

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
WEBSITE PROFIL DESA WISATA RANCAKALONG DENGAN DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pariwisata pada Program Studi Industri Pariwisata



Disusun oleh

Muhamad Taufiq

NIM 2010469

PROGRAM STUDI INDUSTRI PARIWISATA

KAMPUS DAERAH SUMEDANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

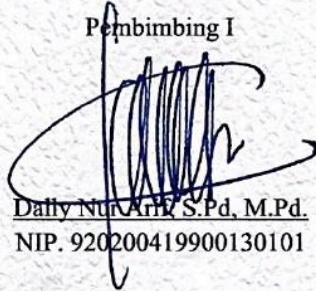
LEMBAR PENGESAHAN

MUHAMAD TAUFIQ

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE PROFIL DESA WISATA RANCAKALONG DENGAN *DESIGN*
*THINKING***

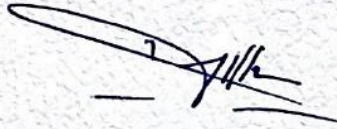
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dally Nur Arif, S.Pd, M.Pd.
NIP. 920200419900130101

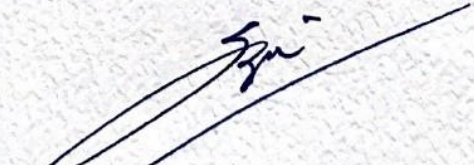
Pembimbing II



Dr. Irena Novarlia, M.Pd.
NIP. 198211232006042009

Mengetahui,

Plt. Ketua Program Studi Industri Pariwisata



Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed.
NIP. 196303121989011002

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE PROFIL DESA WISATA RANCAKALONG DENGAN DESIGN
THINKING

Oleh
Muhamad Taufiq

Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pariwisata di Program Studi Industri Pariwisata

© Muhamad Taufiq
Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta dilindungi Undang–Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin penulis

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE PROFIL DESA WISATA RANCAKALONG DENGAN *DESIGN*
*THINKING***

Muhamad Taufiq

ABSTRAK

Desa Wisata Rancakalong memiliki potensi wisata budaya yang sangat beraneka ragam tetapi menghadapi tantangan signifikan dalam pengembangan dan promosi. Perancangan suatu *user interface* dan *user experience website* sebagai media untuk mempermudah wisatawan dalam bertransaksi dan mencari informasi. Perancangan website profil desa wisata Rancakalong menggunakan pendekatan *design thinking* yang merupakan pendekatan dengan menajamkan fokus serta memahami pada pengalaman dan kebutuhan pengguna dalam upaya mengembangkan aspek digital desa wisata dalam Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Adapun tujuan penelitian ini yaitu merancang *User Interface* dan *User experience* dengan pendekatan *design thinking*, serta menguji *website* desa wisata Rancakalong dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Penelitian ini menggunakan *mixed methods* sebagai metode penelitiannya, dengan metode kualitatif yaitu *user interview* tidak terstruktur dan metode kuantitatif yaitu *usability testing*. Setelah dilakukan *testing*, hasil SEQ menunjukkan bahwa rancangan prototype cenderung fluktuatif, sehingga perlu dilakukan sedikit perbaikan untuk terciptanya *usability* yang baik. Pengujian SUS menghasilkan skor 86 dimana skor tersebut dapat dinyatakan dapat diterima oleh pengguna dan berada diatas rata-rata *usability* untuk *website* dan layak dilanjutkan untuk pengembangan produk nyata yang dapat memberikan manfaat signifikan bagi masyarakat dan calon wisatawan sebagai pengguna.

Kata Kunci : Perancangan, *User Interface*, *User experience*, Desa Wisata, *Design Thinking*.

**DESIGNING THE USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE
RANCAKALONG TOURISM VILLAGE PROFILE WEBSITE USING
DESIGN THINKING**

Muhamad Taufiq

ABSTRACT

The Rancakalong tourist village has very diverse cultural tourism potential but faces significant challenges in development and promotion. Designing a user interface and user experience website as a medium to make it easier for tourists to make transactions and search for information. The design of the Rancakalong tourist village profile website uses a design thinking approach, which is an approach that sharpens focus and understands user experiences and needs in an effort to develop digital aspects of tourist villages in the Indonesian Tourism Village Award (ADWI). The aim of this research is to design a user interface and user experience using a design thinking approach, as well as testing the Rancakalong tourist village website using the System Usability Scale (SUS) and Single Ease Question (SEQ) testing methods. This research uses mixed methods as its research method, with a qualitative method, namely unstructured user interviews, and a quantitative method, namely usability testing. After testing, the SEQ results show that the prototype design tends to fluctuate, so slight improvements need to be made to create good usability. continued to develop real products that can provide significant benefits to the community and potential tourists as users.

Keywords : *Designing, User Interface, User experience, Tourism Village, Design Thinking.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.	ii
LEMBAR HAK CIPTA		iii
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.	iv
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.	v
UCAPAN TERIMA KASIH		vi
ABSTRAK		viii
ABSTRACT		ix
DAFTAR ISI		x
DAFTAR TABEL		xii
DAFTAR GAMBAR		xiii
DAFTAR LAMPIRAN		xv
BAB I PENDAHULUAN		1
1.1 Latar Belakang		1
1.2 Rumusan Masalah		7
1.3 Tujuan Penelitian.....		8
1.4 Manfaat Penelitian.....		8
1.5 Struktur Organisasi Penelitian		9
BAB II KAJIAN PUSTAKA		10
2.1 Landasan Teori.....		10
2.1.1 Desa Wisata		10
2.1.2 <i>Website</i> Pariwisata.....		12
2.1.3 <i>Design Thinking</i>		16
2.2 Penelitian Terdahulu		22
2.3 Kerangka Berpikir		24
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1 Desain Penelitian		26
3.2 Partisipan		26
3.3 Populasi dan Sampel		27
3.4 Instrumen Penelitian.....		28
3.5 Alur Penelitian		34
3.5.1 <i>Emphatize</i>		37
3.5.2 <i>Define</i>		37
3.5.3 <i>Ideate</i>		38

3.5.4	<i>Prototype</i>	39
3.5.5	<i>Test</i>	39
3.6	Analisis Data	39
3.6.1	Data Kualitatif dengan Analisis Tematik	40
3.6.2	Data Kualitatif dengan <i>System Usability Scale</i>	41
3.6.3	Data Kuantitatif dengan <i>Single Ease Question</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Penerapan <i>Design Thinking</i> pada Rancangan UI/UX <i>Website</i> Profil Desa Wisata Rancakalong.....	42
4.1.1	<i>Emphatize</i>	42
4.1.2	<i>Define</i>	47
4.1.3	<i>Ideate</i>	51
4.1.4	<i>Prototyping</i>	62
4.1.5	<i>Testing</i>	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Implikasi Penelitian.....	80
5.3	Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Likert Scale</i>	20
Tabel 2.2 Akumulasi Hasil Pengujian Dengan <i>Likert Scale</i>	20
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	21
Table 3.1 <i>One-Group Posttest Design</i>	26
Tabel 3.2 <i>Likert Scale</i>	27
Tabel 3.3 Instrumen <i>System Usablity Scale</i>	29
Tabel 3.4 Akumulasi Hasil Pengujian dengan <i>Likert Scale</i>	30
Tabel 4.1 <i>User Interview</i>	42
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Task</i> Pengujian	72
Tabel 4.3 Hasil Pengujian untuk Pengukuran SEQ	73
Tabel 4.4 Diagram SEQ	74
Tabel 4.5 Hasil Pengujian SUS	74
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Skala SUS	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Penduduk Indonesia Dalam Penggunaan Internet	2
Gambar 1.2 <i>Low Fidelity Website</i> (Rancangan Desain Rendah) Profil Desa Wisata Rancakalong	6
Gambar 2.1 <i>Design Thinking Processed</i>	15
Gambar 2.2 <i>Template Emphaty Map</i>	18
Gambar 3.1 Jumlah <i>Sample User</i>	28
Gambar 3.2 <i>Flow System Usability Scale</i>	28
Gambar 3.3 <i>Likert Scale SUS</i>	31
Gambar 3.4 Skala Penilaian <i>Single Ease Question</i>	31
Gambar 3.5 <i>Likert Scale SEQ</i>	32
Gambar 3.6 Alur Penelitian.....	34
Gambar 4.1 <i>Emphaty Map</i>	46
Gambar 4.2 <i>User Persona 1</i>	47
Gambar 4.3 <i>User Persona 2</i>	48
Gambar 4.4 <i>User Journey Persona 1</i>	49
Gambar 4.5 <i>User Journey Persona 2</i>	50
Gambar 4.6 Solusi Fitur	51
Gambar 4.7 Matriks Prioritas (<i>Prioritization Matrix</i>).....	52
Gambar 4.8 <i>User Flow</i>	53
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page</i> atau <i>Home</i>	54
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang	54
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Paket Wisata	55
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman UMKM	56
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman UMKM	56
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Penginapan.....	57
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Penginapan.....	57
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Artikel	58
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Artikel	58
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Kontak.....	59
Gambar 4.19 <i>Design System</i>	60
Gambar 4.20 <i>Hi-Fi</i> Halaman <i>Landing Page</i> atau <i>Home</i>	61

Gambar 4.21 <i>Hi-Fi</i> Halaman Tentang	62
Gambar 4.22 <i>Hi-Fi</i> Halaman Paket Wisata.....	62
Gambar 4.23 <i>Hi-Fi</i> Halaman UMKM.....	63
Gambar 4.24 <i>Hi-Fi</i> Halaman UMKM <i>Detail</i>	63
Gambar 4.25 <i>Hi-Fi</i> Halaman Penginapan.....	64
Gambar 4.26 <i>Hi-Fi</i> Halaman Penginapan <i>Detail</i>	64
Gambar 4.27 <i>Hi-Fi</i> Halaman Artikel	65
Gambar 4.28 <i>Hi-Fi</i> Halaman Artikel <i>Detail</i>	65
Gambar 4.29 <i>Hi-Fi</i> Halaman Kontak.....	66
Gambar 4.30 <i>Prototype Landing Page</i> atau <i>Home</i>	67
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Tentang.....	67
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Paket Wisata	68
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> UMKM	68
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> UMKM <i>Detail</i>	69
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Penginapan	69
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Penginapan <i>Detail</i>	70
Gambar 4.37 <i>Prototype</i> Artikel.....	70
Gambar 4.38 <i>Prototype</i> Artikel <i>Detail</i>	71
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Kontak	71
Gambar 4.40 Proses <i>Usability Testing</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Wawancara Tahap <i>Emphatize</i>	88
Lampiran 2. Lembar Monitoring.....	92
Lampiran 3. Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	93
Lampiran 4. Pertanyaan <i>Single Ease Question</i>	94
Lampiran 5. Hasil Wawancara Tahap <i>Emphatize</i>	95
Lampiran 6. Hasil Pengujian <i>Single Ease Question</i>	99
Lampiran 7. Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i>	100
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	101
Lampiran 9. Biodata Penulis.....	104

DAFTAR PUSTAKA

- Adesia (2021). *Strategi pengembangan pariwisata pantai di Kecamatan Wabula, Kabupaten Buton* (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar). https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/18878-Full_Text.pdf.
- Almais, A. T. W., Rouf, A., Imamudin, M., Istiqomah, D. F., Roihan, A., & Sugiono, S. R. F. (2021). Media promosi desa wisata menggunakan desa.id Desa Gampingan, Kecamatan Pagak, Kabupaten Malang. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 219-225.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang purwarupa aplikasi UniBook menggunakan metode pendekatan *design thinking*. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azzahra, A. F. (2023). Redesain *website* desa wisata Branjang menggunakan metode desain *thinking*. *Eastasouth Journal of Positive Community Services*, 1(02), 45-54.
- Bangor, A. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale.4(3), 10.
- Birin, A. (2010). *Strategic management of sustainable development in rural tourism. Journal of Tourism and Hospitality. Faculty of Tourism and Hospitality*.
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2023). Perancangan *User Interface* dan *User experience* situs web aplikasi traveling “ANGLO” dengan metode *design thinking*. *AUTOMATA*, 4(1)
- Sugiarti, R., Aliyah, I., & Yudana, G. (2016). Pengembangan potensi desa wisata di kabupaten Ngawi. *Cakra Wisata*, 17(2).
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015, July). Designing *personas* with Empathy Map. In *SEKE* (Vol. 152)

- Ikhlas, M. I., Zainudin Zukhuri, S. T., & IT, M. (2022). Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX *Website Tracking* GPS Tiara Track. *AUTOMATA*, 3(2).
- Juliansyah, I. A. (2022). Perancangan *User Experience* Pada *Website* Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi *Design Thinking*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia).
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). Keputusan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor: KM/107/KD.03/2021 Tentang Panduan Pengembangan Desa Kreatif.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. ADWI 2023 – JADESTA. <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/>
- Laubheimer, P. (2018, February 11). Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests.
- Lewis, J. R. & Sauro, J. (2018). Item benchmarks for the *system usability scale*. *Journal of Usability Studies*, 13(3).
- Manhas, J. (2014). Comparative study of *website* sitemap feature as design issue in various websites. *IJEM-International Journal of Engineering and Manufacturing (IJEM)*, 4, 22. <https://doi.org/10.5815/ijem.2014.03.03>
- Masitah, I. (2019). Pengembangan desa wisata oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 6(3), 45-55. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/dinamika.v6i3.2806>
- Miaskiewicz, T., & Kozar, K. A. (2011). Personas and user-centered design: How can personas benefit product design processes?. *Design studies*, 32(5), 417-430.
- Muharam, M. (2021). Penerapan *user-centered design* dalam pengembangan sistem informasi pendaftaran wisuda dan arsip alumni.

- Najib, Azriel Azani. (2022). *Perancangan desain website ekowisata pesisir di Kabupaten Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat*. Laporan Akhir. Institut Pertanian Bogor.
- Nielsen, J. (2000). *Why you only need to test with 5 users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, Jakob, & Laundauer. (1993). *A mathematical model of the finding of usability problems*. Proceedings of ACM INTERCHI'93 Conference. (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213.
- Nirmala, B. P. W., & Paramitha, A. A. I. I. (2020). Digitalisasi desa dan potensi wisata di Desa Kerta, Kabupaten Gianyar menuju pariwisata 4.0. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 350-355.
- Pamungkas, I. T. D., & Muktiali, M. (2015). Pengaruh keberadaan desa wisata Karangbanjar terhadap perubahan penggunaan lahan, ekonomi, dan sosial masyarakat. *Teknik PWK (Perencanaan Wilayah Kota)*, 4(3), 361-372.
- Pamungkas, G. N. A. (2018). *User experience pada desain aplikasi booking personal photographer dengan penerapan UX heuristic principles*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia).
- Pemerintahan Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4966.
- Prabowo, F. S. (2020). *Perancangan dan pembuatan transformable furniture dengan menggunakan design thinking* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia). <http://dspace.uui.ac.id/123456789/23996>
- Pradikta, A. (2013). Strategi pengembangan obyek wisata Waduk Gunungrowo Indah dalam upaya meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) Kabupaten Pati. *Economics Development Analysis Journal*, 2(4).
- Prajarini, D. (2018). Perancangan *prototype web profile* desa wisata dan kerajinan Gamplong Sleman dengan metode desain *user experience*. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 249-259.

- Rachman. A., Yochanan, Samanlangi, A.I. & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Saba Jaya Publisher.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi sissem informasi pariwisata Kabupaten Jepara menggunakan metode *design thinking*. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), 757-763.
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan media pelajaran berbasis aplikasi Android dengan *augmented reality* untuk mata pelajaran gambar teknik kelas X kontruksi gedung, sanitasi, dan perawatan di SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 65-77. <https://doi/10.21831/jpts.v2i1.31966>
- Ramadhan, S. (2019). *Strategi pengembangan objek wisata Air Terjun Takapala di Malino, Kabupaten Gowa* (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Zidni Elma. (2019). Implementasi Metode *Usability Testing* dengan *System Usability Scale* dalam Evaluasi *Website* Layanan Penyedia *Subtitle* (Jurnal Ilmu Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode *design thinking* pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Ridwansyah, N. (2018). Desain interaksi aplikasi Go Tawangmangu (GoTW) untuk perkiraan kunjungan wisatawan dengan metode hartson-pyla. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/12429>
- Riyanto, S., & Kurniawati, I. D. (2018). Rancang bangun *website* Desa Kresek-Madiun untuk media informasi potensi wisata alam dan kuliner. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 1(2). <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/JUSIKOM/article/view/58>
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan perbaikan desain

antarmuka pengguna system informasi musyawarah Masjid menggunakan *goal-directed design* (GDD) (Studi kasus: Masjid Ibnu Sina Jl. Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313-3321. .

Roxana Elena Popsa (2024). Exploring the Generation Z Travel Trends and Behavior. *Studies in Business and Economics* no. 19(1)/2024. DOI:[10.2478/sbe-2024-0010](https://doi.org/10.2478/sbe-2024-0010)

Sabandar, V. P. & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi aplikasi media pembelajaran statistika dasar menggunakan metode *usability testing*. *Teknika*, 7(1), 50-59.

Simon Kemp. (2024). *Data Reportal Pengguna Internet di Indonesia Pada Tahun 2024*

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, *Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2007). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Supriyati. (2011). *Metodologi penelitian*. Bandung: Labkat Press.

Tanjung, N. A. F., Adhinata, F. D., & Kartiko, C. (2022). Website desa wisata Kedungbenda sebagai media promosi wisatawan. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 2(1), 14-23. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v2i1.413>

Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain antarmuka (user interface) pada game edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133-140.

<https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>

Winarsih, N. A. S., & Kurniawan, P. H. M. D. (2020). Penerapan *user-centered design* pada sistem informasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Semarang berbasis web untuk mengelola potensi masjid Kota Semarang. *J. Ilmu Komput*, 8(1), 1-8.

Annisa Rachman & Joko Sutopo (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking

Arnandhia Fatimah Azzahra (2023). Redesain *Website* Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thinking

Tutik, T., Krisn Natalia, H., Satato, Y.R., Solichoel, S., S& Hadi, S. (2021) Promosi Event Budaya Lokal Berbasis Pemasaran Digital Rintisan Desa Wisata Branjang. SELAPARANG *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 973, <https://doi.org/10.31764/jpmb.5vil.4900>