

**PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HEALING SEBAGAI
PLATFORM REKOMENDASI WISATA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AISYAH ASTRI DAMAYANTI

19.11.3015

Kepada

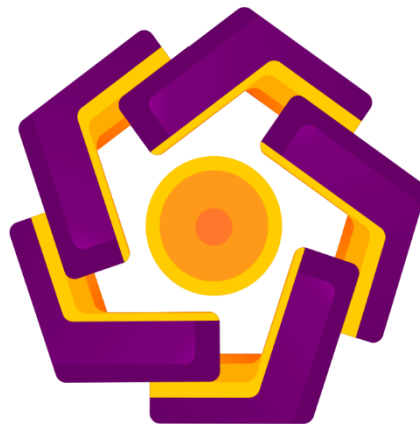
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HEALING SEBAGAI
PLATFORM REKOMENDASI WISATA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AISYAH ASTRI DAMAYANTI

19.11.3015

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HEALING SEBAGAI PLATFORM
REKOMENDASI WISATA**

yang disusun dan diajukan oleh

Aisyah Astri Damayanti

19.11.3015

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HEALING SEBAGAI PLATFORM
REKOMENDASI WISATA

yang disusun dan diajukan oleh

Aisyah Astri Damayanti

19.11.3015

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302355

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aisyah Astri Damayanti

NIM : 19.11.3015

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Metode Goal Directed Design dalam Perancangan UI/UX Aplikasi “Healing” sebagai Platform Rekomendasi Wisata

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Februari 2022

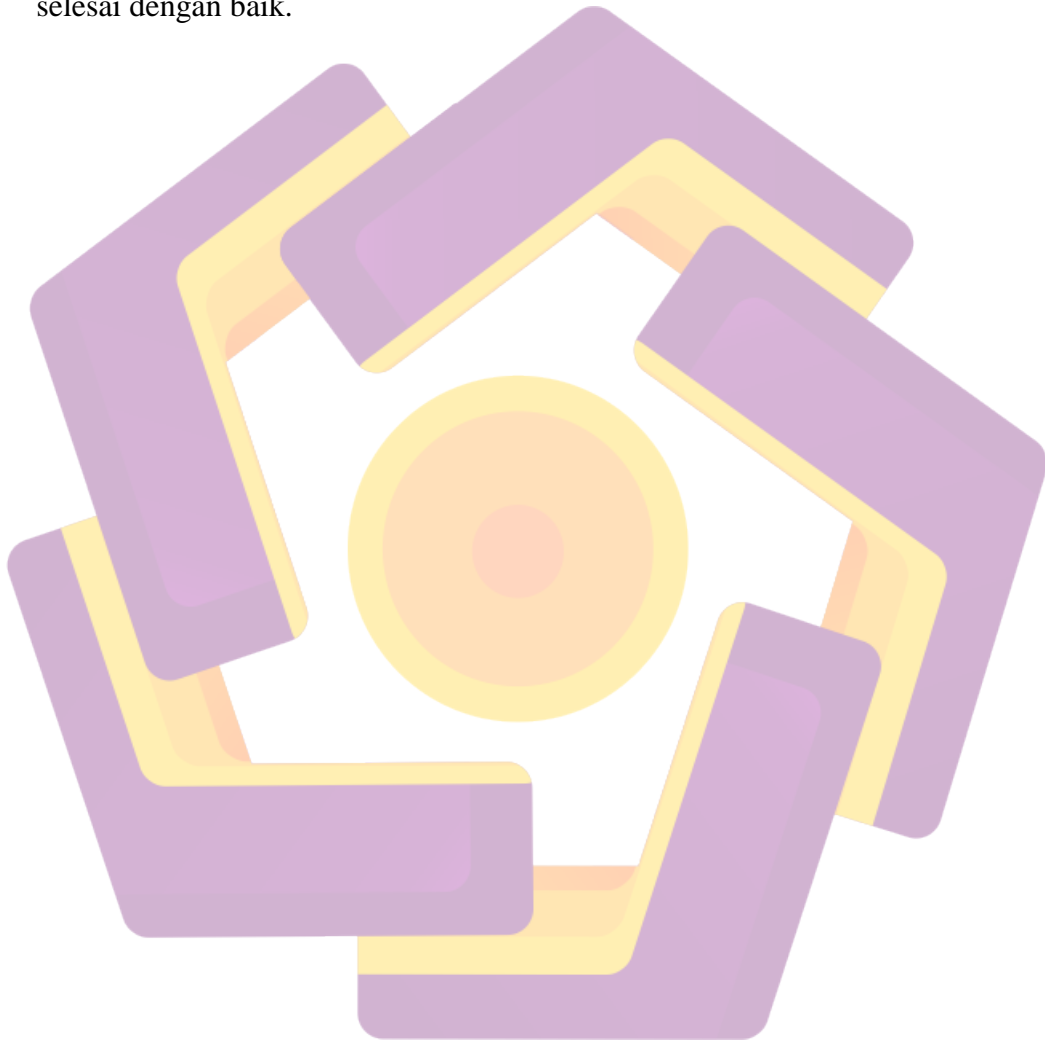
Yang Menyatakan,



Aisyah Astri Damayanti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan laporan ini untuk kedua orang tua, keluarga, teman-teman, dan segala pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada penulis sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik.



KATA PENGANTAR

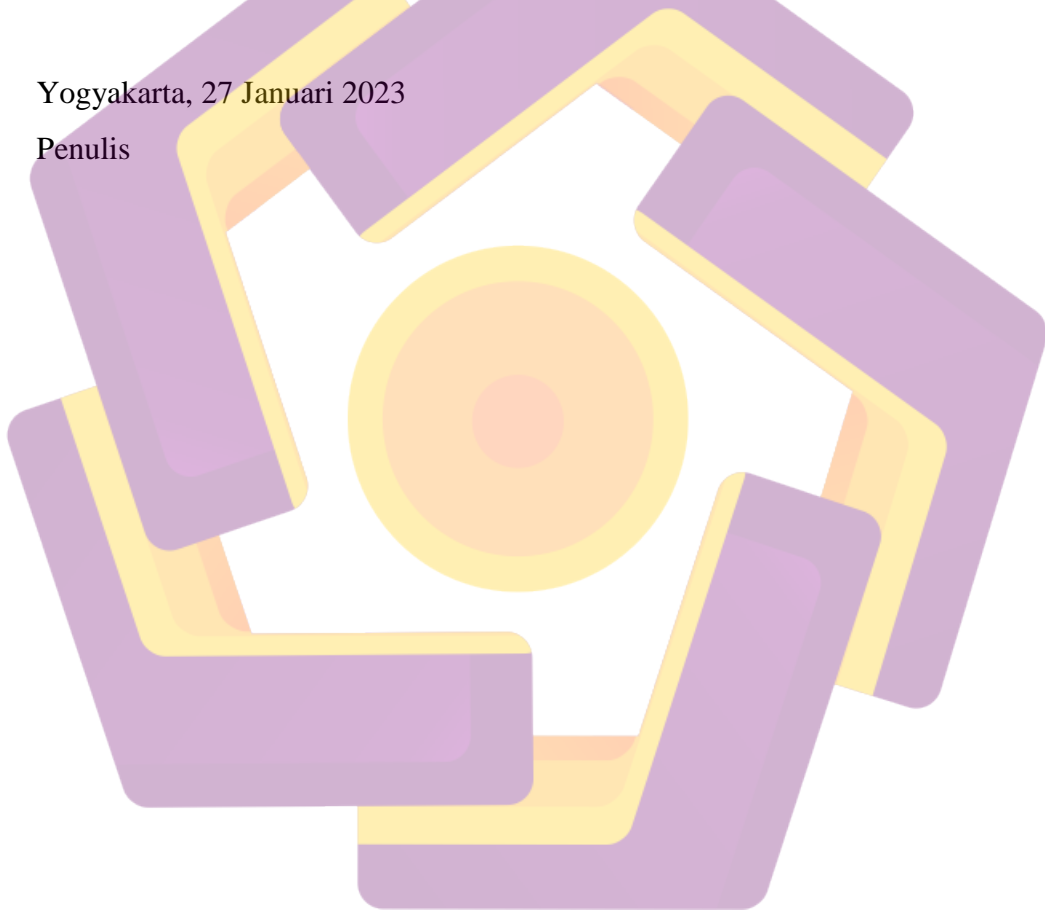
Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia yang tak terbilang, mengizinkan penulis berproses dan bertumbuh sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir yang berjudul “Penerapan Metode Goal Directed Design dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Healing sebagai Platform Rekomendasi Wisata”. Penulis menyadari bahwa proses pembelajaran yang dilalui tidak mungkin berjalan dengan begitu baik tanpa adanya orang-orang yang menjadi perantara setiap kebaikan yang Allah subhanahu wata'ala berikan. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Asnganudin dan Ibu Tri Asih selaku kedua orang tua penulis, dan keluarga penulis yang selalu mendukung segala proses penulis bertumbuh dalam perkuliahan, baik dengan dukungan materi, moral, maupun doa yang senantiasa dipanjatkan
2. Bapak Prof.Dr.Mohammad Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
4. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng., selaku Sekretaris Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
6. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom., selaku dosen pembimbing penelitian akhir yang dengan sabar memberikan pendampingan kepada penulis dalam menyusun laporan penelitian ini juga dalam proses pelaksanaan penelitian
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta serta Staff dan Karyawan atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan

8. Keluarga besar CV Trisya Media Teknologi atas kesediaannya memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar dan berkembang selama proses magang
9. Seluruh teman-teman kelas 19 Informatika 07 atas kerjasama dan bantuannya selama proses perkuliahan berlangsung
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga keberkahan dan kebaikan selalu tercurahkan sebagai wujud kasih sayang Allah subhanahu wata'ala. Aamiin.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

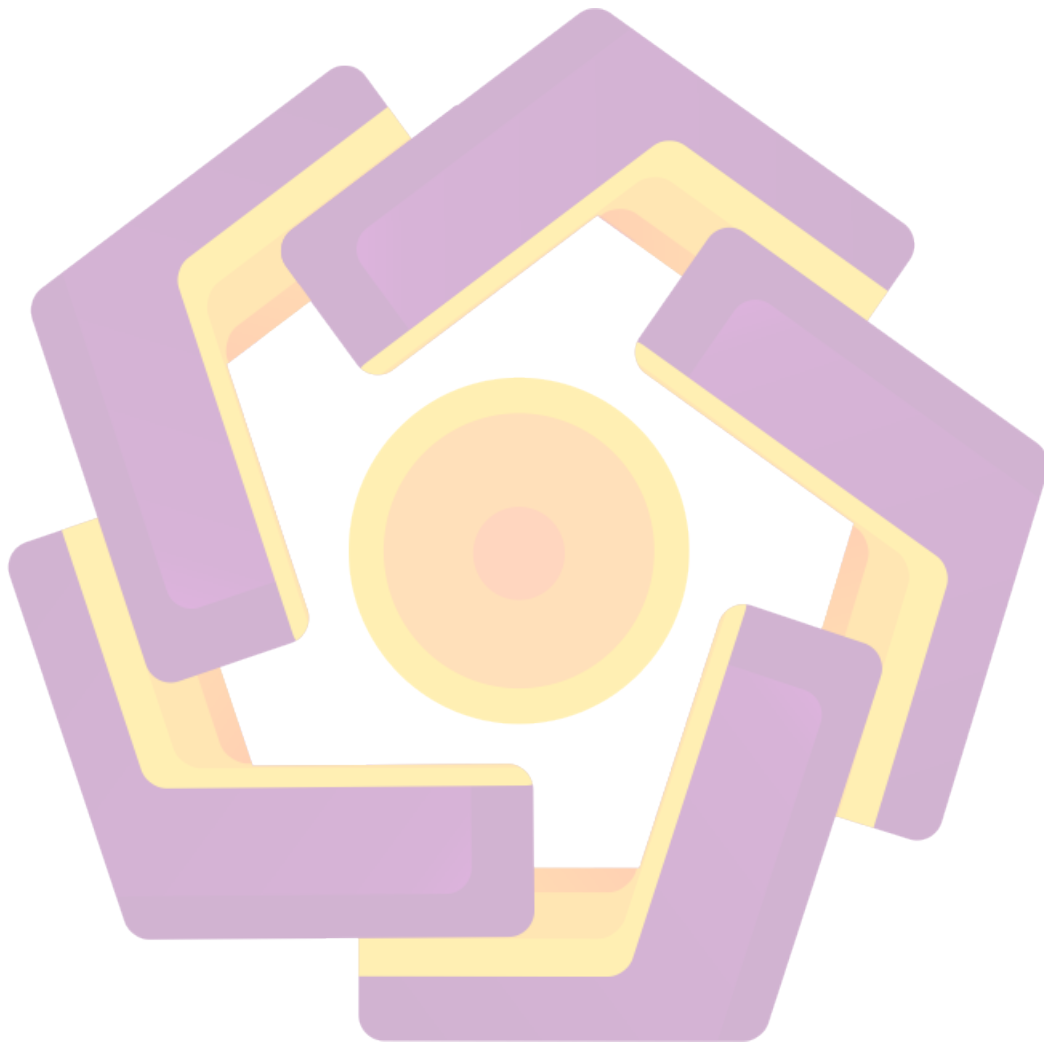
Penulis



DAFTAR ISI

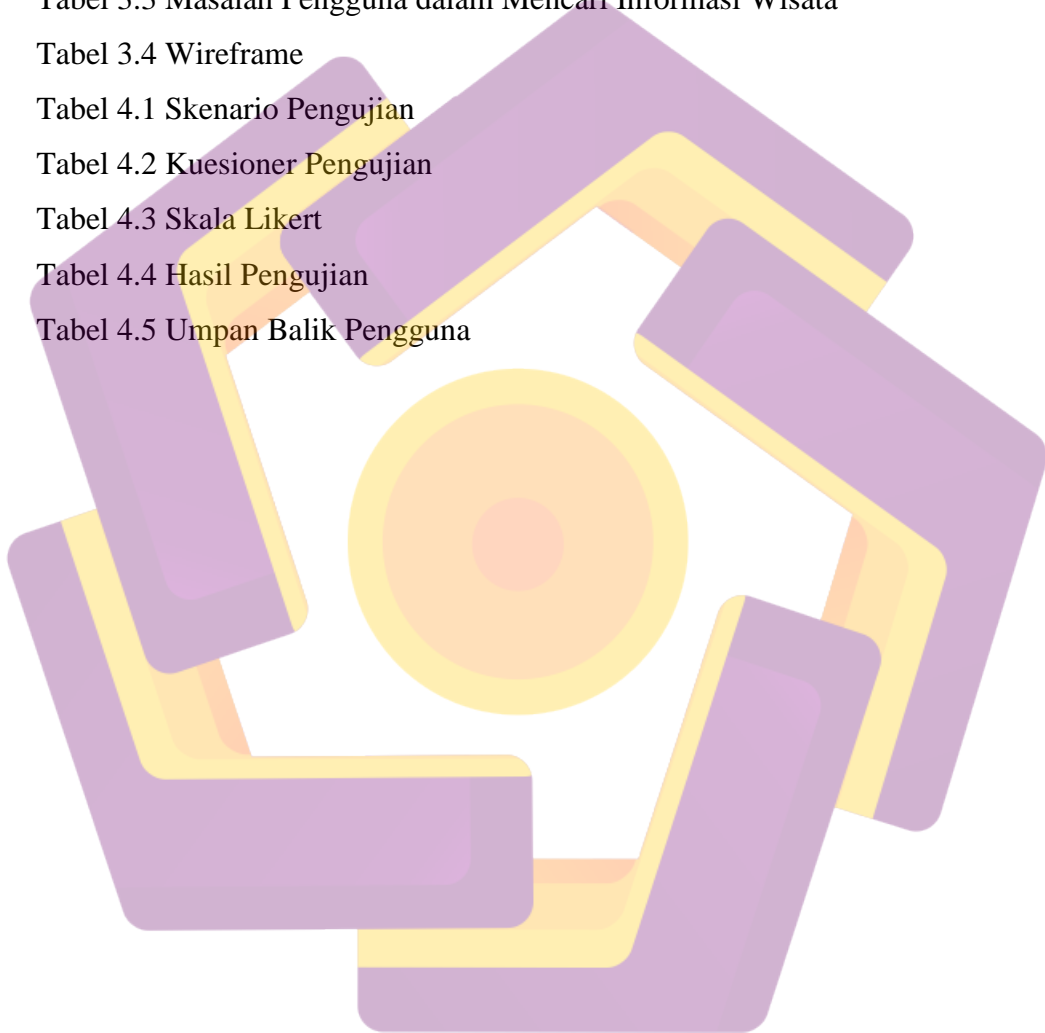
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian.....	30
3.2 Alur Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Design Refinement	61
4.2 Design Support	62
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72

REFERENSI73
LAMPIRAN.....79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3.1 Skenario Usability Testing	35
Tabel 3.2 Umpan Balik Hasil Usability Testing	36
Tabel 3.3 Masalah Pengguna dalam Mencari Informasi Wisata	38
Tabel 3.4 Wireframe	42
Tabel 4.1 Skenario Pengujian	62
Tabel 4.2 Kuesioner Pengujian	64
Tabel 4.3 Skala Likert	65
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	67
Tabel 4.5 Umpan Balik Pengguna	69

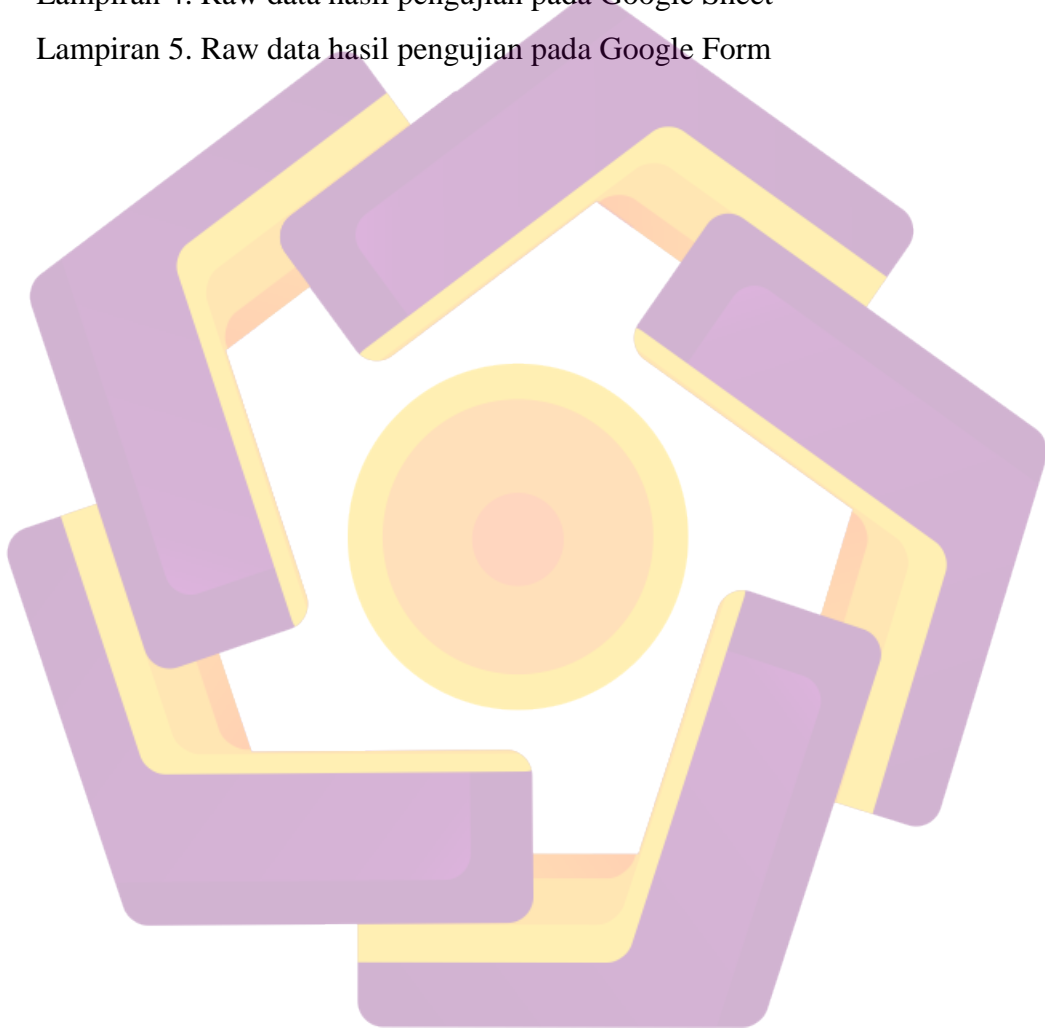


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Experience Honeycomb	18
Gambar 2.2 Amandement of User Experience Honeycomb	19
Gambar 2.3 Proses dalam Metode Goal-Directed Design	24
Gambar 3.1 Halaman awal MVP aplikasi Healing	31
Gambar 3.2 Halaman untuk mengisi data Nama/Insial	31
Gambar 3.3 Halaman untuk memilih daerah yang akan dikunjungi	32
Gambar 3.4 Halaman untuk mengisi perkiraan ketersediaan biaya	32
Gambar 3.5 Halaman untuk mengisi nomor telepon aktif	33
Gambar 3.6 Halaman akhir MVP aplikasi Healing	33
Gambar 3.7 Alur Penelitian	34
Gambar 3.8 User Persona	39
Gambar 3.9 Information Architecture	41
Gambar 4.1 Workboard Prototype Aplikasi Healing	61
Gambar 4.2 Prototype Aplikasi Healing	61
Gambar 4.3 Diagram Rentang Umur	66
Gambar 4.4 Diagram Aktivitas/Pekerjaan Partisipan	67

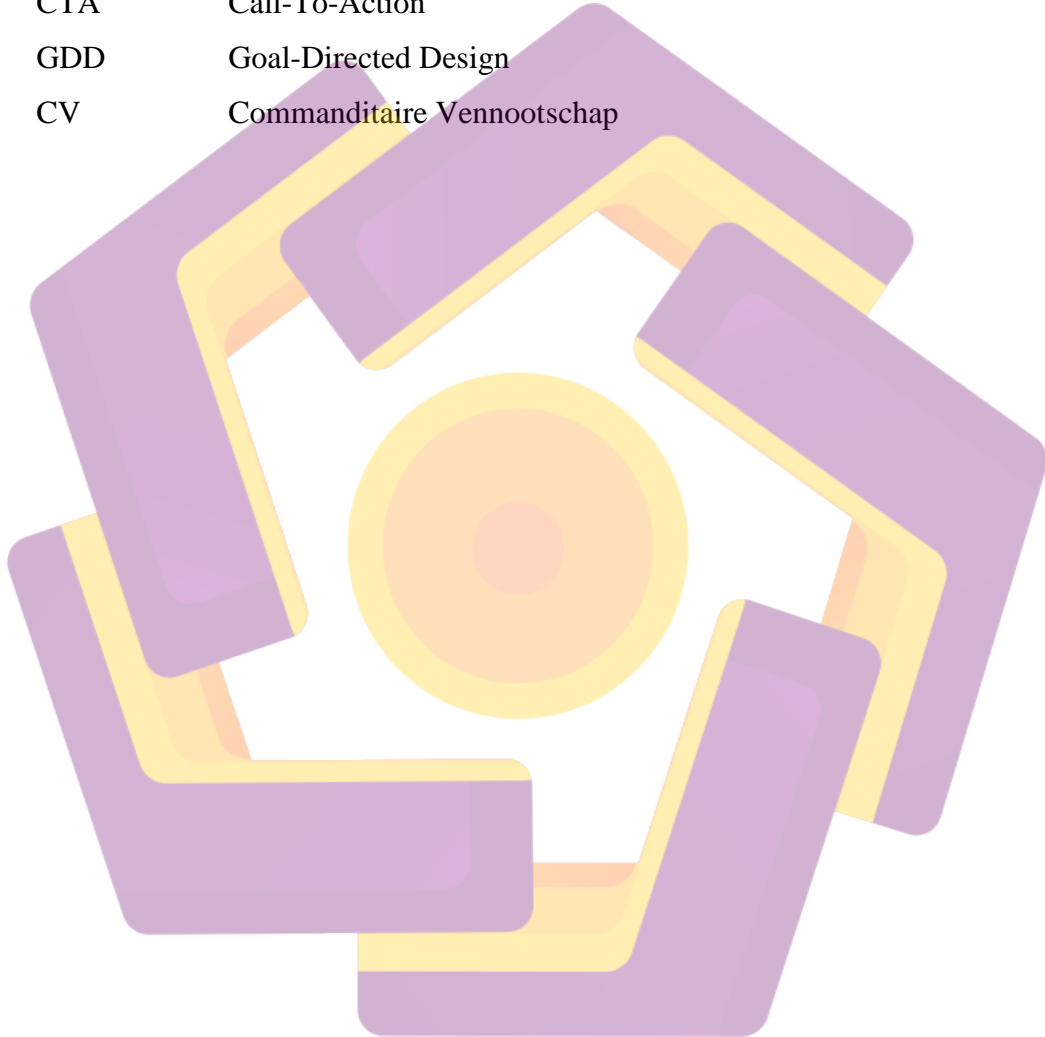
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Brief evaluasi MVP pada Google Dosc (<i>Confidential</i>)	79
Lampiran 2. Hasil analisis pada Google Trend	79
Lampiran 3. Raw data hasil evaluasi MVP pada Google Sheet (<i>Confidential</i>)	80
Lampiran 4. Raw data hasil pengujian pada Google Sheet	80
Lampiran 5. Raw data hasil pengujian pada Google Form	80



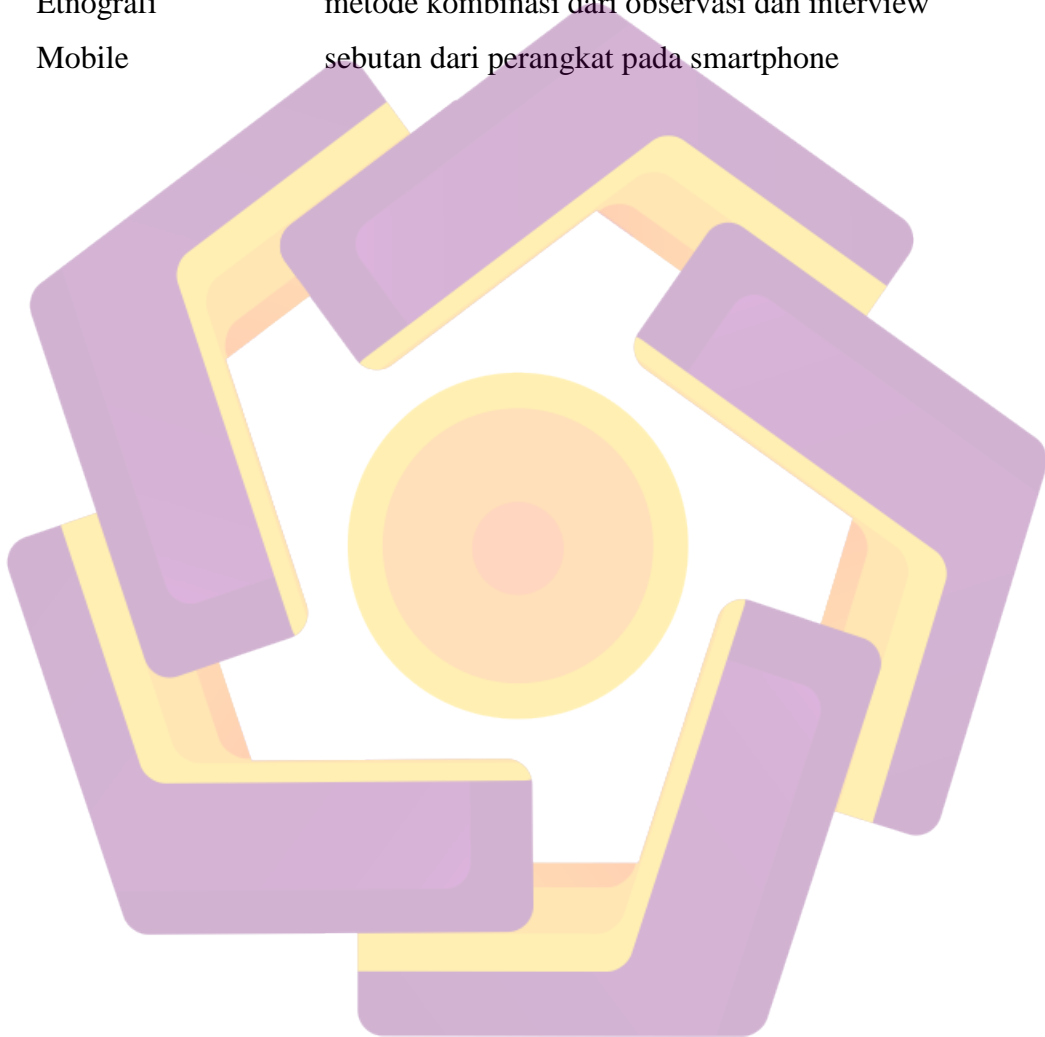
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MVP	Minimum Viable Product
UX	User Experience
UI	User Interface
CTA	Call-To-Action
GDD	Goal-Directed Design
CV	Commanditaire Vennootschap



DAFTAR ISTILAH

Typeform	platform untuk membuat kuesioner yang dapat di hosting
Copywriting	proses penulisan materi promosi (yang bersifat persuasif)
Hidden Gem	tempat yang tidak banyak diketahui orang
Etnografi	metode kombinasi dari observasi dan interview
Mobile	sebutan dari perangkat pada smartphone



INTISARI

Salah satu aplikasi yang masih dalam tahap pengembangan oleh CV Trisya Media Teknologi adalah *Minimum Viable Product* (MVP) aplikasi Healing yang merupakan platform untuk membantu pengguna merencanakan liburan dengan memberikan rekomendasi wisata kepada pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi kepada 7 (tujuh) pengguna didapatkan bahwa MVP aplikasi Healing yang berbentuk *Typeform* memiliki beberapa kekurangan pada desain antarmuka, *copywriting*, dan keterbatasan informasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, kemudian dilakukan perancangan aplikasi menjadi platform *mobile* menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang memiliki 6 (enam) tahapan penelitian meliputi *research*, *modeling*, *requirement definition*, *design framework*, dan *design support*. Sebanyak 20 orang partisipan menilai pengalaman mereka menggunakan *prototype* aplikasi Healing berdasarkan aspek-aspek pada *UX Honeycomb* menggunakan kuesioner yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan pengalaman pengguna menggunakan aplikasi Healing adalah 3,97 yang berada pada predikat Netral bahwa aplikasi Healing menerapkan aspek-aspek pada *UX Honeycomb*. Selain itu, pengguna juga memberikan umpan balik positif terhadap hasil desain antarmuka aplikasi Healing. Walaupun masih diperlukan perbaikan dan peningkatan agar dapat menerapkan aspek-aspek pada *user interface* dan *user experience* secara lebih baik.

Kata kunci: *Minimum Viable Product (MVP)*, *Goal-Directed Design*, *UX Honeycomb*, *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*.

ABSTRACT

One application still under development by CV Trisya Media Teknologi is the Minimum Viable Product Healing application, a platform to help users plan holidays by providing travel recommendations. Based on the evaluation results of 7 (seven) users, it was found that the MVP of the Healing application in the form of a Typeform needed to improve in interface design, copywriting, and limited information. Based on these problems, the application is designed to become a mobile platform using the Goal-Directed Design method which has 6 (six) research stages including research, modeling, requirement definition, framework design, and design support. A total of 20 participants assessed their experience using the Healing application prototype based on aspects of UX Honeycomb using the questionnaire provided. The study results show that the overall average user experience using the Healing application is 3.97 which is in the Neutral predicate that the Healing application implements aspects of UX Honeycomb. In addition, users also provide positive feedback on the results of the Healing application interface design. However, improvements and enhancements are still needed in order better to implement aspects of the user interface and user experience.

Keywords: *Minimum Viable Product (MVP), Goal-Directed Design, UX Honeycomb, User Interface (UI), User Experience (UX).*