

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI WISATA KABUPATEN SUMENEP DENGAN FITUR GOOGLE MAPS MENGGUNAKAN METODE LEAN UX**Dita Amaliya Khotijah¹, Arda Gusema Susilowati²**^{1),2)}Informatika, Universitas Wiraraja

ditamliyya7@gmail.com, arda@wiraraja.ac.id

Abstract (English)

This study aims to analyze user needs and design a web-based tourism application in Sumenep Regency, featuring Google Maps integration. This application was developed as a solution to the limited availability of integrated tourism information media that tourists can access quickly, interactively, and based on digital maps. This research employed the Lean UX method, which focuses on idea validation through prototyping and direct user testing.

The application's usability evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) method, involving 100 respondents. Each respondent was asked to complete a 10-item SUS questionnaire assessing ease of use, clarity of navigation, and comfort of the application. The test results showed that the Sumenep Regency tourism application received an average score of 90.05. Based on the System Usability Scale score interpretation guidelines, this score falls into the Best Imaginable category, indicating the application is very easy to use, comfortable, and has a very high level of usability. Based on this research, it can be concluded that the design of the Sumenep Regency tourism application using the Lean UX method has successfully met user needs and produced an application with optimal usability, suitable for implementation as a digital tourism information and promotion medium in Sumenep Regency.

Article History*Submitted: 17 August 2025**Accepted: 26 August 2025**Published: 27 August 2025***Key Words**

travel apps, Google Maps, Lean UX, System Usability Scale

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang sebuah aplikasi wisata berbasis web di Kabupaten Sumenep yang dilengkapi fitur integrasi Google Maps. Aplikasi ini dikembangkan sebagai solusi atas terbatasnya media informasi wisata terintegrasi yang dapat diakses oleh wisatawan secara cepat, interaktif, dan berbasis peta digital. Penelitian ini menggunakan metode Lean UX yang berfokus pada validasi ide melalui pembuatan prototipe, serta pengujian langsung kepada pengguna.

Evaluasi usability aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 100 responden. Setiap responden diminta mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta kenyamanan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi wisata Kabupaten Sumenep memperoleh nilai rata-rata 90,05. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai System Usability Scale, nilai tersebut masuk dalam kategori Best Imaginable, yang menunjukkan aplikasi sangat mudah digunakan, nyaman, dan memiliki tingkat usability yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi wisata Kabupaten Sumenep menggunakan metode Lean UX telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, serta menghasilkan aplikasi dengan tingkat usability optimal yang layak diimplementasikan sebagai media informasi dan promosi wisata digital di Kabupaten Sumenep.

Sejarah Artikel*Submitted: 17 August 2025**Accepted: 26 August 2025**Published: 27 August 2025***Kata Kunci**

Aplikasi wisata, Google Maps, Lean UX, System Usability Scale

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, akses informasi yang cepat dan akurat menjadi kebutuhan utama masyarakat, termasuk dalam sektor pariwisata. Pariwisata merupakan sektor yang membuat Indonesia memiliki daya tarik yang cukup besar, sehingga

banyak wisatawan yang tertarik untuk berkunjung, bahkan wisatawan yang berkunjung tidak hanya wisatawan lokal tetapi juga dari mancanegara. Pariwisata sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang ke suatu tempat dengan tujuan rekreasi, eksplorasi, atau memperoleh pengalaman baru di luar lingkungan tempat tinggalnya.

Kabupaten Sumenep merupakan wilayah yang terletak di ujung timur Pulau Madura. Untuk mencapai kabupaten ini harus melalui tiga kabupaten sebelumnya, yaitu Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, dan juga Kabupaten Pamekasan. Kabupaten Sumenep merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi wisata yang sangat kaya dan beragam, mencakup berbagai jenis destinasi yang menarik bagi wisatawan. Mulai dari wisata alam, hingga wisata religi yang mencakup, masjid kuno, dan makam para tokoh besar yang menjadi tujuan ziarah. Selain itu, terdapat pula destinasi rekreasi keluarga, seperti taman bermain, area dan wisata edukasi.

Meskipun Kabupaten Sumenep memiliki berbagai potensi wisata yang menarik, banyak wisatawan yang masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi terkait destinasi wisata. Salah satu contohnya seperti wisata religi, yang belum dilakukan secara detail. Pemetaan rute wisata khususnya wisata religi belum di petakan secara detail khususnya rute, jarak dan waktu tempuh dari pusat kota ke lokasi wisata religi yang ada di kabupaten Sumenep. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemanfaatan potensi wisata yang ada dan tidak maksimalnya pengalaman wisatawan selama berkunjung. Selain itu, kurangnya media Promosi dan aksesibilitas informasi mengenai destinasi wisata di Sumenep masih terbatas, wisatawan kesulitan dalam merencanakan perjalanan mereka.

Aplikasi wisata ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ada pada destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dengan menyediakan berbagai fitur yang memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi. Salah satu fitur utamanya adalah sistem berbasis lokasi yang memungkinkan pengguna mengetahui destinasi wisata terdekat secara *real-time*. Saat fitur lokasi diaktifkan, pengguna dapat melihat daftar tempat wisata di sekitar mereka beserta informasi penting, seperti harga tiket dan jam operasional. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan layanan travel yang menyediakan informasi kontak penyedia jasa transportasi. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, terdapat fitur *rating* dan ulasan yang memungkinkan pengguna memberikan penilaian terkait aplikasi.

Dalam upaya memastikan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal, pendekatan ini menggunakan metode *Lean UX* yang memungkinkan desain lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna melalui siklus iterasi yang cepat dan berbasis umpan balik. Dengan demikian, setiap pembaruan fitur dapat lebih responsif terhadap kebutuhan nyata wisatawan. Selain itu, evaluasi *Usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai sejauh mana aplikasi ini memberikan kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan bagi pengguna.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kabupaten Sumenep dengan memberikan informasi yang mudah diakses. Tidak hanya itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam sektor pariwisata yang tidak hanya membantu wisatawan tetapi juga mendukung pengelola destinasi wisata dalam mempromosikan tempat mereka. Dengan desain yang mudah dipahami, aplikasi ini dapat berkontribusi dalam pembangunan pariwisata berbasis teknologi di Kabupaten Sumenep.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu belum adanya aplikasi wisata terintegrasi di Kabupaten Sumenep yang menyajikan informasi lengkap, kurangnya pusat informasi terkait jam operasional, harga tiket, dan fasilitas wisata, serta pengalaman pengguna pada aplikasi yang ada masih kurang optimal sehingga mengurangi efektivitas dan kenyamanan.

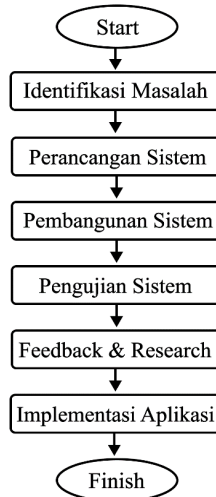
Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi wisata berbasis web yang menyajikan informasi lengkap destinasi wisata di Kabupaten Sumenep, mengintegrasikan Google Maps

untuk navigasi dan lokasi real-time, serta mengukur kepuasan pengguna menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menganalisis perancangan dan pembangunan aplikasi wisata di Kabupaten Sumenep. Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Hasil wawancara dengan wisatawan menunjukkan adanya kesulitan memperoleh informasi wisata yang lengkap dan terintegrasi, karena informasi masih tersebar di berbagai sumber. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan sistem yang menyajikan informasi wisata secara terpusat. Penelitian menggunakan perangkat laptop HP ProBook 430 G8, dengan perangkat lunak Visual Studio Code, Google Chrome Developer Tools, XAMPP, Figma, dan Microsoft Excel. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* kepada responden yang pernah mengunjungi wisata di Kabupaten Sumenep, dipilih secara random sampling. Kuesioner berisi 10 pertanyaan berbasis prinsip Lean UX, dan hasilnya dianalisis untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi. Nilai akhir dari penggunaan *System Usability Scale (SUS)* diperoleh dengan menghitung rata-rata skor dari seluruh responden menggunakan persamaan :

$$x = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots(1)$$

2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan aplikasi wisata, penulis membuat Use Case Diagram, Flowchart, dan Data Flow Diagram (DFD). Fitur utama yang dirancang meliputi daftar destinasi, detail informasi, dan peta rute perjalanan. Prototipe awal berupa Minimum Viable Product (MVP) dibuat dalam bentuk desain low-fidelity menggunakan Figma, mencakup tampilan beranda, daftar destinasi, halaman detail, dan rute perjalanan. Tujuannya untuk memastikan bahwa konsep awal sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Pembangunan Sistem

Sistem dibangun berdasarkan desain awal dengan mengacu pada prinsip Lean UX yang menekankan kenyamanan dan kebutuhan pengguna. Pembangunan dimulai dari fitur inti seperti pengelolaan data wisata, kategori lokasi, dan detail destinasi. Backend dikembangkan untuk menjamin keamanan data dan performa sistem, sementara frontend dirancang agar mudah diakses, menarik, dan interaktif dengan navigasi yang sederhana.

4. Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi dilakukan kepada 50 wisatawan lokal yang sesuai dengan target pengguna. Sebelum uji coba, responden diberi penjelasan tentang alur dan fitur aplikasi. Responden diminta mencoba seluruh fitur aplikasi. Setelah itu, responden mengisi form kritik dan saran sebagai bahan evaluasi. Data yang terkumpul digunakan untuk menilai aplikasi dan menjadi dasar perbaikan serta pengembangan lebih lanjut.

5. Feedback and Research

Setelah tahap pengujian, penulis mengumpulkan data kritik dan saran dari 50 responden melalui form yang disediakan. Form ini berisi tanggapan setelah responden mencoba aplikasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan kesamaan masukan untuk memudahkan evaluasi. Hasil analisis digunakan untuk menyempurnakan tampilan, alur, dan fitur aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Implementasi

Pada tahap implementasi, fitur utama dijalankan sesuai sistem yang dibangun. Hasil training digunakan untuk menilai perlu tidaknya perbaikan. Jika tidak ada masalah, dilanjutkan dengan pengujian System Usability Scale kepada 100 responden. Jika perlu perbaikan, aplikasi disempurnakan berdasarkan masukan responden, lalu dilakukan kembali pengujian SUS untuk menilai kelayakan sistem setelah penyempurnaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perancangan Sistem Informasi Wisata

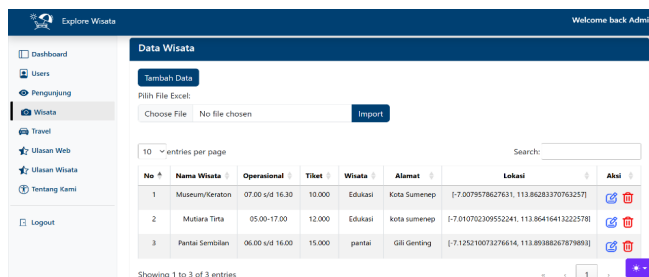
Sistem Informasi Wisata berisikan tentang desain *interface* yang digunakan untuk membantu memudahkan admin dan wisatawan dalam mengakses informasi destinasi wisata.

Pada Gambar 2 menampilkan Halaman Dashboard aplikasi informasi destinasi wisata. Sidebar di kiri berisi menu navigasi seperti User, Pengunjung Wisata, Travel, Ulasan, Tentang Kami, dan Logout, serta logo sistem di bagian atas. Bagian utama menampilkan ringkasan total wisata, travel, dan pengguna dalam bentuk card, serta dua grafik: garis untuk pengunjung bulanan dan doughnut untuk kategori wisata.



Gambar 2. Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 3 merupakan tampilan Halaman Data Wisata. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan seluruh data wisata yang telah terdaftar di dalam database. Di bagian atas halaman terdapat tombol Tambah Data yang digunakan untuk menambahkan wisata baru ke dalam database.



Explore Wisata Welcome back Admin

Data Wisata

Tambah Data

Pilih File Excel: Choose File No file chosen Import

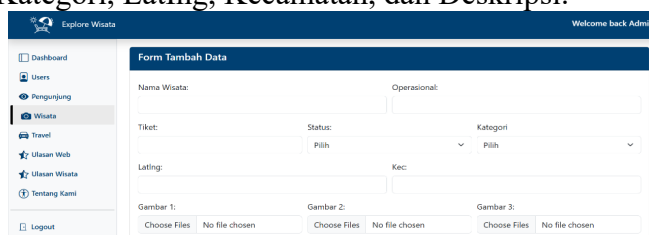
10 entries per page Search:

No	Nama Wisata	Operasional	Tiket	Wisata	Alamat	Lokasi	Aksi
1	Museum/Keraton	07.00 s.d 16.30	10.000	Edukasi	Kota Sumenep	[7.0079578627631, 113.86283370763257]	
2	Mutlaka Tirta	05.00-17.00	12.000	Edukasi	kota sumenep	[7.01970220955241, 113.86416413222578]	
3	Pantai Sembilan	06.00 s.d 16.00	15.000	pantai	Gili Gending	[7.125210073276614, 113.89388267878893]	

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar 3. Halaman Wisata Admin

Pada gambar 4 merupakan Halaman Tambah Wisata yang digunakan admin untuk menambahkan data wisata baru melalui form berisi kolom Nama Wisata, Jam Operasional, Harga Tiket, Status, Kategori, LatIng, Kecamatan, dan Deskripsi.



Explore Wisata Welcome back Admin

Form Tambah Data

Nama Wisata: Operasional:

Tiket: Status: Kategori:

Pilih: Pilih: Pilih:

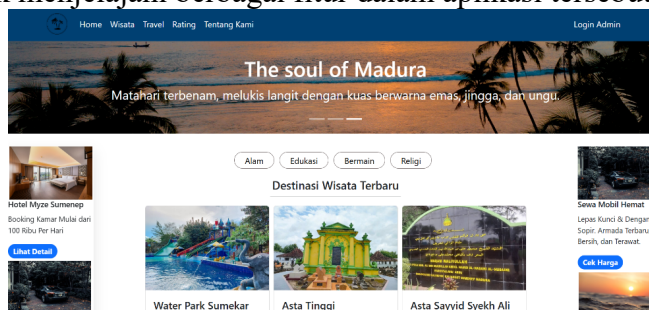
Latting: Kec:

Gambar 1: Gambar 2: Gambar 3:

Choose Files No file chosen Choose Files No file chosen Choose Files No file chosen

Gambar 4. Halaman Tambah Wisata

Gambar 5 merupakan tampilan Halaman Home untuk Wisatawan, yaitu halaman utama dari aplikasi informasi destinasi wisata. Di bagian atas terdapat menu navigasi yang terdiri dari *Home*, *Wisata*, *Travel*, *Rating*, dan *Tentang Kami*. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal bagi wisatawan untuk menjelajahi berbagai fitur dalam aplikasi tersebut.



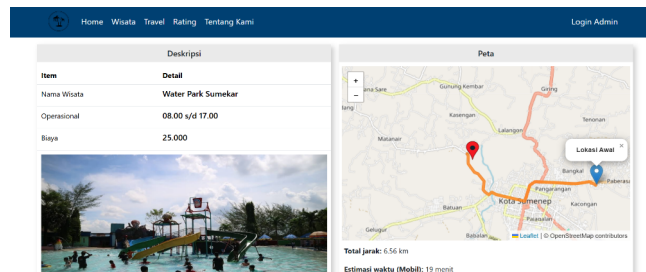
Gambar 5. Halaman Home Wisatawan

Pada gambar 6 merupakan tampilan Halaman Wisata, yaitu halaman yang menyajikan daftar destinasi wisata. Halaman ini dilengkapi fitur pencarian berdasarkan nama wisata dan pencarian berdasarkan kecamatan. Hasil pencarian maupun daftar wisata akan ditampilkan dalam bentuk card yang berisi gambar destinasi, nama wisata, lokasi kecamatan, rating, serta tombol untuk melihat detail informasi.



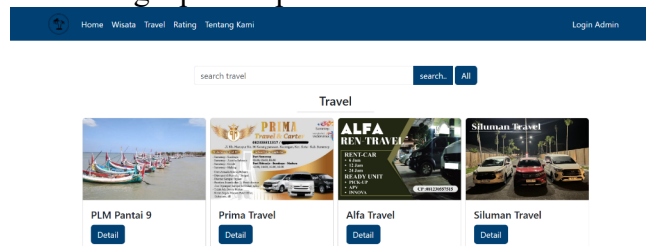
Gambar 6. Halaman Wisata

Pada Gambar 7 merupakan tampilan Halaman Detail Wisata, menyajikan informasi destinasi wisata yang dipilih. Halaman ini menampilkan gambar destinasi, nama wisata, lokasi kecamatan, rating wisata, galeri foto, petunjuk arah, serta form untuk memberikan komentar dan rating



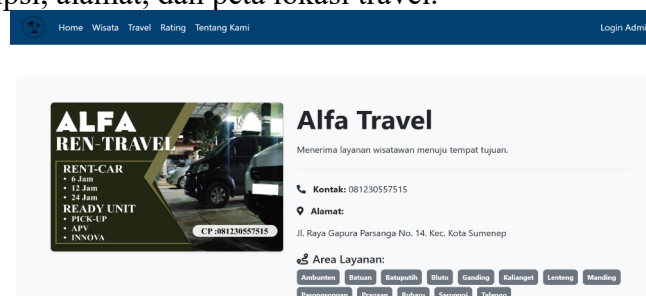
Gambar 7. Halaman Detail Wisata

Pada gambar 8 merupakan tampilan Halaman Travel, yaitu halaman yang menyajikan daftar travel. Halaman ini dilengkapi fitur pencarian berdasarkan nama travel.



Gambar 8. Halaman Travel

Pada Pada gambar 9 merupakan tampilan Halaman Detail Travel, yaitu halaman yang menyajikan informasi detail dari travel yang dipilih. Data yang ditampilkan meliputi nama travel, kontak, deskripsi, alamat, dan peta lokasi travel.



Gambar 9. Halaman Detail Travel

B. Hasil Penerapan Metode Lean UX

Hasil penerapan metode Lean UX yang dilakukan oleh penulis dilakukan secara bertahap sesuai dengan alur pembangunan aplikasi. Setiap tahapan dijalankan untuk memastikan aplikasi benar-benar sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Selain itu, proses ini juga dilakukan dengan cara melibatkan pengguna langsung, agar aplikasi yang dibuat bisa terus diperbaiki berdasarkan masukan yang diterima.

Dibawah ini merupakan tabel 1 hasil penerapan metode Lean UX yang telah dilakukan:

Tabel 1 Hasil Penerapan Metode Lean UX

No.	Tahapan	Keterangan	Status
1.	Identifikasi Masalah	Wawancara	✓
2.	Perancangan Sistem	Use Case	✓
		Flowchart	✓
		Data Flow Diagram	✓
3.	Pembangunan Sistem	Pembangunan fitur utama dan desain interface aplikasi	✓
4.	Pengujian Sistem	Uji coba aplikasi kepada 50 wisatawan	✓
5.	Feedback and Research	Analisis kritik saran untuk penyempurnaan aplikasi	✓
6.	Implementasi	Penerapan sistem dan pengujian <i>system usability scale</i> kepada 100 responden	✓

C. Hasil Pengujian Sistem

Pada tahapan ini, penulis melaksanakan pengujian kepada 50 responden yang merupakan wisatawan. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji kelayakan serta memastikan seluruh fitur yang terdapat dalam aplikasi wisata dapat berfungsi dengan baik. Responden diberikan kesempatan untuk mencoba langsung aplikasi, kemudian diminta menyampaikan pendapat, saran, serta tanggapan melalui form umpan balik yang telah disediakan.

Proses ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna setelah dilakukan uji coba. Hasil data yang diperoleh dari formulir tanggapan kemudian dianalisis dan dikelompokkan menjadi beberapa masukan utama, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan sistem agar lebih optimal.

Rekapitulasi pengelompokan berbagai tanggapan, saran, dan masukan dari para responden ini disusun secara menyeluruh untuk melihat aspek mana saja yang sudah berjalan sesuai ekspektasi, serta bagian mana yang masih perlu ditingkatkan. Dengan adanya proses ini, pengembang dapat memastikan bahwa aplikasi benar-benar responsif terhadap kebutuhan pengguna sebelum nantinya diterapkan dalam skala yang lebih luas.

Rekapitulasi pengelompokan berbagai masukan dari responden dilihat pada Tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2 Hasil Pengujian Sistem Informasi Wisata

No.	Kategori	Total Responden	Persentase (%)
1.	Aplikasi sudah layak digunakan	16	32%
2.	Dapat melakukan pencarian berdasarkan kategori wisata	13	26%
3.	Komentar dari pengguna terkait Aplikasi sebaiknya ditampilkan	13	26%
4.	Menyediakan fitur pencarian destinasi berdasarkan kecamatan atau lokasi wisata.	8	16%
Total		50	100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 2, sebanyak 32% responden memberikan penilaian bahwa aplikasi wisata ini sudah bagus dan layak digunakan. Selain itu, 26% responden memberikan saran agar aplikasi menyediakan fitur pencarian wisata berdasarkan kategori, dan 26% responden lainnya menyarankan agar ditambahkan fitur komentar pengguna

di dalam aplikasi. Sementara itu, 16% responden mengusulkan adanya fitur pencarian wisata berdasarkan wilayah kecamatan.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum aplikasi wisata yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari mayoritas pengguna. Namun demikian, masih terdapat sejumlah masukan yang perlu diperhatikan guna meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi. Masukan terbanyak berkaitan dengan kebutuhan akan fitur pencarian wisata yang lebih spesifik dan keterlibatan pengguna melalui komentar. Sebagai tindak lanjut, penulis melakukan penyempurnaan terhadap aplikasi, dengan mengacu pada saran dan umpan balik yang diberikan oleh responden. Hal ini bertujuan agar aplikasi dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna di lapangan.

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pengujian tingkat usability aplikasi menggunakan metode System Usability Scale kepada 100 responden dengan 10 pernyataan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat diterima oleh pengguna secara keseluruhan.

Contoh perhitungan nilai *System Usability Scale* kepada 3 responden secara acak dari 100 data responden dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3 Perhitungan System Usability Scale

No.	Responden	Jumlah	Nilai System Usability Scale
1.	Responden 1	39	97.5
2.	Responden 2	38	95
3.	Responden 3	38	95
4.	Responden 4	33	82.5
5.	Responden 5	28	70
6.	Responden 6	30	75
Rata-Rata			100%

Adapun implementasi rumus System Usability Scale yang dilakukan kepada 100 data responden yaitu:

$$Rata - Rata = \frac{9005}{100} = 90.05\%$$

Setelah dilakukan perhitungan terhadap 100 responden, diperoleh hasil rekapitulasi statistik pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4 Nilai Statistik System Usability Scale

Jawaban	Skor
Jumlah Responden	100
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Rata-Rata	90.05

Berdasarkan tabel hasil pengujian System Usability Scale yang terdapat pada tabel 4, diperoleh nilai rata-rata sebesar 90.05%. Dengan nilai tersebut, aplikasi wisata yang dibangun masuk dalam kategori *Best Imaginable*. Menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa sangat puas terhadap kejelasan informasi yang ditampilkan, serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Nilai ini juga mencerminkan bahwa aplikasi wisata yang dibangun telah mencapai tingkat kualitas usability yang sangat tinggi, sesuai standar internasional yang ditetapkan oleh metode System Usability Scale.

Adapun dalam penelitian ini, penulis menetapkan hipotesis minimal sebesar 75% sebagai acuan untuk menyatakan bahwa aplikasi wisata yang dikembangkan memiliki tingkat usability yang layak dan dapat diterima oleh pengguna. Nilai ini dijadikan sebagai batas ambang kelayakan dalam pengujian sistem. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 90,05%. Dengan demikian, nilai tersebut telah melampaui ambang batas hipotesis yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan

bahwa aplikasi ini memiliki tingkat usability yang sangat baik dan layak untuk digunakan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dari Analisis Dan Perancangan Aplikasi Wisata Di Kabupaten Sumenep Dengan Fitur Google Maps Menggunakan Metode Lean Ux Dan System Usability Scale dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

- a. Penelitian ini berhasil membangun aplikasi wisata berbasis web yang mampu menyediakan informasi lengkap mengenai destinasi wisata di Kabupaten Sumenep. Informasi tersebut mencakup deskripsi tempat, fasilitas yang tersedia, serta ulasan dari pengguna, sehingga memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi wisata secara digital.
- b. Aplikasi ini juga telah berhasil mengintegrasikan fitur Google Maps, yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengetahui lokasi wisata secara real-time serta mempermudah navigasi menuju destinasi yang dituju.
- c. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, dilakukan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan memperoleh skor sebesar 90.05%, yang termasuk dalam kategori Best Imaginable. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, Selain itu, hasil tersebut telah berhasil mencapai dan melampaui hipotesis penelitian yang ditetapkan, yaitu aplikasi diharapkan minimal memperoleh tingkat kelayakan sebesar 75%.

Secara keseluruhan, aplikasi wisata Kabupaten Sumenep yang dikembangkan dapat menjadi media informasi yang bermanfaat bagi masyarakat maupun wisatawan yang ingin mengetahui informasi destinasi wisata di Kabupaten Sumenep dengan lebih mudah, cepat, dan akurat.

REFERENSI

- L. Jannati, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WISATA BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI & PEMESANAN PAKET WISATA MENGGUNAKAN METODE E-CRM," J. SAINS DAN Teknol. LICHEN Inst., vol. 16, no. 1, pp. 1–23, 2022.
- M. Khaliqah and L. Sarifah, "Analisis Efektivitas Metode Statistical Parabolic Untuk Proyeksi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Di Kabupaten Sumenep," J. Sains Mat. dan Stat., vol. 9, no. 2, p. 139, 2023, doi: 10.24014/jsms.v9i2.22598.
- D. Deshariyanto, S. Fansuri, and A. I. N. Diana, "PEMETAAN RUTE WISATA RELIGI KABUPATEN SUMENEP," J. "MITSU" Media Inf. Tek. Sipil, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- M. Ichsan, L. Rusdiana, S. Sam'ani, F. Haris, and M. H. Qamaruzzaman, "Perancangan E-Business UKM Kerajinan Khas Daerah Kalimantan Tengah di Kota Palangka Raya," J. Sains Komput. dan Teknol. Inf., vol. 4, no. 2, pp. 38–42, 2022, doi: 10.33084/jsakti.v4i2.3340.
- E. Novianti, F. Annas, S. Derta, and Y. E. Yuspita, "Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Poin Pelanggaran Siswa Menggunakan Framework Codeigniter (Ci) Di SMPN 2 Kamang Magek," Petik J. Pendidik. Teknol. Inf. Dan Komun., vol. 10, no. 1, pp. 1–14, 2024, doi: 10.31980/jpetik.v10i1.547.

- A. Demy, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi," J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak, vol. 2, no. 1, pp. 85–93, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/5238%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/download/5238/3516>
- D. A. Mendrofa and E. Triana, "Potensi Kawasan Bukit Nobita Sebagai Tujuan Wisata di Kota Padang," Public Knowl. Proj., vol. 2, no. 3, pp. 9–10, 2022.
- A. T. Mumtaz and M. Karmilah, "Digitalisasi Wisata di Desa Wisata," J. Kaji. Ruang, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2021, doi: 10.30659/jkr.v1i1.19790.
- B. J. Sujana, I. Nursetiawan, and I. Sujai, "Digitalisasi Desa Dan Pengembangan Desa Wisata Di Kalurahan Sambirejo," Perkumpulan Rumah Cemerlang Indones., pp. 159–164, 2023.
- B. A. Al Mu'taz, B. P. P. P. Prasetya, and A. Nirwana, "Redesain Website Marketplace Yuliu.Com Untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Metode Lean UX," SAINSBERTEK J. Ilm. Sains Teknol., vol. 3, no. 1, 2022.
- I. Lie and Yakub, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Startup Untuk Media Promosi Mie Instan Menggunakan Metode Lean UX (User Experience)," Akselerator J. Sains Terap. dan ..., vol. 3, no. 2, pp. 121–132, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/aksel/article/view/1862>
- A. M. Manurung, C. Wibawanto, N. Khairi, and Junadhi, "Perancangan UI 'Ceramahku' menggunakan metode learn ux berbasis web," J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol., vol. 3, no. 3, pp. 447–452, 2022, doi: 10.37859/coscitech.v3i3.4393.
- R. P. Ririmasse and M. Badrul, "Evaluasi Usability Website Behandle Operation System Customer PT . Multi Terminal Indonesia Menggunakan Metode System Usability Scale," J. Ilm. Inform., vol. 12, no. 2, pp. 143–150, 2024.
- R. N. Dasmen, F. Fatoni, A. Wijaya, B. Tujni, and S. Nabila, "Pelatihan uji kegunaan website menggunakan System Usability Scale (SUS)," ABSYARA J. Pengabd. Pada Masy., vol. 2, no. 2, pp. 146–158, 2021, doi: 10.29408/ab.v2i2.4031.
- I. N. T. A. Putra, I. G. I. Sadipa, N. M. S. D. Sukerthi, and N. P. Yuniawati, "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," Digit. Transform. Technol., vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>