

Perbaikan Rancangan Desain Aplikasi “Enjoy Rembang” Sebagai Media Informasi Wisatawan Untuk Mendukung Edukasi Wisata Dengan Metode *Design Thinking* Di Kabupaten Rembang

1st Putri Zakiyya Zulfa Umairi
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
putrizakiyya@student.telkomuniversity
.ac.id

2nd Augustina Asih Rumanti
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
augustinaar@telkomuniversity.ac.id

3rd Fahmy Habib Hasanuddin
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
Fhabib@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Edukasi wisata atau *edu-tourism* adalah kegiatan dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan-tujuan utama adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi. Menurut data jumlah kunjungan yang bersumber dari Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang, jumlah kunjungan pariwisata paling banyak diduduki pada objek pariwisata non edukasi, hal itu yang membuat penulis merasa perlu memperbaiki informasi seputar objek wisata edukasi agar meningkatkan jumlah kunjungan pada objek edukasi wisata, maka dari itu penulis memfokuskan penelitian tugas akhir ini pada perbaikan aplikasi pariwisata Rembang yang sebelumnya telah diluncurkan dan diberi nama “Enjoy Rembang”. Pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode *design thinking* yang mana hasil akhirnya akan memunculkan filter baru aplikasi yaitu filter *guide* yaitu fitur pemandu wisata yang mana akan membantu wisatawan dalam berwisata di Rembang, fitur objek wisata edukasi yang nantinya wisatawan objek wisata edukasi dapat melihat referensi objek wisata kunjungan, dan paket edukasi wisata pada *navigation bar* aplikasi Enjoy Rembang.

Kata kunci— Edukasi Wisata, Objek Wisata, Aplikasi, Enjoy Rembang, *Design Thinking*, Wisatawan.

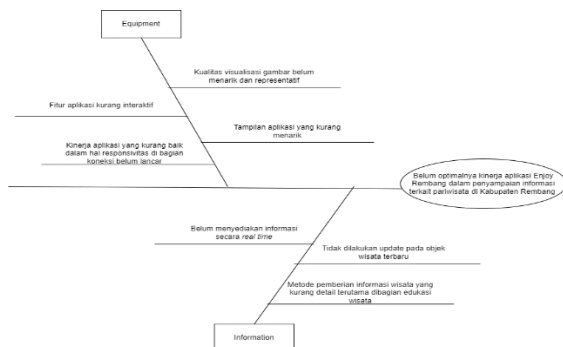
I. PENDAHULUAN

Edukasi wisata atau *edu-tourism* adalah suatu program dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi. Edukasi wisata juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran wisatawan akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya dan lingkungan di daerah mereka [1]. Sehingga, penting untuk dapat menerapkan edukasi wisata karena tidak hanya memberikan manfaat ekonomi, tetapi juga dapat berkontribusi pada aspek sosial, budaya, dan lingkungan yang penting bagi keberlanjutan pariwisata di Indonesia.

Salah satu destinasi yang dapat dikembangkan menjadi objek tujuan edukasi wisata adalah Kabupaten Rembang, Rembang berpotensi sebagai objek wisata edukasi. Namun pada penyebaran informasi mengenai edukasi wisata yang ada di Rembang belum cukup merata, sehingga wisatawan di luar Rembang belum sepenuhnya tau mengenai objek edukasi wisata di Rembang, hal ini dibuktikan dengan jumlah kunjungan Wisatawan Nusantara ke objek wisata edukasi Rembang pada 2023 yang tercatat sebanyak 840.145.

Saat ini, internet menjadi salah satu sarana utama untuk menyediakan informasi pariwisata, baik melalui situs web resmi negara, kota, kantor, atau daerah, maupun melalui aplikasi yang tersedia secara pribadi [2]. Oleh karena itu pembuatan media sebagai informasi wisatawan perlu dilakukan agar meningkatkan pengetahuan wisatawan terhadap objek wisata di Indonesia terutama di Kabupaten Rembang sehingga destinasi wisata edukasi juga dapat lebih dilirik oleh wisatawan.

Dalam upaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang dalam memberikan informasi wisatawan mengenai Kabupaten Rembang, pengembangan aplikasi pun dilakukan. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang berisi panduan untuk berwisata di Kabupaten Rembang, yang diberi nama Enjoy Rembang. Aplikasi tersebut telah resmi diluncurkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DINBUDPAR) Kabupaten Rembang pada tanggal 27 Oktober 2018 lalu dan dapat diunduh secara gratis di *Google Play Store* oleh pengguna *smartphone* dengan sistem operasi Android. Namun dalam pengembangannya aplikasi ini masih mengalami beberapa kendala yang akan dijabarkan pada Gambar 1.



GAMBAR 1.
Fishbone Permasalahan

Pada Gambar 1, terlihat bahwa menurut responden hasil kuesioner yang sebelumnya telah disebar, masih terdapat kelemahan pada faktor *information* (informasi), dan *equipment*. Sehingga rumusan permasalahan yang didapat yaitu “Bagaimana rancangan perbaikan UI/UX pada aplikasi Enjoy Rembang agar menjadi media informasi bagi wisatawan dan meningkatkan kunjungan edukasi di Kabupaten Rembang?”

II. KAJIAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari komponen-komponen teknologi informasi yang dikumpulkan untuk menghasilkan suatu informasi yang berguna untuk memperoleh jalur komunikasi bagi pengguna [3].

B. User Interface

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi [4].

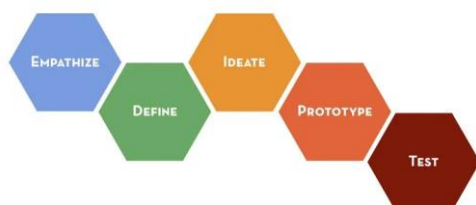
C. User Experience

Menurut ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi sesorangan dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. *User experiences* merupakan pengalaman pengguna dalam menggunakan atau berhadapan langsung dengan *User Interface* atau produk yang dibuat.

III. METODE

A. Metode Design Thinking

Design Thinking dikemukakan sebagai suatu “proses eksplorasi dan strategi mendesain” dalam berbagai wilayah desain, dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru [5].



GAMBAR 2.
Tahapan Metode Design Thinking

1. Emphasize

Proses ini biasanya dapat dilakukan melalui tahap wawancara, mengamati perilaku atau observasi terhadap kehidupan pengguna dan juga dapat berupa pengumpulan data kualitatif seperti cerita, perasaan, dan pengalaman pengguna.

2. Define

Proses ini yaitu proses mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan *emphatize* yang telah dilakukan. Tahap ini bisa berupa menganalisis data yang dikumpulkan pada tahap *emphatize*, mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data, dan merumuskan solusi dari permasalahan secara jelas dan terarah.

3. Ideate

Proses ini yaitu proses menggali ide dengan menantang asumsi yang ada dan menciptakan ide-ide baru untuk menghasilkan solusi yang inovatif dengan menggunakan 5 cara yang inovatif yaitu dapat berupa *brainstorming*, *mind mapping*, sketsa, *prototyping*, dan teknik ideasi lainnya.

4. Prototype

Proses ini yaitu membuat prototipe sebagai penerapan ide dari tahap sebelumnya ke dalam bentuk fisik yang dapat diuji.

5. Test

Proses ini akan melakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dihasilkan dengan cara mempresentasikan prototipe, mendapatkan umpan balik dari peserta lain, dan menerima kritik konstruktif untuk penyempurnaan lebih lanjut.

B. Metode Webqual

Webqual merupakan suatu pengukuran untuk mengukur kualitas website berdasarkan instrumen-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan ke dalam empat variabel, yaitu kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas interaksi (*interaction quality*), dan *overall impression / user satisfaction* [6]. *Webqual* disusun berdasarkan penelitian pada empat dimensi yaitu:

1. Kualitas Kegunaan (*Usability*)

Usability merupakan mutu yang berhubungan dengan rancangan *website*, seperti penampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, dan gambaran yang akan disampaikan ke pengguna.

2. Kualitas Informasi (*Information Quality*)

Information quality adalah mutu dari isi yang terdapat pada *website*, sesuai atau tidaknya informasi untuk tujuan pengguna seperti akurasi, format dan keterkaitannya.

3. Kualitas Interaksi (*Interaction Quality*)

Interaction quality adalah mutu dari interaksi pelayanan yang dialami oleh pengguna ketika mereka menyelidiki kedalam *website* lebih dalam.

4. Kualitas Keseluruhan (*User Satisfaction*)

User Satisfaction adalah mutu dari tolak ukur penggunaan aplikasi apakah kinerja yang dihasilkan sesuai dengan harapan pengguna.

C. Metode System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale yaitu metode yang digunakan untuk menilai, mengukur *usability* dan mengevaluasi sistem komputer menurut sudut pandang subjektif pengguna [7]. SUS memiliki sistem pengukuran dengan survei yang terdiri dari 10 pertanyaan masing-masing memiliki 5 poin *Likert* sebagai tanggapan. *Output* SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami, dengan *range* dari 0 hingga 100, dengan

semakin besar skor berarti semakin baik *usability*-nya. Point 100 pada skor akhir metode SUS diperoleh dari hasil rata-rata skor yang didapatkan melalui jawaban responden terhadap pertanyaan kualitas SUS yang akan menentukan apakah aplikasi tersebut layak atau tidak layak untuk diimplementasikan.

D. Metode User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) merupakan tahap akhir pengujian sistem yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan pengguna akhir dan siap digunakan dalam lingkungan produksi. Pengujian UAT melibatkan interaksi langsung antara pengguna akhir dan sistem untuk memverifikasi fungsionalitas dan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphatize

Data pada tahap ini didapatkan melalui kuesioner yang diisi oleh pengguna aplikasi Enjoy Rembang *existing*, yang dijabarkan pada Tabel 2.

TABEL 1.

Data Hasil Kuesioner Berdasarkan Metode *Webqual*

Dimensi Kuesioner Webqual	Pertanyaan Kualitas	Pertanyaan Kuesioner	Atribut
Kegunaan (<i>Usability</i>)		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki tampilan yang menarik?	US 1
		Menurut anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki desain yang sesuai dengan jenis pembawaan konten aplikasi?	US 2
		Menurut anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki sistem navigasi yang mudah?	US 3
Informasi (<i>Information</i>)		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan mudah?	IN 4
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang menyajikan informasi yang mudah dipahami?	IN 5
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang dapat memberikan informasi yang akurat terutama mengenai edukasi wisata?	IN 6
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang menyediakan informasi secara real time? (IN7)	IN 7

TABEL 2.

Data Hasil Kuesioner Berdasarkan Metode *Webqual* (Lanjutan)

Dimensi Kuesioner Webqual	Pertanyaan Kualitas	Pertanyaan Kuesioner	Atribut
Informasi (<i>Information</i>)		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memberikan informasi dengan tingkat detail yang lengkap?	IN8
Interaksi Pelayanan (<i>Interaction Quality</i>)		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki review yang baik?	IP9
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang menjaga keamanan data pribadi pengguna?	IP10
Kepuasan Pengguna (<i>User Satisfaction</i>)		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki perpindahan akses halaman utama ke halaman yang lain dengan cepat?	KP11
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang mudah diakses menggunakan gadget?	KP12
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang menggunakan gambar yang tepat?	KP13
		Menurut Anda apakah aplikasi Enjoy Rembang memiliki tata letak (Layout) yang terstruktur dan konsisten?	KP14

Dengan dimensi pertanyaan dan atribut yang sudah dijelaskan pada Tabel 1, maka didapatkan hasil kuesioner nya dijabarkan menggunakan skala *likert* dari rentang 1 yaitu (Sangat Tidak Setuju) – 5 (Sangat Setuju) disajikan pada Tabel 2.

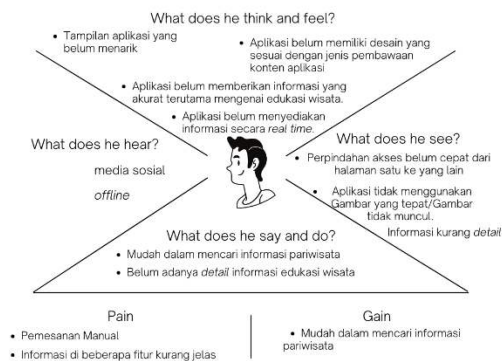
TABEL 3.

Data Kepuasan Pengguna Menggunakan *Skala Likert*

Atribut	Skala Likert				
	1 (Sangat Tidak Setuju)	2 (Tidak Setuju)	3 (Netral)	4 (Setuju)	5 (Sangat Setuju)
US 1	23	22	29	2	0
US 2	14	40	20	2	0
US 3	0	7	60	9	0
IN 4	0	8	57	11	0
IN 5	0	6	53	17	0
IN 6	13	25	33	5	0
IN 7	30	16	26	4	0
IN 8	21	27	28	0	0
IP 9	1	3	60	11	1
IP 10	0	0	58	16	2
KP 11	0	47	27	2	0
KP 12	0	2	59	14	1
KP 13	2	40	32	2	0
KP 14	1	5	56	14	0

B. Define

Setelah mengetahui perjalanan pengguna dalam aplikasi, tahapan selanjutnya adalah dengan memberikan emphati pada pengguna dibuatlah *Emphaty Map* seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.



GAMBAR 3.
Empathy Map

Sehingga didapatkan perbaikan solusi perbaikannya seperti yang dijabarkan pada Tabel 3.

TABEL 4.
Penjabaran Solusi Perbaikan

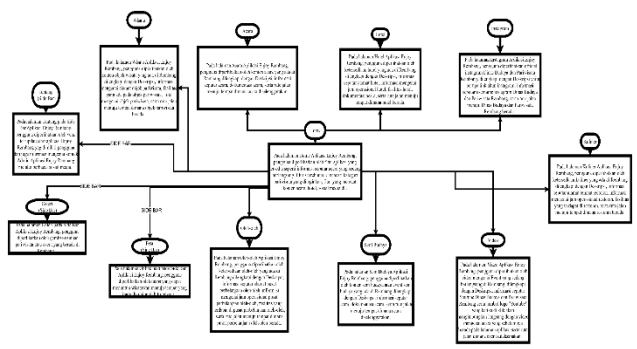
Atribut	Permasalahan	Solusi Perbaikan
US 1	Aplikasi belum memiliki tampilan yang menarik.	Rancangan usulan perbaikan UI seperti warna yang menarik, dan tata letak yang mudah dipahami.
US 2	Aplikasi belum memiliki desain yang sesuai dengan jenis pembawaan konten aplikasi.	Perbaikan desain fitur konten aplikasi.
IN 6	Aplikasi belum memberikan informasi yang akurat terutama mengenai edukasi wisata.	Rancangan fitur aplikasi yang dinamis sehingga informasi yang ditampilkan akurat.
IN 7	Aplikasi belum menyediakan informasi secara <i>real time</i> .	Penggunaan database sinkronisasi data untuk mendapatkan informasi terbaru.
IN 8	Aplikasi tidak memberikan informasi dengan tingkat detail yang lengkap.	Melakukan peningkatan fitur UI/UX untuk membuat informasi lebih mudah dipahami. / Penambahan fitur panduan atau tutorial yang jelas untuk membantu pengguna memahami informasi.

TABEL 5.
Penjabaran Solusi Perbaikan (Lanjutan)

Atribut	Permasalahan	Solusi Perbaikan
KP 11	Aplikasi belum memiliki perpindahan akses halaman utama ke halaman yang lain dengan cepat.	Optimalisasi UI/UX dengan tombol navigasi yang jelas dan ikon yang mudah dikenali untuk mempermudah pengguna dalam perpindahan halaman.
KP 13	Aplikasi tidak menggunakan gambar yang tepat/gambar tidak muncul.	Perbaikan desain aplikasi.

C. Ideate

Pada tahap ini dilakukan perancangan *Customer Journey Maps existing* dari aplikasi Enjoy Rembang seperti yang dijabarkan pada Gambar 4.

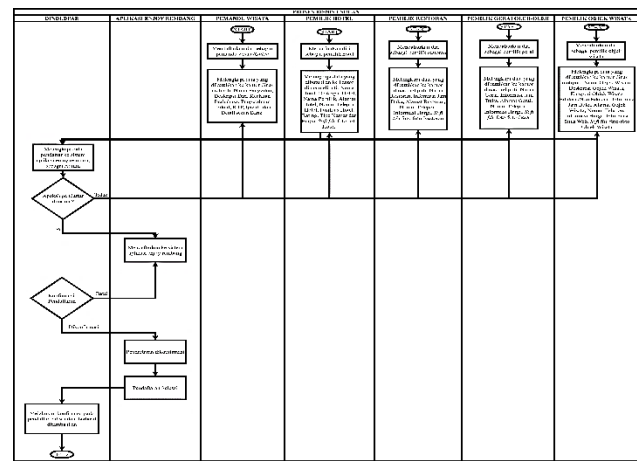


GAMBAR 4.
Customer Journey Maps Existing

Customer Journey Maps digunakan untuk menjadi alur yang memudahkan wisatawan dalam menggunakan aplikasi Enjoy Rembang dengan menampilkan fitur apa saja yang terdapat di aplikasi Enjoy Rembang *existing*.

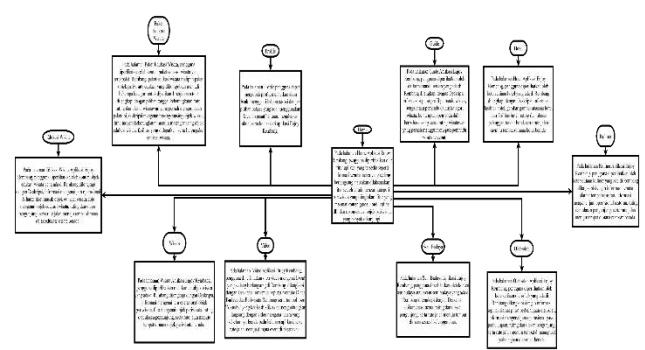
D. Prototype

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses bisnis dan *customer journey maps* usulan dari perbaikan aplikasi yang sudah diidentifikasi melalui tahap kuesioner, maka didapatkan hasil rancangannya seperti yang dijabarkan pada Gambar 5.



GAMBAR 5.
Proses Bisnis Usulan Aplikasi Enjoy Rembang

Perubahan dari proses bisnis di Gambar 5 adalah alur proses nya yang semakin bervariasi dengan menghubungkan beberapa *stakeholder* terbaru yaitu pemandu wisata, pemilik objek wisata, pemilik restoran, pemilik gerai oleh-oleh, dan juga pemilik hotel dan bagaimana alur pendaftaran masing-masing kebutuhan dalam aplikasi Enjoy Rembang. Selanjutnya merupakan hasil rancangan *customer journey maps* usulan dijabarkan pada Gambar 6.



GAMBAR 6.
Customer Journey Maps Usulan

Pada rancangan *customer journey maps* ini fitur-fitur yang ditampilkan merupakan fitur hasil rancangan perbaikan prototipe aplikasi Enjoy Rembang, terdapat fitur *guide*, edukasi wisata, dan paket edukasi wisata sebagai fitur tambahan dari aplikasi Enjoy Rembang *existing*.

E. Test

Pada tahap ini, hasil rancangan diuji coba dengan melakukan demo prototipe perbaikan aplikasi, kemudian melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner kepada DINBUDPAR selaku admin dan juga wisatawan selaku pengguna aplikasi Enjoy Rembang, verifikasi hasil rancangan menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui hasil akhir apakah dikatakan layak untuk diimplementasikan atau tidak dan validasi hasil rancangan untuk menentukan kepuasan pengguna terhadap aplikasi menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT). Dari data tersebut didapatkan penilaian pengguna terhadap hasil rancangan aplikasi yaitu 81% dengan kategori (SANGAT BAIK) maka dari itu hasil rancangan dikatakan LAYAK. Hasil rancangan prototipe usulan aplikasi Enjoy Rembang dijabarkan pada Tabel 5.

TABEL 6.
Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan

Aplikasi Enjoy Rembang Existing	Aplikasi Enjoy Rembang Usulan
---------------------------------	-------------------------------

• Halaman Masuk

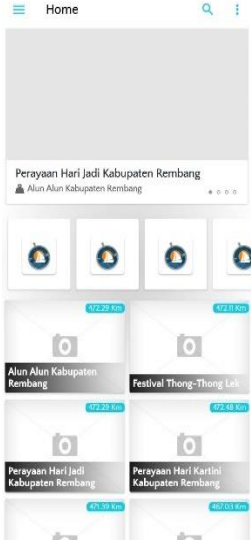
Gambar diatas merupakan Halaman Onboard dan halaman masuk dari aplikasi existing, pada aplikasi existing tidak terdapat halaman daftar dan halaman pengisian data diri dan email yang ingin ditautkan.

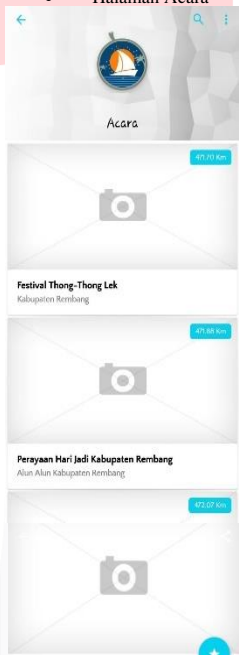
• Halaman Onboard, halaman masuk, halaman daftar

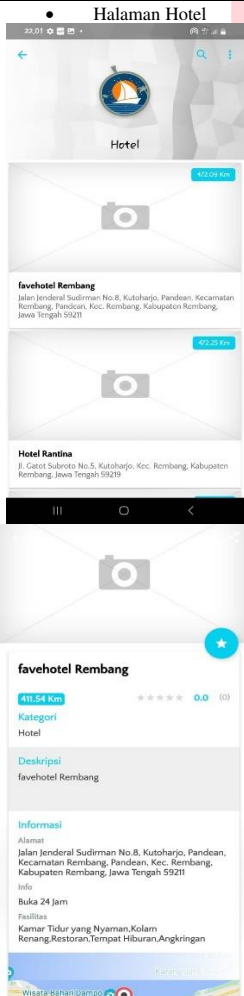
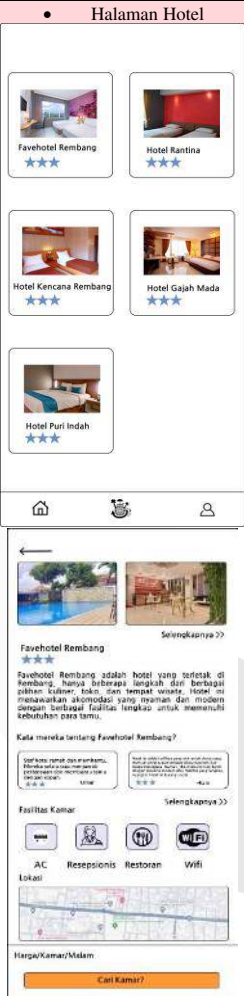
Pada rancangan aplikasi usulan, terdapat halaman onboard sebelum halaman masuk, halaman masuk dengan mengisikan email yang ingin ditautkan, dan terdapat halaman daftar yang berisikan data nama lengkap dan email yang ingin ditautkan.

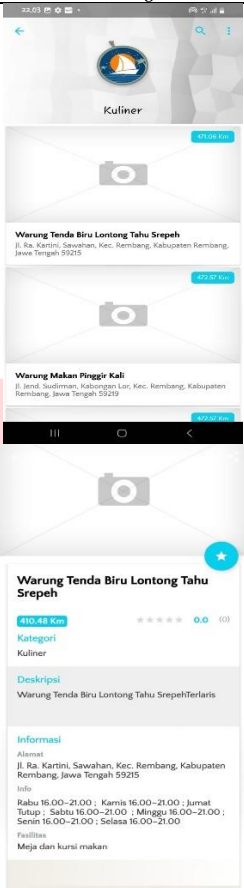
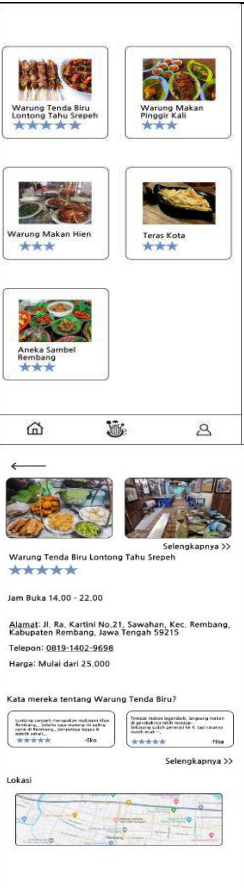
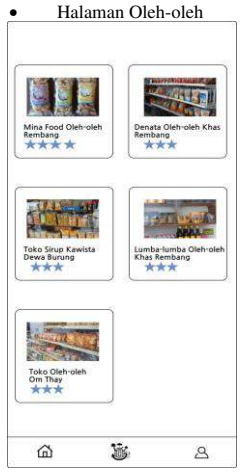
• Halaman Login Aplikasi Enjoy Rembang Eksisting

• Halaman Login Aplikasi Enjoy Rembang Usulan

TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang Existing	Aplikasi Enjoy Rembang Usulan
Halaman Login Aplikasi Enjoy Rembang Eksisting 	Halaman Login Aplikasi Enjoy Rembang Usulan 
Tidak Terdapat Halaman Daftar Pada Aplikasi Enjoy Rembang Eksisting	Halaman Daftar Aplikasi Enjoy Rembang Usulan 
Halaman Home 	Halaman Home 
Pada halaman Home aplikasi existing terdapat <i>side bar</i> aplikasi yang berisikan Fitur Kategori yang membantu pengguna dalam	
Pada halaman Home aplikasi usulan terdapat <i>side bar</i> diganti menjadi <i>navigation bar</i> , lalu terdapat informasi galeri seputar “Aktivitas yang Menarik di	

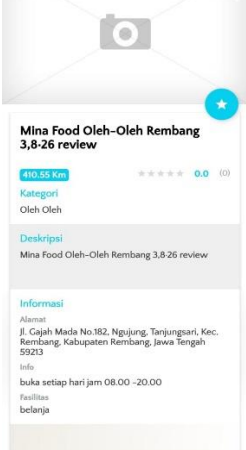
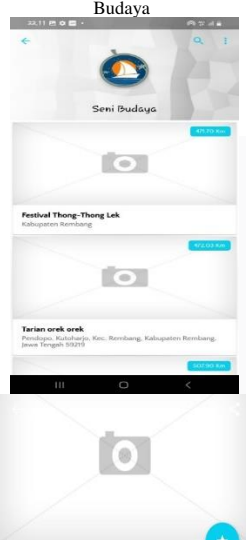
TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang Existing	Aplikasi Enjoy Rembang Usulan
memilih fitur mana yang ingin dilihat, video, peta, galeri, dan tombol untuk keluar.	Rembang” yang dapat menarik wisatawan agar mempertimbangkan objek wisata apa saja yang menarik untuk dikunjungi, lalu terdapat tombol selanjutnya yang mana dapat membantu wisatawan melihat lebih banyak lagi aktivitas yang menarik dari objek wisata Rembang.
Halaman Acara 	Halaman Guide 
Pada Halaman aplikasi existing terdapat halaman Acara yaitu halaman yang menampilkan acara apasaja yang sedang berlangsung di Rembang dilengkapi dengan informasi deskripsi acara, alamat acara dilaksanakan, dan maps menuju tempat dimana acara dilaksanakan.	
Pada Halaman Aplikasi usulan, halaman Acara dihapuskan dikarenakan acara yang diselenggarakan sama dengan acara seni budaya sehingga hanya dibuatkan halaman Seni Budaya,	

TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang <i>Existing</i>	Aplikasi Enjoy Rembang <i>Usulan</i>
	halaman acara diganti dengan halaman <i>guide</i> yang mana akan lebih membantu wisatawan untuk berwisata di Rembang, dilengkapi dengan deskripsi seputar pemandu wisata, pengetahuan dan keahlian berbahasa, dan juga <i>rating</i> dan ulasan wisatawan yang menggunakan jasa pemandu wisata tersebut, serta dilengkapi juga harga pemandu wisata.
	
Pada Halaman Hotel aplikasi <i>existing</i> , fasilitas kamar di informasikan menggunakan teks yang mana wisatawan harus membaca tanpa bisa mengerti fasilitas dengan lebih menarik.	Pada Halaman Hotel aplikasi <i>usulan</i> , informasi seputar fasilitas kamar diberikan gambar agar wisatawan/pengguna dapat mengerti arti simbol gambar tersebut tanpa membaca teks nya.
• Halaman Kuliner	• Halaman Kuliner

TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang <i>Existing</i>	Aplikasi Enjoy Rembang <i>Usulan</i>
	
Pada halaman Kuliner aplikasi <i>existing</i> , terdapat deskripsi mengenai warung makan tersebut.	Pada halaman kuliner aplikasi <i>usulan</i> , deskripsi diganti menjadi informasi mengenai jam buka, alamat, nomor telepon restoran dan harga makanan.
	

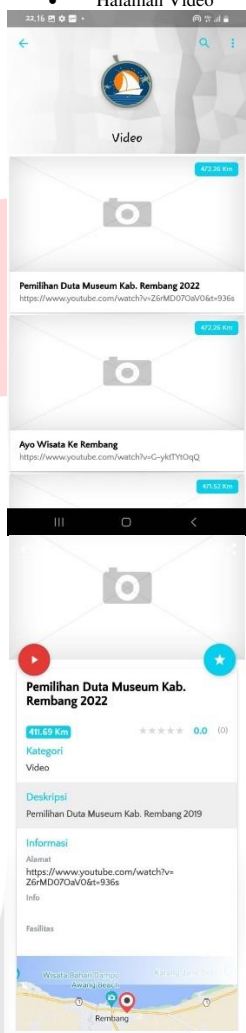
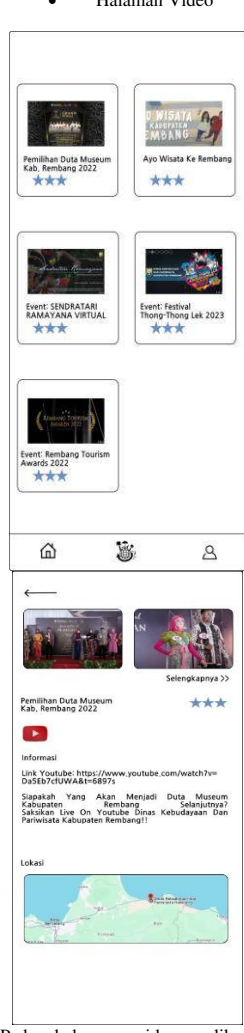
TABEL 7.

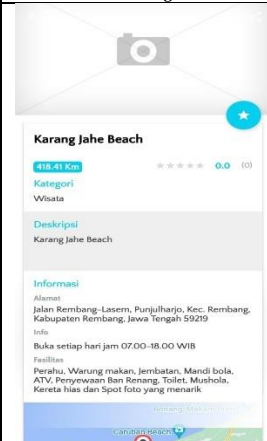
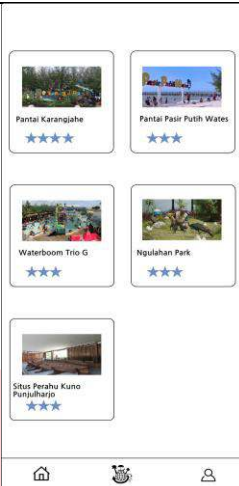
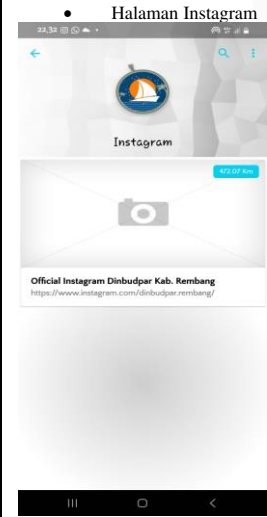
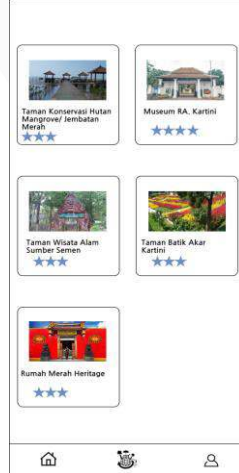
Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)

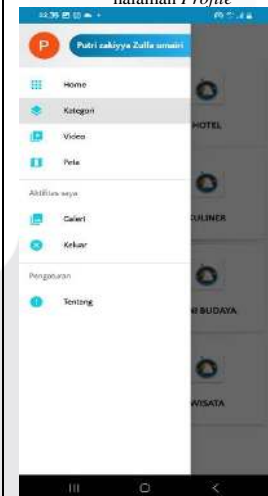
Aplikasi Enjoy Rembang <i>Existing</i>	Aplikasi Enjoy Rembang <i>Usulan</i>
 Pada halaman oleh-oleh aplikasi <i>existing</i>, terdapat deskripsi mengenai toko oleh-oleh tersebut.	 Pada halaman oleh-oleh aplikasi <i>usulan</i>, deskripsi diganti oleh informasi mengenai jam buka, alamat, dan nomor telepon toko tersebut.
• Halaman Seni Budaya  Pada halaman seni budaya aplikasi <i>existing</i>, deskripsi mengenai festival seni budaya dibuat panjang, lalu terdapat informasi mengenai alamat tempat dilaksanakannya festival/seni budaya Rembang.	• Halaman Seni Budaya  Pada halaman seni budaya aplikasi <i>usulan</i>, deskripsi mengenai festival/seni budaya dibuat singkat dengan tombol "Baca Selanjutnya" yang ketika di

TABEL 7.

Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)

Aplikasi Enjoy Rembang <i>Existing</i>	Aplikasi Enjoy Rembang <i>Usulan</i>
• Halaman Video  Pada halaman video aplikasi <i>existing</i>, deskripsi mengenai video kurang menarik.	klik akan memunculkan deskripsi yang lebih panjang sehingga admin dapat mengisi detail deskripsi secara lengkap dan detail. • Halaman Video  Pada halaman video aplikasi <i>usulan</i>, deskripsi mengenai video dibuat lebih menarik sehingga wisatawan dapat tertarik untuk menonton video tersebut.
• Halaman Wisata 	• Halaman Wisata 

TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang Existing	Aplikasi Enjoy Rembang Usulan
 Pada halaman wisata aplikasi existing, deskripsi mengenai objek wisata sangat singkat.	 Pada halaman wisata aplikasi usulan, deskripsi dibuat panjang dan mengemas informasi mengenai keindahan objek pariwisata, disertai informasi seputar jam buka dan harga tiket objek pariwisata.
Halaman Instagram	Halaman Edukasi Wisata
	

TABEL 7. Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)	
Aplikasi Enjoy Rembang Existing	Aplikasi Enjoy Rembang Usulan
 Pada aplikasi existing, terdapat halaman instagram yang berisikan informasi mengenai link instagram Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang dan maps menuju kantor Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang berada.	 Pada aplikasi usulan, aplikasi instagram diganti dengan halaman edukasi wisata, yaitu halaman yang berisikan informasi mengenai objek pariwisata yang berkategori “Edukasi” dengan informasi jam buka, harga tiket masuk untuk dewasa dan anak-anak, dan deskripsi mengenai objek wisata edukasi tersebut, serta terdapat tombol “Baca Selanjutnya” yang mana ketika di klik akan menampilkan deskripsi mengenai sejarah objek edukasi wisata tersebut secara detail.
Navigation Bar dan halaman Profile	Navigation Bar dan halaman Profile
 Pada aplikasi existing, terdapat side bar yang dapat membantu wisatawan dalam memilih kategori informasi yang ingin di akses dan fitur pembantu lain yang dapat memudahkan wisatawan dalam menggunakan aplikasi. Serta pada aplikasi existing, profile tidak dapat di klik sehingga pengguna hanya bisa melihat username yang ditampilkan oleh aplikasi.	 Pada aplikasi usulan, side bar aplikasi diganti oleh navigation bar yang mana akan lebih mudah di klik dengan fitur navigasi yang tidak terlalu kompleks sehingga mudah digunakan. fitur navigasi ini akan mengarahkan pada halaman home, halaman paket edukasi wisata, dan halaman profile. Serta pada aplikasi usulan, profile wisatawan an admin dapat dilihat dan di custom sehingga pengguna akan lebih nyaman dalam mengubah informasi profil, pada halaman profil juga terdapat informasi mengenai akun bank bagi pengguna yang ingin menautkan akun bank untuk transaksi booking hotel atau paket wisata, lalu terdapat pula fitur ubah bahasa sehingga memudahkan wisatawan asing

TABEL 7.

Perbandingan Aplikasi Existing dan Usulan (Lanjutan)

Aplikasi Enjoy Rembang <i>Existing</i>	Aplikasi Enjoy Rembang <i>Usulan</i>
	untuk memilih konten informasi aplikasi menggunakan bahasa asing, terdapat pula fitur pusat bantuan yang menghubungkan pengguna ke admin aplikasi Enjoy Rembang, fitur hapus akun untuk menghapus akun pengguna, dan fitur logout untuk keluar dari aplikasi.

V. KESIMPULAN

Aplikasi Enjoy Rembang memiliki permasalahan dalam sistem dan desain aplikasinya dimana masih terdapat gambar yang tidak dapat dimuat, informasi yang belum secara *real time* diperbarui, tampilan aplikasi yang kurang menarik dan lain-lain seperti yang dijabarkan pada *fishbone* permasalahan pada Bab 1. Permasalahan yang terjadi kemudian dibuatlah rancangan desain aplikasi Enjoy Rembang usulan dan juga penambahan fitur pada aplikasi Enjoy Rembang agar informasi yang disajikan menjadi lebih informatif dan lengkap. Fitur aplikasi yang diperbarui diantaranya yaitu fitur *guide* atau pemandu wisata, fitur edukasi wisata yang menunjukkan informasi objek wisata edukasi di Rembang, dan fitur paket edukasi wisata yang menyediakan paket tur ke objek wisata edukasi di Rembang.

REFERENSI

- [1] H. Prasetyo, D. Nararais, and S. Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta, "Urgensi Destinasi Wisatawan Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia."
- [2] D. M. D. Warouw, "Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa Oleh Yunice Zevanya Surentu," 2020.
- [3] M. Rasid Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale dengan Framework Codeigniter pada CV. Powershop" 2021.
- [4] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi SAY.CO", [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [5] Ratum Arif Permana, "Teori Design Thinking Oleh Tim Brown from Ideo_Binus University Bandung - Kampus Teknologi Kreatif," 2019.
- [6] R. De Lima, E. Padmowati, and A. T. Buditama, *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) Aplikasi Perangkat WebQual 4.0 Untuk Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Student Portal Unpar*. 2019. [Online]. Available: <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- [7] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "Analiisa User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara" *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.