

Perancangan Sistem *E-Ticket* Berbasis Web di Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Menggunakan Metode *Design Thinking*

Anggi Siti Padila¹, Dally Nur Arief², Enjang Yusuf Ali³

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang

anggisitipadila55@upi.edu¹, dallynarif@upi.edu², enjang@upi.edu³

ABSTRACT

The design of the e-ticket system on the Museum Prabu Geusan Ulun website aims to provide users with ease in making digital ticket reservations, with payments made through e-wallets and mobile banking. This system is designed as an innovative feature for reservations to enhance user convenience and comfort. The UI/UX design of the e-ticket system on the Museum Prabu Geusan Ulun website utilizes the design thinking method to create more efficient reservation features using digital payment options. Design Thinking is a method for understanding the needs and challenges faced by users. The objective of this study is to design the UI/UX of the e-ticket system on the Museum Prabu Geusan Ulun website using the Design Thinking method and to conduct usability testing with the Single Ease Question (SEQ) and System Usability Scale (SUS). This research employs a mixed-methods design, combining user interviews for qualitative insights and usability testing as a quantitative approach. The results of the Usability Testing in this study show that the prototype designed is fit for use, with a score of 85.5, which falls into category B or Excellent. This research can serve as a reference for further development and can provide more efficient solutions for users.

Keywords: Design, UI/UX, e-ticket, design thinking, museum, usability

ABSTRAK

Perancangan sistem *e-ticket* pada *website* Museum Prabu Geusan Ulun bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan reservasi tiket secara digital, melalui pembayaran menggunakan *e-wallet* dan *m-banking*. Sistem ini dirancang sebagai inovasi pada fitur reservasi untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna. Pada perancangan UI/UX sistem *e-ticket* pada *website* Museum Prabu Geusan Ulun menggunakan metode *design thinking* untuk membuat inovasi fitur reservasi yang lebih efisien menggunakan *digital payment*. *Design Thinking* merupakan sebuah metode untuk memahami kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi oleh pengguna. Tujuan penelitian ini untuk merancang UI/UX sistem *e-ticket* pada *website* Museum Prabu Geusan Ulun dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan menggunakan pengujian usability menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menggunakan desain *mix method* yang menggabungkan *user interview* sebagai kualitatif dan *usability testing* sebagai pendekatan kuantitatif. Hasil *Usability Testing* pada penelitian ini menunjukkan bahwa prototype yang telah dirancang telah layak digunakan yang memiliki nilai 85,5 dan berada dikategori B atau *Excellent*. Penelitian ini dapat dijadikan modal acuan untuk pengembangan lanjutan dan dapat menyediakan solusi yang lebih efisien untuk pengguna.

Kata kunci: Perancangan, UI/UX, *e-ticket*, *design thinking*, museum, usability

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, sektor pariwisata di Indonesia berlomba-lomba untuk berinovasi dalam perbaikan infrastruktur, promosi, branding, serta inisiatif digital dan teknologi demi meningkatkan keberlanjutan wisata. Hal ini sejalan dengan UU No. 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, yang menyatakan bahwa pariwisata mencakup segala aktivitas wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, maupun pemerintah daerah. Kabupaten Sumedang di Jawa Barat merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi pariwisata yang beragam. Menurut Djubaendah dkk (2017), Sumedang unggul dalam sektor pertanian, pariwisata, dan budaya. Pengembangan pariwisata di Sumedang ditujukan untuk menciptakan objek wisata yang memadai, sejalan dengan potensi sumber daya lokal, dan didukung oleh pelaku pariwisata yang kompeten. Data dari Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Olahraga Kabupaten Sumedang menunjukkan bahwa Sumedang berhasil menarik 5.920.751 wisatawan domestik dan 31.864 wisatawan mancanegara dalam enam tahun terakhir.

Tabel 1. Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Sumedang 2018-2023

No	Tahun	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Nusantara	Total
1	2018	391	498.081	498.472
2	2019	4.148	810.790	814.938
3	2020	3.892	877.930	881.822
4	2021	0	648.004	648.004
5	2022	11.410	1.282.543	1.293.953
6	2023	12.023	1.803.403	1.815.426
Jumlah		31.864	5.920.751	5.952.615

Sumber: Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Olahraga Kabupaten Sumedang 2023

Berdasarkan data pada Tabel 1 mengenai Kunjungan Wisatawan Kabupaten Sumedang 2018-2023, pariwisata di Sumedang menunjukkan peningkatan signifikan setiap tahunnya. Pada tahun 2018, tercatat 498.472 kunjungan wisatawan, dengan mayoritas berasal dari wisatawan lokal (498.081) dan 391 wisatawan internasional. Jumlah ini meningkat pada tahun 2019 menjadi 814.938 kunjungan, terdiri dari 810.790 wisatawan lokal dan 4.148 wisatawan internasional. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada tahun 2020 dengan total 881.822 kunjungan, meskipun didominasi oleh wisatawan lokal (877.930) dan 3.892 wisatawan internasional. Meskipun terdapat penurunan pada tahun 2021 menjadi 648.004 kunjungan, dominasi tetap berada pada wisatawan lokal. Namun, angka ini kembali meningkat tajam pada tahun 2022 menjadi 1.293.953 kunjungan, termasuk 1.282.543 wisatawan lokal dan 11.410 wisatawan internasional. Puncaknya, pada tahun 2023, kunjungan wisatawan mencapai 1.815.426, terdiri dari 1.803.403 wisatawan lokal dan 12.023 wisatawan internasional. Data ini menunjukkan bahwa daya tarik pariwisata di Sumedang semakin meningkat.

Menurut PERDA Kabupaten Sumedang Nomor 10 Tahun 2020 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Sumedang Tahun 2021-2025, peran teknologi informasi dan media komunikasi dalam pengelolaan dan pemasaran pariwisata perlu ditingkatkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan akses informasi bagi semua pihak yang membutuhkan. Dengan adanya pusat informasi terpadu, pemerintah daerah dapat menyesuaikan kebijakan yang tepat untuk sektor pariwisata. Salah satu objek wisata di Sumedang yang telah memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan dan pemasaran adalah Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang.

Museum Prabu Geusan Ulun merupakan objek wisata bersejarah yang memiliki nilai budaya tinggi, berfungsi sebagai media penting dalam menyampaikan informasi tentang budaya lokal dan situs kepurbakalaan di Sumedang. Museum ini tidak hanya menyimpan artefak-artefak bersejarah, tetapi juga memainkan peran vital dalam pelestarian warisan budaya untuk generasi mendatang. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, museum memiliki tugas untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksinya, serta mengomunikasikan nilai-nilai sejarah dan budaya yang terkandung dalam koleksi tersebut kepada masyarakat. Melalui pameran, edukasi, dan publikasi, Museum Prabu Geusan Ulun berperan sebagai penjaga dan penyebar informasi budaya, menjadikannya institusi yang penting dalam pelestarian dan pendidikan budaya di Indonesia.

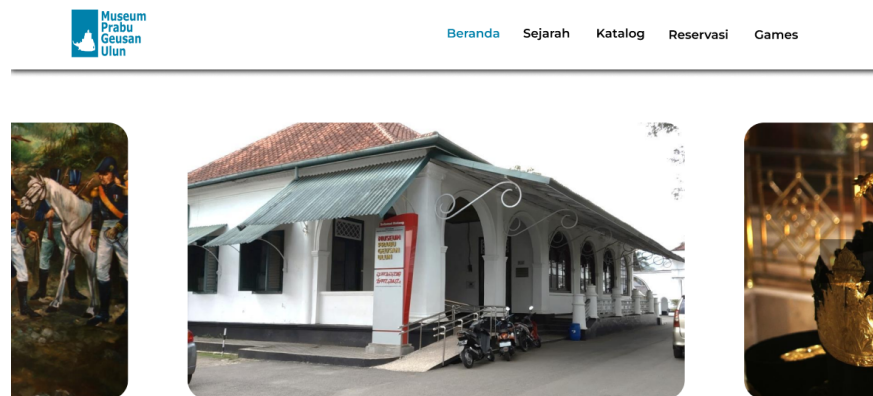
Tabel 2. Data Kunjungan Meseum Prabu Geusan Ulun 2018-2023

No.	Tahun	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Nusantara	Jumlah
1	2018	12	12.644	12.656
2	2019	0	12.489	12.489
3	2020	0	1.987	1.987
4	2021	0	1784	1784
5	2022	23	10.613	10.636
6	2023	0	14.232	14.232
Jumlah		35	53.749	53.784

Sumber: Diparbudpora Sumedang

Berdasarkan data Tabel 2 mengenai kunjungan Museum Prabu Geusan Ulun dari tahun 2018 hingga 2023, terdapat fluktuasi jumlah wisatawan. Pada tahun 2018, total kunjungan mencapai 12.656, terdiri dari 12 wisatawan mancanegara dan 12.644 wisatawan nusantara. Pada tahun 2019, total kunjungan sedikit menurun menjadi 12.489, yang seluruhnya merupakan wisatawan nusantara. Tahun 2020 mencatat penurunan tajam dengan total kunjungan hanya 1.987 wisatawan nusantara, yang dipengaruhi oleh pandemi Covid-19. Namun, pada tahun 2022, jumlah kunjungan kembali meningkat menjadi 10.636, termasuk 23 wisatawan mancanegara dan 10.613 wisatawan nusantara. Puncaknya, pada tahun 2023, museum ini menerima 14.232 kunjungan dari wisatawan nusantara. Peningkatan kunjungan tertinggi tercatat pada tahun 2023, menunjukkan daya tarik yang kuat dari Museum Prabu

Geusan Ulun. Penurunan drastis pada tahun 2020-2021 disebabkan oleh pandemi, tetapi kunjungan terus meningkat pada tahun 2022-2023. Museum ini telah mengambil langkah maju dengan mengadopsi teknologi digital, seperti penggunaan website sejak tahun 2020, untuk mempermudah akses informasi bagi masyarakat dan wisatawan. Website Museum Prabu Geusan Ulun menyajikan berbagai fitur seperti beranda, sejarah, katalog, reservasi, dan games, menjadi satu-satunya media informasi yang dimiliki museum ini.



Tentang Museum

Museum Prabu Geusan Ulun merupakan salah satu museum yang berada di Sumedang, Jawa Barat. Mari lihat, profile museum ini, bagaimana cara memesan tiket, dan visi-misinya seperti apa!

Gambar 1. Tampilan website Museum Prabu Geusan Ulun 2023

Sumber: *Website* Museum Prabu Geusan Ulun

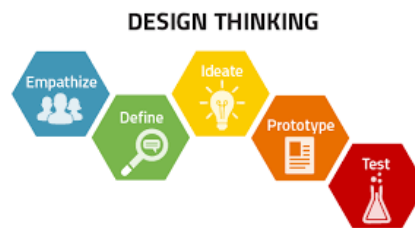
Meskipun terdapat fitur reservasi di website, proses dari registrasi hingga pembayaran tiket masih belum otomatis. Pengunjung harus memilih hari, waktu, jumlah tiket, dan nama pemesan, kemudian dialihkan ke WhatsApp untuk menyelesaikan pemesanan dan membayar tiket saat berkunjung. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan perancangan UI/UX yang dapat menambah dan mengembangkan fitur di website museum, seperti pembayaran tiket secara digital dan scan tiket, agar data dapat terintegrasi otomatis dengan sistem pengelolaan. Menurut Luke Wroblewski (2011), desain yang menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, sedangkan Getto & Cao (2016) menekankan bahwa UI/UX merupakan elemen kunci dalam pengembangan produk digital, terutama website, yang mendukung kinerja situs dengan mempermudah interaksi pengguna. Dhian Sweetania & Achmad Hafidz (2023) juga menekankan bahwa UI/UX yang baik meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyediakan pengalaman yang mudah dan menyenangkan.

Diperlukan sistem *e-ticket* berbasis web di Museum Prabu Geusan Ulun untuk meningkatkan efisiensi proses registrasi dan mengurangi kesalahan manusia. Sistem ini memungkinkan pengunjung untuk registrasi, membayar tiket secara digital menggunakan *e-wallet* atau *m-banking*, dan melakukan scan tiket, sehingga mengurangi waktu dan tenaga dari kedua belah pihak. Desti Listiani dkk. (2019)

menyatakan bahwa *e-ticket* dapat meningkatkan kinerja museum dengan meminimalisir antrian dan membuat pendataan pengunjung lebih efisien. Pendekatan UI/UX dengan metode design thinking, yang melibatkan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, akan digunakan untuk memastikan sistem *e-ticket* memenuhi kebutuhan pengguna. Sistem ini diharapkan mempermudah pengguna dan pengelola serta memberikan gambaran yang jelas tentang sistem dan *database* yang akan dirancang, seperti yang dijelaskan dalam proposal penelitian "Perancangan Sistem *E-ticket* Berbasis Web di Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Menggunakan Metode *Design Thinking*".

METODE PENELITIAN

Metode *Design Thinking* adalah sebuah pendekatan dalam memecahkan masalah yang berorientasi pada pengalaman pengguna dengan memastikan solusi yang dihasilkan dapat dipenuhi secara teknologi dan ekonomi. Terdapat lima tahapan dalam metode *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. (Aulia & Syahidin, 2023).



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*

Sumber: Medium, 2018

Adapun tahapan dalam *design thinking* adalah sebagai berikut:

a) *Empathize*

Empathize adalah tahap pertama yang bertujuan untuk memahami pengguna atau pelanggan dengan mendalam.

b) *Define*

Define menganalisis pengamatan yang dilakukan dan menyusun hasilnya untuk menentukan masalah utama yang telah ditemukan.

c) *Ideate*

Ideate adalah konsep atau gagasan kreatif yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi dan dirumuskan dalam problem statement.

d) *Prototype*

Prototype adalah model awal atau versi eksperimental dari suatu produk yang dirancang untuk menguji konsep, desain, dan fungsionalitas sebelum produk tersebut diproduksi.

e) *Test*

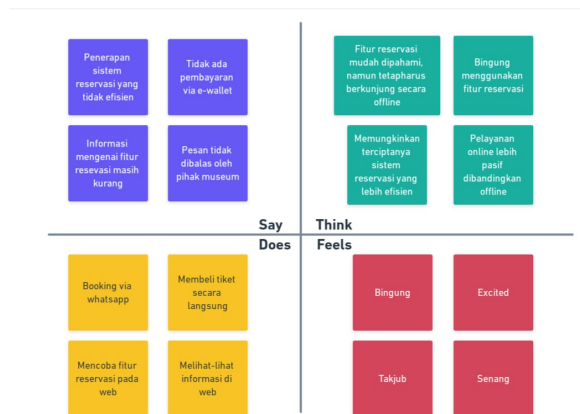
Testing merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam *design thinking* guna memastikan apakah hasil perancangan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna ataukah tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perancangan Sistem E-Ticket Berbasis Web Di Museum Prabu Geusan Ulun Berdasarkan Design Thinking

1. *Empathize*

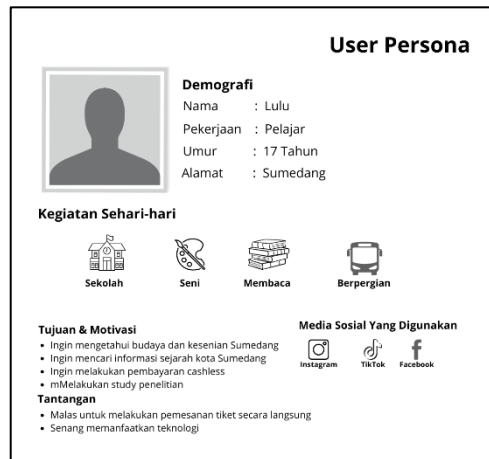
Empathize adalah langkah pertama dalam metode design thinking, yang bertujuan untuk memahami calon pengguna secara mendalam dan empatik. Pada tahap ini, peneliti berupaya untuk melihat dan merasakan dari sudut pandang pengguna, memahami kebiasaan, karakteristik, serta aktivitas, ucapan, pemikiran, dan perasaan mereka (Arvira Swarnadwitya, 2020).



Gambar 3. *Empathize Map*

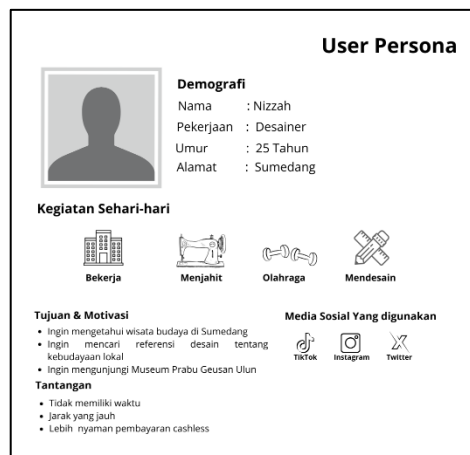
2. *Define*

Define adalah tahap kedua dalam metode Design Thinking, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam permasalahan yang dihadapi calon pengguna. Fokus utama pada tahap *define* adalah memahami masalah secara mendalam dan mengumpulkan informasi tambahan yang diperlukan untuk mengidentifikasi permasalahan inti yang perlu dipecahkan. User Persona merupakan hal yang penting dalam tahap *define* untuk menggambarkan kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna untuk membantu merancang solusi yang efektif.



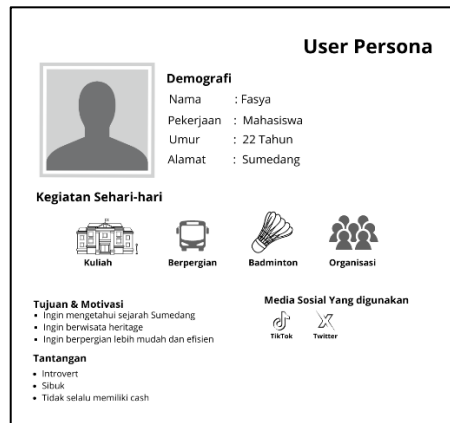
Gambar 4. User Persona 1

Berdasarkan *user* persona pertama ini, dapat disimpulkan bahwa menginginkan teknologi yang praktis untuk mempermudah aktivitasnya. Oleh karena itu, sistem *e-ticket* dirancang untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan tiket secara online.



Gambar 5. User Persona 2

Berdasarkan *user* persona kedua, dapat disimpulkan bahwa memerlukan fitur pembayaran digital dengan berbagai opsi untuk mempermudah proses transaksi. Hal ini memberikan gambaran penting untuk merancang sistem *e-ticket* yang memfasilitasi berbagai metode pembayaran untuk kenyamanan pengguna.



Gambar 6. User Persona 3

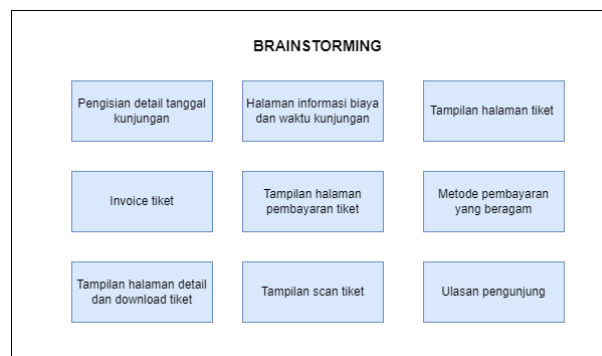
User persona ini menyimpulkan bahwa membutuhkan fitur *e-ticketing* yang mencakup informasi tentang museum, pembayaran digital untuk kemudahan transaksi, dan fitur scan tiket untuk memperlancar proses kunjungan.

3. Ideate

Ideate adalah tahap ketiga dalam pendekatan *Design Thinking*. Setelah masalah-masalah diidentifikasi pada tahap *Define*, tahap ini menjadi kunci untuk proses pemikiran kreatif dalam menemukan solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi. Pada tahap ini, penulis akan menghasilkan berbagai ide dan solusi inovatif berdasarkan hasil identifikasi masalah dari tahap *Define*.

a. Brainstorming

Brainstorming dalam *Design Thinking* bertujuan untuk menghasilkan solusi inovatif dan efisien. Proses ini fokus pada menghasilkan berbagai ide kreatif untuk mengembangkan sistem *e-ticket* yang *user-friendly* dan efektif.

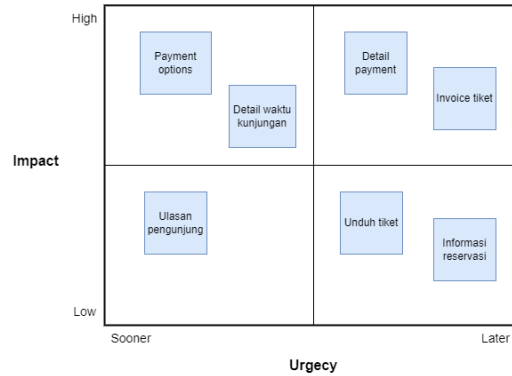


Gambar 7. Brainstorming

b. Priorization Matrix

Priorization Matrix digunakan untuk menentukan prioritas tugas berdasarkan dampak dan keterdesakan. Dalam matriks ini, fitur opsi pembayaran dan detail waktu kunjungan, menjadi prioritas utama. Fitur dengan dampak tinggi tetapi keterdesakan lebih rendah, seperti detail

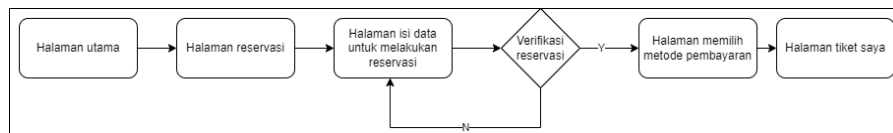
pembayaran dan invoice tiket, diprioritaskan berikutnya. Fitur seperti unduh tiket dan informasi tiket memiliki prioritas lebih rendah, sedangkan ulasan tiket memiliki keterdesakan tinggi meski dampaknya rendah.



Gambar 8. Priorization Matrix

c. *Flow Reservasi E-Ticket*

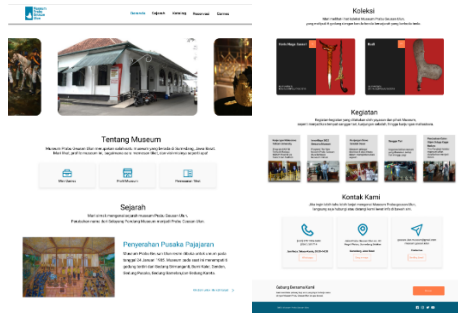
Flow reservasi *e-ticket* dimulai di halaman utama (*dashboard*), di mana pengguna memilih opsi reservasi. Setelah itu, mereka mengisi data pribadi pada halaman reservasi. Pengguna kemudian memiliki pilihan untuk melanjutkan atau membatalkan reservasi. Jika melanjutkan, pengguna memilih metode pembayaran. Jika membatalkan, mereka diarahkan kembali ke halaman pengisian data. Proses ini memastikan interaksi yang terstruktur dan memungkinkan pengguna untuk mengelola reservasi mereka dengan fleksibilitas.



Gambar 9. Flow Reservasi E-Ticket

Prototype High Fidelity Wireframe (Hi-fi)

High fidelity wireframe merupakan representasi visual dari *user interface* yang sangat detail yang mendekati tahap akhir dalam *design thinking*. *High fidelity wireframe* digunakan dalam tahap akhir desain untuk menguji dan menyempurnakan *interface* dan fungsi aplikasi sebelum pengembangan penuh dimulai. Berikut ini adalah rancangan *user interface* sistem *e-ticket* berbasis *website*:



Gambar 10. High Fidelity Beranda

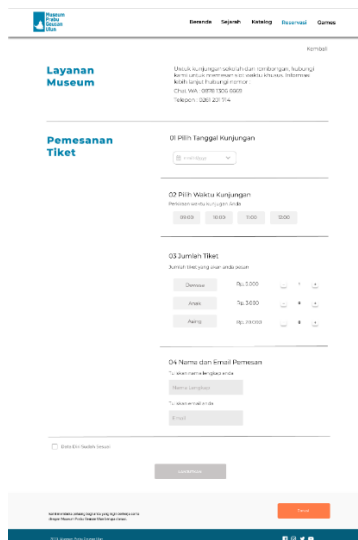
Pada halaman beranda berisi berbagai informasi museum seperti sejarah, koleksi museum, kegiatan dan kontak pihak museum.



Gambar 11. High Fidelity Fitur Reservasi

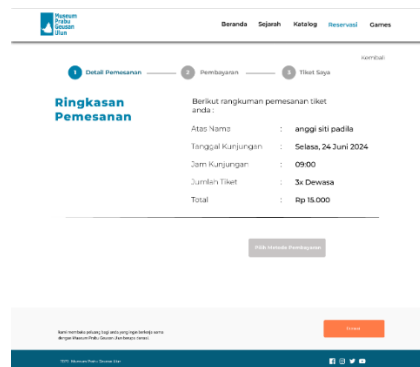
Pada halaman pertama reservasi, pengguna akan diberikan informasi terkait regulasi kunjungan museum dan tata tertib museum. Setelah membaca dan memahami seluruh informasi pengunjung dapat mengklik *button* saya mengerti untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

a. Tampilan Form Pemesanan



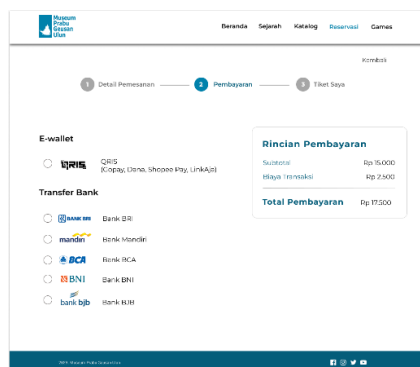
Gambar 12. High Fidelity Form Pemesanan

Pada perancangan ini penulis mengubah tampilan agar pengguna memilih tanggal melalui kalender. Hal tersebut bertujuan agar waktu kunjungan pengunjung menjadi lebih detail dan memudahkan pihak museum untuk memperjelas waktu kunjungan. Selain itu menambahkan email untuk mengirim invoice tiket melalui email untuk mempermudah pengguna jika lupa mengunduh tiket atau tiket hilang dari device maka invoice tiket akan otomatis muncul di email jika sudah melakukan pemesanan dan menyelesaikan tahap pembayaran



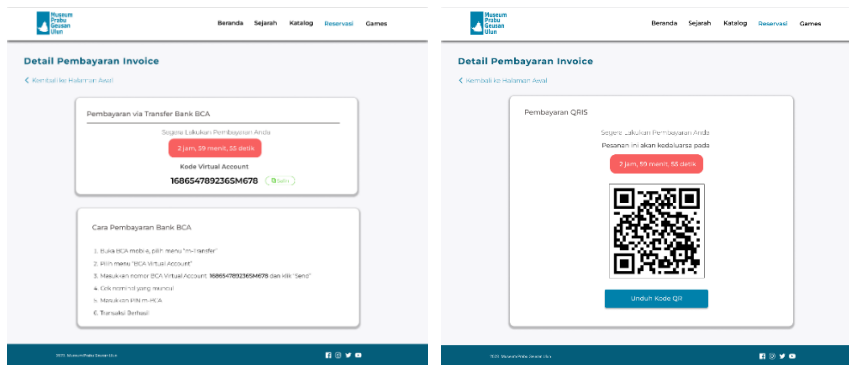
Gambar 13. High Fidelity Ringkasan Pemesanan

Halaman ini memuat informasi nama pengunjung, tanggal kunjungan, jam kunjungan, jumlah tiket yang di pesan, serta jumlah total tiket yang harus dibayar. Apabila pesanan sudah sesuai maka pengunjung dapat mengklik button pilih metode pembayaran untuk membayar pesanan.

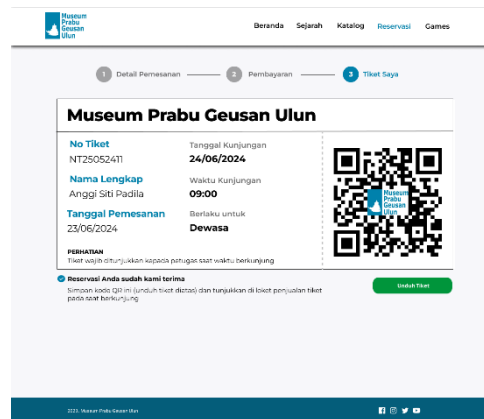


Gambar 14. High Fidelity Metode Pembayaran

Pada tahap memilih metode pembayaran pengunjung dapat memilih metode pembayaran secara QRIS dengan menggunakan e-wallet ataupun transfer bank. Serta terdapat rincian total pembayaran.

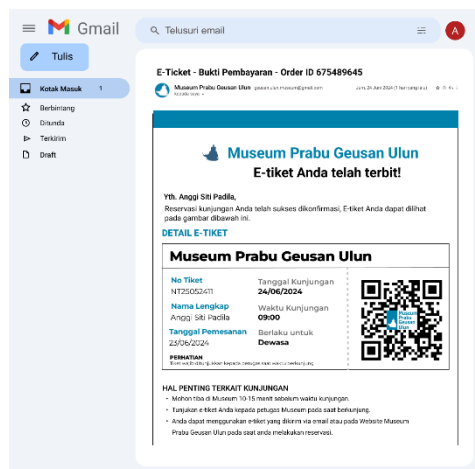


Gambar 15. High Fidelity Pembayaran Virtual Account Bank dan QRIS



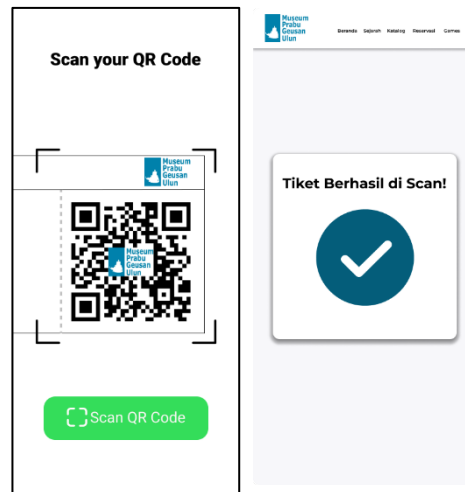
Gambar 16. High Fidelity E- Ticket

Setelah pembayaran selesai dan berhasil maka akan muncul tampilan *e-tiket*. Pada halaman ini pengunjung diharuskan menyimpan dan mengunduh tiket. Pada e-tiket terdapat informasi no tiket, nama lengkap, tanggal pemesanan, tanggal kunjungan, waktu kunjungan dan berlaku untuk. Berikut merupakan tampilan e-tiket setelah diunduh.



Gambar 17. E-mail Invoice Tiket

Setelah melakukan pemesanan tiket dan menyelesaikan tahap pembayaran maka *invoice* tiket akan otomatis muncul pada email pemesan. Pada tampilan *invoice* ini memuat detail tiket, dan tata tertib penggunaan *e-ticket* ketika akan berkunjung ke Museum Prabu Geusan Ulun. Penulis menambahkan *form* email pengguna bertujuan untuk menjadi alternatif apabila pengguna lupa mengunduh ataupun *e-ticket* hilang. Maka diperlukan penambahan form ini agar *e-ticket* dapat tersimpan otomatis dan memudahkan pengguna.



Gambar 18. High Fidelity Scan Ticket

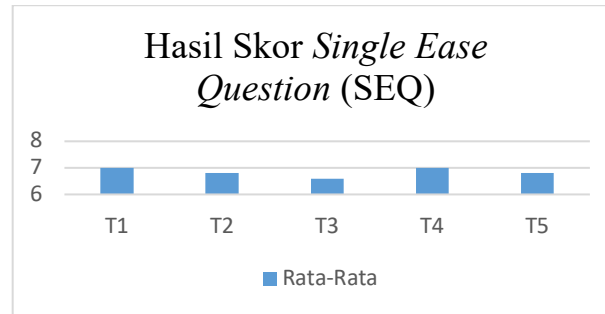
Gambar diatas menunjukkan tampilan ketika tiket akan di scan pengunjung mengklik scan QR Code, apabila scan tiket berhasil maka akan muncul tampilan berhasil maka tiket tersebut valid, dan jika tiket sudah kadaluarsa maka QR Code tidak berhasil di scan dan akan muncul tulisan gagal.

Pengujian Tingkat Usability Pengguna Saat Menggunakan Sistem E-Ticket Berbasis Web Di Museum Prabu Geusan Ulun

Single Ease Question (SEQ)

Pada pengujian SEQ, terdapat lima *task* yang diuji: beranda, informasi tata tertib museum, *form* input reservasi, metode pembayaran, serta unduh dan *scan e-ticket*. Hasil menunjukkan skor rata-rata yang tinggi, dengan task beranda dan metode pembayaran memperoleh skor 7, menandakan kemudahan penggunaan yang sangat baik. Task lainnya, seperti form input reservasi dan unduh *e-ticket*, mendapat skor sedikit lebih rendah, namun masih menunjukkan kemudahan yang memadai. Secara keseluruhan, hasil pengujian SEQ menunjukkan bahwa desain prototype sistem *e-ticket* cukup baik, meskipun ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan usability.

Gambar 19. Diagram Hasil Skor Single Ease Question (SEQ)



System Usability Scale (SUS)

Untuk pengujian SUS, sepuluh pertanyaan diberikan kepada pengguna untuk menilai aspek-aspek usability dari sistem. Pertanyaan meliputi kemudahan penggunaan, kompleksitas, dan konsistensi sistem. Skor hasil hitung SUS menunjukkan nilai rata-rata 86,5, yang berada dalam kategori "Excellent" atau sangat baik. Ini menunjukkan bahwa prototype sistem e-ticket memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan mudah dipahami. Skor ini menandakan bahwa desain yang ada sudah efektif dan sesuai dengan keinginan pengguna, meskipun penyesuaian lebih lanjut masih mungkin diperlukan.

Gambar 20. Hasil SUS

Hasil Hitung System Usability Scale (SUS)

No	Respon	Skor Hasil Hitung SUS										JML	JML x 2.5
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
2	Responden 2	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
3	Responden 3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
4	Responden 4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
5	Responden 5	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
Jumlah											173	434	
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											86,5		

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dengan penerapan metode design thinking mengetahui keluhan serta harapan perbaikan wisatawan ataupun calon pengguna terhadap website Museum Prabu Geusan Ulun. Penelitian ini menghasilkan UI/UX yang telah memenuhi keinginan pengguna dengan mengetahui tingkat keberhasilan menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dengan bantuan Maze dan *System Usability Scale* (SUS) dengan bantuan Google Form. Berdasarkan hasil pengujian sebelumnya, pengujian *Single Ease Question* (SEQ) masih fluktuatif sehingga dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan sedikit perbaikan dalam kemudahan penggunaan sistem, sedangkan

pengujian *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 86,5 dan poin B sehingga berdasarkan pengujian tersebut hasil perancangan mendapatkan penilaian *Excellent*, artinya hasil *user interface* yang dibuat mudah difahami pengguna serta telah sesuai dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Saran

Perancangan sistem *e-ticket* pada website Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang tentu saja masih belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu penulis memiliki beberapa saran agar sistem *e-ticket* bekerja lebih optimal :

1. Pembuatan admin dashboard untuk mengelola *e-ticket* museum.
2. Menambahkan detail event ataupun kegiatan yang sedang atau akan berlangsung di Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang.
3. Menambahkan fitur ulasan pelayanan kepuasan pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. H., Setiawan, D., & Trisnawati, L. (2021). *Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking*. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*
- Aisyiah, A., Al-Faruq, M. N. M., & Aini, N. (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi MinaTani Sistem Informasi Agriculture Technology Menggunakan Metode Design Thinking*. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). *User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method*. *Sisfotenika*
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022, November). *Pendekatan Metode User-Centered Design Dan System Usability Scale Dalam Redesain Dan Evaluasi Antarmuka Website*. In *Seminar Nasional Official Statistics*.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode design thinking untuk inovasi bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). *Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University*. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*
- Karnawan, G. (2021). *Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic*. *Jurnal Teknoinfo*
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Abdi Sistematika.

- Nadirah, S. P., Pramana, A. D. R., & Zari, N. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendeley Dan Nvivo)*. CV. Azka Pustaka.
- Nurrohmah, S., & Andrian, R. (2023). *Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking*. Jurnal Teknologi dan Informasi
- Ramadhan, D. W. (2019). *Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus)(Studi Kasus: Website Time Excelindo)*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika).
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek*.
- Redo, M., Perdanakusuma, A. R., & Az-Zahra, H. M. (2022). *Perancangan User Experience Pada Aplikasi Prabumart Dengan Metodologi Design Thinking*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutresno, S. A., & Singgalen, Y. A. (2023). *Digital Innovation Design Of Tourism Destination Marketing Website Using Design Thinking Method*. Journal of Information Systems and Informatics
- Sweetania, D., & Hafidz, A. (2023). *Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum Di Jakarta Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. Jurnal Teknik Dan Science
- Taufik, M., Resmi, M. G., & Tamyiz, U. M. H. (2022). *UI/UX Aplikasi Bumdes Sukatani Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Pengujian System Usability SCALE*. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)
- Wahyujati, B. B. (2022). *Metode Perancangan: Rangkuman Teori Dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press.
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). *Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. International Journal of Natural Science and Engineering*.