JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web pada Opi Water Fun Palembang dengan Metode Design Thinking

Berlian Wanna[1*], Novela Artika Sari Devi[2], Adelitan Salsabilah Amir[3]

[1,2,3]Sistem Informasi, Unversitas Multi Data Palembang, Palembang, Indonesia
Email: [1]berlian.wanna@gmail.com, [2]novelaartikasaridevi@gmail.com, [3] adelitanbintiamir@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: [1]berlian.wanna@gmail.com

Abstrak− Opi Water Fun Palembang merupakan hiburan wisata untuk meningkatkan layanan dan memudahkan pengunjung, tempat rekreasi air OPI Water Fun Palembang membutuhkan sistem informasi berbasis web. Saat ini, informasi tentang harga tiket, promosi, jadwal operasional, dan fasilitas belum terintegrasi dengan baik, sehingga sulit bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi berbasis web untuk OPI Water Fun Palembang yang berfokus pada pengalaman dan kebutuhan pengguna. Studi ini menggunakan pendekatan desain pikir yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dan terdiri dari lima tahapan desain pikir: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan pemeriksaan ulasan pengguna di media sosial dan Google Review. Hasil penelitian mencakup desain antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi berbasis web yang informatif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Sistem yang dirancang menggunakan metode Design Thinking diharapkan dapat meningkatkan pemasaran dan pengelolaan informasi OPI Water Fun Palembang serta meningkatkan layanan dan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, Design Thinking, UI/UX, Opi Water Fun Palembang

Abstract− Opi Water Fun Palembang is a tourist entertainment to improve services and make it easier for visitors, OPI Water Fun Palembang water recreation place needs a web-based information system. Currently, information about ticket prices, promotions, operational schedules, and facilities have not been properly integrated, so it is difficult for visitors to get accurate and fast information. This research aims to create a web-based information system for OPI Water Fun Palembang which focuses on user experience and needs. This study uses a thought design approach that focuses on user needs and experience and consists of five stages of thought design: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was obtained through interviews, observations, and checking user reviews on social media and Google Review. The results of the research include the design of a user interface (UI/UX) of a web-based information system that is informative, easy to use, and in accordance with the needs of visitors. The system designed using the Design Thinking method is expected to improve the marketing and information management of OPI Water Fun Palembang as well as improve service and user experience.

Keywords: Information System, Website, Design Thinking, UI/UX, Opi Water Fun Palembang

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat cepat telah mendorong perubahan di berbagai sektor, seperti transportasi dan pariwisata [1]. Dalam masa kini yang semakin digital, organisasi perlu bisa mengikuti perubahan dan memanfaatkan peluang yang muncul akibat proses transformasi digital [2]. Digitalisasi mendorong semua organisasi dan pelaku bisnis untuk mampu beradaptasi dalam memberikan layanan dan informasi yang lebih cepat, tepat, serta lebih mudah diakses oleh masyarakat [3]. Dalam bidang pariwisata, penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk meningkatkan daya tarik tempat wisata serta memperluas promosi kepada pengunjung, khususnya melalui platform digital yang bisa mencapai pasar secara lebih luas dan efektif [4].

Website adalah salah satu media promosi yang paling sering digunakan sekarang karena bisa dilihat kapan saja dan di mana saja. Web memiliki ruang dan waktu yang cukup banyak, sehingga bisa digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif [5]. Menggunakan website sebagai media promosi juga membuat komunikasi dan transaksi lebih mudah, serta bisa menjangkau banyak orang di berbagai lokasi, sehingga lebih efektif dibandingkan metode promosi yang sudah tradisional [6]. Selain berfungsi untuk promosi, website juga bisa digunakan sebagai sarana berkomunikasi antara pengelola dan pengunjung, seperti untuk memberikan informasi tentang fasilitas, harga tiket, jam beroperasi, serta acara atau kegiatan yang diselenggarakan. Website yang dikelola dengan baik dapat meningkatkan kualitas informasi yang diberikan dan membantu menciptakan gambaran destinasi wisata yang terlihat profesional serta dapat dipercaya [7].

OPI Water Fun merupakan salah satu tempat bermain air yang cocok untuk seluruh anggota keluarga di Kota Palembang. Tempat ini memiliki berbagai macam peralatan dan wahana seperti kolam khusus untuk anak-anak, sungai petualangan, serta seluncuran cepat seperti Boom Blazer dan Speed Slide. Lokasi OPI Water Fun berada di area

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Jakabaring dan dekat dengan OPI Mall, sehingga mudah dijangkau oleh warga sekitar dan pengunjung dari luar kota. Untuk menjamin pengalaman yang baik bagi pengunjung, pengelola harus menyampaikan informasi mengenai harga tiket, jam operasional, fasilitas yang tersedia, serta metode promosi secara jelas dan tepat agar pengunjung merasa nyaman dan tertarik datang berkunjung.

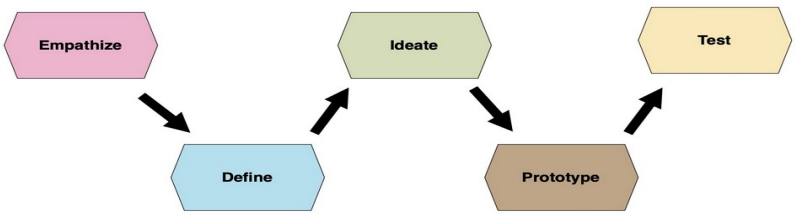
OPI Water Fun Palembang menjadi salah satu tempat hiburan dan rekreasi yang dibutuhkan masyarakat untuk menghilangkan rasa jenuh serta melakukan kegiatan yang menyenangkan bersama keluarga. Dengan berkembangnya teknologi informasi yang memungkinkan pengolahan dan penyampaian informasi secara cepat dan tepat, banyak organisasi kini diharuskan meningkatkan layanan dan penyampaian informasi melalui sistem berbasis web yang cepat, informatif, dan mudah diakses [8]. Perkembangan ini juga terasa jelas di bidang pariwisata dan rekreasi, termasuk wahana bermain air seperti OPI Water Fun Palembang. Namun, hingga saat ini, proses pengiriman informasi, promosi, hingga pembelian tiket masih dilakukan secara manual atau melalui media sosial yang belum teratur. Kondisi ini sering kali menyebabkan informasi tidak tersampaikan secara merata, pengunjung kesulitan mendapatkan tiket dengan mudah, serta pengalaman digital yang diberikan kepada pengguna masih kurang memadai. Website pariwisata sangat penting untuk menyebarkan informasi dan mempromosikan tempat wisata kepada orang yang ingin berkunjung, serta membantu mengembangkan informasi wisata secara digital [9] .

OPI Water Fun Palembang adalah salah satu tempat wisata rekreasi yang banyak dikunjungi, terutama pada akhir pekan dan hari libur nasional. Situasi tersebut menunjukkan pentingnya adanya sistem informasi berbasis web yang bisa berperan sebagai sarana penyampaian informasi, pemesanan tiket, pengelolaan jadwal operasional, serta alat promosi yang lebih efisien dan terintegrasi. Dengan diterapkannya sistem informasi berbasis web, diharapkan OPI Water Fun Palembang dapat meningkatkan kualitas layanan, memudahkan pengunjung mendapatkan informasi secara berkala, serta meningkatkan citra sebagai destinasi wisata yang dikelola secara profesional.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Proses tersebut terdiri dari lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahapan tersebut yang berfokus pada pemahaman tentang perilaku dan kebutuhan pengguna sebelum membuat solusi. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membangun sistem berbasis web yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan lapangan [10].

Berdasarkan kebutuhan mendesak dalam menggunakan sistem informasi berbasis web di bidang pariwisata, kondisi serta potensi OPI Water Fun Palembang, serta kebutuhan akan solusi yang berfokus pada pengguna, maka dibutuhkan desain sistem informasi berbasis web yang dapat membantu mengelola informasi dan layanan OPI Water Fun secara lebih terpadu. Penelitian ini fokus pada desain sistem informasi berbasis web di OPI Water Fun Palembang dengan menerapkan metode Design Thinking sebagai pendekatan pengembangan agar sistem yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara fungsional dan juga dari segi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web pada Opi Water Fun Palembang dengan Metode Design Thinking”.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

Metode ini digunakan dalam penelitian untuk menggambarkan secara sistematis bagaimana membuat sistem informasi berbasis web sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kondisi lapangan. Pendekatan ini dikombinasikan dengan pendekatan pemikiran desain yang berpusat pada manusia, yang menekankan pada pengalaman dan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan sistem [11]. Pendekatan berbasis web dipilih karena mampu menampilkan

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

informasi secara rapi, mudah dicari, dan bisa diakses oleh banyak orang, sehingga menjadi cara yang tepat untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan destinasi wisata .

2.1 Emphatize

Langkah pertama pada design thinking yang dilakukan sebelum memulai perancangan ui/ux adalah dengan membangun empati, yaitu memahami kebutuhan pengguna dari perspektif mereka sendiri. Hal ini melibatkan mengidentifikasi masalah yang mereka hadapi serta memahami bagaimana solusi dapat membantu memenuhi kebutuhan tersebut [12]. Pada tahap *Empathize* peneliti melakukan pengamatan terhadap kebutuhan sistem dengan cara melakukan wawancara sederhana dengan karyawan serta beberapa pengunjung setia, yaitu keluarga dan remaja. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan secara daring dengan menganalisis ulasan dan komentar pengguna yang terdapat di media sosial serta platform Google Review. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber tersebut digunakan untuk memperdalam pemahaman tentang perilaku, keinginan, dan tantangan pengguna dalam menggunakan layanan yang tersedia.

2.2 Define

Define adalah tahapan di mana seorang perancang harus bisa menjelaskan dan menganalisis secara rinci inti masalah yang ada, agar nanti bisa menemukan solusi sebagai cara mengatasi masalah di tahapan berikutnya [13]. Di tahap ini, perancang mencoba merumuskan pernyataan masalah berdasarkan hasil pengamatan bersama karyawan dan pengunjung agar bisa mengetahui masalah utama yang ada. Salah satu temuan penting adalah bahwa pengunjung yang berupa keluarga membutuhkan situs web yang bisa membantu memberikan informasi tentang promo, harga diskon, serta mengenalkan tempat secara lebih praktis. Pemahaman masalah yang jelas ini menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap mencari solusi.

2.3 Ideate

Ideate adalah proses mencari dan mengembangkan berbagai ide serta rencana solusi dari suatu masalah yang sudah dikenal pada tahap empathize dan define [14]. Pada tahap ini, peneliti membuat konsep solusi berupa desain antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna Opi Water Fun Palembang. Proses perancangan dilakukan dengan menyusun struktur navigasi, tata letak halaman, serta elemen visual yang mudah dipahami dan digunakan, sehingga mampu mendukung proses penyampaian informasi, dan interaksi pengguna secara efektif.

2.4 Prototype

Tahap prototipe adalah proses mengubah ide menjadi bentuk yang bisa diuji atau dikembangkan agar bisa menemukan solusi yang lebih baik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [15]. Pada tahap ini, peneliti membuat prototipe sistem informasi berbasis web dengan menggunakan aplikasi Figma untuk membantu merancang antarmuka pengguna (UI/UX). Prototipe yang dibuat mencakup tampilan halaman utama, struktur navigasi, serta fitur utama yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna Opi Water Fun Palembang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan gambaran visual dan alur penggunaan sistem sebagai dasar dalam merancang sistem informasi, tanpa melanjutkan ke tahap pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi metode *Design Thinking* dalam perancangan tampilan UI/UX OPI Water Fun Palembang menghasilkan prototipe tampilan yang informatif dan user-friendly. Melalui lima tahap perancangan, diperoleh hasil yang mampu menggambarkan secara jelas kebutuhan pengguna serta kebutuhan fitur yang diperlukan dalam sistem informasi wisata air. Pada tahap *emphatize*, diketahui bahwa aplikasi dan website OPI Water Fun dibutuhkan sebagai media informasi, promosi, dan layanan digital bagi pengunjung. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengelola dan pengunjung, diperoleh sejumlah permasalahan utama yang menjadi dasar penelitian ini. Deskripsi permasalahan utama dari sudut pandang pengunjung dan pengelola OPI Water Fun Palembang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan Utama (*Emphatize*)

Pengunjung (Konsumen)	Pengelola OPI Water Fun
Kesulitan memperoleh informasi lengkap mengenai wahana, harga tiket, dan jam operasional OPI Water Fun.	Jumlah pengunjung belum stabil, terutama di hari biasa (weekday).
Pengunjung harus datang langsung ke lokasi untuk mengetahui ketersediaan wahana dan promo yang sedang berlaku.	Promosi masih terbatas dan belum terintegrasi secara optimal melalui media digital.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Kesulitan mengetahui tingkat kepadatan pengunjung sehingga berpotensi antre panjang.	Sudah terdaftar di Google Maps dan media sosial, namun informasi yang ditampilkan belum diperbarui secara konsisten.
Kurangnya informasi fasilitas pendukung seperti area makan, loker, dan keselamatan wahana.	Pengelolaan data pengunjung dan laporan masih dilakukan secara manual sehingga kurang efisien.

Setelah diketahui permasalahan utama yang dialami oleh pengelola dan pengunjung OPI Water Fun Palembang, maka dapat didefinisikan *problem statement* serta rancangan solusi dari permasalahan tersebut. *Problem statement* ini merupakan realisasi dari tahap *define* pada metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi atau website OPI Water Fun Palembang. Tabel 2 menunjukkan *problem statement* yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan UI/UX OPI Water Fun Palembang.

Tabel 2. Problem Statement (Define)

Pengunjung (Konsumen)	Pengelola OPI Water Fun
Pengunjung ingin memperoleh informasi yang lengkap dan akurat mengenai wahana, harga tiket, jam operasional, serta fasilitas yang tersedia di OPI Water Fun. Pengunjung juga menginginkan kemudahan dalam memperoleh promo, mengetahui kondisi kepadatan pengunjung, serta kenyamanan dalam merencanakan kunjungan wisata.	Pengelola OPI Water Fun ingin meningkatkan jumlah kunjungan dan memperluas jangkauan pasar. Pengelola membutuhkan media digital yang mampu menyajikan informasi wahana, promo, dan layanan secara terintegrasi guna meningkatkan minat dan kepuasan pengunjung.

Dari problem statement yang ditunjukkan oleh Tabel 2, dapat dirumuskan kembali rancangan solusi dari permasalahan tersebut. Rancangan solusi digambarkan melalui pertanyaan yang dapat dijadikan fitur utama dalam perancangan tampilan UI/UX aplikasi atau website OPI Water Fun Palembang. Tabel 3 menunjukkan rumusan rancangan solusi dalam tahap *Define*.

Tabel 3. Rumusan Problem Statement (Define)

Pengunjung (Konsumen)	Pengelola OPI Water Fun
Bagaimana pengunjung dapat memperoleh informasi wahana, harga tiket, promo, dan fasilitas OPI Water Fun secara lengkap dan mudah diakses?	Bagaimana meningkatkan minat pengunjung untuk datang ke OPI Water Fun melalui media digital?
Bagaimana pengunjung dapat merencanakan kunjungan dengan lebih efektif dan nyaman?	Bagaimana meningkatkan daya tarik dan loyalitas pengunjung terhadap OPI Water Fun?

Selanjutnya, memasuki tahap *Ideate* pada metode Design Thinking. Pada tahap ini diperoleh solusi utama untuk menyelesaikan permasalahan dari kedua pihak. Solusi utama yang diusulkan adalah perancangan aplikasi atau website OPI Water Fun Palembang yang terintegrasi sebagai media informasi, promosi, dan layanan pengunjung. Tabel 4 menunjukkan implementasi solusi yang diusulkan.

Tabel 4. Implementasi Solusi

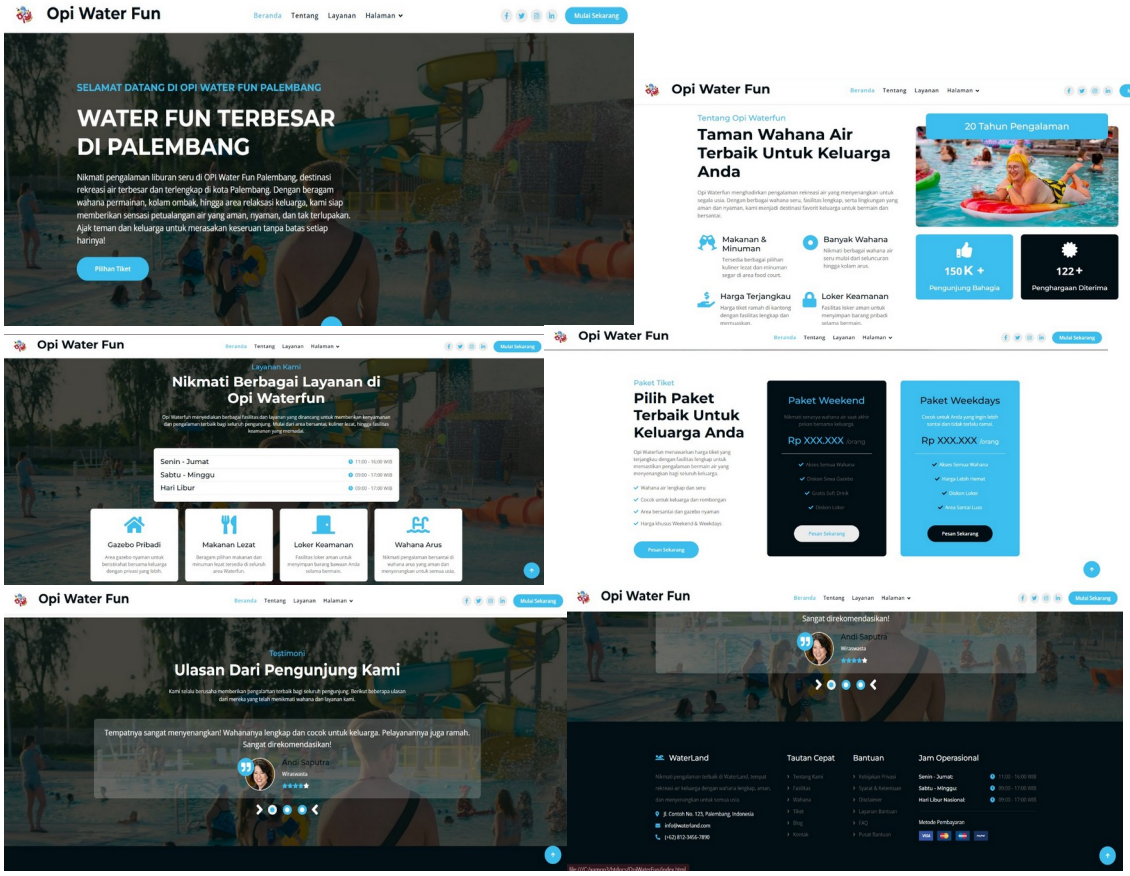
Informasi Wisata	Informasi Wahana	Pemesanan dan Layanan
Lokasi OPI Water Fun	Daftar wahana	Pembelian tiket online
Jam operasional	Detail wahana dan aturan keselamatan	Metode pembayaran (transfer bank, e-wallet, QRIS)
Informasi harga tiket	Galeri foto wahana	Promo dan diskon
Kontak dan media sosial	Gazebo dan Loker	Testimoni pengunjung

Berdasarkan Tabel 4, dikembangkan prototipe website OPI Water Fun Palembang sebagai media informasi dan layanan digital. Prototipe yang dihasilkan merupakan rancangan tampilan UI/UX berupa *mock up* website yang dirancang untuk menggambarkan kebutuhan pengguna dan pengelola. Perancangan tampilan prototipe dilakukan menggunakan Figma sebagai alat bantu desain. Fitur utama yang ditampilkan pada website OPI Water Fun Palembang meliputi informasi wahana, harga tiket, promo, galeri fasilitas, serta testimoni pengunjung. Prototipe UI/UX website ini dirancang khusus untuk tampilan desktop dan tidak mencakup tampilan pada perangkat smartphone. Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* hingga tahap *prototype* tanpa melanjutkan ke tahap *testing*. Gambar 2 menunjukkan prototipe UI/UX website OPI Water Fun Palembang pada tampilan desktop.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin



Gambar 2. Website Opi Water Fun

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa website Opi Water Fun dirancang sebagai media informasi dan promosi wahana air yang memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi secara cepat dan jelas. Pengunjung tidak diwajibkan melakukan proses login untuk mengakses website, sehingga seluruh informasi utama dapat langsung digunakan oleh masyarakat umum tanpa hambatan akses.

Website Opi Water Fun menyajikan informasi utama berupa profil tempat wisata, keunggulan wahana, serta pengalaman dan reputasi yang dimiliki. Pada halaman utama ditampilkan informasi bahwa Opi Water Fun merupakan taman wahana air keluarga dengan berbagai fasilitas pendukung, seperti wahana permainan air, area makan dan minum, serta sistem keamanan pengunjung. Tampilan UI/UX dirancang dengan visual yang menarik, dominasi gambar aktivitas pengunjung, serta tata letak yang sederhana agar mudah dipahami oleh semua kalangan.

Pada bagian layanan, website Opi Water Fun mengelompokkan informasi wahana ke dalam beberapa kategori utama, seperti wahana anak, wahana keluarga, dan fasilitas pendukung. Pengelompokan ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam memahami jenis wahana yang tersedia sesuai dengan kebutuhan dan usia pengunjung. Selain itu, website juga menampilkan informasi paket tiket yang dibedakan berdasarkan jenis hari, yaitu paket weekend dan paket weekdays, sehingga pengunjung dapat menyesuaikan pilihan kunjungan berdasarkan waktu dan anggaran.

Website Opi Water Fun juga menyediakan informasi harga tiket yang transparan dan mudah dipahami. Informasi ini disajikan dalam bentuk kartu paket (package card) yang memuat nama paket, fasilitas yang diperoleh, serta harga tiket. Dengan tampilan tersebut, pengunjung dapat dengan mudah membandingkan paket yang tersedia sebelum memutuskan untuk berkunjung.

Selain informasi wahana dan harga, website Opi Water Fun dilengkapi dengan fitur ulasan pengunjung. Fitur ini menampilkan testimoni singkat dari pengunjung yang pernah menikmati wahana Opi Water Fun, lengkap dengan penilaian berupa ikon bintang. Keberadaan ulasan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan calon pengunjung serta memberikan gambaran pengalaman yang dapat diperoleh.

Pada bagian bawah website (*footer*), Opi Water Fun menyediakan informasi pendukung berupa jam operasional, tautan cepat, serta fitur kontak. Fitur kontak mencakup informasi alamat, nomor telepon, dan media komunikasi lainnya. Apabila pengunjung memilih alamat, maka website akan mengarahkan pengguna ke Google *Maps* untuk memudahkan pencarian lokasi Opi Water Fun. Hal ini menunjukkan bahwa website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana navigasi bagi pengunjung.

Pengembangan UI/UX website Opi Water Fun dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan dibatasi sampai pada tahap *prototype*. Prototype ini berfungsi sebagai gambaran visual dan alur penggunaan website yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang informatif, menarik, dan mudah digunakan. Pada

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 7 Nomor 2 April 2026, Page 227-232
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

penelitian ini, tahap *testing* atau pengujian belum dilakukan, sehingga evaluasi usability dan user experience belum diukur secara langsung melalui pengguna. Meskipun demikian, *prototype* yang dihasilkan telah mampu merepresentasikan kebutuhan pengguna dan tujuan utama website sebagai media promosi dan informasi wisata Opi Water Fun.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX website Opi Water Fun menggunakan pendekatan Design Thinking**,** dapat disimpulkan bahwa prototype website yang dibangun telah mampu menjadi media informasi dan promosi wisata wahana air yang informatif dan menarik. Website dirancang dengan tampilan visual yang modern, struktur informasi yang jelas, serta navigasi yang sederhana sehingga memudahkan pengunjung dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan.

Prototype website Opi Water Fun menyajikan informasi penting, seperti profil tempat wisata, kategori wahana, paket tiket, harga, ulasan pengunjung, jam operasional, serta informasi kontak dan lokasi. Pengelompokan konten ke dalam beberapa bagian dan kategori membantu pengguna dalam memahami layanan yang tersedia serta meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan website. Selain itu, penggunaan elemen visual dan tata letak yang rapi mampu mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik.

Pengembangan UI/UX pada penelitian ini dibatasi hingga tahap *prototype*, sehingga website belum melalui proses pengujian (*testing*) secara langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, prototype yang telah dihasilkan dapat dijadikan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan ke tahap testing guna mengukur usability, user experience, serta efektivitas tampilan dan fitur website Opi Water Fun sebelum diimplementasikan secara penuh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, pihak Opi Water Fun, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

REFERENCES

[1] A. I. Kurniawan, A. R. Ardi, and S. C. Susilowati, “Perancangan UI / UX Website Pemesanan Tiket Bus iBus Menggunakan Figma dengan Metode Design Thinking,” vol. 10, no. 1, pp. 14–22, 2025, doi: 10.33633/joins.v10i1.12572.

[2] S. Sidjabat, Y. Keke, O. Arafat, Y. D. Sucipto, and H. Purwoko, “Menavigasi Transformasi Digital : Tantangan dan Peluang Adaptasi Organisasi,” vol. 3, no. 3, pp. 296–301, 2025.

[3] Usman Arfan and Margaretha Y. Douw, “Sistem Informasi Analisis dan Evaluasi Kepuasan Pengunjung Berbasis Web,” *J. Teknol. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–73, 2024, doi: 10.70539/jti.v2i1.25.

[4] R. Ichsan, P. Laratmase, R. Novedliani, E. Utami, and T. Mahmudin, “Digitalisasi Destinasi Sebagai Strategi Pengembangan Promosi Pariwisata Di Indonesia,” vol. 08, no. February, pp. 4–6, 2024.

[5] V. H. Pranatawijaya and F. A. Pratama, “Sistem Informasi Objek Parawisata Kalimantan Tengah Berbasis Website,” vol. 2, pp. 124–132, 2022.

[6] R. Gustamas and E. Nainggolan, “Perancangan Sistem Marketing Berbasis Website Pada Leasing BCA Finance Jakarta Timur,” vol. 7, pp. 54–62, 2022.

[7] G. Sibuea, “Strategi Percepatan Implementasi Teknologi Informasi untuk Transformasi Digital Pariwisata di Indonesia Gunawan HC Sibuea Abstract D igital transformation has become an urgent necessity in Indonesia ’ s tourism sector to enhance competitiveness in the era,” vol. 9, no. 2, pp. 1–8, 2025.

[8] S. Miranda P.N, “Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keamanan Pelayanan Publik,” *J. Intelek dan Cendikiawan Nusant.*, vol. 1, no. 3, pp. 4736–4744, 2024, [Online]. Available: https://jicnusantara.com/index.php/jicn

[9] M. D. Nurwanda and M. A. Gustalika, “Implementasi Sistem Pariwisata Desa Serayu Larangan Sebagai Langkah Digitalisasi Wisata Berbasis Website Design of Tourism System in Serayu Larangan Village Using Website-Based R & D Methods,” vol. 5, no. 4, pp. 935–954, 2025.

[10] M. Ma’arif, “Perancangan UI/UX Website Informasi Wisata Wahana Alam Parung Menggunakan Metode Design Thinking,” p. 22, 2024.

[11] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, “Penerapan Metode Design Pada,” *J. ONLINE DESAIN Komun. Vis.*, vol. 10, no. Vol. 10 No. 2 (2022), pp. 79–96, 2022.

[12] T. Zahira, N. Wahyudi, and R. D. Pramesti, “Desain kemasan nasi bakar Dapur Ibu dengan metode design thinking,” vol. 11, no. 3, pp. 602–614, 2024.

[13] Y. Yulius and M. E. P. Putra, “Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual,” vol. 6, no. 2, pp. 111–116, 2021.

[14] F. N. Pratiwi, Y. Yulius, and M. Patriansah, “ORIGAMI LIVING ART DENGAN METODE Pendahuluan,” vol. 10, no. 3, pp. 461–474, 2023.

[15] D. A. Nabila and I. Artikel, “Perancangan Desain Karakter Violet 2 Dimensi Menggunakan Metode Design,” vol.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**

10, no. 127, pp. 121–130, 2024.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **23/12/2025**; Accepted: **30/01/2025**; Published: **25/04/2026**