



Mobile-Based Recognition and Preservation Application for Cultural Tourism in Bali Province

Aplikasi Pengenalan dan Pelestarian Wisata Kebudayaan Provinsi Bali Berbasis Mobile

I Putu Agus Bayu Bimantara^{1*}, Dian Safira Yusuf², Putu Dian Viona Mahartana Dewi³, Kadek Ray Gangga Jyotika Marchendy⁴, Ni Luh Eva Andayani⁵, Rifky Lana Rahardian⁶

¹Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

^{2,3}Program Studi Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

^{4,5}Program Studi Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁶Program Studi Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

E-Mail: ¹bayubimantara362@gmail.com, ²dsafira531@gmail.com, ³vionamahartana@gmail.com, ⁴raygangga05@gmail.com, ⁵evaandayani20@gmail.com, ⁶rifky@stikom-bali.ac.id

Received Sep 4th 2023; Revised Oct 08nd 2023; Accepted Oct 26th 2023
Corresponding Author: I Putu Agus Bayu Bimantara

Abstract

Cultural tourism is a popular tourist destination in Bali as one of the main destinations. Tourists often have difficulty getting accurate and precise information about the cultural tourism in Bali, this hinders a deep understanding of local cultural wealth and sometimes they do not know the applicable rules. Tourists need a medium that can provide complete and reliable information related to cultural tourism. The solution that can be given to overcome this is the use of an easy-to-use application as an information medium. This study aims to design a mobile-based application for the recognition and preservation of cultural tourism in Bali province. This application will provide various easily accessible information, accurate information about Bali's cultural tourism, and encourage the preservation of cultural heritage. The method used in designing this application is the design thinking method, with stages such as empathize, define, ideate, prototype, and test. This application is expected to make tourists better understand, appreciate Balinese culture and support efforts to preserve cultural tourism in Bali.

Keyword: Application, Bali Province, Culture, Cultural Tourism, Tourism

Abstrak

Wisata budaya merupakan destinasi wisata yang populer di Bali sebagai salah satu destinasi utama. Wisatawan sering kesulitan mendapatkan informasi yang akurat dan tepat mengenai wisata budaya yang ada di Bali, hal ini menghambat pemahaman mendalam tentang kekayaan budaya lokal dan terkadang tidak mengetahui aturan yang berlaku. Wisatawan memerlukan media yang bisa memberikan informasi lengkap dan dapat dipercaya terkait wisata budaya. Solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan aplikasi yang mudah digunakan sebagai media informasi. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Provinsi Bali berbasis mobile. Aplikasi ini akan menyediakan berbagai informasi yang mudah diakses, informasi akurat tentang wisata budaya Bali, dan mendorong pelestarian warisan budaya. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode Design Thinking, dengan tahap-tahap seperti *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Aplikasi ini diharapkan bisa membuat wisatawan dapat lebih memahami, mengapresiasi kebudayaan Bali dan mendukung upaya pelestarian wisata budaya di Bali.

Kata Kunci: Aplikasi, Kebudayaan, Provinsi Bali, Wisata, Wisata Budaya

1. PENDAHULUAN

Banyak orang yang tertarik untuk mengeksplorasi dan mempelajari budaya-budaya baru. Wisata budaya menjadi salah satu tren paling populer di seluruh dunia. Wisatawan mengunjungi destinasi untuk merasakan keunikan dan kekayaan budaya lokal, namun wisatawan sering kesulitan mengakses informasi bidang pariwisata [1]. Banyak wisatawan yang membawa pemandu wisata sendiri atau mengambil pemandu yang bisa

bahasa asal negara tersebut tapi minim pengetahuan terkait budaya Bali. Hal ini menyebabkan wisatawan yang tertarik untuk berkunjung ke Bali karena keindahan alam dan kekayaan budayanya menjadi kesulitan mendapatkan informasi yang akurat dan tepat tentang budaya lokal selama perjalanan mereka [2]. Jika tidak memahami budaya Bali maka informasi yang didapatkan akan tidak penuh dan terkadang salah informasi karena tidak tahu betul arti, makna dan lainnya terkait berbagai budaya yang ada di Bali [2].

Wisata budaya menarik perhatian para wisatawan yang tertarik pada kekhasan serta karya seni yang terkait dengan warisan budaya tradisional kental akan pakem leluhur. Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan utama yaitu kurangnya minat dan pengetahuan masyarakat maupun wisatawan terkait wisata kebudayaan di Provinsi Bali, hal ini disebabkan oleh kesulitan dalam mendapatkan informasi yang akurat dan lengkap [3]. Meskipun wisata budaya menarik banyak wisatawan yang tertarik pada keunikan dan karya seni yang terkait dengan warisan budaya tradisional, namun masih ada tantangan dalam sumber informasi akurat yang masih sedikit. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengatasi permasalahan tentang kesulitan informasi dan bisa membantu dalam pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Bali.

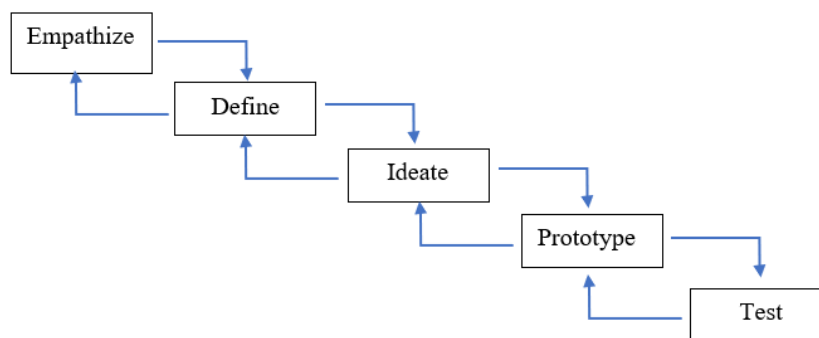
Pengetahuan yang terbatas ini dapat mencegah pemahaman dan pengalaman yang mendalam tentang warisan budaya daerah. Begitu juga dengan angka perjalanan yang akan dilakukan kedepannya. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya sosialisasi dan pengenalan budaya lokal itu sendiri. Dalam konteks ini, perancangan aplikasi wisata budaya merupakan solusi yang menarik untuk mengatasi kendala tersebut. Kebutuhan akan informasi melalui aplikasi mobile sangat penting karena dapat memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi. Hal ini sangat relevan mengingat banyak orang saat ini menggunakan *smartphone* dan akses internet sangat mudah [4].

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini seperti “E-Tourism Provinsi Bali berbasis Web dengan Framework Laravel” yang menghasilkan aplikasi web untuk menyediakan informasi yang luas tentang objek wisata di Bali dan menciptakan *platform* interaktif bagi wisatawan domestik [5]. Kedua ada penelitian berjudul “Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile” menghasilkan aplikasi sebagai pendamping perjalanan wisata di era digital untuk mengakses data umum tentang objek wisata yang akan dikunjungi dan bekerja layaknya media sosial [6]. Penelitian lainnya sebagai referensi adalah “Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Untuk Wisata Pangalengan Bandung” yang berisi tentang merancang Aplikasi mobile yang berisi informasi terkini tentang wisata di Pangalengan, Bandung dan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari informasi [4].

Berdasarkan masalah yang ada dan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi, maka dibuatlah rancangan aplikasi yang akan menjadi gerbang informasi sekaligus media pengenalan dan melestarikan wisata kebudayaan Bali untuk wisatawan maupun masyarakat lokal. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *design thinking*, metode ini dipilih karena berguna untuk mengembangkan solusi inovatif dan mengatasi masalah kompleks untuk sampai pada tahap optimal [7]. Metode *design thinking* mengutamakan adanya rancangan yang lebih *user centered* dan mudah digunakan pengguna, sehingga memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna [8]. Melihat manfaat dari informasi yang mudah diakses siapa saja, maka pengembangan aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Provinsi Bali berbasis *mobile* ini akan sangat berguna untuk kedepannya.

2. BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Metode ini diakui sebagai proses berpikir yang mendalam yang fokus pada penciptaan solusi, dimulai dengan empati terhadap kebutuhan tertentu yang berorientasi pada manusia, menuju inovasi berkelanjutan yang didasarkan pada kebutuhan pengguna [9]. Tahapan dalam metode *Design Thinking* :



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Tahap pertama dalam proses perancangan yang berpusat pada pengguna adalah *empathize*. Metode ini berfokus pada kebutuhan dan pemahaman pengguna dalam konteks produk yang dirancang melalui observasi, kuesioner, dan kombinasi keduanya dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap kedua adalah *define*, di mana kita menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui tahapan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menentukan pernyataan masalah sebagai titik pandang atau fokus utama dalam penelitian. Tahap ketiga adalah *ideate*, di mana kita beralih dari rumusan masalah ke penyelesaian masalah. Dalam tahap ini, kita berfokus pada gagasan atau ide yang akan menjadi dasar dalam pembuatan prototipe rancangan. Tahap keempat adalah *prototype*, yang merupakan rancangan awal dari produk yang akan dibuat. Tujuannya adalah untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan menemukan berbagai kemungkinan baru. Rancangan awal ini kemudian diuji pada pengguna untuk mendapatkan respon dan umpan balik yang dapat digunakan untuk menyempurnakan rancangan.

Tahap terakhir adalah *test*, di mana kita mengumpulkan umpan balik pengguna berdasarkan pengujian prototipe sebelumnya. Meskipun ini adalah tahap akhir, proses ini bersifat berkelanjutan, yang memungkinkan perubahan dan kembali ke tahap perancangan sebelumnya jika ditemukan kesalahan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *system usability scale* berupa evaluasi yang bersifat obyektif yang melibatkan pengujian lapangan langsung, dengan menggunakan kuisisioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang telah dirancang [10]. Hasil dari kuisisioner akan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan mengenai evaluasi dari rancangan aplikasi yang telah di buat. Kuisisioner ini terdiri dari 10 pertanyaan yang menggunakan jawaban dengan skala dari 1 hingga 5 dengan nilai minimal skor sebanyak 68 [10]. Tabel 1 berikut adalah daftar pertanyaan yang disajikan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Saya akan sering menggunakan aplikasi ini.
2	Saya merasa ada fitur yang sulit digunakan.
3	Saya rasa aplikasi ini mudah untuk digunakan.
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan fitur ini.
5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam aplikasi ini.
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini.
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari aplikasi ini dengan cepat.
8	Saya merasa aplikasi ini sangat tidak praktis dan membingungkan ketika digunakan.
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini.
10	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan aplikasi ini.

2.1 Wisata Budaya

Wisata budaya merupakan salah satu jenis wisata yang paling populer di negara Indonesia [11]. Wisata ini memanfaatkan kebudayaan sebagai potensi utama dalam perkembangan dan pengembangannya, yang menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Wisata budaya sendiri merupakan jenis pariwisata peninggalan nenek moyang dahulu berdasarkan tradisi, kesenian, upacara-upacara dan pengalaman memotret suatu bangsa atau suku bangsa dengan masyarakatnya, yang merefleksikan keanekaragaman dan identitas suatu masyarakat yang tujuannya untuk memperkaya informasi dan menambah pengetahuan tentang perilaku masyarakat di suatu wilayah, di samping untuk mendapat kepuasan, entertainment dari hasil kebudayaan suatu bangsa, seperti tari-tarian tradisional serta tata cara hidup (*the way of life*), hasil ciptaan manusia ini (*man made supply*) termasuk salah satunya adalah kesenian [12]. Tabel 2 beberapa daftar wisata kebudayaan yang dijadikan referensi dalam penelitian.

Tabel 2. Daftar Wisata Kebudayaan Provinsi Bali

Nama Wisata Budaya	Keterangan
Pura Tanah Lot	Pura Tanah Lot dan serangkaian pura di sekitarnya adalah salah satu destinasi wisata paling menarik di Bali Selatan. Pura Tanah Lot, dengan nuansa sakralnya yang begitu kuat, menawarkan pengalaman unik di mana pengunjung dapat menyaksikan harmoni antara alam dan budaya. Keunikan budaya inilah yang menjadikan kawasan suci Pura Tanah Lot sebagai destinasi pariwisata yang terkenal [13].
Kertagosa	Kertagosa yang merupakan salah satu destinasi wisata bersejarah dan unik di pusat kota Klungkung, adalah peninggalan kerajaan kuno yang kini menjadi cagar budaya. Tempat wisata ini menampilkan berbagai peninggalan bersejarah yang terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu Bale

Nama Wisata Budaya	Keterangan
Desa Penglipuran	Kertagosa, Bale Kambang dengan Taman Gili dan kolamnya, serta Gapura Keraton [14]. Desa Penglipuran di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dikenal sebagai desa wisata budaya yang populer. Desa ini menampilkan arsitektur tradisional Bali Aga yang konsisten dan seragam di seluruh wilayah desa, memberikan pengunjung gambaran tentang struktur desa tradisional [15].
Pura Ulun Danu Bratan	Objek wisata Ulun Danu Beratan menampilkan kebudayaan yang indah dalam bentuk Pura Ulun Danu Beratan yang mempesona. Pura ini adalah peninggalan kerajaan Mengwi yang dipimpin oleh I Gusti Agung Putu pada tahun Saka 1556, seperti yang dijelaskan dalam babad Mengwi [16].
Desa Trunyan	Desa trunyan ini menjadi bukti nyata akan adanya leluhur asli atau masyarakat asli pulau Bali, dengan segala Budaya dan Tradisinya yang mencerminkan masyarakat Bali yang sebenarnya. Sebagai salah satu dari beberapa desa yang di yakini sebagai penduduk Bali asli, Desa Trunyan memiliki tradisi dan budaya yang sangat unik [17].

2.2 Prototype

Prototype adalah versi awal atau model sederhana dari produk yang akan dibuat. *Prototyping* digunakan dalam proses pengembangan produk untuk menguji konsep, mengevaluasi desain, dan mengetahui masalah sebelum produk diteruskan ke tahap produksi massal. *Prototyping* membantu dalam proses komunikasi antar tim dan mempermudah pemahaman desain dan fitur produk. Kita bisa mengetahui bagaimana pengalaman pengguna saat mencoba *prototype* dan melakukan evaluasi berdasarkan kebutuhan pengguna [18].

2.3 DFD

Data Flow Diagram (DFD) adalah salah satu jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur dan interaksi data dalam suatu sistem atau proses. DFD menggambarkan bagaimana data mengalir dari satu proses ke proses lainnya, melalui entitas atau tempat penyimpanan data. DFD sangat berguna dalam merancang, menganalisis, dan memodelkan sistem secara visual. DFD digunakan untuk menggambarkan proses yang disediakan oleh sistem beserta pihak luar yang terlibat [19].

2.4 ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang berbentuk notasi grafis yang digunakan dalam pembuatan database untuk menghubungkan data satu dengan data lainnya [20]. ERD berfungsi mengilustrasikan hubungan yang terdapat antara objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara rinci.

2.5 Konseptual Database

Konseptual database adalah suatu koleksi atau kumpulan data-data yang saling berhubungan (*relation*), disusun menurut aturan tertentu secara logis, sehingga menghasilkan informasi. Konseptual database merupakan proses membangun suatu model berdasarkan informasi yang akan digunakan [21].

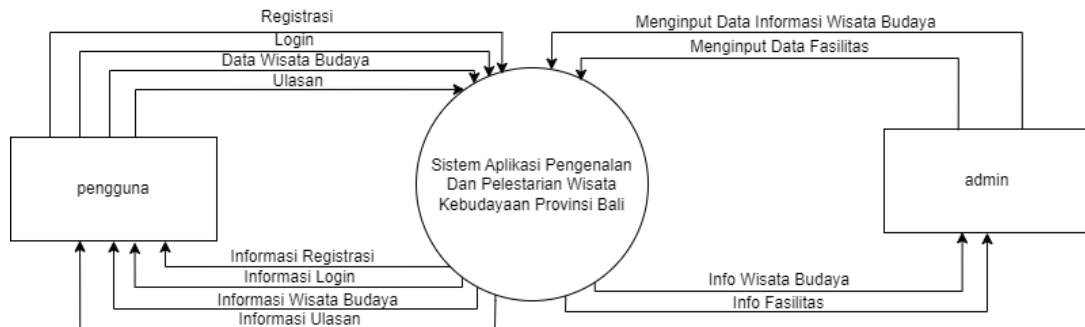
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode yang digunakan yaitu *design thinking*, maka didapatkan solusi yang dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Berdasarkan metode ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. *Emphatize*, pada tahap ini dilakukan observasi untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan penyebaran kuesioner dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Hasil yang didapatkan adalah pengguna merasa media informasi masih sedikit dan memerlukan sarana yang mudah digunakan dan dapat digunakan berbagai spesifikasi *device* untuk mengakses informasi lengkap, akurat dan up-to-date tentang wisata budaya di Bali.
2. *Define*, setelah mengetahui kebutuhan dan kendala yang dimiliki pengguna maka dapat disimpulkan bahwa sarana informasi yang akurat dan mudah digunakan masih sedikit dan sulit didapatkan. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menyediakan media dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
3. *Ideate*, berdasarkan permasalahan akan kebutuhan informasi oleh pengguna maka didapatkan solusi sebuah aplikasi yang mudah diakses dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Konsep aplikasi ini bisa menjawab kebutuhan pengguna dimana aplikasi akan menyediakan informasi terpercaya dan bisa digunakan oleh pengguna sebagai panduan mereka saat ingin mengetahui tentang wisata budaya yang ada di Bali. Konsep aplikasi e-tourism bisa digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam bidang pariwisata, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang produk wisata dan saran destinasi wisata. Sebagai portal informasi bagi wisatawan, *e-tourism* menawarkan solusi untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, baik dari luar negeri maupun wisatawan

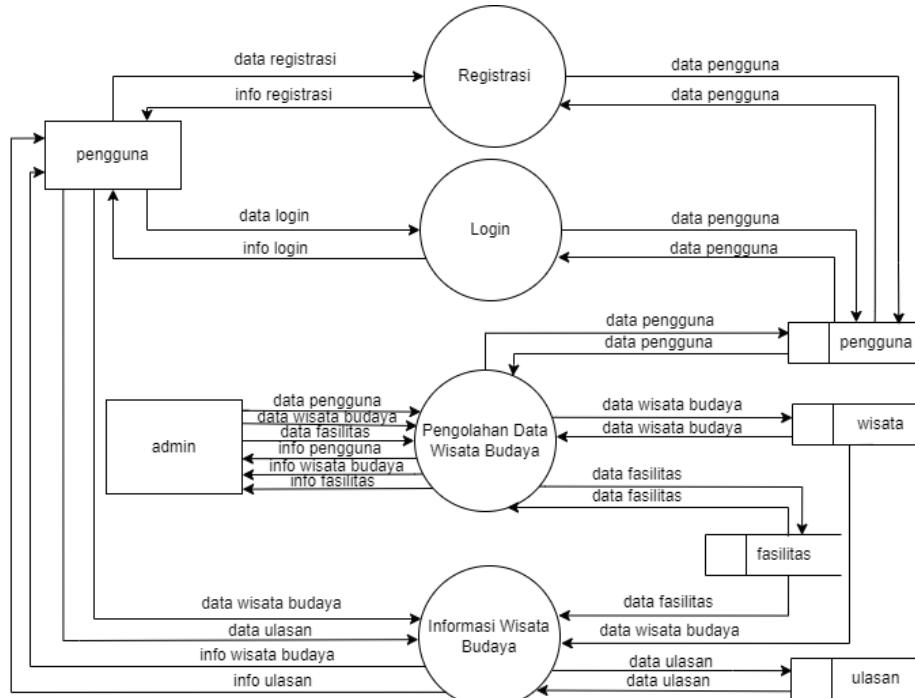
domestik yang membutuhkan informasi dan lokasi tempat-tempat wisata di Bali [5]. Berbagai jenis fitur akan disediakan untuk membantu pengguna seperti berbagai jenis konten diantaranya sejarah wisata budaya, berbagai bahasa yang dapat digunakan dalam aplikasi, aturan maupun larangan yang perlu diketahui, kegiatan yang dapat dilakukan sekaligus informasi terkait upaya pelestarian dan konten yang mudah dipahami, menarik, dan menggugah minat pengguna untuk menjaga dan menghargai wisata budaya Bali.

4. *Prototype*, ide yang didapatkan sebelumnya akan di eksekusi menjadi sebuah *prototype* berbentuk desain UI. Desain sebuah aplikasi harus terstruktur dan tertata dengan baik, sehingga para pengguna dapat dengan lancar menggunakan berbagai fitur yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut [22]. Tahap awal proses ini dilakukan dengan membuat DFD, ERD dan diagram konseptual seperti pada gambar berikut:



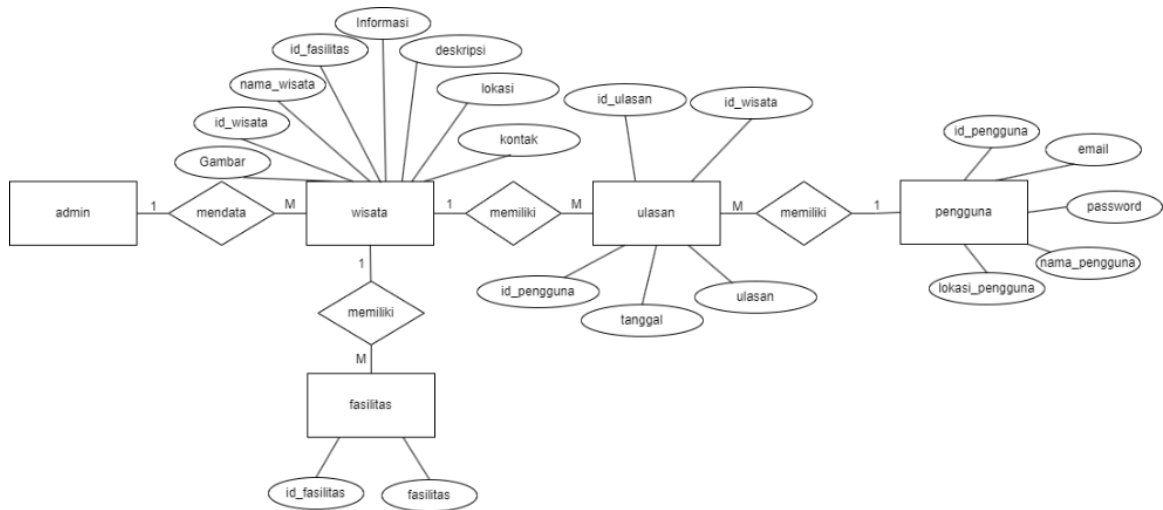
Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Provinsi Bali digambarkan secara umum dengan dua entitas yaitu pengguna dan admin. Pengguna dapat melihat informasi dan memberikan ulasan wisata budaya. Admin akan mengelola data aplikasi seperti informasi dan fasilitas yang akan disediakan.



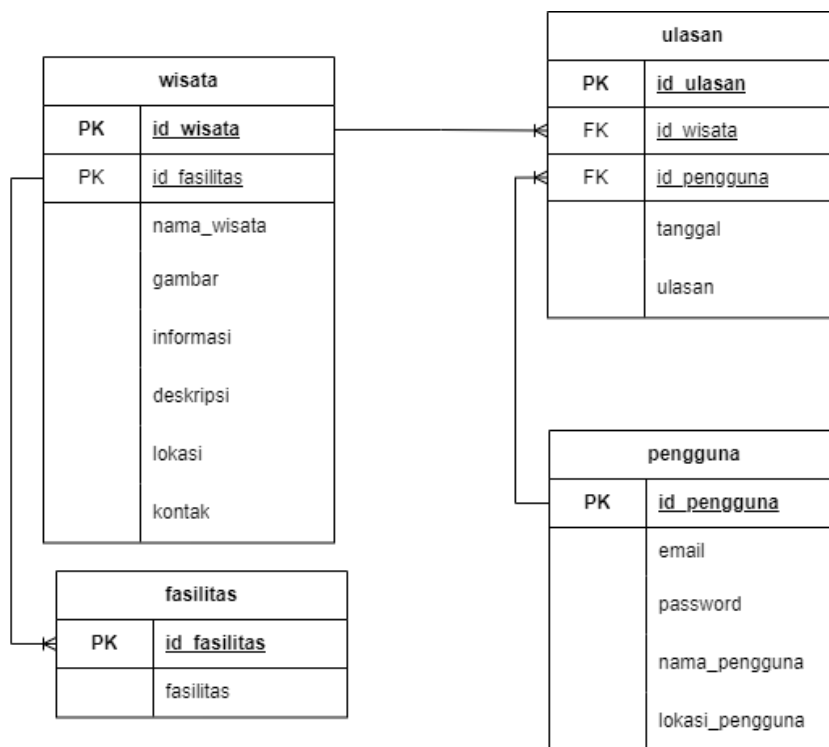
Gambar 3. DFD Level 0

DFD level 0 merupakan gambaran proses utama aplikasi. DFD level 0 menggambarkan tahapan-tahapan kunci yang terlibat dalam menjalankan aplikasi. Proses-proses utama yang diwakili oleh DFD level 0 meliputi registrasi pengguna, proses login, pengolahan data wisata budaya oleh administrator, dan juga penyediaan informasi mengenai wisata budaya kepada pengguna.



Gambar 4. ERD

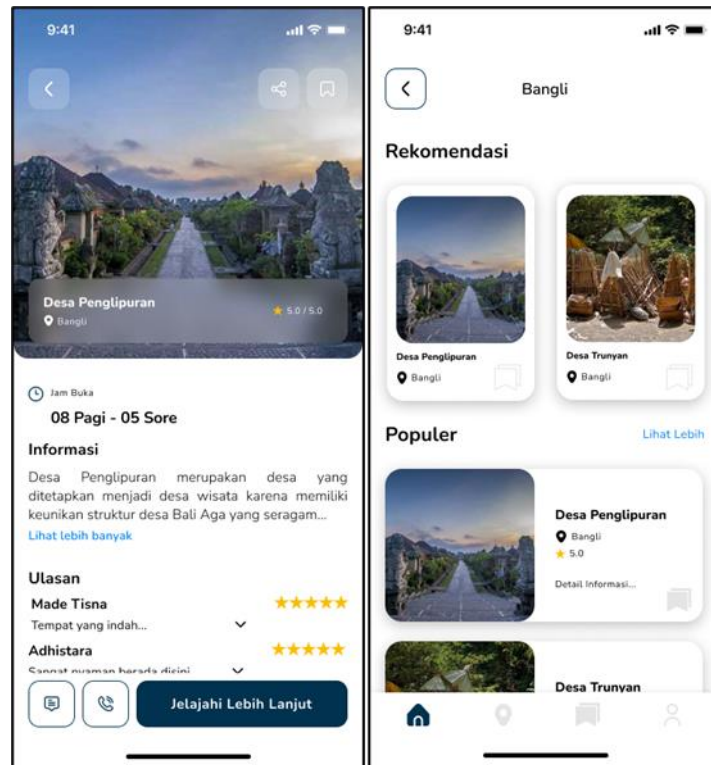
Model ERD ini mendeskripsikan hubungan basis data antara admin dengan pengguna secara terstruktur dan terdapat juga ulasan yang berhubungan dengan pengguna dan fasilitas yang terhubung dengan wisata. Hubungan antara entitas ini diwakili oleh garis yang menghubungkan mereka, menunjukkan bagaimana data dibagi atau berhubungan di antara entitas yang berbeda. Misalnya, sebuah objek wisata mungkin memiliki banyak fasilitas dan setiap pengguna dapat memberikan ulasan pada objek wisata yang berbeda.



Gambar 5. Diagram Konseptual

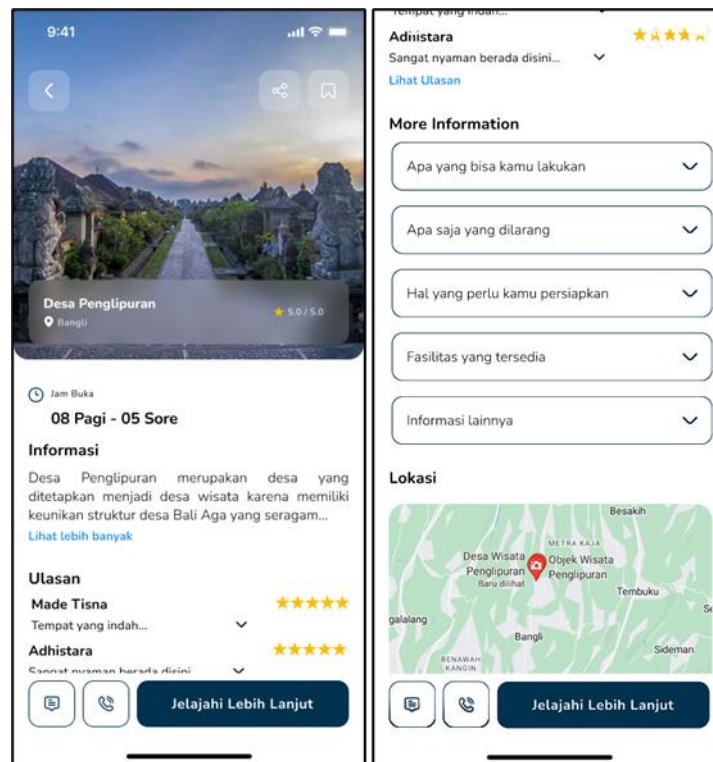
Diagram konseptual database ini terdiri dari 4 tabel yaitu pengguna, wisata, ulasan, dan fasilitas. Tabel wisata memiliki informasi tentang objek wisata budaya. Tabel ulasan akan menyimpan ulasan yang diberikan oleh pengguna untuk objek wisata. Tabel fasilitas berisi informasi terkait fasilitas apa saja yang tersedia di objek wisata. Hubungan antara tabel-tabel ini diwakili oleh *foreign key* dan *primary key* seperti yang ditunjukkan dalam gambar, menunjukkan bagaimana data berbagi atau berhubungan di antara entitas yang berbeda.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan *prototype* berupa desain yang di buat berdasarkan kebutuhan pengguna dan dibuat dengan bantuan *software* Figma:



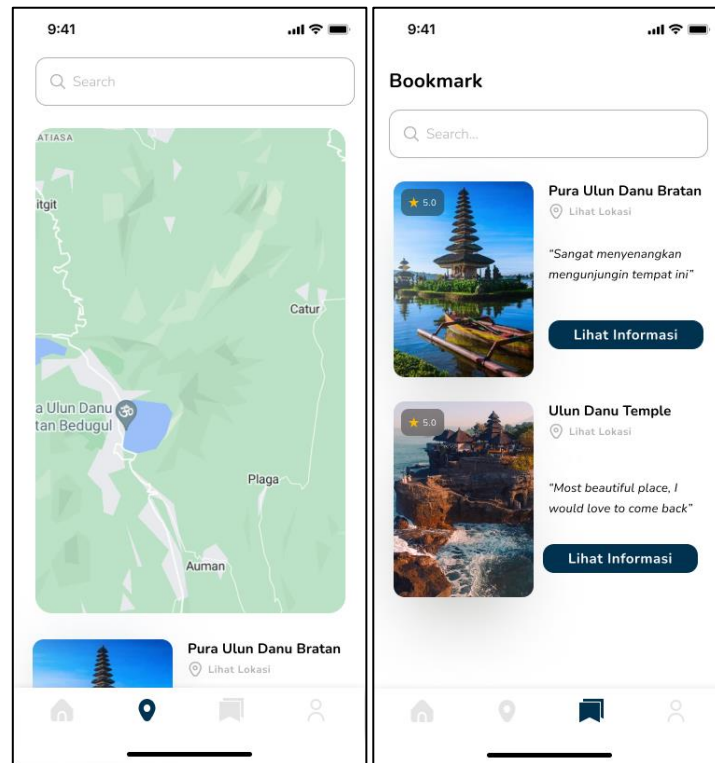
Gambar 6. Halaman Beranda

Halaman Beranda terdapat fitur *search* untuk mencari wisata yang ingin diketahui, pada halaman ini di sediakan list wisata budaya dengan tampilan berupa *grid*. Terdapat navbar interaktif berupa navigasi ke beranda, info lokasi, *bookmark* dan profil.



Gambar 7. Halaman Informasi

Halaman informasi ini memberikan detail informasi suatu wisata budaya, informasi yang diberikan cukup lengkap seperti jam operasional, informasi, ulasan, kontak dan bisa membagikan informasi tersebut kepada orang lain. Terdapat juga detail lokasi dari wisata yang ingin dilihat.



Gambar 8. Halaman Lokasi

Halaman lokasi ini menampilkan informasi terkait lokasi wisata budaya dan memberikan fitur untuk mencari lokasi dari suatu destinasi wisata yang ingin diketahui pengguna.

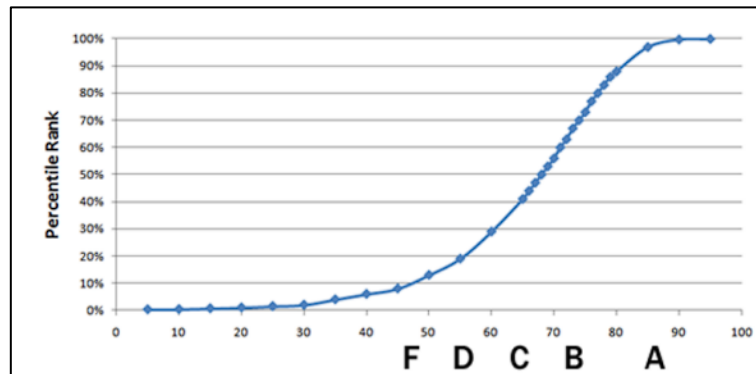
Test, tahapan terakhir pada metode *design thinking* ini adalah melakukan uji coba pada tahapan prototype sebelumnya. Pengujian ini dilakukan dengan *system usability scale* untuk mengukur pengalaman dan kepuasan pengguna dalam penggunaan rancangan aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Provinsi Bali. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 10 orang responden. Penghitungan skor SUS ini dilakukan dengan menjumlahkan skor dari tiap pertanyaan. Nilai pertanyaan bernomor ganjil seperti 1, 3, 5, 7, 9 dikurangi 1. Untuk nilai pertanyaan bernomor genap seperti 2, 4, 6, 8, 10 dihitung dengan cara 5 dikurangi nilai pertanyaannya. Kalikan total nilai dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai SUS. Berikut ini adalah hasil pengujian yang telah dilakukan:

Tabel 3. Hasil Pengujian System Usability Scale

Responden	Pertanyaan										Total	Total Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	27	67,5
2	3	1	4	0	4	1	3	1	3	1	21	52,5
3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	25	62,5
5	3	3	4	1	3	3	4	4	4	1	30	75
6	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	35	87,5
7	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	28	70
8	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37	92,5
9	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	36	90
10	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	35	87,5
	Rata-rata											75

Hasil pengujian dengan menggunakan metode *system usability testing* terhadap *prototype* aplikasi menunjukkan skor sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna cukup puas terhadap aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata kebudayaan Provinsi Bali dengan kriteria rata-rata minimal skor *system usability testing*

adalah 68 dan skor yang didapatkan sebanyak 75 yang termasuk dalam kelas B jika diperhatikan dalam skala gradenya.



Gambar 11. Skala Grade System Usability Scale

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah model *prototype* aplikasi mobile yang dirancang untuk *smartphone* yang bisa memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengumpulan data dari pengguna dengan metode *design thinking*. Rancangan aplikasi pengenalan dan pelestarian wisata budaya Provinsi Bali telah berfungsi dengan baik dan menghasilkan output sesuai harapan. Dalam pengujian menggunakan metode *system usability scale*, hasilnya meraih skor 75 dari skor maksimal 100, yang sesuai dengan hasil pengujian. Skor ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna aplikasi ini berada pada nilai B, yang menandakan bahwa aplikasi ini sudah cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna. Pertimbangan penelitian selanjutnya, pertimbangan dapat diberikan untuk mengembangkan model ini menjadi aplikasi dan juga sebuah *website* dan bisa menggabungkan dari desain web, web mobile, dan aplikasi mobile native yang terintegrasi satu sama lain melalui penelitian khusus.

REFERENSI

- [1] R. D. Putra, S. Sukaesih, W. Erwina, dan L. Khoerunnisa, "Penggunaan website Sumbar Travel terhadap pemenuhan kebutuhan informasi wisatawan di Sumatera Barat," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, vol. 9, no. 2, hlm. 219, Des 2021, doi: 10.24198/jkip.v9i2.25456.
- [2] S. Lestari, "Tiga Kelemahan yang Dikeluhkan Wisatawan di Bali," Kompas.com. Diakses: 24 Juni 2023. [Daring]. Tersedia pada: kompas.com
- [3] N. M. Budiasih, "Pengembangan Konsep Pariwisata untuk Memperkuat Fondasi Pelestarian Budaya dan Spiritual Bali," *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, vol. 3, no. 1, hlm. 83–89, 2018.
- [4] M. I. A. Darusiam, D. Hidayat, dan A. A. Razi, "PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI MOBILE UNTUK WISATA PANGALENGAN BANDUNG," *eProceedings of Art & Design*, vol. 8, no. 6, 2021.
- [5] R. L. Rahardian dan Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti, "E-Tourism Provinsi Bali Berbasis Web dengan Framework Laravel," *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 14, no. 2, hlm. 89–98, Agu 2020, doi: 10.30864/jsi.v14i2.298.
- [6] A. F. R. D. Setyawan, I. Refraugati, M. D. C, dan I. S. Widiati, "Perancangan Prototype Aplikasi Review Wisata Berbasis Mobile," *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, hlm. 55–67, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.55635/jic.v8i1.158>.
- [7] S. Shofia Rosyda dan I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–12, 2020, doi: 10.35138/organu.
- [8] R. Ilham Syabana, P. Yoga Saputra, dan A. Nur R, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU," *SEMINAR INFORMATIKA APLIKATIF POLINEMA*, hlm. 46–52, 2020.
- [9] A. Ar Razi dkk., "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://bit.do/demandia>
- [10] R. L. Rahardian dan W. A. Putera, "System Usability Scale pada Penerapan Gamification di Aplikasi Toko Online," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, hlm. 5707–5717, 2023.

- [11] S. Almas Andina dan I. Aliyah, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Wisatawan Dalam Mengunjungi Wisata Budaya Candi Borobudur,” *Cakra Wisata*, vol. 22, no. 1, 2021.
- [12] I. Nugraheni dan I. Aliyah, “STRATEGI PENGEMBANGAN PARIWISATA BERBASIS IDENTIFIKASI KLASSTER WISATA BUDAYA KOTA SURAKARTA,” *Cakra Wisata*, vol. 21, no. 1, 2020.
- [13] I. Made Gami Sandi Untara dan W. Supada, “EKSISTENSI PURA TANAH LOT DALAM PERKEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA DI KABUPATEN TABANAN,” *Cultoure: Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, vol. 1, no. 2, hlm. 186–197, 2020.
- [14] I. A. P. Wedayanti dan A. A. I. A. A. Dewi, “ASPEK HUKUM DALAM UPAYA PENGEMBANGAN DAN PEMBANGUNAN CAGAR BUDAYA KERTHA GOSA (STUDI DI KABUPATEN KLUNGKUNG),” *Jurnal Kertha Semaya*, vol. 10, no. 2, hlm. 455–464, 2022.
- [15] N. M. D. S. YUNIARTINI, “PENERAPAN TRAVEL COST METHOD DALAM VALUASI EKONOMI KAWASAN WISATA BUDAYA DESA PENGLIPURAN KABUPATEN BANGLI,” *Diss. Sekolah Tinggi Pertanian Nasional*, 2021.
- [16] G. Mahardika, “Pura Ulun Danu Beratan Sebagai Daya Tarik Wisata (DTW) Desa Candikuning Kabupaten Tabanan,” *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, vol. 4, no. 3, hlm. 352–363, 2021.
- [17] P. Aridiantari, I. W. Lasmawan, dan I. N. Suastika, “EKSISTENSI TRADISI DAN BUDAYA MASYARAKAT BALI AGA PADA ERA GLOBALISASI DI DESA TRUNYAN,” *Ganeshha Civic Education Journal*, vol. 2, no. 2, hlm. 67–80, 2020.
- [18] G. Karnawan, S. Andryana, dan R. Titi Komalasari, “IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, hlm. 61–66, Jan 2021.
- [19] D. P. Githa dan D. P. S. Putri, “RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI DESTINASI WISATA DI BALI,” *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 2, no. 2, hlm. 81–90, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/sintechjournal>
- [20] K. 'Afiifah, Z. F. Azzahra, dan A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review,” *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, vol. 3, no. 1, hlm. 8–11, 2022.
- [21] W. S. Prasetya, “PERANCANGAN MODEL BASIS DATA RELASIONAL DENGAN METODE DATABASE LIFE CYCLE,” *Seminar Nasional Informatika*, vol. 1, no. 1, hlm. 91–98, 2017.
- [22] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, dan M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.