

**PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI EXPLORE BURU DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NUR ASLAM AGUNG PUTRA PRATAMA

18.11.1861

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI EXPLORE BURU DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

NUR ASLAM AGUNG PUTRA PRATAMA

18.11.1861

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI EXPLORE BURU DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh
Nur Aslam Agung Putra Pratama
18.11.1861

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing,



Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng

NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UIUX PADA APLIKASI EXPLORE BURU DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh
Nur Aslam Agung Putra Pratama
18.11.1861

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rumini, M.Kom

NIK. 190302246



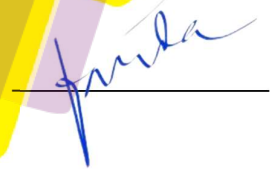
Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302393



Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302288



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Januari 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 : Nur Aslam Agung Putra Pratama

NIM : 18.11.1861

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI EXPLORE BURU DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing: Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng

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, 25 Januari 2023



Nur Aslam Agung Putra Pratama

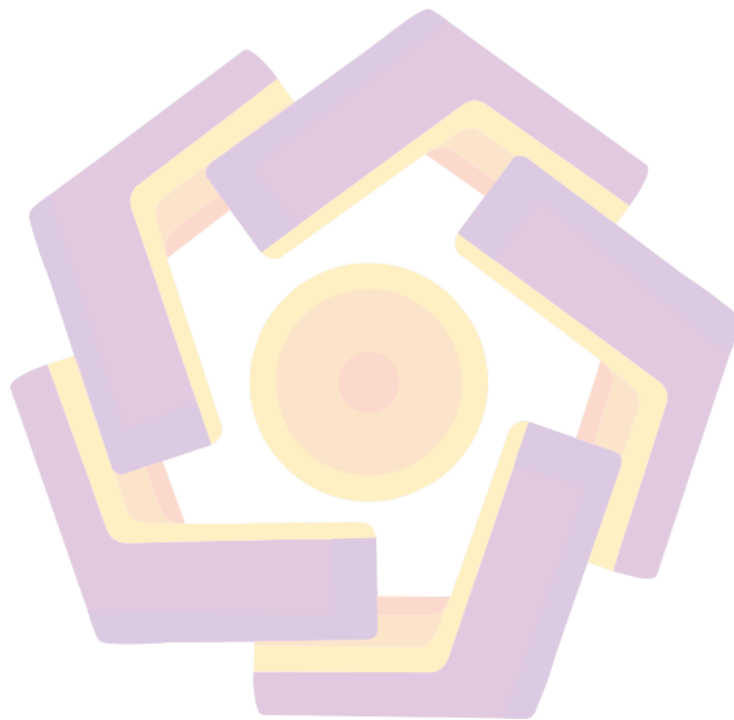
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *Explore* Buru Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*”.

Dalam penulisan skripsi ini penulis dibantu oleh banyak pihak yang memberikan dukungan yang sangat berharga. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan serta ucapan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,M.T., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom., M.Eng, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan Ibu dosen selaku tim penguji yang telah memberikan masukan untuk sempurnanya penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Amikom.
7. Bapak Heri Sutopo dan Ibu Siti Sundari selaku orang tua yang memberikan dukungan secara finansial dan moril, semangat, dan motivasi sehingga penulis mampu berjuang menyelesaikan skripsi ini.
8. Novita Indah Dwi Ramadhayanti selaku adik dari penulis yang selalu memberikan dukungan moril dan motivasi selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
9. Segenap anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Fajrijah Febriani yang selalu membantu, memberikan motivasi, dukungan moril, dan menemani penulis selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

11. Teman-teman kost laundry spot yang membantu dan memberikan dukungan penulis selama penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman IF-01 angkatan 2018 yang selalu memberikan dukungan dan membantu penulis selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

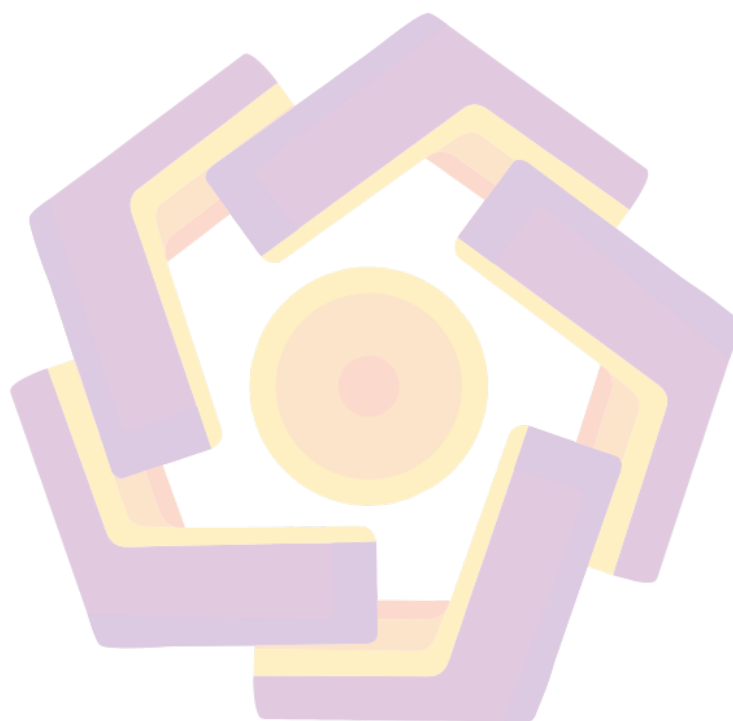


DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| INTISARI | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.6.3 Metode Testing | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Studi Literatur..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori | 13 |
| 2.2.1 <i>User Experience (UX)</i> | 13 |
| 2.2.2 Elemen-Elemen <i>User Experience (UX)</i> | 13 |
| 2.2.3 <i>User Interface (UI)</i> | 14 |
| 2.2.4 <i>Design Thinking</i> | 14 |
| 2.2.5 Tahapan <i>Design Thinking</i> | 15 |
| 2.2.6 <i>Empathy Map</i> | 17 |
| 2.2.7 <i>Paint Point Pengguna</i> | 17 |

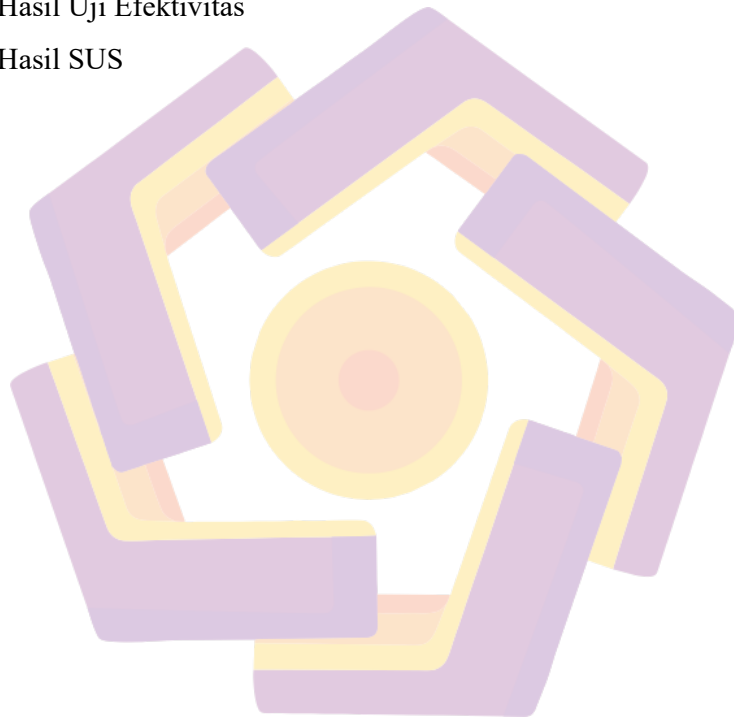
| | | |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.8 | <i>User Journey Map</i> | 17 |
| 2.2.9 | <i>System Usability Scale (SUS)</i> | 17 |
| 2.2.10 | Pariwisata..... | 20 |
| 2.2.11 | Pulau Buru | 20 |
| 2.2.12 | Pariwisata Pulau Buru..... | 21 |
| 2.2.13 | Wisatawan..... | 21 |
| 2.2.14 | Kelemahan Pariwisata Pulau Buru | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 23 |
| 3.1 | Tahapan Penelitian | 23 |
| 3.2 | Observasi dan Wawancara..... | 24 |
| 3.3 | Alat dan Bahan | 25 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Hardware | 25 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Software | 26 |
| 3.4 | Metode <i>Design Thinking</i> | 26 |
| 3.4.1 | Tahap <i>Empatize</i> | 26 |
| 3.4.1.1 | Kuisisioner | 27 |
| 3.4.1.2 | <i>Emphaty Map</i> | 27 |
| 3.4.1.3 | <i>Paint Point</i> Pengguna | 27 |
| 3.4.2 | Tahap <i>Define</i> | 28 |
| 3.4.2.1 | <i>User Persona</i> | 28 |
| 3.4.2.2 | <i>User Journey Map</i> | 30 |
| 3.4.3 | Tahap <i>Ideate</i> | 30 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 32 |
| 4.1 | Tahap <i>Prototype</i> | 32 |
| 4.1.1 | Perancangan Arsitektur Informasi | 33 |
| 4.1.2 | Perancangan <i>User Flow</i> | 34 |
| 4.1.3 | Perancangan Low Fiderity / Wireframe..... | 37 |
| 4.1.4 | Perancangan <i>Interaction Design</i> | 50 |
| 4.1.5 | Perancangan <i>High Fidelity / Visual Design</i> | 51 |
| 4.2 | Tahap <i>Test</i> | 66 |
| 4.2.1 | Efektivitas | 66 |
| 4.2.2 | Kepuasan..... | 69 |
| 4.3 | Analisis Hasil Pengujian..... | 71 |

| | |
|---------------------|----|
| BAB V PENUTUP | 72 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 72 |
| 5.2 Saran..... | 72 |
| REFERENSI..... | 73 |
| LAMPIRAN..... | 78 |



DAFTAR TABEL

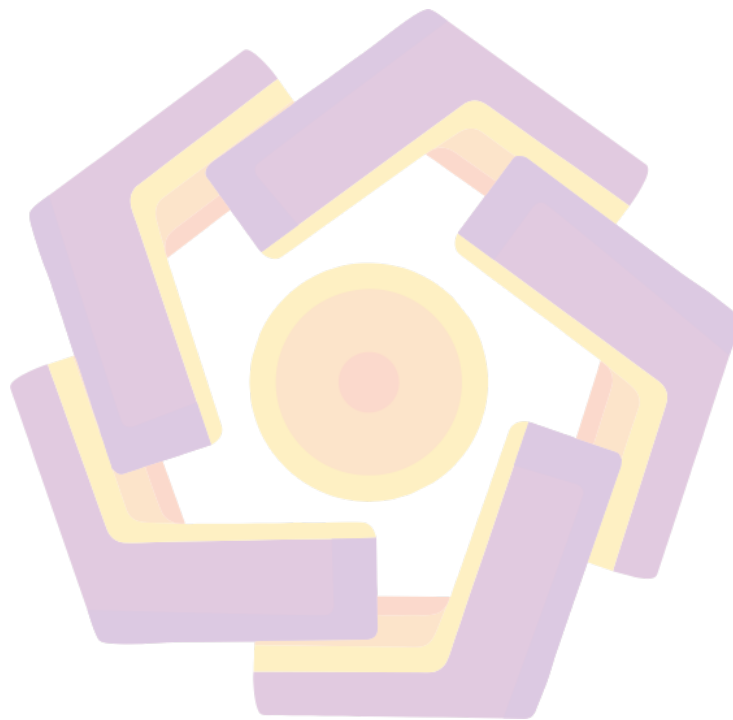
| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian | 7 |
| Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara | 21 |
| Tabel 3.2 Permasalahan | 22 |
| Tabel 3.3 Harapan | 23 |
| Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Hardware</i> | 23 |
| Tabel 3.5 Kebutuhan <i>Software</i> | 23 |
| Tabel 4.1 Efektifitas | 62 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Efektivitas | 64 |
| Tabel 4.3 Hasil SUS | 66 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Tahap <i>Design Thinking</i> | 14 |
| Gambar 2.2 Pertanyaan Kuesioner SUS | 17 |
| Gambar 3.1 Tahapan Penelitian | 20 |
| Gambar 3.2 <i>User Persona</i> Ambar Pujiyani | 26 |
| Gambar 3.3 <i>User Persona</i> Vika Fauzia | 26 |
| Gambar 3.4 <i>User Journey Map</i> | 27 |
| Gambar 4.1 Arsitektur Informasi | 30 |
| Gambar 4.2 <i>Flow Login & Register</i> | 31 |
| Gambar 4.3 <i>Flow</i> Halaman Berita | 32 |
| Gambar 4.4 <i>Flow</i> Mengatur <i>Schedule</i> | 33 |
| Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Sampul Aplikasi | 34 |
| Gambar 4.6 <i>Wireframe Login</i> Aplikasi | 35 |
| Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Registrasi | 36 |
| Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Menu Aplikasi | 37 |
| Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Profil Pengguna | 38 |
| Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Utama Aplikasi | 39 |
| Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Rekomendasi Objek Wisata | 40 |
| Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Informasi Objek Wisata | 41 |
| Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Event</i> | 42 |
| Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Rekomendasi Penginapan | 43 |
| Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Rekomendasi Jenis Penginapan | 44 |
| Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Peningat | 45 |
| Gambar 4.17 <i>Wireframe Itinerary</i> /Perencanaan Perjalanan | 46 |
| Gambar 4.18 <i>Interaction Design</i> | 47 |
| Gambar 4.19 <i>Visual Design</i> Tampilan Awal Aplikasi | 48 |
| Gambar 4.20 <i>Visual Design Login</i> Aplikasi | 49 |
| Gambar 4.21 <i>Visual Design</i> Registrasi Aplikasi | 49 |
| Gambar 4.22 <i>Visual Design</i> Registrasi Dengan Google | 50 |
| Gambar 4.23 <i>Visual Design</i> Hamburger Menu Aplikasi | 51 |
| Gambar 4.24 <i>Visual Design</i> Menu Edit Profil | 52 |
| Gambar 4.25 <i>Visual Design</i> Halaman Utama Aplikasi | 53 |

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.26 <i>Visual Design</i> Menu Berita | 54 |
| Gambar 4.27 <i>Visual Design</i> Menu Destinasi Wisata | 55 |
| Gambar 4.28 <i>Visual Design</i> Informasi Objek Wisata | 56 |
| Gambar 4.29 <i>Visual Design</i> Halaman <i>Event</i> | 57 |
| Gambar 4.30 <i>Visual Design</i> Rekomendasi Jenis Penginapan | 58 |
| Gambar 4.31 <i>Visual Design</i> Halaman Pengingat | 59 |
| Gambar 4.32 <i>Visual Design</i> Tambahkan Aktivitas | 60 |
| Gambar 4.33 <i>Visual Design</i> Melihat Semua <i>Schedule</i> | 61 |



INTISARI

Pariwisata di Indonesia telah berkembang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Indonesia adalah salah satu negara dengan destinasi wisata favorit dalam perjalanan wisata. Salah satu daerah dengan tujuan wisatawan adalah Pulau Buru. Pulau Buru memiliki berbagai tempat wisata, di Kabupaten Buru wisata tersebar luas di setiap daerah. Namun, untuk memperoleh informasi terkait lokasi atau tempat-tempat wisata tersebut terkendala karena kurang dan sukarnya media publikasi, media website masih dirasa kurang efektif karena banyaknya informasi yang kurang terstruktur dengan baik, dengan adanya aplikasi wisata yang diberi nama Explore Buru ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan dengan memberikan informasi mengenai objek wisata, estimasi harga tiket, dan event-event yang sedang terlaksana di Pulau Buru.

Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan metode *Design Thinking*, metode ini digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan berfokus pada kebutuhan pengguna atau user. Dengan metode ini beberapa tahapan yang telah dilakukan oleh penulis selama mengerjakan penelitian ini yaitu adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setelah itu dilanjutkan menggunakan *usability testing* dengan 2 parameter yaitu efektivitas dan kepuasan dengan *system usability scale* (SUS).

Dengan evaluasi tersebut aplikasi *Explore Buru* sangat diterima dengan baik oleh pengguna, dan Aplikasi ini dapat membantu menyelesaikan masalah yang saat ini di hadapi dalam pengembangan pariwisata Pulau Buru, hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata efektivitas sebesar 81,1% dan kepuasan mendapatkan rata-rata SUS sebesar 79,59

Kata Kunci: *Design Thinking, Usability Testing, System Usability Scale (SUS), Pariwisata.*

ABSTRACT

In recent years, Indonesia's tourism industry has grown remarkably quickly. One of the most frequently visited countries by tourists is Indonesia. Buru Island is one place with a popular tourist destination. There are many tourist sites on Buru Island, and tourism is prevalent across Buru Regency. However, access to information about places or tourist attractions is limited due to the dearth and complexity of publication media, and media websites are still regarded as ineffective due to the volume of poorly organized information they contain. With the creation of a tourist app called Explore Buru, it is hoped that this will ease the process for travelers by providing details about tourist attractions, an estimate of the cost of admission, and events that are currently taking place.

This application was created utilizing the Design Thinking methodology, which solves issues by putting the requirements of users first. The author has used this methodology to complete the following phases while conducting this research: empathize, define, ideate, prototype, and test. Following that, usability testing with two parameters effectiveness and satisfaction with the system usability scale is continued (SUS).

As seen by the average effectiveness of 81.1% and average SUS of 79.59, the Explore Buru application was very well welcomed by users throughout this evaluation and can assist in resolving issues currently affecting the growth of Buru Island tourism.

Keyword: Design Thinking, usability testing, System Usability Scale (SUS), and tourism

