



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERINCE*
APLIKASI WISATA NUSANTARA UNTUK PEMILIHAN
DESTINASI WISATA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

TUGAS AKHIR

ALIPIA SALSABILAH

0110120194

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

JULI 2024



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERINCE*
APLIKASI WISATA NUSANTARA UNTUK PEMILIHAN
DESTINASI WISATA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

STT NF

ALIPIA SALSABILAH

0110120194

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

JULI 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : ALIPIA SALSABILAH

NIM : 0110120194

Depok, 24 Juli 2024

STT - NF



Alipia Salsabilah

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Alipia Salsabilah

NIM 0110120194

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Wisata Nusantara untuk Pemilihan Destinasi Wisata Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji


(Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I.)


(Dr. Amalia Rahmah, S.,T, M.T.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 24 Juli 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

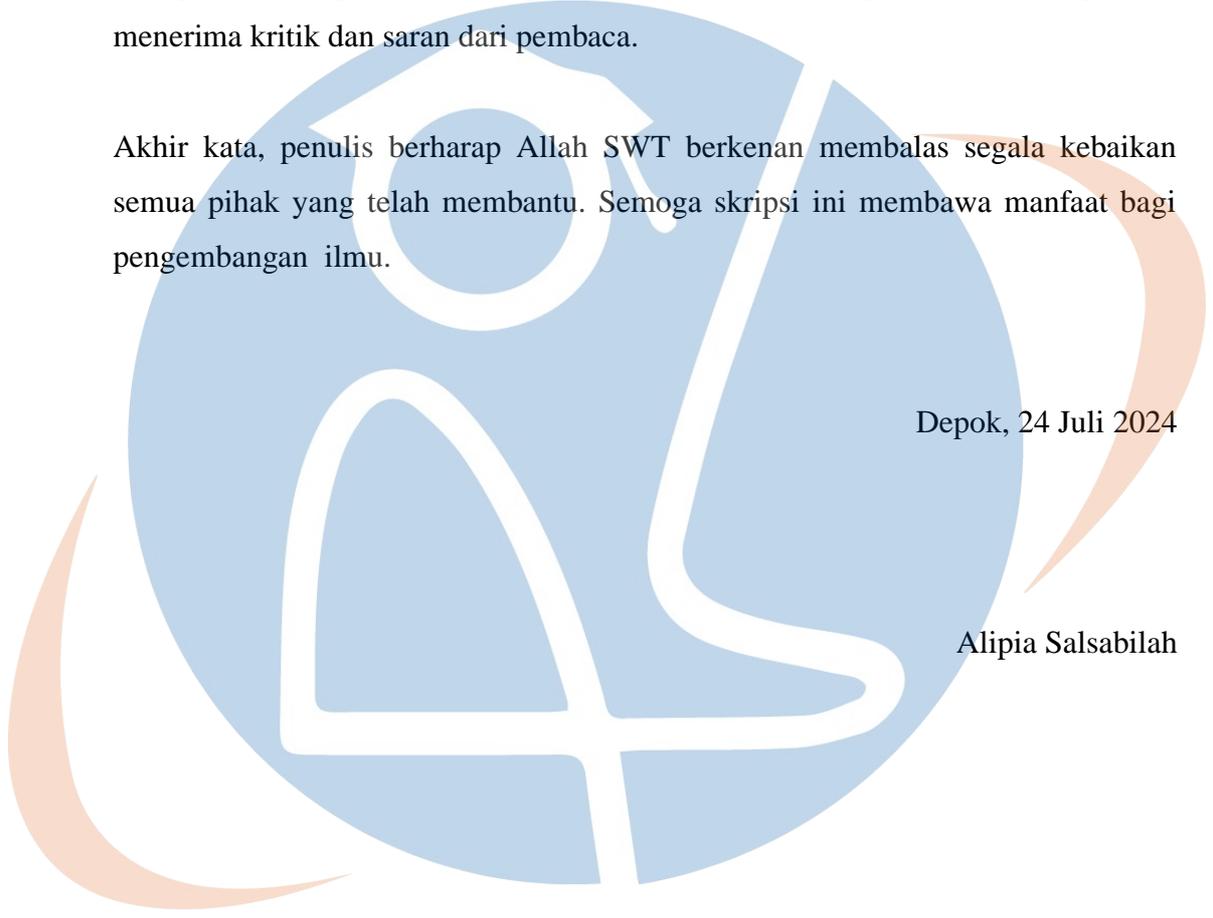
1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Jemiro Kasih, S.T., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. Yayasan Bakti Achmad Zaki yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat belajar di Startup Campus dalam program Studi Independen Kampus Merdeka.
9. Yolanda, Sabiq, Erwin, dan Yoanas selaku teman-teman kelompok yang sudah kebersamai dalam pembuatan proyek akhir yang dijadikan Tugas Akhir.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 24 Juli 2024

Alipia Salsabilah



STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alipia Salsabilah

NIM : 0110120194

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Wisata Nusantara untuk Pemilihan Destinasi Wisata Menggunakan Metode Design Thinking.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

STT - NF

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 24 Juli 2024

Yang Menyatakan



(Alipia Salsabilah)

ABSTRAK

Nama : Alipia Salsabilah
NIM : 0110120194
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Wisata Nusantara untuk Pemilihan Destinasi Wisata Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Pariwisata merupakan suatu aktivitas yang dinantikan seseorang untuk meninggalkan rutinitas sehari-hari, seperti bekerja atau kegiatan lainnya. Akan tetapi, banyak wisatawan merasa kesulitan dalam memilih destinasi wisata yang sesuai berdasarkan preferensi saat merencanakan perjalanan wisata. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang diusulkan adalah dengan merancang *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) aplikasi rekomendasi wisata Nusantara berdasarkan preferensi pengguna yang bernama Nuvista. Perancangan UI/UX ini dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena berpusat pada pengguna, sehingga memudahkan dalam memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype high fidelity* yang telah diuji menggunakan *Maze Design* dan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 85, yang dikategorikan sebagai “*Excellent*”. Hal ini menunjukkan bahwa fitur rekomendasi wisata yang diterapkan pada aplikasi Nuvista memberikan efektivitas yang tinggi dalam memenuhi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan rekomendasi wisata yang akurat dan relevan. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan meningkatkan fungsionalitas aplikasi bagi pengguna yang lebih luas, salah satunya pekerja sektor wisata, seperti pemandu wisata (*tour guide*), agen perjalanan, dan pengelola destinasi wisata.

Kata Kunci : *Aplikasi Nuvista, Design Thinking, Rekomendasi Wisata, UI/UX, Usability Testing.*

ABSTRACT

Name : Alipia Salsabilah
NIM : 0110120194
Study Program : Information System
Title : Designing User Interface and User Experience Application Nusantara Tourism for Tourism Destination Selection Using the Design Thinking Method.

Tourism is an activity that a person looks forward to leaving their daily routine, such as work or other activities. However, many tourists find it difficult to choose suitable tourist destinations based on preferences when planning a tour. Based on these problems, the proposed solution is to design the User Interface and User Experience (UI/UX) of the Nusantara tourism recommendation application based on user preferences called Nuvista. This UI/UX design was conducted using the Design Thinking method. This method was chosen because it is user-centered, making it easier to understand user needs in depth. The result of this research is a high fidelity prototype that has been tested using Maze Design and System Usability Scale (SUS) resulting in a score of 85, which is categorized as "Excellent". This shows that the tour recommendation feature applied to the Nuvista application provides high effectiveness in meeting user needs to get accurate and relevant tour recommendations. With this application design, it is hoped that it can be developed by increasing the functionality of the application for a wider range of users, including tourism sector workers, such as tour guides, travel agents, and managers of tourist destinations.

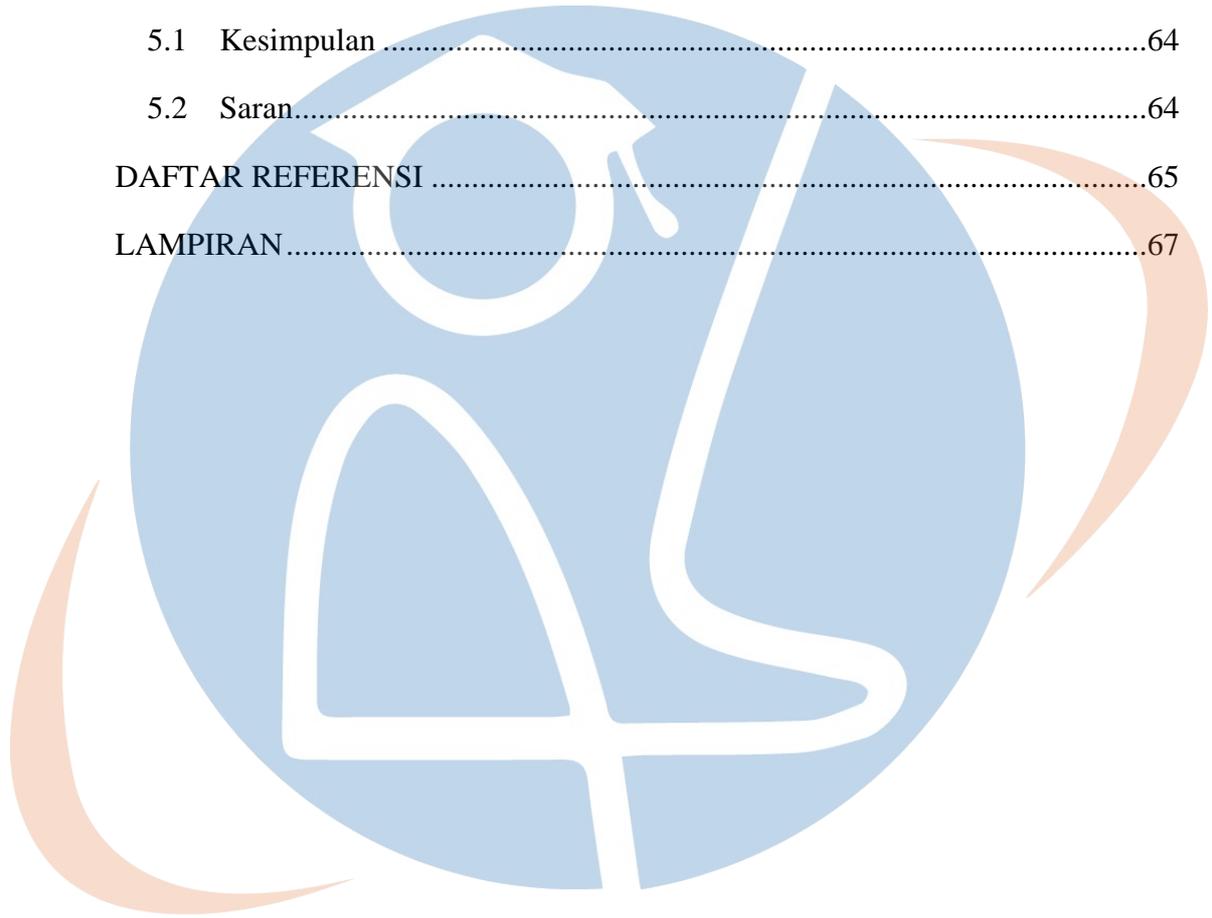
Keywords: Nuvista App, Design Thinking, Tourism Recommendation, UI/UX, Usability Testing.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Pariwisata.....	5
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.3 Personalisasi.....	6
2.4 Rekomendasi.....	7
2.5 <i>User Interface</i>	7
2.6 <i>User Experience</i>	8

2.7	<i>Design Thinking</i>	9
2.8	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.9	<i>Figma</i>	12
2.10	<i>SEQ</i>	12
2.11	<i>Maze Design</i>	12
2.12	Penelitian Terkait.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Tahapan Penelitian	17
3.1.1	Studi Literatur	18
3.1.2	<i>Research</i>	18
3.1.3	Implementasi.....	18
3.1.4	Kesimpulan	23
3.2	Rancangan Penelitian	23
3.2.1	Jenis Penelitian	23
3.2.2	Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.3	Metode Analisis Data.....	25
3.2.4	Lingkungan Pengembangan.....	25
3.2.5	Metode Pengujian	26
3.2.6	Metode Implementasi dan Evaluasi.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI		27
4.1	Studi Literatur.....	28
4.2	<i>Research</i>	29
4.3	Implementasi	31
4.3.1	<i>Empathize</i>	31
4.3.2	<i>Define</i>	32

4.3.3	<i>Ideate</i>	34
4.3.4	<i>Prototype</i>	40
4.3.5	<i>Testing</i>	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR REFERENSI		65
LAMPIRAN.....		67



STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Alur Penelitian.....	17
Gambar 4. 1	Rancangan Implementasi Penelitian	27
Gambar 4. 2	Survei Pengguna Merencanakan Wisata	30
Gambar 4. 3	Pengguna Kesulitan Merencanakan Wisata	30
Gambar 4. 4	Informasi yang Dibutuhkan saat Merencanakan Wisata.....	31
Gambar 4. 5	User Persona.....	33
Gambar 4. 6	User Journey Map	34
Gambar 4. 7	Logo Aplikasi Nuvista	35
Gambar 4. 8	User Flow fitur chat (rekomendasi wisata)	36
Gambar 4. 9	User Flow fitur pemesanan wisata	37
Gambar 4. 10	User Flow fitur merancang wisata	37
Gambar 4. 11	User Flow fitur membaca artikel.....	38
Gambar 4. 12	Prototype Halaman Awal Aplikasi.....	41
Gambar 4. 13	Prototype Halaman Login Akun	42
Gambar 4. 14	Prototype Halaman Dafrar Akun.....	42
Gambar 4. 15	Prototype Halaman Guide	43
Gambar 4. 16	Prototype Halaman Beranda Nuvista	44
Gambar 4. 17	Prototype Halaman Pencarian Wisata.....	45
Gambar 4. 18	Prototype Halaman Pemesanan Wisata.....	46
Gambar 4. 19	Prototype Halaman Chatbot Nuvi	47
Gambar 4. 20	Prototype Halaman Membuat Plan Wisata	48
Gambar 4. 21	Prototype Halaman Artikel Wisata	48
Gambar 4. 22	Hasil Akhir Skor SUS	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	14
Tabel 3. 1 Pernyataan SUS pada Kuesioner Google Form	22
Tabel 3. 2 Skor SUS.....	22
Tabel 4. 1 Studi Literatur Penellitian Terkait.....	28
Tabel 4. 2 Permasalahan Wisatawan.....	32
Tabel 4. 3 Wireframe Aplikasi Nuvista	39
Tabel 4. 4 Skenario Pengujian dengan Maze	49
Tabel 4. 5 Task 1 Registrasi Akun.....	53
Tabel 4. 6 Task 2 Guide Aplikasi.....	54
Tabel 4. 7 Task 3 Main Flow (Eksplore Aplikasi).....	55
Tabel 4. 8 Task 4 Chat Nuvi (Rekomendasi Wisata).....	56
Tabel 4. 9 Task 6 Memesan Tiket Wisata.....	57
Tabel 4. 10 Task 7 Membuat Rencana Perjalanan Wisata.....	58
Tabel 4. 11 Task 8 Membaca Artikel.....	59
Tabel 4. 12 Skor Jawaban Kuesioner SUS.....	61
Tabel 4. 13 Skor Pengujian System Usability Scale (SUS).....	61
Tabel 4. 14 Hasil Skor Akhir System Usability Scale	62
Tabel 4. 15 Interpretasi Skor SUS.....	63

STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Wisata merupakan suatu aktivitas yang dinantikan seseorang untuk meninggalkan rutinitas sehari-hari, seperti bekerja atau kegiatan lainnya. Kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari dapat membuat seseorang merasa jenuh dan lelah, bahkan bisa menimbulkan stres. Selain itu, wisata juga bermanfaat untuk meredakan rasa cemas berlebih, membantu dalam meningkatkan kesehatan tubuh, dan menumbuhkan rasa sosialisasi.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keindahan alam dan keanekaragaman destinasi wisata yang dapat dikunjungi. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi yang besar dalam sektor pariwisata. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pariwisata di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan. Pasca pandemi tahun 2022 jumlah wisatawan di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 19% atau sekitar 121 juta kunjungan dari tahun sebelumnya [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, keindahan alam dan keanekaragaman budaya Indonesia semakin dikenal luas oleh masyarakat Global. Banyaknya pilihan destinasi wisata di Indonesia terkadang membuat wisatawan merasa bingung dalam menentukan destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *ZEN Rooms* sebanyak 41% responden merasa bingung dalam merencanakan wisata [2]. Faktor-faktor yang membuat calon wisatawan merasa bingung diantaranya yaitu menentukan pilihan destinasi wisata, harga tiket atau budget yang dimiliki, dan *review* dari pengunjung sebelumnya. Saat ini calon wisatawan memiliki kemudahan dalam memesan tiket wisata pada sebuah aplikasi yang dapat diunduh melalui internet. Namun, beberapa aplikasi tersebut kurang efektif dalam menentukan perjalanan wisata yang lebih personalisasi. Aplikasi tersebut belum memiliki fitur rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna yang terintegrasi dalam satu aplikasi.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya inovasi fitur rekomendasi destinasi wisata yang dipersonalisasi agar dapat memudahkan pengguna dalam memilih

destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi. Dengan adanya sistem atau fitur rekomendasi ini dapat membantu pengguna dalam membuat keputusan untuk melakukan perjalanan wisata.

Oleh karena itu, penulis akan membuat rancangan sebuah desain aplikasi rekomendasi wisata menggunakan metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat keberhasilan antarmuka yang dirancang. Metode ini dipilih karena berpusat pada pengguna, sehingga memudahkan penulis dalam memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi wisata yang lebih relevan dan personal bagi pengguna. Rancangan aplikasi ini berupa *prototype High Fidelity* yang dapat memudahkan pengguna dalam proses pengujian. *prototype High Fidelity* menawarkan representasi *visual* dan interaktif yang mendetail. Hal ini dapat memungkinkan pengguna dalam mencoba fungsionalitas aplikasi secara mendalam, sehingga dapat memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk implementasi perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi rekomendasi wisata nusantara?
2. Apakah fitur rekomendasi wisata dapat membantu pengguna dalam menemukan destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi rekomendasi pariwisata menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Melakukan pengujian terhadap *prototype high-fidelity* yang telah dibuat melalui *usability testing*.

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

Bagi pengguna aplikasi :

Penelitian ini menghasilkan tampilan aplikasi wisata yang terintegrasi dalam satu platform sehingga dapat memudahkan pengguna dalam merencanakan dan melakukan perjalanan wisata. Selain itu, pengguna juga dapat memperoleh rekomendasi destinasi wisata yang disesuaikan dengan preferensi dan anggaran pengguna.

Bagi pelaku usaha pariwisata :

Penelitian ini membantu destinasi wisata di Indonesia semakin dikenal oleh masyarakat Indonesia dan juga berpotensi dapat meningkatkan pertumbuhan perekonomian daerah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bahasa pada aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
2. Hanya menampilkan fitur utama dari aplikasi ini yaitu fitur rekomendasi wisata.
3. Responden pada penelitian ini hanya mengacu pada wisatawan, tidak mengacu pada pekerja sektor wisata.
4. Rancangan aplikasi ini hanya menampilkan destinasi wisata yang ada di Indonesia, bukan destinasi wisata luar negeri.
5. Penelitian ini digunakan untuk memenuhi tugas akhir *Studi Independen* Kampus Merdeka.
6. Pengujian prototipe aplikasi ini hanya melibatkan 15 orang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi penguraian teori-teori mengenai perancangan *User Interface* dan *User Experience*, teori analisis, dan teori-teori yang terkait dengan aplikasi pariwisata.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan terkait dengan metode yang digunakan dalam melakukan perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi wisata nusantara untuk pemilihan destinasi wisata menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisi mengenai hasil rancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi wisata nusantara berupa rancangan *prototype high-fidelity* dan menghasilkan skor pengujian prototipe menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai pelaksanaan penelitian mulai dari proses, hasil, dan evaluasi pengembangan sistem selanjutnya yang lebih baik.

STT - NF

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada bagian bab ini, akan dibahas teori yang terkait dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Teori tersebut dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Berikut teori yang digunakan pada penelitian ini.

2.1 Pariwisata

Pariwisata merupakan bentuk perjalanan tidak tetap, berpindah tempat dari tempat satu ke tempat yang lainnya. Pariwisata biasanya dilakukan sebagai hiburan, pembelajaran, atau hanya sekedar berkumpul bersama keluarga di waktu luang. Pariwisata menjadi salah satu penggerak perekonomian yang sangat penting. Selain itu, pariwisata diproyeksikan dapat menciptakan lapangan kerja di daerah yang menjadi tujuan destinasi wisata, sehingga dapat meminimalisir angka pengangguran [3].

Pariwisata merupakan kegiatan yang dianggap menyenangkan oleh banyak orang. Indonesia memiliki berbagai macam tempat wisata yang sangat indah, dengan kekayaan alam dan budaya Indonesia membuat Indonesia diminati oleh para wisatawan Indonesia dan bahkan sampai ke Mancanegara. Sektor pariwisata saat ini menjadi aspek penting dalam kemajuan ekonomi negara. Pariwisata menjadi pilihan utama dalam mengembangkan wilayah di suatu negara. Perkembangan pariwisata telah mengalami banyak perubahan yang signifikan, mulai dari kegiatan wisata sampai pemesanan tiket yang saat ini bisa dilakukan secara online [4]

Industri pariwisata berperan sangat penting dalam menggerakkan ekonomi suatu negara. Sektor pariwisata diharapkan dapat memicu kegiatan perekonomian masyarakat. Dengan meningkatkan upaya tersebut destinasi wisata perlu dieksekusi lebih profesional, terutama pada wisata domestik Indonesia. Wisata domestik nusantara perlu ditingkatkan, karena dengan adanya wisata domestik membuat keindahan alam dan budaya Indonesia dikenal oleh masyarakat Indonesia dan bahkan dikenal oleh wisatawan mancanegara. Menurut (Musaneff, 1996 : 18) tujuan

dari pariwisata yaitu, memperkenalkan daerah obyek wisata, menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan negara, dan meningkatkan barang produksi dalam negeri.

2.2 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* merupakan kumpulan perangkat yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi seluler utama. Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang dan digunakan pada platform *mobile* saja, seperti *IOS*, dan *android*. Perkembangan *smartphone* yang semakin maju, mengakibatkan aplikasi *mobile* semakin berkembang. Dalam proses implementasinya, aplikasi *mobile* diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan gaya hidup, bisnis, kesehatan, dan kebutuhan lainnya. Tidak jarang ditemukan aplikasi dengan fitur serupa, hal ini mengharuskan *developer* bekerja keras untuk mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan fitur berbeda dari aplikasi yang sudah ada [5].

Aplikasi *mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang bisa diunduh dan memiliki fungsi tertentu untuk meningkatkan fungsi dari perangkat *mobile* itu sendiri. Untuk bisa mendapatkan sebuah aplikasi, pengguna harus mengunduhnya melalui situs tertentu berdasarkan sistem operasi pada perangkat tersebut. Perangkat dengan sistem operasi *android* bisa mengunduh aplikasi pada situs *Google Play*, dan perangkat dengan sistem operasi *IOS* dapat mengunduh aplikasi pada situs *iTunes*.

2.3 Personalisasi

Personalisasi dapat dipahami sebagai aktivitas pengembangan individual kepada pengguna tertentu yang dirancang berdasarkan ketertarikan yang tersirat atau yang dinyatakan oleh pengguna itu sendiri. Personalisasi pun dapat memberikan keuntungan, yaitu dapat membantu pengguna dalam memilih wisata yang diinginkan berdasarkan preferensi pengguna. Rekomendasi khusus akan ditampilkan pada aplikasi berdasarkan profile pengguna, aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya pada aplikasi, dan juga riwayat pencarian pengguna pada aplikasi [6].

2.4 Rekomendasi

Rekomendasi merupakan suatu aplikasi untuk menyediakan dan merekomendasikan suatu item dalam membuat suatu keputusan yang diinginkan oleh pengguna. Sistem rekomendasi telah banyak digunakan oleh hampir sebagian besar area bisnis dimana konsumen perlu membuat suatu keputusan atau rekomendasi pilihan dari informasi yang disediakan. Area pariwisata merupakan salah satu contoh bisnis area yang menerapkan sistem rekomendasi untuk membantu para wisatawan dalam membuat keputusan bagi perjalanan mereka. Internet dan world wide web menyediakan banyak informasi dibidang pariwisata karena pariwisata memiliki pengalaman menarik bagi para wisatawan namun sangat sulit untuk menemukan informasi paket wisata yang sesuai dengan keinginan para penggunanya [7].

2.5 User Interface

User Interface adalah tampilan antarmuka dari komputer dan perangkat lunak yang berinteraksi langsung dengan pengguna. *User interface* merupakan bagian dari komputer yang bisa dilihat, didengar, dan disentuh oleh pengguna.

Panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna, dapat dibagi ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh, di antaranya sebagai berikut:

1. **Consistency**, merupakan konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna.
2. **Hierarchy**, merupakan penyusunan hirarki kepentingan dari objek-objek yang terdapat di dalam aplikasi.
3. **Personality**, merupakan kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. **Layout**, merupakan tata letak dari elemen yang terdapat dalam sebuah aplikasi.
5. **Type**, merupakan penggunaan tipografi yang digunakan dalam sebuah aplikasi.
6. **Color**, merupakan penggunaan warna dalam sebuah aplikasi, warna yang tepat membuat tampilan aplikasi menjadi lebih menarik.

7. **Imagery**, merupakan penggunaan gambar, *icon*, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam suatu aplikasi.
8. **Control and Affordances**, merupakan elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dari sebuah layar.

User interface memiliki peranan yang sangat penting pada sebuah sistem atau aplikasi, karena *User Interface* dapat dilihat langsung oleh pengguna. Semakin baik tampilan *User Interface* pada sebuah aplikasi, maka pengguna semakin merasa nyaman saat membuka aplikasi, karena tampilan dari aplikasi tersebut nyaman untuk dipandang (*eye catching*), baik dari segi ketepatan warna, *font*, maupun *layout*. Perancangan *User Interface* yang baik dapat memberikan pengalaman interaksi yang mudah bagi pengguna (*user friendly*).

2.6 *User Experience*

User Experience merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sebuah produk atau aplikasi. *User Experience* merupakan persepsi atau reaksi pengguna yang terjadi sebelum, saat dan setelah menggunakan suatu produk. Tujuan dari *User Experience* pada perancangan sebuah aplikasi adalah untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat mudah digunakan oleh pengguna, terutama fitur yang terdapat pada sebuah aplikasi. Pengalaman pengguna sangat penting dalam perancangan sebuah aplikasi, jika pengalaman pengguna kurang baik, maka akan menjadi bahan evaluasi kedepannya agar dapat memperbaiki rancangan pada aplikasi. Dengan adanya *User Experience*, interaksi pengguna terhadap aplikasi menjadi lebih mudah. Pengalaman yang baik memberikan nilai yang baik terhadap sebuah aplikasi.

User Experience berfokus untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah digunakan. Untuk mendapatkan pengalaman yang baik dari pengguna, ada proses yang dilakukan sebelum sebuah aplikasi digunakan, proses tersebut yaitu *Design Thinking*. Proses *Design Thinking* dalam perancangan aplikasi dapat digunakan untuk memahami perasaan dan kesan pengguna, mengetahui kesulitan yang dialami pengguna, dan mengetahui alur penggunaan

aplikasi apakah mudah dipahami atau tidak oleh pengguna [8]. Proses tersebut meliputi *Emphatize, Define, Ideation, Prototype, dan Test*.

2.7 Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi yang lebih efektif dan efisien [9]. Proses pada *Design Thinking* dilakukan secara berulang sampai menemukan solusi yang tepat dari permasalahan yang dialami pengguna.

Terdapat lima tahapan dalam metode *Design Thinking*, diantaranya yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

1. Emphatize

Emphatize merupakan tahapan awal dalam metode *Design Thinking*. Tahapan ini merupakan sebuah proses yang melibatkan pendekatan terhadap pengguna dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai permasalahan dan kebutuhan pengguna sehingga dapat dipahami dengan baik. Permasalahan yang dialami pengguna dapat dipahami dengan melakukan riset melalui survei kuesioner online dan wawancara.

2. Define

Define merupakan tahapan menganalisis permasalahan yang dialami oleh pengguna. Pada tahapan ini berisi pernyataan masalah yang lebih spesifik yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Output* dari tahapan ini dapat divisualisasikan ke dalam *User Persona* dan *User Journey Map*.

A. User Persona

User Persona merupakan representasi fiksi dari pengguna berdasarkan data yang didapatkan dari penelitian [10]. *User Persona* ini berisi permasalahan, harapan, dan kebiasaan pengguna. Dengan dibuatnya *user persona*, peneliti dapat merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dari target pengguna dan memastikan bahwa solusi yang ditawarkan benar-benar relevan bagi target pengguna.

B. *User Journey Map*

User Journey Map merupakan gambaran skenario pengguna saat berinteraksi dengan produk atau aplikasi. *User journey map* mencakup langkah-langkah pengguna mulai dari awal, seperti penemuan produk, interaksi, penggunaan, hingga pengalaman setelah penggunaan sebuah produk atau aplikasi,

3. *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan tahapan menciptakan ide-ide berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ide solusi tersebut divisualisasikan ke dalam *Branding*, *User Flow*, dan *Wireframe*.

A. *Branding*

Menurut Kotler 2009, *Branding* merupakan identitas dari suatu produk yang bisa ditampilkan dalam bentuk nama ataupun simbol [11]. *Branding* pada aplikasi sangat diperlukan supaya produk dapat dikenali dan diingat oleh masyarakat. Selain itu, *branding* digunakan sebagai pembeda dari kompetitor lain.

B. *User Flow*

User Flow adalah alur yang dilalui oleh pengguna saat menjalankan aplikasi. Rancangan *User Flow* ini dapat memudahkan penulis dalam merancang sebuah prototype aplikasi.

C. *Wireframe*

Wireframe merupakan sebuah kerangka awal yang dilakukan sebelum ke tahap rancangan prototipe. Kerangka tersebut dirancang untuk mengatur elemen pada halaman aplikasi yang ingin dibuat.

4. *Prototype*

Prototype merupakan metode pengembangan rancangan produk yang sudah dibuat sebelum produk tersebut dirilis sehingga dapat menghemat biaya pengembangan [12]. Rancangan *prototype* pada sebuah produk

ditampilkan dalam bentuk *Prototype High Fidelity*. Prototipe ini digunakan untuk mempermudah dalam proses pengujian.

Prototype High Fidelity merupakan tampilan antarmuka pada sebuah aplikasi dengan visual yang lebih jelas. Dengan adanya *prototype High Fidelity* penulis dapat mengetahui tingkat keakuratan pada aplikasi atau website. Prototipe ini akan diujikan dengan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), hasil pengujian tersebut akan dievaluasi kembali untuk meningkatkan tampilan pada sebuah aplikasi atau website.

5. *Test*

Test merupakan tahap terakhir dalam metode *Design Thinking*. Dimana rancangan prototipe diujikan untuk memastikan rancangan tersebut dapat digunakan dengan mudah. Pada tahapan ini terdapat *feedback* pengguna yang menjadi bahan evaluasi kedepannya untuk meningkatkan rancangan yang telah dibuat menjadi lebih baik. Dilakukan dengan cara *Usability Testing* dan SUS (*System Usability Scale*).

Usability Testing merupakan tahap pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan desain prototipe yang dibuat cukup mudah digunakan oleh user atau tidak [13]. Tujuannya yaitu untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan produk atau aplikasi. Pengujian prototipe ini dilakukan dengan menggunakan bantuan sebuah *tools* bernama *Maze Design*.

2.8 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah metode untuk menguji suatu sistem atau aplikasi yang bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem atau aplikasi. Metode ini diperkenalkan oleh *Jhon Brooke* tahun 1986 mengatakan, bahwa *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode pengujian terhadap pengguna dengan menggunakan alat ukur yang “*quick and dirty*” yang bisa diandalkan [14].

Rumus pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai berikut.

Skor SUS = $((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5$.

Ket:

Q1-Q10 = *Question 1 – Question 10*

Angka 1 = Pengurangan setiap *question* ganjil

Angka 5 = Pengurangan setiap *question* genap

Setelah didapatkan hasil dari penghitungan rumus tersebut, kemudian total skor tersebut dibagi dengan jumlah responden, dan didapatkan hasil akhir dari pengujian.

2.9 Figma

Figma merupakan sebuah *platform* berbasis *website* yang digunakan untuk membuat rancangan *prototype*. *Figma* ini dapat memudahkan pengguna dalam membuat desain *aplikasi*, *website* ataupun elemen antarmuka lainnya. Desainer satu dengan desainer lainnya dapat berkolaborasi dalam membuat sebuah desain antarmuka menggunakan *figma*.

2.10 SEQ

SEQ (*Single Ease Question*) adalah pertanyaan pengujian yang diajukan setelah pengguna menyelesaikan setiap fitur yang dijalankan. Pertanyaan ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terkait dengan rancangan aplikasi yang diujikan. Contoh pertanyaan *SEQ* yang diberikan berbunyi: “*Seberapa sulit Anda menjalankan fitur ini?*”. Kemudian pengguna memberikan penilaian terhadap pertanyaan tersebut berdasarkan skala *likert* dari 1 sampai 7, dimana 1 berarti “sangat sulit” dan angka tertinggi yaitu 7 berarti “sangat mudah”. Jika pada suatu tugas fitur yang diberikan pengguna memiliki rata-rata yang tinggi, maka fitur tersebut mudah digunakan oleh pengguna.

2.11 Maze Design

Maze Design merupakan sebuah *platform* atau alat yang digunakan dalam pengujian suatu rancangan prototipe. *Platform maze* ini terintegrasi langsung dengan *tools figma* sehingga dapat memudahkan penulis dalam mengimport hasil

rancangan prototipe yang telah dibuat. Pengujian menggunakan *tools maze* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang telah dirancang. Hasil akhir dari pengujian ini berupa presentase skenario yang telah diselesaikan pengguna, kesalahan klik, nilai *SEQ* dari setiap skenario fitur yang dijalankan, dan komentar atau masukan yang disampaikan pengguna secara verbal maupun tulisan.



STT - NF

2.12 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan digunakan sebagai referensi dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Metodologi	Hasil Penelitian	Platform	Kesimpulan
1	Eliza Gustri Wahyuni, 2023	Perancangan <i>User Interface dan User Experience</i> Situs Aplikasi <i>Web Traveling</i> “ANGLO” dengan Metode <i>Design Thinking</i> .	<i>Design Thinking</i>	<i>Prototype high fidelity website Traveling</i> yang bernama “ANGLO”	Website	Hasil evaluasi pengujian menggunakan metode <i>design thinking</i> pada <i>prototype</i> aplikasi “Anglo” menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna telah terpenuhi. Peneliti akan melanjutkan pengujian secara menyeluruh pada semua fitur aplikasi.

STT - NF

2	Muhammad Rafiqh & Ismail, 2023	Perancangan UI & UX Aplikasi Pariwisata Kota Berbasis Android di Kota DKI Jakarta	<i>Design Thinking</i>	Desain antarmuka aplikasi pariwisata kota (PAKOTA)	Mobile	Aplikasi Pakota dapat membantu pengguna dalam menemukan destinasi wisata yang ada di DKI Jakarta yang lebih interaktif.
3	Fransiscus Bryan Prasetio, Theophilus Wellem, 2022	Perancangan dan Implementasi Aplikasi Android untuk Layanan Informasi Pariwisata.	<i>Waterfall</i>	<i>Prototype</i> aplikasi android layanan informasi pariwisata	Mobile	Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan melalui metode black box testing menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan harapan pengguna. Namun, ada beberapa fitur pada aplikasi ini masih dalam tahap pengembangan.
4	Kevin Christofer, 2020	Sistem Rekomendasi Objek Pariwisata di Pontianak Berbasis Android Menggunakan	<i>Content-Based Filtering.</i>	Sistem rekomendasi objek wisata kota Pontianak	Mobile	Sistem rekomendasi berbasis mobile dapat mempermudah wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata. Dengan menggunakan metode <i>Content-</i>

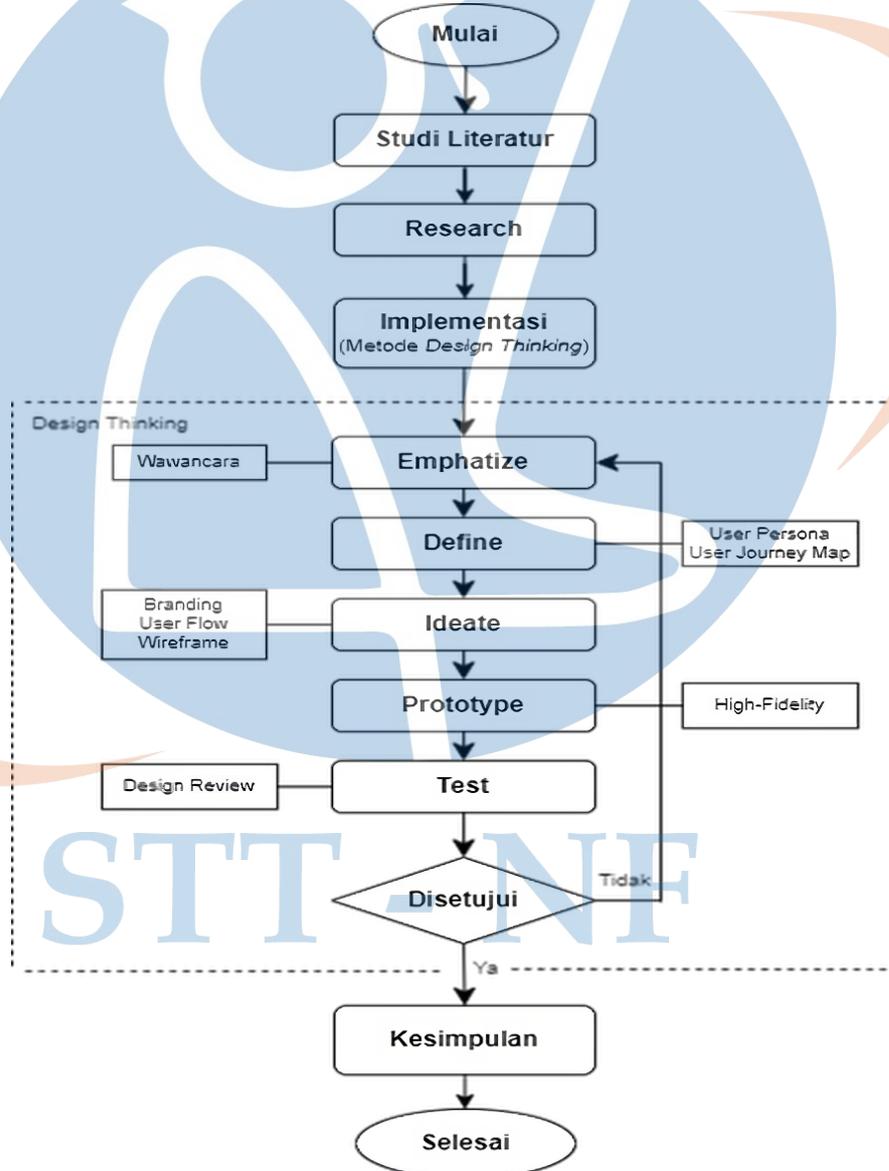
		Metode <i>Content-Based Filtering</i> .				<i>Based Filtering</i> aplikasi ini berhasil memberikan rekomendasi wisata yang sesuai dengan minat wisatawan.
5	Muhammad Malik Al-Husein, Dicky Hidayat, Diana Yudiarti, 2023	Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Mobile untuk Perencanaan Perjalanan Wisata.	<i>Design Thinking</i>	<i>Prototype</i> Aplikasi Perencanaan Wisata di Yogyakarta	Mobile	Berdasarkan evaluasi melalui metode <i>design thinking</i> , aplikasi ini dapat memberikan kemudahan pengguna dalam membuat <i>itinerary</i> wisata. Namun, aplikasi ini masih dalam tahap pengembangan pada fitur <i>itinerary</i> .

STT - NF

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini tahapan penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menghasilkan rancangan prototipe aplikasi Rekomendasi Destinasi Wisata menggunakan metode *Design Thinking*.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Berikut penjelasan dari tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

3.1.1 Studi Literatur

Pada tahapan pertama, penulis mencari beberapa referensi terkait dengan penelitian. Studi literatur ini dilakukan untuk memudahkan penulis dalam memahami topik terkait dengan penelitian. Dilakukan dengan cara mencari referensi dari jurnal, artikel, dan penelitian terkait.

3.1.2 Research

Pada tahap *research* ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan penyebaran survei secara online menggunakan *Google Form*. Survei kuesioner ini didistribusikan kepada responden dengan usia produktif baik dari kalangan mahasiswa, pekerja, ataupun pelajar. Survei ini bertujuan untuk mengetahui apa saja permasalahan yang dialami saat melakukan perjalanan wisata.

3.1.3 Implementasi

Setelah permasalahan diidentifikasi, langkah selanjutnya yaitu implementasi. Pada proses implementasi ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* untuk mendapatkan solusi yang efektif untuk menyelesaikan masalah secara kompleks. Penulis mengolah data dari hasil distribusi survei kuesioner yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Data tersebut terdapat informasi yang akurat mengenai kebutuhan dari calon pengguna. Dengan adanya informasi tersebut dapat memudahkan dalam proses perancangan desain prototipe aplikasi wisata Nusantara. Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Berikut ini detail yang dilakukan pada tahap Implementasi menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*:

1. Empathize

Pada tahapan pertama yaitu *emphatize*, yang dimana pada tahapan ini merupakan proses yang melibatkan pendekatan terhadap pengguna dengan tujuan memahami permasalahan apa yang dihadapi dan apa yang dibutuhkan pengguna. Penulis memahami permasalahan dan kebutuhan

pengguna dengan cara mengelola data hasil penyebaran survei kuesioner yang telah dilakukan pada tahap *research*. Setelah data tersebut diolah, kemudian penulis melakukan wawancara secara mendalam kepada beberapa responden.

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna saat merencanakan perjalanan wisata di Indonesia. Dengan melakukan wawancara, peneliti dapat menggali informasi yang tidak terdokumentasi pada tahap penyebaran kuesioner.

2. *Define*

Tahap selanjutnya yaitu *define*. Tahapan ini merupakan tahap menganalisis permasalahan yang dialami oleh calon pengguna. Permasalahan tersebut didapatkan dari data survei online dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Kumpulan data tersebut akan diolah menjadi sebuah informasi mengenai pernyataan masalah yang lebih spesifik. Pernyataan masalah tersebut menjadi acuan penulis dalam merancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Output dari permasalahan tersebut akan divisualisasikan pada *User Persona* dan *User Journey Map*.

A. *User Persona*

User Persona pada penelitian ini berisi permasalahan, harapan, dan kebiasaan pengguna. Penulis membuat *User Persona* berdasarkan hasil dari survei kuesioner responden.

B. *User Journey Map*

Pada tahapan ini penulis membuat skenario pengguna saat berinteraksi dengan prototipe aplikasi yang akan dibuat. *User Journey Map* dibagi menjadi 3 komponen utama yaitu *the lens*, *the experience*, dan *the insight*. Pada komponen *the lens* menggambarkan perspektif dan sudut pandang pengguna. Komponen ini terdapat aktor yang merupakan pengguna, *scenario* dan *expectation* yang merupakan

ekspektasi pengguna saat berinteraksi pada aplikasi berdasarkan informasi sebelumnya. Pada komponen *the experience* menggambarkan tahapan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi. Pada komponen ini terdapat alur yang dilakukan calon pengguna, pola pikir, dan perasaan calon pengguna dalam setiap tahap yang dilalui. Pada komponen *the insight* merupakan komponen yang menggambarkan *insight* dari calon pengguna yang berisi solusi untuk memecahkan masalah berdasarkan informasi yang dimiliki.

3. *Ideate*

Tahap selanjutnya yaitu *Ideate*. Tahapan ini merupakan tahap mengumpulkan ide-ide berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan solusi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ide solusi tersebut akan divisualisasikan ke dalam *Branding*, *User Flow* dan *Wireframe*.

A. *Branding*

Branding sangat diperlukan dalam sebuah produk supaya produk dapat dikenali dan diingat oleh masyarakat. Nama aplikasi yang akan dirancang pada penelitian ini yaitu “*Nuvista*”.

B. *User Flow*

Tahapan ini merupakan alur yang dilalui oleh pengguna saat menjalankan aplikasi [15]. Penulis menggambarkan alur pada penggunaan aplikasi, di antaranya yaitu *user flow* fitur chat (rekomendasi wisata), fitur pemesanan tiket wisata, fitur merancang perjalanan wisata, dan fitur membaca artikel.

C. *Wireframe*

Tahap selanjutnya yaitu perancangan *wireframe* yang digunakan untuk mengatur elemen pada halaman aplikasi yang ingin dibuat. Penulis membuat *wireframe* diantaranya yaitu, halaman Login/Daftar, Beranda, Eksplorasi Wisata, *Chat Nuvi* (Rekomendasi Rencana Wisata), Riwayat Pesanan, dan *Profile* atau Akun.

4. *Prototype*

Tahap selanjutnya yaitu membuat rancangan *prototype* yang merupakan validasi dari ide atau solusi yang didapat untuk menyelesaikan permasalahan pengguna. Penulis menggunakan *tools figma* dalam pembuatan *prototype* aplikasi Wisata Nusantara yang bernama Nuvista. *Prototype* ini nantinya akan diujikan pada tahap selanjutnya.

5. *Test*

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam metode *Design Thinking*. Dimana *prototype* yang sudah dibuat akan diujikan dengan menggunakan metode *Usability Testing*. Pada metode tersebut dilakukan dengan dua cara yaitu *maze design* dan *System Usability Scale (SUS)*.

A. *Maze Design*

Penulis melakukan pengujian prototipe dengan menggunakan platform *Maze*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengguna dapat menjalankan prototipe dengan baik. Prototipe akan diujikan kepada 15 responden. Dalam proses pengujian setiap responden diberikan waktu untuk menjalankan setiap fitur yang akan diujikan.

B. Pengujian *System Usability Scale (SUS)*

Setelah prototipe diuji menggunakan *maze design*, tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian *SUS (System Usability Scale)* dengan kuesioner online menggunakan *Google Form*. Kuesioner tersebut berisi 10 pernyataan pengguna terhadap pengujian prototipe menggunakan *maze -design*, kemudian kuesioner ini akan didistribusikan kepada responden yang telah melakukan uji coba prototipe pada tahap *maze design*. Berikut pernyataan yang akan diberikan untuk responden:

Tabel 3. 1 Pernyataan SUS pada Kuesioner Google Form

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan
3	Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan
4	Saya perlu membutuhkan orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa bahwa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Setiap pernyataan tersebut dapat diisi dengan skala likert 1 - 5, masing-masing skala likert memiliki skor jawaban sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skor SUS

Jawaban (Skala Likert)	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah hasil jawaban dari responden sudah terkumpul berdasarkan skor di atas, langkah selanjutnya yaitu menghitung skor tersebut menggunakan aturan perhitungan nilai *System Usability*

Scale (SUS). Berikut ini aturan perhitungan menggunakan *System Usability Scale* (SUS):

1. Pernyataan dengan nomor ganjil, skor akan dikurangi 1.
2. Pernyataan dengan nomor genap dapat dihitung dengan angka 5 dikurangi dengan hasil skor pernyataan responden.
3. Skor SUS kemudian dihitung dengan menjumlahkan semua skor pernyataan, kemudian hasilnya dikalikan dengan angka 2,5.

Langkah selanjutnya yaitu, menghitung rata-rata dari seluruh skor akhir yang didapat dari setiap responden. Rumus perhitungannya yaitu menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden.

3.1.4 Kesimpulan

Pada tahap ini, penulis menarik kesimpulan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah diselesaikan sebelumnya, mulai dari hasil penelitian sampai tahapan pengujian prototipe.

3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian terdiri dari jenis penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data dan metode pengujian.

3.2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *research and development* (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan inovasi dalam mengembangkan UI/UX aplikasi wisata Nusantara. Fokus utama penelitian ini adalah menghasilkan *prototype high fidelity* yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam merencanakan dan menyusun perjalanan wisata Nusantara yang sesuai dengan preferensi pengguna.

3.2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui survei kuesioner online dan wawancara kepada wisatawan Nusantara untuk memperoleh data dan informasi kebutuhan pengguna. Berikut ini detail yang dilakukan dalam proses pengumpulan data:

1. Survei Kuesioner

Survei ini dilakukan dengan menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik *random sampling* sebagai pengambilan sampling kuesioner. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel, baik itu responden yang pernah melakukan wisata maupun tidak melakukan wisata.

Survei ini didistribusikan kepada 100 responden. Jumlah responden ini disesuaikan dengan perhitungan *Lemenshow* untuk populasi yang belum diketahui. Metode ini digunakan karena dapat memberikan estimasi yang reliabel bagi populasi yang besar dengan *margin of error* yang dapat diterima. Dengan menggunakan 100 responden, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan preferensi dan kebutuhan pengguna aplikasi ini dengan lebih akurat, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk merancang fitur-fitur yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna saat merencanakan perjalanan wisata di Nusantara.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan pada 5 responden yang telah mengisi survei kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait dengan kebutuhan calon pengguna, sehingga menjadi acuan pada prototipe yang akan dibuat. Responden yang dipilih untuk wawancara.

Dengan mengkombinasikan data dari kuesioner dan wawancara akan memberikan ide yang lebih komperhensif mengenai preferensi

dan kebutuhan pengguna aplikasi wisata nusantara. Data ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merancang aplikasi yang benar-benar sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

3.2.3 Metode Analisis Data

Pada penelitian ini metode analisis yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan melibatkan skor *SUS metrics* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap rancangan *prototype* aplikasi wisata Nusantara. Penulis memberikan kuesioner *SUS* berupa 10 pernyataan kepada responden. Setiap pertanyaan memiliki jawaban skala 1 – 5 (Sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sangat setuju).

Selain itu, analisis data juga dilakukan menggunakan *Maze Design* yang merupakan sebuah website untuk mengukur efektivitas dan efisiensi desain prototipe melalui *usability testing*. Dengan menggabungkan *Maze Design* dengan *System Usability Scale (SUS)*, penulis dapat memperoleh gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna. *Maze Design* membantu dalam memahami interaksi pengguna, sementara *SUS* memberikan skor kuantitatif yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan.

3.2.4 Lingkungan Pengembangan

Berikut ini bahan dan alat yang digunakan dalam proses penelitian :

1. Perangkat Keras

Laptop Asus X415FAC, Intel Core i3-10110U, Ram 8 GB, SSD 512 GB.

2. Perangkat Lunak

- *Google Workspace* dan *Google Scholar* digunakan untuk mencari informasi, mengumpulkan data penelitian, dan mengolah data penelitian.
- *Figma* digunakan dalam pembuatan desain prototipe.
- *Draw.io* digunakan dalam pembuatan diagram pada tahapan penelitian.

- *Maze* digunakan dalam pengujian prototipe.

3.2.5 Metode Pengujian

Metode pengujian pada penelitian ini yaitu menggunakan platform *Maze Design* dan metode *System Usability Scale (SUS)*. Prototipe akan diujikan kepada 15 responden menggunakan platform *Maze design*. Dalam pengujian ini, responden diminta untuk menyelesaikan tugas yang dirancang untuk mencerminkan penggunaan aplikasi secara nyata secara *real time*. Setelah responden melakukan pengujian prototipe menggunakan *Maze Design*, selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)*. Responden memberikan jawaban pada kuesioner dengan skala likert 1-5 (sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sangat setuju). Pengujian ini dilakukan untuk memastikan rancangan prototipe yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

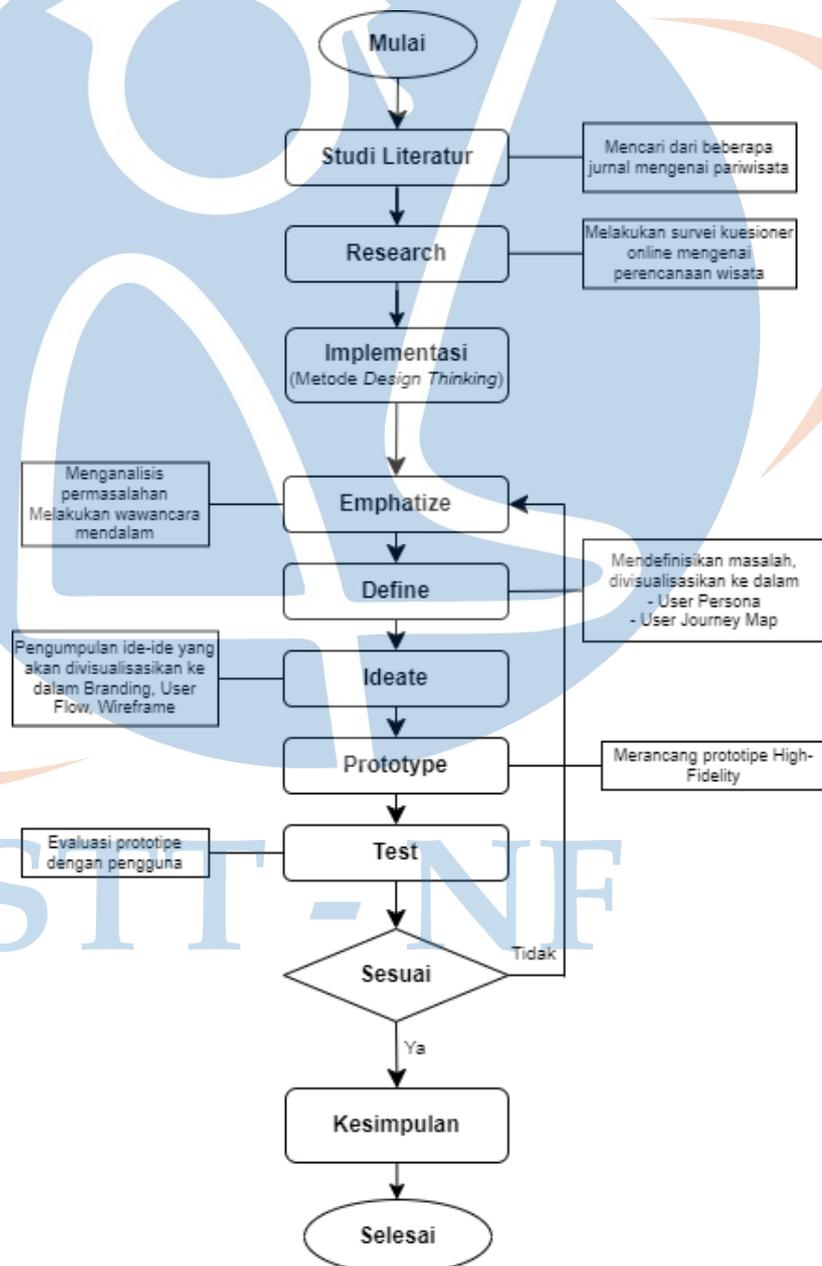
3.2.6 Metode Implementasi dan Evaluasi

Penelitian dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi wisata nusantara untuk pemilihan destinasi wisata akan melibatkan data yang didapat, mulai dari perancangan *prototype* sampai dengan pengujian yang akan dilakukan dengan menggunakan kuantitatif.

STT - NF

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana perancangan *prototype* aplikasi yang dilakukan pada penelitian. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk memecahkan masalah sehingga mendapatkan solusi dari pendekatan pengguna.



Gambar 4. 1 Rancangan Implementasi Penelitian

4.1 Studi Literatur

Pada tahapan pertama dilakukannya studi literatur yang bersumber dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan perencanaan wisata di Nusantara.

Tabel 4. 1 Studi Literatur Penelitian Terkait

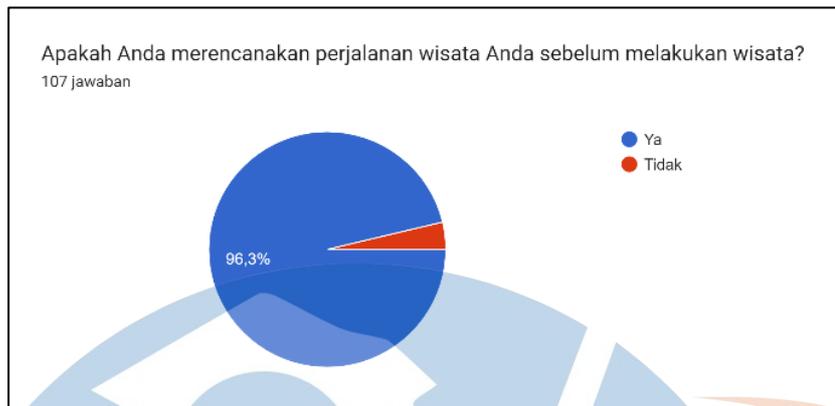
Penulis	Judul	Permasalahan
Eliza Gustri Wahyuni, 2023	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Situs Web Aplikasi <i>Traveling</i> “ANGLO” dengan Metode <i>Design Thinking</i> .	<ol style="list-style-type: none">1. Calon wisatawan kesulitan dalam memilih destinasi wisata, karena kurangnya referensi rekomendasi secara detail mengenai destinasi wisata.2. Calon wisatawan kesulitan dalam menemukan dan menyusun perjalanan wisata yang sesuai dengan akumulasi <i>budget</i> yang diinginkan.
Muhammad Rafiqh & Ismail, 2023	Perancangan UI & UX Aplikasi Pariwisata Kota Berbasis Android di Kota DKI Jakarta	<ol style="list-style-type: none">1. Kurangnya informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Jakarta.2. Kurangnya interaktivitas pengguna, sehingga pengguna tidak dapat mengetahui apakah destinasi wisata tersebut direkomendasikan untuk dikunjungi.
Fransiscus Bryan Prasetio, Theophilus Wellem, 2022	Perancangan dan Implementasi Aplikasi Android untuk Layanan Informasi Pariwisata.	<ol style="list-style-type: none">1. Calon wisatawan kesulitan dalam mencari lokasi wisata yang akurat.

Christianto Sarampang Tangalele, Yaulie Deo Y. Rindengan, Alwin Melki Sambul, 2019	Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis Android.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung sulit untuk menemukan informasi kegiatan pada destinasi wisata. 2. Pengunjung ingin melihat secara visual berupa video mengenai destinasi wisata. 3. Pengunjung kesulitan dalam mencari lokasi wisata yang akurat.
Muhammad Malik Al-Husein, Dicky Hidayat, Diana Yudiarti, 2023	Perancangan Prototype Aplikasi Mobile untuk Perencanaan Perjalanan Wisata.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calon wisatawan memiliki keterbatasan informasi mengenai destinasi wisata dan tempat kuliner yang ada di Yogyakarta.

Pada tabel 4.1 diperlihatkan studi literatur yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa pentingnya perancangan aplikasi wisata yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif. Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dapat membantu mengatasi permasalahan yang berpusat pada pengguna, sehingga menghasilkan rancangan aplikasi yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna.

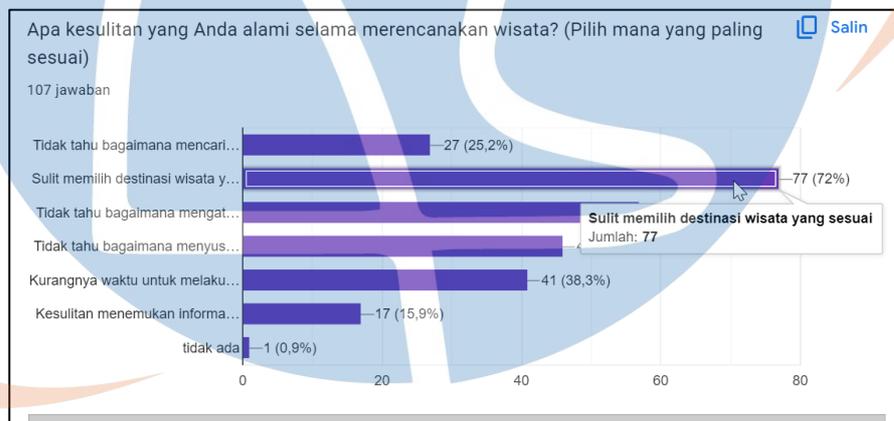
4.2 Research

Pada tahapan ini dilakukannya *user research* untuk mengetahui kebutuhan pengguna saat melakukan perjalanan wisata. Penulis telah melakukan survei berupa kuesioner online mengenai perencanaan wisata.



Gambar 4. 2 Survei Pengguna Merencanakan Wisata

Berdasarkan hasil survei pada gambar 4.2 diperlihatkan bahwa sebanyak 96,3% atau sekitar 103 responden selalu melakukan perencanaan wisata sebelum memulai perjalanan wisata. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menyadari pentingnya perencanaan sebelum melakukan wisata.



Gambar 4. 3 Pengguna Kesulitan Merencanakan Wisata

Pada gambar 4.3 menunjukkan bahwa sebanyak 72% responden mengalami kesulitan dalam memilih destinasi wisata yang sesuai berdasarkan preferensi pengguna saat merencanakan perjalanan wisata. Hal ini menunjukkan bahwa informasi dan rekomendasi yang tersedia saat ini belum cukup membantu pengguna dalam membuat keputusan berwisata yang tepat.



Gambar 4. 4 Informasi yang Dibutuhkan saat Merencanakan Wisata

Pada gambar 4.4, hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 69,2% responden membutuhkan informasi mengenai biaya dan anggaran saat merencanakan wisata, 57,9% responden membutuhkan informasi mengenai rekomendasi destinasi wisata, dan 52,3% responden membutuhkan informasi mengenai rencana perjalanan yang terperinci.

4.3 Implementasi

Pada tahapan ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan di antaranya yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut ini penjelasan lebih detail hasil dari masing-masing setiap tahapan tersebut.

4.3.1 *Empathize*

Tahapan *Empathize* merupakan tahapan pertama pada metode *Design Thinking*. Pada tahapan ini penulis melakukan wawancara kepada 5 wisatawan Nusantara yang bertujuan untuk menggali informasi permasalahan wisatawan saat melakukan perjalanan wisata di Nusantara. Draft pertanyaan dan hasil jawaban Narasumber dalam sesi wawancara terdapat pada bab Lampiran. Penulis merangkum point-point permasalahan yang ditemukan pada saat sesi wawancara ini. Berikut beberapa permasalahan yang diperoleh.

Tabel 4. 2 Permasalahan Wisatawan

Permasalahan Wisatawan
Kesulitan dalam menentukan list budget yang akan dikeluarkan, meliputi biaya wisata, transportasi, makan, dan penginapan.
Kesulitan dalam menemukan tempat penyewaan kendaraan seperti motor dan mobil pada saat berwisata yang cukup lama.
Tidak mengetahui jarak antar tempat wisata yang ingin dikunjungi pada list itinerary yang sudah dibuat.
Kesulitan dalam membuat <i>plan</i> atau rencana untuk berpergian ke suatu daerah, karena kurang efektif dan efisien.
Wisatawan menginginkan adanya ulasan dari setiap destinasi wisata, sehingga dapat memudahkan dalam mengambil keputusan destinasi wisata yang ingin dikunjungi.

4.3.2 *Define*

Tahapan selanjutnya adalah tahap *define*. Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang terdapat pada tahap *empathize*. Penulis mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh pengguna saat merencanakan wisata. Permasalahan yang didapatkan dari tahap sebelumnya akan dirangkum dan divisualisasikan ke dalam bentuk *user persona* dan *user journey map*.

A. *User Persona*

User Persona dibuat berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. *User persona* berisi mengenai karakteristik pengguna yang meliputi, latar belakang, kebutuhan, dan permasalahan yang dialami oleh calon pengguna. *User persona* ini dibuat sebagai panduan dalam merancang desain *user interface* aplikasi. Berikut *user persona* yang telah dibuat.



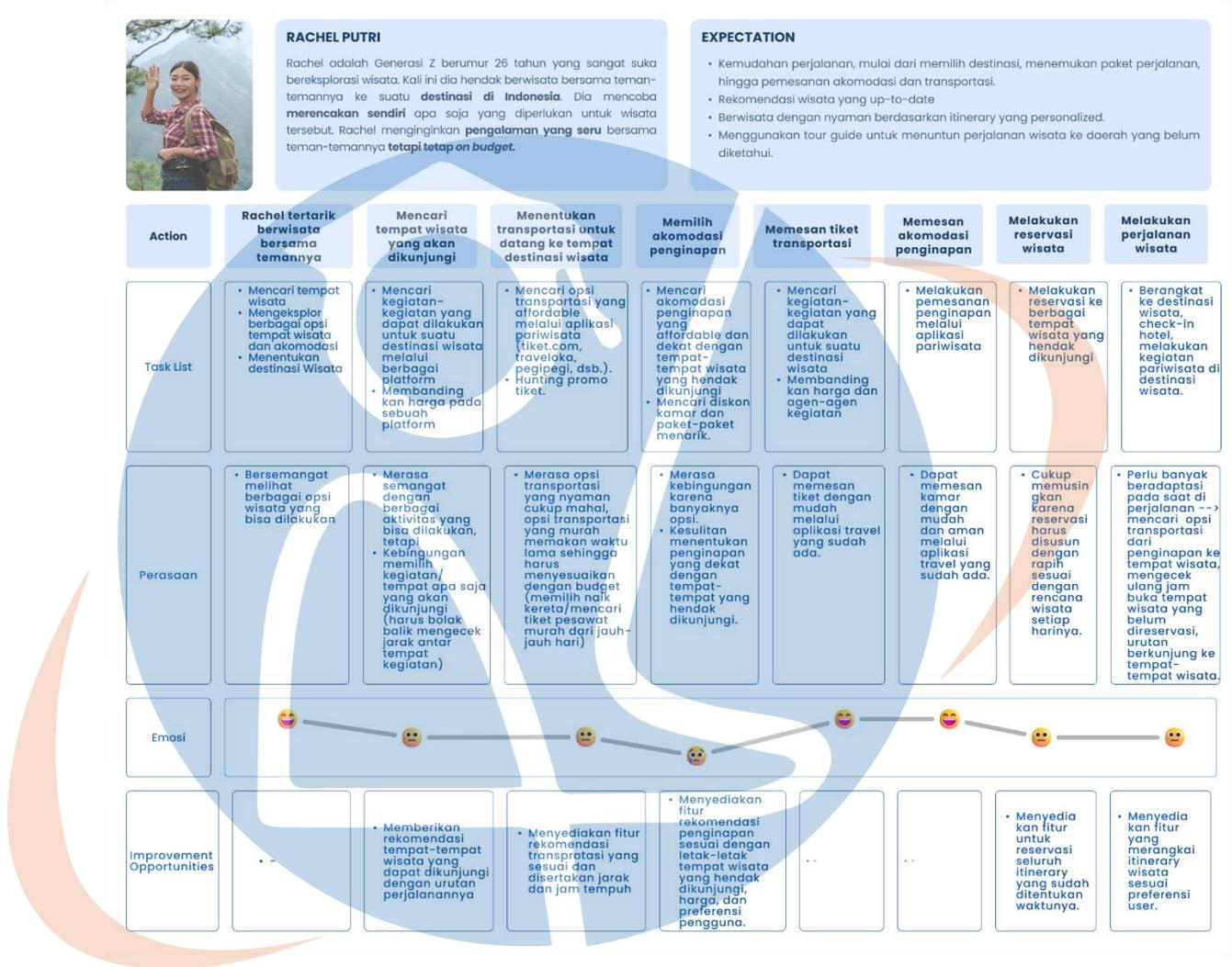
Gambar 4.5 User Persona

Berdasarkan *user persona* tersebut menunjukkan bahwa Rachel mengalami kesulitan dalam menemukan informasi dan rekomendasi wisata yang akurat. Selain itu, Rachel juga mengalami kesulitan dalam membuat rencana wisata yang personalized dengan anggaran yang terbatas.

B. User Journey Map

User Journey Map dibuat untuk memetakan pengalaman pengguna saat merencanakan perjalanan wisata. *User Journey Map* ini menggambarkan bagaimana tahapan perjalanan pengguna mulai dari perencanaan wisata hingga pelaksanaan wisata. Pada setiap tahapan memberikan gambaran

tentang tindakan dan perasaan yang dialami oleh pengguna. Berikut ini *User Journey Map* yang telah dibuat.



Gambar 4. 6 User Journey Map

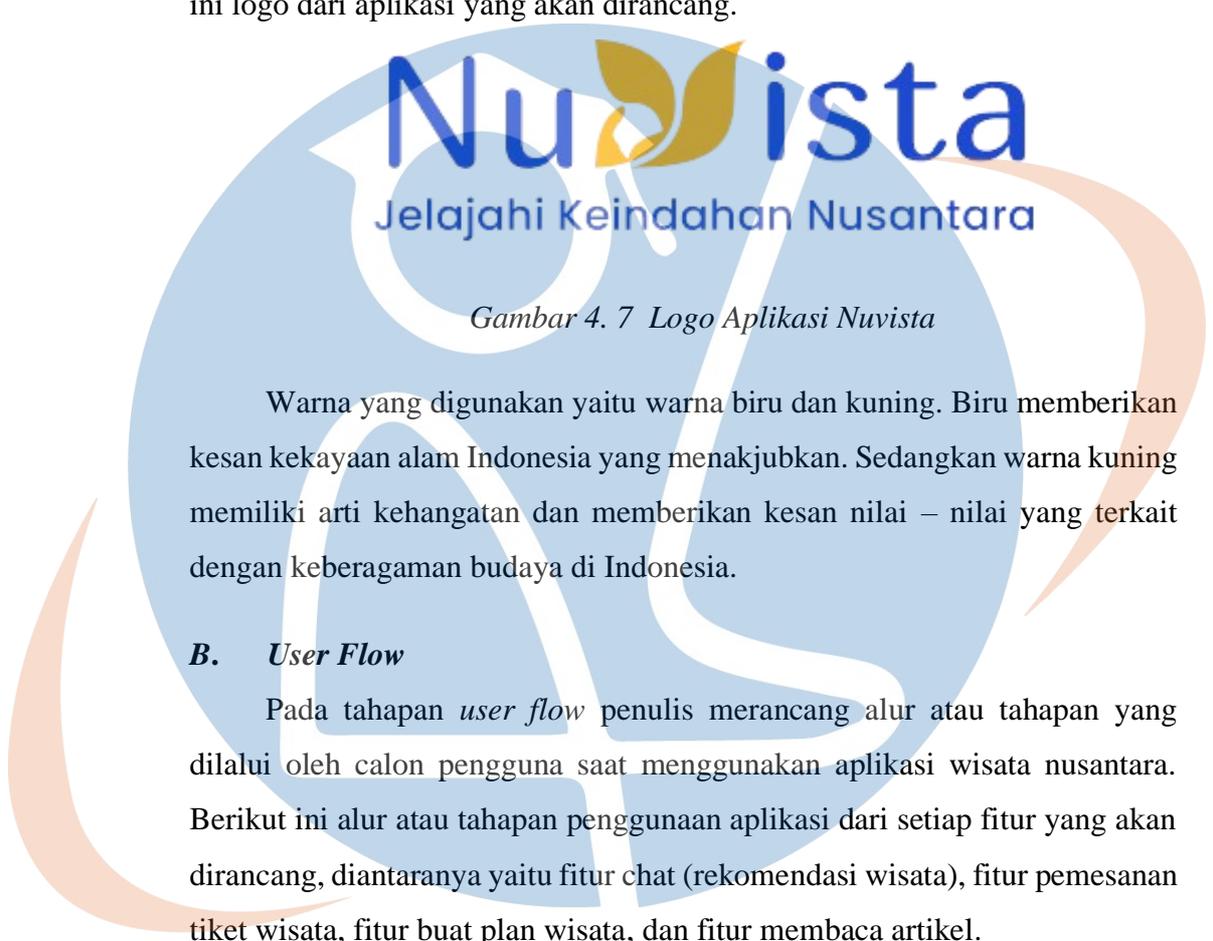
4.3.3 Ideate

Tahapan selanjutnya yaitu tahap *ideate*. Tahapan ini dilakukan pengumpulan ide-ide untuk merancang desain aplikasi yang dapat menjawab permasalahan calon pengguna. Ide tersebut akan divisualisasikan ke dalam bentuk *Branding*, *User Flow* dan *Wireframe*.

A. Branding

Branding diperlukan sebagai identitas sebuah aplikasi yang dapat membedakan dari aplikasi serupa. Nama aplikasi yang akan dirancang pada

penelitian ini yaitu “*Nuvista*”. *Nuvista* merupakan singkatan dari Nusantara *View Sight*, yang memiliki arti pemandangan Nusantara. Slogan pada aplikasi ini yaitu “jelajahi keindahan Nusantara” yang merupakan sebuah pernyataan atau sebuah kalimat ajakan untuk menjelajahi keindahan Nusantara. Berikut ini logo dari aplikasi yang akan dirancang.



Nuvista
Jelajahi Keindahan Nusantara

Gambar 4. 7 Logo Aplikasi Nuvista

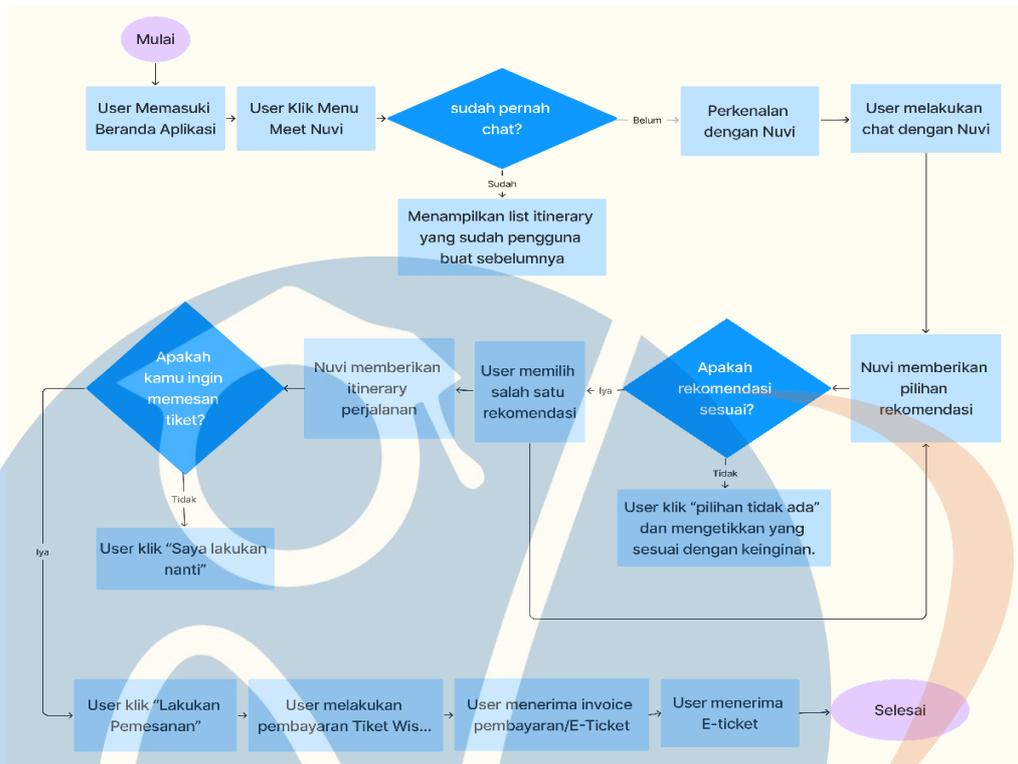
Warna yang digunakan yaitu warna biru dan kuning. Biru memberikan kesan kekayaan alam Indonesia yang menakjubkan. Sedangkan warna kuning memiliki arti kehangatan dan memberikan kesan nilai – nilai yang terkait dengan keberagaman budaya di Indonesia.

B. User Flow

Pada tahapan *user flow* penulis merancang alur atau tahapan yang dilalui oleh calon pengguna saat menggunakan aplikasi wisata nusantara. Berikut ini alur atau tahapan penggunaan aplikasi dari setiap fitur yang akan dirancang, diantaranya yaitu fitur chat (rekomendasi wisata), fitur pemesanan tiket wisata, fitur buat plan wisata, dan fitur membaca artikel.

a. Fitur Chat (Rekomendasi Wisata)

Fitur chat (rekomendasi wisata) digunakan untuk memberikan rekomendasi wisata kepada pengguna. Melalui fitur ini, pengguna dapat berkomunikasi dengan *chatbot* untuk mendapatkan rekomendasi wisata yang sesuai dengan preferensi pengguna sehingga pengguna mendapatkan informasi yang *up-to-date*.



Gambar 4.8 User Flow fitur chat (rekomendasi wisata)

Alur dari *user flow* fitur chat rekomendasi dimulai ketika pengguna memilih fitur *chat* rekomendasi melalui menu beranda, kemudian pengguna berinteraksi dengan *chatbot* untuk mendapatkan informasi rekomendasi wisata yang sesuai. *Chatbot* bertanya kepada pengguna mengenai jenis wisata yang ingin dikunjungi, durasi perjalanan wisata, dan jumlah orang yang ikut dalam perjalanan wisata. Berdasarkan jawaban pengguna, *chatbot* akan memberikan rekomendasi wisata dan menyusun *itinerary*. Kemudian pengguna melakukan pemesanan tiket terhadap wisata yang sudah direkomendasikan.

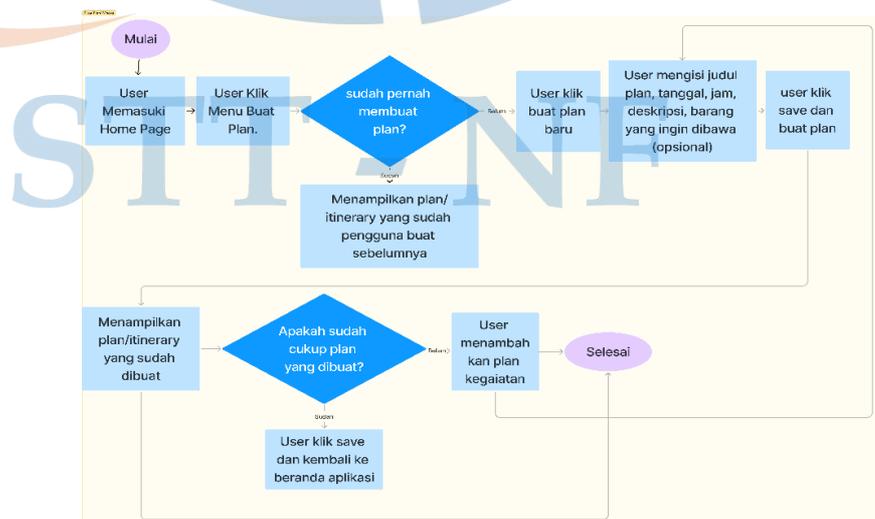
b. Fitur Pemesanan Wisata



Gambar 4.9 User Flow fitur pemesanan wisata

Alur dari *user flow* fitur pemesanan wisata dimulai ketika pengguna ingin memesan tiket wisata melalui *search bar* atau melalui pilihan wisata yang berada di *home page*, selanjutnya pengguna melakukan membuka salah satu wisata dan melihat deskripsi wisata, dan ulasan dari pengguna lain, kemudian pengguna melakukan pemesanan tiket wisata dan melakukan pembayaran, setelah itu pengguna mendapatkan *E-Ticket* wisata.

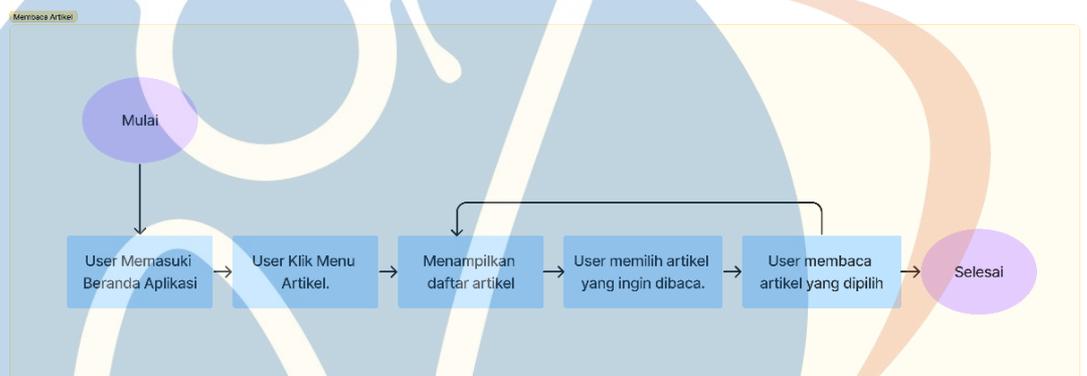
c. Fitur Membuat Rencana Wisata



Gambar 4.10 User Flow fitur merancang wisata

Fitur merancang wisata dibuat untuk memudahkan pengguna merancang perjalanan wisata yang terperinci sesuai dengan preferensi. Alur ini dimulai dari user membuka fitur buat *plan*, kemudian pengguna klik buat *plan* baru, selanjutnya pengguna memasukkan judul *itinerary*, deskripsi, waktu dan tanggal dilaksanakannya wisata, kemudian akan muncul *itinerary* yang sudah dibuat oleh pengguna.

d. Fitur Membaca Artikel



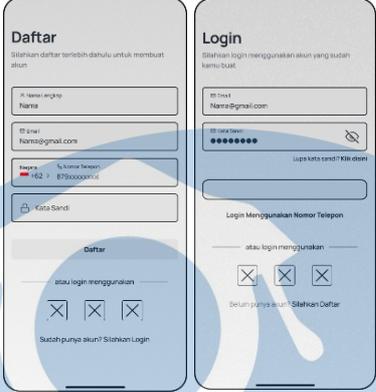
Gambar 4. 11 User Flow fitur membaca artikel

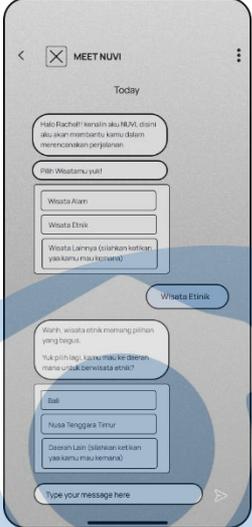
Fitur membaca artikel dimulai ketika pengguna membuka fitur artikel yang terdapat pada *home page*, kemudian ditampilkan beberapa artikel, lalu pengguna memilih salah satu artikel untuk dibaca, setelah selesai membaca artikel, pengguna dapat kembali ke tampilan daftar artikel, dan dapat membaca artikel yang lainnya.

C. Wireframe

Tahap selanjutnya yaitu merancang *wireframe*, berikut ini *wireframe* aplikasi wisata nusantara yang telah dibuat.

Tabel 4. 3 Wireframe Aplikasi Nuvista

Menu	Wireframe	Keterangan
<p>Daftar dan Login</p>		<p>Menu daftar dan <i>login</i> dirancang agar pengguna dapat mengakses aplikasi. Pada menu <i>login</i> pengguna memasukkan email dan kata sandi, sedangkan pada menu daftar pengguna memasukkan nama, email, nomor telepon, dan kata sandi.</p>
<p>Beranda (Home Page)</p>		<p>Pada halaman beranda (<i>home page</i>) terdapat beberapa fitur seperti pencarian destinasi pada <i>search bar</i>, <i>profile</i> singkat pengguna, fitur <i>chatbot</i>, rekomendasi wisata, dan informasi mengenai promosi. Kemudian di bagian bawah terdapat beberapa menu yaitu beranda, <i>expo nuvi</i>, chat nuvi, pesanan, dan profile.</p>
<p>Expo Nuvi</p>		<p>Menu <i>Expo Nuvi</i> terdapat video <i>reels</i> mengenai destinasi wisata, kemudian terdapat <i>card</i> destinasi pada video <i>reels</i> tersebut.</p>

<p><i>Chat</i> Nuvi</p>		<p>Pada menu <i>chat</i> nuvi, terdapat percakapan antara pengguna dan chatbot mengenai rencana wisata yang ingin dilakukan oleh pengguna.</p>
<p>Pesanan</p>		<p>Pada menu pesanan terdapat beberapa <i>history</i> pesanan dan terdapat pesanan yang belum dibayar.</p>

4.3.4 Prototype

Tahap selanjutnya yaitu tahap merancang prototipe. Protitipe yang akan dibuat hanya mencakup beberapa halaman fitur saja, seperti halaman login dan daftar, beranda (*home page*), chat (rekomendasi wisata), pemesanan tiket wisata, halaman membuat rencana wisata, dan halaman membaca artikel. Berikut rancangan prototipe dari aplikasi Nuvista.

a. Halaman Awal Aplikasi

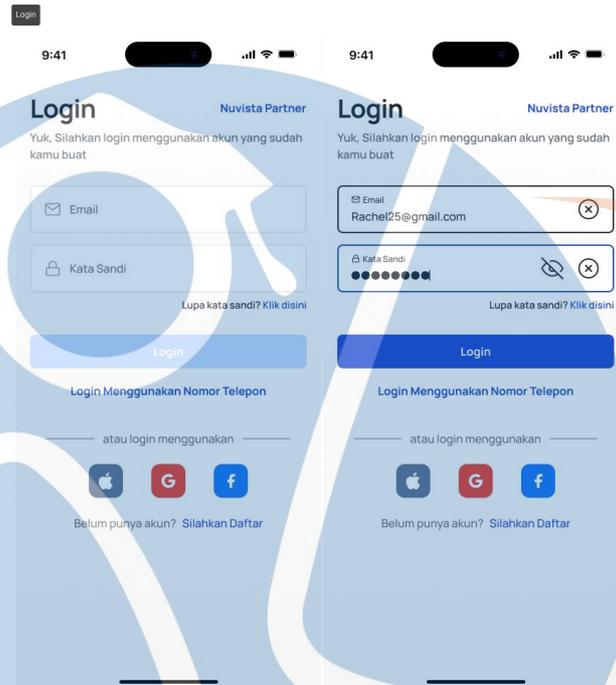


Gambar 4. 12 Prototype Halaman Awal Aplikasi

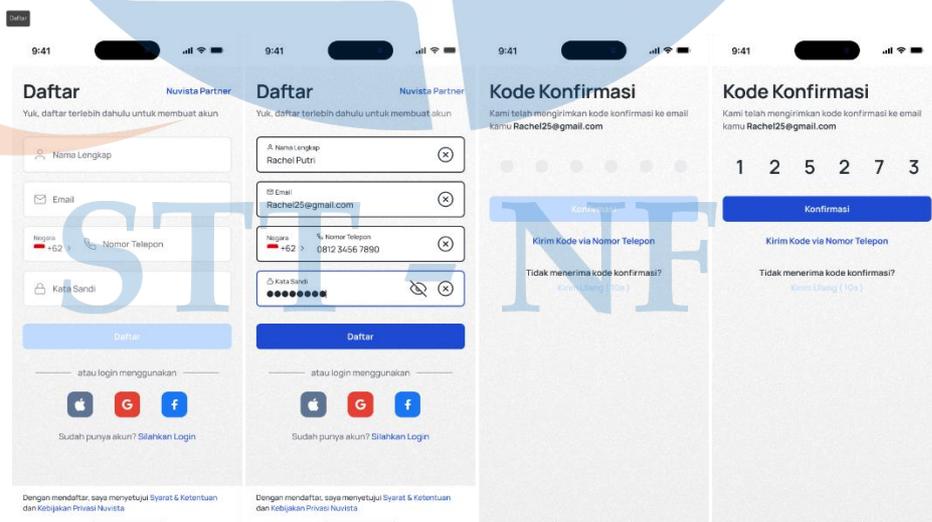
Gambar 4.12 menunjukkan prototipe tampilan awal aplikasi *mobile* wisata bernama "Nuvista". Pada halaman awal aplikasi terdapat 5 *screen* yang berisi mengenai fitur unggulan yang terdapat pada aplikasi Nuvista. *Screen* tersebut

dapat dilewati oleh *user*, jika *user* klik *button login* atau daftar otomatis akan berpindah halaman.

b. Halaman *Login* dan *Daftar*



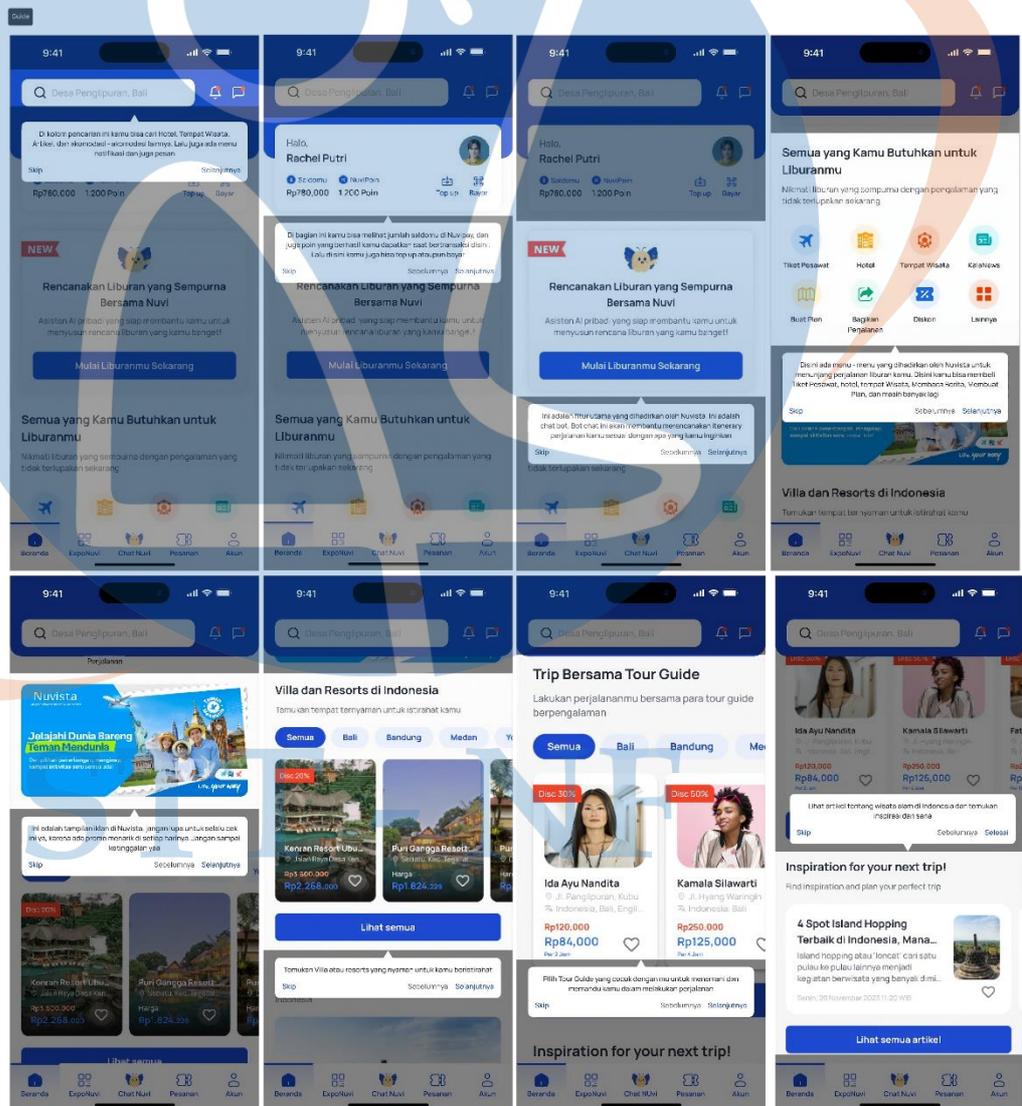
Gambar 4. 13 *Prototype Halaman Login Akun*



Gambar 4. 14 *Prototype Halaman Daftar Akun*

Fitur *login* dan *daftar akun* ditampilkan pada saat pertama kali membuka aplikasi. Jika pengguna belum memiliki akun, maka pengguna diharuskan untuk mendaftar akun terlebih dahulu, pengguna diminta untuk memasukkan nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan kata sandi, atau bisa menggunakan akun *google* dan *facebook*. Jika pengguna sudah memiliki akun sebelumnya, pengguna hanya memasukkan nama dan kata sandi atau bisa *login* menggunakan akun *google* dan *facebook*.

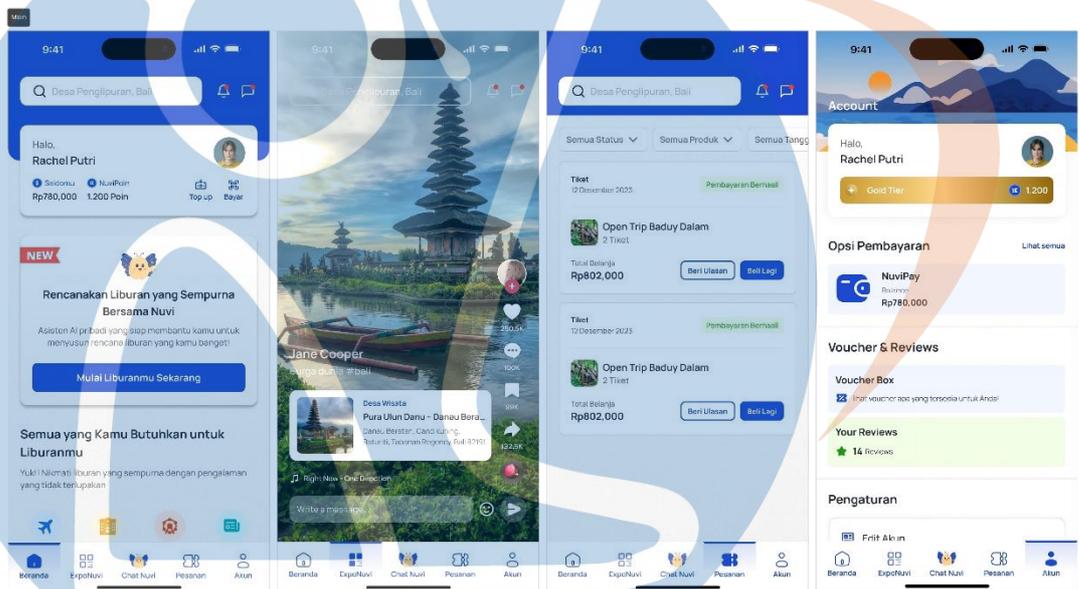
c. Halaman Guide



Gambar 4. 15 Prototype Halaman Guide

Halaman *guide* dirancang untuk memberikan petunjuk kepada pengguna baru agar dapat mengetahui fungsi dari setiap fitur yang tersedia. Halaman *guide* ini menjelaskan fungsi dari fitur utama seperti kolom pencarian, *profile* singkat pengguna, fitur chat rekomendasi wisata, pemesanan tiket, pemberitahuan promo terkini, tempat penginapan, informasi *tour guide*, dan fitur artikel.

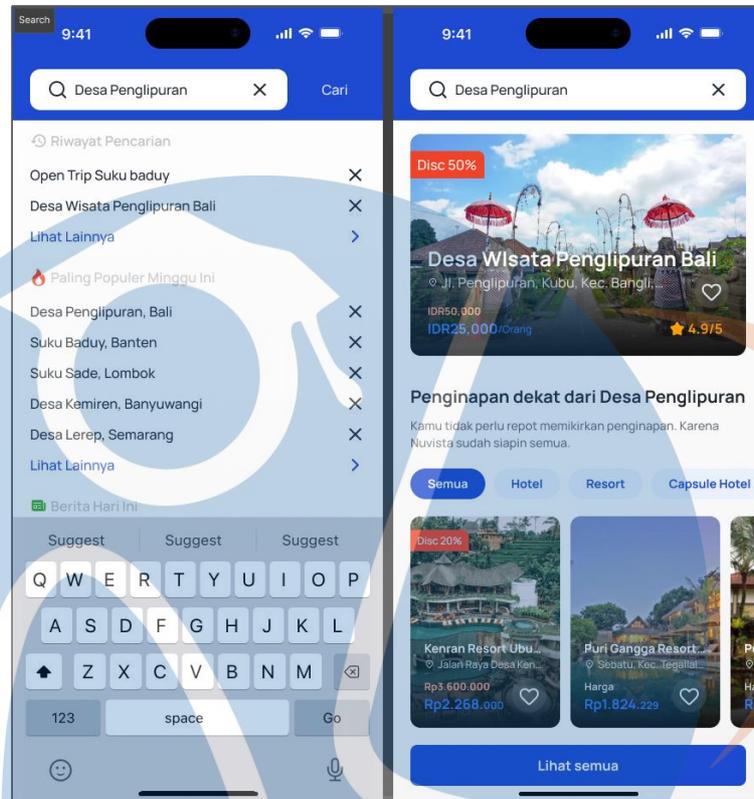
d. Halaman Beranda



Gambar 4. 16 Prototype Halaman Beranda NuVista

Halaman beranda ditampilkan ketika pengguna sudah melakukan *login* atau daftar akun terlebih dahulu. Pada halaman beranda terdapat beberapa fitur diantaranya yaitu fitur *chat* rekomendasi wisata, pemesanan tiket, dan artikel. Pada bagian bagian bawah aplikasi terdapat menu beranda, *expo nuvi* (untuk menampilkan *video reels* dari pengguna lain terhadap destinasi wisata yang telah dikunjungi), *chat nuvi* (pengguna dapat berinteraksi melalui *chatbot* untuk mendapatkan rekomendasi *itinerary* wisata), fitur pesanan (menampilkan *history* pemesanan tiket), fitur *profile* (menampilkan informasi pengguna dan pengaturan seperti bahasa, dan keamanan privasi).

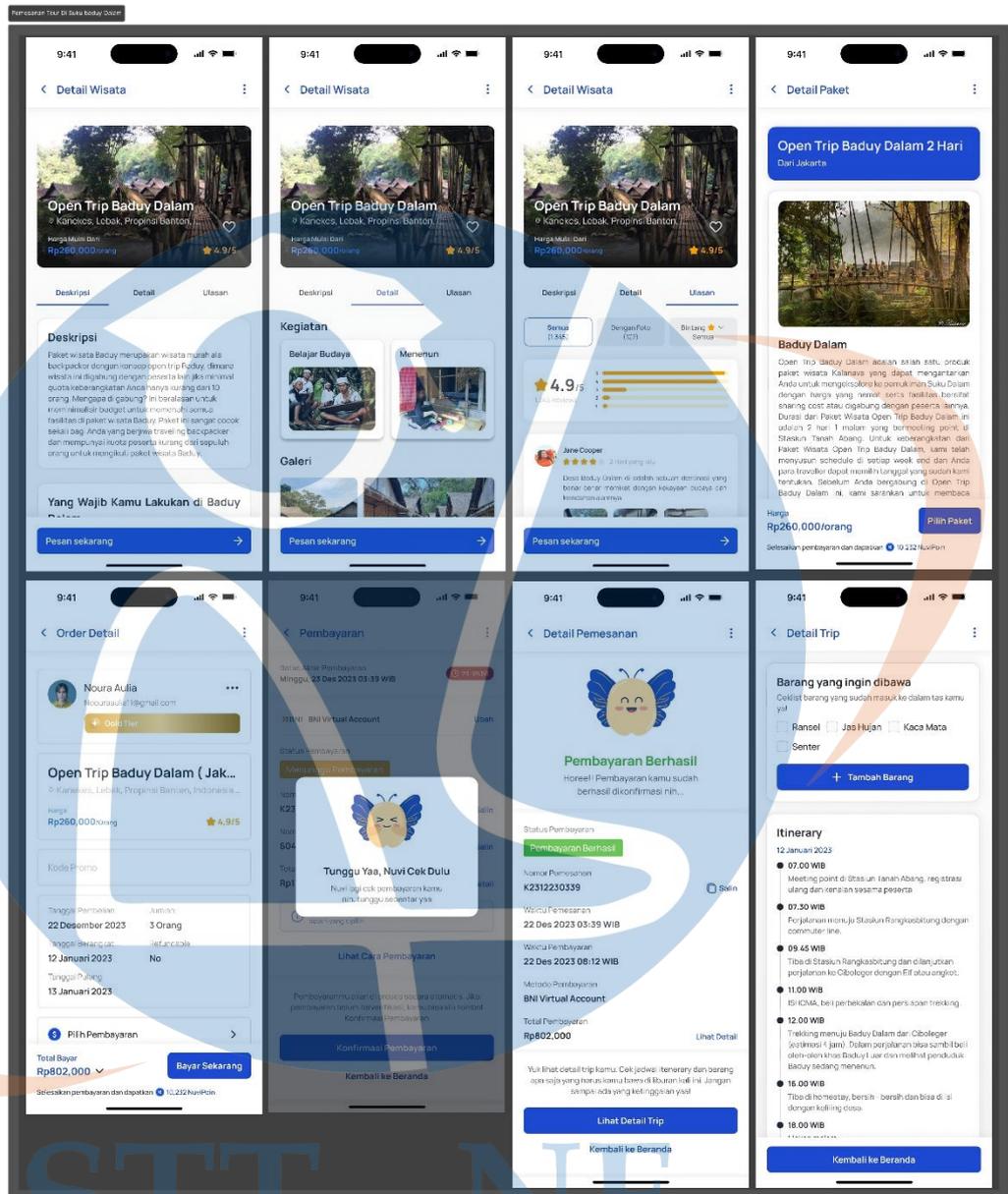
e. Halaman Pencarian (*search bar*)



Gambar 4.17 *Prototype Halaman Pencarian Wisata*

Pada Gambar 4.17, pengguna dapat mencari destinasi wisata, tiket transportasi, dan tiket penginapan pada kolom pencarian. Pada halaman pencarian akan menampilkan beberapa *history* pencarian pengguna dan rekomendasi pencarian. Setelah pengguna melakukan pencarian pada kolom pencarian, sistem akan menampilkan hasil pencarian pengguna dan beberapa artikel yang dapat dibaca oleh pengguna.

f. Halaman Pemesanan Tiket Wisata



Gambar 4. 18 Prototype Halaman Pemesanan Wisata

Pada halaman pemesanan tiket terdapat deskripsi mengenai wisata, detail wisata, dan ulasan dari pengguna lain terhadap wisata tersebut. Pengguna melakukan pemesanan tiket paket wisata dan melakukan pembayaran setelah melihat deskripsi dan ulasan terhadap wisata tersebut, kemudian ditampilkan *e-ticket* dan itinerary kegiatan.

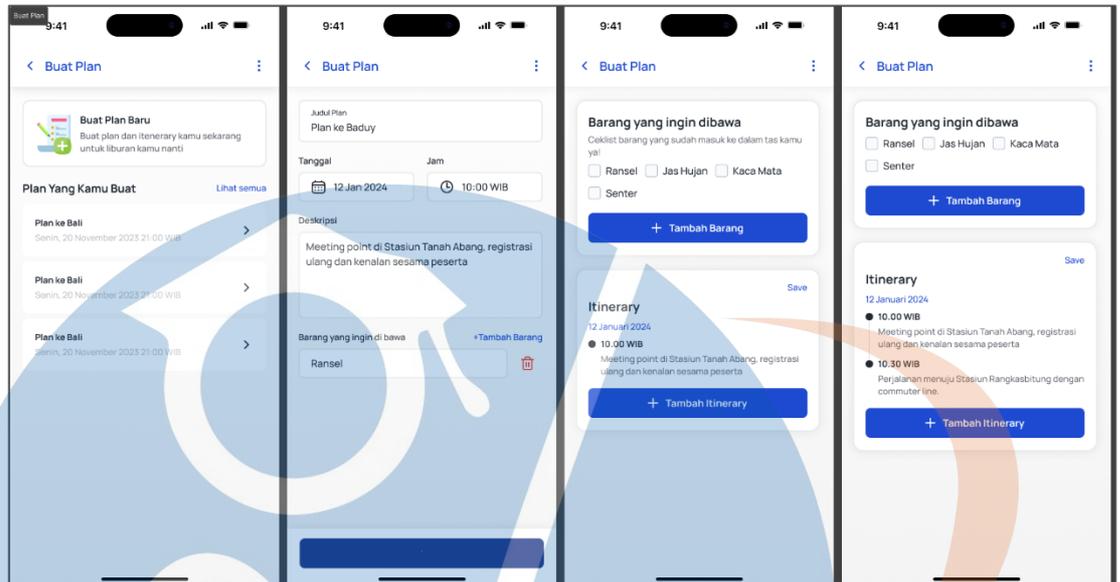
g. Halaman *Chat* Rekomendasi Wisata



Gambar 4. 19 Prototipe Halaman Chatbot Nuvi

Halaman *chat* rekomendasi wisata dirancang untuk memberikan rekomendasi wisata yang sesuai dengan preferensi pengguna. Pengguna dapat berkomunikasi dengan *chatbot* mengenai rencana berwisata. *Chatbot* akan memberikan rekomendasi wisata dan *itinerary* perjalanan serta rincian anggaran dari kegiatan wisata tersebut. Rincian anggaran tersebut meliputi biaya tiket wisata, biaya transportasi, biaya penginapan, dan biaya makan siang.

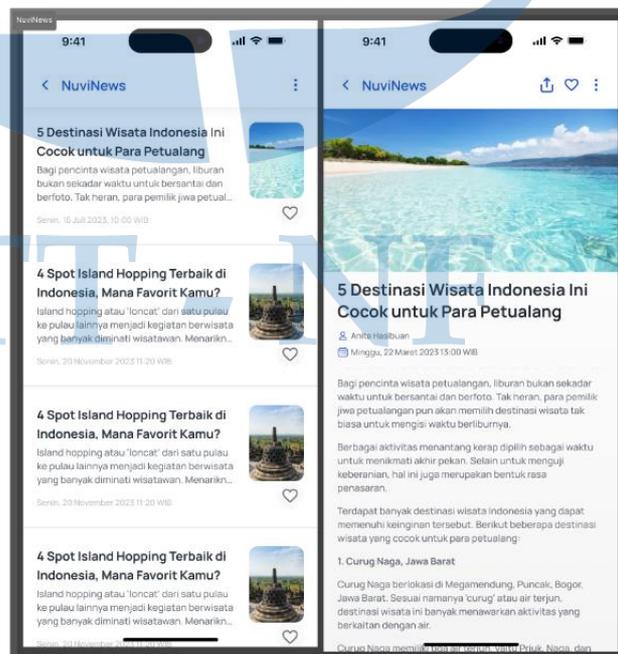
h. Halaman Membuat *Plan* Wisata



Gambar 4. 20 *Prototype Halaman Membuat Plan Wisata*

Halaman membuat *plan* dirancang agar pengguna dapat merancang itinerary wisata secara mandiri tanpa mengandalkan fitur rekomendasi.

i. Halaman Artikel



Gambar 4. 21 *Prototype Halaman Artikel Wisata*

Pengguna dapat membaca artikel terkini mengenai wisata pada fitur artikel. Fitur artikel ini dirancang dengan tujuan agar pengguna mendapatkan pengetahuan atau wawasan mengenai wisata.

4.3.5 Testing

Pada tahap testing akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang sebelumnya sudah dibuat pada tahap prototype. Aplikasi ini akan diujikan dengan metode *usability testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian aplikasi ini dilakukan oleh 5 responden. Berikut ini penjelasan mengenai *usability testing* pada aplikasi Nuvista.

A. Pengujian Maze Design

Pengujian menggunakan *maze design* dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengguna dapat menjalankan prototype setiap fitur yang terdapat pada aplikasi Nuvista dan menyelesaikan beberapa *task* yang diberikan. Tujuannya untuk mengevaluasi kemudahan navigasi, keefektifan fitur, dan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Nuvista.

a. Skenario Pengujian

Penulis membuat beberapa task dari setiap fitur yang akan dijadikan sebagai bahan pengujian. Task yang akan diujikan berjumlah 9 task, dengan 15 responden yang akan melakukan pengujian terhadap prototipe aplikasi Nuvista.

Tabel 4.4 Skenario Pengujian dengan Maze

Task	Skenario	UI Flow
Registrasi Akun	Anda ingin melakukan pemesanan tiket wisata pada sebuah aplikasi wisata yang bernama Nuvista, namun Anda diharuskan memiliki akun untuk bisa masuk ke aplikasi ini. Anda bisa	1. User melakukan registrasi akun pada aplikasi.

	melakukan registrasi akun, jika belum memiliki akun.	
Guide aplikasi	Setelah Anda sudah masuk ke dalam aplikasi, Anda akan diberikan penjelasan mengenai fungsi dari setiap fitur pada aplikasi Nuvista.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat penjelasan dari setiap fitur. 2. User membaca penjelasan tersebut. 3. User klik selanjutnya, untuk mendapatkan penjelasan fitur lainnya.
Main Flow (eksplora aplikasi)	Anda penasaran dengan aplikasi Nuvista, Anda ingin mengeksplora menu-menu yang terdapat pada aplikasi Nuvista, mulai dari menu beranda, expo nuvi, chat nuvi, pesanan, dan profile.	<ol style="list-style-type: none"> 1. User melakukan scroling pada menu beranda. 2. User mengamati fitur yang terdapat pada menu beranda, expo nuvi, chat nuvi, pesanan, dan profile.
Chat bersama Nuvi	<p>Anda ingin berwisata, namun Anda merasa kesulitan menjangkau destinasi wisata yang ada di Indonesia, dan merasa kesulitan dalam menyusun rencana perjalanan wisata yang sesuai dengan budget.</p> <p>Anda ingin menggunakan aplikasi Nuvista untuk membantu dalam merencanakan perjalanan</p>	<p>User ingin merencanakan perjalanan wisata etnik di daerah Nusa Tenggara Timur (NTT) selama 4 hari 3 malam bersama pasangannya, dengan budget 8 - 12 juta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. User memasuki halaman chat nuvi 2. User melakukan komunikasi chat dengan nuvi

	wisata yang sesuai dengan budget.	<ol style="list-style-type: none"> 3. User mendapatkan rekomendasi perjalanan wisata etnik ke daerah Nusa Tenggara Timur (NTT) sesuai dengan budget yang dimiliki. 4. Setelah mendapatkan rekomendasi wisata, user dapat memilih salah satu wisata tersebut. 5. User melakukan pemesanan wisata, dan mendapatkan rencana perjalanan wisata (itinerary wisata) 6. Jika user belum cukup dengan rekomendasi yang diberikan, user dapat melakukan komunikasi chat kembali.
Memesan Wisata	Anda ingin melakukan perjalanan wisata ke Baduy Dalam, namun Anda merasa takut dalam ketidakpastian mendapatkan tiket karena lama mengantri, tiket habis, dan hambatan lainnya. Anda ingin mendapatkan tiket wisata dengan mudah dan	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mencari wisata Baduy Dalam pada kolom pencarian aplikasi. 2. User ingin berkunjung ke Baduy Dalam pada tanggal 12 Januari 2023 bersama 2 orang temannya.

	cepat. Anda mencoba aplikasi wisata bernama Nuvista untuk mendapatkan tiket wisata dengan mudah dan cepat.	3. User melakukan pembayaran dengan metode pembayaran BNI Virtual Account.
Membuat Rencana Perjalanan Wisata	Anda ingin membuat rencana perjalanan wisata sendiri dan memastikan rencana tersebut dapat tersimpan dengan rapih dan terorganisir. Anda mencoba aplikasi bernama Nuvista agar dapat menyusun dan menyimpan rencana perjalanan wisata dengan mudah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mencari fitur <i>Plan</i> pada aplikasi Nuvista. 2. Anda ingin membuat plan perjalanan wisata ke Baduy pada tanggal 12 Januari 2024. 3. User menambahkan waktu pada setiap kegiatan. 4. User menambahkan barang yang ingin dibawa. 5. User menyimpan plan perjalanan (itinerary) yang sudah dibuat.
Membaca Artikel	Anda ingin membaca artikel mengenai wisata yang sedang viral	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mencari fitur Nuvi News pada aplikasi Nuvista. 2. User membaca salah satu artikel wisata.

b. Hasil Pengujian *Maze Design*

Berdasarkan hasil uji coba prototipe yang telah dilakukan menggunakan *maze design*, diperoleh hasil pengujian berupa nilai *SEQ*

(pengguna menilai seberapa mudah tugas atau fitur yang dijalankan) dan komentar ataupun saran yang disampaikan oleh pengguna pada saat pengujian setiap tugas atau fitur prototipe aplikasi. Adapun hasil dari pengujian maze design sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Task 1 Registrasi Akun

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	7	User merasa tampilan registrasi akun sangat sederhana, seperti aplikasi pada umumnya.
User 2	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 3	7	Registrasi akun sangat mudah.
User 4	6	User merasa bahwa warna pada font kurang terlihat jelas.
User 5	7	User merasa, <i>flow sign up</i> sangat panjang, user menyarankan agar dibuat <i>sign up</i> menggunakan akun <i>google</i>
User 6	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	5	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 8	6	User menyarankan tampilan <i>sign up</i> lebih berwarna
User 9	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 10	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	User menyarankan kode konfirmasi sign up otomatis masuk.
User 13	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 14	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 15	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
Rata-Rata SEQ	6.5	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.5, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa cukup puas dengan kemudahan proses *registrasi* akun. Salah satu responden menyarankan untuk memberikan pilihan registrasi akun menggunakan akun *google* agar proses registrasi lebih cepat.

Tabel 4. 6 Task 2 Guide Aplikasi

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 2	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 3	7	<i>Guide</i> sangat membantu terutama bagi pengguna baru, sehingga pengguna mengetahui fungsi dari setiap fitur.
User 4	7	User merasa bahwa <i>guide</i> pada aplikasi sangat penting untuk pengguna baru.
User 5	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 6	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	7	User merasa pengenalan fitur setelah registrasi akun sangat bermanfaat.
User 8	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 9	7	User merasa <i>guide</i> ini sama seperti aplikasi Traveloka
User 10	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 13	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 14	5	User memberikan saran <i>font</i> pada pengenalan fitur ini dibuat lebih besar.
User 15	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
Rata-Rata SEQ	6.6	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.6. Hal ini menunjukkan bahwa penduan fitur pada aplikasi ini mudah dimengerti oleh pengguna. Namun, ada beberapa aspek yang perlu perbaikan, seperti peningkatan ukuran font pada panduan aplikasi.

Tabel 4. 7 Task 3 Main Flow (Eksplora Aplikasi)

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 2	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 3	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 4	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 5	7	User mengatakan bahwa logo pada aplikasi ini terlihat bagus dan menarik.
User 6	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	7	User mengatakan bahwa tampilan pada aplikasi ini bagus seperti aplikasi tiket.com.
User 8	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 9	6	User menyarankan untuk ditambahkan fitur filter spesifik untuk mencari destinasi wisata
User 10	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 13	6	Font pada aplikasi ini terlalu halus.
User 14	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 15	7	User merasa informasi yang diberikan pada aplikasi ini mudah dimengerti.
Rata-Rata SEQ	6.6	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.6. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna, informasi yang diberikan mudah dimengerti. Namun, ada beberapa saran dari pengguna, seperti penambahan fitur filter yang lebih spesifik untuk mencari destinasi wisata.

Tabel 4. 8 Task 4 Chat Nuvi (Rekomendasi Wisata)

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	7	User merasa fitur chat nuvi sangat unik dan membantu mendapatkan rekomendasi wisata
User 2	7	User merasa fitur chat nuvi seperti <i>chatbot</i> pada aplikasi line
User 3	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 4	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 5	7	User merasa fitur chat nuvi harus <i>launching</i> .
User 6	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	7	User merasa bahwa fitur chat nuvi sangat membantu, karena ada spesifik budget keseluruhan.
User 8	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 9	7	Ketika chat dengan nuvi, user merasakan ada teman chat yang memberikan ide wisata.
User 10	7	User menyarankan pada tulisan “jika pilihan kamu tidak ada, chat nuvi di chat yaa” font nya lebih di <i>highlight</i> .
User 11	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	User menyarankan, pada saat ditampilkan rekomendasi pilihan paket seharusnya diberikan penjelasan detail mengenai wisata tersebut.
User 13	7	User memberikan masukan untuk ditambahkan voice note pada fitur ini, seperti pada aplikasi <i>Whatsapp</i>

User 14	7	User merasa karakter pada aplikasi ini sangat unik.
User 15	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
Rata-Rata SEQ	6.9	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.9. Hal ini menunjukkan bahwa fitur chat nuvi sangat mudah digunakan oleh pengguna. Beberapa pengguna mengatakan bahwa fitur tersebut sangat bermanfaat dalam merencanakan perjalanan wisata.

Tabel 4. 9 Task 6 Memesan Tiket Wisata

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 2	7	User merasa flow pada saat memesan tiket wisata sangat mudah.
User 3	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 4	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 5	6	User merasa flow pemesanan tiket seperti aplikasi pada umumnya.
User 6	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	5	User menyarankan bahwa e-ticket seharusnya bisa di save di galeri, karena khawatir tidak ada jaringan internet atau paket data habis.
User 8	7	User merasa informasi yang ditampilkan sangat detail, ada gambar kegiatan wisata dan ulasan pengguna.
User 9	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 10	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	User menyarankan pada metode pembayaran dibuat lebih banyak pilihan.

User 13	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 14	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 15	7	User merasa tampilan aplikasi ini sama seperti aplikasi Traveloka.
Rata-Rata SEQ	6.6	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.6. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan pengguna saat memesan tiket wisata. Namun, ada hal yang perlu diperbaiki, seperti pada bagian e-ticket dapat di save, agar pengguna dapat melihat ticket tanpa perlu adanya koneksi internet.

Tabel 4. 10 Task 7 Membuat Rencana Perjalanan Wisata

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	6	User menyarankan pada tampilan “buat plan” dibuat lebih menarik
User 2	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 3	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 4	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 5	4	User merasa fitur ini kurang efektif, karena membuat rencana perjalanan bisa dibuat di note handphone, jadi tidak harus membuka aplikasi yang memerlukan internet.
User 6	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	5	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 8	5	User merasa tampilan pada fitur ini terlalu polos.
User 9	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 10	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan

User 12	5	User menyarankan untuk dibuat rekomendasi plan selanjutnya.
User 13	4	User tidak merekomendasikan fitur ini, karena user terbiasa membuat di catatan handphone.
User 14	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 15	5	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
Rata-Rata SEQ	5.5	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 5.5. Hal ini menunjukkan bahwa fitur “buat plan” cukup mudah digunakan. Namun, ada beberapa responden tidak merekomendasikan fitur tersebut karena responden terbiasa menggunakan *note handphone* yang tidak memerlukan akses internet.

Tabel 4. 11 Task 8 Membaca Artikel

Nama User	SEQ	Verbal Comments
User 1	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 2	7	User merasa fitur ini sangat membantu untuk menambah wawasan mengenai wisata.
User 3	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 4	5	User menyarankan tampilan pada fitur membaca artikel dibuat horizontal.
User 5	6	User menyarankan untuk ditambahkan fitur membuat cerita pengalaman pengguna yang bisa dilihat oleh pengguna lain
User 6	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 7	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan

User 8	5	User menyarankan tombol “like” pada fitur artikel sebaiknya dihapus.
User 9	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 10	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 11	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 12	6	User menyarankan pada fitur ini ditambahkan kolom komentar pengguna.
User 13	7	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 14	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
User 15	6	Tidak ada <i>Comment</i> yang diberikan
Rata-Rata SEQ	6.5	

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, nilai rata-rata SEQ sebesar 6.5. Hal ini menunjukkan bahwa fitur artikel mudah digunakan. Namun, ada beberapa perbaikan, seperti penambahan fitur berbagi pengalaman pengguna saat berwisata.

B. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Setelah prototipe diuji menggunakan *Maze Design*, tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian *SUS* (*System Usability Scale*). Pengujian *SUS* dilakukan untuk mengukur seberapa baik desain aplikasi dan memastikan bahwa aplikasi Nuvista memenuhi keinginan dan harapan pengguna. Pengujian *SUS* ini dilakukan menggunakan *Google Form* dan didistribusikan kepada 15 responden yang telah melakukan uji coba prototipe pada tahap *Maze Design*. Setiap responden diberikan 10 pertanyaan dengan jawaban berupa skala likert 1-5. Setiap jawaban tersebut memiliki skor yang berbeda-beda. Berikut ini nilai skor jawaban kuesioner *SUS*.

Tabel 4. 12 Skor Jawaban Kuesioner SUS

Jawaban Skala Likert	Skor Jawaban
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu atau Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Berikut adalah hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* pada aplikasi Nuvista.

Keterangan :

- User 1 sampai 15 merupakan User pertama sampai user ke lima belas
- Q adalah *Question* atau pertanyaan
- Q1 sampai Q10 merupakan *Question* pertama sampai *Question* ke sepuluh

Tabel 4. 13 Skor Pengujian *System Usability Scale (SUS)*

User	Usia	Jenis Kelamin	Skor I									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	23	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
2	23	Perempuan	4	1	5	2	4	2	5	1	5	2
3	22	Perempuan	4	2	5	1	4	1	5	2	4	1
4	22	Perempuan	5	1	4	2	5	1	4	1	4	1
5	22	Laki-Laki	4	2	4	2	5	2	4	1	4	1
6	20	Perempuan	5	2	5	1	5	1	5	2	4	4
7	25	Perempuan	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1
8	26	Perempuan	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
9	26	Perempuan	5	2	4	2	5	1	2	4	4	4
10	21	Laki-Laki	5	2	5	1	4	2	4	1	4	2
11	19	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1
12	22	Perempuan	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
13	23	Perempuan	5	1	4	1	5	2	4	1	4	1

14	29	Perempuan	4	1	2	4	4	1	2	4	2	4
15	23	Perempuan	4	1	4	1	5	2	5	1	5	1

Setelah skor jawaban dari setiap pertanyaan, langkah selanjutnya yaitu menghitung skor jawaban tersebut dengan aturan perhitungan SUS.

1. Setiap *question* atau pertanyaan yang bernomor ganjil akan dikurangi angka 1.
2. Setiap *question* atau pertanyaan yang bernomor genap, perhitungannya yaitu angka 5 dikurangi dengan skor yang didapat dari tabel 4.13.
3. Setelah tahap 1 dan 2 selesai, semua skor pertanyaan 1-10 tersebut dijumlahkan untuk masing-masing *user*.
4. Hasil penjumlahan skor tersebut dikalikan dengan angka 2.5.
5. Hasil akhir skor yang sudah dikali 2.5 kemudian dicari nilai rata-ratanya dengan cara, jumlahkan semua skor tersebut (skor user 1-15) dibagi dengan jumlah user.

Berikut ini hasil akhir perhitungan pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang didapatkan :

Tabel 4. 14 Hasil Skor Akhir System Usability Scale

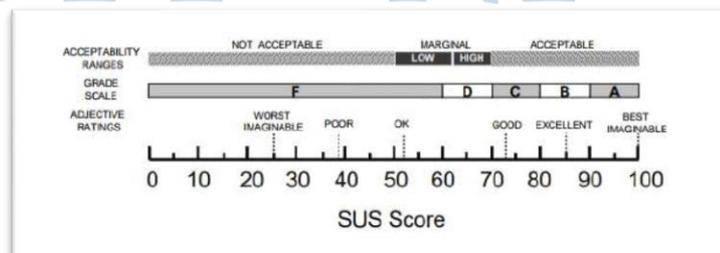
User	Skor Question										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	35	88
3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	35	88
4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	36	90
5	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	33	83
6	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	34	85

7	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	32	80
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
9	4	3	3	3	4	4	1	1	3	1	27	68
10	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
11	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
12	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	90
13	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	36	90
14	3	4	1	1	3	4	1	1	1	1	20	50
15	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	37	93
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											85	

Berdasarkan hasil akhir perhitungan terhadap data responden dalam pengujian *System Usability Scale (SUS)*, diperoleh rata-rata hasil akhir sebesar 85. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rancangan prototipe aplikasi Nuvista mendapatkan kategori *EXCELLENT* dengan skor rata-rata hasil akhir tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi Nuvista telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Tabel 4. 15 Interpretasi Skor SUS

SUS Skor	Keterangan
> 86	<i>Best Imaginable</i>
72 - 85	<i>Excellent</i>
52 - 71	<i>Good</i>
38 - 51	<i>Okay / Fair</i>
25 - 38	<i>Poor</i>
<25	<i>Worst Imaginable</i>



Gambar 4. 22 Hasil Akhir Skor SUS

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Implementasi perancangan desain *user interface* dan *user experience* pada Aplikasi Rekomendasi Wisata Nusantara telah berhasil dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Desain yang dihasilkan mencerminkan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.
2. Aplikasi Rekomendasi Wisata Nusantara yang bernama Nuvista telah diuji menggunakan *Maze Design* dan *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 85, yang dikategorikan sebagai “*Excellent*”. Hal ini menunjukkan bahwa fitur rekomendasi wisata yang diterapkan pada aplikasi Nuvista memberikan efektivitas yang tinggi dalam memenuhi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan rekomendasi wisata yang akurat dan relevan.

5.2 Saran

Hasil pengujian pada penelitian ini menghasilkan skor yang tinggi, namun ada satu fitur yang belum terselesaikan secara sempurna. Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Aplikasi Rekomendasi Wisata Nusantara pada penelitian ini yaitu, meningkatkan fungsionalitas dan manfaat aplikasi bagi pengguna yang lebih luas, salah satunya pekerja sektor wisata. Aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan oleh pekerja sektor wisata, seperti pemandu wisata (*tour guide*), agen perjalanan, dan pengelola destinasi wisata.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Badan Pusat Statistik, “Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Menurut Provinsi Asal perjalanan, 2023,” bps.go.id.
- [2] D. Rafikasari, “8 Alasan Orang Malas Liburan,” *lifestyle.sindonews.com*. [Online]. Available: <https://lifestyle.sindonews.com/berita/1194371/164/8-alasan-orang-malas-liburan>
- [3] I. Choirunnisa and M. Karmilah, “Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Maspati, Desa Selumbang,” Sep. 2021.
- [4] D. Puspa Prastiyanti and Yulianto, “Media Promosi Pada Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan,” *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, vol. 2, no. 2, Oct. 2019.
- [5] A. Novianti, “Literature Review: Analisis Metodologi dan Bidang Penerapan dalam Perancangan Aplikasi Mobile,” Apr. 2022.
- [6] G. Ilona Subagio, R. Jawhar, A. Joseph Ibnu Wibowo, B. Realino Yudianto, M. Sekolah Bisnis dan Ekonomi, and U. Prasetya Mulya, “Hubungan Personalisasi Iklan, Keterlibatan Konsumen, dan Manfaat Strategis Terhadap Nilai dalam Konteks: Studi Empiris dari Perspektif Ekosistem Layanan.”
- [7] B. U. Tri Wahyu and A. Widya Anggriawan, “Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ASIA Malang 6 SISTEM REKOMENDASI PAKET WISATA SE-MALANG RAYA MENGGUNAKAN METODE HYBRID CONTENT BASED DAN COLLABORATIVE,” 2015.
- [8] A. Faradilla, “Definisi Lengkap User Experience dan Manfaatnya,” *hostinger.co.id*. Accessed: Apr. 21, 2024. [Online]. Available: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>

- [9] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," 2019.
- [10] Ngalup, "Apa itu User Persona? Contoh, Fungsi & Cara Buatnya," ngalup.co. Accessed: Apr. 23, 2024. [Online]. Available: <https://ngalup.co/artikel/user-persona/>
- [11] Witdy Pangestika, "Branding: Unsur, Jenis, Tujuan, dan Manfaatnya yang Harus Anda Ketahui," Mekari Jurnal.
- [12] R. Setiawan, "Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?," dicoding.com. Accessed: Apr. 22, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- [13] H. Aliya, "Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya," glints.com. Accessed: Apr. 22, 2024. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
- [14] A. P. Sukma, R. Yusuf, and R. H. Dai, "ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 3, no. 2, 2023.
- [15] K. F. Hidayati, "User Flow: Pengertian, Manfaat, serta Jenis-jenisnya," glints.com. Accessed: Apr. 21, 2024. [Online]. Available: https://glints.com/id/lowongan/user-flow-adalah/#.Y_4idnZBzIU

STT - NF

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pertanyaan Kuesioner pada pengujian *System Usability Scale (SUS)*

**Kuesioner Pengujian Aplikasi Nuvista
(Aplikasi Rekomendasi Wisata Nusantara)**

alpia125@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Pertanyaan Pengujian SUS

Ada 10 Pertanyaan pada kuesioner ini. Masing-masing pertanyaan berisi jawaban dengan skala likert 1-5. Silahkan Anda memberikan jawaban dalam bentuk nilai 1-5. Berikut ini penjelasan nilai 1-5:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Netral / Ragu-Ragu
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan *

1 2 3 4 5

Saya merasa aplikasi mudah untuk digunakan

1 2 3 4 5

Saya perlu membutuhkan orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini *

1 2 3 4 5

Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini berjalan dengan semestinya *

1 2 3 4 5

Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini *

1 2 3 4 5

Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat

1 2 3 4 5

Saya merasa bahwa aplikasi ini membingungkan *

1 2 3 4 5

Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini *

1 2 3 4 5

Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi

1 2 3 4 5

Saya merasa aplikasi ini membingungkan *

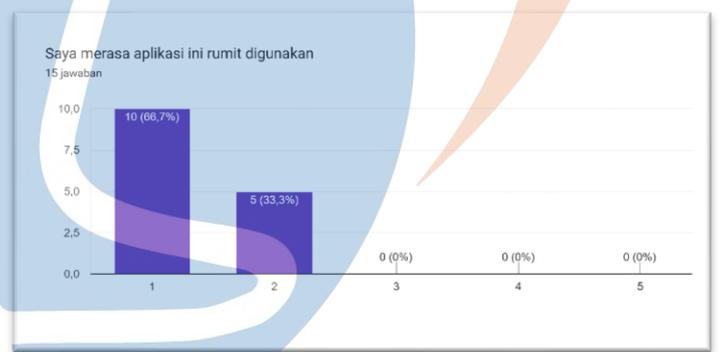
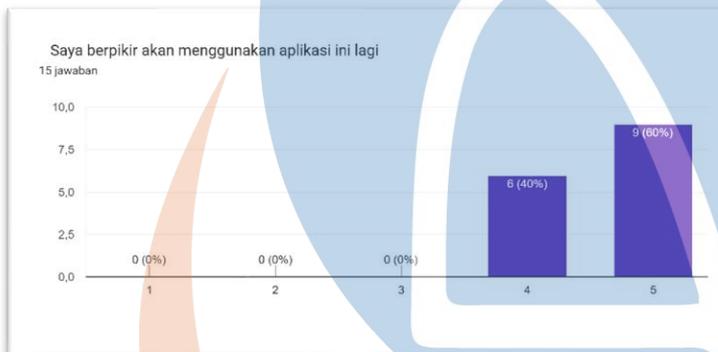
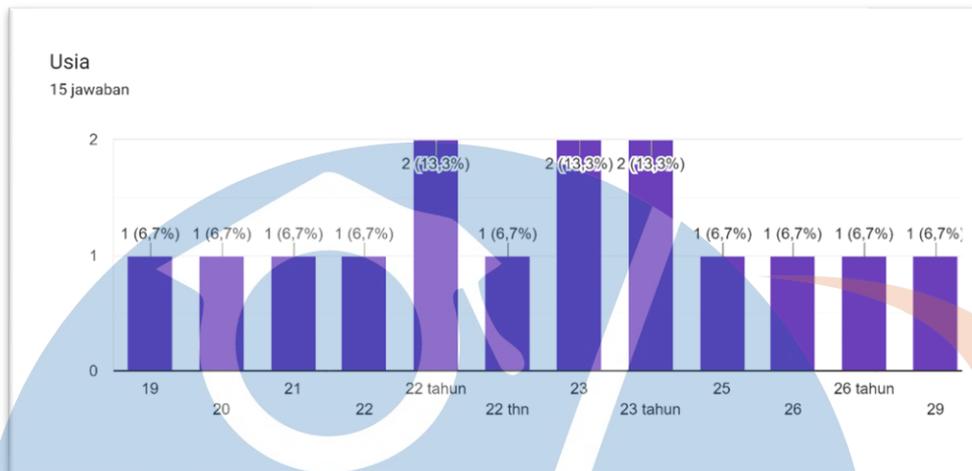
1 2 3 4 5

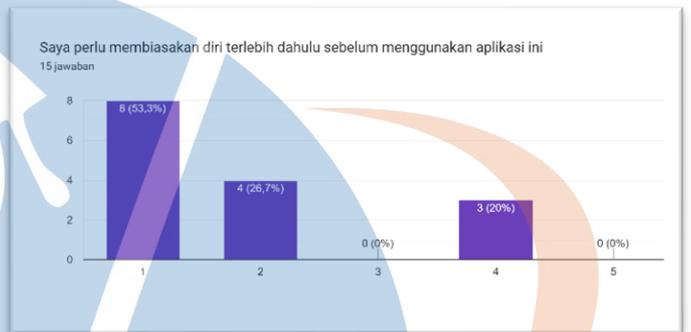
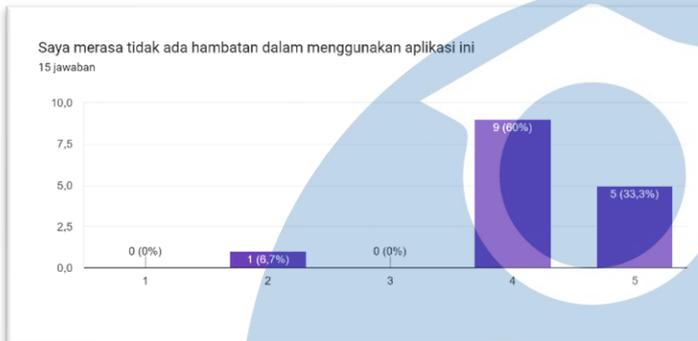
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini *

1 2 3 4 5

Lampiran 2

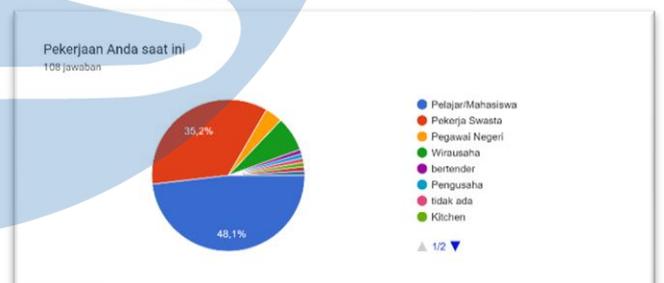
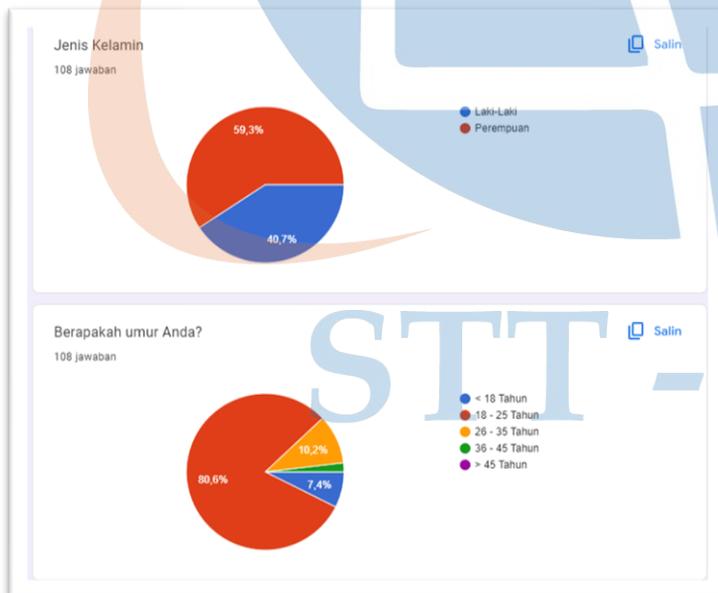
Hasil Kuesioner Pengujian SUS



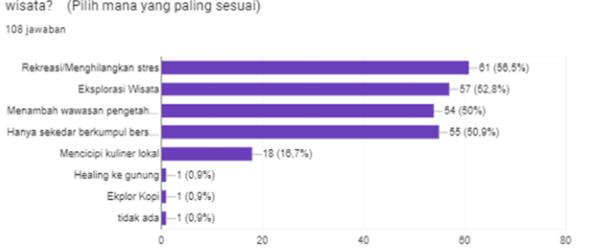


Lampiran 3

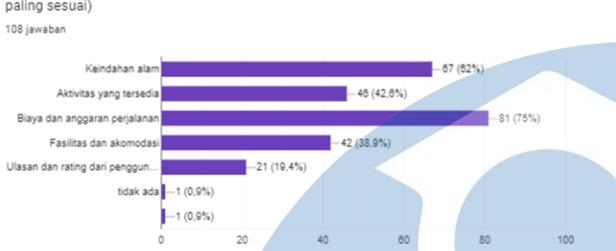
Survei Kuesioner (*User Research*)



Salin



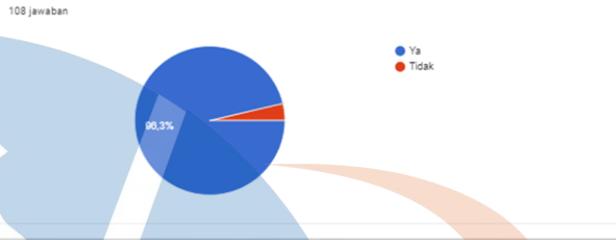
Salin



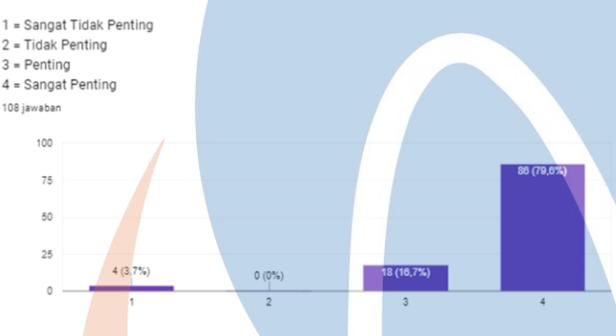
Salin



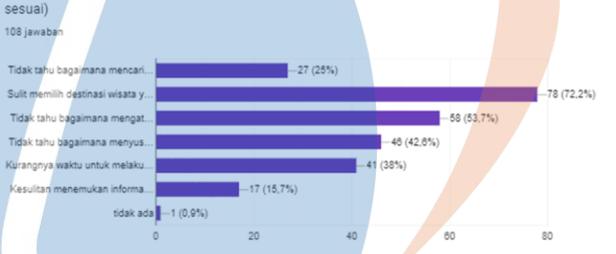
Salin



Salin



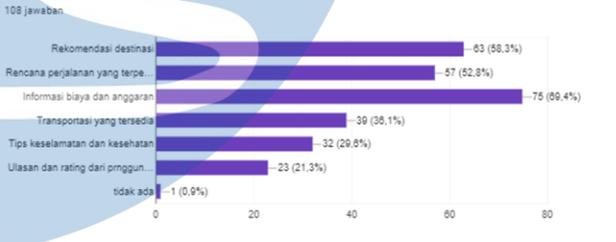
Salin



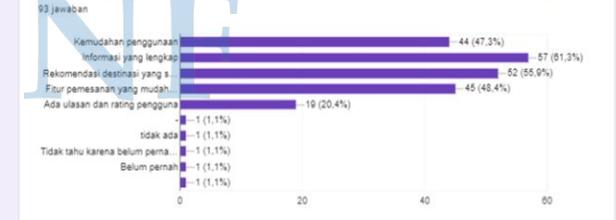
Salin



Salin



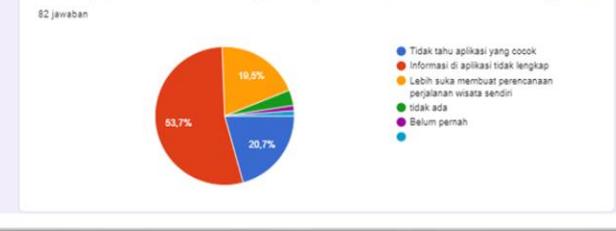
Salin



Salin



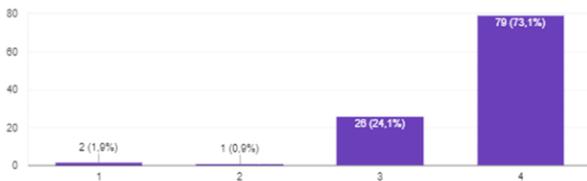
Salin



Menurut Anda seberapa penting fitur rekomendasi destinasi berdasarkan preferensi Anda dalam aplikasi perencanaan wisata? [Salin](#)

- 1 = Sangat Tidak Penting
- 2 = Tidak Penting
- 3 = Penting
- 4 = Sangat Penting

108 jawaban



Kriteria apa saja yang menurut Anda penting untuk personalisasi rekomendasi wisata? (Pilih mana yang paling sesuai) [Salin](#)

108 jawaban



Apakah Anda menginginkan aplikasi yang bisa membantu mengatur semua aspek perjalanan (transportasi, akomodasi, itinerary)? [Salin](#)

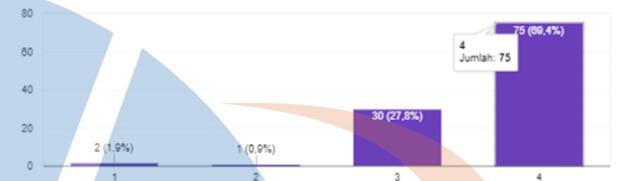
108 jawaban



Seberapa penting penyusunan itinerary yang detail dalam perencanaan wisata Anda? [Salin](#)

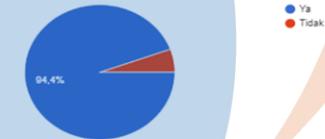
- 1 = Sangat Tidak Penting
- 2 = Tidak Penting
- 3 = Penting
- 4 = Sangat Penting

108 jawaban



Apakah Anda ingin ada aplikasi perencanaan wisata yang dapat membantu Anda menemukan tempat makan/kuliner yang sesuai dengan preferensi Anda? [Salin](#)

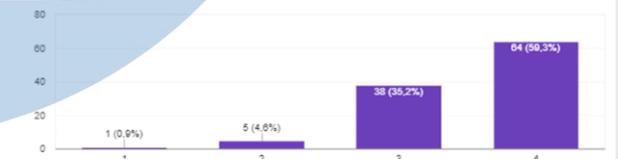
108 jawaban



Seberapa penting rekomendasi tempat makan atau kuliner yang terdekat dari tempat wisata? [Salin](#)

- 1 = Sangat Tidak Penting
- 2 = Tidak Penting
- 3 = Penting
- 4 = Sangat Penting

108 jawaban

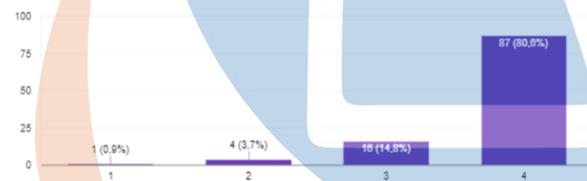


Preferensi dalam Perencanaan Wisata [Salin](#)

Seberapa sering Anda mempertimbangkan anggaran saat merencanakan perjalanan wisata? [Salin](#)

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Jarang
- 3 = Sering
- 4 = Sangat Sering

108 jawaban



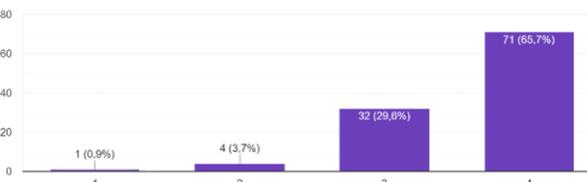
Apakah Anda ingin ada aplikasi yang menyediakan opsi untuk paket wisata berdasarkan budget/anggaran yang dimiliki? [Salin](#)

108 jawaban



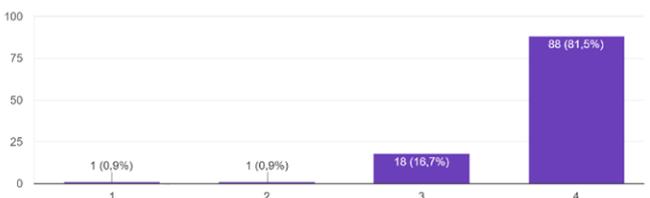
Seberapa penting rekomendasi tempat penginapan terdekat dengan tempat wisata Anda? 1 = Sangat Tidak Penting 2 = Tidak Penting 3 = Penting 4 = Sangat Penting

108 jawaban



Seberapa penting ulasan dan rating dari pengguna lain dalam merencanakan perjalanan wisata Anda? 1 = Sangat Tidak Penting 2 = Tidak Penting 3 = Penting 4 = Sangat Penting

108 jawaban



Lampiran 4

Hasil Wawancara

Pertanyaan	Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3	Narasumber 4	Narasumber 5
Nama	Nurhaliza Melati	Dea Reynada	Muhammad Farhan	Nazwa Arfyani	Siti Masfiroh
Usia	22 thn	23	23thn	19 tahun	20 Tahun
Domisili	Depok	Depok	Depok	Depok	Depok
Pendidikan Terakhir	D3	D3 TEKNIK ELEKTRO MEDIS	SMA	SMA	SMA
Pekerjaan	finance PT one connect Indonesia	STAFF TEKNIISI DI RS HERMINA DEPOK	Mahasiswa	Staff Admin, pt spektrum Indonesia	Mahasiswa
Apa tujuan Anda berwisata	Untuk menghilangkan stress dari pusingnya bekerja	menghilangkan stress dan eksplorasi	Healing dari pekerjaan dan tugas kampus	Berkumpul sama teman dan keluarga, teruss sama itu juga sih healing dari kerjaan yang cukup memusingkan	Eksplere wisata, bermain bersama teman
Aplikasi apa yang pernah Anda gunakan untuk berwisata?	Pakai Traveloka sama tiket.com	Traveloka, Tiket.com, Agoda, dan KAI.	Biasanya pake aplikasi Traveloka. biasanya compare harga tiket.	Traveloka sama tiket.com	Traveloka sama tiket.com
Kenapa Anda menggunakan aplikasi wisata	fitur nya sangat membantu dalam mencari penginapan dan tiket wisata dengan mudah dan cepat	Lebih seimple, Aplikasi ini sangat memudahkan pengguna untuk berpergian, karena banyak destinasi yang ditawarkan	Memudahkan dalam memesan tiket, apalagi ada promo.	Lebih efektif dan efisien dalam memesan tiket, jadi gaperlu ngantri tiket offline lgi	Biasanya sih kalau pakai traveloka itu untuk ngecompare harga, misalnya di sosmed aku menemukan harga diskon, nah aku cari di traveloka apakah lebih murah atau ngga, kalau misalkan lebih murah di traveloka, aku akan pesan di traveloka, tapi kalau lebih murah yg di sosmed wisata itu sendiri, aku pesan offline

<p>Apa ekspektasi Anda terhadap aplikasi yang digunakan</p>	<p>Fiturnya tidak terlalu ribet, jadi langsung aja yang to the point</p>	<p>Dapat memperoleh informasi lengkap untuk wisata yang ingin dituju, akomodasi, dan aktivitas yang bisa dilakukan disana</p>	<p>Memudahkan dalam booking hotel kalau misalkan mau wisata, jadi gaperlu booking secara offline, terkadang sudah penuh dan harus cari lgi tempat lain</p>	<p>ekspektasi aku sih aplikasinya User friendly, teruss pesan tiket wisata jadi lebih mudah mudah ga ribet, dan pastinya banyak promo</p>	<p>fitur pembayaran yang lengkap, yang terpenting bisa bayar bisa pakai e-wallet apapun, karena jujur aku lebih sering pakai e-wallet untuk pembayaran apapun</p>
<p>Bagaimana alur Anda dalam merencanakan wisata?</p>	<p>Yang pasti tahu tempat wisata cari lewat sosial media, kalau sudah ketemu langsung ke aplikasi pembelian tiket, dan nyari penginapan disekitar daerah tersebut.</p>	<p>kalau aku sih awalnya lihat dari explore sosial media dulu, lalu tertarik dengan destinasi yang saya lihat, kemudian saya merencanakan untuk pergi ke destinasi wisata itu, teruss cari tiket deh</p>	<p>Biasanya saya merencanakan wisata h-3 hari, mau wisata ke daerah mana, mau wisata ke tempat apa, dan sebagainya</p>	<p>Biasanya rencanain dulu mau kemana, baru beli tiket transportasinya kalau misal ada diskon, baru nentuin nginep dimana dan lainnya. oiyaa biasanya aku mmebandingkan harga dari beberapa aplikasi sama social media</p>	<p>Biasanya dapet cerita dari teman tentang suatu wisata, karena aku penasaran, jadi aku langsung cari di sosmed dan traveloka, teruss aku compare harganya, lebih worth-it yang mana itulah yang aku pilih</p>
<p>Apa kendala yang sering dialami dalam merencanakan wisata?</p>	<p>Misal ke daerah tertentu, tapi kita ngga tahu jarak antara penginapan ke tempat wisata, dan transportasi yang dipakai.</p>	<p>Tidak ada, mungkin fitur pembayarannya kurang lengkap, lalu untuk pembayaran online yang jumlahnya besar masih ragu, lebih baik offline bayarnya</p>	<p>itinerary yang berantakan sih</p>	<p>kendalanya sih, aku ga mengerti bahasa daerah kalau kita mengunjungi wisata di daerah tertentu yang masih kental budaya dan bahasanya</p>	<p>Ada beberapa tempat wisata namun sulit dijangkau karena tidak adanya transportasi yang memadai di sana</p>
<p>Bisa ceritakan alurnya biasanya seperti apa, apabila sedang menggunakan aplikasi ...?</p>	<p>saya ceritain Tiket.com aja yaa jadi kalau tiket.com biasanya saya pakai untuk cari tempat bermain atau event, Setelah itu kita pilih sesuai dengan</p>	<p>Mencari destinasi yang akan dikunjungi, cari diskon yang menarik, informasi tentang destinasi yang ingin dikunjungi, setelah itu memilih</p>	<p>Cari destinasi yang akan dikunjungi, kalau destinasi yang lagi viral biasanya dapet info dari sosial media, kalau destinasi yang sudah ada itu biasanya di Traveloka.</p>	<p>Cari diskon di traveloka, terus klik destinasi tersebut dan lihat deskripsi detailnya, biasanya aku liat ulasan-ulasan dlu sih sebelum aku pesan, aku cari ratingnya di atas</p>	<p>Lihat rekomendasi wisata pada beranda, kalau gada destinasinya, aku cari di search bar, lalu pilih salah satu wisata, baca deskripsi dan review dari wisatawan sebelumnya, isi tanggal dan jumlah</p>

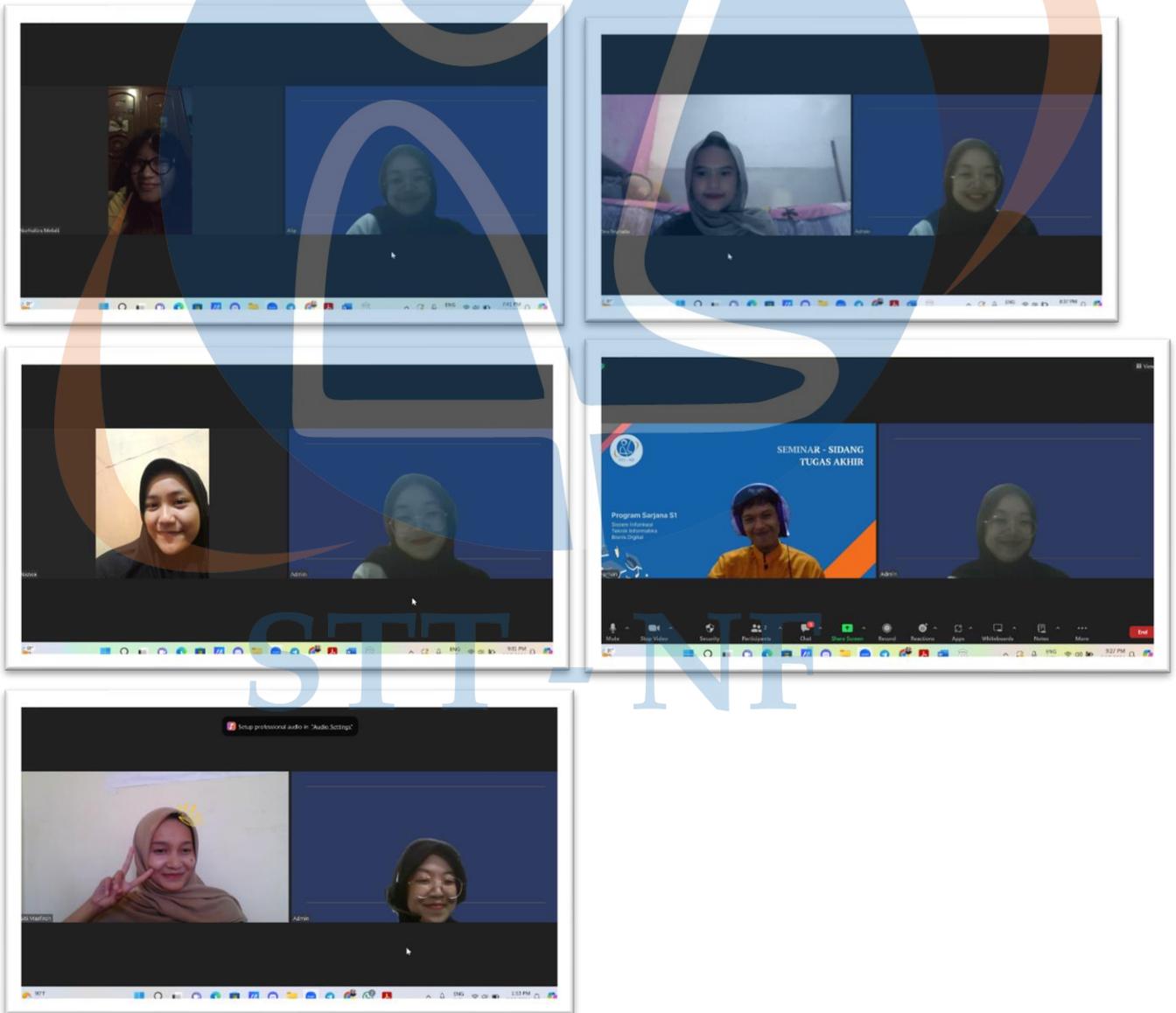
	yang ingin dibeli, lalu pilih berapa jumlah tiketnya, dan lanjut ke pembayaran. Untuk pembayaran e-wallet hanya bisa pakai gopay dan dana	destinasi wisata, mengisi data pribadi, lalu melakukan pembayaran, dan mendapatkan e-ticket		3, terus aku pesan tiket, melakukan pembayaran dan dapat e-ticket nya deh	tiket, lengkapi data pemesanan, melakukan pembayaran dan mendapatkan e-ticket
Apakah ada kendala ketika Anda hendak melakukan pemesanan melalui aplikasi?	tidak ada	Kendalanya ada di pembayaran jadi, jenis pembayarannya ada sendiri yaitu blipay, ini kalau di aplikasi blibli waktu itu teruss kalau tiket.com cuma bisa pakai gopay sama dana aja untuk yg e-wallet nya	tidak ada	tidak ada	kendalanya pada aplikasi tiket.com sih, pembayaran e-wallet nya cuma bisa pakai dana sama gopay, gabisa pakai e-wallet lain seperti ovo
Bagaimana pendapatmu terhadap fitur-fitur yang ada pada aplikasi?	Sudah bagus, dan fiturnya sudah ada semua	Fitur promo sih yang terpenting, dengan adanya fitur tersebut kita bisa melihat informasi destinasi yang ingin dikunjungi dengan harga yang affordable	fitur-fitur yang disediakan cukup bagus, ada panduannya jadi kita tahu harus klik apa untuk pesan destinasi, hotel, pesawat dan sebagainya	sudah cukup okee, tapi untuk promo harusnya di letakkan di atas yaa, jadi kita bisa langsung tahu, ohh ini promo loh dan langsung aku pesan tiket, karena lihat promo aku jadi tergiyur	sudah bagus, dengan adanya aplikasi wisata, kita jadi ga harus pesan tiket secara offline antri
Apa fitur yang kira-kira Anda butuhkan untuk mempermudah perjalanan wisata? Mulai dari perencanaan, pemesanan akomodasi,	Menurut saya tambahan Fitur rekomendasi destinasi.	Menambahkan fitur penyewaan mobil, dan kalau bisa pesenanan wisata sudah include transportasi sama penginapan dan hal lainnya	Tambahkan fitur itinerary, jadi di kasih tau jarak antara wisata satu ke lainnya	Mungkin ada fitur peta lokasi wisata, biar ga tersesat	fitur list perjalanan yang lengkap, dari tempat satu ke tempat lainnya sih, jadi dikasi tahu jarak dan waktunya jam berapa sampai jam berapa, teruss dikasi waktu, misalnya jam 12:00 harus makan siang di

dan pengalaman perjalanan wisata					tempat ini, jadi udh bener2 tinggal ikutin list itu aja
Apakah pernah terpikirkan bagaimana jika ada fitur yang dapat memberikan rekomendasi wisata menurut budget dan preferensi Anda	Sangat membantu, karena bingung memikirkan budget ke daerah yang belum pernah dikunjungi	Menurut aku sangat membantu yaa, mungkin gambarannya ada konsultasi diawal, seperti ada costumer service yang bisa ditanya tanya oleh user. Bisa diberi opsi perjalanan ketika sampai di destinasi wisata tersebut sesuai budget	sangat membantu, menurut aku baiknya ada fitur AI terkait dengan ekspektasi ketercapaian berwisata, to do list, dan itinerary	Sangat membantuu aku pikirnya sih ada akumulasi total budget wisata yaaa, termasuk biaya destinasi, transportasi, makan, dan penginapan	membantu sekalii, gambaran detailnya sih menurut aku, hmmm ada list perjalanan yang lengkap dan ada rincian harga nya mungkin
Apakah menurut anda fitur tersebut akan bermanfaat?	sanga bermanfaat sekali, karena kita bisa tau budget yg dibutuhkan klo kita pergi wisata, budget makan dan transportasi	Bermanfaat	sangat bermanfaat	sangat bermanfaat	bermanfaat sekali
Apakah Anda tertarik untuk wisata nusantara	Tertarik, itu yang akan membuat berkesan. Seperti belajar bagaimana kebiasaan apa saja yang dilakukan mereka	Tertarik, apalagi jika tour guidenya warga lokal. Dan seru bisa menjadi warga daerah tersebut	Sangat tertarik, karena hal tersebut menjadi sebuah pengetahuan yang unik untuk mengetahui budaya dari daerah lain	Sangat tertarik, jika ada aplikasi yang menawarkan wisata nusantara yang masih sangat lokal itu menjadi hal yang bagus dan tertarik untuk mencobanya	Tertarik sekalii, kaerna wisata seperti ini membuat pengalaman berwisata jadi makin seru, jadi benar-benar merasakan kehidupan dan budaya di daerah sana yang sangat melokal
Secara keseluruhan, bagaimana kesan Anda terhadap aplikasi	Sangat membantu, mempermudah dalam melakukan pemesanan	mempermudah dalam melakukan wisata karena fleksibel	Sangat membantu dan mempermudah untuk melakukan wisata atau sekedar membeli tiket pesawat	Memesan tiket jadi lebih cepat dan mudah	Memudahkan untuk memesan tiket dan bisa mengcompare harga tiket

pariwisata yang sudah ada?	tiket penginapan, transportasi, dan lain - lain				
Apakah Anda memiliki tambahan masukan	Tidak ada	Mungkin diperbanyak promo atau diskon diskonnya	Fitur AI yang dapat merekomendasikan berwisata dan itinerary	Tidak ada	Tambahkan fitur list perjalanan yang lengkap

Lampiran 5

Wawancara wisatawan Nusantara pada tahap *user research*



Lampiran 6

Pengujian Prototype Menggunakan Maze Design

