

PERANCANGAN WEBSITE WISATA ALAM KABUPATEN MAGELANG

Hikmah Fani Asih, Pratama Bayu Widagdo

Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang

Jl. Raya Banaran, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

faniasih65@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Magelang memiliki potensi wisata alam yang beragam, seperti air terjun, perbukitan, hutan pinus, dan panorama pegunungan yang berpotensi mendukung perkembangan sektor pariwisata daerah. Namun, informasi mengenai destinasi wisata alam masih tersebar pada berbagai media digital sehingga belum terintegrasi dalam satu platform yang terstruktur. Kondisi tersebut menyebabkan wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi destinasi secara lengkap, akurat, dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan merancang website wisata alam Kabupaten Magelang sebagai media informasi digital yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara terintegrasi dan mudah digunakan oleh pengguna. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, perancangan information architecture, sitemap, wireframe, mockup, implementasi prototipe website, serta pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa website berhasil dirancang dengan fitur utama berupa halaman beranda, eksplor wisata, galeri wisata, detail destinasi, dan navigasi lokasi wisata. Hasil pengujian usability terhadap 15 responden memperoleh nilai SUS sebesar 80,5 yang termasuk dalam kategori good. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website yang dikembangkan memiliki tingkat usability yang baik dan mampu membantu pengguna memperoleh informasi wisata alam Kabupaten Magelang secara lebih efektif dan terstruktur.

Kata kunci : website wisata, wisata alam, usability, System Usability Scale, sistem informasi, e-tourism

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Magelang merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki potensi wisata alam yang beragam, seperti air terjun, perbukitan, hutan pinus, dan panorama pegunungan. Potensi wisata tersebut tersebar di berbagai wilayah pedesaan dan menjadi daya tarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain sebagai daya tarik wisata, pengembangan wisata alam juga berkontribusi terhadap peningkatan ekonomi masyarakat lokal melalui pendekatan *community-based tourism* yang menekankan keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan destinasi wisata.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan pada sektor pariwisata, khususnya dalam penyediaan informasi dan promosi destinasi melalui media digital. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan wisatawan memperoleh informasi destinasi dengan lebih cepat dan mudah melalui internet. Penggunaan media sosial dan teknologi digital dalam sektor pariwisata berperan dalam mendukung penyebaran informasi destinasi, kegiatan pemasaran wisata, serta komunikasi antara wisatawan dan penyedia layanan wisata[1].

Electronic word of mouth (eWOM) melalui internet dan media sosial memungkinkan wisatawan membagikan pengalaman wisata kepada pengguna lain sehingga dapat memengaruhi persepsi dan minat wisatawan terhadap suatu destinasi[2].

Namun demikian, penyediaan informasi wisata alam di Kabupaten Magelang masih menghadapi berbagai kendala. Informasi mengenai destinasi wisata masih tersebar pada berbagai media digital seperti media sosial, blog pribadi, dan layanan peta daring

sehingga belum tersedia dalam satu sistem informasi yang terstruktur. Kondisi tersebut menyebabkan wisatawan harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda, sementara informasi yang tersedia sering kali tidak lengkap, tidak konsisten, dan jarang diperbarui. Perkembangan *digital tourism* ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan website, media sosial, dan internet sebagai sarana komunikasi, pemasaran, serta pencarian informasi destinasi wisata[3].

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penyediaan media informasi wisata yang terintegrasi agar wisatawan dapat memperoleh informasi destinasi secara lebih mudah, lengkap, dan efektif.

Dalam upaya menyediakan media informasi wisata yang terintegrasi, kualitas informasi pada website menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan sistem. Informasi yang lengkap, relevan, dan mudah dipahami akan membantu pengguna memperoleh informasi secara efektif. Kualitas informasi pada website mencakup aspek kelengkapan, akurasi, format, kebaruan informasi, dan ketersediaan informasi yang berperan dalam mendukung pengalaman pengguna saat mengakses website[4].

Oleh karena itu, website pariwisata perlu dirancang dengan struktur informasi yang jelas agar pengguna dapat memperoleh informasi destinasi wisata dengan mudah dan efisien.

Selain kualitas informasi, aspek usability pada website juga menjadi faktor penting dalam pengembangan sistem informasi pariwisata. Usability berkaitan dengan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

Website dengan tingkat usability yang baik dapat membantu pengguna mengakses informasi secara optimal serta meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem. Metode System Usability Scale (SUS) dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan website berdasarkan persepsi pengguna. Oleh karena itu, evaluasi usability penting dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna[5].

Untuk mendukung pengembangan media informasi wisata berbasis website, beberapa penelitian sebelumnya telah membahas sistem informasi pariwisata berbasis web.

Penelitian pada [6] berfokus pengembangan website sebagai media promosi destinasi wisata Dataran Tinggi Dieng. Sementara itu, penelitian oleh [7] membahas perancangan website e-tourism untuk mendukung promosi digital, dan penelitian [8] mengembangkan sistem informasi berbasis website untuk mempermudah akses informasi wisata. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada media promosi dan penyajian informasi umum destinasi wisata serta belum mengintegrasikan informasi teknis wisata alam seperti akses lokasi, kondisi medan, tingkat kesulitan, dan fasilitas pendukung dalam satu sistem informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media informasi wisata yang mampu menyajikan informasi destinasi secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses dalam satu platform. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang website wisata alam Kabupaten Magelang sebagai media informasi digital yang dapat membantu wisatawan memperoleh informasi destinasi secara lebih efektif. Website yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga menyediakan informasi teknis destinasi wisata seperti akses lokasi, kondisi medan, tingkat kesulitan, dan fasilitas pendukung. Sebagai upaya penyelesaian masalah, penelitian ini menerapkan tahapan perancangan website mulai dari analisis kebutuhan pengguna, penyusunan arsitektur informasi, perancangan antarmuka, hingga implementasi prototipe website. Selanjutnya, tingkat kemudahan penggunaan website dievaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) berdasarkan persepsi pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian informasi teknis destinasi wisata alam non-populer ke dalam satu platform website yang terstruktur, informatif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengembangan website pariwisata telah banyak dilakukan sebagai upaya meningkatkan penyebaran informasi dan promosi destinasi wisata.

Pada penelitian [9] menjelaskan bahwa usability pada website pariwisata berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan website, memperoleh informasi, serta menggunakan fitur layanan wisata secara efektif.

Penelitian [10] menyatakan bahwa kualitas tampilan website dan pengalaman pengguna (*user experience*) menjadi faktor penting dalam efektivitas penyampaian informasi pada media digital pariwisata. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada media promosi dan penyajian informasi umum destinasi wisata, sehingga pengembangan website wisata alam yang mengintegrasikan informasi teknis seperti akses lokasi, kondisi medan, tingkat kesulitan, dan fasilitas pendukung masih perlu dilakukan, khususnya pada konteks Kabupaten Magelang.

2.2. Sistem Informasi Berbasis Website

Sistem informasi berbasis website merupakan sistem yang digunakan untuk menyampaikan dan mengelola informasi melalui jaringan internet sehingga dapat diakses secara luas oleh pengguna. Dalam bidang pariwisata, website dimanfaatkan sebagai media penyedia informasi destinasi wisata, fasilitas, akses lokasi, dan informasi pendukung lainnya. Pemanfaatan teknologi digital dan media online dalam sektor pariwisata berperan penting dalam mendukung penyebaran informasi, promosi wisata, dan komunikasi antara wisatawan dengan penyedia layanan wisata[1].

2.3. Kualitas Informasi

Kualitas informasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan suatu sistem informasi. Informasi yang baik harus memiliki aspek kelengkapan, keakuratan, relevansi, dan kemudahan dipahami oleh pengguna.

Penelitian oleh [4] menjelaskan bahwa kualitas informasi pada website berpengaruh terhadap pengalaman pengguna dalam memperoleh informasi secara efektif. Dalam konteks website pariwisata, kualitas informasi yang baik dapat membantu wisatawan memahami karakteristik destinasi sebelum melakukan perjalanan.

2.4. Usability

Usability merupakan tingkat kemudahan suatu sistem untuk digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Website dengan navigasi yang jelas dan tampilan yang mudah dipahami dapat membantu pengguna memperoleh informasi secara lebih optimal.

Penelitian oleh [5] menjelaskan bahwa metode *System Usability Scale* (SUS) dapat digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan website berdasarkan persepsi pengguna. Oleh karena itu, aspek *usability* menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan website wisata agar sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan *mixed methods*, yaitu mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta merancang struktur website wisata alam Kabupaten Magelang. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap pengujian sistem untuk mengukur tingkat *usability* website menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap media informasi wisata yang telah tersedia, seperti website wisata, media sosial, dan layanan peta digital. Wawancara dilakukan kepada calon pengguna untuk mengetahui kebutuhan informasi wisata serta preferensi pengguna terhadap website wisata alam.

Data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi pariwisata, website wisata, dan *usability*.

Perancangan antarmuka website dilakukan menggunakan aplikasi Figma, sedangkan implementasi website dilakukan menggunakan teknologi pengembangan web sesuai kebutuhan sistem. Website dirancang sebagai media informasi wisata alam Kabupaten Magelang yang menyediakan informasi destinasi wisata, akses lokasi, fasilitas, kondisi medan, serta informasi pendukung lainnya.

3.2. Tahapan Penelitian

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pengguna dan kondisi penyediaan informasi wisata alam di Kabupaten Magelang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap website wisata, media sosial, dan platform digital lainnya untuk mengetahui penyajian informasi wisata yang telah tersedia. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada calon pengguna untuk mengetahui kebutuhan informasi wisata, kendala dalam mencari informasi wisata, serta preferensi pengguna terhadap tampilan website wisata.

b. Konsep

Pada tahap konsep, peneliti menentukan tujuan pengembangan website, target pengguna, fitur utama sistem, serta konsep antarmuka website berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna.

c. Information Architecture

Information architecture disusun untuk mengorganisasi struktur informasi website agar informasi wisata dapat tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna. Struktur informasi meliputi kategori destinasi wisata, akses

lokasi, fasilitas, tingkat kesulitan, dan informasi pendukung lainnya.

d. Sitemap

Sitemap digunakan untuk menyusun struktur navigasi website dan hubungan antarhalaman sebagai acuan dalam pengembangan sistem navigasi website.

e. Wireframe

Wireframe dirancang sebagai rancangan awal tampilan website yang menunjukkan struktur layout dan penempatan elemen antarmuka seperti menu navigasi, konten informasi, gambar, tombol, dan elemen lainnya.

f. Mockup

Mockup merupakan pengembangan dari wireframe menjadi desain visual yang lebih detail dengan penambahan warna, tipografi, ikon, dan elemen visual lainnya sehingga menghasilkan tampilan antarmuka website yang lebih representatif.

g. Reka Program

Implementasi website dilakukan dengan mengembangkan desain antarmuka ke dalam bentuk website yang dapat dijalankan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem navigasi, antarmuka pengguna, dan fitur utama website.

h. Testing

Testing dilakukan untuk menguji fungsionalitas dan tingkat *usability* website. Pengujian dilakukan kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan website, efektivitas navigasi, dan kenyamanan pengguna saat mengakses sistem.

i. Publish

Publish merupakan tahap akhir berupa implementasi dan penyebaran website agar dapat diakses oleh pengguna sebagai media informasi wisata alam Kabupaten Magelang.

3.3. Pengujian Usability

Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan website berdasarkan persepsi pengguna melalui kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5.

Responden dalam penelitian ini merupakan pengguna internet yang memiliki minat terhadap wisata alam dan sesuai dengan target pengguna website wisata alam Kabupaten Magelang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 15 orang.

Perhitungan skor SUS dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- Skor pada pertanyaan bernomor ganjil dikurangi 1.
- Skor pada pertanyaan bernomor genap diperoleh dari nilai 5 dikurangi skor jawaban responden.
- Seluruh skor dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2,5.

$$SUS = (\sum x) \times 2.5 \quad (1)$$

Nilai akhir SUS berada pada rentang 0–100. Semakin tinggi skor SUS yang diperoleh, maka semakin baik tingkat *usability* website yang dikembangkan. Hasil pengujian SUS digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan website berdasarkan persepsi pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi penyediaan informasi wisata alam di Kabupaten Magelang serta kebutuhan pengguna terhadap website wisata.

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada beberapa destinasi wisata alam di Kabupaten Magelang seperti Top Selfie Pinusan Kragilan, Air Terjun Kedung Kayang, dan Air Terjun Sekarlangit. Berdasarkan hasil observasi, informasi yang tersedia di lokasi wisata masih terbatas pada papan nama dan petunjuk arah sederhana. Informasi mengenai fasilitas, kondisi medan, akses perjalanan, dan tingkat kesulitan jalur belum tersedia secara lengkap.

Selain observasi lapangan, observasi juga dilakukan pada media digital seperti website wisata, blog perjalanan, dan media sosial. Hasil observasi menunjukkan bahwa informasi wisata alam di Magelang telah tersedia di internet, namun penyajiannya masih tersebar di berbagai platform dan belum terintegrasi dalam satu media informasi yang terstruktur. Informasi yang tersedia juga sering kali tidak konsisten dan jarang diperbarui.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa responden berusia 14–30 tahun untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam mencari informasi wisata.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan TikTok, Instagram, dan Google untuk mencari informasi wisata karena dianggap mampu memberikan gambaran visual mengenai destinasi wisata. Informasi yang paling dibutuhkan pengguna meliputi lokasi wisata, harga tiket, fasilitas, akses menuju lokasi, dan kondisi tempat wisata.

Responden juga menyampaikan bahwa informasi wisata di internet masih tersebar pada berbagai platform sehingga pengguna harus mencari informasi dari beberapa sumber berbeda. Oleh karena itu, pengguna membutuhkan website wisata yang mampu menyediakan informasi destinasi secara lengkap dan terstruktur dalam satu platform.

4.2. Konsep

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dirancang website wisata alam Kabupaten Magelang sebagai media informasi digital yang mampu

membantu pengguna memperoleh informasi destinasi wisata dengan lebih mudah.

Konsep desain website menggunakan pendekatan clean design dengan dominasi visual fotografi alam untuk memperkuat identitas wisata alam Kabupaten Magelang. Selain itu, struktur navigasi dibuat sederhana agar pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih nyaman dan efisien.

Website terdiri dari beberapa halaman utama, yaitu halaman beranda, eksplor wisata, galeri wisata, dan halaman detail destinasi. Website juga dilengkapi fitur kategori wisata dan navigasi lokasi untuk membantu pengguna memperoleh informasi destinasi wisata secara lebih mudah.

4.3. Information Architecture

Tahap information architecture dilakukan untuk menyusun struktur informasi website agar konten tersusun secara sistematis dan mudah dipahami pengguna. Struktur informasi website dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh dari hasil wawancara. Informasi destinasi wisata dikelompokkan berdasarkan kategori wisata, galeri visual, dan detail informasi destinasi sehingga pengguna dapat menemukan informasi dengan lebih mudah.

Penyusunan information architecture bertujuan untuk meningkatkan efektivitas navigasi dan membantu pengguna mengakses informasi wisata secara lebih terstruktur.



Gambar 1. Information Architecture

4.4. Sitemap

Sitemap digunakan untuk menggambarkan hubungan antarhalaman pada website serta alur navigasi pengguna dalam mengakses sistem. Website memiliki beberapa halaman utama, yaitu Beranda, Eksplor Wisata, Galeri Wisata, dan Detail Wisata. Struktur sitemap dirancang menggunakan hierarki sederhana agar pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah dan memahami alur navigasi website secara lebih jelas.



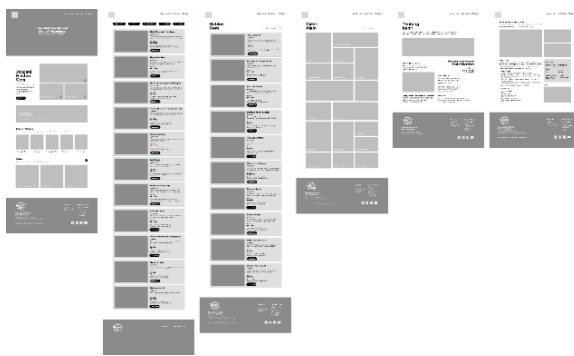
Gambar 2. Site Map

4.5. Wireframe

Tahap wireframe dilakukan untuk merancang struktur layout awal website sebelum memasuki tahap desain visual.

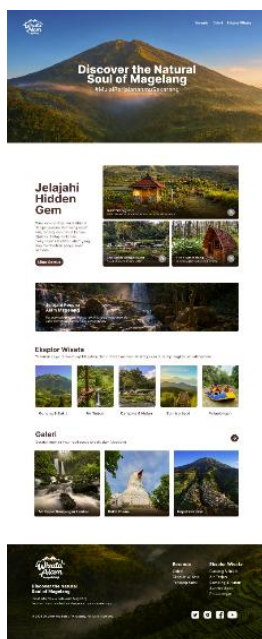
Wireframe digunakan untuk menentukan penempatan elemen antarmuka seperti menu navigasi, gambar, teks, tombol, dan section informasi. Pada tahap ini tampilan website masih berupa sketsa sederhana tanpa penggunaan warna dan elemen visual detail.

Pembuatan wireframe membantu proses pengembangan desain agar struktur halaman website lebih terorganisasi sebelum memasuki tahap mockup.



Gambar 3. Wireframe

4.6. Mockup



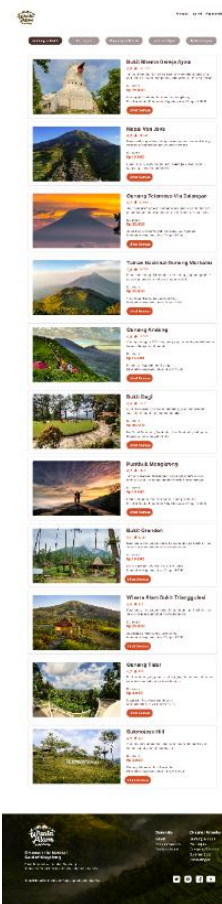
Gambar 4. Mockup Halaman Beranda

Tahap mockup merupakan proses pengembangan wireframe menjadi desain visual yang lebih detail.

Pada tahap ini dilakukan penambahan warna, tipografi, ikon, dan elemen visual lainnya untuk menghasilkan tampilan website yang lebih menarik. Desain website menggunakan kombinasi warna hijau, cokelat, dan putih untuk memberikan kesan natural yang sesuai dengan tema wisata alam.

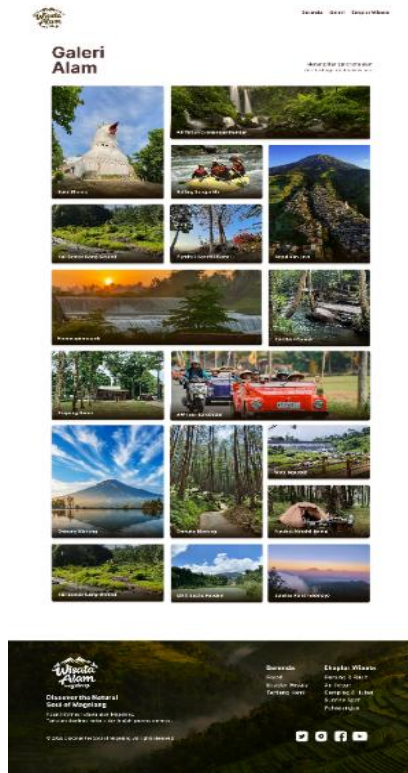
Selain itu, penggunaan visual fotografi alam berukuran besar pada halaman utama bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual website dan memberikan gambaran suasana destinasi wisata kepada pengguna.

Halaman beranda dirancang sebagai tampilan utama website yang menampilkan identitas visual wisata alam Kabupaten Magelang. Pada halaman ini terdapat hero section berupa visual panorama alam serta navigasi utama untuk memudahkan pengguna mengakses informasi wisata.



Gambar 5. Mockup Halaman Eksplor Wisata

Mockup halaman eksplor wisata dirancang untuk membantu pengguna menemukan destinasi wisata berdasarkan kategori tertentu, seperti gunung dan bukit, air terjun, camping dan hutan, serta wisata petualangan. Halaman ini menggunakan tampilan visual dan struktur navigasi yang sederhana agar pengguna dapat mengakses informasi destinasi dengan lebih mudah.



Gambar 6. Mockup Halaman Galeri

Halaman galeri menampilkan kumpulan dokumentasi visual destinasi wisata alam di Kabupaten Magelang. Penyajian galeri bertujuan memberikan gambaran suasana wisata sekaligus meningkatkan daya tarik visual website.

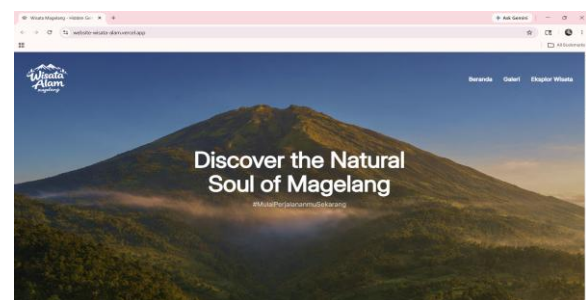


Gambar 7. Mockup Halaman Detail Wisata

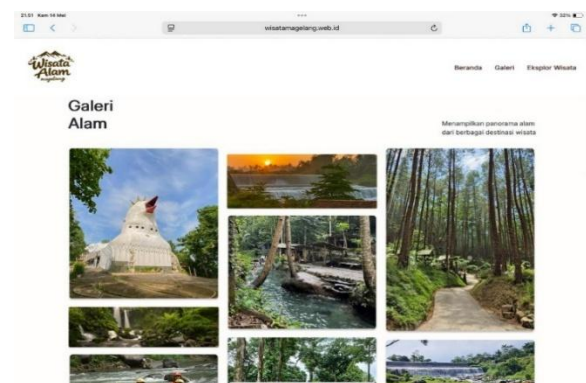
Mockup halaman detail wisata digunakan untuk menampilkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata, seperti lokasi, fasilitas, akses menuju lokasi, dan deskripsi destinasi wisata. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi wisata secara lebih lengkap sebelum mengunjungi lokasi wisata.

4.7. Reka Program

Tahap reka program dilakukan dengan mengimplementasikan desain mockup ke dalam bentuk prototipe website yang dapat dijalankan dan diuji.



Gambar 8. Implementasi Tampilan Desktop



Gambar 9. Implementasi Tampilan Tablet



Gambar 10. Implementasi Tampilan Mobile

4.8. Testing

Tahap pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat usability website berdasarkan persepsi pengguna. Pengujian dilakukan terhadap 15 responden yang sesuai dengan target pengguna website wisata alam Kabupaten Magelang.

Pada proses pengujian, responden diminta mencoba prototype website kemudian mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan menggunakan skala Likert 1–5. Pernyataan pada SUS digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan

penggunaan, efektivitas navigasi, konsistensi tampilan, serta kenyamanan pengguna saat mengakses website.

Perhitungan skor SUS dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$SUS = (\sum x) \times 2.5$$

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 80,5. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *Good* dan berada pada tingkat *Acceptable* sehingga menunjukkan bahwa website yang dirancang memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Tabel 1. Perhitungan SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Score
R1	3	5	4	4	3	2	4	2	4	3	26	65
R2	4	2	4	3	5	2	4	2	4	2	31	77.5
R3	4	2	4	3	5	2	4	2	4	2	31	77.5
R4	4	2	5	2	4	2	5	1	5	3	33	82.5
R5	4	2	5	2	4	3	4	2	5	2	32	80
R6	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3	29	72.5
R7	3	3	5	2	5	2	5	3	5	2	32	80
R8	3	2	5	1	4	2	3	3	4	3	30	75
R9	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	28	70
R10	4	2	5	1	5	1	5	1	5	2	36	90
R11	4	1	5	1	5	2	4	2	5	2	39	97.5
R12	4	1	5	1	5	2	4	2	5	2	35	87.5
R13	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2	33	82.5
R14	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3	29	72.5
R15	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1	39	97.5
Hasil Perhitungan SUS												80.5

Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa tampilan website mudah dipahami, navigasi website berjalan dengan baik, serta informasi destinasi wisata dapat ditemukan dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan visual fotografi dan struktur informasi yang sederhana dinilai membantu pengguna dalam memperoleh informasi wisata secara lebih nyaman dan efektif

4.9. Publish

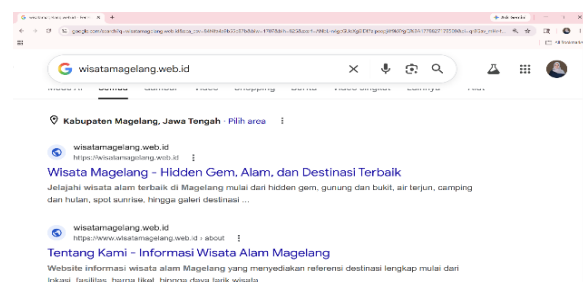
Tahap publish merupakan tahap akhir dalam pengembangan website wisata alam Kabupaten Magelang. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan tampilan, struktur informasi, dan penyesuaian website berdasarkan hasil evaluasi usability sehingga website dapat digunakan dengan lebih optimal oleh pengguna.

Setelah proses implementasi dan pengujian selesai dilakukan, website dipublikasikan menggunakan domain *wisatamagelang.web.id* agar dapat diakses secara online melalui browser dan mesin pencarian. Proses publish dilakukan untuk memastikan website dapat digunakan sebagai media informasi wisata digital yang mudah diakses oleh masyarakat.

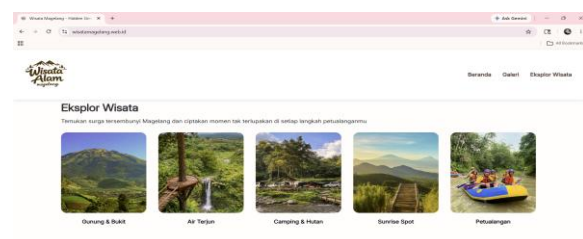
Website yang dirancang diharapkan mampu membantu pengguna memperoleh informasi destinasi wisata alam Kabupaten Magelang secara lebih lengkap, terstruktur, dan informatif. Selain sebagai

media informasi digital, website juga diharapkan dapat membantu memperkenalkan destinasi wisata alam non-populer atau *hidden gem* di Kabupaten Magelang melalui penyajian visual dan informasi wisata yang lebih menarik.

Website dapat diakses melalui tautan berikut: <https://www.wisatamagelang.web.id/>



Gambar 13. Hasil Publish Website pada Mesin Pencarian Google



Gambar 14. Tampilan Website Saat Diakses

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, website wisata alam Kabupaten Magelang berhasil dirancang sebagai media informasi digital yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara lebih lengkap, terstruktur, dan mudah diakses oleh pengguna. Website dikembangkan melalui tahapan pengumpulan data, perancangan *information architecture*, *sitemap*, *wireframe*, *mockup*, implementasi prototype, hingga pengujian usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Fitur utama yang dihasilkan meliputi halaman beranda, eksplor wisata, galeri wisata, detail informasi wisata, dan navigasi lokasi wisata. Berdasarkan hasil pengujian SUS terhadap 15 responden diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,5 yang termasuk dalam kategori *good*, sehingga website dinilai memiliki tingkat usability yang baik dan dapat membantu pengguna memperoleh informasi wisata alam Kabupaten Magelang secara lebih efektif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan fitur tambahan seperti sistem pemesanan tiket, integrasi peta digital yang lebih interaktif, serta pengembangan website berbasis mobile agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Hysa, A. Karasek, and I. Zdonek, "Social media usage by different generations as a tool for sustainable tourism marketing in society 5.0 idea," *Sustain.*, vol. 13, no. 3, pp. 1–27, 2021, doi: 10.3390/su13031018.
- [2] S. M. Rasoolimanesh, S. Seyfi, C. M. Hall, and P. Hatamifar, "Understanding memorable tourism experiences and behavioural intentions of heritage tourists," *J. Destin. Mark. Manag.*, vol. 21, no. May, p. 100621, 2021, doi: 10.1016/j.jdmm.2021.100621.
- [3] P. Kalia, D. Mladenović, and Á. Acevedo-Duque, "Decoding the Trends and the Emerging Research Directions of Digital Tourism in the Last Three Decades: A Bibliometric Analysis," *SAGE Open*, vol. 12, no. 4, 2022, doi: 10.1177/21582440221128179.
- [4] N. F. Ernungtyas, R. F. Boer, and S. S. Qadrifa, "The government website as user's information source: A model of user satisfaction, information, and system quality," *Informasi*, vol. 53, no. 2, pp. 197–214, 2024, doi: 10.21831/informasi.v53i2.60579.
- [5] A. Farzah and S. Oktaviana, "Analisa Usability Website BAKTI-Kemkominfo Menggunakan System Usability Scale," *Multinetics*, vol. 8, no. 1, pp. 17–27, 2022, doi: 10.32722/multinetics.v8i1.4495.
- [6] P. Anggraini, T. Akiriningsih, W. Markhomah, and S. Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta, "Pengembangan Website Sistem Informasi Pariwisata sebagai Media Promosi Dataran Tinggi Dieng, Jawa Tengah," *J. Sabbhata Yatra J. Pariwisata dan Budaya*, vol. 6, no. 1, p. 190, 2025.
- [7] H. Siddiq, S. Auliana, and M. Darip, "Perancangan Website E-Tourism Sebagai Media Promosi Digital Pariwisata Di Kecamatan Pulosari Menggunakan Framework Laravel," *INFOTECH J.*, vol. 11, no. 2, pp. 192–199, 2025, doi: 10.31949/infotech.v11i2.15025.
- [8] S. Anggraini and S. Abidin, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Kabupaten Enrekang," *JUPITER-Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, p. 145, 2022.
- [9] Z. Huang, "Usability of tourism websites: a case study of heuristic evaluation," *New Rev. Hypermedia Multimed.*, vol. 26, no. 1–2, pp. 55–91, 2020, doi: 10.1080/13614568.2020.1771436.
- [10] A. M. Martínez-Sala, J. Monserrat-Gauchi, and D. Alemany-Martínez, "User Usable Experience: A three-dimensional approach on usability in tourism websites and a model for its evaluation," *Tour. Manag. Perspect.*, vol. 33, no. September 2019, p. 100579, 2020, doi: 10.1016/j.tmp.2019.100579.