

**DESAIN INTERAKSI APLIKASI *PLATFORM*
TRAVELER MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***



Disusun Oleh:

N a m a : Fitra Arie Budiawan

NIM : 14523088

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

DESAIN INTERAKSI APLIKASI *PLATFORM*
***TRAVELER* MENGGUNAKAN PENDEKATAN**
DESIGN THINKING

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 3 Januari 2019

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

(Dr. Mukhammad A Setiawan, S.T., M.Sc.)

(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**DESAIN INTERAKSI APLIKASI *PLATFORM*
TRAVELER MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 3 Januari 2019

Tim Penguji

Dr. Mukhammad A Setiawan, S.T., M.Sc.

Anggota 1

Almed Hamzah, S.T., M.Eng.

Anggota 2

Andhik Budi Cahyono S.T., M.T.

البعثة الإسلامية
Mengetahui,
الأستاذة الأندو

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Eden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitra Arie Budiawan

NIM : 14523088

Tugas akhir dengan judul:

DESAIN INTERAKSI APLIKASI *PLATFORM* *TRAVELER* MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Januari 2019



(Fitra Arie Budiawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, akhirnya saya dapat menyelesaikan yang harusnya memang patut diselesaikan. Tugas akhir ini menjadikan sebuah karya yang telah saya buat yang dipersembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Sebagai tanda bakti, rasa terimakasih yang tak terhingga telah sabar mendidik saya dari segi apapun, selalu memberikan dukungan moral dan pastinya selalu mendoakan yang terbaik untuk saya, serta memberi nasihat dan masukan tanpa henti untuk menjadikan saya orang yang berguna bagi sesama.

Adik-adik

Untuk kak Naufal dan dek Firly yang selalu memberikan energi semangat, mendukung tanpa harus diminta dan penyemangat untuk terus bisa membahagiakan mereka.

Teman-teman seperjuangan

Untuk teman-teman perjuangan diperantauan telesandi di Jogja, telesandi di Purwokerto, Anak-anak kontrakan Delima, anak-anak kost Komeng, Kontrakan Gentan, Kuproy GN, Tim Huntara, Keluarga Magnifico 2014 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, keluarga besar Teknik Informatika UII, Unit 429 dan keluarga posko, Tim *Traveler* (Mas Abu, Mbak Anggi, Mbak Anggar, Mas Fernando), Mas Dwinawan (Insight Design), Mas Randy (Qasir.id), teman-teman UI/UX Enthusiast, yang sudah sangat banyak membantu saat melaksanakan tugas akhir, terima kasih banyak untuk pelajaran hidup, untuk selalu menginspirasi tanpa lelah, dan untuk motivasinya.

HALAMAN MOTO

“Stay Hungry. Stay Foolish.” - (Steve Job)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Interaksi Aplikasi *Platform Traveler* Dengan Pendekatan *Design Thinking*”. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika di Universitas Islam Indonesia.

Penulisan dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, serta bantuan baik material maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan ahti penulis meyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua Bapak Dul Sapari dan Ibu Erni Tri Astuti, Adik M. Fakhri Naufal F dan Adik Firly Defina Rahma S atas segala doa dan dukungan selama penulis menyelesaikan masa studi di Teknik Informatika dan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Hendrik, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Dr. Mukhammad Andri Setiawan, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
5. Mas Abu Syiri, Mbak Anggar, Mbak Anggi, Mas Fernando yang telah bersedia bekerjasama dan membantu sebagai bahan penelitian selama melaksanakan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak selalu saya harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 5 Desember 2018

(Fitra Arie Budiawan)

SARI

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 lain yang ditemui adalah tidak adanya teman berpergian ataupun orang yang dikenal pada destinasi yang dituju oleh *traveler*.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan menggunakan pendekatan *design thinking*, pada prosesnya *design thinking* melakukan pemahaman terhadap 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.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi ini mempermudah *traveler* dalam menyelesaikan tujuannya dalam melaksanakan *traveling* baik mempermudah dalam mencari teman dalam *traveling* ataupun menemukan orang sekitar yang ada di sekitar *traveler*.

Kata kunci: *design thinking*, *traveler*, empati.

GLOSARIUM

<i>User Experience</i>	Elemen yang menghubungkan aplikasi dan pengguna.
<i>User Interface</i>	Pengalaman menggunakan aplikasi dari perspektif pengguna.
<i>Wireframe</i>	Struktur grafis atau gambaran dari suatu aplikasi yang berisi konten dan elemen.
<i>Personas</i>	Karakter fiktif yang dibuat berdasarkan hasil interview untuk menggambarkan calon pengguna dari produk yang dibuat.
Skenario	Alur cerita yang ingin dilakukan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan tujuan.
Purwarupa	Bentuk awal atau standar ukuran sebuah aplikasi.
<i>Design Thinking</i>	Suatu proses untuk memecahkan masalah ataupun mencapai suatu tujuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>User Experience</i>	6
2.2 <i>Design Thinking</i>	7
2.3 <i>Interview</i>	9
2.4 <i>Emphaty Map</i>	9
2.5 <i>User Personas</i>	10
2.6 <i>Usability</i>	10
BAB III TMETODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Riset	12
3.1.1 Observasi	12
3.1.2 Wawancara Pengguna	13
3.1.3 <i>Emphaty Map</i>	14
3.2 Analisis.....	17
3.2.1 <i>Personas</i>	17
3.2.2 Kebutuhan Pengguna.....	19
3.2.3 Alur <i>Traveler</i> Untuk Melakukan <i>Traveling</i>	20
3.2.4 Komparasi Kemudahan Pengguna Pada Aplikasi Sejenis	21
3.3 Perancangan	22
3.3.1 <i>User Flow</i>	22
3.3.2 <i>Wireframe</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Purwarupa	33
4.1.1 Purwarupa Halaman Masuk Pengguna Dan Pendaftaran Pengguna	33
4.1.2 Purwarupa Halaman Utama.....	34
4.1.3 Purwarupa Halaman <i>Traveler Around</i>	34
4.1.4 Purwarupa Halaman Pencarian	35
4.1.5 Purwarupa Halaman <i>Looks, Looks City, dan Detail Barengan</i>	35
4.1.6 Purwarupa Halaman Membuat Postingan Cari Barengan	36
4.1.7 Purwarupa Halaman <i>Story</i> dan Detail <i>Story</i>	37

4.1.8	Purwarupa Halaman Membuat <i>Story</i>	38
4.1.9	Purwarupa Halaman <i>Notification</i>	38
4.1.10	Purwarupa Halaman <i>Profile</i>	39
4.2	Pengujian.....	40
4.2.1	Skenario Pengguna	40
4.2.2	<i>Usability Testing</i>	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN		67

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Skenario pengguna pendaftaran akun	40
Tabel 4.2 Skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama	41
Tabel 4.3 Skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih	41
Tabel 4.4 Skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci	41
Tabel 4.5 Skenario pengguna mencari barengan dan bergabung	42
Tabel 4.6 Skenario pengguna membuat postingan cari barengan.....	42
Tabel 4.7 Skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar	43
Tabel 4.8 Skenario pengguna membuat cerita.....	43
Tabel 4.9 Skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan	43
Tabel 4.10 Skenario pengguna melihat cerita yang disukai pada halaman profil.....	44
Tabel 4.11 Pengujian skenario pengguna pendaftaran akun.....	45
Tabel 4.12 Pengujian skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama.....	46
Tabel 4.13 Pengujian skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih.....	47
Tabel 4.14 Pengujian skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci	48
Tabel 4.15 Pengujian skenario pengguna mencari barengan dan bergabung	48
Tabel 4.16 Pengujian skenario pengguna membuat postingan cari barengan	49
Tabel 4.17 Pengujian skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar	51
Tabel 4.18 Pengujian skenario pengguna membuat cerita.....	52
Tabel 4.19 Pengujian skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan	53
Tabel 4.20 Pengujian skenario pengguna melihat cerita yang disukai pada halaman profil	54
Tabel 4.21 Pengujian usability testing pendaftaran akun	55
Tabel 4.22 Pengujian usability testing melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama	56
Tabel 4.23 Pengujian usability testing mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih	56
Tabel 4.24 Pengujian usability testing pencarian berdasarkan kata kunci.....	57
Tabel 4.25 Pengujian usability testing mencari barengan dan bergabung.....	57
Tabel 4.26 Pengujian usability testing mencari membuat postingan cari barengan	58
Tabel 4.27 Pengujian usability testing mencari melihat cerita dan berkomentar	58

Tabel 4.28 Pengujian usability testing membuat cerita	59
Tabel 4.29 Pengujian usability testing melihat notifikasi dan membalas pesan.....	60
Tabel 4.30 Pengujian usability testing melihat cerita yang disukai pada halaman profil.....	60
Tabel 4.31 Pengujian usability testing mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih iterasi kedua.....	61
Tabel 4.32 Pengujian usability testing membuat postingan cari barengan iterasi kedua.....	62
Tabel 4.33 Pengujian usability testing membuat cerita iterasi kedua	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Emphaty Map</i> Syam.	15
Gambar 3.2 <i>Emphaty Map</i> Susi.	15
Gambar 3.3 <i>Emphaty Map</i> Juki.	16
Gambar 3.4 <i>Emphaty Map</i> Bunga.....	16
Gambar 3.5 <i>Personas</i> Bunga dan Syam.	18
Gambar 3.6 <i>Personas</i> Juki dan Susi.	18
Gambar 3.7 Pemetaan proses kebutuhan <i>traveler</i>	20
Gambar 3.8 Alur <i>Traveler</i> dalam melakukan <i>Traveling</i>	21
Gambar 3.9 <i>User Flow</i> membuat postingan cari barengan.....	23
Gambar 3.10 <i>User Flow</i> memilih postingan cari barengan.	23
Gambar 3.11 <i>User Flow</i> membuat cerita.	23
Gambar 3.12 <i>User Flow</i> berkomentar dan menyukai cerita.	24
Gambar 3.13 <i>User Flow</i> pencarian.	24
Gambar 3.14 <i>User Flow</i> mencari <i>traveler</i> disekitar.	24
Gambar 3.15 <i>User Flow</i> membalas pesan <i>traveler</i>	25
Gambar 3.16 <i>Wireframe</i> halaman awal.	26
Gambar 3.17 <i>Wireframe</i> halaman <i>sign up</i>	26
Gambar 3.18 <i>Wireframe</i> halaman login.....	27
Gambar 3.19 <i>Wireframe</i> halaman utama.	27
Gambar 3.20 <i>Wireframe</i> halaman <i>traveler around</i>	28
Gambar 3.21 <i>Wireframe</i> halaman <i>looks, looks city</i> , dan detail barengan.	29
Gambar 3.22 alur pengguna membuat posting cari barengan.....	29
Gambar 3.23 <i>Wireframe</i> halaman <i>story</i> dan detail <i>story</i>	30
Gambar 3.24 <i>Wireframe</i> alur pengguna membuat <i>story</i>	31
Gambar 3.25 <i>Wireframe</i> halaman <i>notification</i>	31
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> halaman <i>profile</i>	32
Gambar 3.27 <i>Wireframe</i> halaman pencarian.	32
Gambar 4.1 Purwarupa halaman masuk pengguna dan pendaftaran pengguna.....	33
Gambar 4.2 Purwarupa halaman utama	34
Gambar 4.3 Purwarupa halaman <i>traveler around</i>	35
Gambar 4.4 Purwarupa halaman pencarian	35
Gambar 4.5 Purwarupa halaman <i>looks, looks city</i> , dan detail barengan	36

Gambar 4.6 Purwarupa halaman membuat postingan cari barengan.....	37
Gambar 4.7 Purwarupa halaman story dan detail story	37
Gambar 4.8 Purwarupa halaman membuat story	38
Gambar 4.9 Purwarupa halaman notification	39
Gambar 4.10 Purwarupa halaman profile	40
Gambar 4.11 Revisi purwarupa tombol location, tombol buat cari barengan, dan tombol buat cerita.....	61

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu sektor yang sangat penting bagi Indonesia adalah sektor pariwisata, dimana pariwisata menjadi penyumbang devisa negara yang cukup besar. Sektor pariwisata pada tahun 2015 berkontribusi 9,2 persen terhadap PDB Nasional yang sebelumnya hanya berkontribusi 4 persen pada tahun 2014. Pada bagian devisa, sektor pariwisata menyumbang 20 Miliar USD yang sebelumnya hanya 10,69 Miliar USD pada tahun 2014. Hal tersebut tentu saja tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi secara lebih kuat (Kominfo, 2015).

Perkembangan teknologi pada era digital pada saat ini mempengaruhi mobilitas masyarakat dalam melakukan berbagai jenis kegiatan dalam kegiatan sehari - hari. Tidak heran jika pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa atau setara 54,68 persen dari total penduduk Indonesia pada tahun 2017 (Kominfo, 2018). Hal ini membuat Indonesia menjadi salah satu pengguna internet terbanyak dunia.

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 di satu 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 (Krug, 2014). *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 (Brown, 2008). 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.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berikut akan dijawab oleh penulis:

- a. Bagaimana perancangan aplikasi *platform traveler* dapat sesuai kebutuhan pengguna dengan pendekatan *design thinking*?

- b. Bagaimana perancangan aplikasi dapat menghubungkan antara *traveler* satu dengan yang lainnya dengan mudah?
- c. Bagaimana cara membantu *traveler* yang mengurungkan niat berpergian ketika tidak ada teman berpergian?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dalam TA ini, beberapa batasan ini diperhatikan:

- a. Pengguna yang akan dilibatkan adalah para *traveler* dan juga orang yang kemungkinan akan berpergian ke suatu kota atau tempat wisata.
- b. Pendekatan yang digunakan adalah *design thinking* pada perancangan aplikasi *platform traveler*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dalam penelitian yang dilakukan:

- a. Memudahkan para *traveler* yang ingin mencari teman berpergian dalam sebuah aplikasi.
- b. Menghubungkan para *traveler* satu dan yang lainnya ketika berada di wilayah yang sama.
- c. Membagikan cerita dan pengalaman para *traveler* saat berpergian.
- d. Menghasilkan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan dan memudahkan penggunaan dalam penggunaan aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dalam penelitian yang dilakukan:

- a. Tersedianya *platform* untuk para *traveler* yang dapat menjadi solusi untuk para *traveler* yang ingin berpergian.
- b. Diharapkan para *traveler* nantinya dapat melihat berbagai informasi tentang kota yang ingin dikunjungi serta pengalaman yang sudah dibagikan oleh *traveler* lainnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan desain interaksi dengan pendekatan *design thinking* adalah:

- a. Riset

Dalam tahap riset penulis melakukan tahap *empathy* dimana melakukan riset pengguna untuk mencari dan memahami masalah pada pengguna serta kebutuhan pengguna. Dalam riset pengguna penulis harus mengetahui apa yang dipikirkan, dirasakan, dikatakan serta dilakukan oleh pengguna yang nantinya akan mendapatkan *emphaty map*.

b. Analisis dan Perancangan

Pada tahapan ini penulis melakukan tahap *define* dan *ideate* dengan melakukan analisis dan perancangan yang sudah didapatkan pada saat riset. Dari hasil riset digunakan untuk mendapatkan *user persona*. *User persona* berisi tentang biografi pengguna, kebutuhan pengguna, masalah dan apa yang diinginkan pengguna (*goals*) yang didapatkan saat melakukan riset pengguna. *user persona* sangat mempermudah proses pencarian solusi pada tahap *ideate*. Pada tahap *ideate* penulis melakukan proses membuat *user flow* yang berguna dalam memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tujuannya dan dilanjut dengan membuat *wireframe* yang berguna untuk melihat ilustrasi fisiknya agar mengurangi kesalahan dari visualisasi solusi yang didapatkan

c. Purwarupa

Pada tahap ini penulis melakukan tahap purwarupa. Pada tahap sebelumnya melakukan proses *wireframe* untuk melihat ilustrasi awal dari solusi yang didapat dan dilanjutkan dengan pembuatan *user interface* dengan melakukan *prototyping* yang nantinya akan memperbaiki desain melalui iterasi saat tahap pengujian dan mengetahui respon dari pengguna.

d. Pengujian

Pada tahap ini penulis melakukan tahap pengujian. Pada tahap ini melakukan pengujian purwarupa kepada pengguna untuk memastikan aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap pengujian, penulis menggunakan cara *usability testing* dengan membuat skenario. Skenario dibuat sebagai petunjuk pengguna sesuai kondisi yang dibutuhkan. Dengan *usability testing* dapat diketahui bagaimana pengguna dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian juga dapat diketahui pengguna kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Secara garis besar laporan tugas akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penilitan, manfaat penilitian, metodologi penilitian, dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori – teori yang mendukung pada proses penelitian yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang analisis *User Experience* dengan pendekatan *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil penelitian yang berupa tahapan dari hasil perancangan desain sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Teori-teori yang dibahas mengenai *User Experience*, *Design Thinking*, *Interview*, *Empathy Map*, *User Personas* dan *Usability*.

2.1 *User Experience*

Beberapa pengertian *User Experience* menurut sumber:

- a. *User Experience* adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan produk, sistem atau jasa (ISO, 2009).
- b. *User Experience* adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang – orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata (Garrett, 2011).
- c. *User Experience* adalah kumpulan metode yang diterapkan pada proses desain untuk pengalaman yang interaktif (Alanwood & Beare, 2014).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa *user experience* secara umum adalah produk, sistem atau jasa yang digunakan oleh pengguna untuk menciptakan pengalaman yang dihasilkan dari penggunaan produk, sistem atau jasa. 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. Dengan menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan produk diharapkan dapat membuat *user experience* sesuai dengan tujuan yang dituju oleh pengguna.

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. Pada elemen pertama adalah pondasi dimana kebutuhan pengguna harus sejalan dengan tujuan bisnis (User Needs dan Business Goals). Setelah memahami pondasi yang dibutuhkan elemen selanjutnya adalah Lingkup, elemen ini dibagi menjadi *Functional Specifications* (fitur) dan *Content Requirements* (konten) dimana pada kedua proses ini memahami fitur dan konten yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. pada elemen selanjutnya yaitu Struktur, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan produk yang dibuat serta kemudahan informasi yang dibutuhkan oleh

pengguna agar pengguna dapat berpindah dari satu informasi ke informasi lain dengan mudah. Elemen selanjutnya adalah Rangka dimana 3 elemen sebelumnya dibuat nyata. Dengan membuat navigasi, layout maupun penempatan teks serta bagaimana informasi ditampilkan. Elemen terakhir yaitu Permukaan dimana pada elemen ini dilakukan untuk memberikan warna, icon, gambar, *typography*.

2.2 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 (Brown, 2009). Dalam prosesnya, *design thinking* menggunakan *human-centered approach* yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna.

Desain sebenarnya berakar pada kemampuan berpikir yang berbeda yang disebut “*design thinking*”. Cara berpikir tradisional kita terutama didasarkan pada pengenalan pola. Sementara itu, berbeda dalam kemampuan berpikir desain yang didasarkan pada pola baru penciptaan. Pola berpikir kreatif (*creative thinking*) sebagai komponen penting dalam *design thinking*. *Design thinking* seharusnya dilihat untuk menjadi sektor seperti halnya *critical thinking* (De Bono, 2000).

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. Proses pada penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* Ideo (Plattner, 2010) dimana memiliki beberapa proses diantaranya sebagai berikut:

a. *Emphaty*

Fokus terhadap manusia / pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini adalah langkah awal yang dilakukan dalam perancangan aplikasi dengan melakukan *user research* dimana memahami kebutuhan pengguna. *Emphaty* sangat diperlukan karena mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan dirasakan serta dilakukan oleh pengguna agar perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Observe* adalah mengamati dan melihat pengguna berdasarkan kehidupan sehari-hari mereka untuk mengamati kebutuhan pengguna. Dalam tahap *engage* atau *user interview* adalah proses

bertanya terhadap pengguna agar pengguna menceritakan pandangan mereka terhadap kebutuhan yang mereka inginkan. Setelah *observe* dan *engage* merasakan langsung pengalaman user diperlukan agar merasakan situasi dari pengalaman yang dirasakan pengguna (*watch and listen*) dengan proses yang ada pada *emphaty* akan mendapatkan *emphaty map*.

b. *Define*

Setelah melakukan *emphaty data* – data yang sudah didapatkan adalah menentukan permasalahan yang dialami oleh pengguna dengan menentukan *user persona*. Dalam tahap ini dilakukan *user flow* dengan mengetahui langkah – langkah bagaimana pengguna akan menggunakan aplikasi ini. *user flow* dilakukan dengan analisis dan sintesis dari tahap *emphaty* untuk menentukan masalah berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menggunakan *emphaty map*.

c. *Ideate*

Setelah melakukan *emphaty* dan *define* tahap selanjutnya adalah *ideate*. *Ideate* merupakan tahap dimana menentukan dan mengidentifikasi solusi dari tahap memahami kebutuhan pengguna serta menganalisis kebutuhan pengguna dengan membuat *wireframe* agar aplikasi dapat terlihat ilustrasi fisiknya.

d. *Prototype*

Pada tahap *prototype* dibuat visualisasi solusi dan menentukan kemungkinan kesalahan. Setelah pembuatan *wireframe* pada tahap *ideate* tahap selanjutnya adalah *prototyping* yang nantinya akan memperbaiki desain melalui iterasi saat melakukan tahap test dan mengetahui respon dari pengguna terhadap produk yang dibuat.

e. *Test*

Test merupakan tahap yang melakukan pengujian *prototype* kepada pengguna untuk memastikan aplikasi sudah sesuai dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap test, penulis menggunakan cara *usability testing* dengan membuat skenario. Skenario dibuat sebagai petunjuk pengguna sesuai kondisi yang dibutuhkan. Dengan *usability testing* dapat diketahui bagaimana pengguna dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan aplikasi yang dibuat. Hasil testing juga dapat diketahui pengguna kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

2.3 Interview

Dalam tahap *emphaty* melakukan tahap *user interview*, tahap ini menggunakan *semi-structured interview* yang dilakukan dengan wawancara semi-terstruktur dengan mengajukan serangkaian pertanyaan terbuka berdasarkan topik yang ingin diriset atau ditanyakan. Pertanyaan terbuka ini mampu membuat orang yang diwawancara menjawab secara lebih luas tanpa harus menjawab sesuai pertanyaan wawancara struktur pada umumnya. *Semi-structured interview* juga melakukan wawancara yang tidak pada umumnya bahkan seperti percakapan biasa yang mampu menggali informasi lebih dari lawan bicara (Blandford, Furniss, & Makri, 2016).

Dalam proses *semi-structured interview* (Blandford, Furniss, & Makri, 2016) memiliki beberapa tahapan struktur sebagai berikut:

- a. **Percakapan pembuka:** percakapan pembuka cukup penting untuk membuat partisipan nyaman dan meyakinkan partisipan bahwa partisipan mempunyai banyak pengalaman dan memahami tujuan dari wawancara.
- b. **Memberikan pemahaman tujuan penelitian:** memberikan pemahaman kepada partisipan agar partisipan memahami tujuan dari penelitian dan memberikan informasi sesuai dari tujuan penelitian.
- c. **Awal wawancara:** tahap awal wawancara berfokus pada mengumpulkan informasi latar belakang dari partisipan.
- d. **Wawancara berlangsung:** pada tahap wawancara berlangsung maka akan terlihat perilaku partisipan apakah mereka nyaman atau tidak.
- e. **Akhir wawancara:** pada tahap akhir wawancara partisipan diberi kesempatan untuk menambahkan hal lain yang ingin dikatakan hal ini terjadi ketika partisipan lupa yang ingin dikatakan saat wawancara berlangsung.

2.4 Emphaty Map

Menurut (Bratsberg, 2012) *Emphaty Map* adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna yang fokusnya memahami individu lain dengan melihat dunia melalui pengguna. *Emphaty Map* terdiri dari empat bidang diantaranya:

- a. **Says:** apa yang dikatakan oleh pengguna saat proses wawancara
- b. **Thinks:** apa yang dipikirkan pengguna selama menceritakan pengalamannya
- c. **Does:** Bagaimana pengguna melakukan saat menceritakan pengalamannya

- d. *Feel*: Bagaimana perasaan mempengaruhi pengguna

2.5 User Personas

Dalam tahap *design thinking* terdapat tahapan *define*. Dalam tahap *define* diperlukan pemahaman mengenai siapa target pengguna dari penggunaan produk yang dibuat. Dengan mengetahui pengguna dapat membuat produk sesuai dengan kebutuhan pengguna, salah satu caranya dengan menggunakan *user persona*.

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 (Cooper, 2003). 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 (Persada, 2017).

2.6 Usability

Beberapa pengertian *Usability* menurut sumber:

- a. *Usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna (ISO, 2009).
- b. *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 (Nielsen, 2012).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa *Usability* secara umum adalah produk yang digunakan oleh pengguna untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk.

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 (Barnum, 2010). 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 (Barnum, 2010). Indikator yang penulis lakukan saat pengujian adalah berdasarkan waktu dan gestur tubuh partisipan yang melakukan pengujian terhadap perancangan aplikasi yang dibuat. Gestur merupakan kombinasi dari bentuk tangan, orientasi dan gerakan tangan, lengan atau tubuh dan ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan dari seseorang (Kendon, 2004). Pengguna nantinya dapat dengan mudah untuk menyelesaikan *task* nya dan gestur tubuh partisipan dalam melakukan penyelesaiannya sangat membantu dalam mendapatkan hasil pengujian *usability testing*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang akan dibuat berdasarkan pendekatan *design thinking* dimulai dari melakukan *emphaty* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) lalu dilanjutkan dengan tahap mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan (*ideate*).

3.1 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*.

3.1.1 Observasi

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

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan terhadap forum, grup maupun media sosial, maka penulis menyimpulkan beberapa hal yang terjadi dapat menjadi masalah untuk para traveler.

- a. Para traveler mengalami kesulitan dalam mencari teman untuk melakukan traveling, hal ini karena ditemukan beberapa cara untuk mendapatkan teman dalam traveling tertutup info lainnya dikarenakan belum adanya sebuah media untuk mencari teman traveling.
- b. Para traveler mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi dari destinasi wisata yang ingin dikunjungi dimana terjadi perubahan informasi maupun hanya foto dan lokasi yang tercantum pada informasi yang ada. Selain itu para traveler membutuhkan orang lokal untuk menanyakan lokasi yang ada pada kota tersebut.

Proses selanjutnya dalam melakukan observasi adalah menemukan siapa saja yang sering mengalami masalah yang ditemukan. Dari masalah yang ditemukan dilanjutkan pada berpendapat sekiranya siapa yang mengalami masalah yang ditemukan dan bagaimana melakukan pengecekan bahwa mereka mengalami masalah tersebut. Dari hasil pendapat penulis memperkirakan orang – orang yang menghadapi masalah adalah Traveler. Ada beberapa traveler yang lebih spesifik, diantaranya adalah traveler yang melakukan traveling sebagai pekerjaan, traveler yang melakukan traveling sebagai hobi maupun yang akan melakukan traveling pertama kali. Setiap traveler memiliki pengalaman berbeda dari setiap intensitas melakukan traveling maupun jarak yang ditempuh untuk mencapai tujuan destinasi yang diinginkan. Dari hal tersebut nantinya akan dilakukan proses riset lebih lanjut

3.1.2 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. Berikut adalah rancangan *research project plan* yang penulis gunakan saat wawancara pengguna:

Tujuan

Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui bagaimana *traveler* melakukan persiapan, melakukan perjalanan maupun mendapatkan tujuan dari kegiatan *traveling* mereka untuk mengunjungi suatu kota / tempat wisata. Penulis perlu memahami hal – hal tersebut sehingga

penulis dapat mengetahui fitur apa saja yang nantinya akan sangat relevan dan menolong bagi pengguna.

Metode

Melakukan wawancara tidak terarah terhadap para *traveler* dan meminta para *traveler* menceritakan pengalaman yang terjadi saat mereka melakukan *traveling*.

Partisipan

Partisipan adalah para *traveler* dengan range umur 18 – 35 tahun yang berjumlah 4 partisipan, yang memiliki ketertarikan untuk *traveling* baik yang sudah beberapa kali sampai sering melakukan *traveling* ke berbagai kota maupun para *traveler* yang masih *traveling* ke tempat wisata yang ada di kota *traveler*. Melakukan riset terhadap para *traveler* lokal yang berada di daerah penulis melakukan penelitian dikarenakan waktu yang tidak banyak.

Lokasi

Melakukan wawancara baik tatap muka maupun melalui media online. Untuk waktu serta tempat wawancara ditentukan oleh narasumber agar narasumber merasa lebih nyaman.

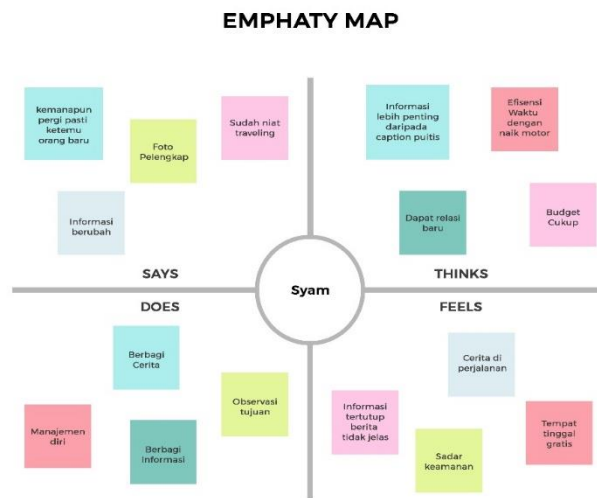
Waktu

Waktu wawancara disesuaikan dengan waktu luang yang dimiliki oleh narasumber wawancara dan sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati.

3.1.3 *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:

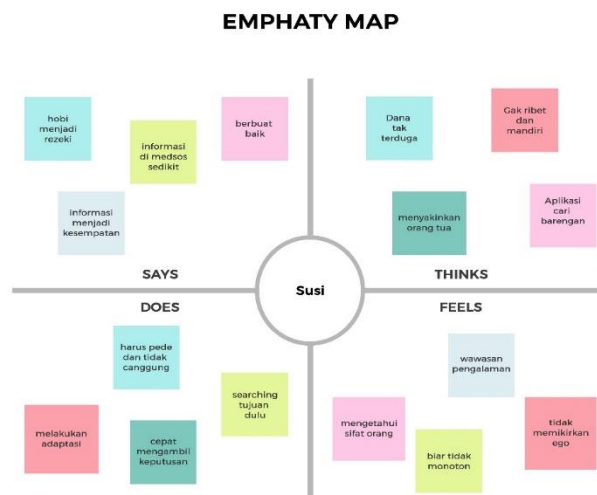
Emphaty map Syam dapat dilihat pada Gambar 3.1 *Emphaty Map* Syam



Gambar 3.1 *Empathy Map Syam.*

Dari *emphaty map* syam menunjukkan bahwa syam membutuhkan informasi tentang tujuan yang ingin dikunjungi dan dapat berbagi cerita serta informasi yang tidak terlalu sering berubah.

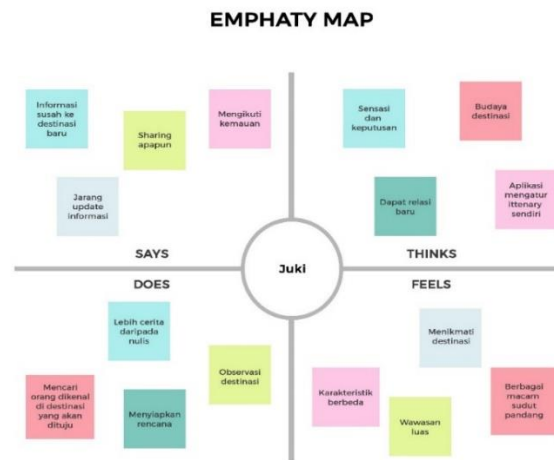
Empathy map Susi dapat dilihat pada Gambar 3.2 *Empathy Map Susi*



Gambar 3.2 *Empathy Map Susi.*

Dari *emphaty map* susi menunjukkan bahwa susi membutuhkan aplikasi cari barengan dalam *traveling*, serta informasi yang selama ini masih sedikit dan bisa berbagi wawasan dan pengalaman saat dirinya melakukan *traveling*.

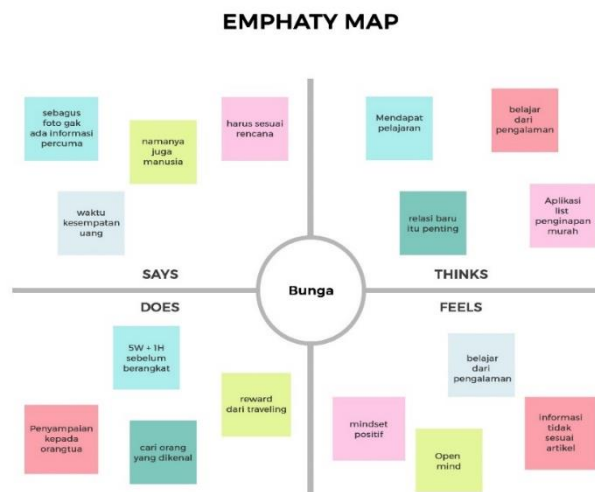
Empathy map Juki dapat dilihat pada Gambar 3.3 *Empathy Map* Juki



Gambar 3.3 *Empathy Map* Juki.

Dari *emphaty map* juki menunjukkan juki berpikir akan selalu dapat relasi baru dari *traveling* dan pikiran dari berbagai sudut pandang dan wawasan bertambah maka dari itu selalu mencari orang pada destinasi yang akan dituju dengan nantinya berbagi cerita dengan menulis serta apa saja yang didapat dari *traveling* yang dilakukan.

Empathy map Bunga dapat dilihat pada Gambar 3.4 *Empathy Map* Bunga



Gambar 3.4 *Empathy Map* Bunga.

Dari *emphaty map* bunga menunjukkan *traveling* yang dilakukan bunga harus sesuai rencanan dengan melakukan 5W + 1H sebelum *traveling* dan pastinya mendapatkan relasi baru dan belajar dari pengalaman untuk melakukan berbagi cerita tentang *travelingnya* karena banyak informasi yang didapatkan tidak sesuai.

3.2 Analisis

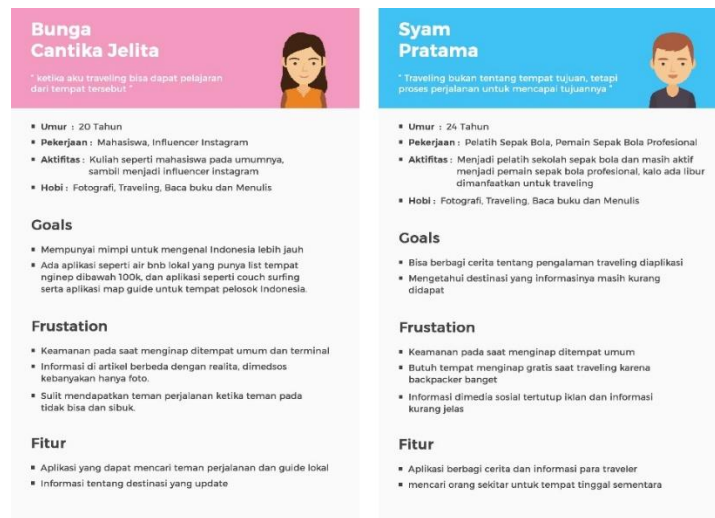
Pada tahap berikutnya setelah melakukan riset penulis melakukan tahap analisis dimana pada tahap analisis penulis melakukan proses *define*. Proses *define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *emphaty*. Pada tahap analisis penulis melakukan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

3.2.1 *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.

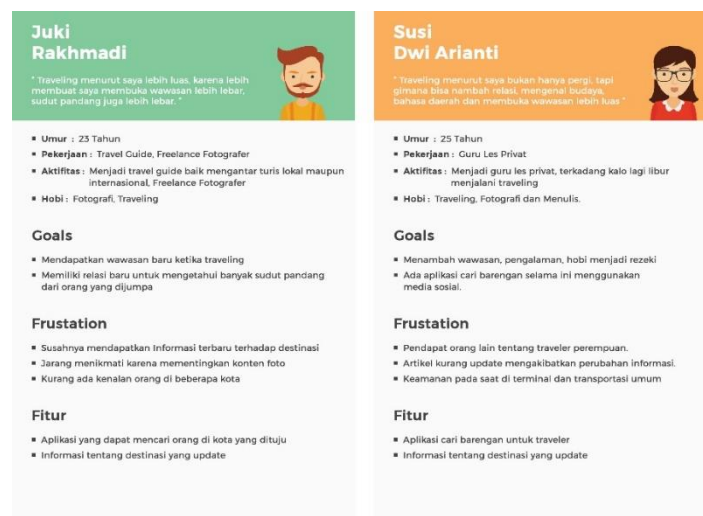
Penulis melakukan proses untuk mendapatkan *personas* berdasarkan data *emphaty map* dan *user interview*. Penulis membagi 4 bagian dalam *personas* bagian pertama yaitu data diri *personas*, *goals*, *frustration*, dan Fitur. Masing-masing bagian tersebut didapatkan dari *emphaty map* dengan *user interview* pada proses sebelumnya berdasarkan pengalaman yang penulis lakukan untuk mendapatkan *personas*. Berikut adalah *personas* yang dibuat berdasarkan *emphaty map* dan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis:

Personas Bunga dapat dilihat pada Gambar 3.5 *Personas* Bunga dan Syam



Gambar 3.5 *Personas* Bunga dan Syam.

Personas Bunga dapat dilihat pada Gambar 3.6 *Personas* Juki dan Susi



Gambar 3.6 *Personas* Juki dan Susi.

Dari *personas* yang ada memiliki latar belakang yang berbeda membuat penulis mendapatkan gambaran rancangan konsep aplikasi platform *traveler* seperti apa yang akan dirancang, dari latar belakang beberapa pengguna penulis dapat mempertimbangkan dalam tahap mencari ide dari solusi yang didapatkan nantinya.

3.2.2 Kebutuhan Pengguna

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

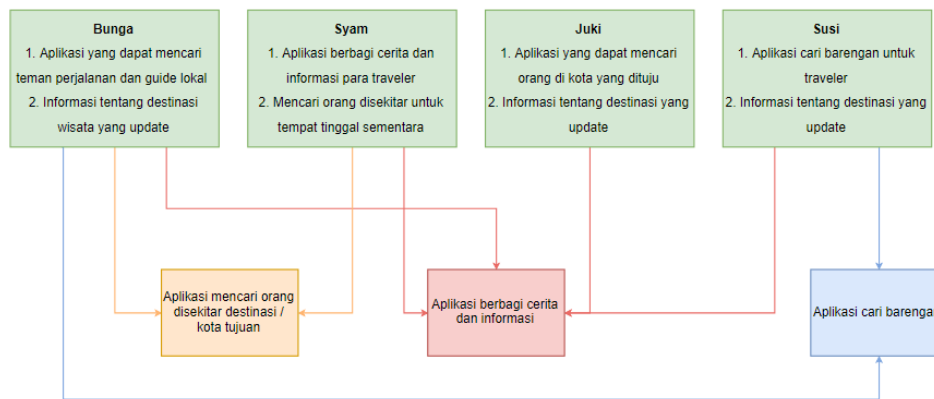
Tujuan atau *Goals* dari Traveler

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 temen 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.

Proses yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan pengumpulan keseluruhan fitur yang terdapat pada masing – masing *personas*. Masing – masing *personas* satu sama lain memiliki masalah dan kebutuhan yang ada. Maka proses yang dilakukan adalah memilih kebutuhan yang sesuai dengan masalah yang dialami *traveler* dengan proses mengklasifikasi berdasarkan kebutuhan yang sama. Adapun pemetaan proses kebutuhan yang dibutuhkan *traveler* dapat dilihat pada Gambar 3.7 pemetaan proses kebutuhan *traveler*.



Gambar 3.7 Pemetaan proses kebutuhan *traveler*.

3.2.3 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*.

Alur Mencari Teman Perjalanan

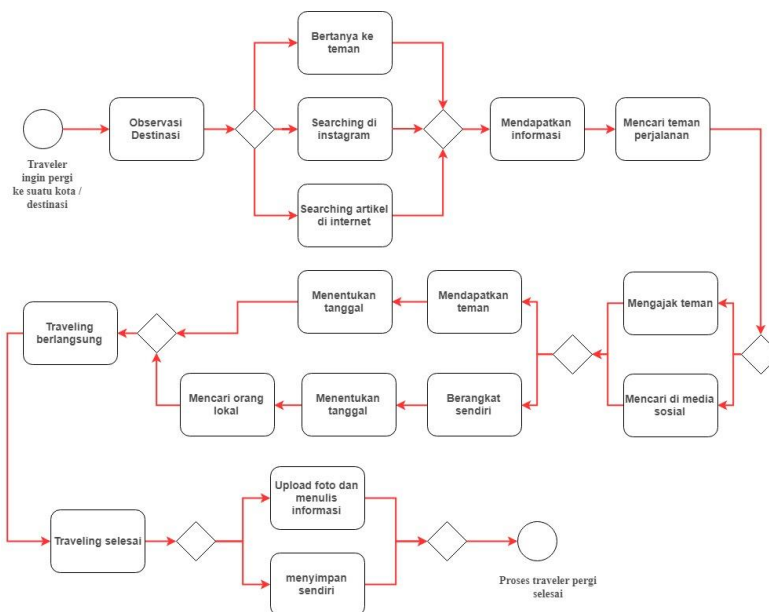
Alur yang dilakukan dalam mencari teman perjalanan biasanya dilakukan dengan mengajak teman terdekat maupun mencari di media sosial. Dalam mencari di media sosial memiliki berbagai platform yang mana tersebar di berbagai macam media sosial yang mengakibatkan kurangnya respon dan terkadang tertutup oleh informasi lain karena memang media sosial tersebut bukan untuk mencari barengan. Maka dari itu solusi yang ditawarkan *traveler* membuat posting / ajakan pada satu media sosial dengan mencantumkan tanggal, kota tujuan serta membutuhkan berapa orang dalam *traveling*nya. Dalam mencari teman perjalanan dengan mengajak teman terkadang mengalami kendala dengan susahny mencocokkan jadwal *traveling*, maka dari itu solusi yang ditawarkan dengan adanya sebuah fitur *traveler around me*, dimana *traveler* dapat menemukan orang lokal disekitar yang mau menemani *traveler* berpergian di kota yang didatangi.

Alur Mencari Informasi

Kesulitan yang dialami *traveler* mencari informasi yang terbaru dimana banyak sekali informasi yang didapatkan berbeda ketika sudah sampai ditempat tujuan dan mempengaruhi

waktu serta jadwal yang sudah dijadwalkan. Selain itu beberapa destinasi hanya ditemukan foto dari destinasi tersebut tanpa adanya informasi lebih lanjut tentang destinasi yang ingin dituju. Maka dari itu solusi yang ditawarkan dengan membuat fitur berbagi cerita serta informasi, dimana para traveler dapat berbagi cerita dan pengalaman yang terjadi selama traveling selain itu traveler juga bisa memberikan pertanyaan dengan berkomentar dan mendapatkan informasi terbaru dari pembagi cerita. Jika traveler ingin menandai cerita traveler dapat memilih fitur *bookmark* dan *share* untuk membagikan ke media lain yang ingin dibagi, selain itu dapat juga melakukan *follow* untuk mendapatkan updatean traveler.

Hasil riset yang dilakukan menunjukkan bahwa proses dalam melakukan traveling dari sebelum berangkat sampai setelah tiba di kota asal mempunyai banyak tahap dan dilakukan dengan berbagai platform aplikasi, dari hal tersebut perlu diringkas alur agar mendapatkan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan *traveling*. Adapun alur yang dilakukan *traveler* dalam melakukan *traveling* dapat dilihat pada Gambar 3.7 Alur *Traveler* dalam melakukan *Traveling*.



Gambar 3.8 Alur *Traveler* dalam melakukan *Traveling*.

3.2.4 Komparasi Kemudahan Pengguna Pada Aplikasi Sejenis

Pada tahap ini penulis akan melakukan analisis pada aplikasi sejenis berdasarkan tingkat kemudahan yang ada pada aplikasi sejenis. Pada aplikasi *couchsurfing* dalam kemudahan pada fitur *host* pengguna harus mencari pada kotak pencarian yang tersedia.

Selain itu karena menampilkan profil pengguna lain yang ingin berkunjung ke kota yang dicari mengakibatkan harus *scroll down* yang membuat sedikit memperlambat proses tujuan yang diinginkan pengguna. Pada perancangan aplikasi penulis kemudahan ditemukan pada saat ingin mencari barengan dikarenakan penulis sudah dikelompokkan berdasarkan kota dan tanggal yang membuat pengguna lebih mudah dalam mencapai tujuannya. Dalam membuat postingan penulis mendapatkan kemudahan dimana apa yang ingin dibuat sudah dikelompokkan berdasarkan kebutuhan traveler tetapi ada kesulitan ketika ingin menuliskan deskripsi dikarenakan kolom deskripsi yang terlalu kecil. Pada perancangan aplikasi penulis akan dibuat perpindahan halaman dalam menulis *detail trip* agar pengguna lebih leluasa dan mudah dalam membuat *detail trip*.

Aplikasi lainnya yang penulis komparasi adalah aplikasi *wattpad* dalam kemudahan dalam berbagi cerita. Saat pengguna ingin berbagi cerita pengguna sangat mudah dalam mendapatkan tombol buat cerita, setelah pengguna memilih tombol buat cerita muncul halaman buat info story, walaupun bisa diskip tetapi penulis temukan ketidak nyamanan dikarenakan belum tau nantinya judul maupun info apa aja yang nanti akan penulis bagikan. Pada perancangan aplikasi penulis, pengguna nantinya setelah memilih tombol buat pengguna langsung bisa menulis cerita tanpa harus memikirkan *cover* cerita ataupun judul dikarenakan akan muncul ketika pengguna selesai membuat cerita. Pada aplikasi *wattpad* pengguna yang ingin berkomentar atau membagikan cerita harus melakukan 1 kali klik untuk memunculkan fitur tersebut yang membuat bertambahnya proses dalam mencapai tujuan pengguna. Pada aplikasi perancangan penulis nantinya kolom komentar maupun tombol berbagi cerita akan muncul tanpa harus diklik terlebih dahulu yang bertujuan agar pengguna dapat dengan mudah mencapai tujuannya.

3.3 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.

3.3.1 User Flow

User Flow digunakan untuk menggambarkan langkah – langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya, Langkah – langkah yang dilakukan pengguna sebelum mencapai tujuan.

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 3.8 *User Flow* membuat postingan cari barengan.



Gambar 3.9 *User Flow* membuat postingan cari barengan.

User Flow Memilih Postingan Cari Barengan

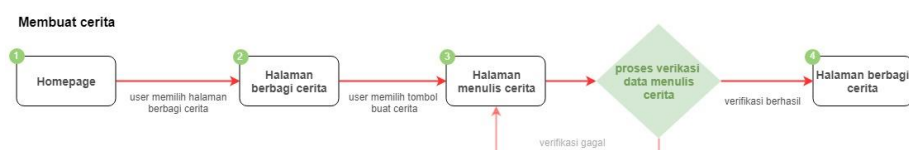
User Flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memilih postingan cari barengan pada aplikasi berdasarkan kriteria yang diinginkan. Adapun *User Flow* memilih postingan cari barengan dapat dilihat pada Gambar 3.9 *User Flow* memilih postingan cari barengan.



Gambar 3.10 *User Flow* memilih 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 3.10 *User Flow* membuat cerita.



Gambar 3.11 *User Flow* membuat cerita.

User Flow Berkomentar dan Menyukai Cerita

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna memberikan komentar dan menyukai cerita pada aplikasi berdasarkan cerita yang dipilih. Adapun *User Flow* berkomentar dan menyukai cerita dapat dilihat pada Gambar 3.11 *User Flow* berkomentar dan menyukai cerita.



Gambar 3.12 *User Flow* berkomentar dan menyukai cerita.

User Flow Pencarian

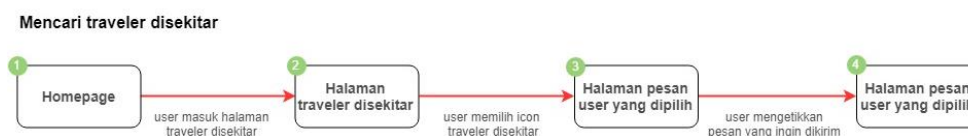
User Flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna melakukan pencarian pada aplikasi berdasarkan kata kunci yang dimasukkan. Adapun *User Flow* pencarian dapat dilihat pada Gambar 3.12 *User Flow* pencarian.



Gambar 3.13 *User Flow* pencarian.

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 3.13 *User Flow* mencari *traveler* disekitar.



Gambar 3.14 *User Flow* mencari *traveler* disekitar.

User Flow Membalas Pesan Traveler

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah saat pengguna membalas pesan *traveler* pada aplikasi berdasarkan *traveler* yang dipilih. Adapun *User Flow* mencari *traveler* disekitar dapat dilihat pada Gambar 3.14 *User Flow* membalas pesan *traveler*.



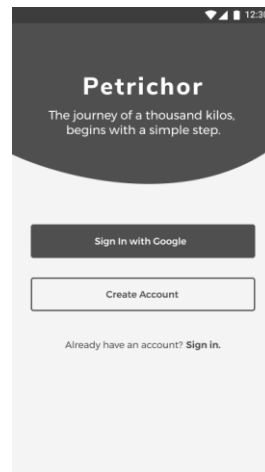
Gambar 3.15 *User Flow* membalas pesan *traveler*.

3.3.2 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 Awal

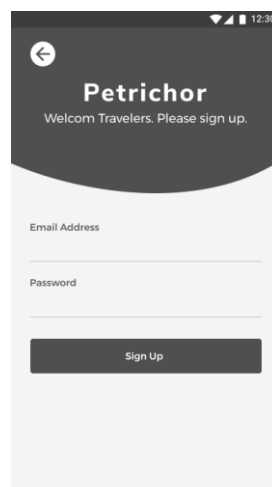
Pada *wireframe* halaman awal ini mempunyai beberapa pilihan dalam masuk ke aplikasi. Bagi pengguna yang sudah mempunyai akun pengguna dapat juga melakukan masuk aplikasi dengan menekan *sign in*. Pengguna yang belum mempunyai akun bisa masuk menggunakan akun google atau mendaftar pada aplikasi. tampilan *wireframe* halaman awal aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.15 *Wireframe* halaman awal.



Gambar 3.16 *Wireframe* halaman awal.

Wireframe Halaman Sign Up

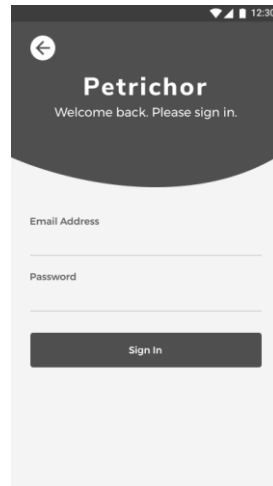
Pada *wireframe* halaman *sign up* pengguna akan diminta untuk mengisi alamat *email* dan kata sandi untuk membuat akun baru. Tampilan *wireframe* awal halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.16 *Wireframe* halaman *sign up*.



Gambar 3.17 *Wireframe* halaman *sign up*.

Wireframe Halaman Login

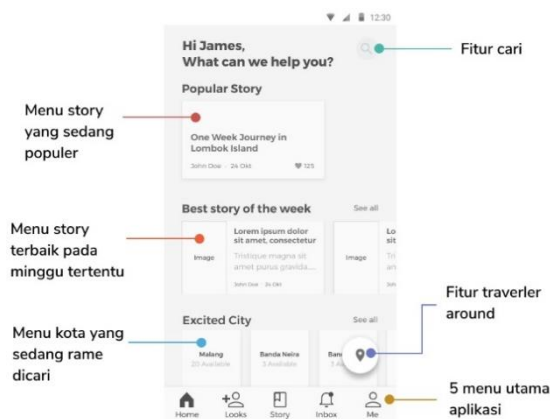
Pada halaman *login* pengguna akan diminta untuk memasukkan alamat *email* dan kata sandi yang sudah dibuat saat membuat akun. tampilan awal halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.17 *Wireframe* halaman *login*.



Gambar 3.18 *Wireframe* halaman login.

Wireframe Halaman Utama

Pada halaman utama berisi tampilan awal halaman aplikasi yang terdapat berbagai fitur diantaranya fitur cari, fitur *traveler around*, *bottom navigation bar* yang berisi 5 menu utama diantaranya *home*, *Looks*, *story*, *notification*, *profile* serta menu *popular story* yaitu *story* yang sedang populer belakangan ini. Menu *best story of the week* yang berisi beberapa *story* terbaik pada minggu tertentu serta menu *excited city* yang berisi kota-kota yang sedang rame *traveler* yang akan pergi ke kota tersebut . Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.18 *Wireframe* halaman utama.

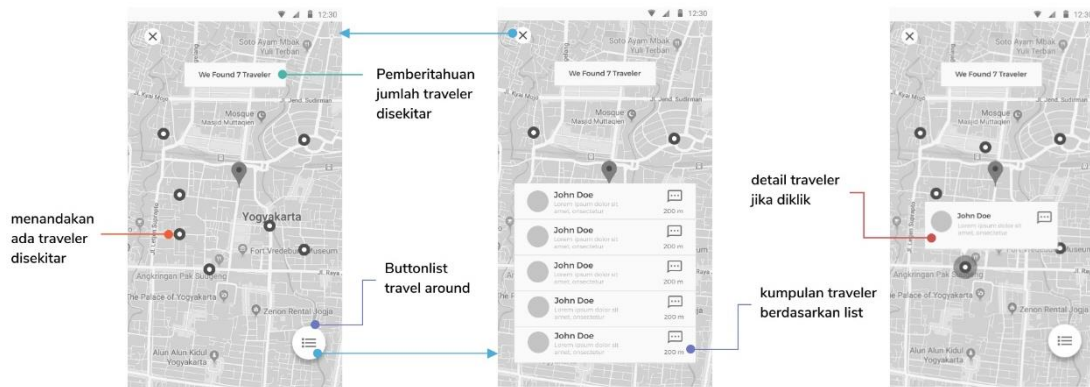


Gambar 3.19 *Wireframe* halaman utama.

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

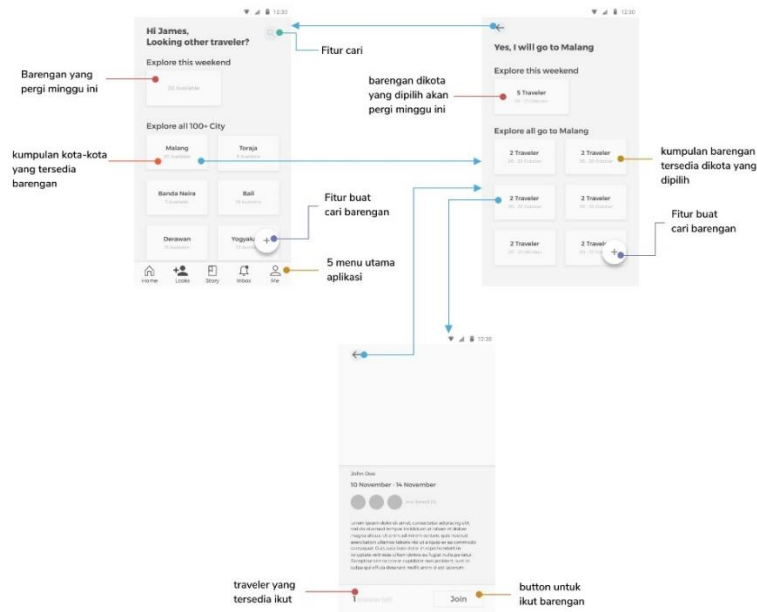
traveler yang ada disekitar serta jarak dari lokasi pengguna ke para *traveler*. Tampilan *wireframe* halaman *traveler around* dapat dilihat pada Gambar 3.19 *Wireframe* halaman *traveler around*.



Gambar 3.20 *Wireframe* halaman *traveler around*.

Wireframe Halaman Looks, Looks City dan Detail Barengan

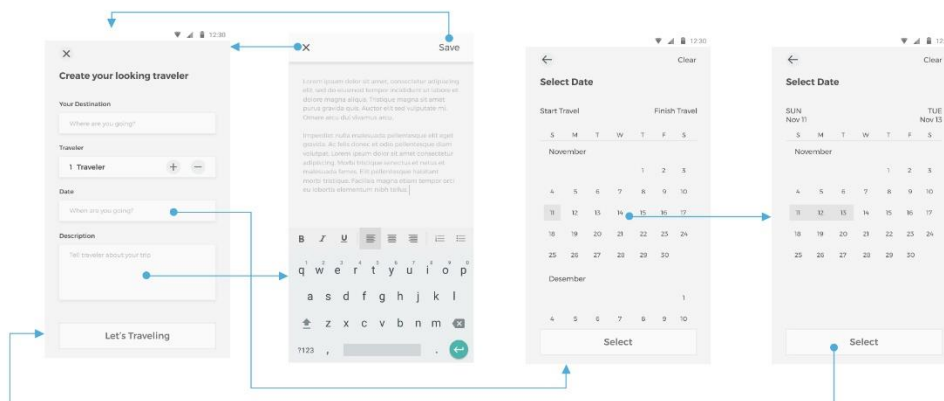
Pada halaman *looks* berisi postingan cari barengan berdasarkan kota-kota yang tersedia, cari barengan berdasarkan kota yang akan pergi minggu ini dan fitur buat postingan cari barengan. Pada halaman *looks city* berisi kumpulan postingan cari barengan berdasarkan tanggal yang dibuat pada kota yang dituju. Lalu, pada detail barengan berisi gambar kota yang dituju, pembuat postingan, kota dan tanggal *traveling*, *traveler* yang sudah gabung ke postingan tersebut serta detail dari postingan cari barengan. Selain isi dari informasi postingan cari barengan pada halaman ini juga ada informasi *traveler* yang tersedia untuk bergabung. Detail tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.20 *Wireframe* halaman *looks*, *looks city* dan detail barengan.



Gambar 3.21 Wireframe halaman looks, looks city, dan detail barengan.

Wireframe Alur Pengguna Membuat Posting Cari Barengan

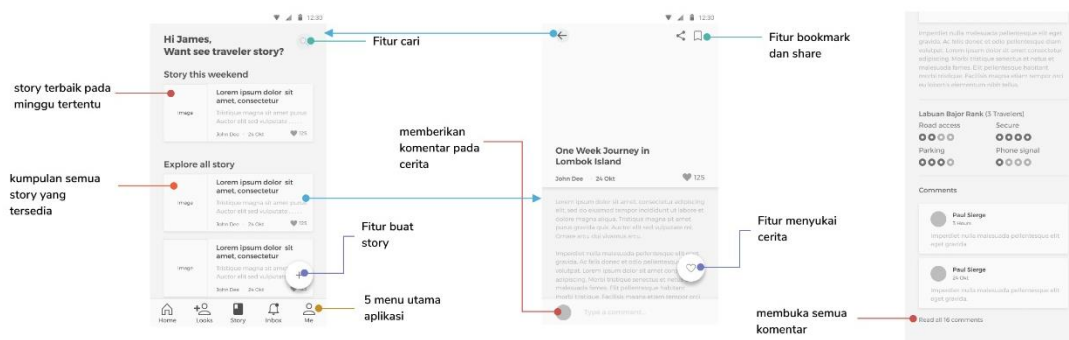
Pada halaman membuat postingan cari barengan memiliki beberapa tahap, tahap awal pengguna mengisi destinasi yang ingin dituju, dilanjutkan mengisi jumlah traveler yang dicari. Lalu, memilih tanggal mulai dan akhir *traveling* yang akan menuju halaman memilih tanggal. Setelah memilih tanggal pengguna mengisi deskripsi. Tampilan *wireframe* alur pengguna membuat posting cari barengan dapat dilihat pada Gambar 3.21 Wireframe alur pengguna membuat posting cari barengan.



Gambar 3.22 alur pengguna membuat posting cari barengan.

Wireframe Halaman *Story* dan *Detail Story*

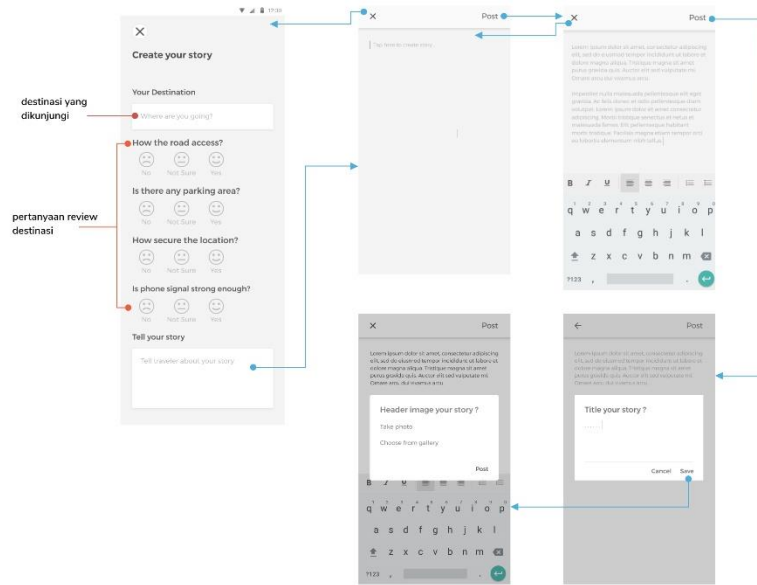
Pada halaman *story* berisi postingan semua *story* yang ada. Tetapi, pada setiap minggunya akan muncul *story* terbaik pada minggu tersebut dan juga ada fitur buat *story*. Pada halaman *detail story* berisi gambar yang digunakan sebagai header serta informasi pada *story*, selain itu juga ada tombol untuk menyukai *story* tersebut dan juga fitur untuk mengomentari *story*. Selain itu ada juga fitur rating dari tempat yang disebutkan pada cerita. Tampilan *wireframe* halaman *story* dan *detail story* dapat dilihat pada Gambar 3.22 *Wireframe* halaman *story* dan *detail story*.



Gambar 3.23 *Wireframe* halaman *story* dan *detail story*.

Wireframe Alur Pengguna Membuat *Story*

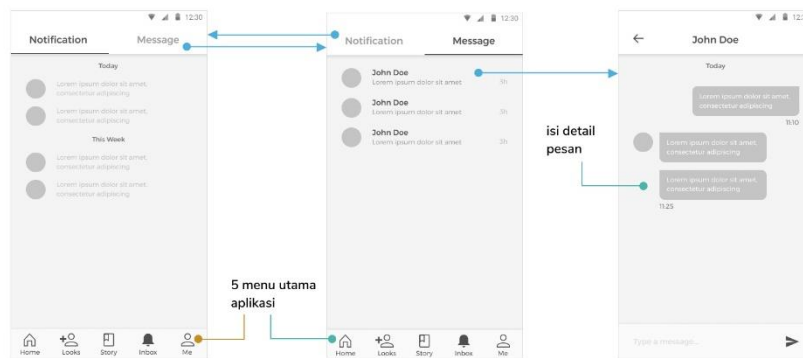
Pada halaman buat *story* memiliki berapa tahap, tahap awal pengguna mengisi destinasi yang dikunjungi dan dilanjutkan mengisi review sesuai yang ada di destinasi yang *traveler* kunjungi. Setelah itu *traveler* memberikan *story* maupun informasi yang ingin dibagikan, jika sudah selesai *traveler* mengisi judul cerita dan memilih foto sebagai header *story*. Tampilan *wireframe* alur pengguna membuat *story* dapat dilihat pada Gambar 3.23 *Wireframe* alur pengguna membuat *story*.



Gambar 3.24 Wireframe alur pengguna membuat story.

Wireframe Halaman Notification

Pada halaman *notification* berisi dua sub menu yaitu sub *notification* dan *message*, pada halaman *notification* berisi pemberitahuan pengguna. Pada halaman *message* berisi kumpulan pesan yang masuk kepada pengguna. Tampilan *wireframe* halaman *notification* dapat dilihat pada Gambar 3.24 halaman *notification*.

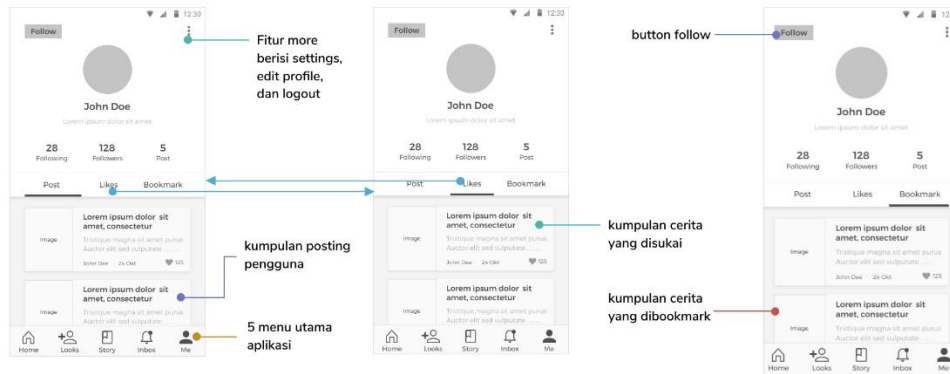


Gambar 3.25 Wireframe halaman notification.

Wireframe Halaman Profile

Pada halaman *profile* berisi tentang informasi tentang pengguna serta beberapa sub halaman untuk memudahkan pengguna dalam mencari data yang disimpan diantaranya

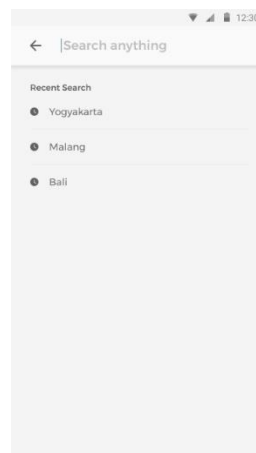
riwayat *trips*, *post story*, *likes story* dan *bookmark story* Tampilan *wireframe* halaman *profile* dapat dilihat pada Gambar 3.25 halaman *profile*.



Gambar 3.26 *Wireframe* halaman *profile*.

Wireframe Halaman Pencarian

Halaman pencarian dapat mencari semua yang ingin dicari pengguna. Tampilan *wireframe* halaman pencarian dapat dilihat pada Gambar 3.25 halaman pencarian.



Gambar 3.27 *Wireframe* halaman pencarian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

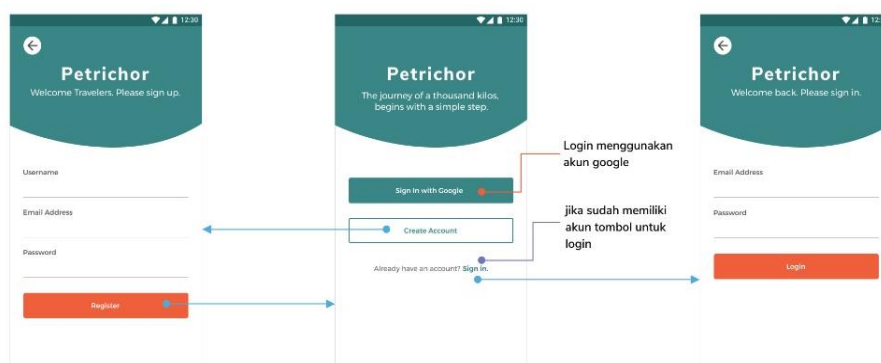
Pada bab ini berisi tentang hasil dari tahap riset serta analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan purwarupa dan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi yang dibuat. Pendekatan *design thinking* yang ada pada proses ini adalah membuat *prototype* dari solusi yang ada kemudian dilakukan *test* (pengujian) dengan menggunakan *usability testing* terhadap pengguna.

4.1 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.

4.1.1 Purwarupa Halaman Masuk Pengguna Dan Pendaftaran Pengguna

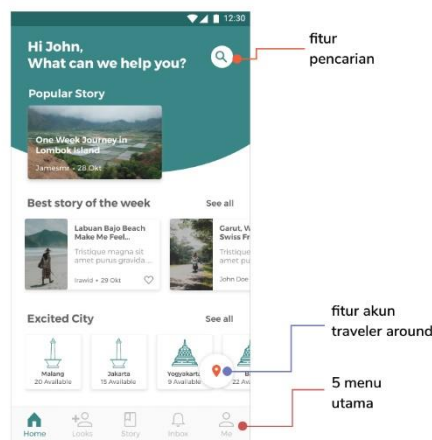
Purwarupa halaman masuk pengguna yang digunakan untuk masuk aplikasi, sebelum pengguna masuk kedalam aplikasi pengguna dapat masuk aplikasi lewat akun google. Pada tombol masuk lewat akun google dibuat lebih menonjol agar pengguna lebih mudah masuk kedalam aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.1 Purwarupa Halaman masuk pengguna dan pendaftaran pengguna.



Gambar 4.1 Purwarupa halaman masuk pengguna dan pendaftaran pengguna

4.1.2 Purwarupa Halaman Utama

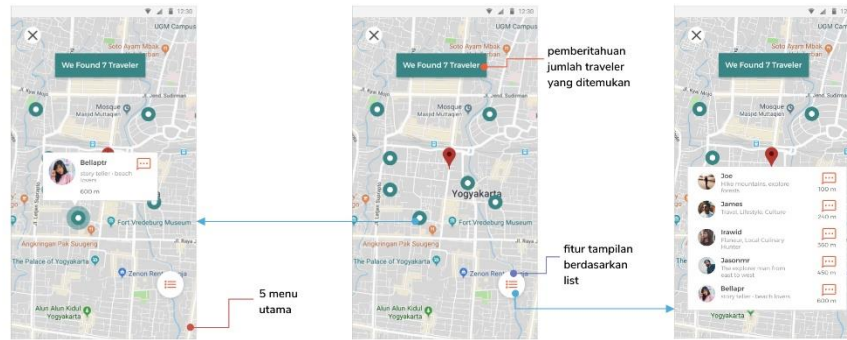
Purwarupa halaman utama berisi 3 bagian utama diantaranya *popular story* yang berisi *story* yang sedang populer, *best story of the week* yang berisi kumpulan *story* terbaik minggu tertentu dan *excited city* kota yang sedang heboh dan ramai dicari barengannya. Lalu ada fitur pencarian dan tombol *traveler around* berbentuk *floating action button* yang menjadi tombol utama pada halaman ini. Selanjutnya ada 5 menu utama yang dimana halaman yang sedang aktif atau dikunjungi *icon* halaman tersebut menjadi aktif. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.2 Purwarupa Halaman utama.



Gambar 4.2 Purwarupa halaman utama

4.1.3 Purwarupa Halaman *Traveler Around*

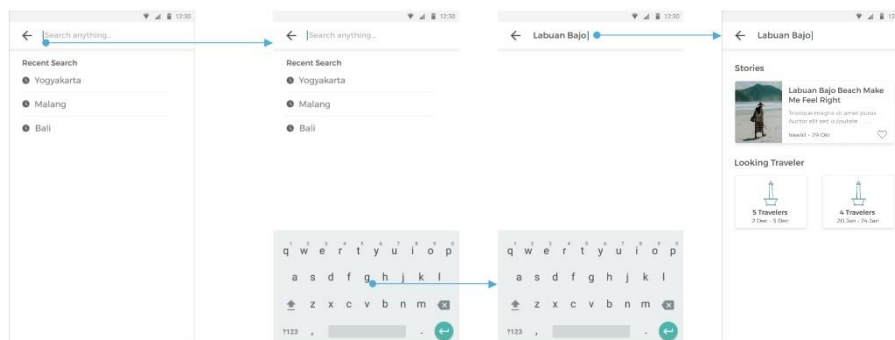
Purwarupa halaman *traveler around* muncul ketika pengguna memilih tombol *traveler around* pada halaman utama, halaman *traveler around* akan mencari *traveler* yang ada disekitar pengguna dan ketika ada *traveler* disekitar pengguna akan muncul pemberitahuan jumlah *traveler* yang ada serta lokasi *traveler*. Ketika pengguna memilih salah satu *icon* yang ada akan muncul detail informasi *traveler* yang dipilih dan pengguna bisa langsung berkirin 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 4.3 Purwarupa halaman traveler around

4.1.4 Purwarupa Halaman Pencarian

Purwarupa halaman pencarian muncul ketika pengguna memilih *icon* pencarian pada halaman utama, halaman *looks* dan halaman *story*. Purwarupa halaman pencarian bisa melakukan pencarian berdasarkan cerita, postingan cari barengan maupun akun pengguna lainnya. Pada halaman pencarian akan tersimpan riwayat pencarian sebelumnya agar pengguna mengingat dan mudah ketika mencari apa yang sebelumnya dicari. Pada hasil pencarian akan muncul berdasarkan yang dicari dan dibuat berjarak agar lebih nyaman dipilih. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.4 Purwarupa Halaman pencarian.

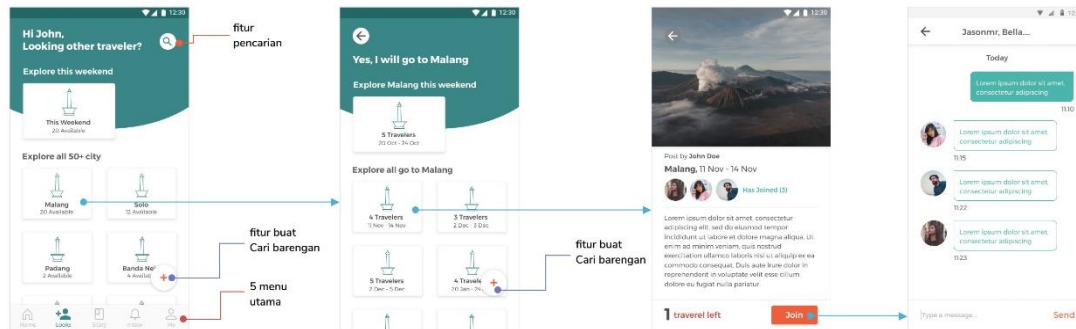


Gambar 4.4 Purwarupa halaman pencarian

4.1.5 Purwarupa Halaman Looks, Looks City, dan Detail Barengan

Purwarupa halaman *looks* merupakan menu utama kedua pada aplikasi, ketika pengguna ingin melihat kota apa saja yang tersedia untuk barengan pergi ke kota dan bisa juga berdasarkan tanggal minggu tertentu ketika slot barengan masih tersedia. Purwarupa halaman *looks city* muncul ketika pengguna memilih kota yang akan dituju, berisi kumpulan barengan berdasarkan tanggal terdekat. Pada halaman *looks* ataupun *looks city* terdapat tombol utama untuk membuat postingan cari barengan. Purwarupa halaman detail barengan

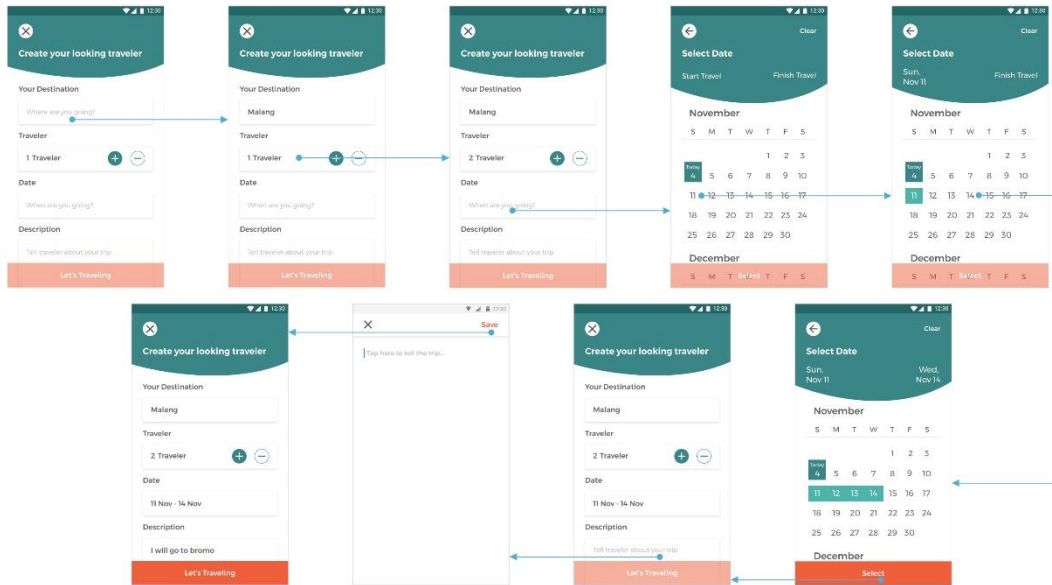
berisi informasi posting cari barengan dan informasi *traveler* yang dibutuhkan sebagai indikator ketersediaan. Setelah pengguna memilih tombol *join* ketika postingan sudah penuh akan langsung membuat grup chat. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.5 Purwarupa Halaman *looks*, *looks city*, dan detail barengan.



Gambar 4.5 Purwarupa halaman *looks*, *looks city*, dan detail barengan

4.1.6 Purwarupa Halaman Membuat Postingan Cari Barengan

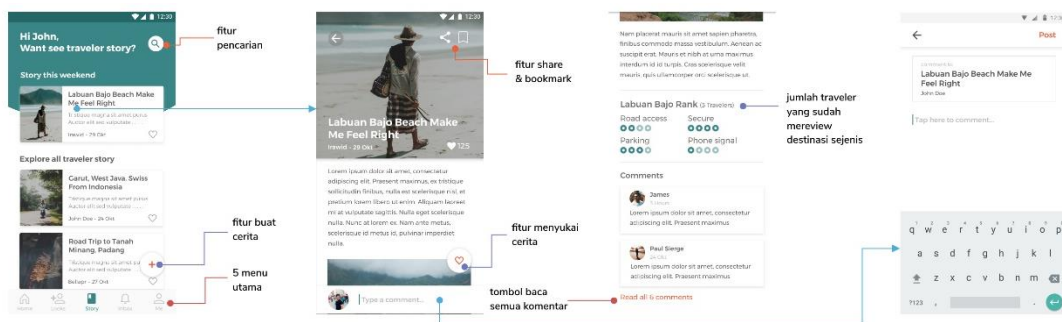
Setelah pengguna memilih tombol buat postingan, selanjutnya pengguna akan menuju halaman membuat postingan cari barengan, pengguna akan mengisi informasi yang dibutuhkan untuk membuat postingan. Tombol membuat postingan tidak akan aktif ketika proses pengisian informasi belum selesai, hal tersebut dibuat 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 4.6 Purwarupa halaman membuat postingan cari barengan

4.1.7 Purwarupa Halaman *Story* dan *Detail Story*

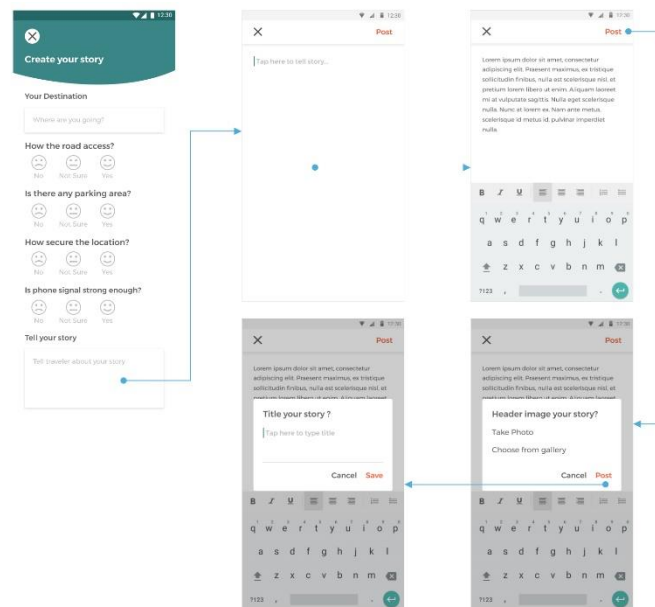
Purwarupa halaman *story* merupakan menu utama ketiga pada aplikasi, ketika pengguna ingin mengetahui cerita dan informasi *traveler* lainnya yang ada pengguna akan menuju halaman *story*. Purwarupa halaman *story* mempunyai tombol utama yaitu tombol untuk membuat cerita dan informasi. Setelah pengguna memilih cerita yang ingin dilihat pengguna akan menuju halaman *detail story*, pada halaman *detail story* terdapat tombol utama untuk menyukai *story* dan kolom komentar, pada *detail story* selain berisi cerita dan informasi terdapat *rating* destinasi yang diceritakan. Halaman kolom komentar ada informasi *story* apa yang akan dikomentarin agar pengguna tidak lupa. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.7 Purwarupa Halaman *story* dan *detail story*.



Gambar 4.7 Purwarupa halaman *story* dan *detail story*

4.1.8 Purwarupa Halaman Membuat *Story*

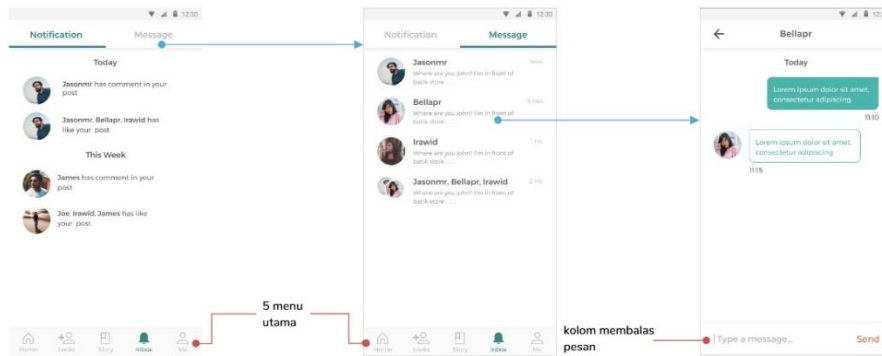
Setelah pengguna memilih tombol buat *story*, selanjutnya pengguna akan menuju halaman membuat *story*, pengguna mengisi informasi dan *review* terhadap destinasi yang akan diceritakan. Setelah itu pengguna akan mulai menulis cerita, ketika pengguna sudah selesai menulis cerita dan ingin mengunggahnya 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 4.8 Purwarupa halaman membuat *story*

4.1.9 Purwarupa Halaman *Notification*

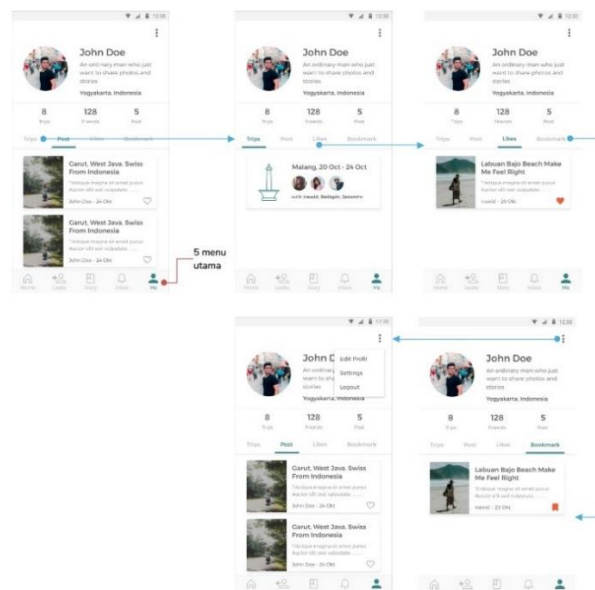
Purwarupa halaman *notification* merupakan menu utama keempat pada aplikasi, mempunyai dua sub menu pemberitahuan dan pesan masuk. ketika pengguna mendapatkan pemberitahuan baik berupa komentar dan menyukai postingan pengguna maupun pemberitahuan bergabung pada posting cari barengan. Pada halaman detail pesan masuk warna pesan memiliki perbedaan untuk menunjukkan pesan yang dikirim pengguna ataupun *traveler* lainnya. Dan memiliki indikator waktu pesan baik pada pesan masuk dan detail pesan masuk. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.9 Purwarupa Halaman *notification*.



Gambar 4.9 Purwarupa halaman notification

4.1.10 Purwarupa Halaman Profile

Purwarupa halaman *profile* ketika pengguna ataupun *traveler* lain ingin secara detail mengetahui *traveler* atau pengguna lain. Pada halaman *profile* memiliki informasi baik dari nama, info pengguna, jumlah *trips*, *post story*, *story likes*, dan *story bookmark* dari pengguna. Berguna sebagai riwayat bagi pengguna maupun untuk *traveler* lain mengetahui pengguna. Pada halaman *trips* menunjukkan pengguna telah melakukan berapa kali *trips* baik sebagai riwayat maupun informasi bagi *traveler* lain. Pada halaman *post story* menunjukkan seberapa antusias pengguna terhadap membuat cerita dan *story like* serta *story bookmark* agar pengguna memiliki catatan dari apa yang disukai dan *dibookmark* dari cerita *traveler* lain. Ketika pengguna memilih *icon* titik tiga pengguna akan ditampilkan menu ubah profil, pengaturan dan keluar dari aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Gambar 4.10 Purwarupa Halaman *profile*.



Gambar 4.10 Purwarupa halaman profile

4.2 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.

4.2.1 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 Pendaftaran Akun

Skenario pengguna dalam pendaftaran akun berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pendaftaran akun. Adapun skenario pengguna pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Skenario pengguna pendaftaran akun

Goals	Pendaftaran pengguna
Skenario	Kamu ingin mencari barengan traveler ke kota malang dan ingin menggunakan aplikasi platform traveler, tetapi kamu belum mempunyai akun. Kamu akan membuat akun baru untuk mencari barengan traveler ke kota malang. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat akun baru.

Skenario Pengguna Melihat Cerita Terbaik Minggu Ini Pada Halaman Utama

Skenario pengguna dalam melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama. Adapun skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama

Goals	Melihat Best Story Of The Week dihalaman utama
Skenario	Kamu ingin melihat Best Story Of The Week dihalaman utama. Kamu akan masuk ke aplikasi melalui akun google dan memilih Best Story Of The Week dihalaman utama. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat Best Story Of The Week dihalaman utama.

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 4.3 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 Pencarian Berdasarkan Kata Kunci

Skenario pengguna dalam melakukan pencarian berdasarkan kata kunci berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melakukan pencarian berdasarkan kata kunci. Adapun skenario pengguna melakukan pencarian berdasarkan kata kunci dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci

Goals	Pencarian berdasarkan kata kunci "Labuan Bajo"
Skenario	Kamu ingin melakukan pencarian berdasarkan kata kunci "Labuan Bajo" dihalaman utama. Kamu sudah berada dihalaman utama dan melakukan pencarian berdasarkan kata kunci "Labuan Bajo". Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melakukan pencarian berdasarkan kata kunci "Labuan

Bajo”.

Skenario Pengguna Mencari Barengan dan Bergabung

Skenario pengguna dalam mencari barengan teman traveler dan bergabung sesuai dengan tanggal yang dipilih berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna mencari barengan teman traveler dan bergabung sesuai dengan tanggal yang dipilih. Adapun skenario pengguna mencari barengan dan bergabung dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Skenario pengguna mencari barengan dan bergabung

Goals	Mencari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November dan bergabung pada postingan cari barengan tersebut
Skenario	Kamu ingin mencari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November dan bergabung pada postingan cari barengan tersebut. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin mencari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November dan bergabung pada postingan tersebut. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November dan bergabung pada postingan tersebut

Skenario Pengguna Membuat Postingan Cari Barengan

Skenario pengguna dalam membuat postingan cari barengan berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam membuat postingan cari barengan. Adapun skenario pengguna membuat postingan cari barengan dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Skenario pengguna membuat postingan cari barengan

Goals	Membuat postingan cari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November
Skenario	Kamu ingin mencari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November tetapi belum ada postingan yang sesuai dengan tanggal yang dimau. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin membuat postingan cari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November dengan mencari 2 traveler. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat postingan cari barengan ke Malang pada tanggal 11 November – 14 November.

Skenario Pengguna Melihat Cerita dan Berkomentar

Skenario pengguna dalam melihat cerita dan berkomentar berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melihat cerita

dan berkomentar. Adapun skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar

Goals	Melihat cerita dan memberikan komentar
Skenario	Kamu ingin melihat cerita dan memberikan komentar ke sebuah cerita yang ditulis traveler lain. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin melihat cerita serta memberikan komentar ke sebuah cerita yang ditulis traveler bernama irawid dengan cerita dari Labuan bajo. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat cerita dan memberikan komentar ke sebuah cerita yang ditulis traveler lain.

Skenario Pengguna Membuat Cerita

Skenario pengguna dalam membuat cerita berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam membuat cerita. Adapun skenario pengguna membuat cerita dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Skenario pengguna membuat cerita

Goals	Membuat cerita
Skenario	Kamu ingin membuat cerita. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin membuat cerita tentang pengalaman yang kamu dapatkan. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk ingin membuat cerita.

Skenario Pengguna Melihat Notifikasi dan Membalas Pesan

Skenario pengguna dalam melihat notifikasi dan membalas pesan berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melihat notifikasi dari traveler lain dan membalas pesan traveler lain. Adapun skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan

Goals	Melihat notifikasi dan membalas pesan dari traveler lain
Skenario	Kamu ingin melihat notifikasi dan membalas pesan dari traveler lain. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin melihat notifikasi serta membalas pesan dari traveler bernama bellapr. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat notifikasi dan membalas pesan dari traveler lain.

Skenario Pengguna Melihat Cerita Yang Disuka Pada Halaman Profil

Skenario pengguna dalam melihat cerita yang disuka pada halaman profil berisi tujuan dan skenario untuk mencapai tujuan yang nantinya akan diberikan kepada pengguna dalam melihat cerita yang disuka pada halaman profil. Adapun skenario pengguna melihat cerita yang disuka pada halaman profil dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Skenario pengguna melihat cerita yang disuka pada halaman profil

Goals	Melihat postingan yang disuka pada profile
Skenario	Kamu ingin melihat postingan yang disuka pada profile. Kamu sudah berada di halaman utama dan ingin melihat postingan yang disuka pada profile. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat postingan yang disuka pada profile.

4.2.2 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.

Penulis melakukan pengujian dengan partisipan sesuai dengan *personas* adalah agar mendapatkan hasil pengujian yang akurat dan yang lainnya sebagai orang yang belum paham agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian yang dilakukan penulis lakukan dengan mendokumentasikan setiap pengujian menggunakan *screen recorder* agar dapat dianalisis lebih lanjut.

Pengujian Untuk Mendapatkan Indikator *Usability Testing*

Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan indikator pada saat *usability testing* dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Hasil dari pengujian ini didapatkan berdasarkan waktu dan gestur tubuh, waktu yang ditentukan berdasarkan 2 *key metrics* yang didapat dari nilai tercepat pada

setiap task dan nilai terlama pada setiap task. Pengujian ini dilakukan oleh 6 partisipan yang belum mengetahui tentang aplikasi ini, pengujian ini dilakukan dengan menyelesaikan *task* pada skenario yang diberikan.

Pengujian Skenario Pengguna Pendaftaran Akun

Berikut hasil pengujian skenario pengguna dalam pendaftaran akun. Adapun hasil pengujian skenario pengguna pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Pengujian skenario pengguna pendaftaran akun

Partisipan	Pilih daftar	Mengisi nama	Mengisi email	Mengisi password	Pilih tombol register
1	3 detik	5 detik	5 detik	5 detik	4 detik
2	4 detik	4 detik	6 detik	5 detik	6 detik
3	4 detik	3 detik	4 detik	6 detik	5 detik
4	6 detik	4 detik	5 detik	5 detik	6 detik
5	5 detik	5 detik	6 detik	8 detik	6 detik
6	3 detik	4 detik	4 detik	5 detik	5 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* Pilih daftar
 - Mudah \leq 6 detik
 - Cukup Lama \geq 6 detik
- b. *Task* Mengisi nama
 - Mudah \leq 5 detik
 - Cukup Lama \geq 5 detik
- c. *Task* mengisi email
 - Mudah \leq 6 detik
 - Cukup Lama \geq 6 detik
- d. *Task* mengisi password
 - Mudah \leq 8 detik
 - Cukup Lama \geq 8 detik
- e. *Task* pilih tombol register
 - Mudah \leq 6 detik

- Cukup Lama ≥ 6 detik

Pengujian Skenario Pengguna Melihat Cerita Terbaik Minggu Ini Pada Halaman Utama

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Pengujian skenario pengguna melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama

Partisipan	Pilih masuk lewat akun google	Memilih cerita terbaik
1	4 detik	8 detik
2	3 detik	7 detik
3	4 detik	3 detik
4	6 detik	9 detik
5	4 detik	5 detik
6	4 detik	8 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, tanpa ada kebingungan dari masing-masing partisipan dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* memilih masuk lewat akun google
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- b. *Task* memilih cerita terbaik
 - Mudah ≤ 9 detik
 - Cukup Lama ≥ 9 detik

Pengujian Skenario Pengguna Mencari Traveler Disekitar dan Mengirim Pesan Kepada Traveler Yang Dipilih

Berikut hasil pengujian skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih. Adapun hasil pengujian skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Pengujian skenario pengguna mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

Partisipan	Pilih tombol location	Menyetujui akses lokasi	Memilih traveler	Memilih tombol pesan	Memilih kolom pesan
1	5 detik	4 detik	6 detik	4 detik	3 detik
2	5 detik	4 detik	7 detik	5 detik	3 detik
3	9 detik	5 detik	5 detik	4 detik	4 detik
4	4 detik	4 detik	5 detik	3 detik	4 detik
5	6 detik	5 detik	4 detik	5 detik	4 detik
6	4 detik	3 detik	5 detik	4 detik	4 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, beberapa partisipan menunjukkan gestur tubuh menggaruk kepala pada *task* awal dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap *task* yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih tombol location
 - Mudah ≤ 9 detik
 - Cukup Lama ≥ 9 detik
- b. *Task* menyetujui akses lokasi
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- c. *Task* memilih traveler
 - Mudah ≤ 7 detik
 - Cukup Lama ≥ 7 detik
- d. *Task* memilih tombol pesan
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- e. *Task* memilih kolom pesan
 - Mudah ≤ 4 detik
 - Cukup Lama ≥ 4 detik

Pengujian Skenario Pengguna Pencarian Berdasarkan Kata Kunci

Berikut hasil pengujian skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci. Adapun hasil pengujian skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Pengujian skenario pengguna pencarian berdasarkan kata kunci

Partisipan	Pilih tombol cari	Mengetik kata kunci	Memilih isi kata kunci yang dicari
1	6 detik	10 detik	5 detik
2	2 detik	8 detik	4 detik
3	4 detik	7 detik	5 detik
4	4 detik	5 detik	4 detik
5	5 detik	6 detik	5 detik
6	3 detik	7 detik	5 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, beberapa partisipan menunjukkan gestur tubuh tersenyum dikarenakan *familiar* dengan langkah yang dilakukan. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih tombol cari
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- b. *Task* mengetik kata kunci
 - Mudah ≤ 10 detik
 - Cukup Lama ≥ 10 detik
- c. *Task* memilih isi kata kunci yang dicari
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik

Pengujian Skenario Pengguna Mencari Barengan dan Bergabung

Berikut hasil pengujian skenario pengguna mencari barengan dan bergabung. Adapun hasil pengujian skenario pengguna mencari mencari barengan dan bergabung dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Pengujian skenario pengguna mencari barengan dan bergabung

Partisipan	Pilih menu looks	Memilih kota	Memilih tanggal yang sesuai	Pilih tombol bergabung
------------	------------------	--------------	-----------------------------	------------------------

1	4 detik	5 detik	8 detik	4 detik
2	7 detik	4 detik	5 detik	5 detik
3	5 detik	5 detik	6 detik	6 detik
4	4 detik	4 detik	3 detik	4 detik
5	5 detik	6 detik	7 detik	5 detik
6	3 detik	3 detik	4 detik	3 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, 2 orang partisipan menunjukkan gestur tubuh gelisah dalam memilih tanggal yang sesuai dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih menu *looks*
 - Mudah ≤ 7 detik
 - Cukup Lama ≥ 7 detik
- b. *Task* memilih kota
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- c. *Task* memilih tanggal yang sesuai
 - Mudah ≤ 8 detik
 - Cukup Lama ≥ 8 detik
- d. *Task* pilih tombol bergabung
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik

Pengujian Skenario Pengguna Membuat Postingan Cari Barengan

Berikut hasil pengujian skenario pengguna membuat postingan cari barengan. Adapun hasil pengujian skenario pengguna membuat postingan cari barengan dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Pengujian skenario pengguna membuat postingan cari barengan

Partisipan	Pilih menu looks	Pilih tombol tambah	Mengisi destinasi	Mengisi jumlah traveler	Mengisi tanggal	Mengisi deskripsi	Memilih tombol buat
1	4 detik	5 detik	5 detik	4 detik	11 detik	5 detik	4 detik
2	8 detik	4 detik	4 detik	4 detik	10 detik	5 detik	4 detik
3	4 detik	4 detik	4 detik	3 detik	10 detik	4 detik	5 detik
4	5 detik	4 detik	3 detik	3 detik	9 detik	6 detik	5 detik
5	6 detik	5 detik	4 detik	4 detik	11 detik	5 detik	4 detik

6	7 detik	4 detik	4 detik	3 detik	10 detik	4 detik	4 detik
---	---------	---------	---------	---------	----------	---------	---------

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, beberapa partisipan menunjukkan gestur tubuh menggaruk kepala pada *task* pertama dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap *task* yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih menu *looks*
 - Mudah ≤ 8 detik
 - Cukup Lama ≥ 8 detik
- b. *Task* pilih tombol tambah
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- c. *Task* mengisi destinasi
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- d. *Task* mengisi jumlah *traveler*
 - Mudah ≤ 4 detik
 - Cukup Lama ≥ 4 detik
- e. *Task* mengisi tanggal
 - Mudah ≤ 11 detik
 - Cukup Lama ≥ 11 detik
- f. *Task* mengisi deskripsi
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- g. *Task* memilih tombol buat
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik

Pengujian Skenario Pengguna Melihat Cerita dan Berkomentar

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Pengujian skenario pengguna melihat cerita dan berkomentar

Partisipan	Pilih menu story	Memilih story	Memilih komentar	Mengetik komentar	Pilih tombol post
1	3 detik	5 detik	8 detik	5 detik	3 detik
2	8 detik	4 detik	6 detik	5 detik	5 detik
3	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik	4 detik
4	5 detik	5 detik	7 detik	5 detik	3 detik
5	5 detik	4 detik	5 detik	6 detik	4 detik
6	4 detik	6 detik	4 detik	4 detik	3 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, beberapa partisipan menunjukkan gestur tubuh mengerutkan alis pada saat *task* membaca *story* yang menjadikan cukup lama memilih kolom komentar dalam menjalankan skenario ini menandakan ketertarikan pada *story* yang ada. Diperoleh indikator waktu setiap *task* yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih menu *story*
 - Mudah ≤ 8 detik
 - Cukup Lama ≥ 8 detik
- b. *Task* memilih *story*
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- c. *Task* memilih komentar
 - Mudah ≤ 8 detik
 - Cukup Lama ≥ 8 detik
- d. *Task* mengetik komentar
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- e. *Task* pilih tombol *post*
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik

Pengujian Skenario Pengguna Membuat Cerita

Berikut hasil pengujian skenario pengguna membuat cerita. Adapun hasil pengujian skenario pengguna membuat cerita dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Pengujian skenario pengguna membuat cerita

Partisipan	Pilih menu story	Pilih tombol tambah	Isi destinasi	Isi review	Menulis cerita	Memilih tombol buat	Menulis judul	Memilih gambar
1	4 detik	3 detik	6 detik	7 detik	8 detik	5 detik	5 detik	4 detik
2	5 detik	4 detik	5 detik	6 detik	8 detik	4 detik	5 detik	5 detik
3	5 detik	5 detik	6 detik	6 detik	9 detik	5 detik	6 detik	5 detik
4	4 detik	5 detik	5 detik	7 detik	8 detik	5 detik	5 detik	4 detik
5	4 detik	5 detik	5 detik	7 detik	7 detik	4 detik	5 detik	4 detik
6	4 detik	3 detik	4 detik	5 detik	6 detik	4 detik	4 detik	5 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, beberapa partisipan menunjukkan gestur tubuh menggaruk kepala pada *task* isi review dan menulis cerita partisipan beranggapan untuk menulis dan membuat cerita sungguhan dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap *task* yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

a. *Task* pilih menu *story*

- Mudah ≤ 5 detik
- Cukup Lama ≥ 5 detik

b. *Task* pilih tombol tambah

- Mudah ≤ 5 detik
- Cukup Lama ≥ 5 detik

c. *Task* isi destinasi

- Mudah ≤ 6 detik
- Cukup Lama ≥ 6 detik

d. *Task* isi review

- Mudah ≤ 7 detik
- Cukup Lama ≥ 7 detik

e. *Task* menulis cerita

- Mudah ≤ 9 detik
- Cukup Lama ≥ 9 detik

- f. *Task* memilih tombol buat
- Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 4 detik
- g. *Task* menulis judul
- Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- h. *Task* memilih gambar
- Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik

Pengujian Skenario Pengguna Melihat Notifikasi dan Membalas Pesan

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Pengujian skenario pengguna melihat notifikasi dan membalas pesan

Partisipan	Pilih menu inbox	Pilih menu pesan	Pilih traveler	Mengetik pesan	Mengirim pesan
1	5 detik	4 detik	4 detik	5 detik	4 detik
2	5 detik	6 detik	5 detik	6 detik	4 detik
3	3 detik	5 detik	4 detik	5 detik	5 detik
4	5 detik	6 detik	4 detik	5 detik	4 detik
5	5 detik	5 detik	4 detik	6 detik	5 detik
6	3 detik	5 detik	3 detik	5 detik	4 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario dengan lancar, menunjukkan gestur tubuh senang karena sangat mudah digunakan dalam menjalankan skenario ini. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa digunakan sebagai berikut:

- a. *Task* pilih menu inbox
- Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- b. *Task* pilih menu pesan
- Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik

- c. *Task* pilih traveler
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- d. *Task* mengetik pesan
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- e. *Task* mengirim pesan
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik

Pengujian Skenario Pengguna Melihat Cerita Yang Disuka Pada Halaman Profil

Berikut hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita yang disuka pada halaman profil. Adapun hasil pengujian skenario pengguna melihat cerita yang disuka pada halaman profil dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Pengujian skenario pengguna melihat cerita yang disuka pada halaman profil

Partisipan	Pilih menu profil	Pilih menu likes	Pilih cerita
1	5 detik	5 detik	4 detik
2	4 detik	5 detik	5 detik
3	4 detik	4 detik	3 detik
4	3 detik	6 detik	4 detik
5	4 detik	5 detik	3 detik
6	3 detik	6 detik	5 detik

Dari hasil yang diperoleh bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah yang ada pada skenario. Diperoleh indikator waktu setiap task yang ada bisa dihitung sebagai berikut:

- a. *Task* pilih menu profil
 - Mudah ≤ 5 detik
 - Cukup Lama ≥ 5 detik
- b. *Task* pilih menu *likes*
 - Mudah ≤ 6 detik
 - Cukup Lama ≥ 6 detik
- c. *Task* pilih cerita
 - Mudah ≤ 5 detik

- Cukup Lama ≥ 5 detik

Dari hasil semua pengujian skenario pengguna yang ada, penulis mendapatkan indikator masing-masing skenario yang ada, dari indikator yang didapatkan penulis dapat melakukan pengujian *usability testing* yang dilakukan berdasarkan skenario dan indikator yang didapatkan.

Pengujian Usability Testing Iterasi Pertama

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana solusi yang dibuat dapat membuat pengguna untuk menyelesaikan *task*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Pengujian melibatkan 4 orang partisipan, yaitu 3 orang partisipan yang terlibat sesuai dengan *personas* yang dilakukan agar hasil dari pengujian lebih akurat. Selanjutnya 1 partisipan lainnya merupakan orang yang belum paham tentang rancangan aplikasi ini. Pengujian ini dilakukan dengan menyelesaikan *task* pada skenario yang diberikan.

Pengujian Usability Testing Pendaftaran Akun

Berikut hasil pengujian *usability testing* pendaftaran akun yang dilakukan. Adapun hasil pengujian *usability testing* pendaftaran akun dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Pengujian usability testing pendaftaran akun

Partisipan	Pilih daftar	Mengisi nama	Mengisi email	Mengisi password	Pilih tombol register
1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●

Indikator:

- mudah
- cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai dengan gestur tersenyum.

Pengujian Usability Testing Melihat Cerita Terbaik Minggu Ini Pada Halaman Utama

Berikut hasil pengujian *usability testing* melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama yang dilakukan. Adapun hasil pengujian *usability testing* melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22 Pengujian usability testing melihat cerita terbaik minggu ini pada halaman utama

Partisipan	Pilih masuk lewat akun google	Memilih cerita terbaik
1	●	●
2	●	●
3	●	●
4	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai.

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 Tabel 4.23.

Tabel 4.23 Pengujian usability testing mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih

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

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 *Usability Testing* Pencarian Berdasarkan Kata Kunci

Berikut hasil pengujian *usability testing* pencarian berdasarkan kata kunci. Adapun hasil pengujian *usability testing* pencarian berdasarkan kata kunci dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24 Pengujian *usability testing* pencarian berdasarkan kata kunci

Partisipan	Pilih tombol cari	Mengetik kata kunci	Memilih isi kata kunci yang dicari
1	●	●	●
2	●	●	●
3	●	●	●
4	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai.

Pengujian *Usability Testing* Mencari Barengan dan Bergabung

Berikut hasil pengujian *usability testing* mencari barengan dan bergabung. Adapun hasil pengujian *usability testing* mencari barengan dan bergabung dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.25 Pengujian *usability testing* mencari barengan dan bergabung

Partisipan	Pilih menu looks	Memilih kota	Memilih tanggal yang sesuai	Pilih tombol bergabung
1	●	●	●	●
2	●	●	●	●
3	●	●	●	●
4	●	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai.

Pengujian *Usability Testing* Membuat Postingan Cari Barengan

Berikut hasil pengujian *usability testing* membuat postingan cari barengan. Adapun hasil pengujian *usability testing* membuat postingan cari barengan dapat dilihat pada Tabel 4.26.

Tabel 4.26 Pengujian *usability testing* mencari membuat postingan cari barengan

Partisipan	Pilih menu looks	Pilih tombol tambah	Mengisi destinasi	Mengisi jumlah traveler	Mengisi tanggal	Mengisi deskripsi	Memilih tombol buat
1	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa ada 3 partisipan yang mengalami kendala pada *task 2* dengan menunjukkan gestur menggaruk kepala. Ketiga partisipan tersebut bingung dalam memilih tombol tambah postingan dikarenakan tidak ada informasi yang didapatkan mengenai tombol tersebut.

Pengujian Skenario Pengguna Melihat Cerita dan Berkomentar

Berikut hasil pengujian *usability testing* melihat cerita dan berkomentar. Adapun hasil pengujian *usability testing* melihat cerita dan berkomentar dapat dilihat pada Tabel 4.27.

Tabel 4.27 Pengujian *usability testing* mencari melihat cerita dan berkomentar

Partisipan	Pilih menu story	Memilih story	Memilih komentar	Mengetik komentar	Pilih tombol post
1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●

3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai.

Pengujian *Usability Testing* Membuat Cerita

Berikut hasil pengujian *usability testing* membuat cerita. Adapun hasil pengujian *usability testing* membuat cerita dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4.28 Pengujian *usability testing* membuat cerita

Partisipan	Pilih menu looks	Pilih tombol tambah	Isi destinasi	isi review	Menulis cerita	Memilih tombol buat	Menulis judul	Memilih gambar
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa ada 3 partisipan yang mengalami kendala pada *task 2* dengan menunjukkan gestur menggaruk kepala. Ketiga partisipan tersebut bingung dalam memilih tombol tambah cerita dikarenakan tidak ada informasi yang didapatkan mengenai tombol tersebut.

Pengujian *Usability Testing* Melihat Notifikasi dan Membalas Pesan

Berikut hasil pengujian *usability testing* melihat notifikasi dan membalas pesan. Adapun hasil pengujian *usability testing* melihat notifikasi dan membalas pesan pada dapat dilihat pada Tabel 4.29.

Tabel 4.29 Pengujian usability testing melihat notifikasi dan membalas pesan

Partisipan	Pilih menu inbox	Pilih menu pesan	Pilih traveler	Mengetik pesan	Mengirim pesan
1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●

Indikator:

● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai.

Pengujian Usability Testing Melihat Cerita Yang Disuka Pada Halaman Profil

Berikut hasil pengujian *usability testing* melihat cerita yang disuka pada halaman profil. Adapun hasil pengujian *usability testing* melihat cerita yang disuka pada halaman profil dapat dilihat pada Tabel 4.30.

Tabel 4.30 Pengujian usability testing melihat cerita yang disuka pada halaman profil

Partisipan	Pilih menu profil	Pilih menu likes	Pilih cerita
1	●	●	●
2	●	●	●
3	●	●	●
4	●	●	●

Indikator:

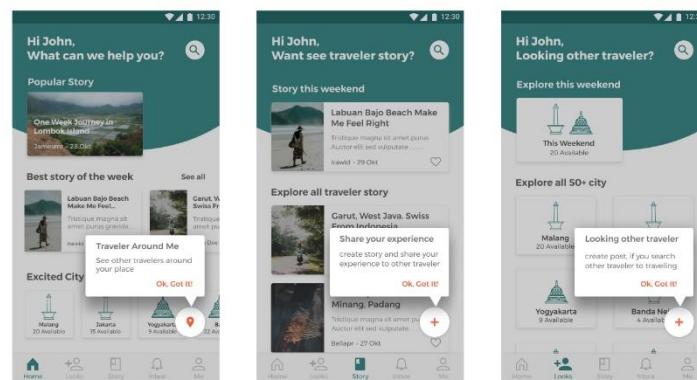
● mudah ● cukup lama

Diperoleh hasil bahwa partisipan dapat menyelesaikan semua langkah dengan mudah pada skenario yang diberikan berdasarkan *goals* yang dicapai dengan gesture tersenyum menandakan kemudahan pada skenario ini.

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 pada Gambar 4.11 Revisi purwarupa tombol *location*, tombol buat cari barengan, dan tombol buat cerita.



Gambar 4.11 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.

Tabel 4.31 Pengujian *usability testing* mencari traveler disekitar dan mengirim pesan kepada traveler yang dipilih iterasi kedua

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

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.

Pengujian *Usability Testing* Membuat Postingan Cari Barengan Iterasi Kedua

Berikut hasil pengujian *usability testing* membuat postingan cari barengan iterasi kedua. Adapun hasil pengujian *usability* membuat postingan cari barengan iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Pengujian *usability testing* membuat postingan cari barengan iterasi kedua

Partisipan	Pilih menu looks	Pilih tombol tambah	Mengisi destinasi	Mengisi jumlah traveler	Mengisi tanggal	Mengisi deskripsi	Memilih tombol buat
1	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●

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.

Pengujian *Usability Testing* Membuat Cerita Iterasi Kedua

Berikut hasil pengujian *usability testing* membuat cerita iterasi kedua. Adapun hasil pengujian *usability* membuat cerita iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 4.33.

Tabel 4.33 Pengujian usability testing membuat cerita iterasi kedua

Partisipan	Pilih menu looks	Pilih tombol tambah	Isi destinasi	isi review	Menulis cerita	Memilih tombol buat	Menulis judul	Memilih gambar
1	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●	●	●	●

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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Dengan pendekatan *design thinking* yang digunakan dapat menjawab kebutuhan dan masalah dari pengguna yang dapat mencapai tujuannya karena ada tahap *emphaty* yang membuat penulis mehami kebutuhan dari pengguna karena ikut merasakan apa yang pengguna butuhkan.
- b. *Traveler* dapat berhubungan satu dengan yang lainnya dalam perancangan aplikasi ini dengan mudah dikarenakan bisa saling berbagi cerita dan informasi maupun mencari *traveler* terdekat.
- c. *Traveler* lebih mudah dalam mencari teman saat *traveling* sesuai kebutuhannya, baik mencari barengan maupun mencari *traveler* disekitar, sehingga pengguna dapat menyelesaikan tujuannya.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, dari kekurangan yang ada dapat membuat perancangan *user experience* yang lebih baik lagi. Berikut ini merupakan saran yang penulis dapat berikan:

- a. Dalam tahap *emphaty map* harus dapat dimaksimalkan dengan baik dari data *user interview* karena data yang didapatkan dalam tahap selanjutnya sangat menentukan tahap-tahap selanjutnya dalam *design thinking*.
- b. Pengujian yang dilakukan dapat menggunakan beberapa indikator lain yang dapat menjawab kemudahan pengguna dalam mencapai tujuannya serta menggunakan skenario yang sesuai dengan perancangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanwood, G., & Beare, P. (2014). *User Experience Design: Creating Designs Users Really Love*. Beldford Square: Bloomsbury.
- Barnum, C. (2010). *Usability Testing Essentials 1st Edition*.
- Blandford, A., Furniss, D., & Makri, S. (2016). *Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes*. Morgan & Claypool.
- Bratsberg, H. M. (2012). *Emphaty Maps of the FourSight Preference*. Buffalo State: Creative Studies Graduate Student Master's Project.
- Brown. (2008). *Design Thinking, Harvard Business Review*.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Cooper, A. (2003). *The Origin of Personas*. Retrieved Oktober 10, 2018, from cooper: https://www.cooper.com/journal/2003/08/the_origin_of_personas
- De Bono, E. (2000). *New Thinking for the New Millenium*. CA: Millenium Entertainment.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- ISO. (2009). *Ergonomics of Human System Interaction – part 210: Humancentered design for interactive systems*. Switzerland: International Organization for Standarization.
- Kendon, A. (2004). *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge University Press.
- Kominfo. (2015). *Saatnya Kembangkan Potensi Pariwisata Indonesia*. Retrieved Agustus 5, 2018, from Kementerian Komunikasi dan Informatika: <https://kominfo.go.id/content/detail/5640/saatnya-kembangkan-potensi-pariwisata-indonesia/0/infografis>
- Kominfo. (2018). *Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadban*. Retrieved Agustus 5, 2018, from Kominfo: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*.
- Nielsen, J. (2012, Oktober 11). *Usability 101: Introduction to usability*. Retrieved from nngroup: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>

Persada, A. G. (2017). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Institute of Design at Stanford.

LAMPIRAN