

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*  
WISATA UNTUK MEMANDU WISATAWAN LOKAL DI KABUPATEN  
KETAPANG BERBASIS *FIGMA***

Yendi Agustriadi<sup>1</sup>, Wandi Sujatmiko.<sup>2</sup>, Mira Wulandari<sup>2</sup>

**INTISARI**

Latar Belakang : Dalam era digital saat ini, kemudahan akses informasi melalui internet telah menjadi kebutuhan utama bagi banyak orang, termasuk wisatawan. Kabupaten Ketapang memiliki potensi wisata yang kaya akan keindahan alam dan budaya. Namun, seringkali sulit bagi wisatawan lokal untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai destinasi wisata di daerah tersebut. Oleh karena itu, pengembangan sebuah *website* wisata yang memiliki *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang baik menjadi penting untuk memandu wisatawan lokal dalam merencanakan perjalanan mereka. Metode : Penelitian ini menggunakan metode perancangan UI dan UX berbasis aplikasi prototipe dengan menggunakan perangkat lunak Figma. Langkah-langkah meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan *wireframe*, pengembangan desain UI, dan pengujian prototipe dengan pengguna potensial. Hasil dan Kesimpulan : Dari penelitian ini, didapatkan hasil berupa desain UI yang *user-friendly* dan menarik serta pengalaman pengguna yang memuaskan. Fitur-fitur yang disertakan dalam *website* wisata ini mampu memandu wisatawan lokal dengan baik dalam merencanakan perjalanan mereka. Dengan adanya *website* ini, diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Ketapang serta memberikan pengalaman wisata yang lebih baik bagi mereka.

**Kata Kunci** : Perancangan, *Website* Wisata, Figma, Wisatawan Lokal

**Kepustakaan** : 22 Jurnal

**Jumlah Halaman** : xiii; 79 Halaman; Tabel 2.1 s.d Tabel 4.2; Gambar 3.1 s.d Gambar 4.26

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

<sup>2</sup> Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

# **USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE DESIGN ON A TOURISM WEBSITE TO GUIDE LOCAL TOURISTS IN KETAPANG DISTRICT BASED ON FIGMA**

Yendi Agustriadi<sup>1</sup>, Wandu Sujatmiko<sup>2</sup>, Mira Wulandari<sup>2</sup>

## **ABSTRACT**

**Introduction :** In the current digital era, easy access to information via the internet has become a primary need for many people, including tourists. Ketapang Regency has tourism potential that is rich in natural and cultural beauty. However, it is often difficult for local tourists to get complete and reliable information about tourist destinations in the area. Therefore, developing a tourism website that has a good User Interface (UI) and User Experience (UX) is important to guide local tourists in planning their trips. **Method :** This research uses a prototype application-based UI and UX design method using Figma software. Steps include analyzing user needs, designing wireframes, developing UI designs, and testing prototypes with potential users. **Result and Conclusion :** From this research, results were obtained in the form of a user-friendly and attractive UI design as well as a satisfying User Experience. The features included in this tourist website are able to guide local tourists well in planning their trip. With this website, it is hoped that it can increase the number of tourists visiting Ketapang Regency and provide a better tourism experience for them.

**Keywords** : UI Design, UX, Travel Website, Figma, Local Tourists

**Literature** : 22 Journals

**Pages** : xiii; 79 Pages; Table 2.1 to Table 4.2; Figure 3.1 to Figure 4.26

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi D-III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak

<sup>2</sup> Dosen Politeknik 'Aisyiyah Pontianak