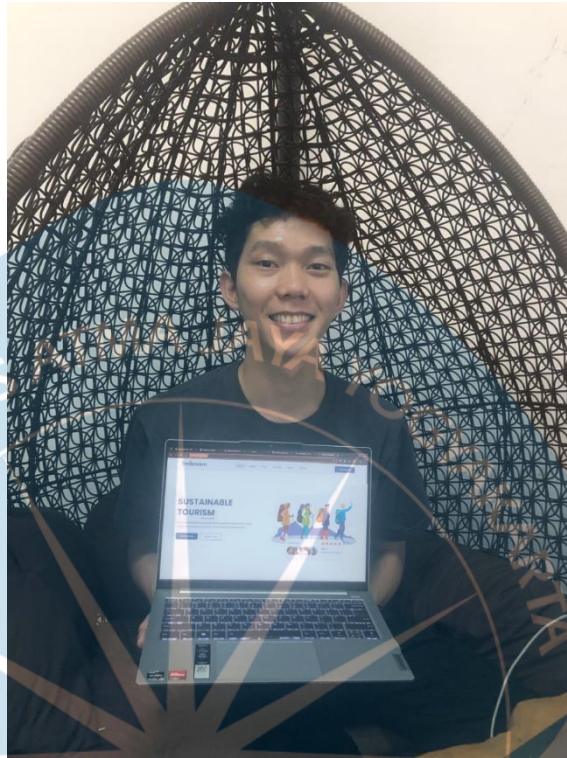




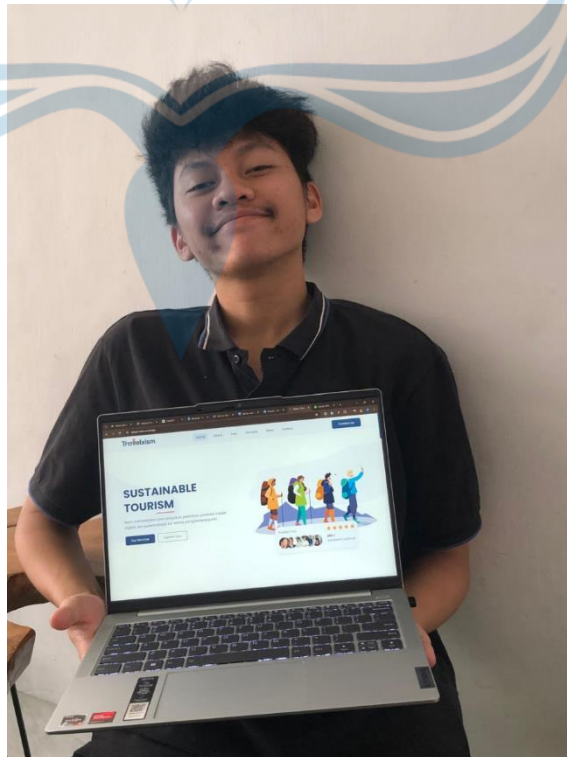




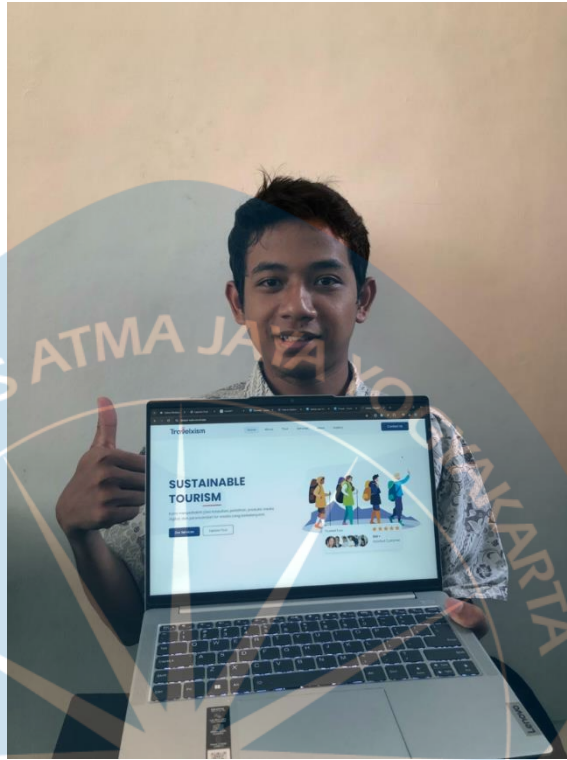
Lampiran 2 Responden Imanuel Vikkey Sanjaya



Lampiran 3 Responden Wahyu Sutanto Pamungkas



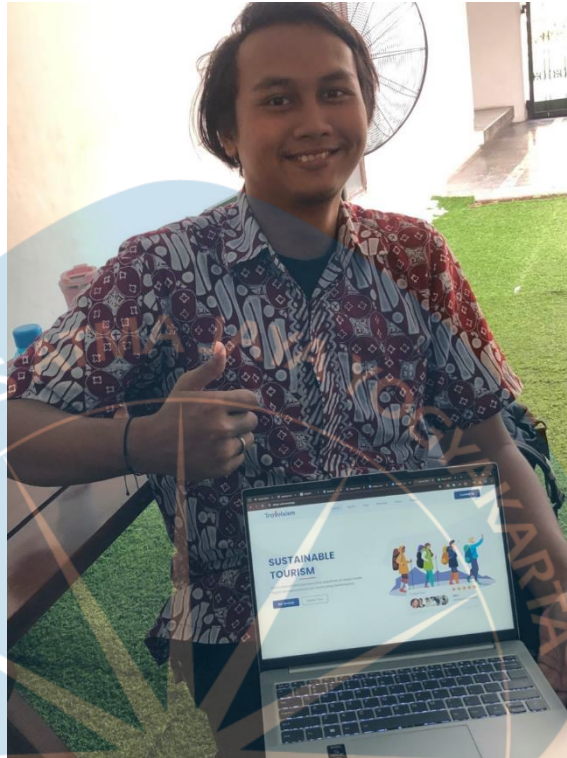
Lampiran 4 Responden Muhammad Subarkah



Lampiran 5 Responden Bram Majaya



Lampiran 6 Responden Maulana Daffa Ardiansyah



Lampiran 7 Responden Latif Irfansyah



Lampiran 8 Responden Sukma Iva Frederick



Lampiran 9 Responden Galih Nugraha



Lampiran 10 Responden William Chirstian Santoso



Lampiran 11 Responden Alfonsus Setiawan Jacub

