

**PENGEMBANGAN PROTOTYPE WEB PARIWISATA *PekanbaruView*
DAN PERSEPSI PEMAKAI TERHADAP DESAIN DAN KEMUDAHAN
PENGUNAANNYA**

(Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Riau)

**PROTOTYPE DEVELOPMENT OF TOURISM WEB PEKANBARUVIEW
AND USER PERCEPTION TO DESIGN AND EASE OF USE
(Case Studies Faculty Of Agriculture Riau University Students)**

**Conni Simarmata¹, Fajar Restuhadi², Dahliyusmanto²
Department of Agribusiness Faculty of Agriculture, University of Riau
Jln. HR. Subrantas KM 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru 28294
connisimarmata91@gmail.com**

ABSTRACT

Internet is one of the main of development of information technology. Trough the internet can also be obtained various information, among others tourism information. Tourism information are generally published in website. Pekanbaru city also has tourism. From websites that already exist in the pekanbaru city, show only general information of pekanbaru city. Seeing these conditions, researcher on prototype development of tourism web pekanbaruview, to meet the needs of tourists and society about tourism information pekanbaru. The purpose of this research : 1) Designing web application PekanbaruView tourism using Joomla 3.2 2) To analyse expectations and attributes performance dimension of the tourism PekanbaruView web. Sampling using a convenience sampling and taking 75 samples. Analisis of the data using Joomla 3.2, and Importance and Performance Analysis (IPA). The result showed that to design a view of tourism web Pekanbaruview application, Previously the view of the tourism pekanbaruview web has designed. Furthermore, installing XAMPP as a server that supports the Joomla 3.2. and after that installing joomla 3.2. Based on the result of the IPA there is one attribute that is located on the first quadrant. The attributes is the speed of access. In the second quadrant there is seven atribut, Which is attributes top menu, picture flash, content, Clarity of the information, features on the website, newest information, and ease of users. For attributes that in third quadrant is a view of interface of calendar. In the fourth quadrant there is three attributes, which is the accurate of the information, header, user satisfaction.

Keywords : Tourism Web, User Perception, Joomla, Web Design

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat dan yang paling banyak mendapat sorotan adalah Teknologi Informasi (TI). Teknologi informasi telah merambah ke semua bidang,

mulai dari kedokteran, militer, pendidikan, bisnis serta pariwisata.

Internet bukan sesuatu yang baru dan eksklusif dewasa ini. Internet adalah jalan intas untuk mendapatkan informasi, mulai dari buku pintar hingga resep masakan, dari peta jalan hingga peta dunia, dari produk hingga

1. Mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Riau
2. Dosen Fakultas Pertanian Universitas Riau

promosi. Internet mempermudah seseorang mendapatkan informasi melampaui batas negara, lautan dan benua.

Pengguna Internet di Indonesia mencapai 55.000.000 sampai dengan bulan Desember 2011, (*internetworldstats*, 2011). Salah satu pemberi informasi yang bahkan dapat memberikan keuntungan adalah Pariwisata. Saat ini banyak orang yang membutuhkan informasi tentang pariwisata. Pemberi informasi dapat dengan mudah membuat suatu *website* yang dapat dikunjungi oleh pencari informasi. Web Pariwisata *PekanbaruView* ini juga menampilkan salah satu *content* Agrowisata (Tempat Agrowisata, dan Penjualan bunga). Hal ini bertujuan untuk menampilkan kawasan-kawasan pertanian yang ada di Kota Pekanbaru. Melalui web Pariwisata *PekanbaruView* juga bertujuan untuk menampilkan potensi agrowisata yang ada di Kota Pekanbaru untuk diketahui oleh masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung ke Kota Pekanbaru.

Kota Pekanbaru sangat sering dikunjungi oleh masyarakat yang berada didalam atau pun diluar provinsi, baik itu untuk melakukan perjalanan pariwisata maupun untuk urusan pekerjaan. Kota Pekanbaru merupakan ibukota provinsi yang banyak memiliki potensi pariwisata yang terdiri dari wisata alam, kawasan agrowisata, wisata budaya atau sejarah peninggalan pada jaman dahulu, wisata kuliner, wisata belanja dan lain sebagainya. Potensi pariwisata tersebut memerlukan suatu sistem informasi yang dapat diperkenalkan kepada masyarakat luas baik dari luar kota bahkan yang ada diluar provinsi agar keberadaan pariwisata di Kota Pekanbaru lebih dikenal masyarakat luas. Ada beberapa *website* yang

memberikan informasi tentang Kota Pekanbaru, antara lain : <http://www.pekanbaru.go.id/>, <http://www.agrowisatapku.com/>, <http://lpse.pekanbaru.go.id/>, www.bkd.pekanbaru.go.id/. Pada umumnya informasi yang diberikan pada *website* tersebut belum memberikan informasi mengenai Pariwisata yang terdapat di Kota Pekanbaru secara khusus dan lengkap. Melihat hal ini, perancang web Pariwisata *PekanbaruView* mencoba untuk merancang dan menyajikan *website* yang memberikan informasi pariwisata Kota Pekanbaru secara lengkap, yang terwujud pada Web Pariwisata *PekanbaruView*. Namun, penelitian yang dilakukan masih dalam bentuk *prototype*, yakni *website* yang masih dalam tahap evaluasi dan masih bisa dilakukan perubahan-perubahan yang dapat memberikan hasil yang lebih baik. Setelah dilakukan pengujian pada *user* (pengguna) yaitu mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Riau, maka perancang melakukan beberapa perbaikan untuk memenuhi keinginan *user*.

Melalui web Pariwisata *PekanbaruView* yang akan dikembangkan mampu memberikan berbagai informasi pariwisata dan kawasan agrowisata yang terdapat di Kota Pekanbaru. Dengan terhubung komputer satu dengan yang lain dalam suatu jaringan komputer raksasa (Internet), maka segala aktifitas seperti transfer data informasi yang dibutuhkan dari satu komputer dengan komputer lain tanpa dibatasi ruang dan waktu sangat mudah dan cepat dilaksanakan dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan para wisatawan yang mengunjungi Kota Pekanbaru.

Tujuan penelitian ini adalah :
(1) Merancang aplikasi Web Pariwisata *Pekanbaruview* menggunakan Joomla 3.2. (2) Menganalisis harapan dan kinerja atribut dimensi Web Pariwisata *Pekanbaruview*.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru. Kota Pekanbaru merupakan ibukota Provinsi salah satu kota yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan dari daerah sekitar Kota Pekanbaru. Penelitian ini berlangsung dan dimulai bulan Mei 2013 sampai dengan April 2015, kegiatannya meliputi penyusunan proposal, pengumpulan data di lapangan, pentabulasian, analisis data, dan penulisan laporan hasil penelitian.

Metode Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, sampel diambil dari populasi yang merupakan para mahasiswa Universitas Riau. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *non probability sampling*, yaitu *convenience sampling* suatu teknik pengambilan sampel dimana sampel yang diambil berdasarkan kesediaan mahasiswa untuk mengakses *website* untuk menjadi responden. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 75 orang.

Metode Pengambilan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang berisi pertanyaan tertutup. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi literatur, seperti laporan penelitian terdahulu, buku-buku, majalah dan lain-lain.

Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang penting dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian. Untuk menjawab tujuan (1), menggunakan Joomla 3.2. Proses analisis pengolahan data perancangan visualisasi untuk pembuatan *website* dengan menggunakan Joomla 3.2 yaitu merupakan salah satu *Content Management System* (CMS) yang bersifat open source. Joomla adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat atau membangun sebuah *website* dinamis yang dilengkapi berbagai keunggulan yaitu: dapat menambah *component*, modul, plugin, dan *template* dari pihak ketiga (seperti: *gallery, forum, calendar, video player, slide show, block IP, agenda, shoutbox, guestbook, shopping cart*, dan sebagainya).

Untuk tujuan (2) menggunakan : *Importance Performance Analysis* (IPA). Metode yang dipergunakan untuk menganalisis data tingkat kepuasan konsumen terhadap harapan dan kinerja Web Pariwisata *PekanbaruView* adalah metode IPA (*Importance and Performance Analysis*). Metode ini menentukan apakah suatu atribut dianggap penting atau tidak oleh konsumen, dan apakah atribut tersebut memuaskan konsumen atau tidak, sehingga dapat prioritas peningkatan kinerja untuk masing-masing atribut. Analisis IPA digunakan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu *website* dengan cara mengukur harapan dan tingkat pelaksanaannya. Harapan dari kualitas *website* adalah seberapa penting suatu *peubah website* bagi pengguna (*user*) terhadap kinerja *website*. Untuk harapan digunakan skala likert 5 tingkat, yaitu sangat penting, penting, cukup penting, kurang penting, dan tidak penting.

Tabel 2. Skala Likert Tingkat Harapan

Jawaban	Skor
Sangat penting	skor 5
Penting	skor 4
Netral	skor 3
Kurang penting	skor 2
Sangat tidak penting	skor 1

Tingkat pelaksanaan adalah kinerja aktual dari website yang telah dibangun atau dirancang oleh peneliti, yang dirasakan oleh penggunanya. Untuk tingkat pelaksanaan digunakan skala likert 5 tingkat yaitu sangat setuju, setuju, netral, kurang setuju, dan sangat tidak setuju. Kelima tingkat tersebut diberi skor seperti pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skala Likert Tingkat Kinerja

Jawaban	Skor
Sangat setuju	skor 5
Setuju	skor 4
Netral	skor 3
Kurang setuju	skor 2
Sangat tidak setuju	skor 1

Dalam analisis data ini terdapat dua buah variabel yang diwakili oleh huruf X dan Y, dimana X adalah kinerja suatu produk sementara Y adalah harapan pengguna. Menurut Ikhwan (2007), Rumus untuk tingkat kesesuaian responden yang digunakan adalah:

$$TKi = \frac{Xi}{Yi} \times 100\%$$

dimana:

TKi = Tingkat kesesuaian responden

Xi = Bobot penilaian konsumen terhadap kinerja atribut Website Pariwisata *PekanbaruView*

Yi = Bobot penilaian konsumen terhadap harapan terhadap atribut Website Pariwisata *PekanbaruView*

Diagram kartesius adalah diagram yang terdiri dari empat bagian yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus pada titik (X

dan Y), dimana X adalah rata-rata dari bobot kinerja atribut website, sedangkan Y merupakan rata-rata dari harapan seluruh faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Rumusnya adalah:

$$X = \frac{i=1 Xi}{K} \text{ dan } Y = \frac{i=1 Yi}{K}$$

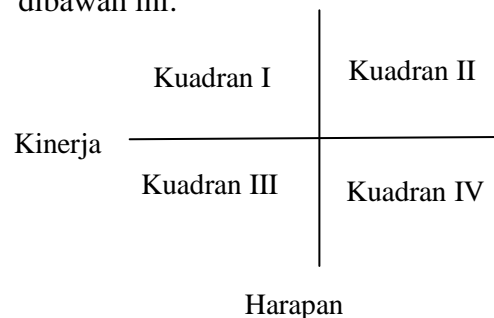
dimana:

X = Skor rata-rata dari seluruh tingkat pelaksanaan kinerja seluruh atribut komponen bauran pemasaran.

Y = Skor rata-rata dari seluruh harapan seluruh atribut komponen bauran pemasaran

K = Banyaknya atribut dari komponen bauran pemasaran yang dapat mempengaruhi kepuasan konsumen.

Nilai X dan Y digunakan sebagai pasangan koordinat titik-titik atribut yang memposisikan suatu atribut terletak dimana pada diagram Kartesius. Penjabaran dari diagram kartesius dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Kuadran I (Prioritas Utama), Kuadran ini merupakan wilayah yang memuat peubah dengan harapan tinggi, tetapi memiliki kinerja rendah. Peubah-peubah yang masuk pada kuadran ini harus ditingkatkan kinerjanya. Perancang website harus secara terus menerus melaksanakan perbaikan.

Kuadran II (Pertahankan Prestasi), Faktor-faktor yang dianggap penting oleh pengguna dan faktor-faktor yang dianggap pengguna telah

sesuai dengan apa yang dirasakannya, sehingga tingkat kepuasannya relatif lebih tinggi. Peubah-peubah yang masuk pada kuadran ini harus tetap dipertahankan dan harus terus dikelola dengan baik, hal ini dikarenakan semua peubah ini menjadikan dimensi dari website yang dibangun tersebut unggul dimata pengguna.

Kuadran III (Prioritas Rendah), Kuadran ini merupakan wilayah yang memuat peubah dengan harapan dan kinerja rendah. Peubah-peubah mutu website yang termasuk dalam kuadran ini dirasakan tidak terlalu penting oleh pengguna dan perancang website hanya melaksanakan dengan biasa saja. Pihak perancang belum merasa terlalu perlu mengalokasikan biaya dan investasi untuk memperbaiki kinerjanya (prioritas rendah). Namun perancang juga perlu tetap mewaspadaai, mencermati, dan mengontrol setiap peubah pada kuadran ini, karena harapan pengguna dapat berubah seiring meningkatnya kebutuhan.

Kuadran IV (Berlebihan), Faktor-faktor yang dianggap kurang penting oleh pengguna dan dirasakan terlalu berlebihan. Peubah-peubah yang termasuk dalam kuadran ini dapat dikurangi, agar perancang dapat menghemat waktu dan biaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Merancang Aplikasi Web Pariwisata *PekanbaruView*

Merancang Aplikasi Web Pariwisata *PekanbaruView* menggunakan aplikasi Joomla 3.2. Sebelum menggunakan *software* yaitu, Joomla 3.2, terlebih dahulu dilakukan perancangan tampilan web Pariwisata *PekanbaruView* yang berguna untuk memudahkan perancang mengatur letak dan posisi pada *website* yang akan dibangun. Tahap selanjutnya, perancang mulai menggunakan *software*.

Sebelum menginstal Joomla 3.2, terlebih dahulu menginstal XAMPP sebagai server yang mendukung Joomla 3.2. Setelah XAMPP terinstal, dilanjutkan dengan menginstal Joomla 3.2.



Tampilan halaman utama web Pariwisata *PekanbaruView*

2. Analisis Strategi Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengguna Dengan Menggunakan Importance Performance Analysis (IPA)

Atribut kualitas dimensi yang telah dianalisa dikelompokkan kedalam empat kuadran. Kuadran pertama terletak di sebelah kiri atas, kuadran kedua berada di sebelah kanan atas, kuadran ketiga berada di sebelah kiri bawah, dan kuadran keempat berada di sebelah kanan bawah. Posisi masing-masing atribut pada keempat kuadran tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam memberikan alternatif strategi untuk meningkatkan kepuasan pengguna Web Pariwisata *PekanbaruView*. Dengan menggunakan *Importance and Performance Analysis* maka perancang atau admin dapat mengkaitkan antara pentingnya atribut-atribut kualitas *website* tersebut dengan kenyataan yang dirasakan oleh pengguna Web Pariwisata *PekanbaruView* sehingga memungkinkan pihak perancang Web Pariwisata *PekanbaruView* untuk memfokuskan usaha-usaha yang harus dilakukan.

navigasi, tetapi yang tidak boleh dilupakan adalah fungsi utamanya, sebagai alat interaksi pengunjung dengan *website*. Top menu merupakan bagian dari *website* yang berisi *link-link* utama yang mengarah pada halaman tertentu disebut *website*. Selain itu juga, top menu dapat mempermudah navigasi di web.



Tampilan Top Menu

Keberadaan top menu sangat dibutuhkan oleh pengguna *website* untuk dapat mengakses atau menelusuri *website* lebih lanjut. Dan dari hasil penelitian, pengguna Web Pariwisata *PekanbaruView* sangat mengharapkan keberadaan top menu pada web ini untuk mempermudah penelusuran web, dan pihak admin telah menyediakan top menu pada Web Pariwisata *PekanbaruView*.

Picture Flash

Sebuah desain *website* secara visual harus menarik. Mengingat desain bisa mencerminkan suatu produk, menggambarkan karakter perusahaan, maupun memvisualisasi pribadi seseorang. Hal pertama yang ditangkap pengunjung ketika tiba pada sebuah *website* adalah desain *website* tersebut (*layout, image, dan elemen desain lainnya*), pengunjung tidak membaca konten terlebih dahulu, melainkan tanpa sadar memilah secara visual dan kemudian baru memutuskan akan melanjutkan mendalami konten atau meninggalkan *website*. Terutama apabila pengunjung yang baru pertama kali mendatangi sebuah *website*, kesan pertama yang dia tangkap akan menjadi penentu, apakah *website* ini pantas dikunjungi lagi atau tidak.



Tampilan *PictureFlash*

Pencitraan *website* bisa dibangun dengan memanfaatkan visual desain, sebuah desain *website* bisa saja dibangun menjadi berbagai karakter.

Content

Content merupakan bagian yang penting dari desain suatu web. Teks harus mudah dibaca, hal ini bisa dicapai dengan mengatur kontras warna teks dengan background. Selain itu penggunaan *font* yang tepat juga perlu diperhatikan, jenis *font, ukuran font, style* dan konsistensinya dalam desain. Selain itu pengaturan paragraf dan jarak antara teks dengan elemen lain juga perlu diperhatikan. *Whitespace* atau ruang kosong antar elemen harus harmonis. Semua hal tersebut bertujuan supaya teks mudah dibaca.



Tampilan *Content*

Untuk menjadi informatif dan bermanfaat, *content* dalam *website* harus mudah dipahami dan mudah ditelaah oleh pengguna. *Content* dibuat semenarik mungkin, dan kalimat juga disesuaikan supaya pengunjung dalam waktu yang singkat bisa memahami garis besar informasi yang di sampaikan. Selain itu selingi tulisan dengan foto atau ilustrasi yang menunjang, sehingga tanpa membaca orang bisa tahu inti tulisan dan menjadi tertarik untuk mendalami.

Kejelasan Informasi dan Informasi Terbaru

Untuk dapat membuat navigasi *website* yang baik, maka penyedia jasa pembuatan *website* harus menggunakan kata-kata yang memberikan petunjuk jelas dan juga mewakili *content* pada menu-menu yang ada di *website*. Untuk tetap menarik pengunjung, *website* harus tetap menyediakan informasi yang baru secara berkala, sehingga orang juga akan mendapat manfaat dan informasi baru setiap kali mengunjungi *website* ini di lain waktu.

Berdasarkan penilaian para pengguna, informasi yang diberikan dan ke “*update*”an dari web pariwisata ini telah sesuai dengan yang mereka harapkan. Salah satu tujuan pengguna mengakses suatu *website* adalah untuk mendapatkan informasi. Menurut para pengguna, Web Pariwisata *PekanbaruView* ini telah menampilkan kejelasan informasi dan informasi terbaru yang telah memberikan informasi tentang pariwisata Kota Pekanbaru dan menambah wawasan mereka.

Fitur Pada Website

Video dan audio adalah konten multimedia yang cukup mengganggu pengunjung dan memang tidak efektif. Biasanya pengunjung akan langsung mengecilkan volume atau bahkan menutup *website/blog* yang sedang dikunjungi. Bentuk yang cukup mengganggu adalah gambar *animasi*, sebisa mungkin tempatkan gambar *animasi* di luar *content* utama *website* sehingga pengguna tidak terganggu ketika berusaha membaca *content* tersebut.

Hal ini yang dipertimbangkan oleh perancang web pariwisata *PekanbaruView*. Bagi pihak perancang, menampilkan atau memuat fitur-fitur yang sederhana akan memudahkan

penggunaan *website* untuk mengunjungi dan menelusuri lebih lanjut web pariwisata ini.

Kemudahan Pengguna

Layout desain *website* harus bisa menuntun pengunjung dan mengarahkan mereka ke sesuatu yang kita inginkan, jadi pihak perancanglah yang menuntun alur perhatian pengunjung dari titik a, ke titik b, ke titik c, dan seterusnya, sehingga tujuan dan misi dari *website* bisa dicerna dengan baik oleh pengunjung. Pada *website*, pengunjung memiliki kendali penuh, mereka aktif, dan oleh karena itu alur dari desain *website* harus jelas dan mudah dipahami agar pengunjung tidak sulit menemukan apa yang mereka inginkan.

Website sebaiknya memiliki tampilan yang menarik, agar pengunjung yang dituju semakin tertarik pada informasi yang dibagikan. Selain itu *website* harus memiliki desain yang memudahkan pengguna untuk menggunakan *website*. Jangan sampai membuat pengguna bingung dengan desain *website*. Kadang-kadang sebuah *website* memiliki tampilan dengan hiasan-hiasan yang terlalu banyak. Hiasan-hiasan ini kadang malah membingungkan pengguna. Atau malah tampilan *website* yang terlalu biasa, juga bisa membuat *user-interface* yang kurang jelas.

• Kuadran III (Prioritas Rendah)

Kuadran ini merupakan wilayah yang memuat peubah dengan harapan dan kinerja rendah. Peubah-peubah mutu *website* yang termasuk dalam kuadran ini dirasakan tidak terlalu penting oleh pengguna dan perancang *website*hanya melaksanakan dengan biasa saja. Pihak perancang belum merasa terlalu perlu mengalokasikan biaya dan investasi untuk memperbaiki kinerjanya (prioritas rendah). Namun

perancang juga perlu tetap mewaspadai, mencermati, dan mengontrol setiap peubah pada kuadran ini, karena harapan pengguna dapat berubah seiring meningkatnya kebutuhan.

Pada kuadran ini terdapat atribut yang memiliki *performance* dan *importance* yang relatif rendah, dengan kata lain atribut ini dirasakan kurang penting pengaruhnya oleh pengguna. Atribut tersebut adalah tampilan antarmuka dan kalender.

Tampilan Antarmuka

Tampilan antarmuka pada suatu *website* merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Tampilan antarmuka selalu dikaitkan dengan desain dan tampilan layar. Tampilan antarmuka yang dirancang oleh pihak perancang web Pariwisata *PekanbaruView* ditampilkan sederhana dengan tujuan untuk memudahkan para pengguna ketika mengakses dan melakukan penelusuran di web Pariwisata *PekanbaruView*.

Berdasarkan penilaian pengguna Web Pariwisata *PekanbaruView*, tampilan antarmuka tidak terlalu menarik perhatian para pengguna karena tampilan antarmuka yang dirancang oleh admin adalah tampilan antar muka dengan menu yang sama. Yang membedakan hanyalah isi dari bagian menu yang tersedia. Hal ini menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh pihak perancang web Pariwisata *PekanbaruView* agar bisa dikelola lebih baik lagi.

Kalender

Terdapat beberapa hal yang mendukung dan menunjang suatu *website* terlihat menarik oleh pengguna. Salah satunya adalah keberadaan kalender pada *website*. Perancang menambahkan calendar

dengan pertimbangan untuk membantu para pengguna untuk melihat tanggal ketika mengunjungi web Pariwisata *PekanbaruView*.

March 2016						
S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Tampilan Kalender

Begitu juga dengan kalender, dari hasil penilaian pengguna, keberadaan kalender tidak menjadi perhatian utama dalam penelusuran mereka dalam *website*. Oleh karena itu, kalender merupakan atribut yang memiliki penampilan dan kepentingan yang paling rendah.

- Kuadran IV (Berlebihan)

Faktor-faktor yang dianggap kurang penting oleh pengguna dan dirasakan terlalu berlebihan. Peubah-peubah yang termasuk dalam kuadran ini dapat dikurangi, agar perancang dapat menghemat waktu dan biaya.

Kuadran IV ini menunjukkan atribut yang dirasa kurang penting oleh pengguna, tetapi kinerjanya dilakukan dengan baik sehingga penggunamenilai kinerja tersebut dirasakan berlebihan. Atribut yang berada dikuadran IV ini adalah keakuratan informasi, *header* dan kepuasan pengguna. Bagi pengguna atribut-atribut tersebut tidak terlalu diperlukan, namun pihak admin Web Pariwisata *PekanbaruView* telah menyediakan atribut-atribut tersebut sehingga dirasakan berlebihan oleh pengguna.

Header



Tampilan Header

Pada Web Pariwisata *PekanbaruView* ini, perancang web menampilkan dan menjadikan *header* menjadi bagian pada web. Bagi perancang web, *header* yang berisi nama situs dan logo ini merupakan suatu bagian yang penting. Fungsi dari *header* ini sendiri adalah untuk menampilkan identitas utama dari sebuah situs atau web. Dengan melihat *header* yang telah ditampilkan oleh perancang web, maka pengguna akan mengetahui bahwa *website* yang mereka akses adalah *website* pariwisata kota Pekanbaru. Bagi para pengguna, keberadaan *header* belum terlalu mereka perlukan. Hal ini ditunjukkan pada gambar 23, bahwa *header* termasuk pada kuadran IV. Hal ini menjelaskan bahwa, bagi para pengguna *header* menjadi salah satu atribut yang berlebihan.

Keakuratan Informasi

Informasi yang disajikan pada suatu *website* merupakan hal yang sangat penting bagi para pengguna. Pihak perancang *website* juga menampilkan informasi tambahan mengenai informasi hotel, informasi nomor darurat atau nomor penting yang tersedia di Kota Pekanbaru, dengan tujuan membantu masyarakat atau wisatawan yang mengakses web Pariwisata *PekanbaruView*.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, menurut para pengguna informasi-informasi seperti informasi nomor darurat atau nomor penting tidak mereka butuhkan. Hal ini disebabkan *website* yang mereka akses merupakan web Pariwisata, menampilkan informasi mengenai nomor darurat atau nomor penting merupakan suatu hal yang berlebihan dan belum mereka butuhkan. Hal inilah yang menyebabkan keakuratan informasi termasuk pada kuadran IV.

Kepuasan Pengguna (User)

Kepuasan pengguna sering digunakan sebagai gambaran dari kesuksesan dari sistem informasi yang dihubungkan kepada mutu sistem, mutu informasi dan manfaat dari sistem. Pengembangan sistem informasi bertujuan untuk memudahkan pengambilan keputusan pengguna setelah menelusuri *website* yang telah pengguna akses. Dari penelitian yang telah dilakukan, pengguna bersedia untuk mengakses web Pariwisata *PekanbaruView* sebagai salah satu sumber informasi yang mereka dapatkan untuk melakukan kegiatan pariwisata di Kota Pekanbaru. Kesimpulan mengenai kepuasan pengguna terlihat dari hasil jawaban yang diisi oleh para responden yaitu berada pada range 0,81-1,00 yaitu pada 0,86 % dan termasuk pada kategori sangat puas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Merancang Aplikasi Web Pariwisata *PekanbaruView* menggunakan aplikasi Joomla 3.2. Sebelum menggunakan *software* yaitu, Joomla 3.2, terlebih dahulu dilakukan perancangan tampilan web Pariwisata *PekanbaruView* yang berguna untuk memudahkan perancang mengatur letak dan posisi pada *website* yang akan dibangun. Tahap selanjutnya, perancang mulai menggunakan *software*. Sebelum menginstal Joomla 3.2, terlebih dahulu menginstal XAMPP sebagai server yang mendukung Joomla 3.2. Setelah XAMPP terinstal, dilanjutkan dengan menginstal Joomla 3.2.
2. Berdasarkan hasil dari IPA terdapat satu atribut yang berada pada Kuadran I (Prioritas Utama). Atribut tersebut adalah kecepatan akses.

Pada Kuadran II (Pertahankan Prestasi) terdapat tujuh atribut, yaitu atribut Top menu, Picture flash, content, kejelasan informasi, fitur pada website, informasi terbaru, dan kemudahan pengguna. Untuk atribut yang berada pada Kuadran III (Prioritas Rendah) adalah Tampilan antarmuka dan kalender. Pada Kuadran IV (Berlebihan) terdapat tiga atribut, yaitu keakuratan informasi, header, dan niat pengguna.

Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap bahwa pembuatan “Web Pariwisata *PekanbaruView*” ini dapat diperbaiki lagi sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif dari segi tampilannya, terutama untuk atribut yang terdapat pada kuadran III. Selain itu, penulis juga mengharapkan adanya penambahan fungsi-fungsi lain dari website ini, sehingga dapat menambah kegunaan website ini tidak hanya menjadi media untuk mempromosikan pariwisata Kota Pekanbaru.
2. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap untuk melengkapi objek wisata dengan peta yang dihubungkan ke *Google Map*, dan menambahkan informasi mengenai kawasan pertanian dan penjualan saprodi yang terdapat di Kota Pekanbaru. Selain itu juga, untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk membuat *Hyperlink* yang disambungkan ke sumber dari *content* yang diambil atau dikutip. Penulis juga berharap untuk penelitian selanjutnya untuk menambahkan statistik pengunjung pada *website* yang akan dirancang untuk mengetahui jumlah pengunjung yang telah mengakses *website* kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, Adi. 2013. **Joomla! 3.0 Panduan Praktis membuat Website Instan**. Mediakita, Jakarta
- Ikhwan, A.M. 2007. **Analisis Tingkat Kepuasan Pelanggan Gumati Cafe-Bogor**. Fakultas Ekonomi dan Manajemen. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Internet World Stats. 2011. **Usage and Population Statistics**
- Mulyanto, A. 2009. **Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi**. Pustaka Pelajar.
- Shirky, Clay. 1995. **Internet lewat email**. PT Elexmedia Komputindo, Jakarta
- Yuhefizar, Mooduto, Ha, dan Hidayat, Rahmat. 2009. **Cara Mudah Membangun Web site Interaktif Menggunakan Joomla (CMS)**. Edisi Revisi. Jakarta, Elex Media Komputindo, Gramedia.
- Yuhefizar, Mooduto, Ha, dan Hidayat, Rahmat. 2009. **Cara Mudah Membangun Web site Interaktif Menggunakan Joomla (CMS)**. Edisi Revisi. Jakarta, Elex Media Komputindo, Gramedia.