Department of Digital Business
Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS
Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 14239-14248
P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Rancang Bangun dan Pengujian Website Layanan Wisata Menggunakan *System Usability Scale*

Susi Salina, Eva Yumami
Program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak - Politeknik Negeri Bengkalis
susisalina01@gmail.com, evayumami@polbeng.ac.id

Abstrak

*Perkembangan teknologi informasi telah mendorong sektor pariwisata untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian informasi, promosi, dan peningkatan kualitas layanan kepada wisatawan. Salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi digital adalah Pantai Tanjung Lapin yang terletak di Kecamatan Rupat Utara, Kabupaten Bengkalis. Meskipun memiliki daya tarik alam yang cukup besar, penyampaian informasi mengenai objek wisata, fasilitas, dan layanan pemesanan masih dilakukan secara terbatas melalui komunikasi langsung sehingga belum mampu menjangkau wisatawan secara luas dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin berbasis web serta mengevaluasi tingkat kegunaan (usability) sistem menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)**. Proses pengembangan sistem menerapkan metode **prototyping** yang memungkinkan perancangan dilakukan secara bertahap melalui proses identifikasi kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, evaluasi, serta penyempurnaan berulang hingga diperoleh sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Website yang dikembangkan menyediakan berbagai fitur, seperti informasi destinasi wisata, fasilitas, galeri, layanan pemesanan, dan media komunikasi antara pengelola dengan wisatawan. Hasil pengujian menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa website memperoleh tingkat usability yang berada pada kategori **acceptable** dengan tingkat kemudahan penggunaan yang baik, sehingga dinilai layak untuk diimplementasikan sebagai media informasi dan layanan wisata. Implementasi website ini diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas informasi, mempermudah proses pemesanan layanan wisata, memperluas jangkauan promosi, serta mendukung pengembangan pariwisata Pantai Tanjung Lapin secara efektif dan berkelanjutan.*

Kata kunci: Website Wisata, Pantai Tanjung Lapin, Prototyping, System Usability Scale, Usability.

1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam menggerakan perekonomian Indonesia. Indonesia sebagai negara kepulauan yang kaya akan keindahan alam memiliki banyak destinasi wisata yang berpotensi untuk dikembangkan. Keindahan alam yang beragam, mulai dari warisan budaya sampai keanekeragaman alam membuat banyak wisatawan yang tertarik untuk berkunjung. Bahkan wisatawan yang berkunjung tidak hanya wisatawan lokal tetapi juga dari mancanegara [1]. Salah satu cara agar tempat wisata semakin dikenal dan banyak wisatawan yang berkunjung yaitu dengan menggunakan teknologi dalam bentuk website.

Pantai Tanjung Lapin yang terletak di Desa Tanjung Punak, Kecamatan Rupat Utara, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Pantai Tanjung Lapin berada di bawah naungan UPT Pengelolaan Wisata Pulau Rupat, yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pengawasan, dan pengembangan destinasi wisata di pantai tanjung lapin, termasuk dalam perencanaan program wisata dan penyediaan fasilitas pendukung pariwisata. Di sekitar kawasan pantai tersebut, terdapat penginapan bernama Joglo Anyar yang dapat menjadi pilihan tempat menginap bagi para wisatawan. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengelola wisata Pantai Tanjung Lapin, jumlah pengunjung selama tahun 2023 mencapai 19.764 wisatawan, 2024 mencapai 25.300 wisatawan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, kebutuhan wisatawan terhadap akses informasi semakin meningkat. Pantai Tanjung Lapin yang berada di Kecamatan Rupat Utara merupakan salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar, yang memberikan daya tarik sendiri terhadap wilayahnya. namun penyampaian informasi terkait objek wisata, fasilitas, maupun layanan yang tersedia masih dilakukan secara sederhana melalui media sosial atau komunikasi langsung. Kondisi ini sering menimbulkan kendala berupa keterbatasan jangkauan informasi, kesulitan memperoleh data terbaru, serta belum adanya sistem pemesanan. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut, penelitian ini merancang sistem layanan wisata berbasis web dengan menggunakan metode prototyping, yang tidak hanya menyajikan informasi profil pantai, galeri foto, dan artikel wisata, tetapi juga dilengkapi dengan fitur pemesanan layanan seperti penyewaan tenda camping, motor ATV, kursi lipat outdoor, tikar, hammock. Proses pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode prototyping karena mendukung pembangunan sistem secara bertahap dengan melibatkan pengguna pada setiap iterasi, sehingga fitur dan antarmuka yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan wisatawan.

Usability atau kebergunaan adalah faktor penting dalam kualitas aplikasi sebagai aspek fundamental untuk keberhasilan sebuah aplikasi web. Menggunakan metode untuk memastikan kelayakan merupakan salah satu tujuan penelitian utama dalam pengujian sebuah web saat ini. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan pedoman yang ada dalam pengembangan aplikasi web terutama web layanan wisata, dengan memastikan bahwa aplikasi tersebut memenuhi beberapa prinsip user interface dan experience agar dapat mudah digunakan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah metode untuk menguji kelayakan user interface dan experience guna mencapai tujuan dalam membuat web tersebut. Metode pengujian yang akan digunakan adalah System Usability Scale (SUS) sebagai alat ukur kelayakan sebuah web yang dapat diandalkan dan cepat. Penelitian ini menggunakan metode pengujian dan kuesioner. Tujuan penggunaan System Usability Scale (SUS) adalah untuk mengukur tingkat kegunaan website dari sudut pandang pengguna, sehingga dapat diketahui sejauh mana sistem mudah digunakan, dipahami, dan memberikan kepuasan dalam pengoperasiannya. hasil pengukuran ini menjadi dasar evaluasi apakah sistem yang dikembangkan sudah layak dipakai atau masih memerlukan perbaikan pada aspek tertentu. System Usability Scale (SUS) yang dikembangkan oleh Brooke (1986). Terdiri atas 10 pertanyaan dengan skala Likert 5, Skor tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana sistem dapat diterima oleh pengguna. Hasil pengukuran ini menjadi dasar evaluasi apakah sistem yang dikembangkan sudah layak dipakai atau masih memerlukan perbaikan pada aspek tertentu.

Penelitian dilakukan oleh Hilda Rachmi dan Siti Nurwahyuni melakukan penelitian berjudul "Pengujian Usability Website Lokamedia Menggunakan System Usability Scale (SUS)" yang berfokus pada penilaian kegunaan website Lokamedia sebagai media pencarian informasi produk dan layanan berbasis lokasi. Alasan penggunaan SUS dalam penelitian ini adalah karena metode tersebut mampu mengukur kepuasan dan kemudahan penggunaan dari sudut pandang pengguna langsung melalui 10 pernyataan. Dari 15 responden yang terlibat, diperoleh skor rata-rata 74,5 yang masuk dalam kategori acceptable dengan rating good. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa website Lokamedia sudah memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna, namun masih memerlukan perbaikan pada aspek tampilan serta kinerja agar dapat mencapai kategori excellent [2].

Berdasarkan dari hasil riset penelitian, maka perlu dilakukan perancangan dan pembangunan website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin. Adapun kebaruan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode Prototyping yang dilakukan oleh Sutoyo, dkk (2004) untuk merancang sistem informasi wisata. Penerapan metode Prototyping mampu menghasilkan sistem informasi pariwisata berbasis web yang dapat menyajikan informasi objek wisata mudah diakses oleh masyarakat. Proses pengembangan dilakukan secara interaktif dengan melibatkan pengguna pada setiap tahapannya sehingga antarmuka dan fitur yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Dengan adanya sistem ini, informasi mengenai destinasi wisata di Pantai Tanjung Lapin dapat diakses dengan mudah oleh wisatawan, sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan dan mendukung pengembangan sektor pariwisata daerah secara berkelanjutan [3].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Prototyping karena memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dengan melibatkan pengguna dalam setiap proses evaluasi sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan. Tahapan penelitian meliputi communication, quick plan, modeling quick design, construction of prototype, deployment, delivery and feedback.

Pada tahap communication, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan Kepala UPT Pantai Tanjung Lapin dan pengunjung untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan layanan wisata. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penyampaian informasi dan pengelolaan pemesanan masih dilakukan secara manual sehingga diperlukan sistem berbasis web yang lebih efektif. Data yang digunakan dalam penelitian meliputi informasi destinasi wisata, galeri foto, layanan wisata, data pengunjung, dan data pengelola.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Tahap quick plan dilakukan dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan dan menyusun rancangan sistem usulan. Berdasarkan hasil analisis, proses pemesanan dan penyampaian informasi masih dilakukan melalui komunikasi langsung atau media sosial sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan. Oleh karena itu, dirancang sistem berbasis web yang memungkinkan pengunjung memperoleh informasi wisata, melakukan registrasi, login, melihat layanan, melakukan pemesanan, serta mengunggah bukti pembayaran. Di sisi lain, admin dapat mengelola layanan, konten wisata, data pemesanan, pembayaran, dan laporan.

Tahap modeling quick design menghasilkan rancangan antarmuka menggunakan wireframe dan mockup sebagai gambaran awal sistem. Perancangan juga didukung dengan pemodelan Use Case Diagram dan Activity Diagram untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.

Selanjutnya, prototype dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework Laravel, MySQL sebagai basis data, serta dijalankan melalui Apache (XAMPP). Setelah prototype selesai, dilakukan evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert lima poin untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap sistem [Brooke, 1986]. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan hingga diperoleh website layanan wisata yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak untuk diimplementasikan.

3. Hasil dan Diskusi

a. Hasil Implementasi Sistem

Penelitian ini menghasilkan website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin berbasis web yang dikembangkan menggunakan Framework Laravel dan basis data MySQL. Sistem dibangun untuk mengatasi proses pengelolaan informasi dan pemesanan layanan wisata yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Implementasi sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui wawancara dengan pengelola dan pengunjung wisata. Sistem yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media informasi, promosi, dan pemesanan layanan wisata secara online.

Website memiliki dua jenis pengguna utama yaitu admin dan pengunjung. Pengunjung dapat mengakses informasi destinasi wisata, melihat galeri, membaca informasi layanan, melakukan registrasi akun, login, melakukan pemesanan layanan, serta mengunggah bukti pembayaran. Sementara itu, admin memiliki hak akses untuk mengelola data layanan wisata, data pemesanan, data pembayaran, konten wisata, dan laporan transaksi.

Fitur-fitur utama yang berhasil diimplementasikan meliputi:

1. Halaman informasi wisata Pantai Tanjung Lapin

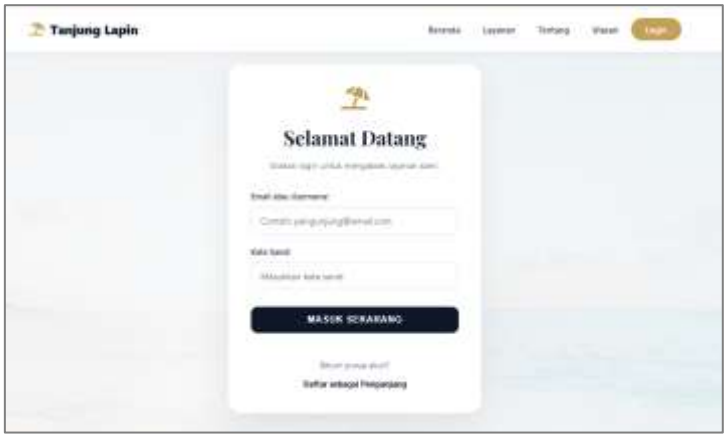


Halaman informasi merupakan halaman yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai Pantai Tanjung Lapin kepada pengunjung dan artikel terkait kegiatan serta event yang di selenggarakan di Pantai tanjung lapin. serta isi informasi yang berkaitan dengan sejarah, budaya, maupun potensi wisata Pantai Tanjung Lapin.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Informasi yang disajikan bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pengunjung mengenai keunikan dan daya tarik wisata, seperti pelestarian budaya lokal.

2. Halaman login pengguna



Halaman login merupakan halaman login, Pengguna diminta untuk memasukkan email atau username serta kata sandi yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol "Masuk Sekarang" untuk melakukan proses autentikasi.

3. Halaman layanan wisata



Halaman layanan merupakan halaman yang menampilkan berbagai fasilitas yang tersedia di kawasan wisata Pantai Tanjung Lapin dan dapat dipesan oleh pengguna. Pada halaman ini terdapat beberapa kategori layanan, seperti Semua Layanan, Penginapan, serta Alat & Barang. Setiap layanan ditampilkan berisi gambar, nama layanan, serta informasi ketersediaan unit. Pengguna dapat memilih layanan yang diinginkan untuk melihat informasi lebih lanjut maupun melakukan proses pemesanan.

4. Fitur pemesanan layanan secara online



DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Halaman Pesanan Saya merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk melihat dan memantau seluruh riwayat pemesanan layanan yang telah dilakukan. Pada halaman ini ditampilkan informasi secara lengkap, meliputi kode booking, nama layanan, tanggal pemesanan, jumlah unit yang dipesan, total tagihan, status pemesanan, Status pemesanan ditampilkan untuk memberikan informasi mengenai proses verifikasi atau penyelesaian pesanan.

5. Fitur halaman ulasan



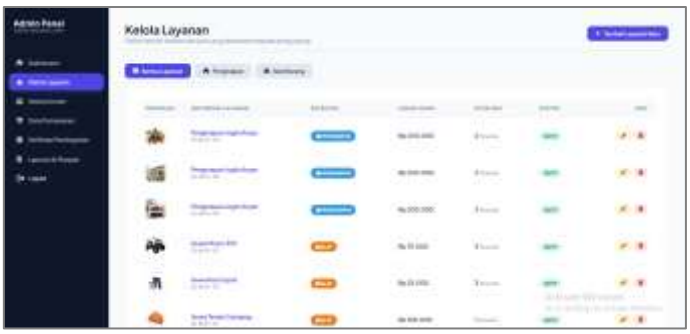
Halaman Ulasan merupakan halaman yang menampilkan daftar ulasan yang diberikan oleh pengguna terhadap layanan yang telah mereka gunakan di website Pantai Tanjung Lapin. Pada halaman ini ditampilkan informasi berupa kode booking, nama layanan, tanggal pemesanan, jumlah unit, total tagihan, status pemesanan, serta ulasan dan rating yang diberikan oleh pengguna.

6. Dashboard admin



Halaman Dashboard Admin merupakan halaman utama yang digunakan oleh administrator untuk memantau kondisi sistem secara keseluruhan. Pada halaman ini ditampilkan informasi yang meliputi jumlah layanan, total pesanan, jumlah pengguna terdaftar, serta jumlah pembayaran yang perlu diverifikasi. Selain itu, dashboard juga menampilkan tabel Aktivitas Pemesanan Terbaru yang berisi informasi mengenai kode booking, nama pengunjung, item layanan, tanggal pemesanan, nominal pembayaran, dan status pesanan seperti Pending, Menunggu Bukti, atau Selesai.

7. Pengelolaan data layanan wisata



DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Halaman Kelola Layanan merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola seluruh data layanan yang tersedia pada website Pantai Tanjung Lapin. Pada halaman ini ditampilkan daftar layanan dalam bentuk tabel yang memuat gambar layanan, nama layanan, kategori, harga sewa, stok unit, status. Layanan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, seperti Semua Layanan, Penginapan, dan Alat/Barang, sehingga memudahkan proses pencarian dan pengelolaan data.

8. Pengelolaan konten wisata



Halaman Kelola Konten Wisata merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola seluruh data konten wisata yang ditampilkan pada website Pantai Tanjung Lapin. Pada halaman ini ditampilkan daftar konten, informasi, kategori, cuplikan deskripsi, serta aksi. Konten dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, seperti Informasi, Berita, dan Galeri, sehingga memudahkan admin dalam mengelola, mencari, menambah, mengubah, maupun menghapus data konten wisata yang akan ditampilkan kepada pengunjung website.

9. Pengelolaan data pemesanan



Halaman Data Pemesanan merupakan halaman yang digunakan untuk memantau dan mengelola seluruh data pemesanan layanan yang dilakukan oleh pengunjung di website Pantai Tanjung Lapin. Pada halaman ini ditampilkan informasi secara lengkap, meliputi referensi booking, informasi pengunjung, layanan yang dipesan, jadwal penggunaan, total pembayaran, status transaksi, serta opsi untuk melihat detail pemesanan. Status transaksi ditampilkan untuk menunjukkan tahapan proses pemesanan, seperti Menunggu Pembayaran, Perlu Verifikasi, atau Selesai/Lunas, sehingga admin dapat memantau perkembangan setiap transaksi.

10. Pengelolaan pembayaran



DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Halaman Verifikasi Pembayaran merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pemeriksaan dan validasi terhadap bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pengunjung setelah melakukan pemesanan layanan. Pada halaman ini ditampilkan informasi lengkap berupa referensi booking, informasi pengunjung, layanan yang dipesan, nominal transfer, bukti pembayaran, serta aksi verifikasi.

11. Pembuatan laporan pemesanan

Implementasi sistem ini memberikan perubahan signifikan dibandingkan sistem sebelumnya yang masih mengandalkan pencatatan manual menggunakan buku maupun spreadsheet sederhana. Dengan sistem berbasis web, proses pencatatan data menjadi lebih terstruktur, mudah diakses, dan meminimalkan risiko kehilangan data.

b. Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional dilakukan untuk memastikan seluruh fitur pada website berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode black box testing terhadap fungsi-fungsi utama sistem.

Tabel 1. Ringkasan Pengujian Fungsional Sistem

Fitur	Skenario Pengujian	Hasil
Login Pengunjung	Login dengan data valid	Berhasil
Login Pengunjung	Login dengan data tidak valid	Berhasil
Registrasi	Pengisian data pengguna baru	Berhasil
Layanan Wisata	Menampilkan daftar layanan	Berhasil
Detail Layanan	Menampilkan informasi layanan	Berhasil
Pemesanan	Melakukan pemesanan layanan	Berhasil
Upload Pembayaran	Mengunggah bukti pembayaran	Berhasil
Kelola Layanan	Tambah, ubah, hapus layanan	Berhasil
Kelola Pembayaran	Verifikasi pembayaran	Berhasil

Sumber : Olah Data, 2026

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pada fitur login, sistem berhasil melakukan validasi terhadap data pengguna. Ketika pengguna memasukkan email dan password yang benar, sistem menampilkan dashboard pengguna. Sebaliknya, ketika data yang dimasukkan tidak sesuai, sistem memberikan notifikasi kesalahan sehingga keamanan akses dapat terjaga.

Pada fitur layanan wisata, sistem mampu menampilkan seluruh layanan yang tersedia, menampilkan detail layanan, serta mengarahkan pengguna menuju halaman pemesanan. Sistem juga mampu melakukan penyaringan layanan berdasarkan kategori yang dipilih pengguna. Seluruh proses tersebut berjalan sesuai dengan skenario pengujian yang dirancang.

Selain itu, fitur laporan juga menunjukkan hasil yang baik. Admin dapat melakukan filter data pemesanan berdasarkan layanan tertentu dan mencetak laporan dalam format PDF maupun Excel. Seluruh fungsi laporan berjalan dengan baik tanpa ditemukan kesalahan selama pengujian.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa website telah memenuhi kebutuhan fungsional yang direncanakan pada tahap analisis dan perancangan sistem.

c. Pengujian Usability Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Setelah sistem selesai dikembangkan dan diuji secara fungsional, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna.

Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan kepada responden setelah mereka mencoba menggunakan website. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1–5. Hasil penilaian kemudian dihitung menggunakan rumus SUS sehingga menghasilkan skor usability sistem.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Tabel 2. Pedoman Interpretasi SUS

Skor SUS	Grade	Adjective Rating
< 51	F	Awful
51–68	D	Poor
68	C	Okay
68–80,3	B	Good
> 80,3	A	Excellent

Sumber: Brooke (1986)

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Skor SUS
R1	83
R2	85
R3	100
R4	80
R5	68
R6	80
R7	75
R8	75
R9	60
R10	60

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 76. Nilai tersebut berada pada rentang 68–80,3 sehingga termasuk ke dalam kategori Good dengan grade B. Hasil ini menunjukkan bahwa website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Nilai tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memahami maupun mengoperasikan sistem. Pengguna dapat melakukan pencarian informasi, pemesanan layanan, serta penggunaan fitur-fitur lain dengan mudah.

d. Analisis Aspek Usability

Analisis usability dilakukan berdasarkan lima aspek utama yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.

1) Learnability
   Learnability menunjukkan tingkat kemudahan sistem untuk dipelajari oleh pengguna baru. Berdasarkan hasil pengujian SUS, mayoritas responden menyatakan bahwa website mudah dipahami sejak pertama kali digunakan. Navigasi yang sederhana serta penempatan menu yang jelas memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa website memiliki tingkat learnability yang baik.

2) Efficiency
   Efficiency berkaitan dengan kemampuan pengguna menyelesaikan tugas secara cepat dan efektif. Pada website ini, pengguna dapat memperoleh informasi layanan wisata dan melakukan pemesanan hanya melalui beberapa langkah sederhana. Penggunaan menu yang terstruktur membantu pengguna menyelesaikan aktivitas tanpa proses yang berbelit-belit. Oleh karena itu, aspek efficiency dinilai telah terpenuhi dengan baik.

3) Memorability
   Memorability menggambarkan kemampuan pengguna mengingat kembali cara penggunaan sistem setelah tidak menggunakannya dalam periode tertentu. Tampilan website yang sederhana dan konsisten membantu pengguna mengingat fungsi setiap menu dengan mudah. Struktur navigasi yang jelas membuat pengguna tidak perlu mempelajari ulang sistem ketika mengakses website kembali.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

4) Errors
Aspek errors berkaitan dengan kemampuan sistem dalam mencegah dan menangani kesalahan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memberikan pesan kesalahan yang jelas ketika pengguna melakukan kesalahan input pada proses login maupun pengisian data. Dengan adanya validasi tersebut, pengguna dapat segera memperbaiki kesalahan tanpa mengalami kebingungan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mampu meminimalkan tingkat kesalahan penggunaan.

5) Satisfaction
Satisfaction menunjukkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem. Berdasarkan hasil SUS yang berada pada kategori Good, mayoritas pengguna merasa puas terhadap website yang dikembangkan. Pengguna merasa lebih mudah memperoleh informasi wisata dan melakukan pemesanan layanan dibandingkan metode manual yang sebelumnya digunakan. Website juga dinilai mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan efisien.

e. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan website layanan wisata mampu menjadi solusi terhadap berbagai permasalahan yang sebelumnya dihadapi oleh pengelola Pantai Tanjung Lapin. Sebelum sistem dikembangkan, proses penyampaian informasi dan pemesanan layanan masih dilakukan secara manual melalui komunikasi langsung atau media sosial. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai kendala seperti keterbatasan akses informasi, potensi kesalahan pencatatan, dan kesulitan dalam pengelolaan data pemesanan.

Website yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan berbagai layanan ke dalam satu platform digital. Pengunjung dapat memperoleh informasi wisata secara lengkap sekaligus melakukan pemesanan layanan secara online. Di sisi lain, admin memperoleh kemudahan dalam mengelola data layanan, transaksi, dan laporan secara terstruktur. Dengan demikian, sistem mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan wisata serta kualitas pelayanan kepada pengunjung.

Hasil pengujian usability sebesar 76 menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna dari aspek kemudahan penggunaan. Nilai tersebut memperkuat bahwa website yang dikembangkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang baik. Oleh karena itu, website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin layak digunakan sebagai media informasi dan pemesanan wisata berbasis digital serta dapat mendukung pengembangan sektor pariwisata secara berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan website layanan wisata Pantai Tanjung Lapin berhasil dikembangkan sebagai solusi digital untuk mengatasi proses pengelolaan dan pemesanan yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Sistem ini mampu mempermudah penggunjung dan pengelola wisata. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata sebesar 81,875 yang termasuk dalam kategori *Excellent* dan berada pada tingkat *Acceptable*, yang berarti sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Nilai tersebut menunjukkan bahwa website memiliki kemudahan penggunaan, dalam mendukung aktivitas pengguna. Dengan demikian, website layanan wisata ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media informasi dan pemesanan wisata secara digital.

Referensi

[1] E. Najwaini, A. Pebrianto, R. Amelia, and P. N. Banjarmasin, "Pengembangan Web Profil untuk Mendukung Pariwisata di Desa Teluk Tamiang."
[2] H. Rachmi and S. Nurwahyuni, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," *Al-khidmah*, vol. 1, no. 2, p. 86, Dec. 2018, doi: 10.29406/al-khidmah.v1i2.1155.
[3] M. A. H. Sutoyo, N. Akbar, and B. Putra Sanjaya, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website untuk Pariwisata Kota Jambi," *Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, pp. 102–108, Nov. 2022, doi: 10.31603/komtika.v6i2.7467.
[4] A. Muhammad Nur Fauzi *et al.*, "Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale dan Pieces Framework."
[5] Wahyutama Fitri Hidayat, Ahmad Setiadi, Yesni Malau, and Rachmat Adi Purnama, "Usability Testing Aplikasi Informasi Desa Wisata Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal INSAN (Journal of Information Systems Management Innovation)*, vol. 5, no. 1, 2025.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

[6] Andi Nurfadilla Aziza, Muhammad Jamil, and Valentino Aris, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata dan UMKMLokal Kabupaten Wajo Berbasis Website," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, vol. 4, no. 2, 2022.
[7] Agung Ngurah Hary Susila dan Dewa Made Sri Arsa, "Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasi Web," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 21, no. 1, 2023.
[8] Akmad Arif Wicaksono Sandi and Irfansyah, "Evaluasi Usability Aplikasi Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode System Usability Scale," *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, vol. 11, no. 2, 2023.
[9] Berlian Juliartha Martin Putra, Anwar Fu'adi, and Dwi Ariani Finda Yuniart, "SIPARI : Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web Berdasarkan Analisis System Usability Scale," *Techno. Com*, vol. 23, no. 1, 2024.
[10] Mochammad Arief Hermawan Sutoyo *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Pariwisata Kota Jambi," *Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, 2022.
[11] Arista Pratama, Asif Faroqi, and Eka Prakarsa Mandyartha, "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Ilmiah Edutic* , vol. 8, no. 1, 2021.
[12] I. Made Suatha, W. Oka, W. Utama, and R. L. Rahardian, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Surfing di Pantai Balangan Berbasis Web."
[13] F. Awa, A. Umbu Janga, F. Ledi, and S. Stella Maris Sumba Abstrak, "Sistem Informasi Wisata Pantai Mananga Aba Berbasis Web di Kabupaten Sumba Barat Daya (Studi Kasus: Desa Karuni)," *IJET: Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques*, vol. 01, no. 02, pp. 35–43, 2023, [Online]. Available: https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJET
[14] A. H. Husnul, N. Nurhatisyah, and J. Friadi, "Sistem Informasi Pariwisata Pantai Glory Melur Berbasis Web," *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital*, vol. 1, no. 1, pp. 53–64, Jan. 2023, doi: 10.35912/jisted.v1i1.1799.
[15] S. S. Kumayas, N. V. V Kamasi, and R. C. Aotama, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Minahasa Utara".
[16] I. Mahendro, "Prototipe Sistem Informasi Pariwisata Pesisir Pantai di Jawa Tengah melalui Media Website," *Jurnal Saintek Maritim*, vol. 21, no. 1, 2020.
[17] A. Khasanah Putri, P. Khoddijah, and M. Tri Indah Rahmayani, "Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Wisata Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
[18] J. Kajian *et al.*, "Geografi Inovasi Paket Wisata Berbasis Sistem Informasi Geografis (Studi Kasus: CV Holiday Indonesia, Kabupaten Bulukumba)," vol. 12, no. 1, pp. 466–480, 2024, [Online]. Available: http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography
[19] A. Kusuma and M. Sigid Safarudin, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Semester Pendek di Prodi Sistem Informasi Universitas Batam" 2018.
[20] D. Alfian and F. S. Jumeilah, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Webiste Agrowisata Tekno44," *Journal Computer Science and Information Systems : J-Cosys*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, Oct. 2024, doi: 10.53514/jco.v4i1.457.
[21] Y. Marisa, "Pengelolaan Website Dinas Pariwisata Provinsi Lampung sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan."
[22] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale," 2009.
[23] C. Kusuma and Charless, "Evaluasi Penggunaan E-Learning Universitas Universal Mobile Dengan Metode Goal Directed Design," *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2022, doi: 10.63643/jodens.v2i1.50.
[24] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," 2021. [Online]. Available: http://jurnal.mdp.ac.id
[25] "Software Engineering: A Practitioner's Approach." [Online]. Available: www.mhhe.com/pressman.
[26] N. Amalia, W. P. Misparissi, and M. As Ad, "Membangun website PT. Yadi Maju Bersama menggunakan PHP dan MYSQL" 2020. [Online]. Available: www.mutiarahks.co.id.
[27] A. Irmayanti and M. Sigit Khoirunnas, "Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis WEB Pada Toko Kokoon Store Lamandau", doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i3
[28] N. Alamsyah, S. I. Murpratiwi, M. A. Albar, A. H. Jatmiko, R. B. Huwae, and A. Trieanto, "Design And Build A Website-Based Accounting Information System With Extreme Programming Methods," *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, vol. 6, no. 1, pp. 270–283, Jan. 2024, doi: 10.47709/cnahpc.v6i1.3305
[29] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)." [Online]. Available: https://excelindo.co.id

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.11246
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)