

## EVALUASI USABILITY PETA WISATA INTERAKTIF DIGITAL BERBASIS WEBSITE DI DTW JATILUWIH MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Ramadillo Bintang Pangestu<sup>1</sup>, Putri Agung Permata Sari<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mahasaraswati Denpasar

\*Email: putriagung@unmas.ac.id

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability dari Peta Wisata Interaktif Digital berbasis website yang telah dikembangkan sebagai panduan berwisata di DTW Jatiluwih. Sistem peta wisata ini sebelumnya dirancang untuk membantu wisatawan dalam memperoleh informasi lokasi atraksi, fasilitas pendukung, serta informasi budaya secara interaktif melalui integrasi peta digital. Namun, sejauh mana sistem tersebut mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna belum pernah diukur secara kuantitatif. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 40 responden wisatawan yang telah menggunakan sistem peta wisata digital tersebut. Hasil perhitungan menunjukkan skor SUS rata-rata sebesar 81,6 yang berada pada kategori *Acceptable* dengan *grade A* dan *adjective rating Excellent*. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, mudah dipelajari oleh pengguna baru, serta mampu membantu wisatawan dalam proses navigasi dan pencarian informasi wisata. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti tampilan antarmuka, konsistensi tata letak informasi, serta kebutuhan fitur multibahasa masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan berbasis persepsi pengguna sebagai dasar pengembangan lanjutan sistem peta wisata digital guna meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan di kawasan Jatiluwih.

**Kata Kunci:** *Usability, System Usability Scale, Peta Wisata Digital, Pariwisata Digital, Jatiluwih.*

**ABSTRACT:** This study aims to evaluate the usability level of a website-based Digital Interactive Tourism Map developed as a travel guide to the Jatiluwih Tourist Attraction. This tourism map system was previously designed to help tourists obtain information on attraction locations, supporting facilities, and cultural information interactively through digital map integration. However, the extent to which the system is easy to use and provides a good user experience has never been measured quantitatively. The evaluation was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* method on 40 tourist respondents who had used the digital tourism map system. The calculation results showed an average SUS score of 81,6, which is in the *Acceptable* category with a *grade B* and an *adjective rating of Good*. These results indicate that the system has a good level of ease of use, is easy to learn for new users, and is able to assist tourists in the process of navigating and searching for tourism information. However, several aspects such as the interface display, consistency of information layout, and the need for multilingual features still need to be improved. This study provides recommendations for improvements based on user perception as a basis for further development of the digital tourism map system to improve the quality of the tourist experience in the Jatiluwih area.

**Keywords:** *Usability, System Usability Scale, Digital Tourism Map, Digital Tourism, Jatiluwih*

### PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor strategis yang berkontribusi signifikan terhadap pendapatan daerah, penciptaan lapangan kerja, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat. Seiring perkembangan teknologi informasi, konsep pariwisata digital mendorong pemanfaatan media berbasis web, peta digital, dan sistem informasi destinasi untuk memberikan kemudahan akses informasi bagi wisatawan sebelum, selama, dan setelah melakukan perjalanan wisata (Ernawati & Hananto, 2023; Ichsan et al., 2024). Pemanfaatan teknologi ini dinilai mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan melalui penyediaan informasi yang interaktif, cepat, dan terstruktur.

Salah satu destinasi yang memiliki potensi besar dalam penerapan pariwisata digital adalah DTW Jatiluwih di Kabupaten Tabanan, Bali. Kawasan ini dikenal dengan panorama sawah teraseringnya dan telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO sejak tahun 2012. Dengan luas kawasan wisata yang mencakup jalur tracking, fasilitas pendukung, serta objek budaya yang tersebar, wisatawan sering mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi lokasi yang jelas dan terarah ketika berada di area wisata (Paradina et al., 2021; Wijianto, 2024).

Permasalahan tersebut telah diangkat dalam penelitian sebelumnya oleh Putri Agung Permata Sari dkk. yang menghasilkan peta wisata interaktif digital berbasis *website* sebagai

panduan berwisata di Jatiluwih. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan SDLC (*Waterfall*) dan berhasil mengidentifikasi kebutuhan wisatawan terhadap tiga aspek utama informasi, yaitu navigasi lokasi atraksi, fasilitas pendukung, serta informasi budaya dan sejarah lokal. Hasil penelitian tersebut menghasilkan prototipe *website* peta wisata digital dengan 52 titik *Point of Interest* (POI) yang terintegrasi dengan peta digital dan dinyatakan informatif serta membantu wisatawan dalam menjelajahi kawasan Jatiluwih (Sari et al., 2026).

Meskipun sistem peta wisata digital tersebut telah berhasil dirancang dan dibangun serta dinyatakan layak secara fungsional, penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek perancangan sistem, implementasi teknis, serta uji penerimaan awal (*User Acceptance Test*). Belum terdapat pengukuran kuantitatif yang secara khusus mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) sistem tersebut dari perspektif pengguna akhir. Padahal, *usability* merupakan faktor penting dalam menentukan apakah suatu sistem benar-benar efektif, efisien, mudah dipelajari, dan memuaskan bagi pengguna.

Evaluasi *usability* dapat dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang telah banyak digunakan dalam penelitian sistem berbasis web dan aplikasi pariwisata karena kesederhanaannya serta validitasnya dalam mengukur persepsi pengguna (Welda et al., 2020; Nasrul & Hamzah, 2024). Penggunaan SUS memungkinkan peneliti memperoleh gambaran kuantitatif mengenai kemudahan penggunaan sistem dari sudut pandang pengguna secara langsung.

Berdasarkan dari penelitian tersebut, diperlukan studi lanjutan yang secara khusus mengevaluasi *usability* dari peta wisata interaktif *digital* yang telah dikembangkan di Jatiluwih. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai penelitian lanjutan yang berfokus pada evaluasi *usability* Peta Wisata Interaktif *Digital* berbasis *website* menggunakan metode SUS. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan berbasis persepsi pengguna sehingga pengembangan peta wisata *digital* di Jatiluwih dapat semakin optimal dalam mendukung implementasi pariwisata *digital* yang berkelanjutan

## Peta Wisata

Peta wisata interaktif merupakan alat bantu yang efektif dalam memandu wisatawan menjelajahi destinasi wisata. Meskipun tidak ada penelitian spesifik tentang peta wisata interaktif DTW Jatiluwih, konsep peta wisata interaktif secara umum dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dengan menyediakan informasi komprehensif tentang atraksi, fasilitas, dan budaya setempat. Peta ini dapat diakses secara digital melalui platform online sehingga memudahkan akses informasi dan perencanaan perjalanan wisata (Sari et al., 2026).

## Usability

Menurut (Nielsen, 2012) *usability* adalah suatu ukuran kualitas yang berguna untuk memberikan nilai terhadap mudahnya suatu sistem atau antarmuka tampilan yang digunakan oleh *user* dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tertentu. Terdapat lima ukuran utama yang dijadikan pedoman untuk mengukur *usability* diantaranya:

1. *Learnability* mengacu pada kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem
2. *Efficiency* mengacu pada seberapa cepat pengguna memakai sistem tersebut
3. *Memorability* mengacu pada kemudahan pengguna dalam melakukan tugas Ketika sudah tidak memakai aplikasi
4. *Error* mengacu pada banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna atau *user*
5. *Satisfaction* mengacu pada seberapa puas pengguna melakukan aplikasi

## Usability Testing

Menurut (Albert, 2008) mengungkapkan *usability testing* adalah suatu alat penelitian yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data empiris yaitu dengan mengamati perwakilan pengguna dalam menggunakan produk untuk menilai seberapa mudah antarmuka pengguna pada aplikasi.

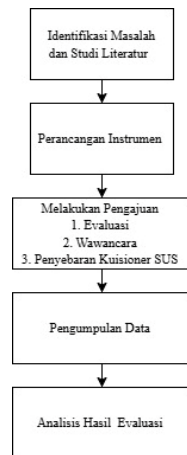
Berikut beberapa manfaat dari kegiatan pengukuran *usability*:

1. Hasilnya lebih objektif.
2. Mengetahui permasalahan *usability*.
3. Memberi Gambaran penggunaan produk.
4. Memberikan ilustrasi pada manajemen berdasarkan fakta.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk mengevaluasi *usability*

dari website menggunakan metode *usability testing*.



Gambar 1. Tahapan Penelitian  
Sumber: Penulis (2026)

Tahapan penelitian diatas dilakukan dari Identifikasi masalah dan Studi Literatur, lalu dilakukan perancangan instrumen, serta melakukan pengujian evaluasi, wawancara, dan penyebaran kuisisioner lalu dikumpulkan data tersebut dan hasil akhir di lakukan Analisis hasis evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut.

1. Identifikasi Masalah dan Studi Literatur  
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan refrensi dari beberapa jurnal dan penelitian terdahulu mengenai *usability testing* dan Peta Desa wisata, lalu dilanjutkan dengan identifikasi masalah yang dihadapi pengguna dalam menggunakan Peta Desa Wisata Interaktif digital.
2. Perancangan Instrumen  
Menentukan metode *usability testing* dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* melakukan skenario pengujian yang sesuai dengan aktivitasnya.
3. Pengumpulan Data (Wawancara dan Penyebaran Kuisisioner)  
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua teknik, yaitu wawancara dan penyebaran kuisisioner. Wawancara dilakukan kepada pengelola DTW untuk memperoleh gambaran umum terkait penggunaan dan tujuan pengembangan Peta Wisata Interaktif Digital. Sementara itu, penyebaran kuisisioner dilakukan kepada pengguna akhir sistem, yaitu wisatawan yang telah menggunakan Peta Wisata Digital selama berkunjung ke kawasan Jatiluwih.

Dalam menentukan responden, penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan segmentasi pengguna agar hasil evaluasi *usability* lebih representatif. Responden dipilih berdasarkan beberapa kriteria segmentasi, yaitu:

1. Status pengguna: wisatawan yang benar-benar telah mengakses dan menggunakan Peta Wisata Interaktif Digital saat berwisata di Jatiluwih.
2. Rentang usia: responden berada pada rentang usia produktif 17–55 tahun yang dianggap aktif menggunakan perangkat digital dalam aktivitas wisata.
3. Kemampuan penggunaan teknologi: responden terbiasa menggunakan smartphone atau perangkat berbasis web untuk mengakses informasi.
4. Jenis wisatawan: mencakup wisatawan lokal (domestik) dan wisatawan mancanegara untuk melihat persepsi *usability* dari latar belakang pengguna yang berbeda.

Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 40 responden yang memenuhi syarat sebagai partisipan penelitian. Kuisisioner yang disebarakan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala *Likert* 1–5 untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem dari perspektif pengguna.

Dengan adanya segmentasi responden ini, data yang diperoleh diharapkan mampu menggambarkan kondisi *usability* sistem secara lebih akurat sesuai dengan karakteristik pengguna sebenarnya di lapangan.

#### 4. Hasil Analisis Evaluasi

Pada tahap ini akan dihitung hasil dari kuisisioner yang didapat tadi dan akan dihitung secara perhitungan SUS, dan akan mendapatkan hasil. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai *score*, *woorst*, *poor*, *ok*, *good*, *Excellent*.

Tabel 1. Pertanyaan Kuisisioner SUS

No.	Pertanyaan
1.	Saya akan menggunakan sistem ini kembali
2.	Saya Merasa sistem ini sangat rumit
3.	Saya merasa sistem ini sangat mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan teknis

5.	Saya merasa fitur sudah berjalan dengan baik
6.	Saya merasa banyak ikonsistensi
7.	Saya merasa orang lain lebih memahami
8.	Saya merasa sistem nya membingungkan
9.	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan sistem nya
10.	Saya perlu belajar terlebih dahulu sebelum pakai

5. Analisis Data dan Evaluasi  
Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik statistif deksriptif atau infresial serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil analisis evaluasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Evaluasi *usability* dilakukan terhadap Peta Wisata Interaktif Digital berbasis *website* di DTW Jatiluwih yang sebelumnya dikembangkan oleh Sari et al. (2026) . Pengujian melibatkan 40 responden wisatawan yang telah mencoba langsung menggunakan sistem untuk mencari lokasi *Point of Interest* (POI), melihat deskripsi tempat, serta menggunakan fitur penunjuk arah (*direction*) berbasis peta digital.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Jawaban Responden

Responde	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
2	5	2	4	2	4	3	4	2	5	2
3	4	3	4	2	5	2	4	3	4	2
4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
5	5	2	5	1	4	2	5	2	5	2
6	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
7	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3
8	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
9	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
10	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
11	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
12	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3
13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
14	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
15	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
16	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
17	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
18	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3
19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
20	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
22	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
23	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
25	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
26	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
27	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
28	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
29	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
31	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
32	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
33	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
34	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
35	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
36	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
37	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
38	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
39	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
40	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2

Sumber : Penulis (2026)

Tabel 3. Hasil Kuisisioner SUS

Item	Pertanyaan	Mean
Q1	Saya akan menggunakan sistem ini kembali	4.2
Q2	Saya Merasa sistem ini sangat rumit	2.1
Q3	Saya merasa sistem ini sangat mudah digunakan	4.3
Q4	Saya membutuhkan bantuan teknis	2.0
Q5	Saya merasa fitur sudah berjalan dengan baik	4.1
Q6	Saya merasa banyak ikonsistensi	2.2
Q7	Saya merasa orang lain lebih memahami	4.0
Q8	Saya merasa sistem nya membingungkan	2.3
Q9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan sistem nya	4.2
Q10	Saya perlu belajar terlebih dahulu sebelum pakai	2.4

Sumber : Penulis (2026)

**Transformasi Nilai Kuisisioner ke Nilai SUS**

$$Success Rate = \frac{(Success Task + (Partial Success Task \times 0.5))}{Total Task} \times 100\% \tag{1}$$

Menurut (Mifsud,2021) Perhitungan metrik *effeciency* dapat diukur dalam waktu untuk menyelesaikan satu *task scenario*. Pengukuran metrix *effeciency* dapat diukur menggunakan perhitungan *time based effeciency*.

$$Time Based Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{nij}{t_{ij}}}{NR} \tag{2}$$

Kemudian menurut (Sauro,2021) untuk menghitung kesalahan yang dilakukan pengguna dalam *usability testing* dapat dihitung dengan *error rate* yaitu pengukuran terkait seberapa sering pengguna melakukan kesalahan dan untuk mengukur keefektifan dari sebuah sistem tersebut.

$$Defective Rate = \frac{Total Defects}{Total Opportunities} \tag{3}$$

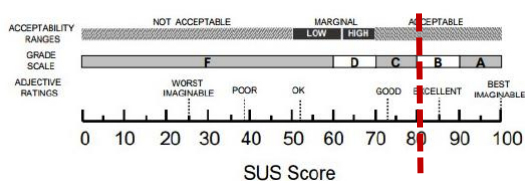
Sesuai aturan perhitungan SUS menurut Jhon Brooke (1996), dilakukan transformasi nilai sebagai berikut:

1. Pertanyaan ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) → Skor = X - 1 skor akhir didapat dari skor pertanyaan yang didapat dari responden dikurangi 1
2. Pertanyaan genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10) → Skor = 5 - X skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pernyataan yang didapat responden
3. Skor Akhir = Jumlah skor x 2,5

Tabel 4. Nilai SUS dan Nilai Rata-Rata

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai SUS
1	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	77,5
2	5	2	4	2	4	3	4	2	5	2	33	82,5
3	4	3	4	2	5	2	4	3	4	2	33	82,5
4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	31	77,5
5	5	2	5	1	4	2	5	2	5	2	33	82,5
6	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
7	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	34	85
8	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
9	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	77,5
10	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
11	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
12	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	34	85
13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
14	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
15	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	32	80
16	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
17	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
18	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	34	85
19	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
20	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
21	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
22	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
23	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
25	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
26	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
27	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
28	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
29	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
31	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
32	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
33	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
34	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
35	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
36	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
37	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
38	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
39	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
40	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87,5
TOTAL											3265	
RATA-RATA											81,625	

Dalam Tabel 4 terlihat total dari Responden sebesar 3265 dan nilai rata-rata SUS nya adalah 81,6 dengan hasil tersebut dapat di lihat Gambar 2. SUS Score dibawah ini.



Gambar 2. SUS Score

Berdasarkan interpretasi standar SUS (Welda et al., 2020):

Tabel 5. Interpretasi Skor SUS

Rentang Skor	Grade	Acceptability	Adjective Rating
≥ 80.3	A	Excellent	Excellent
74 – 80.2	B	Good	Good
68 – 73.9	C	OK	OK
51 – 67.9	D	Marginal	Poor

Rentang Skor	Grade	Acceptability	Adjective Rating
< 51	F	Not Acceptable	Awful

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) kepada 40 responden wisatawan yang telah menggunakan Peta Wisata Interaktif Digital DTW Jatiluwih, diperoleh skor SUS rata-rata sebesar 81,6. Skor ini termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan Grade A dan *adjective rating Excellent* menurut standar interpretasi SUS. *Usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 40 responden yang telah menggunakan Peta Wisata Interaktif Digital di DTW Jatiluwih, diperoleh skor rata-rata sebesar 81,6 yang termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan grade A dan adjective rating *Excellent*. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem peta wisata digital yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya (Sari et al., 2026) tidak hanya berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dari perspektif pengguna akhir. Responden menilai sistem mudah dipelajari, mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu membantu proses eksplorasi kawasan wisata melalui informasi lokasi yang terstruktur. Meskipun demikian, masih ditemukan sedikit kebingungan pada penggunaan awal yang mengindikasikan perlunya perbaikan pada tampilan awal dan petunjuk penggunaan sistem. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam menjawab permasalahan penelitian terkait efektivitas penggunaan peta wisata digital, sekaligus menjadi dasar rekomendasi pengembangan lanjutan guna meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan dalam mendukung implementasi pariwisata digital di kawasan Jatiluwih.

### DAFTAR PUSTAKA

Ernawati, H., & Hananto, K. (2023). Pariwisata digital: Perspektif dan agenda riset masa depan. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 144–156. <https://doi.org/10.47256/kji.v17i2.215>

Ichsan, R. N., Laratmase, P., Novedliani, R., Utami, E. Y., & Mahmudin, T. (2024).

Digitalisasi destinasi sebagai strategi pengembangan promosi pariwisata di Indonesia. *Edunomika*, 8(2).

- J. Nielsen. "Usability101: Introduction to Usability." Internet: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>, Jan. 3, 2012 [Sept. 10, 2021]
- J. Mifsud. "Usability Metrics –A Guide to Quantify the Usability of Any System". Internet: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>, 2015. [Nov. 3, 2021].
- Sari, P. A. P., Putra, B. P. P., Widiantara, I. K., Nirmala, B. P. W., & Pandawana, I. D. G. A. (2026). Perancangan peta wisata interaktif digital berbasis website sebagai panduan berwisata di DTW Jatiluwih. *Explore*, 16(1), 11–18. <https://doi.org/10.69916/ex.v16i1.197>