Redesain Antarmuka Pengguna dan Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pengguna Website
Pariwisata Untuk Warga Negara Asing Di Yogyakarta
Ghita Najmi Naqasy, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

REDESAIN ANTARMUKA PENGGUNA DAN PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PENGGUNA PADA WEBSITE PARIWISATA UNTUK WARGA NEGARA ASING DI YOGYAKARTA

Ghita Najmi Naqasy
22/496466/SV/20961

Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata di Indonesia yang terus mengalami peningkatan jumlah kunjungan warga negara asing (WNA). Peningkatan ini tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi yang terpusat, terstruktur, dan mudah dipahami oleh WNA. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka website JogjaLanJalan dan menerapkan elemen gamifikasi guna meningkatkan motivasi pengguna serta motivasi intrinsik WNA dalam mengeksplorasi informasi pariwisata di Yogyakarta. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Elemen gamifikasi yang diimplementasikan meliputi kuis interaktif, *reward*, *badge*s, dan *progress bar*. *Prototype* dikembangkan menggunakan Figma dan diuji melalui dua iterasi menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) dan *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI) *subscale interest/enjoyment*. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator yang diukur, yaitu skor SUS meningkat dari 78,7 kategori *Good* pada iterasi pertama menjadi 84 *Excellent* pada iterasi kedua, skor IMI meningkat dari 6,0 menjadi 6,4 dari skala maksimal 7. Hasil ini membuktikan bahwa redesain antarmuka berbasis UCD yang dipadukan dengan elemen gamifikasi efektif dalam meningkatkan *usability*, efektivitas penggunaan, dan motivasi intrinsik pengguna WNA pada website informasi pariwisata JogjaLanJalan.

Kata kunci: gamifikasi, antarmuka pengguna, motivasi pengguna, *User-Centered Design*, pariwisata Yogyakarta

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Redesain Antarmuka Pengguna dan Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pengguna Website Pariwisata Untuk Warga Negara Asing Di Yogyakarta
Ghita Najmi Naqasy, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

USER INTERFACE REDESIGN AND GAMIFICATION IMPLEMENTATION TO ENHANCE USER MOTIVATION ON TOURISM PLATFORMS FOR INTERNATIONAL TRAVELERS IN YOGYAKARTA

Ghita Najmi Naqasy

22/496466/SV/20961

Yogyakarta is one of Indonesia's tourism destinations that continues to experience a steady increase in the number of foreign national visitors. This study aims to redesign the user interface of the JogjaLanJalan website and implement gamification elements to enhance user engagement and the intrinsic motivation of foreign nationals in exploring tourism information about Yogyakarta. The design process employed a User-Centered Design (UCD). The implemented gamification elements include interactive quizzes, badges, rewards in the form of exclusive articles, and a progress bar. A prototype was developed using Figma and evaluated through two iterations using the System Usability Scale (SUS) and the Intrinsic Motivation Inventory (IMI) interest/enjoyment subscale as measurement instruments. The test results showed improvements across all measured indicators: the SUS score increased from 78.7 Good category in the first iteration to 84 Excellent category in the second iteration, the IMI score increased from 6.0 to 6.4 out of a maximum scale of 7. These findings demonstrate that a UCD-based interface redesign combined with gamification elements is effective in improving usability, effectiveness, and the intrinsic motivation of foreign national users on the JogjaLanJalan tourism information website.

Keywords: gamification, user interface, user motivation, User-Centered Design, Yogyakarta tourism