

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANGKA *TRIP* PADA KABUPATEN
BANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Ridho Arrahman

18.12.0796

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANGKA *TRIP* PADA KABUPATEN
BANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Ridho Arrahman

18.12.0796

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANGKA *TRIP* PADA KABUPATEN BANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ridho Arrahman

18.12.0796

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BANGKA *TRIP* PADA KABUPATEN BANGKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ridho Arrahman

18.12.0796

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Simoro, M.Kom
NIK. 190302057

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Muhammad Kopravi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302454

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Sungailiat, 28 Maret 2022



Muhammad Ridho Arrahman

NIM. 18.12.0796

MOTTO

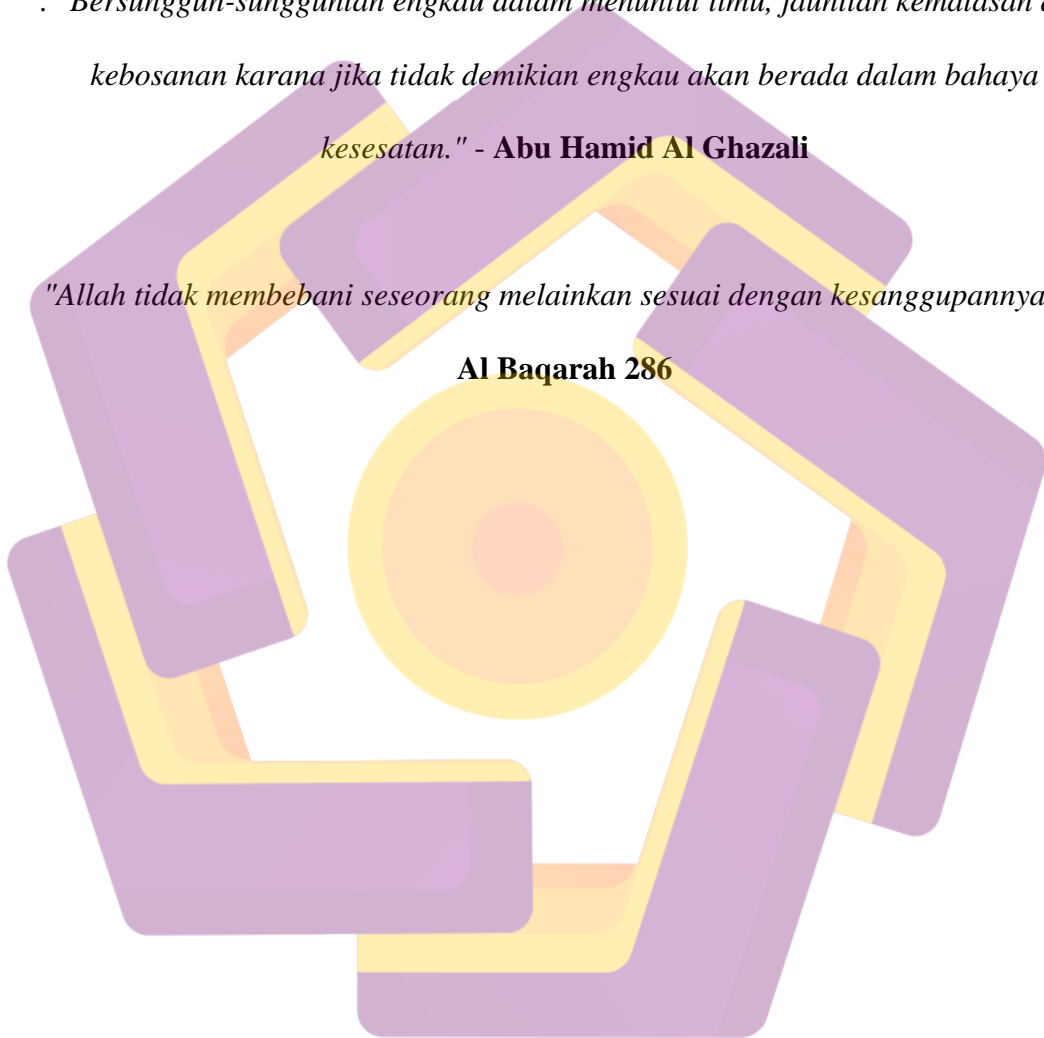
"Aku tak pernah menyesali diamku, tapi aku berkali-kali menyesali bicaraku." -

Umar bin Khattab

. "Bersungguh-sungguhlah engkau dalam menuntut ilmu, jauhilah kemalasan dan kebosanan karena jika tidak demikian engkau akan berada dalam bahaya kesesatan." - Abu Hamid Al Ghazali

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya." -

Al Baqarah 286



PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tiada henti saya ucapkan Alhamdulillah Robbil 'Alamin atas kenikmatan, kesehatan, dan ketetapan iman yang Allah Subhana Wa Ta'ala karuniakan sehingga saya bisa menyelesaikan laporan Skripsi ini dan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang telah membawa cahaya keduani ini dari zaman kebodohan sampai sekarang zaman yang penuh ilmu yang barokah.

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah dan ibu yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya. Kepada kakak-kakak dan seluruh keluarga yang telah mendukung langsung maupun tidak langsung.

Kepada Bapak Heri Sismoro, M.Kom. yang telah membimbing saya menyelesaikan skripsi ini. Kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bangka yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian. Kepada seluruh teman-teman yang telah menemani, memberi semangat, dan berbagi kebahagiaan bersama.

Terima kasih saya ucapkan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberi mereka semua kesehatan dan ketetapan iman.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala limpahan kasih, karunia, dan kehendak-Nya sehingga laporan Skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Bangka *Trip* Pada Kabupaten Bangka Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design*” dapat diselesaikan dengan baik. Selesaiannya Skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan do’a berbagai pihak. Pada kesempatan ini ingin disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartono, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Heri Sismoro, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
5. Ibu dan Ayah tercinta yang telah banyak berkorban demi keberhasilan dalam proses penyelesaian Skripsi ini.
6. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendo’akan dan memberikan semangat dalam penyelesaian Skripsi ini.

7. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bangka yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
8. Partisipan yang telah membantu dan meluangkan waktu.
9. Semua teman dan kerabat yang telah menemani dan memberi semangat.
10. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu namun senantiasa mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sungailiat, 21 Februari 2022




Muhammad Ridho Arrahman

DAFTAR ISI

JUDUL	I
JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTI SARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.2 PARIWISATA	9
2.3 PERANCANGAN.....	10

2.4	APLIKASI	11
2.5	PROTOTYPE	12
2.6	USER PERSONA	12
2.7	USER INTERFACE	13
2.7.1	Prinsip Perancangan UI	14
2.7.2	Jenis User Interface (UI)	15
2.8	USER EXPERIENCE	16
2.9	USER CENTERED DESIGN	17
2.9.1	Prinsip UCD	19
2.9.2	Aturan UCD	20
2.10	PENGUJIAN COGNITIVE WALKTHROUGH	21
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	METODOLOGI PENELITIAN	21
3.2	IDENTIFIKASI MASALAH	22
3.2.1	Studi Literatur	22
3.2.2	Observasi	22
3.2.3	Wawancara	23
3.3	PLAN THE USER CENTERED DESIGN	23
3.4	UNDERSTAND AND SPECIFY CONTEXT OF USE	24
3.4.1	Identifikasi User	24
3.4.2	Karakteristik User	24
3.4.3	User Persona	24
3.5	SPECIFY USER REQUIREMENTS	25
3.5.1	Kebutuhan Pengguna	25
3.5.2	User Flow	26
3.6	PRODUCE DESIGN SOLUTIONS	26
3.7	EVALUATE DESIGN AGAINST REQUIREMENTS	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	HASIL IDENTIFIKASI MASALAH	27
4.1.1	Hasil Observasi	27
4.1.2	Hasil Wawancara	28



4.2	<i>UNDERSTAND CONTEXT OF USE</i>	31
4.2.1	Hasil Identifikasi <i>User</i>	31
4.2.2	Hasil Karkaterisitik <i>User</i>	32
4.2.3	Hasil <i>User Persona</i>	32
4.3	<i>SPECIFY USER REQUIREMENTS</i>	35
4.3.1	Hasil Kebutuhan Pengguna	35
4.3.2	Hasil <i>User Flow</i>	37
4.4	<i>PRODUCE DESIGN SOLUTIONS</i>	39
4.4.1	<i>Storyboard</i>	39
4.4.2	<i>Wireframe</i>	40
4.4.3	<i>Prototype</i>	50
4.5	<i>EVALUATE DESIGN AGAINST REQUIREMENTS</i>	59
4.5.1	Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i>	59
BAB V PENUTUP		71
5.1	KESIMPULAN	71
5.2	SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN A		75
LAMPIRAN B.....		76

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tahap Perencanaan.....	23
Table 3.2 Kebutuhan Pengguna.....	25
Table 4.1 Hasil Analisis Kompetitor	27
Table 4.2 Hasil Wawancara.....	29
Table 4.3 Karakteristik <i>User</i>	32
Table 4.4 Hasil Kebutuhan Informasi.....	35
Table 4.5 Hasil Kebutuhan Fungsional	36
Table 4.6 Skenario 1	60
Table 4.7 Hasil Pengujian Skenario 1	61
Table 4.8 Skenario 2	62
Table 4.9 Hasil Pengujian Skenario 2	63
Table 4.10 Skenario 3	64
Table 4.11 Hasil Pengujian Skenario 3	65
Table 4.12 Skenario 4.....	66
Table 4.13 Hasil Pengujian Skenario 4	67
Table 4.14 Skenario 5.....	68
Table 4.15 Hasil Pengujian Skenario 5	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situasi yang Sering Terjadi pada Pengguna (<i>User Interface Design and Evaluation</i> , Stone dkk, 2005)	15
Gambar 2.2 Tahapan UCD (Sumber: ISO,210)	18
Gambar 3.1 Tahapan UCD dan Point Pengerjaan	21
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	33
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	33
Gambar 4.3 <i>User Persona 3</i>	34
Gambar 4.4 <i>User Persona 4</i>	34
Gambar 4.5 <i>User Persona 5</i>	35
Gambar 4.6 <i>User Flow</i>	38
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i>	40
Gambar 4.8 <i>Wireframe Splash Screen</i>	41
Gambar 4.9 <i>Wireframe Home Screen</i>	42
Gambar 4.10 <i>Wireframe Halaman Explore</i>	43
Gambar 4.11 <i>Wireframe Halaman Wishlist</i>	44
Gambar 4.12 <i>Wireframe Halaman Profile</i>	45
Gambar 4.13 <i>Wireframe Halaman Login</i>	46
Gambar 4.14 <i>Wireframe Halaman Sign Up</i>	47
Gambar 4.15 <i>Wireframe Halaman Detail Objek Wisata</i>	48
Gambar 4.16 <i>Wireframe Halaman Rute/Arah</i>	49
Gambar 4.17 <i>Wireframe Halaman Selamat Datang</i>	50
Gambar 4.18 <i>Prototype Splash Screen</i>	51
Gambar 4.19 <i>Prototype Home Screen</i>	52
Gambar 4.20 <i>Prototype Explore</i>	53
Gambar 4.21 <i>Prototype Wishlist</i>	54
Gambar 4.22 <i>Prototype Profile</i>	55
Gambar 4.23 <i>Prototype Login dan Sign Up</i>	56
Gambar 4.24 <i>Prototype Detail Objek Wisata</i>	57
Gambar 4.25 <i>Prototype Rute/Arah</i>	58
Gambar 4.26 <i>Prototype Selamat Datang</i>	59

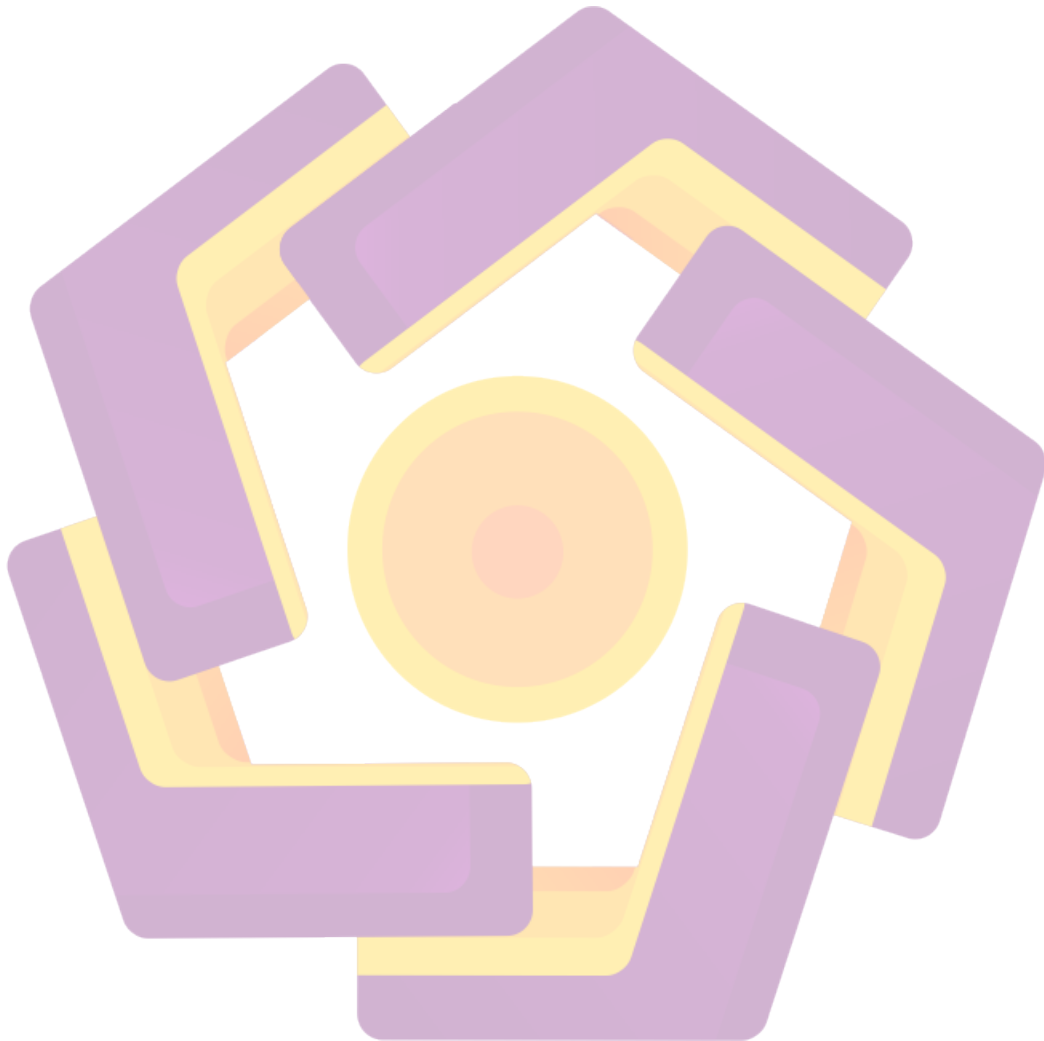
Gambar 4.27 Alur *Prototype* Memilih Objek Wisata 61

Gambar 4.28 Alur *Prototype* Melakukan *Login*..... 63

Gambar 4.29 Alur *Prototype* Menggunakan Fitur *Route* 65

Gambar 4.30 Alur *Prototype* Melakukan *Review and Rated* 67

[Gambar 4.31 Alur *Prototype* Melakukan *Logout*](#)..... 69



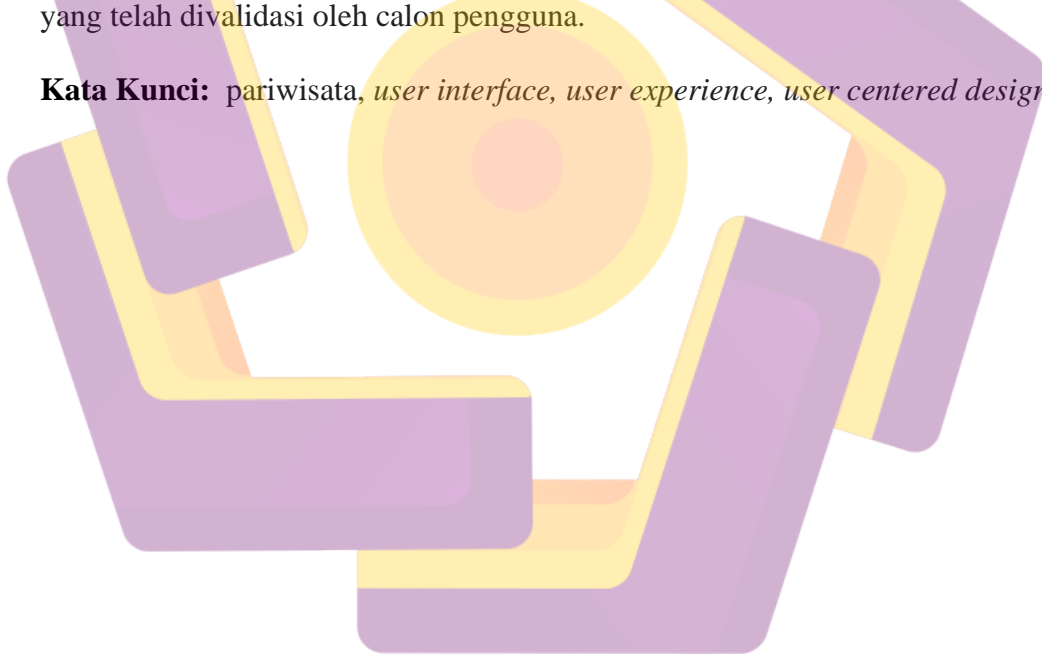
INTI SARI

Pariwisata merupakan suatu hal yang sangat berkembang saat ini di Indonesia, terutama di daerah- daerah seperti Bali, Yogyakarta, NTT, dan lain-lain. Kabupaten Bangka juga merupakan daerah yang terkenal dengan wisatanya, terdapat banyak objek wisata di Kabupaten Bangka seperti pantai, air terjun, bukit, pulau, dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu maka teknologi di dunia semakin berkembang. Di Kabupaten Bangka masih sangat sedikit aplikasi khusus untuk Pariwisata.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain antarmuka pada Aplikasi Bangka *Trip* dalam bentuk prototipe dengan memanfaatkan aplikasi Figma yang dikhususkan untuk merancang sebuah prototipe. Dengan mengutamakan aspek dari *user interface* dan *user experience*. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. UCD memiliki 5 aktivitas yaitu *Plan the User Centered Design Process*, *Specify context of use*, *Specify user and organisational requirements*, *Produce design solutions*, dan *Evaluate designs against user requirements*.

Selanjutnya prototipe akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mencari permasalahan kegunaan dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan Aplikasi Bangka Trip yang telah divalidasi oleh calon pengguna.

Kata Kunci: pariwisata, *user interface*, *user experience*, *user centered design*



ABSTRACT

Tourism is something that is currently developing in Indonesia, especially in areas such as Bali, Yogyakarta, NTT, and others. Bangka Regency is also an area that is famous for its tourism, there are many tourist objects in Bangka Regency such as beaches, waterfalls, hills, islands, and others. As time goes by, technology in the world is increasingly developing. In Bangka Regency there are still very few specific applications for tourism.

This study aims to produce an interface design design for the Bangka Trip Application in the form of a prototype by utilizing the Figma application which is devoted to designing a prototype. By prioritizing aspects of the user interface and user experience. This study uses the User Centered Design (UCD) method. UCD has 4 activities, namely Specify context of use, specify user and organizational requirements, Produce design solutions, and Evaluate designs against user requirements.

Next, the prototype will be tested which aims to find usability problems and determine user satisfaction with the product. The result of this research is the display of the Bangka Trip Application which has been validated by potential users.

Keyword: *tourism, user interface, user experience, user centered design*

