

LAMPIRAN

Lampiran 01. Instrumen Penelitian Pengujian Awal (Task Scenario Pengguna Akhir)

Task Scenario 1

Mencari Informasi Objek Wisata di Sekitar pada Halaman Utama

Anda adalah masyarakat lokal Jembrana yang ingin mencari informasi mengenai objek wisata terdekat Anda. Carilah salah satu objek wisata yang ada di sekitar Anda pada website.

Task Scenario 2

Mencari Informasi Objek Wisata

Anda adalah masyarakat yang ingin berwisata ke Pantai Yeh Leh. Namun sebelum itu, Anda ingin mencari informasi terlebih dahulu mengenai objek wisata Pantai Yeh Leh. Carilah informasi mengenai objek wisata tersebut pada website.

Task Scenario 3

Menemukan Informasi Event di Jembrana

Anda adalah masyarakat yang ingin mencari informasi mengenai *event* kesenian yang ada di Jembrana. Carilah informasi mengenai jadwal *event* dengan kategori seni.

Task Scenario 4

Melihat Peta Daya Tarik Wisata

Anda adalah masyarakat yang ingin melihat peta persebaran daya tarik wisata di Jembrana. Carilah peta daya tarik wisata dan cari objek wisata Teluk Gilimanuk pada peta tersebut.

Task Scenario 5

Mencari Informasi Kontak dan Lokasi

Anda adalah masyarakat yang ingin mengetahui informasi lebih banyak mengenai objek wisata yang ada di Jembrana. Carilah informasi kontak atau alamat Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana.

Lampiran 02. Instrumen Penelitian Pengujian Awal (Task Skenario Admin)

Task Scenario 1

Login

Anda adalah admin yang bertugas untuk mengelola seluruh informasi pada *website*. Anda ingin membuka halaman *dashboard* admin. Lakukan *login* pada *dashboard* admin *website* promosi pariwisata Kabupaten Jembrana.

Task Scenario 2

Tambah Data Daya Tarik Wisata

Anda adalah admin yang ingin melakukan *update* informasi daya tarik wisata baru Jembrana. Tambahkan informasi wisata baru, termasuk menambahkan gambar dan deskripsi objek wisata.

Task Scenario 3

Edit Data Daya Tarik Wisata

Anda adalah admin yang ingin memperbarui informasi daya tarik wisata Jembrana yang baru saja Anda tambahkan. Edit informasi wisata baru tersebut.

Task Scenario 4

Hapus Data Daya Tarik Wisata

Anda adalah admin yang ingin menghapus informasi daya tarik wisata Jembrana yang baru saja Anda tambahkan. Hapus daya tarik wisata baru tersebut.

Task Scenario 5

Tambah Event

Anda adalah admin yang ingin menambahkan informasi acara baru dibagian kalender *event*. Tambahkan jadwal *event* di bulan November.

Task Scenario 6

Edit Event

Anda adalah admin yang ingin memperbarui informasi acara baru dibagian kalender *event*. Edit jadwal *event* yang baru saja Anda tambahkan.

Task Scenario 7

Hapus Event

Anda adalah admin yang ingin menghapus informasi acara baru dibagian kalender *event*. Hapus jadwal *event* yang baru saja Anda perbarui.

Task Scenario 8

Tambah Kategori

Anda adalah admin yang ingin menambahkan kategori daya tarik wisata pada *website*. Lakukan tambah kategori baru pada *dashboard*.

Task Scenario 9

Edit Kategori

Anda adalah admin yang ingin memperbarui kategori daya tarik wisata yang baru saja Anda tambahkan. Lakukan edit kategori baru pada *dashboard*.

Task Scenario 10

Hapus Kategori

Anda adalah admin yang ingin menghapus kategori daya tarik wisata yang baru saja Anda perbarui. Lakukan hapus kategori baru pada *dashboard*.

Task Scenario 11

Tambah Akun User Admin

Anda adalah admin yang ingin membuat akun admin baru untuk rekan Anda. Buatlah akun admin baru dengan mengisi data pada form yang ada.

Task Scenario 12

Hapus Akun User Admin

Anda adalah admin yang ingin menghapus akun admin yang baru saja Anda buat. Hapuslah akun admin baru tersebut.

Task Scenario 13

Logout

Anda adalah admin yang ingin keluar dari halaman *dashboard* admin. Lakukan *logout* pada halaman *dashboard* admin.

Lampiran 03. Instrumen Penelitian (Kuesioner SUS)

KODE RESPONDEN:

**KUESIONER PENELITIAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)
USABILITY TESTING PADA *WEBSITE* PROMOSI PARIWISATA
KABUPATEN JEMBRANA**

NAMA :

JENIS RESPONDEN :

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Dimohonkan kesediaannya Saudara/Saudari untuk menjawab setiap item kuesioner dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang Anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pertanyaan diisi dan tidak boleh ada yang kosong.
4. Setelah selesai diisi, mohon kembalikan kuesioner kepada peneliti.
5. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian kuesioner ini.

KETERANGAN PILIHAN JAWABAN

- 1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

No	Item Pertanyaan	Strongly Disagree		Strongly Agree		
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					
		1	2	3	4	5
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.					

No	Item Pertanyaan	<i>Strongly Disagree</i>			<i>Strongly Agree</i>	
		1	2	3	4	5
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	☐	☐	☐	☐	☐
		1	2	3	4	5

.....
2024

.....
.....

Responden

Lampiran 04. Instrumen Penelitian (Daftar Pertanyaan Wawancara)

KODE RESPONDEN:

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

NAMA :

JENIS RESPONDEN :

1. Bagaimana perasaan Anda ketika melakukan tugas yang diberikan pada *Website Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana*?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Apa saja kendala atau kesulitan yang Anda hadapi saat berinteraksi dengan *Website Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana*?

.....
.....
.....
.....
.....

3. Apakah ada kritik dan saran atau masukan terkait *Website Promosi Pariwisata Kabupaten Jembrana*?

.....
.....
.....
.....
.....

.....
2024

.....
.....
Responden

Lampiran 05. Hasil Pengukuran pada Pengujian *Usability* Awal (Pra-Redesain) dari sisi Pengguna Akhir

1. Aspek *Learnability*

Tabel 1. Hasil Pengukuran *Success Rate* Pengguna Akhir

Kode Responden	Task Scenario				
	TS1	TS2	TS3	TS4	TS5
M1	1	1	1	0,5	1
M2	1	1	1	1	1
M3	1	1	1	1	1
M4	1	1	1	0,5	1
M5	1	1	1	0,5	1

Keterangan

	= Berhasil menyelesaikan tugas
	= Berhasil menyelesaikan tugas, tetapi terdapat kesalahan

$$Success Rate = \frac{Success Task + (Partial Success \times 0.5)}{Total Task} \times 100\%$$

$$Success Rate = \frac{22 + (3 \times 0.5)}{25} \times 100\%$$

$$Success Rate = 94\%$$

2. Aspek *Efficiency*

Tabel 2. Hasil Pengukuran *Time Based Efficiency* Pengguna Akhir

Kode Responden	Task Scenario				
	TS1	TS2	TS3	TS4	TS5
M1	62 (1)	49 (1)	40 (1)	48 (0,5)	8 (1)
M2	53 (1)	46 (1)	42 (1)	74 (1)	10 (1)
M3	45 (1)	52 (1)	39 (1)	58 (1)	13 (1)
M4	35 (1)	39 (1)	47 (1)	61 (0,5)	8 (1)
M5	29 (1)	31 (1)	34 (1)	81 (0,5)	14 (1)
Jumlah	0,1200273	0,119277	0,125139	0,05554	0,4983

$$TBE = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

$$TBE = \frac{0,918582}{25} = 0,037 \text{ goal/sec}$$

3. Aspek *Memorability*

Tabel 3. Hasil Perhitungan *Overall Relative Efficiency* Pengguna Akhir

Kode Responden	Task Scenario				
	TS1	TS2	TS3	TS4	TS5
M1	62 (1)	49 (1)	40 (1)	48 (0,5)	8 (1)

M2	53 (1)	46 (1)	42 (1)	74 (1)	10 (1)
M3	45 (1)	52 (1)	39 (1)	58 (1)	13 (1)
M4	35 (1)	39 (1)	47 (1)	61 (0,5)	8 (1)
M5	29 (1)	31 (1)	34 (1)	81 (0,5)	14 (1)
Jumlah	224	217	202	227	53

$$ORE = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N t_{ij}} \times 100\%$$

$$ORE = \frac{923}{1018} \times 100\%$$

$$ORE = 90,67\%$$

4. Aspek Error

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Error Rate* Pengguna Akhir

Kode Responden	Task Scenario				
	TS1	TS2	TS3	TS4	TS5
M1	1	1	1	0,5	1
M2	1	1	1	1	1
M3	1	1	1	1	1
M4	1	1	1	0,5	1
M5	1	1	1	0,5	1

$$Defective\ rate = \frac{Total\ Defects}{Total\ Opportunities} \times 100\%$$

$$Total\ Opportunities = Opportunities \times Total\ Participant$$

$$Defective\ rate = \frac{3}{5 \times 5} \times 100\%$$

$$Defective\ rate = 12\%$$

5. Aspek Satisfaction

Tabel 5. Hasil Skor Pengujian *System Usability Scale* (SUS) Pengguna Akhir

Kode Responden	System Usability Scale (SUS)									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
M1	2	4	3	2	2	5	3	5	2	3
M2	5	3	4	5	2	4	2	3	1	5
M3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4
M4	4	3	5	1	5	1	5	1	5	5
M5	2	5	2	5	4	5	1	4	1	5

Persamaan yang digunakan:

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2,5$$

Seluruh skor yang telah diperoleh, kemudian dicari rata-rata menggunakan persamaan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Tabel 6. Hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) Pengguna Akhir

Kode Responden	Skor System Usability Scale (SUS)											Hasil (dikali 2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JML	
M1	1	1	2	3	1	0	2	0	1	2	13	32,5
M2	4	2	3	0	1	1	1	2	0	0	14	35
M3	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	18	45
M4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	0	33	82,5
M5	1	0	1	0	3	0	0	1	0	0	6	15
Rata-rata												42

Jadi, hasil perhitungan SUS dari sisi Pengguna Akhir adalah 42.

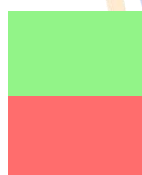
Lampiran 06. Hasil Pengukuran pada Pengujian *Usability* Awal (Pra-Redesain) dari sisi Admin

1. Aspek *Learnability*

Tabel 7. Hasil Perhitungan *Success Rate* Admin

Nama Task	A1	A2	A3	A4	A5
TS1	1	1	1	1	1
TS2	0	0	0	0	0
TS3	1	1	1	1	1
TS4	1	1	1	1	1
TS5	0	0	0	0	0
TS6	1	1	1	1	1
TS7	1	1	1	1	1
TS8	1	1	1	1	1
TS9	1	1	1	1	1
TS10	1	1	1	1	1
TS11	1	1	1	1	1
TS12	1	1	1	1	1
TS13	1	1	1	1	1

Keterangan



= Berhasil menyelesaikan tugas

= Tidak berhasil menyelesaikan tugas

Persamaan yang digunakan:

$$Success Rate = \frac{55}{65} \times 100\%$$

$$Success Rate = 84,62\%$$

2. Aspek *Efficiency*

Tabel 8. Hasil Perhitungan *Time Based Efficiency* Admin

Nama Task	A1	A2	A3	A4	A5	Jumlah
TS1	20 (1)	28 (1)	44 (1)	60 (1)	49 (1)	0,05
TS2	226 (0)	186 (0)	238 (0)	266 (0)	172 (0)	0
TS3	22 (1)	17 (1)	24 (1)	21 (1)	16 (1)	0,2561
TS4	5 (1)	6 (1)	5 (1)	7 (1)	10 (1)	0,8095
TS5	147 (0)	160 (0)	118 (0)	196 (0)	119 (0)	0
TS6	36 (1)	32 (1)	37 (1)	34 (1)	21 (1)	0,1631
TS7	8 (1)	16 (1)	5 (1)	10 (1)	13 (1)	0,5644
TS8	30 (1)	25 (1)	32 (1)	34 (1)	22 (1)	0,1794
TS9	26 (1)	27 (1)	23 (1)	20 (1)	25 (1)	0,2089
TS10	8 (1)	8 (1)	6 (1)	9 (1)	8 (1)	0,6538
TS11	78 (1)	99 (1)	86 (1)	80 (1)	74 (1)	0,0607
TS12	7 (1)	8 (1)	13 (1)	11 (1)	22 (1)	0,4811
TS13	6 (1)	11 (1)	7 (1)	9 (1)	9 (1)	0,6227
Hasil						4,1448

Persamaan yang digunakan:

$$TBE = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR}$$

$$TBE = \frac{4,1448}{65} = 0,064 \text{ goal/sec}$$

3. Aspek Memorability

Tabel 9. Hasil Perhitungan *Overall Relative Efficiency* Admin

Nama Task	A1	A2	A3	A4	A5	Jumlah
TS1	20 (1)	28 (1)	44 (1)	60 (1)	49 (1)	201
TS2	226 (0)	186 (0)	238 (0)	266 (0)	172 (0)	0
TS3	22 (1)	17 (1)	24 (1)	21 (1)	16 (1)	100
TS4	5 (1)	6 (1)	5 (1)	7 (1)	10 (1)	33
TS5	147 (0)	160 (0)	118 (0)	196 (0)	119 (0)	0
TS6	36 (1)	32 (1)	37 (1)	34 (1)	21 (1)	160
TS7	8 (1)	16 (1)	5 (1)	10 (1)	13 (1)	52
TS8	30 (1)	25 (1)	32 (1)	34 (1)	22 (1)	143
TS9	26 (1)	27 (1)	23 (1)	20 (1)	25 (1)	121
TS10	8 (1)	8 (1)	6 (1)	9 (1)	8 (1)	39
TS11	78 (1)	99 (1)	86 (1)	80 (1)	74 (1)	417
TS12	7 (1)	8 (1)	13 (1)	11 (1)	22 (1)	61
TS13	6 (1)	11 (1)	7 (1)	9 (1)	9 (1)	42
Hasil						1369

Persamaan yang digunakan:

$$ORE = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N t_{ij}} \times 100\%$$

$$ORE = \frac{1369}{3197} \times 100\%$$

$$ORE = 42,82\%$$

4. Aspek Error

Tabel 10. Hasil Perhitungan *Error Rate* Admin

Nama Task	A1	A2	A3	A4	A5
TS1	1	1	1	1	1
TS2	0	0	0	0	0

Nama Task	A1	A2	A3	A4	A5
TS3	1	1	1	1	1
TS4	1	1	1	1	1
TS5	0	0	0	0	0
TS6	1	1	1	1	1
TS7	1	1	1	1	1
TS8	1	1	1	1	1
TS9	1	1	1	1	1
TS10	1	1	1	1	1
TS11	1	1	1	1	1
TS12	1	1	1	1	1
TS13	1	1	1	1	1

Persamaan yang digunakan:

$$Defective\ rate = \frac{Total\ Defects}{Total\ Opportunities} \times 100\%$$

$$Total\ Opportunities = Opportunities \times Total\ Participant$$

$$Defective\ rate = \frac{10}{13 \times 5} \times 100\%$$

$$Defective\ rate = 15,38\%$$

5. Aspek Satisfaction

Tabel 11. Hasil Skor Pengujian System Usability Scale (SUS) Admin

Kode Responden	System Usability Scale (SUS)									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
A1	3	5	1	3	1	5	1	5	1	4
A2	4	4	2	4	2	3	2	3	3	4
A3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4
A4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4
A5	4	2	3	4	2	3	3	3	1	4

Persamaan yang digunakan:

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2,5$$

Seluruh skor yang telah diperoleh, kemudian dicari rata-rata menggunakan persamaan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Tabel 12. Hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) Admin

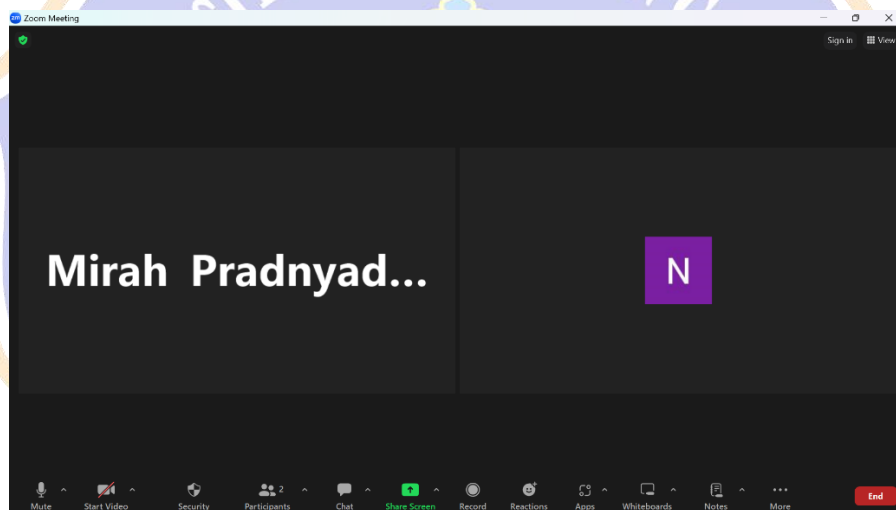
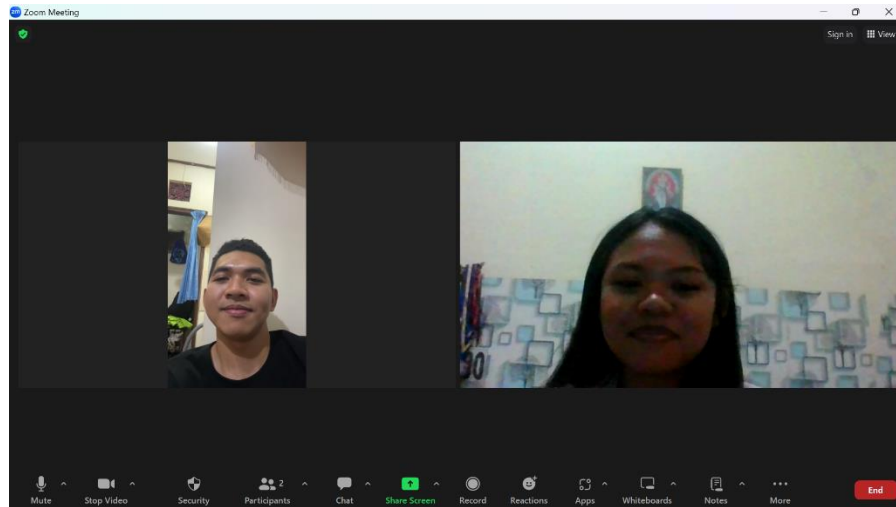
Kode Responden	Skor System Usability Scale (SUS)											Hasil (dikali 2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JML	
A1	2	0	0	2	0	0	0	0	0	1	5	12,5
A2	3	1	1	1	1	2	1	2	2	1	15	37,5
A3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	18	45
A4	3	0	3	0	3	1	4	1	4	1	20	50
A5	3	3	2	1	1	2	2	2	0	1	17	42,5
Rata-rata												37,5

Jadi, hasil perhitungan SUS dari sisi Admin adalah 37,5.

**Lampiran 07. Dokumentasi Wawancara Identifikasi Masalah pada Dinas
Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jemberana**



Lampiran 08. Dokumentasi Wawancara Identifikasi Masalah dengan Masyarakat Pengguna *Website* Promosi Pariwisata Jembrana

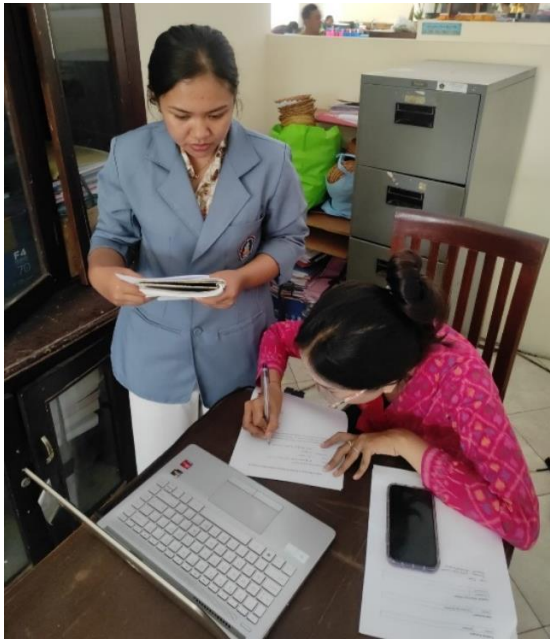


Lampiran 09. Dokumentasi *Benchmarking* pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jembrana



UNDIKSHA

Lampiran 10. Dokumentasi Pengujian *Usability* Awal (Pra-Redesain)



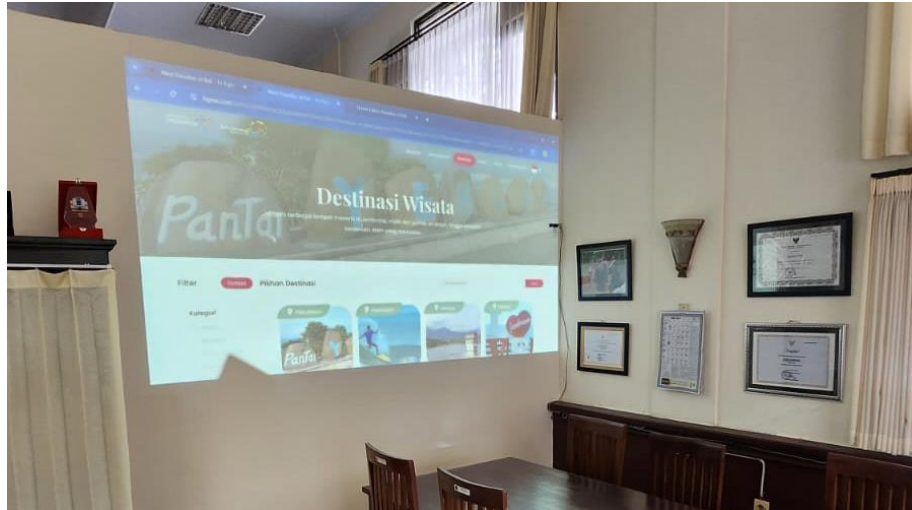




**Lampiran 11. Dokumentasi Analisis Kebutuhan Pengguna pada Dinas
Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jemberana**

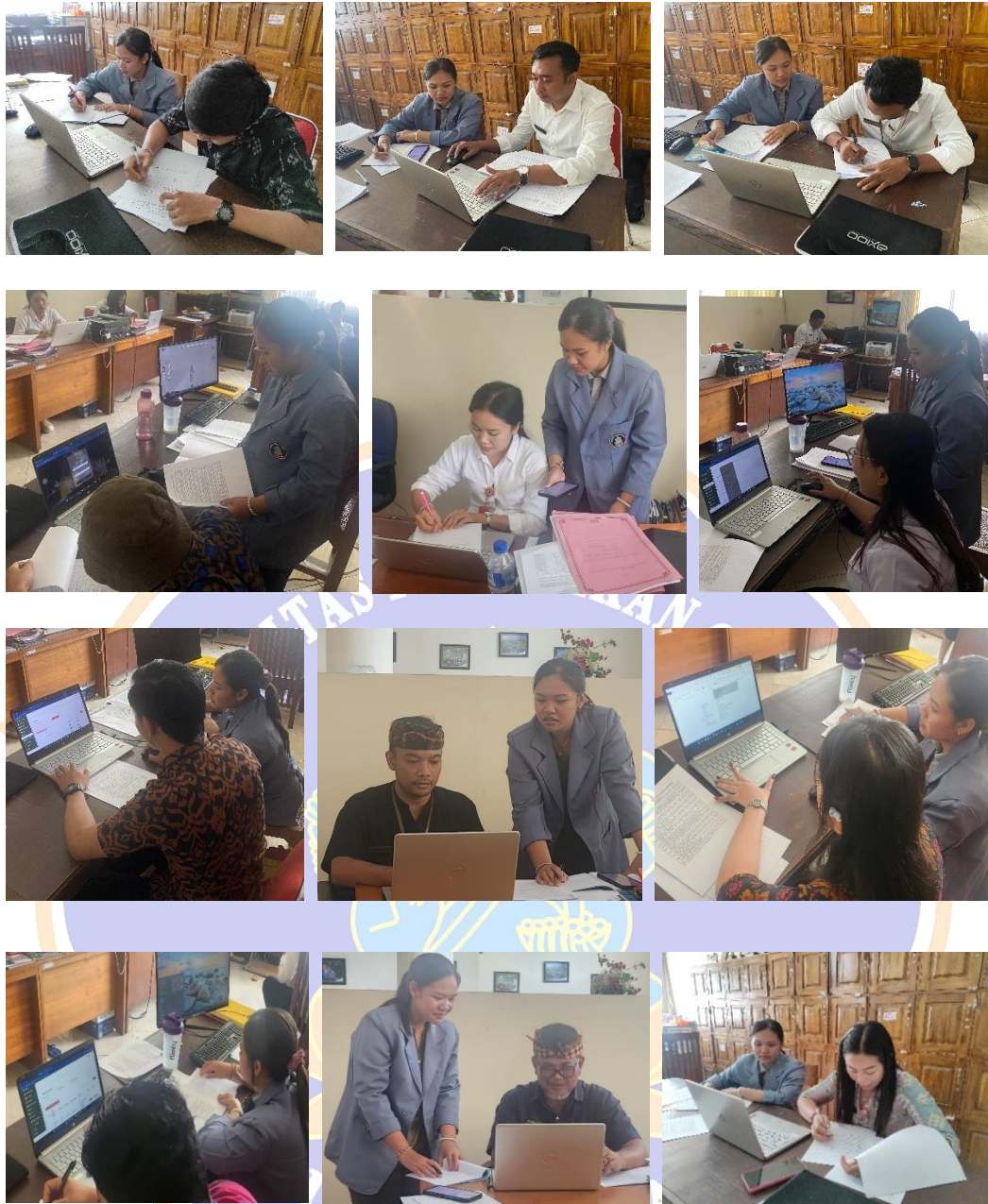


Lampiran 12. Dokumentasi Presentasi Hasil Redesain *Website* dengan Kepala Dinas dan Kepala Bidang Pemasaran dan Ekraf Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana



Lampiran 13. Dokumentasi Pengujian Akhir (Pasca-Redesain)





Untuk dokumentasi lainnya, dapat diakses melalui *link* berikut:

https://drive.google.com/drive/folders/1n3lXafliZHE34XqGPrBCGW5hrE4wwX_U?usp=sharing

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Diah Ratih Rakasiwi, lahir di Negara, 3 Desember 2002. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan I Ketut Agus Sartika dan Ni Luh Ayudiarthi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Petapan Kelod, Desa Pergung, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana. Penulis telah menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Pergung pada tahun 2015. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 4 Mendoyo dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu, pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Negara dengan Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Selanjutnya, penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi di Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

