

**REDESAIN DAN PENGEMBANGAN *FRONT-END*
WEBSITE PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN
JEMBRANA MENGGUNAKAN METODE *USER-
CENTERED DESIGN* (UCD)**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA KOMPUTER

Menyetujui

Pembimbing I	Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng. NIP.199005152019031008
Pembimbing II	Ir. Ketut Agus Seputra, S.ST.,M.T. NIP.199008152019031018

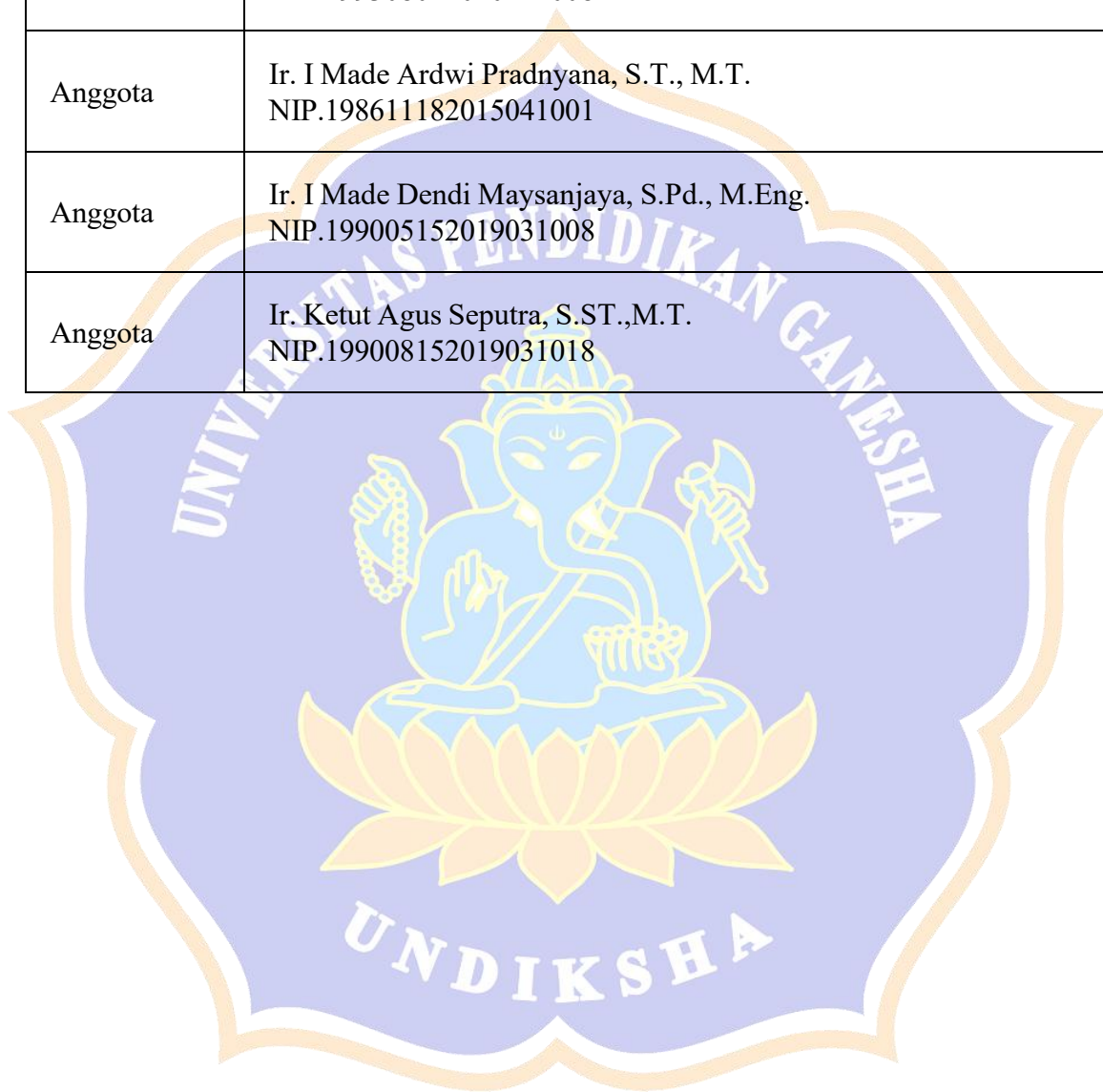


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh NI PUTU DIAH RATIH RAKASIWI ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 15 Oktober 2025

Dewan Penguji

Ketua	Ir. Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng. NIP.199308042020122008
Anggota	Ir. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. NIP.198611182015041001
Anggota	Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng. NIP.199005152019031008
Anggota	Ir. Ketut Agus Seputra, S.ST.,M.T. NIP.199008152019031018



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer

Menyetujui

Ketua Ujian	Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng. NIP.199005152019031008

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.

NIP.197912012006041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Redesain dan Pengembangan *Front-End Website* Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana Menggunakan Metode *User-Centered Design* (UCD)” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam skripsi saya ini atau ada klaim terhadap keaslian skripsi saya ini.

Singaraja, 15 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Diah Ratih Rakasiwi

NIM. 2115091043

MOTTO

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Tuhan telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Edwar Satria)



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Redesain dan Pengembangan *Front-End Website* Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana Menggunakan Metode *User-Centered Design* (UCD)”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana komputer di Universitas Pendidikan Ganesha. Penyusunan skripsi ini penulis dapat selesaikan berkat banyaknya bantuan, dukungan, dan semangat baik moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Ir. Ketut Agus Seputra., S.ST., M.T., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ir. Putu Yudia Pratiwi., S.Pd., M.Eng., selaku Penguji I yang telah memberikan saran, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ir. I Made Ardwi Pradnyanan, S.T., M.T., selaku Penguji II yang telah memberikan saran, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana yang telah memberikan izin dan bersedia meluangkan waktu serta memberikan data dalam mendukung pelaksanaan penelitian skripsi ini.
7. Pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jembrana yang telah memberikan izin dan bersedia meluangkan waktu serta memberikan data dalam mendukung penyusunan skripsi ini.

8. Kedua orang tua tercinta, Bapak I Ketut Agus Sartika, S.H. dan Ibu Ni Luh Ayudiarthi, S.E., yang dengan penuh kasih sayang, doa, dan pengorbanan tanpa henti selalu menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Segala dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tidak pernah tergantikan menjadi landasan utama hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Serta, adik-adik tersayang, Intan, Hendra, dan Ray yang menghadirkan keceriaan, doa, dan semangat sehingga penulis tidak pernah merasa berjuang sendirian.
9. Sahabat saya yang dengan kesabaran, perhatian, dan ketulusan hati selalu memberikan motivasi, doa, serta semangat yang berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan di bangku perkuliahan yang selalu saling mendukung, berbagi suka dan duka, serta memberikan semangat dalam menghadapi setiap tantangan hingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa isi dari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam pengembangan sistem menuju ke arah digitalisasi.

Singaraja, 15 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	26
2.2.1 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana.....	26
2.2.2 <i>Website</i> Promosi Pariwisata Jembrana.....	27
2.2.3 Konsep <i>Branding</i> Pariwisata.....	33
2.2.4 <i>Website</i>	35
2.2.4 Redesain <i>Website</i>	35
2.2.5 <i>User Interface</i>	36
2.2.6 <i>User Experience</i>	36
2.2.7 <i>User-Centered Design</i> (UCD).....	37
2.2.8 <i>User Persona</i>	39

3.2.8	<i>Task Flow</i>	40
4.2.8	<i>Front-End</i>	40
2.2.9	<i>Framework</i>	40
2.2.10	<i>Laravel</i>	41
2.2.11	<i>Usability Testing</i>	41
2.2.12	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	45
BAB III METODE PENELITIAN.....		49
3.1	ALUR PENELITIAN.....	49
1.	<i>Plan the Human Centered Process</i>	50
2.	<i>Specify Context of User</i>	51
3.	<i>Specify User and Organizational Requirements</i>	52
4.	<i>Product Design Solution</i>	52
5.	<i>Evaluate Design Against User Requirement</i>	53
6.	Hasil Akhir	53
3.2	KARAKTERISTIK RESPONDEN	53
A.	Karakteristik Responden Pengujian Awal (Pra-Redesain)	54
B.	Karakteristik Responden Pengujian Akhir (Pasca-Redesain)	56
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	HASIL	59
1.	<i>Plan the Human Centered Process</i>	59
2.	<i>Specify Context of Use</i>	61
3.	<i>Specify User and Organizational Requirements</i>	62
4.	<i>Product Design Solution</i>	83
5.	<i>Evaluate Design Against User Requirement</i>	157
4.2	PEMBAHASAN	182

A.	Rancangan Redesain <i>Website</i> Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana	182
B.	Implementasi Hasil Rancangan Redesain <i>Website</i> Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana ke dalam <i>Front-End</i>	184
C.	Hasil Evaluasi <i>Usability</i> Terhadap Implementasi Hasil Redesain <i>Website</i> Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana dalam Sebuah <i>Prototyping Native</i>	185
D.	Umpan Balik Pengguna.....	193
BAB V PENUTUP.....		194
5.1	KESIMPULAN.....	194
5.2	SARAN	195
DAFTAR PUSTAKA		196
LAMPIRAN.....		203



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kajian Pustaka.....	8
Tabel 2.2 10 Item Pernyataan SUS dalam Bahasa Indonesia	45
Tabel 2.3 Grade Scale	47
Tabel 2.4 Acceptability Ranges	47
Tabel 2.5 Adjective Rating	48
Tabel 4. 1. How Might We dan Ide Solusi untuk Halaman Pengguna Akhir	67
Tabel 4. 2. How Might We dan Ide Solusi untuk Halaman Dashboard Admin....	70
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional Halaman Pengguna Akhir.....	75
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional Halaman Dashboard Admin	78
Tabel 4. 5 Kebutuhan Non-Fungsional Website Promosi Pariwisata Jembrana....	80
Tabel 4. 6. Daftar Task Scenario Pengujian Akhir untuk Pengguna Akhir (Masyarakat)	158
Tabel 4. 7. Hasil Pengukuran Success Rate pada Pengujian Akhir untuk Halaman Pengguna Akhir.....	160
Tabel 4. 8. Kendala Responden Masyarakat dalam Menyelesaikan Task Scenario pada Pengujian Akhir.....	162
Tabel 4. 9. Hasil Pengukuran Efficiency pada Pengujian Akhir untuk Halaman Pengguna Akhir.....	164
Tabel 4. 10. Hasil Pengukuran Memorability pada Pengujian Akhir untuk Halaman Pengguna Akhir.....	166
Tabel 4. 11. Hasil Pengukuran Error pada Pengujian Akhir untuk Halaman Pengguna Akhir.....	168
Tabel 4. 12. Hasil Penilaian Kepuasan Pengguna Akhir Menggunakan Kuesioner SUS	169
Tabel 4. 13. Hasil Perhitungan Kepuasan Pengguna Menggunakan Kuesioner SUS	170
Tabel 4. 14. Daftar Task Scenario Pengujian Akhir untuk Admin	171
Tabel 4. 15. Hasil Pengukuran Success Rate pada Pengujian Akhir untuk Halaman Dashboard Admin	173

Tabel 4. 16. Kendala Responden Admin dalam Menyelesaikan Task Scenario pada Pengujian Akhir	175
Tabel 4. 17. Hasil Pengukuran Efficiency pada Pengujian Akhir untuk Halaman Dashboard Admin	176
Tabel 4. 18. Hasil Pengukuran Memorability pada Pengujian Akhir untuk Halaman Dashboard Admin	178
Tabel 4. 19. Hasil Pengukuran Error pada Pengujian Akhir untuk Halaman Dashboard Admin	179
Tabel 4. 20. Hasil Penilaian Kepuasan Admin Menggunakan Kuesioner SUS..	180
Tabel 4. 21. Hasil Perhitungan Kepuasan Admin Menggunakan Kuesioner SUS	181



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana	26
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Home	29
Gambar 2.3 Tampilan Halaman Tentang Jembrana.....	29
Gambar 2.4 Tampilan Halaman Daya Tarik Wisata.....	30
Gambar 2.5 Tampilan Halaman Event.....	30
Gambar 2.6 Tampilan Halaman Map Daya Tarik Wisata Jembrana	31
Gambar 2.7 Tampilan Halaman Cari Daya Tarik Wisata Jembrana.....	31
Gambar 2.8 Tampilan Halaman Login Admin	32
Gambar 2.9 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	32
Gambar 2.10 Tahapan Metode User-Centered Design (UCD)	38
Gambar 2.11 Interpretasi Skala Penilaian SUS.....	47
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	49
Gambar 4. 1. Paint Points.....	62
Gambar 4. 2. User Persona Pengguna Akhir (Masyarakat)	64
Gambar 4. 3. User Persona Admin.....	65
Gambar 4. 4. Priority Metrix Ide Solusi Halaman Pengguna Akhir	72
Gambar 4. 5. Priority Metrix Ide Solusi Halaman Dashboard Admin.....	74
Gambar 4. 6. Rancangan Use Case Diagram	82
Gambar 4. 7 Task Flow Melihat Detail Destinasi.....	84
Gambar 4. 8. Task Flow Melihat dan Memberikan Rating dan Ulasan.....	84
Gambar 4. 9. Task Flow Melakukan Filterisasi Destinasi Wisata dan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Kategori	85
Gambar 4. 10. Task Flow Melakukan Filterisasi Destinasi Berdasarkan Kecamatan	86
Gambar 4. 11. Task Flow Melakukan Filterisasi untuk Mencari Acara	86
Gambar 4. 12. Task Flow Melakukan Filterisasi untuk Mencari Berita.....	87
Gambar 4. 13. Task Flow Melihat Destinasi Melalui Peta Destinasi	87
Gambar 4. 14. Task Flow Mencari Destinasi Melalui Halaman Cari Destinasi ...	88

Gambar 4. 15. Task Flow Mengganti Bahasa	88
Gambar 4. 16. Task Flow Login	89
Gambar 4. 17. Task Flow Logout	89
Gambar 4. 18.Task Flow Menambah Data Salah Satu Sektor	90
Gambar 4. 19. Task Flow Melakukan Filterisasi Data untuk Mencari Destinasi .	90
Gambar 4. 20. Task Flow Melakukan Filterisasi Berdasarkan Jenis Kategori	91
Gambar 4. 21. Task Flow Melakukan Filterisasi Berdasarkan Sektor untuk Mencari Data Rating dan Ulasan.....	91
Gambar 4. 22. Task Flow Melakukan Filterisasi Berdasarkan Status untuk Mencari Akun.....	92
Gambar 4. 23. Task Flow Mengedit Data	92
Gambar 4. 24. Task Flow Menghapus Data.....	93
Gambar 4. 25. Task Flow Melihat Detail Gambar.....	93
Gambar 4. 26. Prototype Halaman Beranda.....	95
Gambar 4. 27. Prototype Halaman Tentang Kami	96
Gambar 4. 28. Prototype Halaman Destinasi Wisata	97
Gambar 4. 29. Prototype Halaman Detail Destinasi	98
Gambar 4. 30. Prototype Halaman Detail Ulasan	99
Gambar 4. 31. Prototype Halaman Acara	100
Gambar 4. 32. Prototype Halaman Berita	101
Gambar 4. 33. Prototype Halaman Peta Destinasi	102
Gambar 4. 34. Prototype Halaman Cari Destinasi	103
Gambar 4. 35 Prototype Halaman Login	104
Gambar 4. 36 Prototype Halaman Utama Dashboard Admin.....	105
Gambar 4. 37 Prototype Halaman Kelola Destinasi Wisata	106
Gambar 4. 38 Prototype Halaman Tambah Destinasi Wisata.....	107
Gambar 4. 39. Prototype Halaman Edit Destinasi Wisata	108
Gambar 4. 40. Prototype Pop-up Detail Gambar	109
Gambar 4. 41. Prototype Halaman Kelola Berita	109
Gambar 4. 42. Prototype Halaman Kelola Acara.....	110
Gambar 4. 43. Prototype Halaman Kelola Kategori	111
Gambar 4. 44. Prototype Halaman Kelola Rating dan Ulasan.....	111

Gambar 4. 45. Prototype Halaman Kelola Slider.....	112
Gambar 4. 46. Prototype Halaman Kelola Akun	112
Gambar 4. 47. Perbandingan Halaman Home dengan Beranda.....	114
Gambar 4. 48. Perbandingan Halaman “Tentang Jembrana” dengan “Tentang Kami”	116
Gambar 4. 49. Perbandingan Halaman “Daya Tarik Wisata” dengan “Destinasi”	117
Gambar 4. 50. Perbandingan Halaman Detail Daya Tarik Wisata dengan Detail Destinasi Wisata.....	119
Gambar 4. 51. Perbandingan Halaman “Event” dengan “Acara”	121
Gambar 4. 52. Perbandingan Halaman “Map DTW” dengan “Peta Destinasi”..	122
Gambar 4. 53. Perbandingan Halaman “Cari DTW” dengan “Cari Destinasi”..	123
Gambar 4. 54. Perbandingan Halaman Login.....	124
Gambar 4. 55. Perbandingan Halaman Utama Dashboard	125
Gambar 4. 56. Perbandingan Halaman Kelola "Daya Tarik Wisata" dengan "Destinasi Wisata"	126
Gambar 4. 57. Perbandingan Filterisasi Data Daya Tarik Wisata dengan Destinasi Wisata.....	127
Gambar 4. 58. Perbandingan Halaman Tambah Data Daya Tarik Wisata dengan Tambah Data Destinasi Wisata	129
Gambar 4. 59. Perbandingan Halaman Edit Data Daya Tarik Wisata dengan Edit Data Destinasi Wisata	130
Gambar 4. 60. Perbandingan Halaman Lihat Detail Gambar	132
Gambar 4. 61. Perbandingan Halaman "Event" dengan "Acara"	133
Gambar 4. 62. Perbandingan Halaman Kelola Berita	134
Gambar 4. 63. Perbandingan Halaman Kelola Kategori.....	135
Gambar 4. 64. Perbandingan Halaman Kelola Slider	137
Gambar 4. 65. Perbandingan Halaman Kelola "User" dengan "Akun"	138
Gambar 4. 66. Perbandingan Pop-up Logout.....	139
Gambar 4. 67. Implementasi Halaman Desa Wisata dan Detail Desa Wisata....	141
Gambar 4. 68. Implementasi Halaman Restoran dan Detail Restoran.....	142

Gambar 4. 69. Implementasi Halaman Ekonomi Kreatif dan Detail Ekonomi Kreatif	143
Gambar 4. 70. Implementasi Halaman Akomodasi dan Detail Akomodasi	145
Gambar 4. 71. Implementasi Halaman Transportasi dan Detail Transportasi	146
Gambar 4. 72. Implementasi Halaman Fasilitas Kesehatan dan Detail Fasilitas Kesehatan	147
Gambar 4. 73. Implementasi Halaman Paket Wisata dan Detail Paket Wisata ..	148
Gambar 4. 74. Implementasi Halaman Berita dan Detail Berita	149
Gambar 4. 75. Implementasi Halaman Rating dan Ulasan	150
Gambar 4. 76. Implementasi Pop-up Mengubah Bahasa.....	151
Gambar 4. 77. Implementasi Halaman dengan Bahasa Inggris	151
Gambar 4. 78. Hasil Implementasi Halaman Kelola Desa Wisata	152
Gambar 4. 79. Implementasi Halaman Kelola Paket Wisata.....	153
Gambar 4. 80. Implementasi Halaman Kelola Restoran.....	153
Gambar 4. 81. Implementasi Halaman Ekonomi Kreatif.....	154
Gambar 4. 82. Implementasi Halaman Kelola Akomodasi	155
Gambar 4. 83. Implementasi Halaman Kelola Transportasi.....	155
Gambar 4. 84. Implementasi Halaman Kelola Fasilitas Kesehatan	156
Gambar 4. 85. Implementasi Halaman Kelola Rating dan Ulasan	157
Gambar 4. 86. Kesalahan dalam Pengerjaan T2 oleh M3.....	186
Gambar 4. 87. Kesalahan dalam Pengerjaan T2 oleh M13.....	186
Gambar 4. 88. Kesalahan dalam Pengerjaan T6 oleh M7.....	187
Gambar 4. 89. Kesalahan dalam Pengerjaan T11 oleh M3.....	188
Gambar 4. 90. Kesalahan dalam Pengerjaan T3 oleh A6	188
Gambar 4. 91. Kesalahan dalam Pengerjaan T6 oleh A4	189
Gambar 4. 92. Kesalahan dalam Pengerjaan T8 oleh A11	190
Gambar 4. 93. Kesalahan dalam Pengerjaan T9 oleh A7	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Instrumen Penelitian Pengujian Awal (Task Scenario Pengguna Akhir).....	203
Lampiran 02. Instrumen Penelitian Pengujian Awal (Task Skenario Admin)....	204
Lampiran 03. Instrumen Penelitian (Kuesioner SUS).....	206
Lampiran 04. Instrumen Penelitian (Daftar Pertanyaan Wawancara)	208
Lampiran 05. Hasil Pengukuran pada Pengujian <i>Usability</i> Awal (Pra-Redesain) dari sisi Pengguna Akhir	209
Lampiran 06. Hasil Pengukuran pada Pengujian <i>Usability</i> Awal (Pra-Redesain) dari sisi Admin	213
Lampiran 07. Dokumentasi Wawancara Identifikasi Masalah pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana	218
Lampiran 08. Dokumentasi Wawancara Identifikasi Masalah dengan Masyarakat Pengguna <i>Website</i> Promosi Pariwisata Jembrana.....	219
Lampiran 09. Dokumentasi <i>Benchmarking</i> pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jembrana	220
Lampiran 10. Dokumentasi Pengujian <i>Usability</i> Awal (Pra-Redesain).....	221
Lampiran 11. Dokumentasi Analisis Kebutuhan Pengguna pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana	224
Lampiran 12. Dokumentasi Presentasi Hasil Redesain <i>Website</i> dengan Kepala Dinas dan Kepala Bidang Pemasaran dan Ekraf Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana	225
Lampiran 13. Dokumentasi Pengujian Akhir (Pasca-Redesain).....	226