

# DESAIN INTERAKSI APLIKASI *PLATFORM TRAVELER* MENGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Fitra Arie Budiawan  
Department of informatics  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
14523088@students.uui.ac.id

**Abstract**—Banyaknya pengguna internet berdampak pada sektor pariwisata dengan memanfaatkan internet. Tetapi hal tersebut memiliki suatu masalah, masalah ini terjadi kepada *traveler* yang berpergian ke suatu kota dan tempat wisata mengalami perubahan informasi tentang tempat wisata yang dikunjungi. Yang mengakibatkan perubahan saat *traveler* melakukan *traveling*, selain itu permasalahan lain yang ditemui adalah tidak adanya teman berpergian ataupun orang yang dikenal pada saat tiba didestinasinya yang dituju maupun kota yang dituju. Dengan menggunakan *design thinking* dengan proses berulang dapat membantu proses perancangan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. pada prosesnya *design thinking* melakukan pemahaman terhadap pengguna baik kebutuhan maupun langkah dalam mencapai tujuan dari pengguna dengan melakukan proses empati.

**Keywords**— *design thinking, traveler, empati*

## I. PENDAHULUAN

Banyaknya pengguna internet berdampak juga pada sektor pariwisata dengan memanfaatkan internet dalam mengembangkan pariwisata yang ada. Tetapi hal tersebut mempunyai suatu masalah, masalah ini terjadi pada *traveler* yang berpergian ke suatu kota dan tempat wisata. permasalahan terjadi ketika para *traveler* sudah mempersiapkan info terkait kota dan tempat wisata yang dikunjungi baik transportasi, akses tempat wisata maupun akomodasi terkait kota dan tempat wisata yang ingin dikunjungi saat berpergian ke kota dan tempat wisata mendapatkan informasi yang sudah didapatkan sebelumnya mengalami perubahan. Permasalahan ini penulis temui ketika melakukan wawancara terhadap para *traveler* yang aktif berpergian ke suatu kota. Permasalahan lain terjadi saat penulis melakukan wawancara terhadap Ketua Backpacker Indonesia Yogyakarta adalah *traveler* yang mencari teman untuk berpergian bersama tanpa harus menggunakan jasa travel maupun paket wisata yang ada. *Traveler* tersebut bisa berpergian ke suatu tempat yang diinginkan tanpa harus terbatasnya waktu dan lokasi yang ingin dikunjungi. Seperti contohnya, ketika seorang *traveler* ingin berpergian ke suatu kota untuk berwisata, *traveler* tersebut mengalami kesulitan

dalam mencari teman berpergian karena tidak adanya teman yang ikut berpergian ataupun orang pada kota yang dikunjungi untuk bertanya. Selain itu jika melakukan berpergian sendiri hal yang terjadi adalah tidak adanya teman berbagi, baik berbagi dalam hal cerita selama berpergian, masalah yang dihadapi saat berpergian maupun dalam hal berbagi anggaran maupun akomodasi.

Dari masalah yang ditemukan, penulis membuat perancangan aplikasi *platform traveler* yang membantu para *traveler* yang kesulitan mencari teman perjalanan berdasarkan kota yang dikunjungi dan berbagi cerita serta pengalaman saat perjalanan disuatu kota dengan adanya fitur komunikasi antar *traveler* yang akan aktif ketika berada disatu wilayah yang sama. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah *traveler* dalam berpergian ke suatu kota tanpa harus khawatir tidak adanya teman berpergian maupun informasi yang ada dikota tersebut berbeda dari yang didapatkan sebelumnya serta dapat saling berkomunikasi antar *traveler*.

Dalam membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna diperlukan *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna agar aplikasi dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. *User Experience* adalah bagaimana perasaan seseorang ketika menggunakan suatu produk atau aplikasi Dengan menerapkan *User Experience* pada proses perancangan aplikasi maka produk yang dibuat akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk bersaing dan memiliki kesempatan yang besar untuk digunakan oleh pengguna yang membutuhkan produk yang kita buat. Karena ketika pengguna menggunakan aplikasi dengan *User Experience* yang buruk maka pengguna akan lebih memilih produk lainnya yang memiliki *User Experience* yang lebih baik [1]. *Design Thinking* adalah metode untuk menciptakan nilai bagi calon pengguna dan peluang pasar secara keseluruhan, bukan hanya berdasarkan penampilan dan fungsi saja. Seluruh sistem didasarkan pada korespondensi antara keinginan, kelayakan teknologi dan kelangsungan hidup strategi bisnis [2]. Penulis menggunakan pendekatan *design thinking* pada prosesnya memahami pengguna baik kebutuhan maupun langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari pengguna serta proses berempati sesuai dengan pengguna. Proses yang berulang pada

*design thinking* ini membantu proses perancangan solusi yang sesuai dengan pengguna.

## II. LANDASAN TEORI

Berikut teori-teori yang dibahas mengenai *User Experience, Design Thinking, User Personas dan Usability* sebagai pedoman dalam melakukan penelitian.

### A. User Experience

*User Experience* adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang – orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata [3]. *The Elements of User Experience* ditulis oleh Jesse James Garret mengenai prinsip tentang elemen dari *User Experience*. Garret membagi diagramnya dalam 5 elemen yaitu: Pondasi, Lingkup, Struktur, Rangka, dan Permukaan. Seberapa bagus fitur maupun desain sebuah produk, sistem atau jasa tanpa pengguna mendapatkan tujuan yang didapat maupun kepuasan serta kenyamanan dalam berinteraksi memiliki tingkat *User Experience (UX)* yang rendah yang akan mengakibatkan pengguna berpindah ke produk yang memiliki *User Experience (UX)* yang baik.

### B. Design Thinking

*Design Thinking* adalah metode untuk menciptakan nilai bagi calon pengguna dan peluang pasar secara keseluruhan, bukan hanya berdasarkan penampilan dan fungsi saja. Seluruh sistem didasarkan pada korespondensi antara keinginan, kelayakan teknologi dan kelangsungan hidup strategi bisnis [4]. Dalam prosesnya, *design thinking* menggunakan *human-centered approach* yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna. Proses pada penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* Ideo (Plattner, 2010) dimana memiliki beberapa proses diantaranya: *Empathy, Define, Ideate, Prototyping* dan *Test*. Melalui *design thinking* penulis dalam prosesnya dimotivasi untuk menempatkan dirinya sebagai pengguna untuk memahami secara spesifik karakter dari pengguna yang ada yang menjadikan proses perancangan sesuai dengan pengguna butuhkan serta membantu pengguna dalam mencapai tujuannya.

### C. User Personas

User persona adalah representasi karakter pengguna dari keseluruhan pengguna yang memiliki kemungkinan berinteraksi dengan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karakter yang dimaksud merupakan sebuah karakter fiksi yang diciptakan mendekati pengguna yang sebenarnya. Tujuan persona adalah untuk membantu menciptakan pemahaman agar lebih memahami pengguna [5]. Personas didapatkan berdasarkan observasi

yang nantinya digunakan untuk memberikan gambaran bagi desainer untuk mengembangkan sistem, bisa didapatkan dengan wawancara, kegiatan sehari-hari, dan sifat serta karakter [6].

### D. Usability

*Usability* adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem baik situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak maupun peralatan – peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna [7]. *Usability* memiliki komponen diantaranya (*effectiveness*) yaitu akurasi dan ketuntasan user dalam mencapai tujuan, (*efficiency*) ketepatan user dalam mencapai tujuannya, dan (*satisfaction*) kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakannya. *Effectiveness* dan *efficiency* dibutuhkan untuk mendukung pengguna dalam mencapai tujuannya dalam menggunakan aplikasi dengan kecepatan dan akurasi [8]. Sehingga *usability* diperlukan pada saat proses pengujian kepada calon pengguna produk dengan melakukan *usability testing*. *Usability Testing* adalah aktifitas yang fokus untuk melihat bagaimana pengguna menggunakan aplikasi, menjalankan task dan menggunakan dengan mudah sebuah aplikasi [8].

## III. METODOLOGI

### A. Riset

Pada tahap awal penelitian penulis melakukan riset dimana penulis melakukan proses *emphaty*. Proses *emphaty* dilakukan untuk mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan dirasakan serta dilakukan oleh pengguna. proses *emphaty* terdiri dari Observasi, *user interview* dan *emphaty map*.

#### 1) Observasi

Penulis melakukan observasi masalah terlebih dahulu untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami oleh para traveler. Berikut proses observasi yang penulis lakukan :

- Menemukan kesulitan yang dialami oleh para traveler saat membaca beberapa grup traveler dalam mencari barengan saat traveling, hal yang penulis temukan dimana para traveler yang mencari barengan mendapatkan kesulitan dikarenakan belum adanya satu media yang membantu dalam mencari barengan, selama ini masih menggunakan postingan disalah satu media sosial yang nantinya akan tenggelam oleh postingan lain, begitu juga pada grup traveler yang ada.
- Dalam hal mencari informasi ditemukan beberapa perbedaan, dimana saat sudah sampai didestinasinya wisata mengalami informasi yang berubah maupun tidak sesuai dengan yang terjadi didestinasinya wisata tersebut. Perubahan yang terjadi mengakibatkan beberapa estimasi bahkan biaya bisa berubah.
- Penulis menemukan pada salah satu media sosial berbagi foto dan video, informasi yang didapatkan

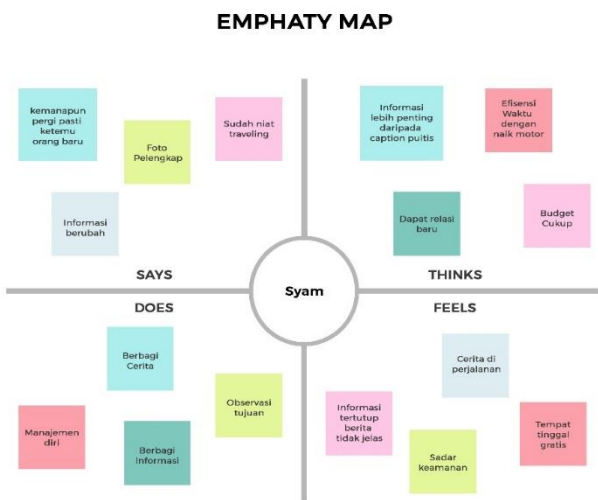
cukup kurang dikarenakan para traveler hanya berbagi foto dan video tanpa memberikan cukup informasi untuk mengetahui destinasi wisata yang dibagikan fotonya selain itu postingan yang ada biasanya tertutup oleh info lain baik jualan maupun komentar lain.

### 2) Wawancara pengguna

Pada proses wawancara pengguna penulis merancang sebuah *research project plan* bertujuan agar tujuan wawancara menjadi pasti dan hasil wawancara lebih berguna dalam proses perancangan solusi dari masalah yang ada.

### 3) Emphaty Map

*Emphaty map* adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna yang fokusnya memahami individu lain dengan melihat dunia melalui pengguna (Bratsberg, 2012). *Emphaty map* didapat setelah proses wawancara pengguna dilakukan. Dari *emphaty map* penulis dapat mengetahui masing – masing kebutuhan pengguna. berikut ini adalah *emphaty map* yang dibuat berdasarkan hasil wawancara pengguna yang dilakukan, *Emphaty map* Syam dapat dilihat pada Gambar 3.1 *Emphaty Map* Syam



Gambar A.1 *Emphaty Map* Syam.

### B. Analisis

Pada tahap berikutnya setelah melakukan riset penulis melakukan tahap analisis dimana pada tahap analisis penulis melakukan proses *define*. Proses *define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *emphaty*. Pada tahap analisis penulis melakukan pembuatan *personas* dan memahami alur pengguna saat melakukan *traveling*.

### 1) Personas

Data yang telah diolah dari hasil wawancara dibuat menjadi *emphaty map* dari *emphaty map* diolah lagi menjadi *personas*. Dari hasil *personas* penulis dapat memahami kebutuhan dan masalah apa saja yang pengguna dapatkan, sehingga penulis dapat memahami fitur yang diinginkan oleh pengguna untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang didapatkan pengguna. Berikut adalah *personas* yang dibuat berdasarkan *emphaty map* dan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis :

*Personas* Bunga dapat dilihat pada Gambar 3.2 *Personas* Bunga dan Syam



Gambar B.2 *Personas* Bunga dan Syam.

### 2) Kebutuhan Pengguna

Berikut didapat kebutuhan pengguna yang didapat dari proses *emphaty* dan *define* dari masalah yang didapatkan pengguna.

Tujuan atau *Goals* dari Traveler

1. Menceritakan dan memberikan informasi selama traveler melakukan *traveling* yang nantinya dapat diperbaharui informasinya.
2. Mempermudah dalam pencarian orang baru untuk sama sama melakukan *traveling*.
3. Mendapatkan wawasan, pengalaman serta relasi baru saat *traveling* ke suatu kota.

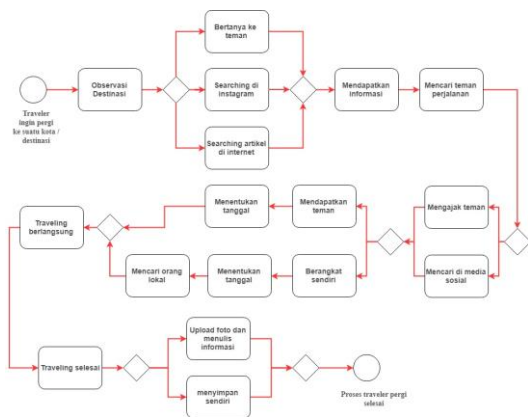
Kesulitan Yang Dialami Traveler

1. Terjadi perubahan informasi ketika sudah sampai disana yang mengakibatkan *itinerary* dan akomodasi berubah.
2. Menemukan orang baru ketika pergi ke suatu kota, karena walaupun ada teman tapi punya kesibukan sendiri, maka dari itu butuh orang lokal yang bisa memberi arahan maupun menjadi teman perjalanan.

3. Menemukan informasi pada destinasi di media sosial cukup sulit karena kurangnya informasi maupun hanya mengunggah foto maupun tertutup informasi lain.
4. Mencari teman perjalanan untuk berbagi budget yang aman dikarenakan belum kenal.

### 3) Alur Traveler Untuk Melakukan Traveling

- Alur traveler yang sering dilakukan selama traveling berlangsung baik persiapan sebelum berangkat sampai traveler kembali dari destinasi yang dituju. Alur yang dilakukan oleh traveler sebelum pergi cukup banyak dilakukan dan menggunakan beberapa aplikasi maupun media lain. Maka dari itu penulis memudahkan alur yang dilakukan oleh traveler. Dapat dilihat pada Gambar 3.3 Wireframe Halaman Utama



Gambar B.3 Alur Traveler dalam melakukan Traveling.

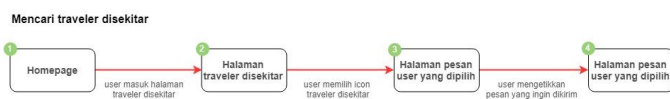
## C. Perancangan

Pada tahap ini setelah melakukan analisis penulis melakukan tahap perancangan dimana pada tahap perancangan penulis melakukan proses *user flow* dan juga pembuatan *wireframe*. Proses *ideate* dilakukan untuk mencari ide solusi dari masalah yang ada.

### 1) User Flow

- *User Flow* Mencari Traveler Disekitar

*User Flow* ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna mencari *traveler* disekitar pada aplikasi berdasarkan lokasi terdekat dari pengguna. Adapun *User Flow* mencari *traveler* disekitar dapat dilihat pada Gambar 3.4 *User Flow* mencari *traveler* disekitar.



Gambar C.4 *User Flow* mencari *traveler* disekitar.

- *User Flow* Membuat Postingan Cari Barengan

*User Flow* ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna melakukan postingan cari barengan pada aplikasi berdasarkan kriteria yang diinginkan. Adapun *User Flow* membuat postingan cari barengan dapat dilihat pada Gambar 3.5 *User Flow* membuat postingan cari barengan.



Gambar C.5 *User Flow* membuat postingan cari barengan.

- *User Flow* Membuat Cerita

*User Flow* ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna membuat cerita pada aplikasi berdasarkan cerita yang ingin dibuat. Adapun *User Flow* membuat cerita dapat dilihat pada Gambar 3.6 *User Flow* membuat cerita.



Gambar C.6 *User Flow* membuat cerita.

### 2) Wireframe

*Wireframe* dibuat berdasarkan hasil pada proses *emphaty* sampai dengan *define* dari hasil analisis kebutuhan pengguna serta tujuan dari pengguna. Dari riset yang dilakukan berdasarkan *emphaty map* dan *personas* pengguna menyatakan bahwa pengguna berada pada umur antara 18 – 35 tahun dan sering menggunakan gadget untuk kegiatan sehari-hari, maka dari itu rancangan antar muka harus dibuat mudah dan sederhana dalam alur penggunaannya sehingga pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi yang dibuat sesuai dengan alur dalam menjalankan aktifitas *traveling* berdasarkan *user flow* yang ada. *Wireframe* ini nantinya akan menjadi dasar dari pembuatan purwarupa dari aplikasi dengan penyempurnaan interaksi yang lebih nyata.

- *Wireframe* Halaman *Traveler Around*

Pada halaman *traveler around* berisi tentang *traveler* lain yang sedang ada disekitar pengguna. Pada *wireframe* halaman *traveler around* ada pemberitahuan berapa banyak *traveler* yang ada disekitar serta jarak dari lokasi pengguna ke para *traveler*. Tampilan *wireframe* halaman *traveler around* dapat dilihat pada Gambar 3.7 *Wireframe* halaman *traveler around*.



Gambar C.7 Wireframe halaman *traveler around*.

- **Wireframe Alur Pengguna Membuat Posting Cari Barengan**

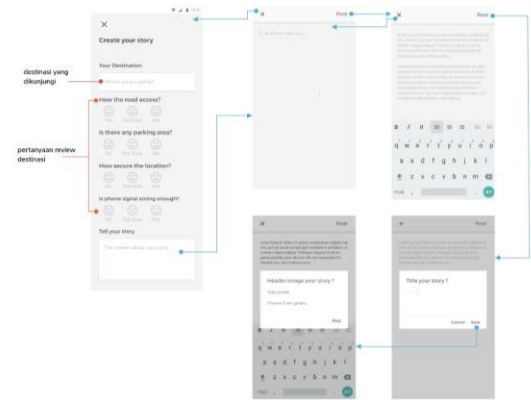
Pada halaman membuat postingan cari barengan memiliki beberapa tahap, tahap awal pengguna mengisi destinasi yang ingin dituju, dilanjutkan mengisi jumlah traveler yang dicari. Lalu, memilih tanggal mulai dan akhir *traveling* yang akan menuju halaman memilih tanggal. Setelah memilih tanggal pengguna mengisi deskripsi. Tampilan *wireframe* alur pengguna membuat posting cari barengan dapat dilihat pada Gambar 3.8 *Wireframe* alur pengguna membuat posting cari barengan.



Gambar C.8 alur pengguna membuat posting cari barengan

- **Wireframe Alur Pengguna Membuat Story**

Pada halaman buat *story* memiliki berapa tahap, tahap awal pengguna mengisi destinasi yang dikunjungi dan dilanjutkan mengisi review sesuai yang ada di destinasi yang *traveler* kunjungi. Setelah itu *traveler* memberikan *story* maupun informasi yang ingin dibagikan, jika sudah selesai *traveler* mengisi judul cerita dan memilih foto sebagai header *story*. Tampilan *wireframe* alur pengguna membuat *story* dapat dilihat pada Gambar 3.9 *Wireframe* alur pengguna membuat *story*.



Gambar C.9 Wireframe alur pengguna membuat story.

#### IV. HASIL DAN PENGUJIAN

##### A. Purwarupa

Pada tahap selanjutnya dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses *prototype* pada pendekatan *design thinking* yang dibuat berdasarkan *wireframe* yang dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat.

##### 1) Purwarupa halaman *traveler around*

Purwarupa halaman *traveler around* muncul ketika pengguna memilih tombol *traveler around* pada halaman utama, halaman *traveler around* akan mencari *traveler* yang ada disekitar pengguna dan ketika ada *traveler* disekitar pengguna akan muncul pemberitahuan jumlah *traveler* yang ada serta lokasi *traveler*. Ketika pengguna memilih salah satu *icon* yang ada akan muncul detail informasi *traveler* yang dipilih dan pengguna bisa langsung berkiriman pesan kepada *traveler* yang dipilih. Pada tombol *list* nantinya *traveler* yang ditemukan akan ditampilkan secara berurutan dari lokasi terdekat pengguna. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.3 Purwarupa Halaman *traveler around*.

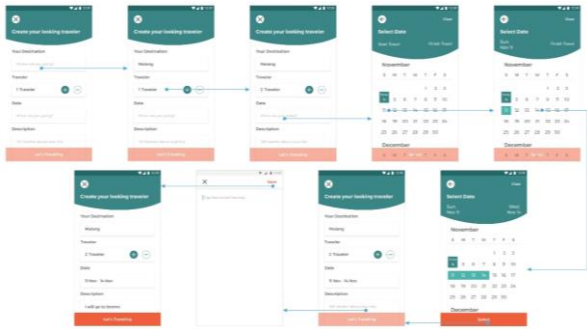


Gambar A.1 Purwarupa halaman *traveler around*

##### 2) Purwarupa halaman membuat posting cari barengan

Setelah pengguna memilih tombol buat postingan, selanjutnya pengguna akan menuju halaman membuat postingan cari barengan, pengguna akan mengisi informasi yang dibutuhkan untuk membuat postingan. Tombol membuat postingan tidak akan aktif ketika proses pengisian informasi belum selesai, hal tersebut dibuat agar pengguna mengisi informasi terlebih dahulu sampai selesai. Pada saat pengguna memilih tanggal yang akan dipilih, tanggal pada hari ini akan aktif untuk menunjukkan hari ini, ketika pengguna memilih

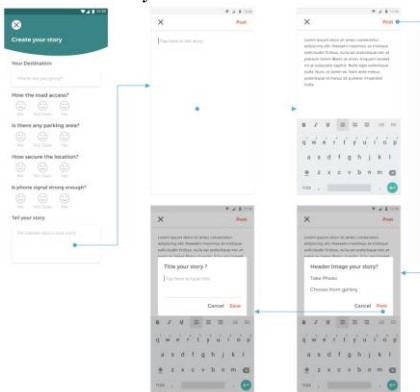
tanggal mulai akan berubah menjadi warna hijau muda pada bagian tanggal yang dipilih dan ketika pengguna memilih tanggal selesai tanggal akan menandai tanggal mulai sampai dengan tanggal akhir, sebagai penanda selanjutnya pada bagian *start travel* dan *finish travel* juga akan berubah. Tombol pilih tidak akan aktif ketika tanggal mulai dan tanggal berakhir belum dipilih. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.6 Purwarupa Halaman membuat postingan cari barengan.



Gambar A.2 Purwarupa halaman membuat postingan cari barengan

3) Purwarupa halaman membuat story

Setelah pengguna memilih tombol buat *story*, selanjutnya pengguna akan menuju halaman membuat *story*, pengguna mengisi informasi dan *review* terhadap destinasi yang akan diceritakan. Setelah itu pengguna akan mulai menulis cerita, ketika pengguna sudah selesai menulis cerita dan ingin mengunggahnya pengguna terlebih dahulu mengisi judul cerita dan mengunggah foto yang nantinya sebagai *header* foto cerita. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.8 Purwarupa membuat *story*.



Gambar A.3 Purwarupa halaman membuat story

B. Pengujian

Pada tahap akhir dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses *test* pada pendekatan *design thinking*, dengan melakukan pengujian menggunakan proses *usability testing* berdasarkan riset, analisis dan perancangan, serta

purwarupa yang telah dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat.

1) Skenario Pengguna

Skenario digunakan pada proses pengujian aplikasi yang dilakukan oleh pengguna. Pengujian yang dilakukan dengan skenario pengguna akan membuat penulis mengetahui pengguna dalam menggunakan aplikasi dan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan tugasnya. Dari hasil pengujian yang dilakukan nantinya dapat mengetahui langkah mana yang menyulitkan pengguna.

- Skenario Pengguna Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih  
Skenario pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih. Adapun skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel B.1 Skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

Goals	Mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih
Skenario	Kamu ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih, traveler yang dipilih adalah traveler perempuan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih.

- Skenario Pengguna Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih  
Skenario pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih. Adapun skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel B.2 Skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

Goals	Mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih
-------	--

Skenario	Kamu ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih, traveler yang dipilih adalah traveler perempuan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih.
----------	---

- Skenario Pengguna Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih  
Skenario pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih. Adapun skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel B.1 Skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

Goals	Mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih
Skenario	Kamu ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih. Kamu sudah berada dihalaman utama dan ingin mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih, traveler yang dipilih adalah traveler perempuan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari traveler disekitar dan mengirim pesan pada traveler yang dipilih.

## 2) Usability Testing

Pengujian dengan menggunakan *Usability Testing* adalah tahapan terakhir dalam perancangan aplikasi ini. Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengguna dapat dengan mudah dan nyaman dalam menyelesaikan tugasnya. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 10 partisipan, yaitu 6 orang partisipan melakukan pengujian aplikasi untuk mendapatkan indikator saat pengujian *Usability Testing* dilakukan, dan 4 orang partisipan melakukan pengujian *Usability Testing* dengan 3 orang sebagai orang yang sudah paham tentang aplikasi karena sebagai *personas*, serta 1 orang lainnya sebagai pengguna yang belum paham dengan aplikasi ini.

- Pengujian *Usability Testing* Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih

Berikut hasil pengujian *usability testing* mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih. Adapun hasil pengujian *usability testing* mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih dapat dilihat pada Gambar 4.4.

Partisipan	Pilih tombol location	Menyetujui akses lokasi	Memilih traveler	Memilih tombol pesan	Memilih form pesan
1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●

Gambar 4.4 Pengujian usability testing mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

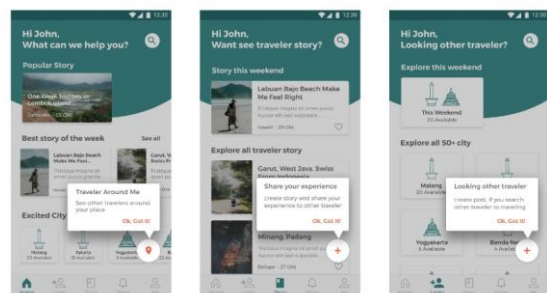
Indikator:

- mudah
- cukup lama

Diperoleh hasil bahwa ada 3 partisipan yang mengalami kendala pada *task* 1 dengan menunjukkan gestur menggaruk kepala. Ketiga partisipan tersebut bingung dalam memilih tombol location dikarenakan tidak ada informasi yang didapatkan mengenai tombol tersebut.

Pengujian skenario pengguna yang dilakukan penulis menemukan ada kendala yang terjadi pada 3 skenario, dari kendala yang ada ditemukan pada *task* tombol location, tombol buat postingan cari barengan, dan tombol buat cerita harus dilakukan solusi atau perbaikan guna meningkatkan kemudahan pengguna dalam mencapai tujuannya.

- Revisi Purwarupa Tombol *Location*, Tombol Buat Cari Barengan, Tombol Buat Cerita  
Penulis melakukan revisi pada purwarupa berdasarkan masalah yang penulis temukan pada saat pengujian. Revisi yang penulis lakukan dengan menambahkan *tooltip* pada setiap tombol, sebelum pengguna melakukan aktifitas pada halaman yang dipilih. setiap *tooltip* berguna menjelaskan fungsi tombol yang ada. Purwarupa hasil revisi dapat dilihat padaa Gambar 4.11 Revisi purwarupa tombol *location*, tombol buat cari barengan, dan tombol buat cerita.



Gambar B.5 Revisi purwarupa tombol location, tombol buat cari barengan, dan tombol buat cerita

- Pengujian *Usability Testing* Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih Iterasi Kedua  
Berikut hasil pengujian *usability testing* mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih iterasi kedua. Adapun hasil pengujian *usability testing* mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 4.31.

Partisipan	Pilih tombol location	Menyetujui akses lokasi	Memilih traveler	Memilih tombol pesan	Memilih form pesan
1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●

Gambar 4.6 Pengujian usability testing mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih iterasi kedua

Indikator:

- mudah
- cukup lama

Diperoleh hasil bahwa semua partisipan dapat menyelesaikan tugasnya, masalah yang terjadi pada saat iterasi pertama dapat diselesaikan dengan menambahkan *tooltip* yang berisi penjelasan mengenai fungsi dari tombol yang ada, pada pengujian iterasi kedua partisipan menunjukkan gestur senyum yang menandakan lebih mudah daripada langkah sebelum dilakukan revisi.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perancangan dan juga pengujian yang sudah dilakukan pada penelitian ini maka, didapatkan kesimpulan bahwa penelitian ini yaitu:

- Perancangan aplikasi ini dapat mempermudah *traveler* dalam menyelesaikan tujuannya dalam melaksanakan *traveling* baik mempermudah dalam mencari barengan *traveling* ataupun menemukan orang sekitar yang ada disekitar *traveler*. Dengan pendekatan *design thinking* yang digunakan dapat menjawab kebutuhan dan masalah dari pengguna yang dapat mencapai tujuannya.

- Traveler* dapat berhubungan satu dengan yang lainnya dalam perancangan aplikasi ini dengan mudah dikarenakan bisa saling berbagi cerita dan informasi maupun mencari *traveler* terdekat.
- Traveler* lebih mudah dalam mencari teman saat *traveling* sesuai kebutuhannya, baik mencari barengan maupun mencari *traveler* disekitar, sehingga pengguna dapat menyelesaikan tujuannya.

## REFERENCES

- [1] Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*.
- [2] Brown. (2008). *Design Thinking, Harvard Business Review*.
- [3] Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- [4] Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- [5] Cooper, A. (2003). *The Origin of Personas*. Retrieved Oktober 10, 2018, from cooper: [https://www.cooper.com/journal/2003/08/the\\_origin\\_of\\_personas](https://www.cooper.com/journal/2003/08/the_origin_of_personas)
- [6] Persada, A. G. (2017). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- [7] Barnum, C. (2010). *Usability Testing Essentials 1st Edition*.