

RANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGALAMAN WISATAWAN DI PULAU BOKORI

Jimsan Jimsan^{*1}, Muhamad Stiadi², Amelia Ovtafiana³

^{1, 2, 3} Sistem informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia
¹jimsan190894@gmail.com, ²muhamad.stiadi@gmail.com, ³ameliaoktafiana323@gmail.com

Abstrak

Pulau Bokori adalah salah satu destinasi wisata unggulan di Sulawesi Tenggara yang memiliki potensi besar untuk mendukung pariwisata berkelanjutan. Namun, pengelolaan pengalaman wisatawan di pulau ini masih kurang optimal, terutama dalam hal penyediaan informasi yang relevan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) dari sistem informasi manajemen pengalaman wisatawan yang dapat meningkatkan kualitas perjalanan pengunjung serta mendukung pengelolaan pariwisata berkelanjutan di Pulau Bokori. Metode penelitian menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan solusi berbasis pengguna. Pengujian dilakukan melalui usability testing menggunakan platform Maze Design, menghasilkan skor rata-rata sebesar 84,97%, yang menunjukkan keberhasilan desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Temuan utama dari penelitian ini mencakup desain antarmuka yang intuitif, penyajian informasi yang terstruktur, serta fitur yang mendukung interaksi pengguna. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dengan prinsip keberlanjutan, yang dapat menjadi model untuk destinasi wisata lain. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem informasi yang dirancang tidak hanya meningkatkan pengalaman wisatawan tetapi juga mendukung pengelola dalam menyediakan informasi yang efisien dan akurat. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, termasuk integrasi kecerdasan buatan untuk personalisasi layanan dan peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata kunci: UI/UX, manajemen pengalaman wisatawan, Pulau Bokori

1. Pendahuluan

Pariwisata telah menjadi sektor penting dalam ekonomi global, berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan pengembangan daerah (Adiatma et al., 2023; Fernandez-Abila et al., 2024). Namun, pertumbuhan pariwisata juga menghadirkan tantangan serius terkait pengelolaan berkelanjutan, terutama dalam menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi, pelestarian lingkungan, dan keberlanjutan sosial (Han et al., 2023; Yanan et al., 2024). Industri pariwisata di Pulau Bokori telah mengalami perkembangan pesat, yang menyebabkan perubahan signifikan dalam pengalaman wisatawan (Nurjannah, 2019; Purnama et al., 2022; Rahmawati Rahman et al., 2020).

Pengelolaan pengalaman wisatawan yang tidak efektif dapat berdampak negatif pada lingkungan dan budaya lokal (Annisa, 2023; Zhao et al., 2024). Pulau Bokori, dengan sumber daya alam dan budaya yang melimpah, menarik banyak wisatawan setiap tahunnya. Namun, pariwisata berkelanjutan menjadi perhatian utama karena dampaknya yang merugikan terhadap lingkungan dan komunitas lokal (Gautam & Bhalla, 2024; Handayani et al., 2023). Kurangnya pengelolaan yang efektif terhadap pengalaman

wisatawan dapat meningkatkan tekanan pada sumber daya alam dan budaya di Pulau Bokori (Lolo Padang et al., 2020; Nurjannah, 2019; Purnama et al., 2022; Rahmawati Rahman et al., 2020).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kombinasi metode penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk merancang dan mengintegrasikan konsep UI/UX yang inovatif (Buis et al., 2023; Cajander et al., 2022; Liu & Martens, 2024). Dalam Sistem Informasi Manajemen Pengalaman Wisatawan, desain UI/UX yang efektif akan memastikan pengalaman wisatawan yang lebih menyenangkan dan terarah, sambil mempertimbangkan aspek keberlanjutan (Cranmer et al., 2023; Escanillan-Galera & Vilela-Malabanan, 2019).

Penelitian sebelumnya yang berjudul "Mengintegrasikan Pengelolaan Pariwisata Berkelanjutan dengan Desain Pengalaman Pengguna: Sebuah Tinjauan" membahas bagaimana prinsip keberlanjutan dapat diintegrasikan ke dalam desain pengalaman pengguna untuk meningkatkan pengelolaan pariwisata berkelanjutan (Sanju, 2023). Selanjutnya, studi "Meningkatkan Pengalaman Wisatawan melalui Desain UI/UX Berorientasi Pengguna: Studi Kasus Pengembangan Pariwisata Pulau" mengeksplorasi bagaimana desain UI/UX

yang berpusat pada pengguna dapat meningkatkan pengalaman wisatawan di destinasi wisata pulau (Yasmine & Atmojo, 2022). Selain itu, penelitian "Solusi UI/UX Inovatif untuk Pariwisata Berkelanjutan: Studi Komparatif" mengevaluasi berbagai pendekatan UI/UX yang digunakan dalam industri pariwisata untuk mempromosikan keberlanjutan lingkungan dan sosial melalui analisis komparatif (Pásková et al., 2024).

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengusulkan beberapa pendekatan untuk mengembangkan UI/UX dalam manajemen pengalaman wisatawan, masih ada kesenjangan dalam menangani aspek keberlanjutan dalam pariwisata. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi konsep UI/UX yang berfokus pada keberlanjutan dalam Manajemen Pengalaman Wisatawan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang holistik dan inovatif bagi pengelolaan pariwisata berkelanjutan di Pulau Bokori.

Pulau Bokori merupakan salah satu destinasi wisata unggulan yang menawarkan keindahan alam dan berbagai aktivitas wisata. Namun, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wisatawan serta pengelola, ditemukan beberapa permasalahan utama terkait manajemen pengalaman wisatawan, di antaranya wisatawan seringkali memberikan ulasan atau keluhan terkait fasilitas, kebersihan, atau layanan di berbagai platform berbeda, seperti media sosial, Google Review, atau secara langsung kepada petugas. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi pengelola dalam mengumpulkan dan menganalisis umpan balik wisatawan secara sistematis. Saat ini, pengunjung tidak memiliki akses ke sistem rekomendasi yang dapat memberikan saran aktivitas atau tempat menarik berdasarkan preferensi mereka, yang berpotensi mengurangi pengalaman wisata yang optimal.

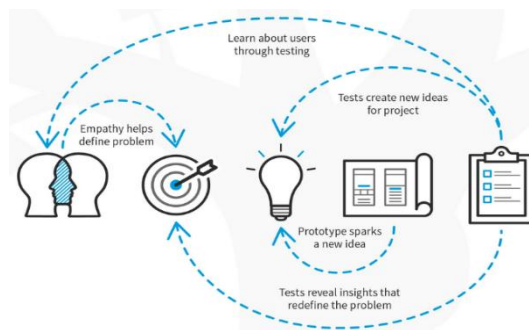
Penelitian sebelumnya telah membahas desain UI/UX untuk meningkatkan pengalaman wisatawan, namun belum sepenuhnya mengintegrasikan prinsip keberlanjutan dalam manajemen pariwisata (Sanju, 2023; Yasmine & Atmojo, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi manajemen pengalaman wisatawan berbasis UI/UX yang tidak hanya ramah pengguna tetapi juga mendukung pengelolaan pariwisata berkelanjutan yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengelola dalam mengumpulkan, menganalisis, dan memanfaatkan data pengalaman wisatawan secara lebih efektif serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi wisatawan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking dalam perancangan dan pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pengalaman Wisatawan untuk Pulau Bokori. *Design Thinking* dipilih karena metode ini berpusat pada pengguna dan

sangat cocok untuk menemukan solusi inovatif yang mempertimbangkan kebutuhan wisatawan serta aspek keberlanjutan pariwisata. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan:

- Empathize*: Mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan wisatawan melalui wawancara dan survei.
- Define*: Mengelompokkan hasil observasi untuk membentuk persona pengguna.
- Ideate*: Mengembangkan solusi kreatif berdasarkan permasalahan yang ditemukan.
- Prototype*: Membuat prototipe sistem untuk diuji.
- Test*: Melakukan usability testing untuk mengevaluasi efektivitas sistem.



Gambar 1. Alur Design Thinking

a) *Empathize*

Pada fase ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan masalah dan tantangan yang mendasari munculnya suatu ide. Fase ini juga memerlukan konkretisasi untuk mengidentifikasi masalah secara efektif. Pendekatan dalam fase ini berpusat pada pengguna, dengan fokus pada pemahaman terhadap kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

b) *Define*

Fase ini dilakukan dengan berfokus pada mengidentifikasi pengguna target secara rinci, dengan mempertimbangkan konteks seperti melakukan wawancara dan observasi terhadap pengguna yang dimaksud. Profil pengguna kemudian dibuat dengan menciptakan persona untuk memudahkan visualisasi dan interpretasi pada fase berikutnya.

c) *Ideate*

Fase ini dilakukan setelah data dari fase sebelumnya dikumpulkan, data tersebut diinterpretasikan. Hasil dari wawancara dan observasi dipetakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna target, yang kemudian membantu dalam merumuskan ide atau solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi.

d) *Prototype*

Tahap selanjutnya melakukan design prototype, tujuan dari fase ini dilakukan adalah untuk membuat

prototipe, Pembuatan prototipe bertujuan untuk memvalidasi apakah ide tersebut dapat menyelesaikan masalah yang ada. Pada tahap ini, prototipe diuji langsung dengan pengguna.

e) *Test*

Tahap selanjutnya melakukan testing. Pada fase ini, metode yang paling efektif digunakan untuk menguji solusi. Iterasi, atau pengulangan proses, menjadi kunci, yang melibatkan siklus pengujian, perbaikan, dan pengujian ulang untuk menyempurnakan solusi berdasarkan umpan balik dari pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah desain UI/UX yang meningkatkan pengalaman wisatawan dalam mengakses informasi terkait Pulau Bokori. Desain ini mencakup tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah, serta penyajian informasi yang interaktif. Pengujian prototipe menunjukkan bahwa wisatawan lebih puas dengan antarmuka yang lebih modern dan ramah pengguna. Selain itu, sistem informasi ini juga memfasilitasi pengelola dalam menyediakan informasi yang terbaru dan relevan, sehingga mendukung efisiensi operasional dalam pengelolaan pariwisata.

3.1. Analisis

a) *Empathize*

Fase *empathize* adalah tahap pertama dalam proses *design thinking*. Pada fase ini, observasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat umum. Tabel 1 menyajikan ringkasan hasil dari observasi yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil observasi

Tujuan	Kesimpulan
Memahami Kemudahan Akses Informasi tentang Destinasi Wisata	Berdasarkan hasil Observasi, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan informasi yang disediakan, sehingga menyulitkan untuk menemukan informasi yang akurat atau relevan terkait wisata pulau bokori.
Memahami Penggunaan Smartphone di sekitar.	Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa smartphone banyak digunakan di masyarakat saat ini karena kemudahan dan portabilitasnya.
Memahami Manfaat Aplikasi Pariwisata Bokori bagi Masyarakat.	Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa masyarakat berharap aplikasi pariwisata Bokori akan memberikan dampak positif dengan menyediakan informasi bagi pengguna, dan berfungsi sebagai platform yang memfasilitasi baik pemberian maupun penerimaan informasi tentang destinasi wisata pulau bokori..

b) *Define*

Pada tahap *define*, diberikan gambaran tentang apa yang dibutuhkan dari responden, berdasarkan hasil observasi wawancara dan kuesioner yang dilakukan pada tahap *empathize*. Observasi digunakan untuk memahami wawasan apa yang diperoleh dari responden terkait pariwisata di Pulau Bokori. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persona

Perilaku & Aktivitas	Tujuan	Masalah	Kebutuhan
Mendapatkan Informasi tentang Destinasi Wisata melalui Media Sosial atau Grup WhatsApp dan Aplikasi.	Tujuannya adalah untuk mendorong hubungan timbal balik tentang destinasi wisata dan praktik pariwisata berkelanjutan guna mencegah kerusakan lingkungan.	Dalam pariwisata, karena kurangnya informasi yang akurat, ada kekhawatiran mengenai pemilihan destinasi wisata yang diinginkan kurang sesuai	Mendapatkan informasi tentang parawisata pulau bokori, serta informasi mengenai pengelolaan destinasi dan praktik pariwisata berkelanjutan.

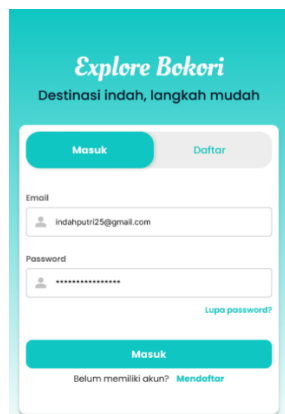
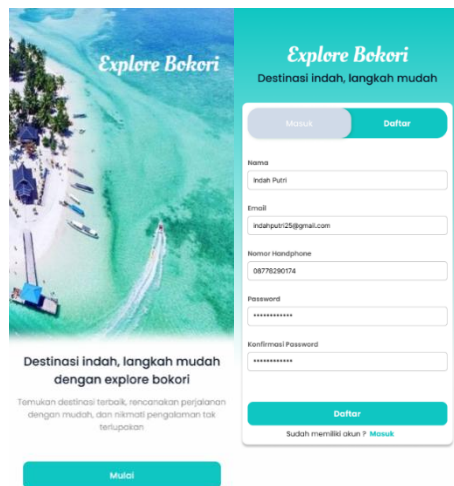
c) *Ideate*

Fase berikutnya *ideate* melibatkan sebanyak mungkin ide kreatif untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi pada fase sebelumnya. Hal ini dilakukan melalui sesi *brainstorming* dan pengembangan ide, yang menghasilkan pembuatan aplikasi mobile bernama Eksplora Bokori. Berdasarkan survei dan wawancara dengan wisatawan serta pengelola Pulau Bokori, diperoleh data mengenai kebutuhan utama mereka, seperti kemudahan akses informasi, serta kanal komunikasi yang lebih efektif untuk menyampaikan keluhan atau saran.

d) *Prototype*

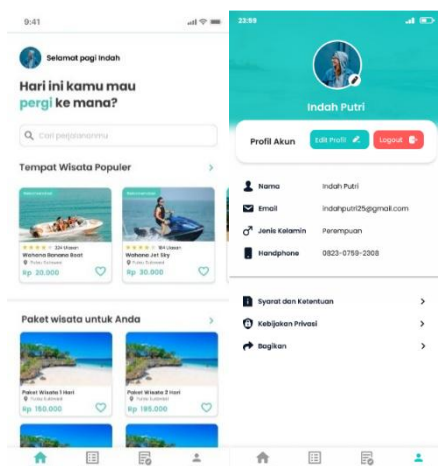
Untuk tahap berikutnya, kita memasuki fase *prototyping*, yang melibatkan pembuatan prototipe berdasarkan ide-ide yang dikembangkan dari segi kelayakan dan dampak. Tahap ini melibatkan penerjemahan konsep dari fase sebelumnya menjadi solusi yang nyata. Desain prototipe mencerminkan solusi yang telah diidentifikasi sebelumnya. Setelah itu, dilakukan validasi untuk memastikan bahwa prototipe tersebut efektif dalam mengatasi masalah yang diidentifikasi dan memenuhi tujuan yang diinginkan. Wireframe dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan aksesibilitas bagi wisatawan. Prototipe interaktif dibuat menggunakan *tools* seperti *Figma* untuk menguji pengalaman pengguna sebelum implementasi. Pengujian awal menunjukkan bahwa wisatawan lebih menyukai tampilan yang minimalis dengan navigasi intuitif. Hasil design dari prototipe yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 2, 3, 4 dan 5. Untuk Gambar 2 terdiri dari halaman Sampul, halaman Daftar dan halaman *Login*. Untuk Gambar 3 terdiri dari halaman home dan halaman profil. Untuk

Gambar 4 terdiri dari halaman detail wisata dan halaman diskusi. Untuk Gambar 5 terdiri dari halaman pemesanan wahana wisata.



Gambar 2. Halaman Sampul – Daftar – Login

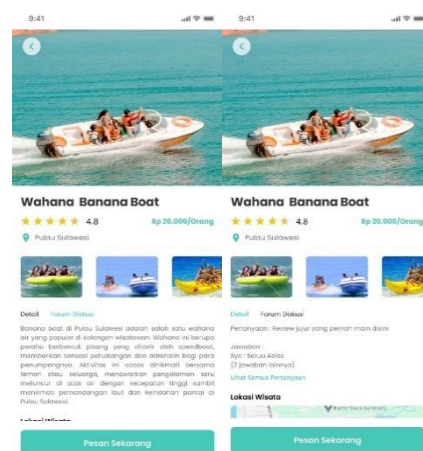
Gambar 2 Terdiri dari tiga halaman utama, yaitu halaman Sampul, halaman Daftar, dan halaman Login. Halaman Sampul memberikan pengantar aplikasi, sementara halaman Daftar dan Login memungkinkan pengguna untuk mendaftar atau masuk ke sistem.



Gambar 3. Halaman home – profil

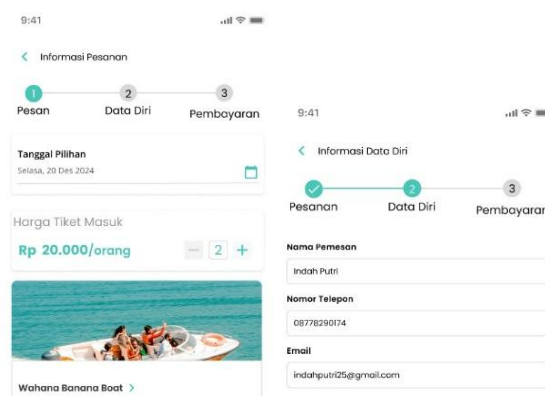
Gambar 3. Menampilkan halaman Home dan halaman Profil. Halaman Home berisi informasi utama terkait Pulau Bokeri dan pilihan-pilihan

wahana-wahana wisata di pulau bokori, sementara halaman Profil memungkinkan pengguna untuk mengelola informasi pribadi mereka.



Gambar 4. Halaman Detail Wisata – Forum Diskusi

Gambar 4: Berisi halaman Detail Wisata dan halaman Diskusi. Halaman Detail Wisata menampilkan informasi rinci tentang wahana wisata, sedangkan halaman Diskusi menyediakan platform bagi pengguna untuk berbagi pengalaman dan berdiskusi.



Gambar 5. Halaman Pemesanan Wahana Wisata

Gambar 5: Menampilkan halaman Pemesanan Wahana Wisata. Halaman ini dirancang untuk

memfasilitasi pengguna dalam memesan berbagai wahana wisata yang tersedia di Pulau Bokori.

e) Testing

Pada fase *testing*, tahap akhir melibatkan pengujian hasil yang telah dibuat. Ini mencakup melakukan beberapa jenis pengujian, pengujian dilakukan menggunakan metode *maze design* dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan partisipasi wisatawan yang mengunjungi Pulau Bokori. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem ini membantu dalam mendapatkan informasi yang relevan. Berikut adalah deskripsi pengujian untuk fase pertama dan fase kedua.

Fase Pertama

Usability Testing (Maze Design)

Pada fase pengujian, platform *Maze* digunakan sebagai alat untuk melakukan pengujian kegunaan. Pengujian ini melibatkan penugasan tugas dan pertanyaan kepada pengguna untuk mengevaluasi pengalaman mereka. Proses ini juga membantu menilai pemahaman pengguna dan melacak kebiasaan mereka saat menggunakan sistem yang dirancang. Pengujian mencakup total 5 tugas atau skenario untuk mengevaluasi berbagai aspek kegunaan. Hasil pengujiannya terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Maze fase pertama

No	Nama Skenario	Direct Success Rate	Indirect Success Rate	Average Duration	Misclick Rate	Mission Usability Score (MIUS)
1	Buat Akun	71%	32%	23.4s	32%	62,80%
2	Memilih wahana	79%	24%	36.4s	22,50%	69,30%
3	Booking wahana	100%	0%	14.5s	16.7%	82%
4	Forum diskusi	89%	12%	15.6s	15.4%	83,66%
5	Edit profil	100%	0%	6.8s	15.7%	91,14%
Total Nilai Rata-Rata Maze Usability Score (MAUS)						77,78%

Pengujian System Usability Scale (SUS)

Setelah melakukan pengujian menggunakan *Maze* (MIUS) dan pengujian kegunaan *Maze* (MAUS) sebelumnya, langkah selanjutnya melibatkan penelitian menggunakan parameter *System Usability Scale* (SUS). Skala ini terdiri dari 10 pertanyaan, masing-masing dinilai pada skala 1 hingga 5. Evaluasi ini membantu dalam menilai kegunaan keseluruhan dari sistem berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian System Usability Scale

No	User	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Hasil
1	U1	3	1	4	3	3	2	3	2	4	2	67.5
2	U2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	52.5

3	U3	4	2	3	3	3	0	4	3	3	3	65
4	U4	4	0	4	2	4	2	4	3	4	3	75
5	U5	3	0	3	3	3	3	3	1	3	3	62.5
6	U6	3	1	4	3	4	3	3	3	4	3	62.5
7	U7	3	1	4	4	4	3	4	3	4	3	62.5
8	U8	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	52,5
9	U9	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	60
10	U10	2	1	3	2	3	3	3	3	4	3	57.5
11	U11	3	1	3	2	3	2	4	3	4	3	65
12	U12	3	1	4	3	4	3	3	3	4	3	62.5
13	U13	3	1	3	1	4	0	3	1	3	3	75
14	U14	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	57.5
15	U15	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	60
Total												62.5

Fase Kedua

Usability Testing (Maze Design)

Pada fase pengujian, platform *Maze* digunakan sebagai alat untuk melakukan pengujian kegunaan. Ini melibatkan pemberian tugas dan pertanyaan kepada pengguna sebagai bagian dari proses pengujian. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman pengguna terhadap sistem dan melacak kebiasaan mereka saat menggunakan sistem yang telah dirancang. Hasil pengujian fase kedua dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil maze fase kedua

No	Nama Skenario	Direct Success Rate	Indirect Success Rate	Average Duration	Misclick Rate	Mission Usability Score (MIUS)
1	Buat Akun	94%	0%	9s	5%	78,80%
2	Memilih Wahana	89%	5,7%	6.4s	2,5%	75,30%
3	Booking Wahana	96%	3%	4.5s	4%	85%
4	Forum Diskusi	97%	6%	4.6s	5.4%	93,89%
5	Edit Profil	90%	7%	6.8s	1.7%	91,87%
Total Nilai Rata-Rata Maze Usability Score (MAUS)						84 ,97%

System Usability Scale (SUS)

Setelah melakukan pengujian menggunakan *Maze's* MIUS dan MAUS, langkah selanjutnya melibatkan evaluasi sistem menggunakan parameter *System Usability Scale* (SUS). SUS terdiri dari 10 pertanyaan, dengan jawaban yang dinilai pada skala 1 hingga 5. Penilaian ini membantu dalam mengukur kegunaan keseluruhan sistem berdasarkan umpan balik pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang diusulkan berhasil meningkatkan pengalaman wisatawan dengan penyajian informasi yang lebih terstruktur dan interaktif. Tabel 6 menunjukkan hasil pengujian usability testing.

Tabel 6. Hasil System Usability Scale tahap 2

No	User	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Hasil
1	U1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75

2	U2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	75
3	U3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	1	82
4	U4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	80
5	U5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	80
6	U6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	95
7	U7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	95
8	U8	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	70
9	U9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92.5
10	U10	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	77.5
11	U11	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	92.5
12	U12	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	97.5
13	U13	3	1	3	3	3	3	4	3	4	3	75
14	U14	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	85
15	U15	3	4	4	3	4	3	4	3	4	1	90
Total												84

Pengujian dilakukan menggunakan metode *maze design* dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan partisipasi wisatawan yang mengunjungi Pulau Bokori. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem ini membantu dalam mendapatkan informasi yang relevan.

Diskusi hasil menunjukkan bahwa desain sistem ini efektif, namun terdapat beberapa kelemahan seperti keterbatasan fitur yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

4. Kesimpulan dan Saran

Untuk hasil pengujian tahap kedua, skor *MAUS* keseluruhan dari masyarakat umum adalah 84,97%. Skor total SUS untuk masyarakat pada tahap kedua adalah 84. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dan perubahan positif dari pengujian tahap pertama setelah melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik, saran, dan komentar dari pengguna.

Desain UI/UX yang diusulkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan di Pulau Bokori dan mendukung pariwisata berkelanjutan dengan menyediakan informasi yang lebih baik. Implementasi sistem ini diharapkan menjadi langkah awal yang mendasar menuju pengembangan pendekatan manajemen pariwisata yang lebih terstruktur dan efisien di Pulau Bokori.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa rancangan UI/UX sistem informasi manajemen pengalaman wisatawan dapat meningkatkan kualitas perjalanan pengunjung di Pulau Bokori dan mendukung keberlanjutan pariwisata. Studi ini memberikan kontribusi penting untuk pengelolaan destinasi wisata berkelanjutan, dengan saran untuk pengembangan fitur yang lebih komprehensif di masa mendatang.

Adapun saran untuk penelitian berikutnya Dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan sistem yang dikembangkan sebaiknya memiliki fitur notifikasi *real-time* yang memberikan pembaruan tentang kondisi cuaca, tingkat kepadatan wisatawan, dan informasi terkini mengenai aktivitas wisata. Kemudian dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan, sistem dapat memberikan rekomendasi aktivitas berdasarkan preferensi dan

riwayat kunjungan wisatawan, sehingga pengalaman wisata menjadi lebih personal dan menarik.

Daftar Pustaka:

- Adiatma, D., Syuyaman Rukma, D. F., & Utami Ramdila, T. (2023). Analisis Kebijakan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan Di Taman Wisata Alam Gunung Papandayan Pasca Covid-19. *Jurnal Industri Pariwisata*, 6(1), 7–13.
- Annisa, I. T. (2023). Pengaruh Citra Destinasi Dan Pengalaman Wisatawan Untuk Mengunjungi Kembali Ekowisata Alam. *Value: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 18(2), 363–372.
- Buis, E. E. G., Ashby, S. S. R., & Kouwenberg, K. K. P. A. (2023). Increasing the UX maturity level of clients: A study of best practices in an agile environment. *Information and Software Technology*, 154, 107086. <https://doi.org/10.1016/J.INFSOF.2022.107086>
- Cajander, Å., Larusdottir, M., & Geiser, J. L. (2022). UX professionals' learning and usage of UX methods in agile. *Information and Software Technology*, 151, 107005. <https://doi.org/10.1016/J.INFSOF.2022.107005>
- Cranmer, E. E., tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2023). The role of augmented reality for sustainable development: Evidence from cultural heritage tourism. *Tourism Management Perspectives*, 49, 101196. <https://doi.org/10.1016/J.TMP.2023.101196>
- Escanillan-Galera, K. M. P., & Vilela-Malabanan, C. M. (2019). Evaluating on User Experience and User Interface (UX/UI) of EnerTrApp a Mobile Web Energy Monitoring System. *Procedia Computer Science*, 161, 1225–1232. <https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2019.11.236>
- Fernandez-Abila, C. J., Tan, R., Dumpit, D. Z., Gelvezon, R. P., Arcala Hall, R., Lizada, J., Monteclaro, H., Ricopuerto, J., & Salvador-Amores, A. (2024). Characterizing the sustainable tourism development of small islands in the Visayas, Philippines. *Land Use Policy*, 137, 106996. <https://doi.org/10.1016/J.LANDUSEPOL.2023.106996>
- Gautam, V., & Bhalla, S. (2024). Exploring the relationships among tourism involvement, residents' empowerment, quality of life and their support for sustainable tourism development. *Journal of Cleaner Production*, 434, 139770. <https://doi.org/10.1016/J.JCLEPRO.2023.139770>
- Han, S., Ramkissoon, H., You, E., & Kim, M. J. (2023). Support of residents for sustainable tourism development in nature-based

- destinations: Applying theories of social exchange and bottom-up spillover. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 43, 100643. <https://doi.org/10.1016/J.JORT.2023.100643>
- Handayani, K., Sulistyadi, Y., & Hasibuan, B. (2023). Optimalisasi Implementasi Prinsip-Prinsip Ekowisata Berbasis Masyarakat Di Pulau Wangi-Wangi. *Jurnal Industri Pariwisata*, 6(1), 50–69.
- Liu, Y., & Martens, J. B. (2024). Conversation-based hybrid UI for the repertory grid technique: A lab experiment into automation of qualitative surveys. *International Journal of Human-Computer Studies*, 184, 103227. <https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2024.103227>
- Lolo Padang, R. W., Nurgayah, W., & Irawati, N. (2020). KEANEKARAGAMAN JENIS DAN DISTRIBUSI FITOPLANKTON SECARA VERTIKAL DI PERAIRAN PULAU BOKORI. *Sapa Laut*, 5(1), 1–8. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jsl93232,Telp/Fax>:
- Nurjannah. (2019). Peran Pemerintah Daerah Dalam Pengembangan Objek Wisata Di Pulau Bokori Kabupaten Konawe. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 4(1), 177–189.
- Pásková, M., Štekerová, K., Zanker, M., Lasisi, T. T., & Zelenka, J. (2024). Water pollution generated by tourism: Review of system dynamics models. *Heliyon*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23824>
- Purnama, M. F., Bahtiar, Sirza, L.M. J., Salwiyah, Pratikino, A. G., Haslianti, Permata Hati, Y. I., & Ishak, E. (2022). Aksi Pembersihan Pantai dan Transplantasi Karang di Pulau Bokori, Kabupaten Konawe-Sulawesi Tenggara. *Room of Civil Society Development*, 1(6), 174–180. <https://doi.org/10.59110/rcsd.51>
- Rahmawati Rahman, F., Firmansyah, & Syarifudin, D. (2020). PERSEPSI DAN KEPUASAN PENGUNJUNG OBJEK WISATA PULAU BOKORI KECAMATAN SOROPIA PROVINSI SULAWESI TENGGARA. *Journal of Management Review*, 4(3), 569–586. <http://jurnal.unigal.ac.id/index.php/managemenreview>
- Sanju, N. L. (2023). Trends of Information Systems in Tourism: A Review of Literature. *International Journal of Research and Review*, 10(12), 229–241. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20231227>
- Yanan, L., Ismail, M. A., & Aminuddin, A. (2024). How has rural tourism influenced the sustainable development of traditional villages? A systematic literature review. *Heliyon*, 10(4), e25627. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2024.E25627>
- Yasmine, H. T., & Atmojo, W. T. (2022). UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method. *TIERS Information Technology Journal*, 3(2), 100–114. <https://doi.org/10.38043/tiers.v3i2.3871>
- Zhao, X., Elahi, E., Wang, F., Xing, H., & Khalid, Z. (2024). Sustainable tourism development for traditional Chinese drama's intangible cultural heritage. *Heliyon*, 10(3), e25483. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2024.E25483>

Halaman ini sengaja dikosongkan