

**METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM
PERANCANGAN DAN ANALISIS UI/UX APLIKASI
BERBASIS MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI
KABUPATEN BELITUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MELDIO MERBI AGUSTA

19.12.1163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM
PERANCANGAN DAN ANALISIS UI/UX APLIKASI BERBASIS
MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI KABUPATEN BELITUNG**

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

MELDIO MERBI AGUSTA

19.12.1163

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM
PERANCANGAN DAN ANALISIS UI/UX APLIKASI BERBASIS
MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI KABUPATEN BELITUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

MELDIO MERBI AGUSTA

19.12.1163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



RIFDA FATICHA ALFA AZIZA, M.Kom

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN DAN
ANALISIS UI/UX APLIKASI BERBASIS MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI
KABUPATEN BELITUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

**MELDIO MERBI AGUSTA
19.12.1163**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Ninik Tri Hartanti, M.Kom
NIK. 190302330**

**Nur'aini, M. Kom
NIK. 190302066**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, M. Kom
NIK. 190302392**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Mei 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 : MELDIO MERBI AGUSTA
NIM : 19.12.1163

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN DAN
ANALISIS UI/UX APLIKASI BERBASIS MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI
KABUPATEN BELITUNG**

Dosen Pembimbing: Rifda Faticha Alfa Aziza, 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, 19 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Meldio Merbi Agusta

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini tidak lepas dari support Ayah dan Ibu dalam proses penyusunannya. Segala kerja keras yang saya lakukan sampai titik ini saya persembahkan kepada kedua orang tua, saudara kandung dan kekasih saya yang menemani proses penyusunan skripsi. Sekali lagi saya ucapkan banyak terima kasih atas seluruh cinta, kasih serta semangat dari kedua orang tua, saudara kandung dan kekasih yang diberikan kepada saya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN DAN ANALISIS UI/UX APLIKASI BERBASIS MOBILE “JELAJAH BELITUNG” DI KABUPATEN BELITUNG". Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung kami dalam proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih kami tujukan kepada:

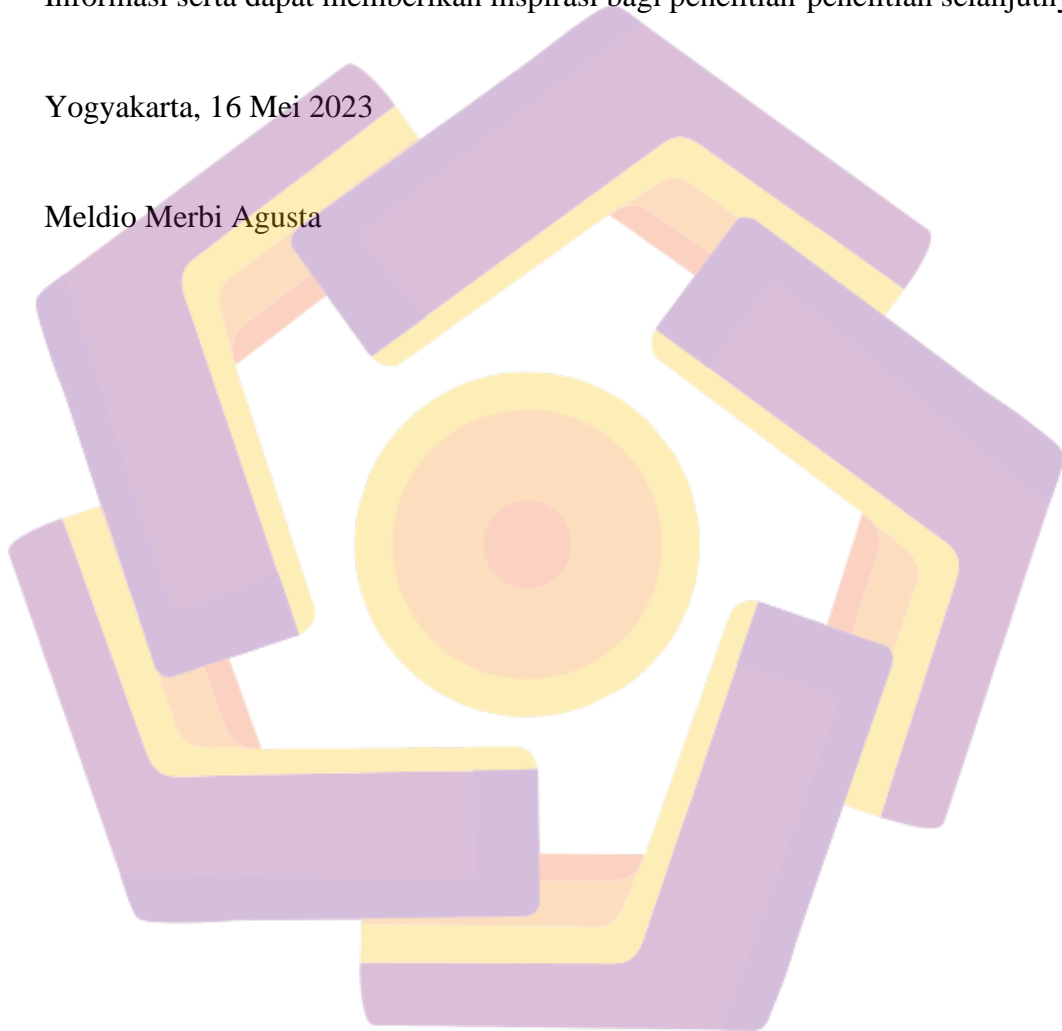
1. Peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada ibu Rifda Fathica Alfa Aziza, M.Kom atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian ini. Bimbingan yang diberikan telah membantu peneliti dalam mengembangkan ide, merumuskan kerangka teoritis, serta memberikan masukan berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Peneliti ingin berterima kasih kepada teman-teman dan rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan, semangat, serta diskusi yang membangun dalam perjalanan penelitian ini. Kolaborasi dan tukar pikiran dengan rekan-rekan sejawat memberikan inspirasi baru dan sudut pandang yang beragam, yang turut memperkaya hasil penelitian ini.
3. Tak lupa, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada orang tua dan keluarga atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang mereka berikan sepanjang perjalanan studi ini. Kehadiran dan cinta kasih mereka menjadi pendorong utama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada semua responden dan informan yang telah meluangkan waktu dan memberikan data serta informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Tanpa partisipasi mereka, penelitian ini tidak akan terwujud.

Terakhir, peneliti menyadari bahwa karya ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun dari pembaca yang berkenan membaca skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih ilmiah yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi serta dapat memberikan inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 16 Mei 2023

Meldio Merbi Agusta

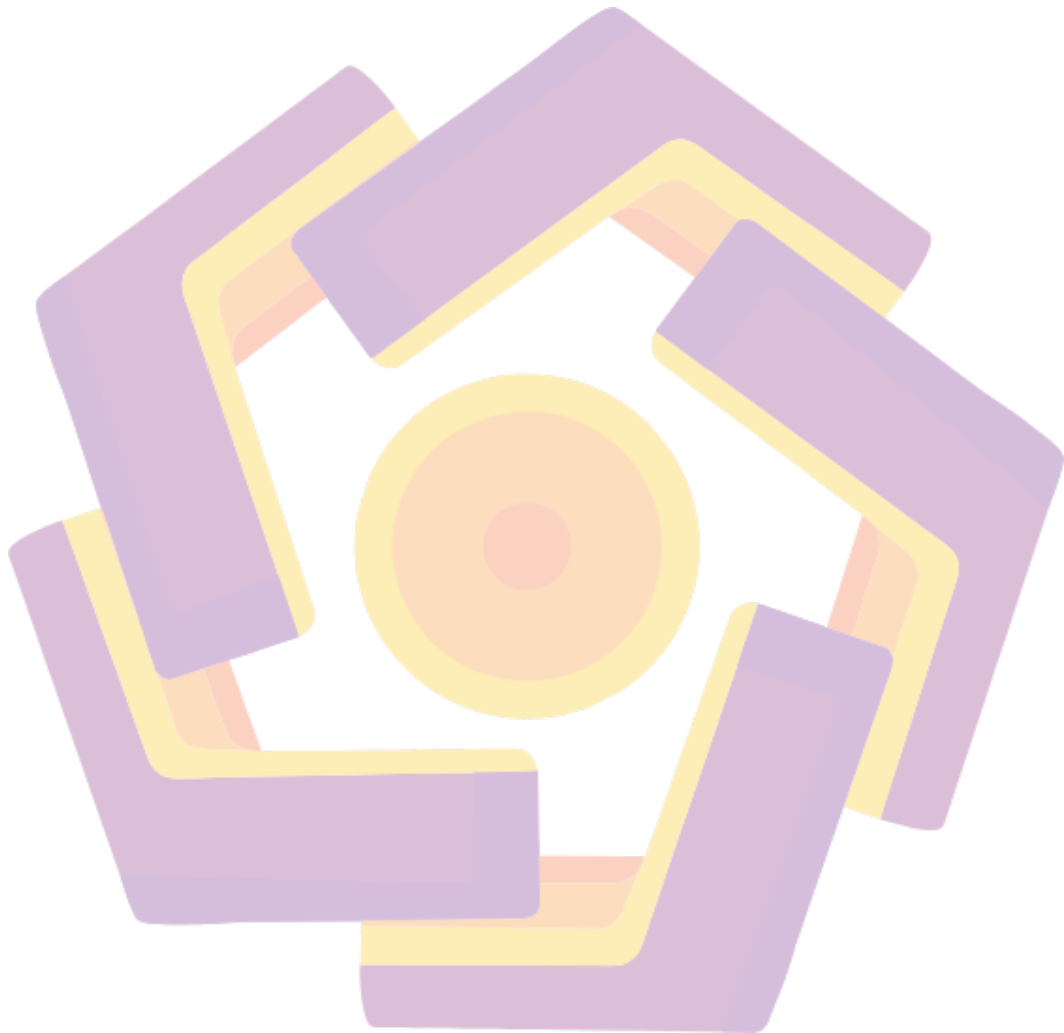


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 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	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	4
2.1 Kajian Pustaka	4
2.2 Perancangan	11
2.3 User Interface	11
2.4 User Experience	11
2.5 Pariwisata	12
2.6 Aplikasi	12
2.7 Mobile Application	12
2.8 Prototyping	12
2.9 User Centered Design	13

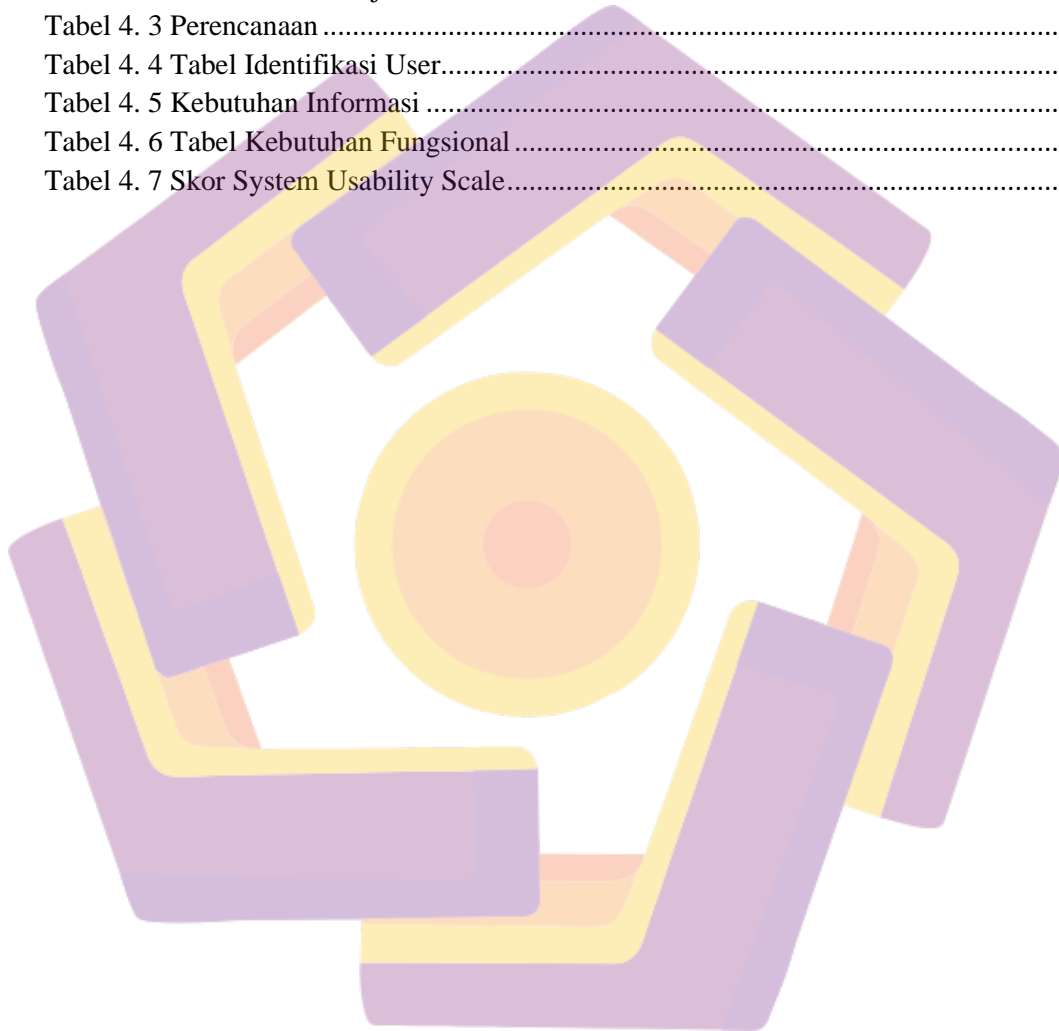
2.10	System Usability Scale	14
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1	Metodologi Penelitian	15
3.2	Identifikasi Masalah	16
3.2.1	Studi Literatur	16
3.2.2	Survey	17
3.2.3	Observasi.....	17
3.3	Plan the Human Centered Process	17
3.4	Specify the Context of Use	17
3.4.1	Identifikasi User.....	17
3.4.2	User Persona	17
3.5	Specify User and Organization Requirements	18
3.5.1	Kebutuhan Pengguna	18
3.5.2	User Flow	18
3.6	Produce Design Solution	19
3.7	Evaluate Design Against User Requirements	19
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1	Hasil Identifikasi Masalah	20
4.1.1	Survey	20
4.1.2	Observasi.....	20
4.2	Plan the Human Centered Process	21
4.3	Specify the Context of Use	22
4.3.1	Hasil Identifikasi User	22
4.3.2	Hasil User Persona.....	23
4.4	Hasil Specify User and Organization Requirements	26
4.4.1	Kebutuhan Pengguna	26
4.4.2	User Flow	27
4.5	Produce Design Solution	28
4.5.1	Wireframing	28
4.5.2	Style Guide.....	33
4.5.3	Prototype	36
4.6	Evaluate Design Against User Requirements	43

BAB 5 PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Table Referensi Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Kebutuhan Pengguna.....	18
Tabel 3. 2 Pertanyaan SUS.....	19
Tabel 4. 1 Hasil observasi.....	20
Tabel 4. 2 Rekomendasi Objek Wisata.....	21
Tabel 4. 3 Perencanaan.....	22
Tabel 4. 4 Tabel Identifikasi User.....	23
Tabel 4. 5 Kebutuhan Informasi.....	27
Tabel 4. 6 Tabel Kebutuhan Fungsional.....	27
Tabel 4. 7 Skor System Usability Scale.....	44

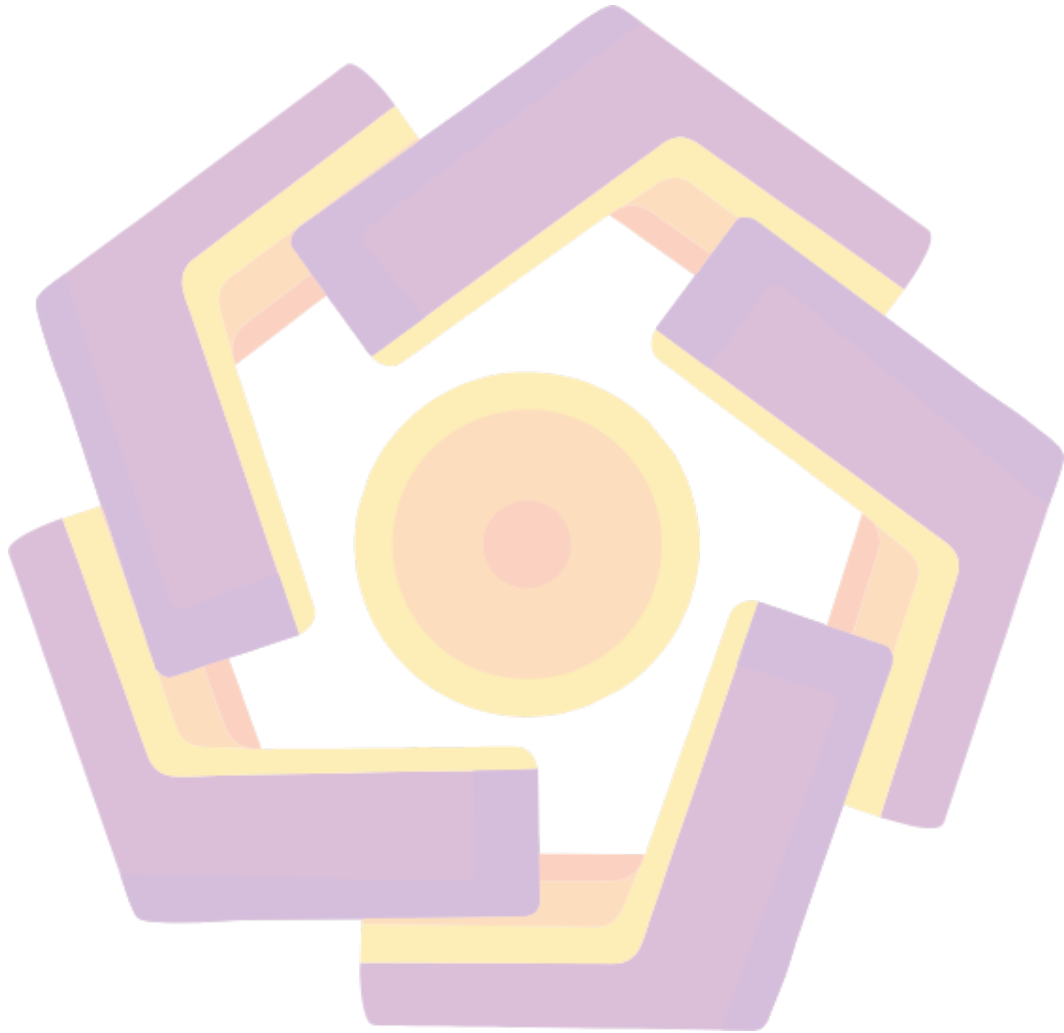


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap User Centered Design	13
Gambar 3.1 Tahap Pengerjaan UCD	16
<i>Gambar 4.1 User Persona 1</i>	24
Gambar 4.2 User Persona 2	25
Gambar 4.3 User Persona 3	26
Gambar 4. 4 User Flow.....	27
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Login dan Daftar	29
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Beranda.....	29
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Daftar Tempat Wisata.....	30
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Detail Tempat Wisata.....	30
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Daftar Tempat Kuliner	31
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Detail Tempat Kuliner.....	32
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman User Profile	32
Gambar 4. 12 Color Pallete.....	33
Gambar 4. 13 Fungsi Warna	34
Gambar 4. 14 Hasil Logo.....	34
Gambar 4. 15 Font	35
Gambar 4. 16 Icon	35
Gambar 4. 17 Prototype Halaman Login	36
Gambar 4. 18 Prototype halaman beranda.....	37
Gambar 4. 19 Prototype Halaman Daftar Tempat Wisata	37
Gambar 4. 20 Prototype Halaman Detail Tempat Wisata.....	38
Gambar 4. 21 Prototype Halaman Rating dan Ulasan Tempat Wisata.....	39
Gambar 4. 22 Prototype Halaman daftar Tempat Kuliner	40
Gambar 4. 23 Prototype Halaman Detail Tempat Kuliner.....	41
Gambar 4. 24 Prototype Halaman Rating dan Ulasan	42
Gambar 4. 25 Prototype Halaman User Profil	42
Gambar 4. 26 Skala Penilaian akhir System Usability Scale.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Survey List Rekomendasi Tempat Wisata.....	50
Lampiran 2 Bukti Survey List Rekomendasi Tempat Wisata.....	51



INTISARI

Saat ini pulau Belitung khususnya kabupaten Belitung menjadi salah satu pusat destinasi pariwisata untuk wisatawan lokal maupun luar negeri. Menurut data dari “*Belitung Satu Data*” kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara di kabupaten Belitung mencapai angka 184.570 wisatawan pada tahun 2021. Dalam rangka peningkatan ekonomi di sektor pariwisata dibuatlah sebuah design aplikasi pariwisata berbasis mobile “*Jelajah Belitung*” dengan tampilan yang menarik dan fungsional menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Tujuan dari pembuatan desain aplikasi ini adalah menghasilkan desain UI/UX yang menarik dan fungsional dengan manfaat dapat memudahkan wisatawan saat berwisata di kabupaten Belitung. Setelah analisis dilakukan menghasilkan Wireframe dan prototype yang menjadi bagian dari proses perancangan. Hasil dari rancangan UI/UX aplikasi ini berupa halaman login, beranda, destinasi wisata alam, destinasi wisata kuliner dan profil user. Aplikasi ini berisi informasi terkait destinasi-destinasi wisata di kabupaten Belitung. Terdapat fitur pencarian untuk memudahkan mencari lokasi destinasi wisata yang akan dikunjungi dan keterangan jarak tempuh, waktu, serta harga tiket masuk. Evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan warna yang digunakan pada desain aplikasi ini adalah warna biru dan hijau yang terinspirasi dari letak geografis pulau Belitung yang dikelilingi lautan.

Kata kunci: Pariwisata, *User Experience*, *User Interface*, *System Usability Scale*, *User Centered Design*

ABSTRACT

Currently, Belitung Island, especially Belitung Regency, is one of the centers of tourism destinations for local and foreign tourists. According to data from "Belitung Satu Data" domestic and foreign tourist arrivals in Belitung district reached 184.570 tourists in 2021. In order to improve the economy in the tourism sector, a mobile-based tourism application design "Jelajah Belitung" with an attractive and functional appearance using the User Centered Design (UCD) method. The purpose of making this application design is to produce an attractive and functional UI/UX design with the benefit of making it easier for tourists when traveling in Belitung district. After the analysis is carried out, it produces Wireframes and prototypes that are part of the design process. The results of the UI/UX design of this application are in the form of login pages, homepages, destinations and user profiles. This application contains information related to tourist destinations in Belitung district. There is a search feature to make it easier to find the location of tourist destinations to be visited and information on the distance traveled, time, and price of admission. The evaluation uses the System Usability Scale (SUS) and the colors used in the design of this application are blue and green which are inspired by the geographical location of the island of Belitung which is surrounded by the ocean.

Keyword: *tourism, user experience, user interface, system usability scale, user centered design*