

**DESAIN INTERAKSI APLIKASI PENGENALAN
WISATA RINTISAN MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***



Disusun Oleh:

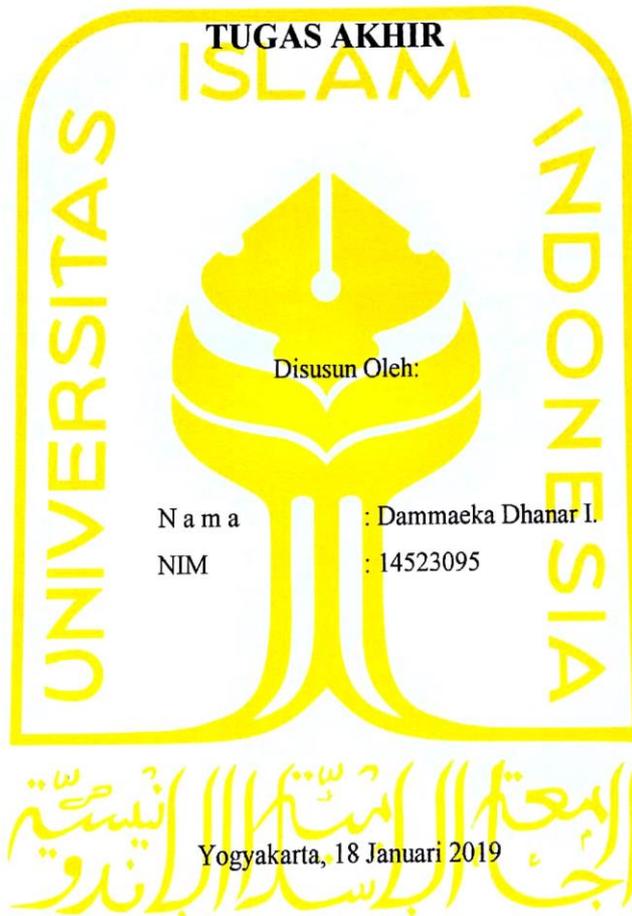
N a m a : Dammaeka Dhanar I.

NIM : 14523095

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
DESAIN INTERAKSI APLIKASI PENGENALAN
WISATA RINTISAN MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN*



Pembimbing 1,

(Kholid Haryono, S.T., M.Kom.)

Pembimbing 2,

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

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

DESAIN INTERAKSI APLIKASI PENGENALAN WISATARINTISAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

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, 18 Januari 2019

Tim Penguji

Kholid Haryono, S.T., M.Kom.

Anggota 1

Chanifah Indah R., S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.

Mengetahui,

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


(Ditandatangani oleh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dammaeka Dhanar Ilyaza

NIM : 14523095

Tugas akhir dengan judul:

DESAIN INTERAKSI APLIKASI PENGENALAN WISATA RINTISAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

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, 18 Januari 2019



(Dammaeka Dhanar I.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah yang maha kuasa serta rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Semesta Alam yang selalu mendukung serta memberi fasilitas dalam melaksanakan kegiatan.
2. Negara Republik Indonesia yang menyediakan tempat tinggal yang nyaman dan aman.
3. Kedua Orangtua serta seluruh keluarga yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Seluruh teman, sodara, sahabat dan orang-orang yang mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Semua pihak yang mendukung secara langsung maupun tak langsung dalam penyelesaian tugas akhir.

HALAMAN MOTO

“Mencoba menjadi tak terbatas dan mencoba kembali untuk melampauinya”

(Buzz Lighting)

“Mengkhawatirkan masa depan dan menyesali masalah akan menjadi bencana untuk hari ini”

(Erix Soekamti)

“Mandiri Dalam Bekerja Merdeka Dalam Berkarya”

(Soekamti)

“Harimau menakutkan bukan karena taring dan cakarinya, tapi ia menakutkan karena tatapannya yang penuh percaya diri”

(Dedy C)

"Kita semua masih dalam perjalanan menuju Tujuan Hidup kita. Teruslah berusaha dan berdoa agar kita tetap di jalan yg benar"

(Gus Mus)

“Naskah sutradara kita tahu di depan, naskah Tuhan kita tahu di belakang “

(Sujiwo Tejo)

“Katakanlah pada dirimu sendiri, “Aku ini bukan orang baik”

Sehingga dengan menganggap dirimu buruk, kamu akan terdorong untuk melakukan kebaikan-kebaikan”

(Cak Nun)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji hanya bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam, nabi besar Muhammad SAW.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, kepada Yth:

1. Bapak Fathul Wahid selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Hari Purnomo selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Hendrik selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Raden Teduh Dirgahayu selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Kholid Haryono selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Andhika Giri Persadaselaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
7. Serta teman-teman yang mendukung dalam pengerjaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasa, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penyusun dan pembacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 18 Januari 2019

(Dammaeka Dhanar I.)

SARI

Destinasi wisata di Indonesia sangat beragam, mulai dari destinasi wisata laut hingga pegunungan. Pada saat ini juga sedang berkembang wisata rintisan di Indonesia. Wisata rintisan sendiri merupakan destinasi wisata baru yang tumbuh dan berkembang di wisata-wisata besar. Salah satu daerah dengan wisata rintisan yang berkembang adalah Kabupaten Semarang. Namun untuk saat ini *platform* informasi wisata maupun aplikasi kepariwisataan yang telah ada hanya menampilkan informasi destinasi wisata yang sudah terkenal atau yang sering disebut dengan wisata *mainstream*. Belum adanya *platform* dan aplikasi khusus untuk wisata rintisan dapat menyebabkan wisatawan dari luar daerah merasa kesusahan dalam mendapat informasi mengenai wisata-wisata yang ingin dikunjungi. Wisatawan saat ini hanya menggunakan media sosial untuk mencari informasi mengenai wisata yang ingin dituju.

Untuk itu media seperti aplikasi pengenalan wisata rintisan sangat diperlukan untuk memperkenalkan wisata rintisan ke wisatawan luar daerah. Aplikasi ini dibuat untuk tujuan memberi informasi dan menarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata rintisan. Permasalahan yang sering terjadi adalah ketika penggunaan aplikasi, desain dan model aplikasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna yang membuat aplikasi kurang bermanfaat dan susah dipahami serta digunakan oleh pengguna. Untuk itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk membangun desain interaksi dari aplikasi wisata yang memperkenalkan wisata rintisan untuk daerah Kabupaten Semarang dan sekitarnya berbasis *mobile* dengan menggunakan metode perancangan *user centered design* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki *user experience* yang baik.

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan, yang dimulai dengan observasi awal yang dilakukan dengan datang langsung tempat penelitian. Selanjutnya tahap analisis dengan melakukan wawancara terhadap calon pengguna aplikasi nantinya. Dilanjutkan dengan tahap perancangan desain aplikasi dan yang terakhir adalah tahap pengujian. Tahap pengujian dilakukan dengan melakukan pengujian *cognitive walkthrough* dan *heuristic*. Hasil penelitian berupa bentuk desain aplikasi pengenalan wisata rintisan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan daerah Semarang serta berguna untuk membantu mempromosikan wisata rintisan di Kabupaten Semarang.

Kata kunci: wisata, wisata rintisan, Kabupaten Semarang, *user centered design*, *user experience*

GLOSARIUM

Wireframe	Dapat diartikan sebagai gambaran grafis dari suatu aplikasi yang berisi konten dan elemen.
Skenario	Alur atau sebuah cerita yang akan dilakukan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan tujuan.
User Experience	Pengalaman yang pengguna rasakan ketika berinteraksi dengan sebuah aplikasi.
Personas	Karakter fiktif yang dibuat berdasarkan hasil interview untuk menggambarkan calon pengguna dari sistem yang dibuat.
Mainstream	Berhubungan dengan kebiasaan yang sering dilakukan atau wajar.
Goals	Tujuan atau Kebutuhan
Frustration	Permasalahan atau sesuatu yang tidak disukai
Screen Recorder	Alat yang digunakan untuk melakukan perekaman pada layar benda elektronik
Feed Instagram	Susunan gambar dalam aplikasi Instagram

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Pariwisata.....	6
2.2 Pariwisata Rintisan.....	6
2.3 <i>User experience</i>	7
2.4 <i>UCD (User Centered Design)</i>	7
2.4.1 Prinsip <i>User Centered Design</i>	8
2.4.2 Aturan <i>User Centered Design</i>	9
2.5 <i>Prototyping</i>	10
2.6 <i>User Personas</i>	11
2.7 Pengujian <i>Cognitive walkthrough</i>	11

2.8	Pengujian <i>heuristic</i>	12
2.9	<i>Review</i> Aplikasi Sejenis.....	13
BAB III ANALISIS.....		23
3.1	Validasi Masalah.....	23
3.2	Analisis Masalah.....	23
3.3	Analisis Pengguna.....	23
3.4	Riset Pengguna.....	24
3.5	<i>Personas</i>	25
BAB IV PERANCANGAN.....		28
4.1	<i>Use Case Diagram</i>	28
4.2	<i>Hierarchical Task Analysis</i>	29
4.2.1	HTA Utama Aplikasi.....	29
4.2.2	HTA Menggunakan Fitur Wasata Terdekat/ <i>Nearby</i>	29
4.2.3	HTA Menggunakan Fitur Peta Wisata.....	30
4.2.4	HTA Menggunakan Fitur Budaya.....	30
4.2.5	HTA Menggunakan Fitur <i>Event</i>	31
4.2.6	HTA Menggunakan Fitur <i>Direction</i>	31
4.2.7	HTA Menggunakan Fitur <i>Save</i>	31
4.2.8	HTA Memberikan <i>Rating</i>	32
4.2.9	HTA Memberi Petanyaan pada Informasi <i>Event</i>	32
4.2.10	HTA <i>Navigasi Drawer</i>	33
4.2.11	HTA Menggunakan Fitur <i>Search</i>	34
4.3	<i>Wireframe</i>	34
4.3.1	<i>Wireframe</i> Halaman Awal Saat Aplikasi Dibuka.....	35
4.3.2	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> aplikasi.....	35
4.3.3	<i>Wireframe</i> Halaman Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	37
4.3.4	<i>Wireframe</i> Halaman Informasi Wisata.....	37
4.3.5	<i>Wireframe</i> Fitur Peta Wisata.....	38
4.3.6	<i>Wireframe</i> Halaman Fitur Budaya.....	38
4.3.7	<i>Wireframe</i> Halaman Informasi Budaya.....	39
4.3.8	<i>Wireframe</i> Halaman Fitur <i>Event</i>	39
4.3.9	<i>Wireframe</i> Halaman Informasi <i>Event</i>	40
4.3.10	<i>Wireframe</i> Fitur <i>Direction</i>	40
4.3.11	<i>Wireframe</i> <i>Navigasi Drawer</i>	41

BAB V PEMBUATAN PURWARUPA DAN PENGUJIAN	42
5.1 Pembuatan Purwarupa Halaman Utama/ <i>Home</i>	42
5.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	43
5.3 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi Wisata	44
5.3.1 Pembuatan Purwarupa Halaman Pemberitahuan Fitur <i>Save</i>	45
5.3.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Pemberian <i>Rating</i>	46
5.3.3 Pembuatan Purwarupa Halaman <i>Direction</i>	48
5.4 Pembuatan Purwarupa Halaman Peta wisata	49
5.5 Pembuatan Purwarupa Halaman Budaya	51
5.6 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi Budaya	51
5.7 Pembuatan Purwarupa Halaman <i>Event</i>	55
5.8 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi <i>Event</i>	56
5.9 Pembuatan Purwarupa Halaman <i>Navigasi Drawer</i>	58
5.9.1 Pembuatan Purwarupa Halaman <i>Archive</i>	59
5.9.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Menu Pengaturan	60
5.10 Pengujian Purwarupadengan Metode <i>Cognitive Walktrough</i>	61
5.11 Pembuatan Skenario	62
5.11.1 Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	62
5.11.2 Skenario Menggunakan Peta Wisata	62
5.11.3 Skenario Mencari Informasi Budaya	62
5.11.4 Skenario Mencari Informasi <i>Event/Acara</i>	63
5.11.5 Skenario Memberi <i>Rating</i> dan <i>Review</i>	63
5.11.6 Skenario Mengganti Bahasa	64
5.11.7 Skenario Mengatur <i>Archive</i>	64
5.11.8 Skenario Menggunakan Fitur <i>Direction</i>	64
5.12 Pengujian Purwarupa dengan Metode <i>Cognitive Walktrough</i> Iterasi Pertama	65
5.12.1 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	65
5.12.2 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Peta Wisata	66
5.12.3 Hasil Pengujian Skenario Mencari Informasi Budaya	67
5.12.4 Hasil Pengujian Skenario Mencari Informasi <i>Event/Acara</i>	69
5.12.5 Hasil Pengujian Skenario Memberi <i>Rating</i> dan <i>Review</i>	70
5.12.6 Hasil Pengujian Skenario Mengganti Bahasa	71
5.12.7 Hasil Pengujian Skenario Mengatur <i>Archive</i>	72
5.12.8 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur <i>Direction</i>	73

5.12.9	Rekap Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Pertama.....	74
5.13	Evaluasi Purwarupa Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Pertama	76
5.13.1	Revisi Purwarupa Halaman Utama/ <i>Home</i>	76
5.13.2	Revisi Purwarupa Halaman Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	76
5.13.3	Revisi Purwarupa Halaman Peta Wisata	77
5.13.4	Revisi Purwarupa Halaman <i>Archive</i>	79
5.14	Pengujian Purwarupa dengan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Kedua	80
5.14.1	Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i> iterasi kedua.....	80
5.14.2	Hasil Pengujian Skenario Mengatur <i>Archive</i> Iterasi kedua.....	81
5.14.3	Rekap Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Kedua	83
5.15	Pengujian Purwarupa dengan 10 <i>heuristic principles</i>	83
5.16	Rangkuman Seluruh Pengujian	87
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		89
6.1	Kesimpulan	89
6.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....		90
LAMPIRAN		92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 <i>Review</i> Fitur Tiga Aplikasi	22
Tabel 5.1 Skenario menggunakan fitur wisata terdekat/ <i>nearby</i>	62
Tabel 5.2 Skenario menggunakan peta wisata.....	62
Tabel 5.3 Skenario mencari informasi budaya	63
Tabel 5.4 Skenario mencari informasi <i>event</i>	63
Tabel 5.5 Skenario memberi <i>rating</i> dan <i>review</i>	63
Tabel 5.6 Mengganti bahasa	64
Tabel 5.7 Mengatur <i>Archive</i>	64
Tabel 5.8 Skenario menggunakan fitur <i>direction</i>	64
Tabel 5.9 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur wisata terdekat/ <i>nearby</i>	65
Tabel 5.10 Hasil pengujian skenario menggunakan peta wisata	66
Tabel 5.11 Hasil pengujian skenario mencari informasi budaya	68
Tabel 5.12 Hasil pengujian skenario mencari informasi <i>event/acara</i>	69
Tabel 5.13 Hasil pengujian skenario memberi <i>rating</i> dan <i>review</i>	70
Tabel 5.14 Hasil pengujian skenario mengganti bahasa	71
Tabel 5.15 Hasil pengujian skenario mengatur <i>archive</i>	72
Tabel 5.16 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur <i>Direction</i>	73
Tabel 5.17 Rekap Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Pertama	74
Table 5.18 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur wisata terdekat/ <i>nearby</i> iterasi kedua.....	80
Tabel 5.19 Hasil pengujian skenario mengatur <i>archive</i> iterasi kedua	82
Tabel 5.20 Rekap Hasil Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> Iterasi Kedua	83
Tabel 5.21 Hasil pengujian 10 <i>heuristic principles</i> oleh penguji 1	84
Tabel 5.22 Hasil pengujian 10 <i>heuristic principles</i> oleh penguji 2	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses dalam <i>user centered design</i>	8
Gambar 2.2 Halaman awal saat membuka aplikasi Wis Semar.....	14
Gambar 2.3 Halaman utama pada aplikasi Wis Semar	15
Gambar 2.4 Halaman informasi wisata aplikasi Wis Semar.....	16
Gambar 2.5 Halaman awal saat membuka aplikasi Jogja Istimewa	17
Gambar 2.6 Halaman informasi tempat atau fasilitas terdekat pada aplikasi Jogja Istimewa	18
Gambar 2.7 Halaman utama pada aplikasi Jogja Istimewa	18
Gambar 2.8 Halaman informasi wisata pada aplikasi Jogja Istimewa.....	19
Gambar 2.9 Halaman awal saat membuka aplikasi Wonderful Pacitan	20
Gambar 2.10 Halaman utama pada aplikasi Wonderful Pacitan	20
Gambar 2.11 Halaman informasi wisata pada aplikasi Wonderful Pacitan	21
Gambar 3.1 <i>Persona</i> Nauli Isnaini.....	25
Gambar 3.2 <i>Persona</i> Desy Rinawati.....	26
Gambar 3.3 <i>Persona</i> Jemima Etik	26
Gambar 3.4 <i>Persona</i> Wini Arseta.....	26
Gambar 3.5 <i>Persona</i> Abdoul Rizal.....	27
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i> aplikasi	28
Gambar 4.2 <i>Hierarchical task analysis</i> utama aplikasi	29
Gambar 4.3 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur wisata terdekat/ <i>nearby</i>	29
Gambar 4.4 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur peta wisata	30
Gambar 4.5 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur budaya.....	30
Gambar 4.6 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur <i>event</i>	31
Gambar 4.7 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur <i>direction</i>	31
Gambar 4.8 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur <i>save</i>	32
Gambar 4.9 <i>Hierarchical task analysis</i> memberikan <i>rating</i>	32
Gambar 4.10 <i>Hierarchical task analysis</i> memberi pertanyaan pada informasi <i>event</i>	33
Gambar 4.11 <i>Hierarchical task analysis</i> navigasi <i>drawer</i>	33
Gambar 4.12 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur <i>search</i>	34
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> halaman awal saat aplikasi dibuka.....	35
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> halaman <i>home</i> aplikasi.....	35
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> halaman wisata terdekat/ <i>nearby</i>	37

Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> halaman informasi wisata	37
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> fitur peta wisata.....	38
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> halaman budaya	38
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> halaman informasi budaya	39
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> halaman <i>event</i>	39
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> halaman informasi <i>event</i>	40
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> fitur <i>direction</i>	40
Gambar 4.23 <i>Wireframe navigasi drawer</i>	41
Gambar 5.1 Purwarupa halaman utama/ <i>home</i> aplikasi.....	43
Gambar 5.2 Purwarupa halaman wisata terdekat/ <i>nearby</i>	44
Gambar 5.3 Purwarupa halaman informasi wisata	45
Gambar 5.4 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur <i>save</i> pada informasi objek wisata.....	46
Gambar 5.5 Purwarupa halaman pemberian <i>rating</i> pada objek wisata	47
Gambar 5.6 Purwarupa halaman pemberitahuan pemberian <i>rating</i> pada objek wisata.....	48
Gambar 5.7 Purwarupa halaman <i>direction</i> pada objek wisata.....	49
Gambar 5.8 Purwarupa halaman peta wisata	50
Gambar 5.9 Purwarupa halaman fitur <i>search</i> pada peta wisata.....	50
Gambar 5.10 Purwarupa halaman budaya	51
Gambar 5.11 Purwarupa halaman informasi budaya	52
Gambar 5.12 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur <i>save</i> pada informasi budaya.....	53
Gambar 5.13 Purwarupa halaman pemberian <i>rating</i> pada kebudayaan	54
Gambar 5.14 Purwarupa halaman pemberitahuan pemberian <i>rating</i> pada kebudayaan.....	54
Gambar 5.15 Purwarupa halaman <i>direction</i> pada kebudayaan.....	55
Gambar 5.16 Purwarupa halaman <i>event</i>	56
Gambar 5.17 Purwarupa halaman informasi <i>event</i>	57
Gambar 5.18 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur <i>save</i> pada informasi <i>event</i>	58
Gambar 5.19 Purwarupa halaman pertanyaan pada informasi event.....	58
Gambar 5.20 Purwarupa halaman <i>navigasi drawer</i>	59
Gambar 5.21 Purwarupa halaman <i>archive</i>	60
Gambar 5.22 Purwarupa halaman menu pengaturan	61
Gambar 5.23 Revisi purwarupa halaman utama/ <i>home</i> aplikasi.....	76
Gambar 5.24 Revisi purwarupa halaman wisata terdekat/ <i>nearby</i>	77
Gambar 5.25 <i>Hierarchical task analysis</i> menggunakan fitur peta wisata	78
Gambar 5.26 Revisi Purwarupa halaman peta wisata.....	78

Gambar 5.27 revisi <i>hierarchicaltask analysis navigasi drawer</i>	79
Gambar 5.28 Revisi purwarupa halaman <i>archive</i>	80
Gambar 5.29 Rangkuman Pengujian	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia wisata di Indonesia semakin tahun terus meningkat. Hal ini dapat dilihat dari data yang dikemukakan oleh Menteri Pariwisata Arief Yahya pada periode bulan Januari-Oktober 2017 terdapat lebih dari 252.569.465 wisatawan domestik maupun mancanegara yang melakukan perjalanan wisata di Indonesia. Pertumbuhan wisata di Indonesia tidak lepas dari berbagai promosi yang dilakukan. Promosi tersebut dilakukan dengan berbagai macam media, tidak terkecuali media sosial. Promosi pariwisata menggunakan media sosial dapat dikatakan sebagai cara yang tergolong baru dan berdampak besar dalam mendorong mobilitas wisatawan (Fatanti & Suyadnya, 2015). Dengan menggunakan media sosial wisatawan atau konsumen dapat membagikan pengalaman mereka serta bisa juga digunakan sebagai sumber dalam pencarian informasi mengenai destinasi wisata (Gohil, 2015).

Destinasi wisata di Indonesia sangat beragam, mulai dari wisata laut hingga pegunungan. Pada saat ini sedang berkembang juga wisata rintisan di Indonesia. Wisata rintisan sendiri merupakan destinasi wisata baru yang mulai dikembangkan di beberapa kota di Indonesia seperti di Kabupaten Semarang. Kabupaten Semarang sendiri terdiri atas 19 kecamatan, dibagi menjadi 208 desa dan 27 kelurahan dengan Ibukota Kabupaten berada di Ungaran. Kabupaten Semarang sendiri memiliki banyak destinasi wisata, seperti Ambarawa dan Bandungan yang dapat dikatakan kota wisata. Banyak wisata-wisata baru yang mulai dikembangkan di Kabupaten Semarang seperti Rumah Pohon Kali Kulon, Gardu Pandang Lereng Kelir, Hutan Pinus Kayon dan yang lainnya. Contoh wisata rintisan tersebut mulai berkembang pesat dan cukup diminati oleh wisatawan terutama anak usia sekolah menengah atas dan mahasiswa.

Namun untuk saat ini *platform* informasi wisata maupun aplikasi kepariwisataan yang telah ada hanya menampilkan informasi destinasi wisata yang sudah terkenal atau yang sering disebut dengan wisata *mainstream*. Sedangkan untuk pengenalan wisata rintisan hanya dilakukan seadanya. Belum adanya *platform* dan aplikasi khusus untuk wisata rintisan dapat menyebabkan wisatawan merasa kesusahan dalam mendapatkan informasi mengenai wisata-wisata yang ingin dikunjungi. Wisatawan saat ini hanya menggunakan media sosial untuk

mencari informasi mengenai wisata yang ingin dituju. Seperti permasalahan yang dialami seorang wisatawan saat penulis melakukan *interview* dan observasi singkat disalah satu objek wisata di Ambarawa. Dari keterangan pengunjung objek wisata yang bernama Agus Efendi, dia mengaku kesulitan untuk menuju lokasi Curug Benowo karena tidak adanya informasi yang lengkap mengenai objek wisata yang akan dituju. Agus menambahkan bahwa seharusnya terdapat aplikasi pemandu atau setidaknya terdapat informasi untuk menuju objek wisata disekitar Kabupaten Semarang. Hal ini dikarenakan Kabupaten Semarang memiliki wisata yang masih belum diketahui oleh banyak wisatawan. Selain dari *interview* dan observasi langsung pada objek wisata, penulis juga melakukan analisis terhadap *website* yang digunakan untuk memberi informasi dan melakukan promosi pariwisata di Kabupaten Semarang. Terdapat dua *website* yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang, dari kedua *website* tersebut, hanya satu *website* saja masih yang aktif sampai saat ini. Untuk *website* yang aktif sampai saat ini hanya menampilkan beberapa ulasan singkat mengenai pariwisata Kabupaten Semarang.

Untuk itu media seperti aplikasi pengenalan wisata rintisan sangat diperlukan untuk memperkenalkan wisata rintisan ke wisatawan luar dan dalam daerah. Aplikasi ini dibuat untuk memberi informasi dan menarik wisatawan untuk berkunjung ke objek wisata rintisan. Permasalahan yang sering terjadi adalah desain dan model aplikasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna menyebabkan aplikasi kurang bermanfaat dan susah dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis ingin membangun desain interaksi aplikasi wisata yang sesuai untuk memperkenalkan wisata rintisan di daerah Kabupaten Semarang menggunakan metode perancangan *user centered design* berdasarkan kebutuhan pengguna dan memiliki *user experience* yang baik. *User Centered Design* (UCD) sendiri merupakan sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan system (Widhiarso, Jessianti, & Sutini, 2007). Prinsip-prinsip dasar dari UCD adalah keterlibatan pengguna, pengukuran empiris dan pengujian, dan desain berulang (Anindhita & Lestari, 2016). Dengan menggunakan metode ini diharapkan pengguna lebih mudah memahami dan menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun desain interaksi aplikasi wisata yang sesuai untuk memperkenalkan destinasi wisata rintisan dengan studi kasus Kabupaten Semarang menggunakan metode UCD (*User Centered Design*)?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang diambil untuk membatasi sasaran utama dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus dibatasi pada area Kabupaten Semarang.
2. Penelitian dilakukan dari sudut pandang pengguna.
3. Purwarupa/*prototype* digunakan sebagai simulasi dari aplikasi yang akan dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk membangun desain dari aplikasi wisata yang sesuai dengan pengguna untuk memperkenalkan pariwisata rintisan di Kabupaten Semarang.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menghasilkan aplikasi untuk memperkenalkan destinasi wisata rintisan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Membantu wisatawan untuk mengunjungi tempat-tempat wisata baru, membantu wisatawan untuk menemukan rute jalan menuju objek wisata serta informasi tentang objek wisata.
- c. Menjadi wadah promosi wisata rintisan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* yang terbagi menjadi beberapa tahapan seperti berikut:

1. *Plan the human centered process*

Pada tahap ini merupakan tahap awal dari penelitian dengan melakukan studi literatur terhadap buku, jurnal, dan penelitian yang berhubungan dengan studi kasus serta melakukan diskusi terhadap orang-orang yang terlibat dalam penelitian.

2. *Specify the context of use*

Dalam tahap ini melakukan identifikasi terhadap orang-orang yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini. Hal ini dilakukan dengan melakukan *interview* singkat dan observasi.

3. *Specify user and organisation requirements*

Tahap selanjutnya adalah melakukan identifikasi terhadap kebutuhan-kebutuhan fungsional yang sesuai dengan keinginan pengguna.

4. *Produce design Solution*

Dalam tahap ini mulai melakukan perancangan desain aplikasi yang diimplementasikan menggunakan purwarupa. Desain dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. *Evaluate design against user requirement*

Melakukan pengujian terhadap purwarupa yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penguji adalah orang-orang yang memiliki karakteristik berbeda. Pengujian akan selesai ketika semua penguji sudah merasa pas dengan purwarupa aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami isi dan maksud dari laporan tugas akhir. Dalam sistematika penulisan terdapat 5 bab di dalamnya yakni:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk membangun desain interaksi aplikasi wisata rintisan untuk Kabupaten Semarang.

BAB III ANALISIS

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis pengguna yang meliputi analisis masalah, riset pengguna, analisis pengguna, dan *personas*.

BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perancangan dari hasil analisis pengguna yang meliputi *Hierarchical Task Analysis*, skenario, *wireframe*, dan *usecase*.

BAB V PEMBUATAN PURWARUPA DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi pembuatan purwarupa dan pengujiannya.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisi kesimpulan berdasarkan perancangan desain aplikasi wisata untuk memperkenalkan destinasi wisata rintisan di Kabupaten Semarang serta berisi saran untuk dilakukannya pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pariwisata

Menurut kamus besar bahasa Indonesia arti kata pariwisata/*pa-ri-wi-sa-ta* berhubungan dengan perjalanan rekreasi, pelancongan, dan turisme dan menurut dari undang-undang Republik Indonesia nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dapat diartikan bahwa Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Adapun definisi pariwisata yang menurut beberapa ahli, seperti pariwisata menurut Kodhyat dalam (Sefira Ryalita Primadany, Mardiyono, 2013) pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu. Pariwisata dapat juga diartikan sebagai salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi (Wahab, 2003). Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah suatu kegiatan untuk mencari atau meningkatkan kebahagiaan dan dapat dikatakan sebagai suatu industri yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

2.2 Pariwisata Rintisan

Wisata rintisan merupakan istilah yang digunakan untuk suatu destinasi wisata baru yang sedang dikembangkan di suatu daerah. Wisata seperti ini biasanya muncul disekitar wisata yang sudah sudah lama ada. Wisata rintisan banyak diminati wisatawan karena dari hasil studi lapangan ditemukan data bahwa para wisatawan bosan dengan destinasi wisata yang lama, karena destinasi tersebut sudah sering dikunjungi. Wisata rintisan juga dijadikan sebagai daya tarik baru pemerintah untuk meningkatkan jumlah wisatawan. Seperti yang disampaikan gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo dalam debat calon Gubernur Jawa Tengah 2018-2023, Beliau menyampaikan bahwa saat ini sedang mengembangkan destinasi wisata baru di sekitar objek wisata Candi Borobudur di kota Magelang yang tujuannya untuk menarik pengunjung

lebih lama tinggal di kawasan wisata tersebut. Untuk sektor yang lebih luas, wisata baru atau wisata rintisan ini juga sudah mulai dipromosikan di luar negeri. Mengutip dari industri.bisnis.com, pemerintah Indonesia tengah mempromosikan paket wisata baru untuk wisatawan Australia.

2.3 User experience

Menurut definisi dari ISO 9241-210 dalam (Wiryan, 2011), *user experience* adalah persepsi seseorang dan respondari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User experience* merupakan bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desainer dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.

2.4 UCD (User Centered Design)

User centered design merupakan filosofi perancangan sistem yang menempatkan user/pengguna sebagai pusat atau target. Menurut ISO 13407 dalam (Widhiarso et al., 2007), *user centered design* adalah sebuah pendefinisian dari proses umum untuk masukan proses aktivitas yang berpusat pada manusia. Serta menurut pendapat (Widhiarso et al., 2007) *user centered design* adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Kesulitan pengguna (*end user*) selama ini untuk membaca dan menerjemahkan dokumen-dokumen yang ada dalam setiap pengembangan dapat terbantu menggunakan metode UCD.

Dalam *user centered design* terdapat 4 proses utama:

1. Specify the context of use

Pada tahap ini melakukan identifikasi terhadap orang-orang yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan mengapa dan dalam kondisi apa pengguna menggunakan aplikasi.

2. Specify user and organisation requirements

Pada tahap ini menentukan apa saja kebutuhan dari pengguna.

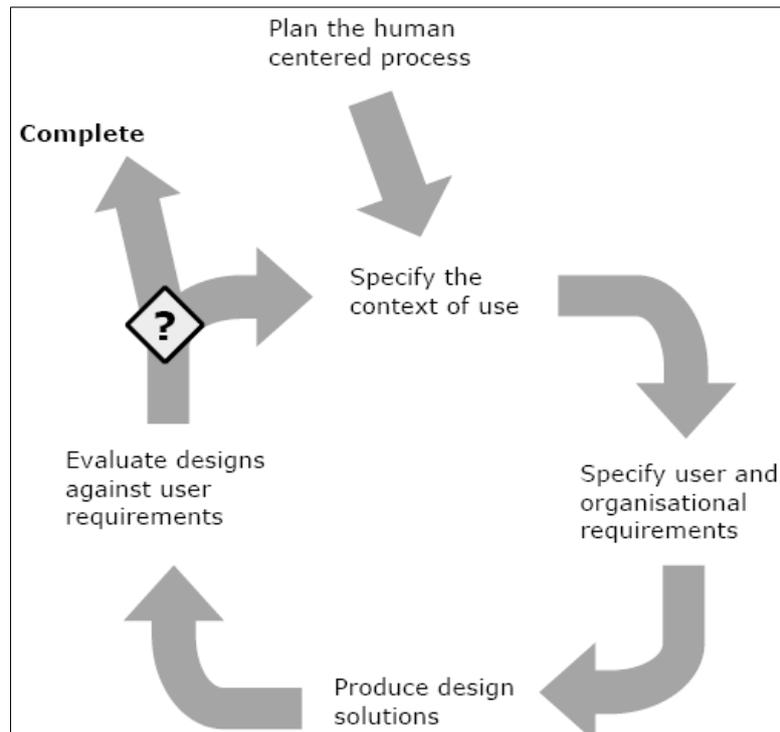
3. Produce design Solution

Pada tahap ini membangun desain pemecahan masalah sesuai dengan analisis.

4. *Evaluate design against user requirement*

Pada tahap terakhir adalah melakukan pengujian terhadap desain yang telah dibuat.

Proses lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 2.1 Proses dalam *user centered design*

Sumber: ISO 13407 (1999)

2.4.1 Prinsip *User Centered Design*

Terdapat juga prinsip yang harus diperhatikan. Berikut prinsip *user centered design* menurut Meidian dalam (Zahara, 2013) :

1. Fokus pada pengguna

Perancangan berhubungan langsung dengan user/pengguna melalui *interview*, *survey*, serta partisipasi dalam workshop perancangan. Tujuan dari hal ini adalah untuk memahami karakteristik dari user.

2. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

3. Pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan ditest berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

2.4.2 Aturan *User Centered Design*

Dalam user centered design juga memiliki beberapa aturan, berikut aturan UCD menurut (Amborowati, 2008)

1. Perspektif

Pengguna selalu benar. Jika terdapat masalah dalam penggunaan sistem, maka masalah ada pada sistem dan bukan pengguna.

2. Instalasi

Pengguna mempunyai hak untuk dapat menginstall atau mengun-install perangkat lunak dan perangkat keras sistem secara mudah tanpa ada konsekuensi negatif.

3. Pemenuhan

Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan sistem dapat bekerja persis seperti yang dijanjikan.

4. Instruksi

Pengguna mempunyai hak untuk dapat menggunakan instruksi secara mudah (buku petunjuk, bantuan secara on-line atau kontekstual, pesan kesalahan), untuk memahami dan menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara efisien dan terhindar dari masalah.

5. Kontrol

Pengguna mempunyai hak untuk dapat mengontrol sistem dan mampu membuat sistem menanggapi dengan benar atas permintaan yang diberikan.

6. Umpan Balik

Pengguna mempunyai hak terhadap sistem untuk menyediakan informasi yang jelas, dapat dimengerti, dan akurat tentang tugas yang dilakukan dan kemajuan yang dicapai.

7. Keterkaitan

Pengguna mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang jelas tentang semua prasyarat yang dibutuhkan sistem untuk memperoleh hasil terbaik.

8. Batasan

Pengguna mempunyai hak untuk mengetahui batasan kemampuan sistem.

9. *Assistance*

Pengguna mempunyai hak untuk dapat berkomunikasi dengan penyedia teknologi dan menerima pemikiran dan tanggapan yang membantu jika diperlukan.

10. *Usability*

Pengguna harus dapat menjadi penguasa teknologi perangkat lunak dan perangkat keras, dan bukan sebaliknya. Sistem harus dapat digunakan secara alami dan intuitif.

2.5 Prototyping

Prototyping adalah suatu metode yang digunakan untuk pengembangan suatu sistem ataupun perangkat lunak. Dalam Bahasa Indonesia, *prototype* dapat diartikan menjadi purwarupa yang menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti awal dan dapat juga berarti contoh yang merujuk pada desain. Proses dalam perancangan *prototype* disebut dengan *prototyping*. Menurut (Swamidass, 2000) *Prototyping* bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model *prototype* yang dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar. Menurut Rogers Pressman dalam (Swamidass, 2000) terdapat 3 tahap dalam perancangan purwarupa, ketiga tahapan tersebut adalah

1. Mendengarkan pelanggan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari system dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. Merancang dan membuat purwarupa

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan purwarupa sistem. Purwarupa yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

3. Uji coba

Pada tahap ini, purwarupa dari sistem di uji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki purwarupa yang ada.

2.6 User Personas

Personas merupakan dapat diartikan sebagai karakter fiktif yang dibuat untuk menggambarkan calon pengguna dari sistem yang dibuat. *Personas* didapatkan berdasarkan observasi sebelumnya. *Personas* digunakan untuk memberikan gambaran bagi pembuat desain untuk mengembangkan sistem. *Personas* bisa didapatkan pada wawancara, kegiatan sehari-hari, sifat dan karakter (Persada, 2017).

2.7 Pengujian Cognitive walkthrough

Pengujian *cognitive walkthrough* merupakan metode yang banyak digunakan untuk melakukan evaluasi *usability* pada *user interface*. Menurut (Sholikhin, Muh, Jonemaro, & Akbar, 2018) *cognitive walkthrough* berkonsentrasi pada kemudahan belajar dengan eksplorasi dan berdasar teori tentang *explorative learning* yang artinya pengguna mencoba untuk menyelesaikan sebuah tugas dengan cara “*trial and error*”. Terdapat beberapa proses dalam pengujian *Cognitive walkthrough*. Menurut Jacobsen dan John dalam (Raharjo, Kusuma, & Sukoco, 2008) pengujian *Cognitive walkthrough* terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama merupakan tahapan persiapan dan dilanjutkan dengan tahap eksekusi. Dalam tahap persiapan

meliputi *study literature*, menentukan responden dan membuat skenario yang akan dikerjakan oleh responden. Untuk tahapan eksekusi meliputi urutan aksi *walkthrough* dan perekaman masalah.

2.8 Pengujian *heuristic*

Pengujian *heuristic* merupakan pengujian antar muka yang dilakukan oleh satu atau lebih seorang ahli. Penguji akan mengukur kegunaan, efisiensi, dan efektivitas dari objek yang diuji. Terdapat beberapa *heuristic principles* yang diuraikan oleh beberapa ahli. Salah satu ahli tersebut adalah Nielsen. Menurut Nielsen *heuristic principles* terbagi menjadi 10 *principles* yaitu:

1. *Visibility of system status*

Sistem harus mampu menjelaskan kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi dengan memberikan *feedback* dengan waktu yang wajar.

2. *Match between system and the real world*

Sistem harus “berbicara” dengan bahasa, kata-kata, frasa, dan konsep yang mudah dipahami bagi pengguna tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata.

3. *User control and freedom*

User dapat melakukan kesalahan dalam tugasnya dan memerlukan suatu tanda atau tombol “*emergency exit*” untuk meninggalkan kesalahannya tersebut.

4. *Consistency and standards*

Konsistensi menghindarkan dari keraguan pengguna untuk melakukan suatu fungsi atau perintah.

5. *Error Prevention*

Pencegah error yang dialami pengguna dapat dilakukan dengan membuat desain yang baik. Sehingga *user* akan menghindari kesalahan sejak dari awal.

6. *Recognition rather than recall*

Meminimalisir beban memori pengguna dengan membuat objek, tindakan, dan opsi yang terlihat. Pengguna tidak perlu mengingat informasi dari satu bagian dialog ke yang lain.

7. *Flexibility and efficiency of use*

Mempercepat interaksi pengguna akan membuat sistem dapat melayani pengguna baru ataupun pengguna lama.

8. *Aesthetic and minimalist design*

Dialog harus berisi informasi yang relevan dan diperlukan oleh pengguna.

9. *Help user recognize, diagnose, and recover from errors*

Pesan error harus di ekspresikan dalam bahasa yang dimengerti pengguna, menunjukkan permasalahan, dan memberikan solusi yang tepat.

10. *Help and documentation*

Walaupun lebih baik jika sistem dapat digunakan tanpa dokumentasi, tetapi menyediakan bantuan dalam sistem akan sangat membantu pengguna.

2.9 Review Aplikasi Sejenis

Dalam tahap ini penulis akan melakukan *review* terhadap aplikasi yang sejenis dengan desain aplikasi yang akan dibuat. Aplikasi tersebut adalah aplikasi wisata kota Semarang yaitu Wis Semar dan aplikasi wisata kota Yogyakarta yaitu Jogja Istimewa. Ditambah dengan review terhadap aplikasi wisata untuk Pacitan.

a. Wis Semar

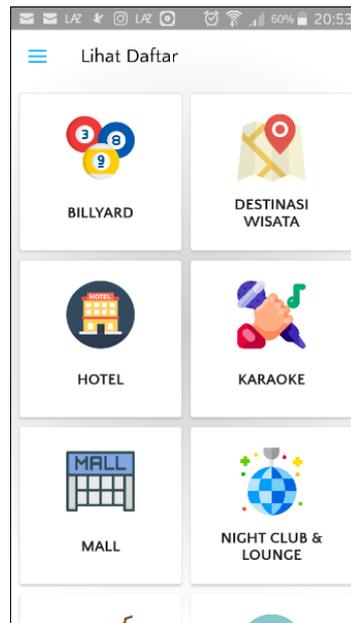
Wis Semar merupakan aplikasi *mobile* yang dimiliki oleh Pemerintah Kota Semarang. Pada bulan Juni 2018, aplikasi ini melakukan *update* pada bagian interface dan tambahan fitur pada aplikasi. Wis Semar difungsikan untuk menarik wisatawan untuk berkunjung di kota Semarang, Wis Semar juga dilengkapi dengan fitur *augmented reality camera* untuk membimbing wisatawan menuju tempat lokasi wisata. Berikut beberapa tampilan dari aplikasi Wis Semar:

1. Pada halaman awal saat membuka aplikasi Wis Semar akan memuat logo dan menu *login Facebook* untuk terhubung dengan aplikasi. Untuk *experience* pada halaman awal ini kurang karena pengguna langsung diminta untuk *login* walaupun dapat melewati halaman ini tanpa *login*. Sebagai pengguna akan malas jika pada awal langsung diminta untuk *login* ke aplikasi. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.2.



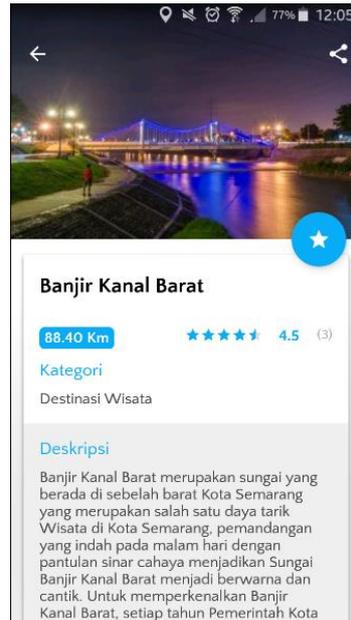
Gambar 2.2 Halaman awal saat membuka aplikasi Wis Semar

2. Pada halaman utama pengguna akan ditunjukkan berbagai macam menu aplikasi, namun untuk *experience* yang diberikan kurang karena selayaknya aplikasi wisata pada menu utama ini tidak ada gambar wisata yang ditampilkan tetapi menampilkan *icon* dari menu. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Halaman utama pada aplikasi Wis Semarang

3. Jika pengunjung memilih salah satu destinasi wisata akan diarahkan pada informasi mengenai pariwisata yang dipilih. Dalam hal tersebut memuat tentang deskripsi, fitur *share*, fitur *raiting*, dan peta. Namun untuk penyajian gambar hanya terdapat satu gambar yang dapat dilihat oleh pengunjung. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Halaman informasi wisata aplikasi Wis Semarang

b. Jogja Istimewa

Sama seperti Wis Semarang yang merupakan aplikasi *mobile* yang digunakan untuk menarik wisatawan untuk berkunjung di kota Semarang, fungsi aplikasi Jogja Istimewa juga menarik wisatawan namun ada beberapa fitur yang berbeda dengan Wis Semarang, seperti adanya fitur bisnis dan informasi mengenai event yang sedang berlangsung serta fasilitas publik di Yogyakarta. Berikut beberapa tampilan dari aplikasi Jogja Istimewa:

1. Pada halaman awal saat membuka aplikasi Jogja Istimewa akan memuat logo. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Halaman awal saat membuka aplikasi Jogja Istimewa

2. Pada halaman selanjutnya pengunjung akan diarahkan pada halaman tempat wisata dan fasilitas publik yang terdekat dengan posisi pengunjung pada saat membuka aplikasi. Untuk *experience* sudah sangat baik karena pengunjung diberikan informasi mengenai apa saja yang berada didekatnya. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6 Halaman informasi tempat atau fasilitas terdekat pada aplikasi Jogja Istimewa

3. Jika pengunjung memilih tombol *home*, pengunjung akan diarahkan pada halaman utama yang berisi beberapa 12 fitur yang memiliki fungsi berbeda. Disini pengunjung dapat memilih informasi apa yang diinginkan. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7 Halaman utama pada aplikasi Jogja Istimewa

4. Jika pengunjung memilih salah satu destinasi wisata maka akan diarahkan pada halaman yang memuat tentang informasi seputar wisata yang dipilih. Pada halaman ini memuat deskripsi, peta, fitur *save* yang digunakan untuk menyimpan wisata dan *review* dari pengunjung. Pada halaman ini pengunjung juga dapat melihat beberapa foto yang ditampilkan. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8 Halaman informasi wisata pada aplikasi Jogja Istimewa

c. Wonderful Pacitan

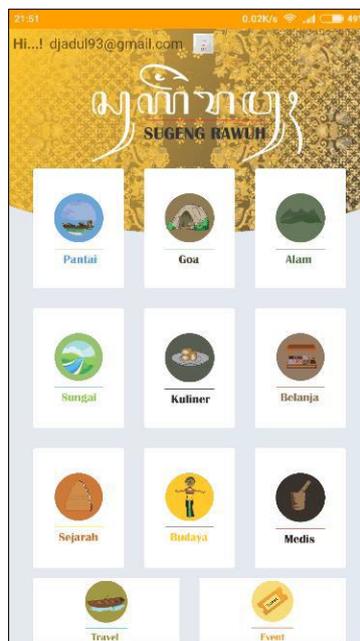
Sama seperti dua aplikasi sebelumnya yang merupakan aplikasi *mobile* yang digunakan untuk menarik wisatawan. Fungsi aplikasi Wonderful Pacitan juga untuk menarik wisatawan untuk berkunjung di kota seribu goa yaitu Pacitan. Aplikasi ini lebih menonjolkan promosi pada sektor wisata alam karena wilayah pacitan memang terkenal dengan wisata alamnya. Berikut beberapa tampilan dari aplikasi Wonderful Pacitan:

1. Pada halaman awal saat membuka aplikasi Wonderful Pacitan, pengguna diminta untuk *login* atau mendaftar akun. Pada halaman ini *experience* yang diberikan kurang karena pengguna akan malas untuk menggunakan aplikasi bila diminta untuk *login* pada awal membuka aplikasi. Namun secara desain halaman *login* aplikasi sangat baik. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9 Halaman awal saat membuka aplikasi Wonderful Pacitan

2. Pada halaman utama pengguna akan ditunjukkan berbagai macam menu aplikasi, namun untuk *experience* yang diberikan sedikit kurang karena hanya menampilkan *icon* dari menu dan tidak menampilkan gambar atau foto wisata. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10 Halaman utama pada aplikasi Wonderful Pacitan

3. Jika pengunjung memilih salah satu destinasi wisata maka akan diarahkan pada halaman yang memuat tentang informasi seputar wisata yang dipilih. Pada halaman ini memuat deskripsi dan beberapa fitur. Pada halaman ini pengunjung juga dapat melihat beberapa foto yang ditampilkan. Gambar halaman dapat dilihat pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11 Halaman informasi wisata pada aplikasi Wondeful Pacitan

Review perbandingan fitur aplikasi Wis Semarang, aplikasi Jogja Istimewa dan aplikasi Wonderful Pacitan dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.1 *Review* Fitur Tiga Aplikasi

No	Fitur	Aplikasi Wis Semar		Aplikasi Jogja Istimewa		Aplikasi Wonderful Pacitan	
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada
1	<i>Nearby</i>	✓	-	✓	-	-	✓
2	<i>Augmented Reality Camera</i>	✓	-	✓	-	-	✓
3	<i>Map</i>	-	✓	-	✓	-	✓
4	<i>Search</i>	✓	-	✓	-	-	✓
5	Wisata	✓	-	✓	-	✓	-
6	Informasi Kebudayaan	✓	-	✓	-	✓	-
7	Informasi Acara	✓	-	✓	-	✓	-
8	<i>Direction</i>	✓	-	✓	-	✓	-
9	<i>City Tour Guide</i>	✓	-	✓	-	✓	-

BAB III

ANALISIS

3.1 Validasi Masalah

Dalam perancangan desain awal aplikasi, validasi masalah sangat penting dilakukan untuk menciptakan desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk melakukan validasi masalah, dapat dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Masalah apa yang terjadi dan yang akan dipecahkan?
2. Siapa yang mengalami permasalahan tersebut?
3. Bagaimana seseorang yang mengalami masalah tersebut mencari jalan keluar masalahnya?

3.2 Analisis Masalah

Dari rumusan validasi diatas, masalah yang muncul adalah sulitnya wisatawan untuk menuju objek wisata rintisan karena tidak adanya aplikasi wisata yang memberikan informasi mengenai wisata yang ingin dituju. Wisatawan saat ini hanya menggunakan media sosial dan *google* untuk mencari informasi wisata yang diinginkan.

3.3 Analisis Pengguna

Setelah melakukan analisis masalah, yang dilakukan selanjutnya adalah menemukan siapa yang mengalami masalah tersebut. Dari masalah yang ada dapat ditarik asumsi bahwa wisatawan yang mengalami masalah tersebut. Selanjutnya wisatawan akan dibagi menjadi beberapa tipe kategori. Pembagian ini berdasarkan data yang didapatkan dari hasil observasi. Berikut pembagian kategori wisatawan:

1. Wisatawan remaja dan mahasiswa dari Semarang
2. Wisatawan remaja dan mahasiswa dari luar Semarang
3. Wisatawan Keluarga

3.4 Riset Pengguna

Penulis melakukan riset pengguna untuk menemukan masalah-masalah yang benar terjadi atau dialami oleh calon pengguna. Untuk melakukan riset tersebut, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan *interview*. Dari data yang dihasilkan dari *interview* akan menghasilkan *user personas*. *Interview* dilakukan kepada orang-orang yang memiliki karakter yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam *interview* penulis membuat *research project plan* sebagai berikut:

a. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah mencari tahu bagaimana narasumber mencari informasi mengenai objek wisata yang ingin dituju dan kesulitan yang dialami saat mencari informasi tersebut. Serta meminta narasumber untuk menceritakan pengalaman dan permasalahan mereka dalam menggunakan aplikasi atau *website* tentang pariwisata yang telah ada.

b. Narasumber

Narasumber dalam wawancara adalah seseorang yang sering melakukan perjalanan wisata dengan minimal 2 kali dalam 12 bulan dengan *range* usia 17 hingga 40 tahun serta berdomisili di Semarang atau sekitarnya.

c. Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap 3-5 narasumber dengan metode wawancara langsung atau wawancara tidak langsung dengan meminta mereka menceritakan kesulitan yang dialami saat mencari informasi tersebut. Serta meminta narasumber untuk menceritakan pengalaman dan permasalahan mereka dalam menggunakan aplikasi atau *website* tentang pariwisata yang telah ada.

d. Lokasi Wawancara

Lokasi wawancara ditentukan oleh narasumber. Hal ini untuk menjaga *mood* narasumber agar tetap terjaga dan narasumber merasa nyaman untuk menceritakan pengalaman yang mereka alami saat pencarian informasi pariwisata.

e. Waktu Wawancara

Sama dengan lokasi wawancara, waktu wawancara juga ditentukan oleh narasumber. Hal ini agar kegiatan wawancara tidak mengganggu kegiatan narasumber wawancara.

3.5 Personas

Personas akan dibentuk dan dikelompokan sesuai dengan karakter yang telah ditentukan sebelumnya (Harley, 2015). Karakter didapatkan dari hasil analisis pengguna dan pemilihan *personas* ditentukan melalui *interview*. Terdapat lima *personas* yang dipilih karena menurut (Babich, 2017) *persona* umumnya terdiri atas 3-5 orang, karena semakin banyak jumlah *persona* yang diipilih akan membuat penelitian semakin sulit dan hasil penelitian tidak jauh berbeda. Tetapi hanya empat *persona* saja yang dipilih berdasarkan karakter. Satu *persona* merupakan karakter tambahan untuk mendukung penelitian. *Persona* tambahan berasal dari Duta Wisata Kabupaten Semarang. Dari semua *personas* akan memberikan *goals* dan *frustation* yang menjadi acuan dalam pembuatan kerangka aplikasi. Berikut ini data *personas* yang didapatkan:

	<h2 style="color: #4CAF50;">Nauli Isnaini</h2> <p style="color: #4CAF50; font-size: small;">Mahasiswi UMUR 22</p> <p>Nauli merupakan mahasiswi asal Semarang yang sedang menempuh pendidikan di Ilmu komputer/Informatika angkatan 2014 Universitas Diponegoro. Nauli cukup sering melakukan perjalanan wisata, dalam 12 bulan dia dapat melakukan 3 hingga 5 kali perjalanan wisata dalam dan luar Semarang. Untuk menemukan informasi wisata baru yang dituju, Nauli mencari melalui website dan menggunakan fitur pencarian dengan menggunakan "hashtag" di Instagram.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="651 1361 1093 1489"> <h3 style="color: #4CAF50;">Goals</h3> <ul style="list-style-type: none"> - Desain menarik dan mudah digunakan - Pengelompokan wisata dalam bentuk peta - Terdapat fitur pencarian wisata </div> <div data-bbox="1161 1361 1356 1496"> <h3 style="color: #4CAF50;">Frustration</h3> <ul style="list-style-type: none"> -Desain aplikasi yang membingungkan -Fungsi fitur yang tidak sesuai </div> </div>
---	---

Gambar 3.1 *Persona* Nauli Isnaini



Desy Rinawati
Mahasiswi
UMUR 22
Desy merupakan mahasiswi tingkat akhir asal kota Pati yang saat ini menempuh pendidikan di Universitas Diponegoro dengan program studi keperawatan. Desy sering melakukan perjalanan wisata, dalam 12 bulan dia dapat melakukan 6 kali perjalanan wisata dalam dan luar Semarang. Desy lebih sering berkunjung ke objek wisata baru yang sedang populer di kalangan mahasiswa. Desy mencari informasi mengenai wisata tersebut melalui Instagram.

Goals

- Pengelompokan tipe wisata
- Adanya rating tempat wisata

Frustration

- Tidak adanya pengelompokan kategori wisata

Gambar 3.2 *Persona* Desy Rinawati


Jemima Etik
Duta Wisata Kabupaten Semarang 2017
UMUR 19
Jemima Etik merupakan finalis Duta Wisata Kabupaten Semarang tahun 2017. Jemima yang saat ini telah menyelesaikan pendidikan di SMA N 1 Ungaran masih aktif dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan promosi Kabupaten Semarang. Jemima mengungkapkan promosi pariwisata di Kabupaten Semarang sudah baik namun kurang di beberapa sektor, terutama pada bidang promosi digital.

Goals

- Memberikan informasi event serta kebudayaan
- Penggunaan beberapa bahasa dalam aplikasi
- Informasi tertata dengan baik dengan disertai beberapa foto

Frustration

- Informasi dan gambar objek wisata tidak tertata rapi

Gambar 3.3 *Persona* Jemima Etik


Wini Arseta
Ibu rumah tangga
UMUR 33
Wini Arseta merupakan ibu rumah tangga yang bertempat tinggal di kota Solo. Ibu 33 tahun ini cukup sering melakukan perjalanan wisata. Dalam 12 bulan dapat melakukan 2-4 kali perjalanan wisata dalam dan luar negeri. Karena tinggal di Solo, Wini sering berwisata ke-2 kota yaitu Semarang dan Yogyakarta. Wini sangat mengandalkan fitur direction untuk menuju tempat wisata baru yang akan dituju bersama keluarganya. Wini menggunakan Facebook dan Website untuk mencari informasi wisata yang akan dikunjungi.

Goals

- Desain aplikasi mudah digunakan dan dipahami
- Adanya fitur direction

Frustration

- Tidak adanya penunjuk jalan menuju lokasi wisata

Gambar 3.4 *Persona* Wini Arseta



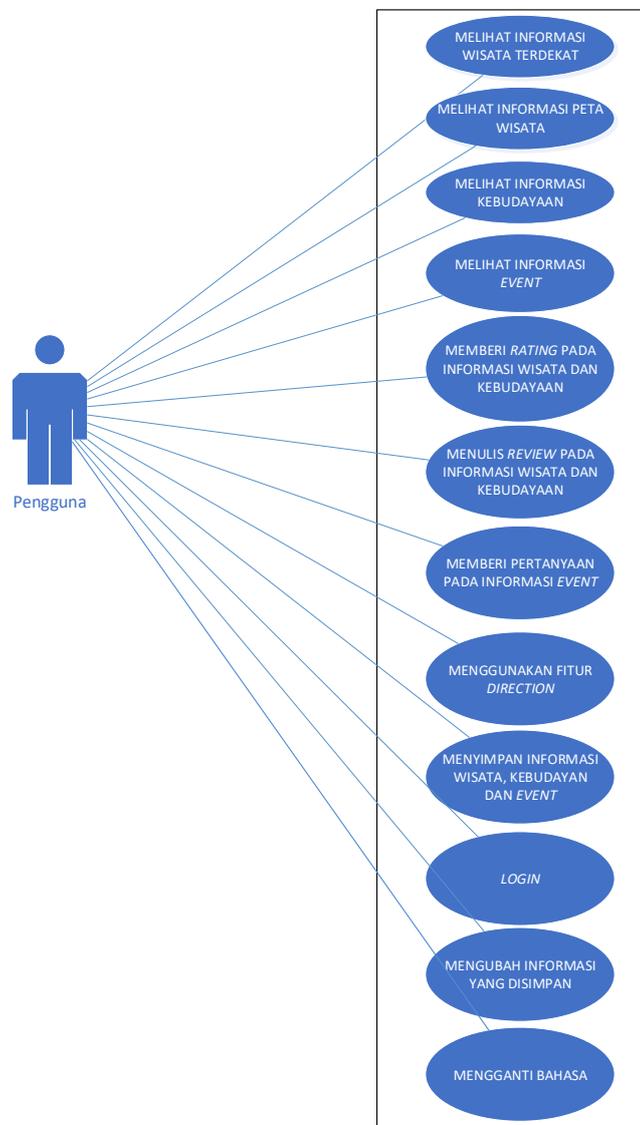
Gambar 3.5 *Persona* Abdoul Rizal

Selanjutnya data yang berupa *goals* dan *frustration* dari *personas* diatas, akan dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan purwarupa aplikasi.

BAB IV PERANCANGAN

4.1 Use Case Diagram

Dari data seluruh *personas* yang telah didapatkan selanjutnya akan dibuat *use case diagram* sesuai dengan *goals* yang diinginkan oleh *personas*. *Use case* digunakan untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan pengguna dalam aplikasi



Gambar 4.1 Use case diagram aplikasi

4.2 Hierarchical Task Analysis

Menurut (Promann, 2015) *Hierarchical Task Analysis* merupakan metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada temuan dari perspektif task-oriented. *Hierarchical Task Analysis* atau HTA digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah pengguna untuk mencapai tujuan dalam sistem.

4.2.1 HTA Utama Aplikasi

Hierarchical Task Analysis ini menggambarkan langkah-langkah menggunakan aplikasi. HTA utama aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Hierarchical task analysis utama aplikasi

4.2.2 HTA Menggunakan Fitur Wasata Terdekat/Nearby

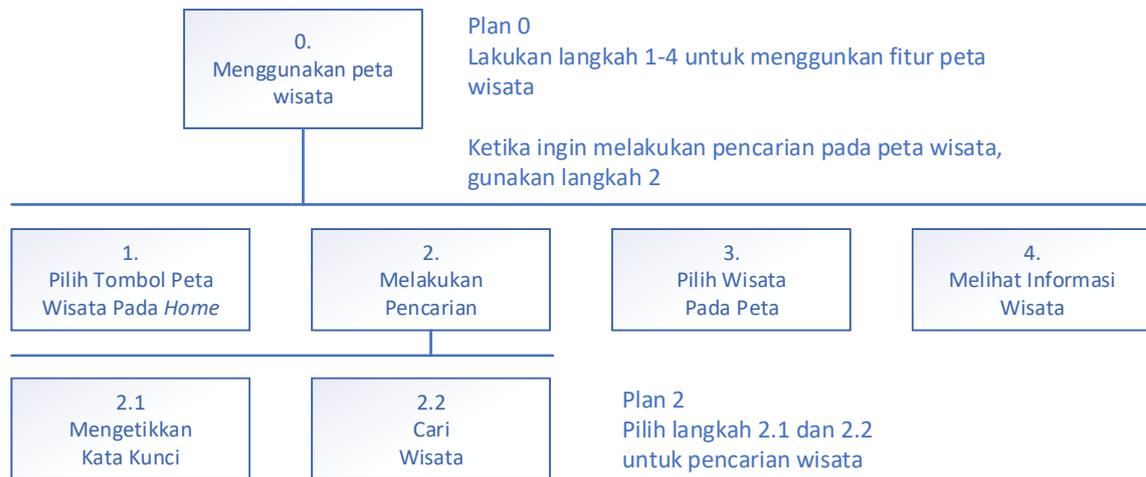
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk menggunakan fitur wisata terdekat/nearby. HTA menggunakan fitur wisata terdekat/nearby dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Hierarchical task analysis menggunakan fitur wisata terdekat/nearby

4.2.3 HTA Menggunakan Fitur Peta Wisata

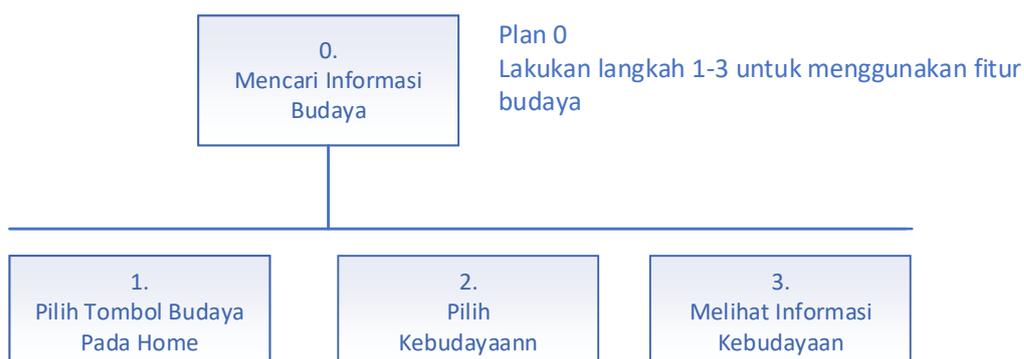
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk menggunakan fitur peta wisata. Peta wisata dapat digunakan dengan memilih tombol peta wisata pada halaman *home*. HTA menggunakan peta wisata dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Hierarchical task analysis* menggunakan fitur peta wisata

4.2.4 HTA Menggunakan Fitur Budaya

HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk mencari informasi budaya dengan menggunakan fitur budaya. HTA menggunakan fitur budaya dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 *Hierarchical task analysis* menggunakan fitur budaya

4.2.5 HTA Menggunakan Fitur *Event*

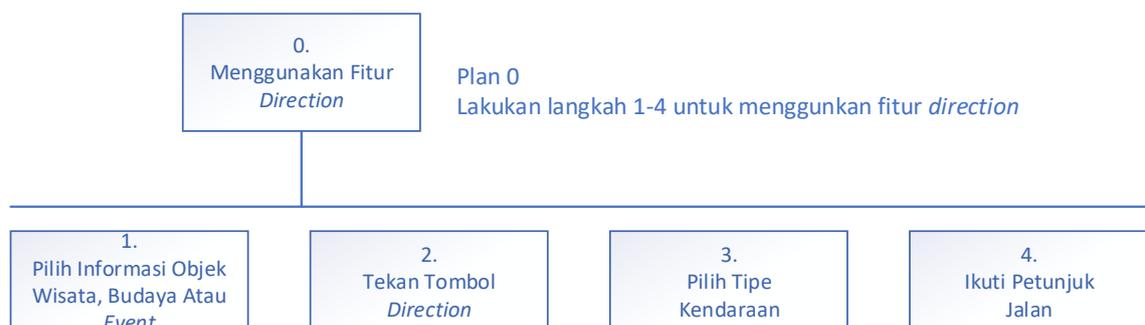
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk mencari informasi acara atau *event* dengan menggunakan fitur *event*. HTA mencari *event* dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Hierarchical task analysis menggunakan fitur *event*

4.2.6 HTA Menggunakan Fitur *Direction*

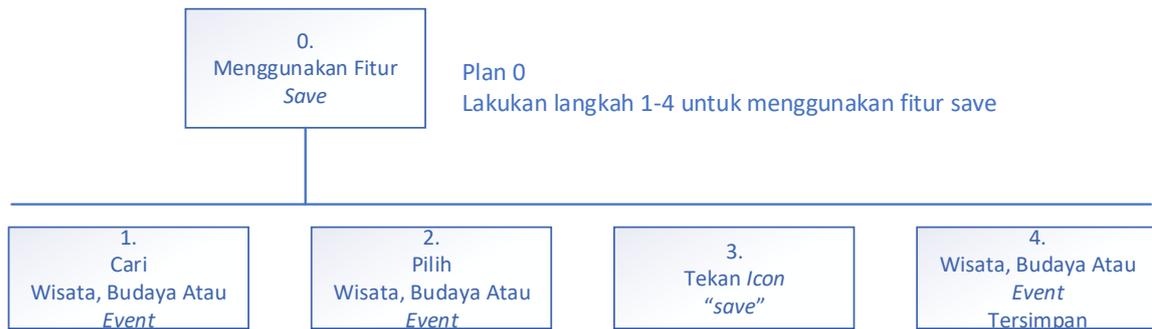
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk menggunakan fitur *direction*. Fitur ini dapat digunakan dengan memilih terlebih dahulu objek wisata, budaya atau *event* yang diinginkan kemudian memilih tombol *direction*. HTA menggunakan fitur *direction* dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Hierarchical task analysis menggunakan fitur *direction*

4.2.7 HTA Menggunakan Fitur *Save*

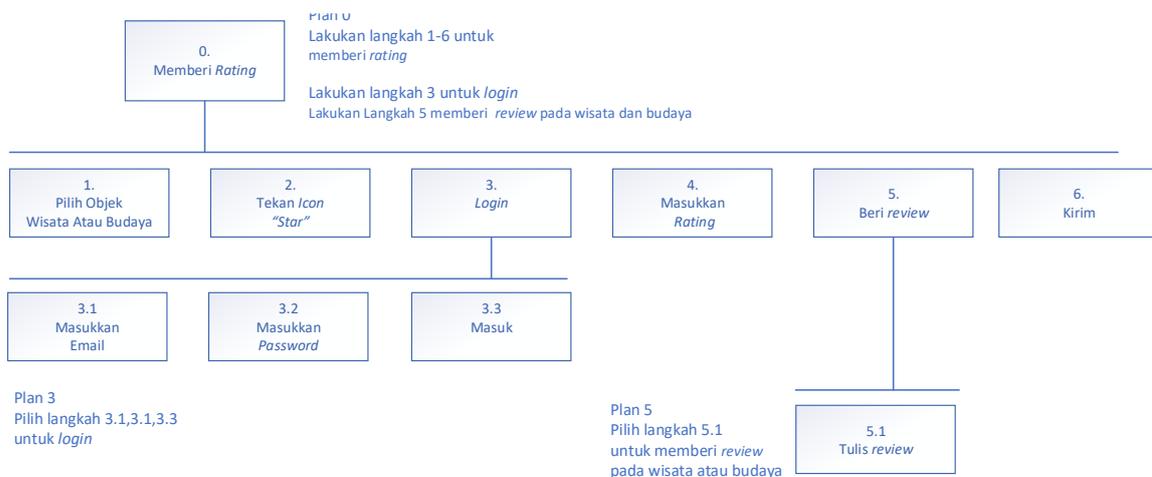
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk menggunakan fitur *save*. Fitur ini dapat digunakan dengan memilih *icon save* pada objek wisata. HTA menggunakan fitur *save* dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Hierarchical task analysis*
menggunakan fitur *save*

4.2.8 HTA Memberikan *Rating*

HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk memberikan *rating* pada wisata atau budaya. Fitur ini dapat digunakan dengan memilih *icon star* pada objek wisata atau budaya. HTA memberikan *rating* dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Hierarchical task analysis*
memberikan *rating*

4.2.9 HTA Memberi Pertanyaan pada Informasi *Event*

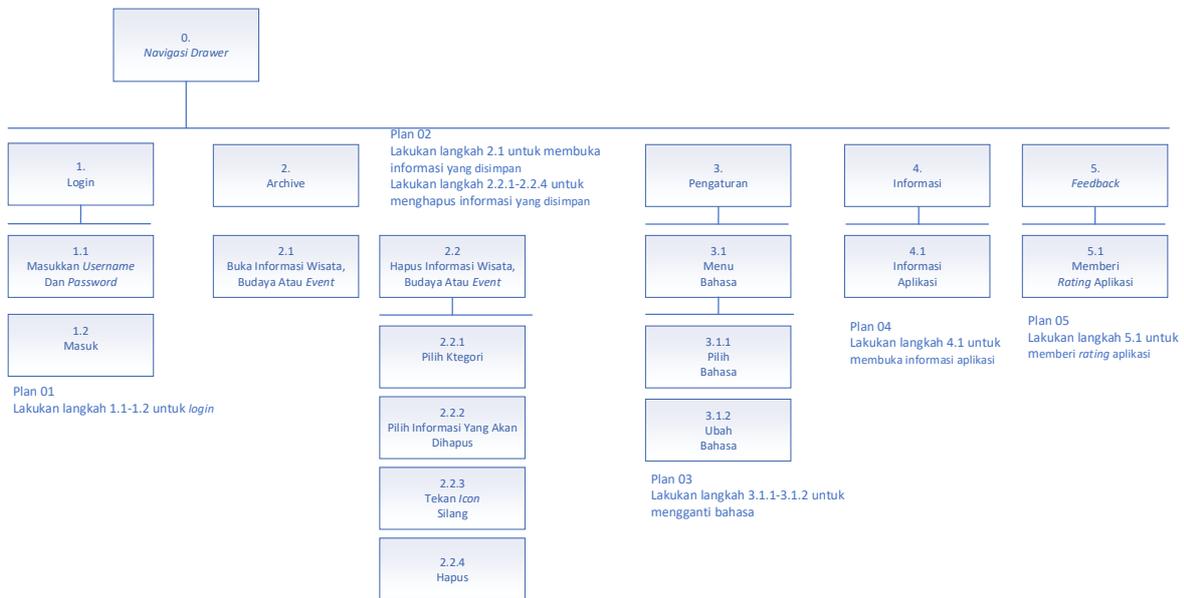
HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk memberi pertanyaan pada informasi sebuah *event*. HTA memberi pertanyaan pada informasi *event* dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Hierarchical task analysis memberi pertanyaan pada informasi event

4.2.10 HTA Navigasi Drawer

HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk mengganti bahasa atau aplikasi. Fitur ini dapat digunakan dengan memilih *navigasi drawer* pada *home* dan masuk pada pengaturan. HTA mengganti bahasa dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Hierarchical task analysis navigasi drawer

4.2.11 HTA Menggunakan Fitur *Search*

HTA ini menggambarkan langkah-langkah untuk menggunakan fitur *search*. Fitur ini dapat digunakan dengan memilih *icon search* pada pojok kanan atas halaman utama. HTA menggunakan fitur *search* dapat dilihat pada Gambar 4.12.

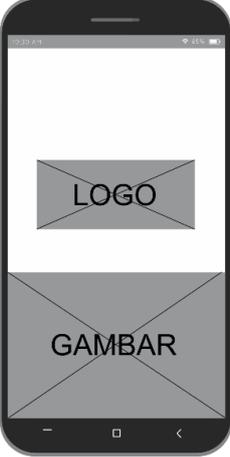


Gambar 4.12 *Hierarchical task analysis* menggunakan fitur *search*

4.3 Wireframe

Wireframe dibentuk sesuai dengan kebutuhan *personas* dan HTA. *Personas* memiliki *goals* tertentu yang dijadikan acuan dalam *wireframe*. Dalam segmentasi usia *personas* didominasi oleh anak muda, hal ini juga dijadikan acuan dalam membuat desain yang sesuai dengan segmen umur tersebut. Selain itu, desain yang dibuat mengadopsi konsep pengenalan wisata rintisan yang dilakukan secara konvensional. Konsep pengenalan tersebut biasa dilakukan oleh Dinas Kabupaten Semarang melalui acara-acara dan kegiatan tertentu yang diadakan di sekitar wisata *mainstream* Kabupaten Semarang.

4.3.1 Wireframe Halaman Awal Saat Aplikasi Dibuka

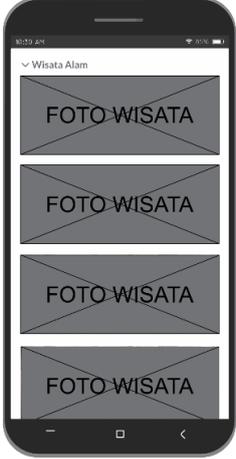
	Keterangan
 <p data-bbox="220 927 770 1014">Gambar 4.13 Wireframe halaman awal saat aplikasi dibuka</p>	<p data-bbox="810 398 1385 483">Pada Gambar 4.13 merupakan halaman awal saat aplikasi dibuka</p>

4.3.2 Wireframe Halaman Home aplikasi

	Keterangan
 <p data-bbox="240 1814 751 1899">Gambar 4.14 Wireframe halaman home aplikasi</p>	<p data-bbox="810 1263 1390 2011">Gambar 4.14 merupakan halaman <i>home</i> aplikasi. Desain <i>wireframe</i> ini dibuat dengan acuan antar muka aplikasi <i>Instagram</i>. Hal ini karena dari hasil wawancara yang dilakukan, pengguna lebih nyaman dengan informasi yang ditampilkan dalam bentuk <i>feed Instagram</i>. Selain itu, Terdapat empat fitur utama yang ada dalam halaman <i>home</i> ini. Pertama adalah fitur wisata terdekat. Fitur ini memungkinkan pengguna mengetahui wisata disekitarnya. Penulis menerapkan fitur ini karena pengertian wisata rintisan sendiri adalah wisata baru yang biasanya hadir di sekitar wisata yang sudah terkenal</p>

	<p>atau <i>mainstream</i>. Selanjutnya fitur peta wisata. Fitur ini memungkinkan pengguna dapat melihat seluruh objek wisata di kabupaten Semarang dalam bentuk peta. Berikutnya fitur budaya dan <i>event</i>. Fitur budaya memungkinkan pengguna untuk melihat kebudayaan yang ada di Kabupaten Semarang dan fitur <i>event</i> yang dapat memberi informasi kepada pengguna mengenai acara atau kegiatan yang diselenggarakan di Kabupaten Semarang. Fitur budaya dan event merupakan implemtasi dari metode konvensional dipakai Dinas Kabupaten Semarang untuk melakukan promosi terhadap pariwisata. Menurut Duta Wisata Kabupaten Semarang, Kabupaten Semarang sering mengadakan acara dan pagelaran budaya untuk melakukan promosi wisata. Maka dari itu kedua fitur ini sesuai untuk memperkenalkan wisata rintisan di Kabupaten Semarang.</p>
--	---

4.3.3 Wireframe Halaman Wisata Terdekat/*Nearby*

	Keterangan
 <p data-bbox="233 927 756 1016">Gambar 4.15 Wireframe halaman wisata terdekat/<i>nearby</i></p>	<p data-bbox="810 396 1388 651">Dalam Gambar 4.15 merupakan halaman wisata terdekat atau <i>nearby</i>. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mendapat informasi mengenai wisata apa saja yang berada disekitarnya.</p>

4.3.4 Wireframe Halaman Informasi Wisata

	Keterangan
 <p data-bbox="212 1823 775 1912">Gambar 4.16 Wireframe halaman informasi wisata</p>	<p data-bbox="810 1294 1388 1659">Dalam Gambar 4.16 merupakan halaman informasi wisata. Halaman tersebut terdapat deskripsi wisata, fitur <i>direction</i>, <i>rating</i>, dan <i>save</i>. Untuk menjelaskan lebih detail mengenai tempat wisata terdapat kontak media sosial objek wisata dan terdapat beberapa foto yang dapat dilihat pengguna.</p>

4.3.5 Wireframe Fitur Peta Wisata

	Keterangan
 <p data-bbox="229 983 759 1016">Gambar 4.17 Wireframe fitur peta wisata</p>	<p data-bbox="810 452 1388 651">Dalam Gambar 4.17 merupakan tampilan dari penggunaan fitur peta wisata. Dalam halaman tersebut memuat seluruh wisata yang ada di Kabupaten Semarang.</p>

4.3.6 Wireframe Halaman Fitur Budaya

	Keterangan
 <p data-bbox="229 1865 759 1899">Gambar 4.18 Wireframe halaman budaya</p>	<p data-bbox="810 1335 1388 1534">Dalam Gambar 4.18 merupakan halaman fitur budaya. Halaman ini memuat budaya-budaya yang terdapat di Kabupaten Semarang.</p>

4.3.7 Wireframe Halaman Informasi Budaya

	Keterangan
 <p data-bbox="212 981 775 1070">Gambar 4.19 Wireframe halaman informasi budaya</p>	<p data-bbox="810 450 1390 703">Dalam Gambar 4.19 merupakan halaman dari informasi budaya. Dalam halaman tersebut berisi deskripsi kebudayaan dan juga didalamnya terdapat fitur <i>direction</i>, <i>rating</i> dan <i>save</i>.</p>

4.3.8 Wireframe Halaman Fitur Event

	Keterangan
 <p data-bbox="240 1877 751 1915">Gambar 4.20 Wireframe halaman event</p>	<p data-bbox="810 1346 1390 1599">Dalam Gambar 4.20 merupakan halaman fitur <i>event</i>. Dalam halaman tersebut menampilkan seluruh <i>event</i> atau kegiatan yang dilakukan guna untuk promosi wisata di Kabupaten Semarang.</p>

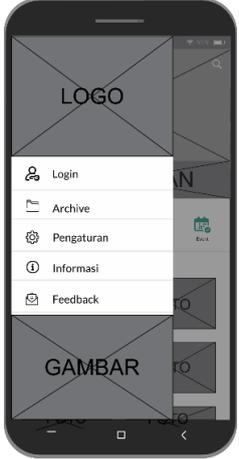
4.3.9 Wireframe Halaman Informasi Event

	Keterangan
 <p data-bbox="212 983 775 1070">Gambar 4.21 Wireframe halaman informasi event</p>	<p data-bbox="810 450 1388 815">Dalam Gambar 4.21 merupakan halaman informasi dari <i>event</i> atau kegiatan. Dalam halaman tersebut memuat deskripsi dari kegiatan yang diselenggarakan. Dalam halaman ini pengguna dapat menuliskan pertanyaan dan menyimpan informasi dengan fitur <i>save</i>.</p>

4.3.10 Wireframe Fitur Direction

	Keterangan
 <p data-bbox="244 1890 746 1928">Gambar 4.22 Wireframe fitur direction</p>	<p data-bbox="810 1357 1388 1615">Dalam Gambar 4.22 merupakan <i>wireframe</i> fitur <i>direction</i>. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk dapat menuju objek wisata yang dipilihnya dengan bantuan petunjuk arah dari aplikasi.</p>

4.3.11 Wireframe Navigasi Drawer

	Keterangan
 <p data-bbox="226 981 762 1019">Gambar 4.23 Wireframe navigasi drawer</p>	<p data-bbox="810 450 1388 593">Dalam Gambar 4.23 merupakan halaman saat memilih <i>navigasi drawer</i> yang didalamnya terdapat beberapa menu yaitu:</p> <ol data-bbox="858 616 1388 1142" style="list-style-type: none"> 1. <i>Login</i>: <i>Login</i> digunakan untuk masuk menjadi member dari aplikasi 2. <i>Archive</i>: Digunakan untuk melihat informasi yang disimpan 3. <i>Pengaturan</i>: Digunakan untuk mengganti Bahasa 4. <i>Informasi</i>: Digunakan untuk memberi tahu tentang informasi versi aplikasi 5. <i>Feedback</i>: Memberti <i>rating</i> aplikasi

BAB V

PEMBUATAN PURWARUPA DAN PENGUJIAN

5.1 Pembuatan Purwarupa Halaman Utama/*Home*

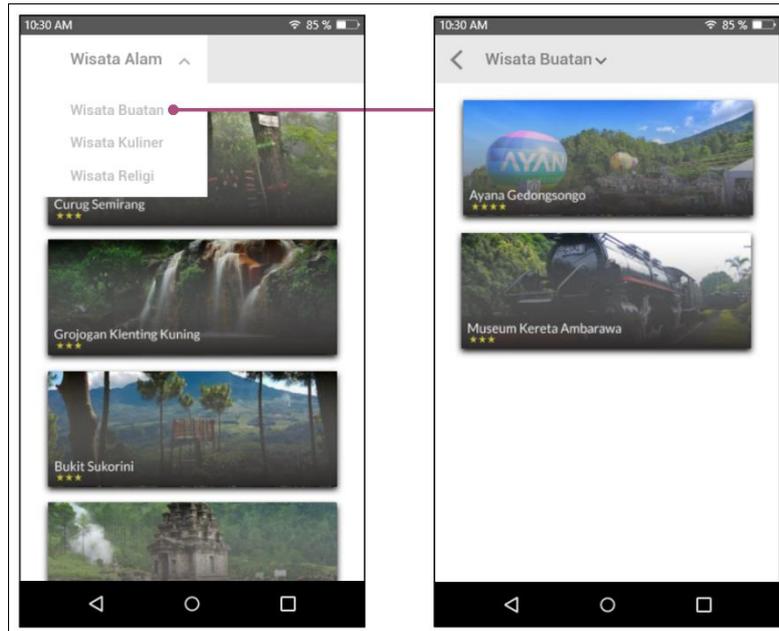
Halaman ini merupakan halaman utama aplikasi. Desain halaman utama ini, dibuat dengan meminimaliskan tulisan atau kalimat dan mengganti dengan gambar-gambar, hal ini bertujuan agar pandangan pengguna tertuju pada gambar-gambar wisata dan tertarik untuk menggunakan aplikasi dan mencari informasi yang dibutuhkan. Pada awal membuka aplikasi tidak diarahkan langsung untuk *login* karena menurut hasil observasi, *login* pada awal aplikasi akan membuat pengguna malas untuk menggunakan aplikasi. Pada halaman ini akan muncul *slide* foto objek wisata dan kebudayaan Kabupaten Semarang. Pada pojok kiri terdapat tombol *navigasi drawer* dan pada sebelah pojok kanan terdapat tombol *search* yang digunakan untuk melakukan pencarian. Peletakan kedua tombol pojok atas agar bertujuan untuk memudahkan pengguna saat menggunakan aplikasi. Terdapatnya fitur *search* sangat berguna untuk pengguna. Fitur ini memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian objek wisata, kebudayaan dan *event* secara cepat. Sedangkan *navigasi drawer* digunakan untuk pengguna untuk melakukan pengaturan aplikasi. Selanjutnya dibawah foto terdapat empat pilihan fitur utama yaitu wisata terdekat, peta wisata, budaya dan *event*. Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang dilakukan penulis terhadap Duta Wisata Kabupaten Semarang, keempat fitur tersebut merupakan fitur utama yang harus ada pada aplikasi. Hal ini dikarenakan keempat fitur tersebut merupakan fitur yang sesuai untuk memperkenalkan pariwisata rintisan di Kabupaten Semarang. Fitur utama ditampilkan dengan *icon* dan nama fitur, hal ini untuk memudahkan pengguna untuk mengetahui fungsi dari fitur menu tersebut. Di bawah menu tersebut terdapat *trending* yang berisi kumpulan wisata rintisan. Dalam *trending* hanya terdapat wisata rintisan, hal ini untuk melakukan *branding* terhadap wisata-wisata baru. Gambar purwarupa halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Purwarupa halaman utama/*home* aplikasi

5.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Wisata Terdekat/*Nearby*

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang wisata apa saja yang terdekat dengan posisi pengguna. Fitur ini menggunakan layanan GPS untuk mengetahui objek wisata disekitar. Fitur ini sangat diperlukan karena dari hasil observasi dan *interview*, pengunjung objek wisata biasanya akan mencari lagi objek wisata disekitarnya. Dalam penyusunan tampilan halaman hanya berupa tampilan gambar dari objek wisata disertai nama dan *rating* objek wisata yang digunakan sebagai *trigger* untuk melihat informasi objek lebih detail. Ukuran gambar dalam halaman dibuat sedikit besar dengan susunan daftar wisata dibuat ke bawah bertujuan untuk memudahkan pengguna. Untuk lebih memperkenalkan wisata rintisan dan menarik wisatawan, susunan daftar wisata teratas diisi oleh wisata rintisan dan selanjutnya diisi susunan wisata yang sudah ada atau sudah terkenal. Pada bagian atas terdapat tombol yang berbentuk anak panah kebawah yang digunakan untuk mengganti kategori wisata dan anak panah ke kiri sebagai tombol kembali ke halaman sebelumnya. Peletakan tombol kategori di atas agar pengguna mudah menemukannya. Kategori wisata terbagi menjadi wisata buatan, wisata alam, wisata kuliner. Pengelompokan kategori wisata pada aplikasi ini mengacu pada artikel (Maulidya, 2017) yang mengungkapkan lokasi wisata yang sering dikunjungi adalah wisata sejarah, wisata alam, dan wisata kuliner. Gambar purwarupa halaman wisata terdekat/*nearby* dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Purwarupa halaman wisata terdekat/nearby

5.3 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi Wisata

Halaman ini berisi informasi detail mengenai objek wisata yang dipilih pengguna. Desain halaman ini mengikut halaman utama aplikasi. Pada atas halaman terdapat *slide* foto objek wisata tombol slide foto berada pada kanan dan kiri gambar. *Slide* foto digunakan untuk lebih menarik perhatian pengguna. Selanjutnya dibagian kiri bawah foto terdapat tombol logo *Facebook* dan *Instagram* yang merupakan *trigger* untuk menuju media sosial objek wisata tersebut. Bentuk tombol yang merupakan logo dari media sosial bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk paham akan fungsi tombol tersebut. Adanya menu ini untuk memudahkan pengguna untuk melihat media sosial dari objek wisata. Hal ini bertujuan apabila pengguna ingin melihat informasi tambahan yang tidak ditampilkan dalam aplikasi. Pada kanan foto terdapat tombol untuk menggunakan fitur *direction*. Tombol berwarna hijau mencolok dan bergambar peta dimaksudkan agar pandangan pengguna langsung menuju kearah tombol ditambah gambar *icon* peta agar pengguna langsung paham akan fungsi dari tombol tersebut . Terdapat deskripsi dari objek wisata yang diletakkan dibawah foto objek wisata. Latar deskripsi dibuat dengan warna putih dengan warna *font* hitam agar pengguna tidak jenuh saat membaca deskripsi. Di bawah deskripsi terdapat tombol dengan bentuk *icon save* dan *star*, *icon save* digunakan untuk menyimpan informasi wisata kedalam *archive*. dan *icon star* digunakan untuk memberi *rating* objek wisata. Peletakan disebelah kiri agar tidak terjadi *miss touch* oleh ibu

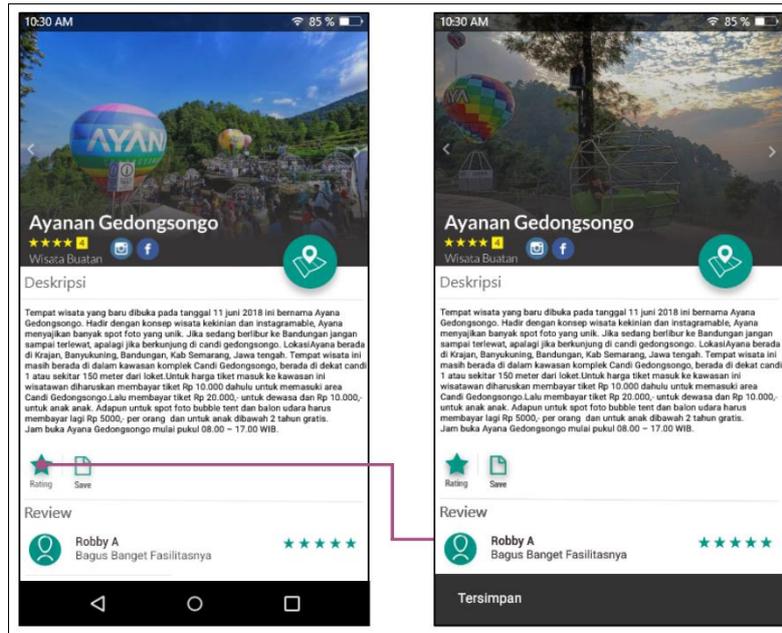
jari. Desain tombol berbentuk *icon* agar pengguna paham akan fungsi tombol tersebut. Gambar purwarupa halaman informasi wisata dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Purwarupa halaman informasi wisata

5.3.1 Pembuatan Purwarupa Halaman Pemberitahuan Fitur *Save*

Halaman ini merupakan halaman pemberitahuan ketika pengguna menekan tombol *save* yang ada di informasi objek wisata. Halaman berupa pemberitahuan bahwa informasi telah tersimpan. Adanya pemberitahuan ini agar pengguna telah mengetahui apakah informasi yang ingin disimpannya telah berhasil disimpan atau tidak. Purwarupa halaman pemberitahuan fitur *save* pada informasi objek wisata dapat dilihat pada Gambar 5.4.

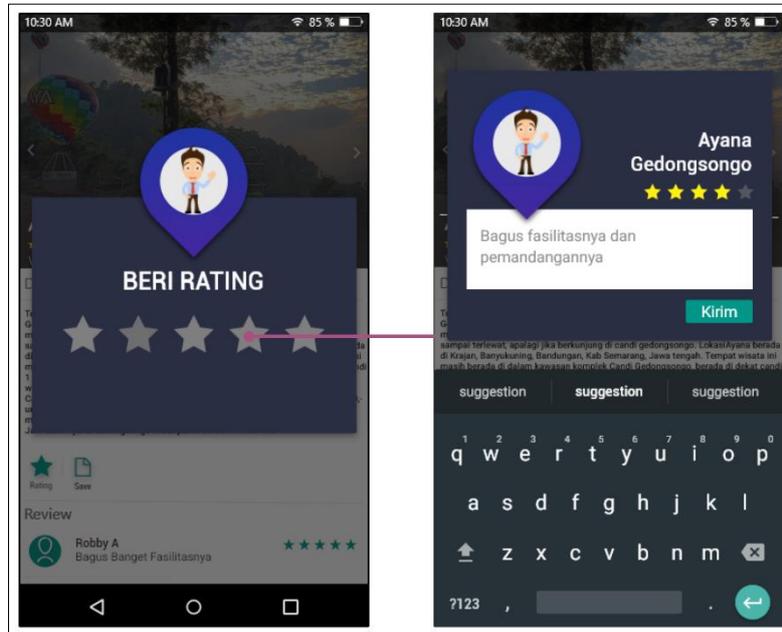


Gambar 5.4 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur *save* pada informasi objek wisata

5.3.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Pemberian *Rating*

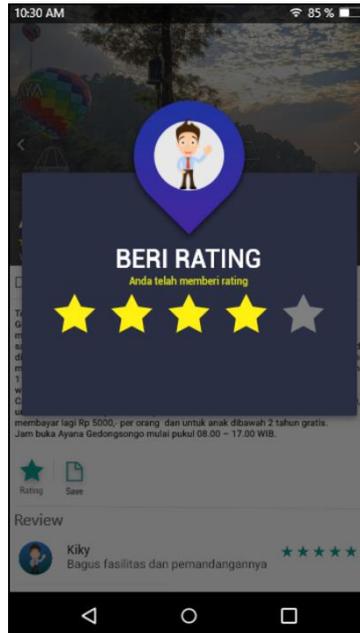
Halaman ini merupakan halaman ketika pengguna memberi *rating* pada objek wisata. *Rating* sangat penting bagi aplikasi wisata, menurut riset yang telah dilakukan penulis, selain wisatawan melihat foto dari objek wisata sebagai suatu hal yang menarik wisatawan untuk berkunjung, *rating* dilihat sebagai validasi atas foto dan deskripsi dari objek wisata. *Rating* yang tinggi di objek wisata rintisan akan sangat mempengaruhi wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Tombol pemberian *rating* berada pada halaman informasi detail objek wisata. Tombol berbentuk bintang atau *star icon* bertujuan agar pengguna paham akan fungsi dari tombol tersebut. Sebelum memberi *rating*, pengguna harus *login* terlebih dahulu jika pengguna belum. Aplikasi langsung mengarahkan pengguna ke halaman *login* ketika menekan tombol *icon* tersebut. Setelah pengguna *login* dengan menggunakan akun *facebook*, pengguna akan diarahkan menuju pengisian *rating* dengan memberi bintang sesuai dengan keinginan pengguna dengan *rate* bintang 1 sampai 5. Desain halaman ini dibuat dengan latar informasi wisata yang dibuat sedikit gelap, hal ini bertujuan agar pengguna mengingat informasi mana yang akan diberikan *rating*. Bentuk desain *rate rating* berbentuk bintang dengan ukuran sedikit besar untuk memudahkan jari pengguna untuk menekannya. Selanjutnya setelah pengguna mengisi *rating* akan berpindah ke halaman selanjutnya dimana pengguna dapat memberikan *review* mengenai objek wisata atau langsung mengirim *rating* yang telah

diberikan. Purwarupa halaman pemberian *rating* pada objek wisata dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Purwarupa halaman pemberian *rating* pada objek wisata

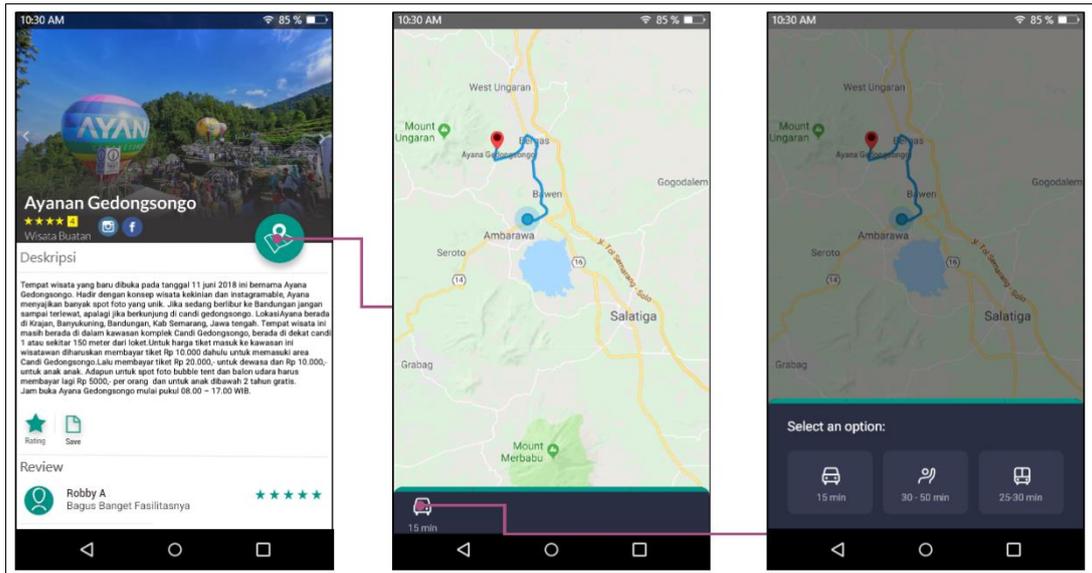
Pemberian *rating* hanya bisa dilakukan satu kali untuk satu akun pada setiap informasi objek wisata. Jika pengguna memberikan *rating* kembali kepada objek wisata yang sama, maka akan muncul pemberitahuan jika telah memberikan *rating*. Purwarupa halaman pemberitahuan pemberian *rating* pada objek wisata dapat dilihat pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Purwarupa halaman pemberitahuan pemberian *rating* pada objek wisata

5.3.3 Pembuatan Purwarupa Halaman *Direction*

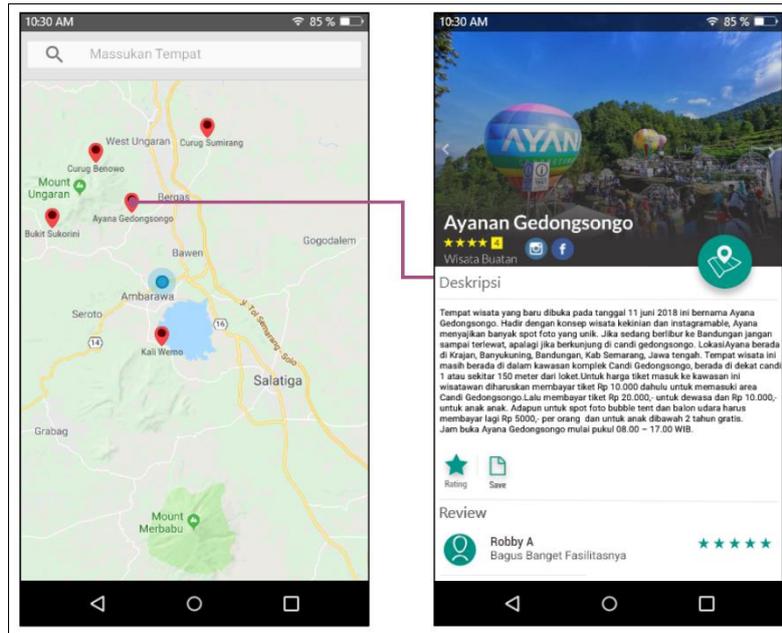
Halaman ini merupakan halaman saat pengguna menggunakan fitur *direction*. Fitur *direction* termasuk dalam *goals* dari *personas*. Menurut riset yang dilakukan penulis terhadap beberapa aplikasi sejenis juga terdapat fitur *direction*. Dengan demikian fitur ini dapat dikatakan penting untuk aplikasi semacam ini. Halaman ini didesain dengan bentuk umum pada aplikasi penunjuk arah lainnya. Hal ini agar pengguna langsung paham dalam pengguna fitur *direction*. Fitur ini terintegrasi dengan *google map*. Pengguna dapat memilih tipe transportasi untuk menuju lokasi wisata. *Navigasi* pergantian tipe transportasi terletak pada bagian bawah, hal ini dimaksudkan agar ukuran layar peta sedikit lebih lebar dan pandangan pengguna lebih luas. Untuk tipe transportasi yang tidak tersedia, pada halaman *direction* warna tombol tipe transportasi akan berwarna gelap. Sedangkan untuk tipe transportasi yang tersedia akan berwarna terang. Purwarupa halaman *direction* pada objek wisata dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Purwarupa halaman *direction* pada objek wisata

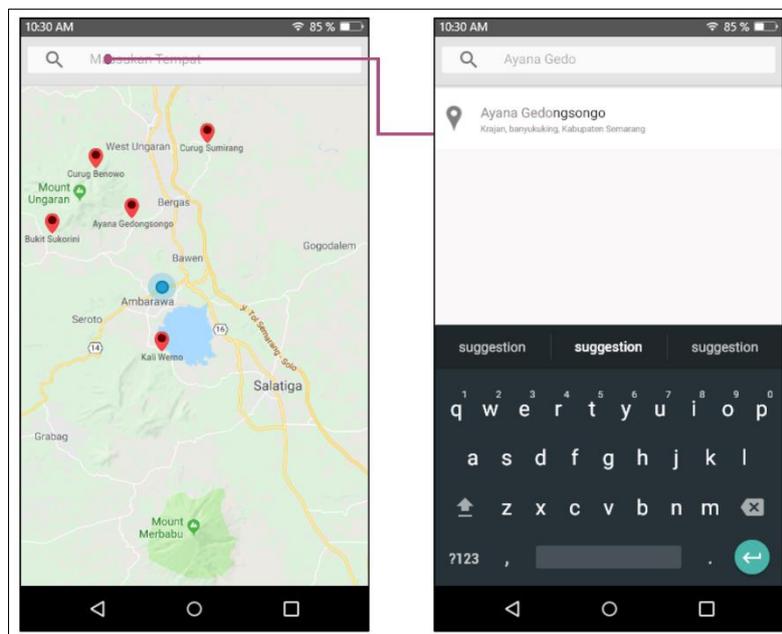
5.4 Pembuatan Purwarupa Halaman Peta wisata

Halaman ini berisi informasi mengenai objek wisata yang berada disekitar kita dalam bentuk peta wisata. Pengguna dapat melihat semua lokasi wisata yang ada di Kabupaten Semarang. Pada beberapa aplikasi sejenis tidak terdapat fitur seperti ini. Fitur ini merupakan *goal* salah satu *persona*. Dengan fitur ini memungkinkan pengguna mengetahui jarak antar objek wisata. Sama dengan fitur *direction*, fitur ini menampilkan pin-pin lokasi objek wisata. Jika pin ditekan maka mengarah ke halaman informasi detail objek wisata. Purwarupa halaman peta wisata dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Purwarupa halaman peta wisata

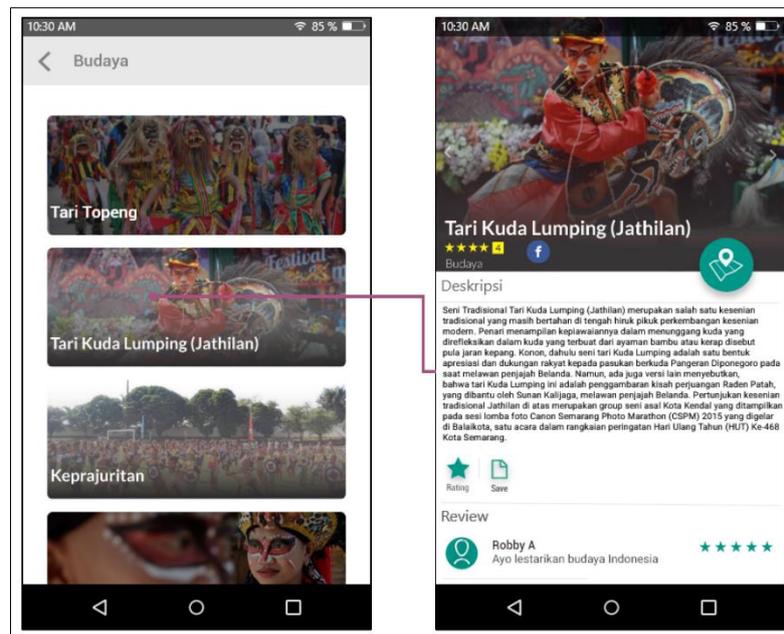
Untuk mempermudah pengguna mencari objek wisata yang diinginkan, pada peta wisata disediakan fitur *search*. Fitur ini akan membantu pengguna untuk menemukan lokasi objek wisata yang diinginkan dengan cepat. Purwarupa halaman fitur *search* pada peta wisata dapat dilihat pada Gambar 5.9.



Gambar 5.9 Purwarupa halaman fitur *search* pada peta wisata

5.5 Pembuatan Purwarupa Halaman Budaya

Halaman ini berisi tentang informasi kebudayaan yang ada di Kabupaten Semarang. Informasi kebudayaan sangat perlu untuk promosi wisata rintisan. Menurut *personas*, pagelaran budaya sering digunakan untuk ajang promosi wisata dan tidak jarang desa tempat sanggar budaya tersebut berada dijadikan rintisan desa wisata, Tampilan daftar informasi budaya dibuat sama dengan halaman wisata terdekat. Dalam penyusunan tampilan halaman hanya berupa tampilan gambar dari kebudayaan beserta nama kebudayaan yang menjadi *trigger* untuk melihat informasi budaya lebih detail. Ukuran gambar dalam halaman dibuat sedikit besar dengan susunan daftar wisata dibuat ke bawah bertujuan untuk memudahkan pengguna. Sama dengan desain halaman wisata terdekat/*nearby* pada bagian atas terdapat tombol kembali dengan bentuk anak panah ke kiri. Adanya informasi budaya merupakan *goal* salah satu *persona*. Informasi tentang kebudayaan sangat penting untuk ikut melestarikan budaya daerah dan pada umumnya lokasi paguyuban budaya dijadikan sebagai rintisan desa wisata. Purwarupa halaman budaya dapat dilihat pada Gambar 5.10

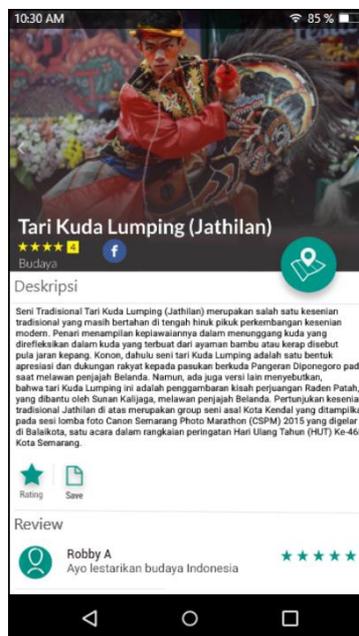


Gambar 5.10 Purwarupa halaman budaya

5.6 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi Budaya

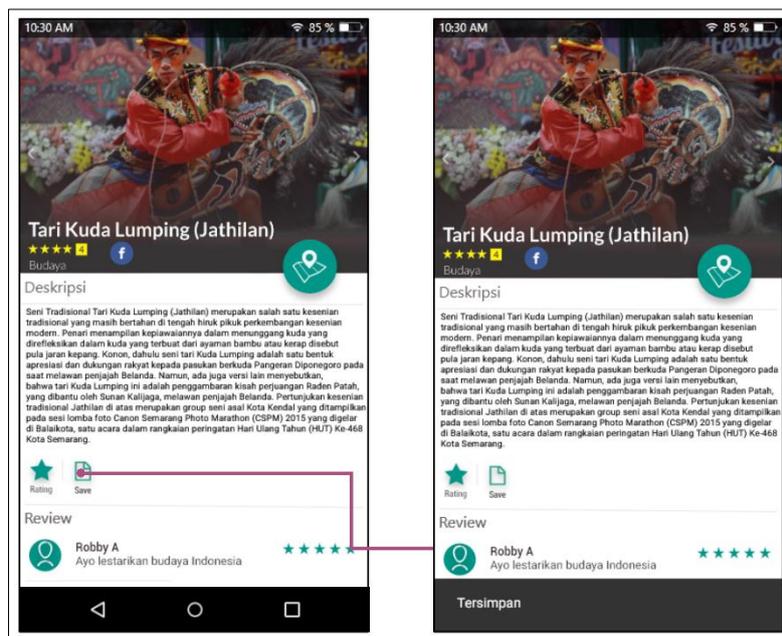
Halaman ini berisi informasi mengenai kebudayaan yang dipilih pengguna. Desain halaman ini sama dengan halaman informasi wisata. Pada bagian atas halaman terdapat *slide* foto budaya. *Slide* foto digunakan untuk lebih menarik perhatian pengguna. *Slide* foto

digunakan untuk lebih menarik perhatian pengguna. Selanjutnya dibagian kiri bawah foto terdapat tombol logo *Facebook* dan *Instagram* yang merupakan *trigger* untuk menuju media sosial paguyuban kebudayaan tersebut. Bentuk tombol yang merupakan logo dari media sosial bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk paham akan fungsi tombol tersebut. Adanya menu ini untuk memudahkan pengguna untuk melihat media sosial dari paguyuban kebudayaan. Hal ini bertujuan apabila pengguna ingin melihat informasi tambahan yang tidak ditampilkan dalam aplikasi. Pada kanan foto terdapat tombol untuk menggunakan fitur *direction*. Tombol berwarna hijau mencolok dan bergambar peta dimaksudkan agar pandangan pengguna langsung menuju kearah tombol ditambah gambar *icon* peta agar pengguna langsung paham akan fungsi dari tombol tersebut. Terdapat deskripsi dari kebudayaan yang diletakkan dibawah foto objek wisata. Latar deskripsi dibuat dengan warna putih dengan warna *font* hitam agar pengguna tidak jenuh saat membaca deskripsi. Di bawah deskripsi terdapat tombol dengan bentuk *icon save* dan *star*, *icon save* digunakan untuk menyimpan informasi wisata kedalam *archive*. dan *icon star* digunakan untuk memberi *rating*. Peletakan disebelah kiri agar tidak terjadi *miss touch* oleh ibu jari. Desain tombol berbentuk *icon* agar pengguna paham akan fungsi tombol tersebut. Purwarupa halaman informasi budaya dapat dilihat pada Gambar 5.11.

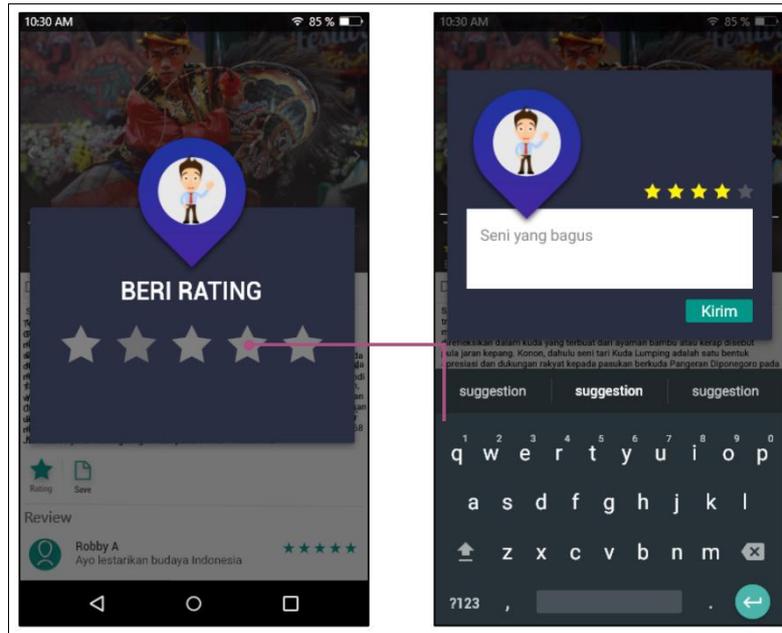


Gambar 5.11 Purwarupa halaman informasi budaya

Dalam halaman informasi budaya terdapat fitur yang sama seperti pada halaman informasi wisata. Seperti fitur *save*, *direction* dan *rating*. Fitur *save* memudahkan pengguna untuk menyimpan informasi kebudayaan. Fitur *direction* untuk mempermudah pengguna menuju paguyuban kebudayaan. Serta fitur *rating* dapat digunakan pengguna untuk memberikan penilaian terhadap kebudayaan tersebut. Purwarupa pemberitahuan fitur *save* dapat dilihat pada Gambar 5.12, purwarupa fitur *rating* dapat dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5.12 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur *save* pada informasi budaya

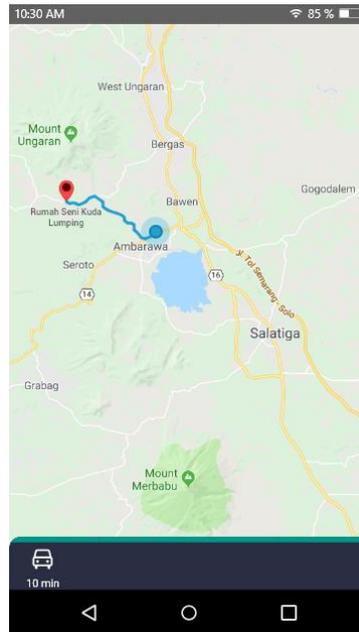


Gambar 5.13 Purwarupa halaman pemberian *rating* pada kebudayaan

Mekanisme pemberian *rating* untuk kebudayaan sama dengan pemberian *rating* pada objek wisata. Satu akun hanya bisa memberikan *rating* pada satu objek wisata yang sama. Saat pengguna memberi *rating* kembali maka aplikasi akan menampilkan informasi pemberitahuan. Purwarupa pemberitahuan pemberian *rating* dapat dilihat pada Gambar 5.14



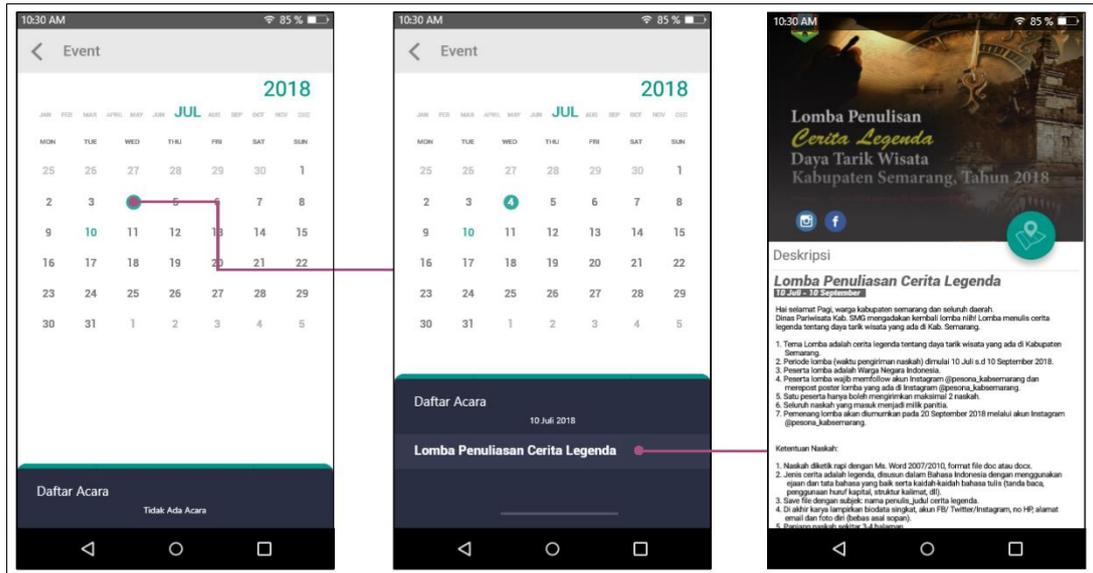
Gambar 5.14 Purwarupa halaman pemberitahuan pemberian *rating* pada kebudayaan



Gambar 5.15 Purwarupa halaman *direction* pada kebudayaan

5.7 Pembuatan Purwarupa Halaman *Event*

Halaman ini berisi informasi mengenai berbagai acara yang diselenggarakan di Kabupaten Semarang. Menurut *personas* dan riset yang dilakukan penulis, acara-acara di daerah digunakan untuk melakukan promosi wisata. Seperti contoh event *tour de Borobudur* yang digunakan untuk memperkenalkan wisata-wisata pada rute perlombaan ke turis mancanegara. Desain halaman *event* berbeda dengan desain *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya karena dinilai kurang efisien dalam melihat acara pada waktu kedepan. Desain halaman *event* baru berisi kalender *event* Kabupaten Semarang. Pengguna dapat mengetahui acara sedang berlangsung atau akan berlangsung dengan melihat warna angka kalender yang berbeda. Tanggal dengan warna hijau menunjukkan bahwa pada tanggal tersebut terdapat acara. Sedangkan warna angka abu-abu gelap menunjukkan bahwa pada tanggal tersebut tidak ada acara. Purwarupa halaman *event* dapat dilihat pada Gambar 5.16.



Gambar 5.16 Purwarupa halaman *event*

5.8 Pembuatan Purwarupa Halaman Informasi *Event*

Halaman ini berisi informasi mengenai *event* yang dipilih pengguna. Desain halaman ini sama dengan halaman informasi wisata dan budaya. Pada bagian atas halaman terdapat poster dari *event*. Selanjutnya dibagian kiri bawah foto terdapat tombol logo *Facebook* dan *Instagram* yang merupakan *trigger* untuk menuju media sosial acara tersebut. Bentuk tombol yang merupakan logo dari media sosial bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk paham akan fungsi tombol tersebut. Terdapat deskripsi dari *event* yang diletakkan dibawah poster. Latar deskripsi dibuat dengan warna putih dengan warna *font* hitam agar pengguna tidak jenuh saat membaca deskripsi. Di bawah deskripsi terdapat tombol dengan bentuk *icon* percakapan dan *save*, *icon save* digunakan untuk menyimpan informasi *event* kedalam *archive*. Dan *icon* percakapan digunakan untuk mengirim pertanyaan. Tombol *direction* pada halaman informasi *event* tidak semuanya aktif karena beberapa *event* ada yang diselenggarakan secara online. Tombol *direction* yang tidak aktif, warna putih tombol akan berwarna lebih pudar. Purwarupa halaman informasi *event* dapat dilihat pada Gambar 5.17.

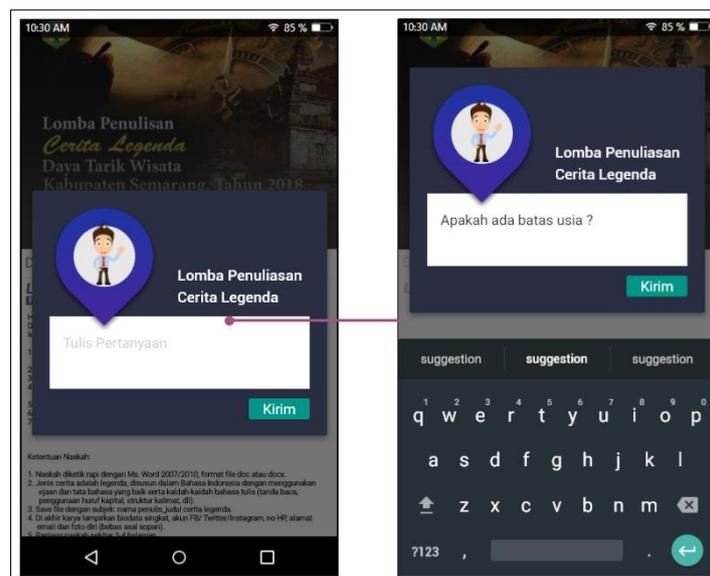


Gambar 5.17 Purwarupa halaman informasi *event*

Dalam halaman informasi *event* terdapat fitur yang sama seperti pada halaman informasi wisata dan informasi budaya. Tetapi terdapat perbedaan untuk fitur *rating*, fitur *rating* pada halaman informasi *event* diganti dengan fitur pertanyaan. Fitur pertanyaan memungkinkan pengguna untuk bertanya mengenai informasi *event* lebih detail. Untuk fitur *save* tetap ada pada halaman ini. Purwarupa pemberitahuan fitur *save* halaman informasi *event* dapat dilihat pada Gambar 5.18 dan purwarupa fitur pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 5.19.



Gambar 5.18 Purwarupa halaman pemberitahuan fitur *save* pada informasi *event*

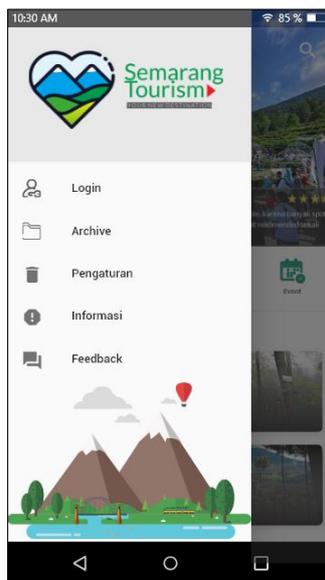


Gambar 5.19 Purwarupa halaman pertanyaan pada informasi *event*

5.9 Pembuatan Purwarupa Halaman *Navigasi Drawer*

Dalam halaman *navigasi drawer* terdapat beberapa menu pilihan seperti *login*, *archive*, pengaturan, informasi dan *feedback*. Halaman ini didesain sangat sederhana, hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pengaturan aplikasi. Pada menu *login*, pengguna akan *login* ke dalam aplikasi menggunakan akun *facebook* yang telah dimiliki. Untuk

desain halaman *login* disesuaikan dengan halaman *login* pada aplikasi *facebook*. Pada *archive* memuat informasi wisata, budaya, dan event yang pengguna simpan dengan fitur *save*. Pada menu pengaturan digunakan untuk mengubah Bahasa aplikasi. Pada menu informasi berisi informasi mengenai versi aplikasi dan yang terakhir *feedback* digunakan untuk memberi *feedback* pada aplikasi. *Feedback* akan mengarahkan pengguna untuk masuk ke *Google Play Store*. Gambar purwarupa halaman *navigasi drawer* dapat dilihat pada Gambar 5.20.



Gambar 5.20 Purwarupa halaman *navigasi drawer*

5.9.1 Pembuatan Purwarupa Halaman *Archive*

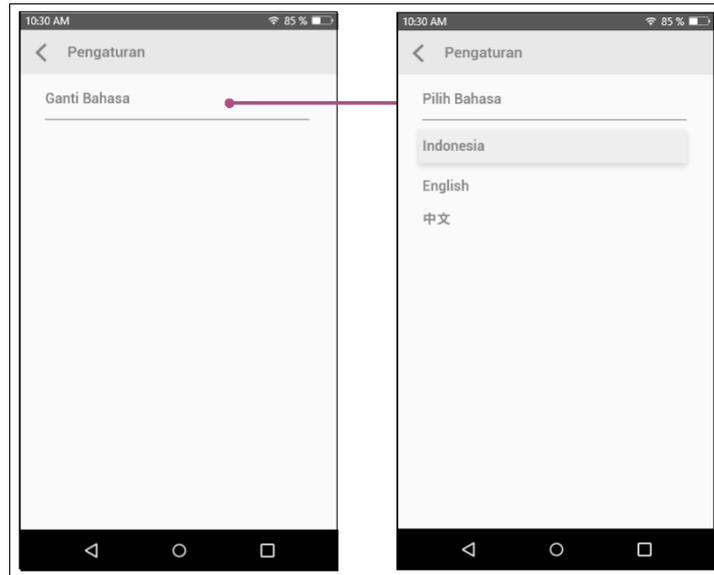
Halaman *archive* berisi tentang informasi wisata, budaya dan *event* yang disimpan menggunakan fitur *save* yang disediakan dalam aplikasi. Dalam halaman ini pengguna dapat membuka kembali informasi yang telah disimpan dan juga dapat menghapus informasi yang tersebut. Menu penyimpanan seperti ini diperlukan pengguna untuk menyimpan beberapa informasi wisata guna membuat *plan* atau memilih wisata yang akan dikunjungi pada bagian kanan bawah foto informasi terdapat tombol silang merah yang digunakan untuk menghapus informasi yang disimpan. Peletakan tombol dipojok kanan agar pengguna mudah saat menghapus informasi dengan hanya menggunakan ibu jari. Tombol berwarna merah dan berbentuk silang agar menjadi *triggered* ke pengguna sehingga paham akan fungsi tombol tersebut. Saat pengguna melakukan penghapusan akan muncul konfirmasi penghapusan informasi, hal ini bertujuan agar saat terjadi *miss touch*, informasi yang disimpan tidak hilang. Gambar purwarupa halaman *archive* dapat dilihat pada Gambar 5.21.



Gambar 5.21 Purwarupa halaman *archive*

5.9.2 Pembuatan Purwarupa Halaman Menu Pengaturan

Halaman menu pengaturan berguna untuk mengatur Bahasa dalam aplikasi. Desain dari halaman ini dibuat polos agar bertujuan memudahkan pengguna dalam melakukan pengaturan Bahasa. Tujuan adanya fitur pergantian Bahasa merupakan *goals* dari *persona* yang menginginkan agar aplikasi dapat digunakan bukan hanya dari pengguna Indonesia saja. Gambar purwarupa halaman menu pengaturan dapat dilihat pada Gambar 5.22.



Gambar 5.22 Purwarupa halaman menu pengaturan

5.10 Pengujian Purwarupadengan Metode *Cognitive Walkthrough*

Pengujian purwarupa merupakan tahapan terakhir dalam perancangan ini. Pengujian dengan metode *cognitive walkthrough* dilakukan untuk mengetahui apakah antar muka aplikasi dapat memberi fasilitas ke pengguna untuk menyelesaikan tahapan dalam skenario. Dalam pengujian ini terbagi menjadi 2 tahapan, tahap pertama merupakan tahap persiapan dimana penentuan partisipan dan menyiapkan skenario dilanjutkan tahap kedua dengan melakukan pengujian kepada partisipan. Partisipan dalam pengujian terdiri atas 5 orang. Penulis memilih *personas* sebagai partisipan dalam pengujian, hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Namun untuk persona Jemima Etik yang merupakan Duta Wisata Kabupaten Semarang diganti dengan Aditya Firnandi. Pergantian dikarenakan Jemima yang sekarang tengah menempuh Pendidikan di Bali tidak dapat ditemui dalam waktu yang dekat. Aditya dipilih karena profil dan sudut pandang mengenai pariwisata yang sama.

Pengujian dilakukan dengan cara meminta *personas* menyelesaikan tugas dalam skenario. Terdapat 8 skenario yang harus diselesaikan oleh partisipan pengujian. Pengujian yang dilakukan didokumentasikan dengan menggunakan *screen recorder*. Terdapat dua parameter dalam pengujian ini. Parameter pertama adalah keberhasilan partisipan dalam menyelesaikan tahapan dalam setiap skenario dan parameter kedua adalah waktu yang diperlukan partisipan dalam menyelesaikan tahapan setiap skenario.

5.11 Pembuatan Skenario

Skenario merupakan bagian dalam pengujian *cognitive walkthrough*. Skenario digunakan untuk melakukan analisis dan observasi pengguna yang nantinya akan diketahui seperti apa interaksi pengguna terhadap aplikasi.

5.11.1 Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/*Nearby*

Pada Tabel 5.1 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk mencari tahu wisata terdekat disekitarnya.

Tabel 5.1 Skenario menggunakan fitur wisata terdekat/*nearby*

Goals	Dapat menggunakan fitur wisata terdekat/ <i>nearby</i> , mengganti kategori tipe wisata, memilih salah satu wisata dan menyimpan wisata.
Skenario	Kamu ingin melihat wisata apa saja yang ada disekitarmu dengan menggunakan aplikasi Semarang Tourism. Kamu melihat dan mengganti beberapa tipe wisata dan membuka salah satu informasi objek wisata yang kamu pilih. Karena kamu ingin pergi objek wisata tersebut, kamu menggunakan fitur <i>save</i> untuk menyimpan informasinya dalam aplikasi.

5.11.2 Skenario Menggunakan Peta Wisata

Pada Tabel 5.2 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk menggunakan peta wisata.

Tabel 5.2 Skenario menggunakan peta wisata

Goals	Dapat menggunakan fitur peta wisata dan memilih wisata pilihan
Skenario	Kamu ingin melihat peta wisata Kabupaten Semarang dengan aplikasi Semarang Tourism. Saat kamu melihat seluruh wisata tersebut, kamu tertarik dengan salah satu objek wisata disana. Selanjutnya kamu membuka wisata tersebut untuk melihat informasinya lebih detail.

5.11.3 Skenario Mencari Informasi Budaya

Pada Tabel 5.3 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk mencari informasi tentang salah satu kebudayaan di Kabupaten Semarang.

Tabel 5.3 Skenario mencari informasi budaya

Goals	Dapat menemukan informasi kesenian Tari Kuda Lumping dan menyimpannya dengan fitur <i>save</i>
Skenario	Kamu tertarik pada Kesenian Tari Kuda Lumping di Kabupaten Semarang. Kamu ingin mencari informasinya dengan menggunakan aplikasi Semarang Tourism. Setelah kamu menemukan informasi mengenai kesenian tersebut, kamu menyimpannya dengan menggunakan fitur <i>save</i> yang ada aplikasi.

5.11.4 Skenario Mencari Informasi *Event/Acara*

Pada Tabel 5.4 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk mencari informasi tentang salah satu *event/acara*.

Tabel 5.4 Skenario mencari informasi *event*

Goals	Dapat menemukan informasi Lomba Penulisan Cerita Legenda dan menulis pertanyaan.
Skenario	Kamu tertarik pada acara Lomba Penulisan Cerita Legenda yang diadakan di Kabupaten Semarang pada tanggal 10 Juli 2018. Kamu ingin mencari informasinya dengan menggunakan aplikasi Semarang Tourism. Setelah kamu menemukan informasi mengenai lomba tersebut, kamu memberikan sebuah pertanyaan yang kamu tulis di kolom pertanyaan.

5.11.5 Skenario Memberi *Rating* dan *Review*

Pada Tabel 5.5 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk memberi *rating* dan *review* pada salah satu wisata.

Tabel 5.5 Skenario memberi *rating* dan *review*

Goals	Memilih salah satu wisata di <i>trending</i> , memberi <i>rating</i> dan memberi <i>review</i>
Skenario	Saat kamu membuka aplikasi Semarang Tourism, kamu menemukan informasi wisata yang pernah kamu kunjungi berada di <i>Trending Home</i> . Karena kamu puas dengan layanan wisata tersebut, kamu ingin memberi <i>rating</i> 4 dan <i>review</i> pada wisata tersebut.

5.11.6 Skenario Mengganti Bahasa

Pada Tabel 5.6 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk mengganti bahasa.

Tabel 5.6 Mengganti bahasa

Goals	Menemukan halaman pengaturan dan mengganti bahasa pada aplikasi
Skenario	Kamu ingin mengganti bahasa dalam aplikasi Semarang Tourism dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris.

5.11.7 Skenario Mengatur *Archive*

Pada Tabel 5.7 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk menemukan informasi wisata, budaya dan *event* yang disimpan dan menghapus salah satu objek wisata yang disimpan.

Tabel 5.7 Mengatur *Archive*

Goals	Dapat menemukan informasi wisata, budaya dan <i>event</i> yang telah disimpan dan menghapus informasi objek wisata yang disimpan
Skenario	Kamu telah menggunakan fitur <i>save</i> pada aplikasi Semarang Tourism. Kamu ingin melihat informasi objek wisata, budaya dan <i>event</i> yang telah kamu simpan. Selanjutnya kamu ingin menghapus objek wisata yang tersimpan karena kamu sudah mengetahui secara detail tentang informasi objek wisata tersebut.

5.11.8 Skenario Menggunakan Fitur *Direction*

Pada Tabel 5.8 merupakan skenario dimana pengguna diminta untuk menggunakan fitur *direction*.

Tabel 5.8 Skenario menggunakan fitur *direction*

Goals	Dapat menemukan wisata Ayana, menggunakan fitur <i>direction</i> dan mengganti tipe kendaraan
Skenario	Kamu tertarik dengan wisata Ayana di Kabupaten Semarang. Kamu ingin menuju tempat wisata tersebut. Karena kamu tidak mengetahui lokasi objek wisata tersebut, kamu menggunakan aplikasi Semarang Tourism untuk

	menemukan informasi tentang objek wisata Ayana. Setelah kamu menemukan informasi mengenai objek wisata Ayana, kamu menggunakan fitur <i>direction</i> untuk menuju ke lokasinya. Karena kamu menggunakan transportasi umum, kamu merubah tipe kendaraan menjadi transportasi umum.
--	--

5.12 Pengujian Purwarupa dengan Metode *Cognitive Walktrough* Iterasi Pertama

Pada pengujian *cognitive walktrough* iterasi pertama terdapat 8 skenario yang diujiakan dan harus diselesaikan oleh partisipan.

$$\text{Presentase nilai kesukses} = \frac{\text{Jumlah partisipan yang berhasil menyelesaikan setiap tahapan ke – dalam SK}}{\text{Jumlah seluruh partisipan}} \times 100\%$$

5.12.1 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/*Nearby*

Dalam skenario ini terdapat 4 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 40 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.9.

Tabel 5.9 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur wisata terdekat/nearby

Partisipan	Tahapan				Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/ <i>Nearby</i>	Mengganti Tipe Wisata	Memilih Wisata	Menyimpan Informasi Wisata	
1	✓	✓	✓	✓	51
2	✓	-	✓	✓	68
3	✓	-	✓	✓	43
4	✓	-	✓	✓	58

5	✓	-	✓	✓	58
Sukses	5	1	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	20%	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

■ = Memilih Wisata Rintisan

Hasil pengujian skenario menggunakan fitur wisata terdekat/*nearby* menunjukkan bahwa seluruh partisipan mengalami kesulitan dalam penyelesaian skenario. Terlihat dari hasil pengujian bahwa 4 partisipan gagal melewati tahapan skenario dan seluruh partisipan melewati batas waktu dalam penyelesaian tahapan skenario. Serta hanya satu partisipan yang berhasil menyelesaikan tahapan skenario tetapi melebihi batas waktu yang ditentukan. Beberapa partisipan mengungkapkan bahwa mereka kebingungan dengan bentuk tombol pada desain halaman pemilihan tipe wisata. Serta hasil diatas menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 partisipan yang memilih wisata rintisan. Dengan hasil di atas maka akan dilakukan perbaikan pada iterasi selanjutnya dan akan diujikan kembali pada partisipan yang sama.

5.12.2 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Peta Wisata

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 20 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.10.

Tabel 5.10 Hasil pengujian skenario menggunakan peta wisata

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menggunakan Fitur Peta Wisata	Memilih Wisata dalam Peta Wisata	
1	✓	✓	12
2	✓	✓	16

3	✓	✓	10
4	✓	✓	15
5	✓	✓	16
Sukses	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

Hasil pengujian skenario menggunakan fitur peta wisata menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Selain hasil pengujian diatas, salah satu partisipan pengujian memberikan saran pada penulis untuk memberikan filter kategori pada fitur peta wisata. Filter kategori dimaksudkan agar tampilan wisata pada peta tidak terlalu penuh. Saran dari partisipan nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan halaman peta wisata. Tetapi dengan hasil diatas, skenario menggunakan peta wisata tidak akan diujikan pada iterasi selanjutnya karena hasil pengujian iterasi pertama menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan batas waktu yang ditentukan.

5.12.3 Hasil Pengujian Skenario Mencari Informasi Budaya

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 30 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.11.

Tabel 5.11 Hasil pengujian skenario mencari informasi budaya

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Informasi Kesenian Tari Kuda Lumping	Menyimpan Informasi Kesenian Tari Kuda Lumping	
1	✓	✓	25
2	✓	✓	24
3	✓	✓	21
4	✓	✓	22
5	✓	✓	21
Sukses	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

■ = Menemukan dengan Fitur *Search*

Hasil pengujian skenario mencari informasi budaya menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Dalam pengujian ini terdapat 2 partisipan yang menyelesaikan tahap menemukan informasi kesenian tari kuda lumping dengan menggunakan fitur *search* serta 3 partisipan mencari pada menu budaya. Dari hasil diatas dapat disimpulkan seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan dalam skenario dengan baik dan pada iterasi selanjutnya tidak akan diujikan kembali.

5.12.4 Hasil Pengujian Skenario Mencari Informasi *Event/Acara*.

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 40 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.12.

Tabel 5.12 Hasil pengujian skenario mencari informasi *event/acara*

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Informasi Lomba Penulisan Cerita Legenda	Menulis Pertanyaan	
1	✓	✓	36
2	✓	✓	38
3	✓	✓	37
4	✓	✓	38
5	✓	✓	37
Sukses	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

■ = Menemukan dengan Fitur *Search*

Hasil pengujian skenario mencari informasi *event/acara* menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Dalam pengujian ini terdapat 2 partisipan yang menyelesaikan tahap menemukan informasi lomba penulisan cerita legenda dengan menggunakan fitur *search* serta 3 partisipan mencari pada menu *event*. Dari hasil diatas dapat disimpulkan seluruh partisipan berhasil

menyelesaikan tahapan dalam skenario dengan baik dan pada iterasi selanjutnya tidak akan diujikan kembali.

5.12.5 Hasil Pengujian Skenario Memberi *Rating* dan *Review*

Dalam skenario ini terdapat 3 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 40 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.13.

Tabel 5.13 Hasil pengujian skenario memberi *rating* dan *review*

Partisipan	Tahapan			Waktu Penyelesaian (Detik)
	Memilih Wisata	Memberi <i>Rating</i>	Memberi <i>Review</i>	
1	✓	✓	✓	30
2	✓	✓	✓	34
3	✓	✓	✓	38
4	✓	✓	✓	35
5	✓	✓	✓	36
Sukses	5	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

Hasil pengujian skenario memberi *rating* dan *review* menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Dalam pengujian partisipan dapat menemukan wisata dalam *trending* kemudian

memberi *rating* dan memberi *review* sehingga dapat disimpulkan seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas yang ada dalam skenario dengan baik.

5.12.6 Hasil Pengujian Skenario Mengganti Bahasa

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 20 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.14.

Tabel 5.14 Hasil pengujian skenario mengganti bahasa

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Halaman Pengaturan	Mengganti Bahasa	
1	✓	✓	18
2	✓	✓	16
3	✓	✓	13
4	✓	✓	16
5	✓	✓	19
Sukses	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

Hasil pengujian skenario mengganti Bahasa menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Partisipan dapat menemukan menu pengaturan dan mengganti Bahasa sesuai dengan skenario.

Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas yang ada dalam skenario dengan baik sehingga pada pengujian berikutnya tidak diujikan kembali.

5.12.7 Hasil Pengujian Skenario Mengatur *Archive*

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 20 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.15.

Tabel 5.15 Hasil pengujian skenario mengatur *archive*

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Halaman <i>Archive</i>	Menghapus Objek Wisata	
1	✓	-	26
2	✓	-	23
3	✓	✓	16
4	✓	✓	18
5	✓	-	23
Sukses	5	2	
Nilai Kesuksesan	100 %	40 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

Hasil pengujian skenario mengatur *Archiv* emenunjukkan bahwa 2 partisipan berhasil melewati tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Tetapi terdapat 3 partisipan kesulitan dalam tahapan menghapus objek wisata. Hal ini dikarenakan partisipan merasa bingung dengan informasi wisata, budaya dan *event* yang dijadikan satu halaman dan

tombol yang terlalu kecil. Hal ini menjadi koreksi untuk penulis dan akan ada perbaikan untuk pengujian selanjutnya.

5.12.8 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur *Direction*

Dalam skenario ini terdapat 3 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 35 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.16.

Tabel 5.16 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur *Direction*

Partisipan	Tahapan			Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Wisata Ayana Gedongsongo	Menggunakan Fitur <i>Direction</i>	Mengganti Tipe Kendaraan	
1	✓	✓	✓	25
2	■	✓	✓	25
3	✓	✓	✓	18
4	✓	✓	✓	19
5	✓	✓	✓	24
Sukses	5	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

■ = Menemukan Wisata Ayana dengan Fitur Peta Wisata

Hasil pengujian skenario menggunakan fitur *Direction* menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Terdapat satu partisipan yang menemukan wisata Ayana dengan menggunakan

fitur peta wisata dan partisipan lainnya menemukannya pada halaman utama. Dalam pengujian seluruh partisipan dapat menyelesaikan tugas skenario tanpa mengalami kesulitan serta tidak ada catatan dari partisipan untuk purwarupa aplikasi. Pada akhir sesi pengujian, penulis juga meminta komentar atau umpan balik dari apa yang partisipan pengujian tentang keseluruhan rancangan aplikasi. Berikut adalah komentar yang diberikan oleh para partisipan:

- a. Rancangan desain baru memberikan pengalaman baru yang membuat pemakan aplikasi lebih nyaman.
- b. Pemilihan warna yang pas dan mengurangi kata serta mengganti dengan gambar membuat enak dilihat.
- c. Aplikasi cukup mudah digunakan.
- d. Fitur dan alur yang diberikan mempermudah dan mempercepat pengguna dalam penyelesaian tujuan yang diinginkan.

5.12.9 Rekap Hasil Pengujian *Cognitive Walkthrough* Iterasi Pertama

Hasil keseluruhan pengujian *cognitive walkthrough* pada iterasi pertama dapat dilihat pada tabel 5.17

Tabel 5.17 Rekap Hasil Pengujian *Cognitive Walkthrough* Iterasi Pertama

No	Skenario	Tahap	Batas Waktu	Tingkat kesuksesan penyelesaian skenario	Catatan
1	Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/Nearby	4	40 Detik	0 %	- Penyebab kegagalan terletak pada tombol tipe wisata - Terdapat dua partisipan yang memilih wisata rintisan

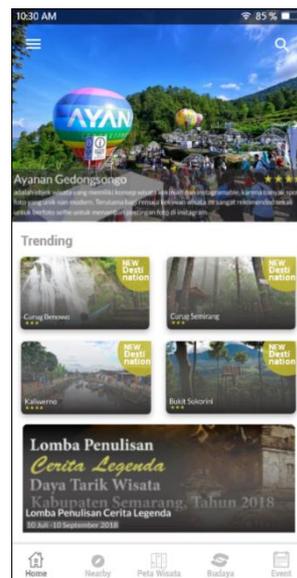
2	Skenario Menggunakan Peta Wisata	2	20 Detik	100 %	-Perlu filter kategori wisata pada peta wisata
3	Pengujian Skenario Mencari Informasi Budaya	2	30 Detik	100 %	-Dua partisipan menemukan kebudayaan dengan fitur <i>search</i>
4	Skenario mencari informasi event/acara	2	40 Detik	100 %	-Dua partisipan menemukan acara dengan fitur <i>search</i>
5	Skenario Memberi Rating dan Review	3	40 Detik	100 %	-
6	Skenario Mengganti Bahasa	2	20 Detik	100 %	-
7	Skenario Mengatur Archive	2	20 Detik	40 %	-Kegagalan terletak pada tombol hapus
8	Skenario Menggunakan Fitur Direction	3	35 Detik	100 %	-Satu Partisipan menemukan objek wisata dengan fitur peta wisata

5.13 Evaluasi Purwarupa Pengujian *Cognitive Walktrough* Iterasi Pertama

Dalam pengujian iterasi pertama terdapat permasalahan yang dialami partisipan saat dilakukan pengujian dan terdapat beberapa *feedback* dari partisipan terhadap desain purwarupa. Untuk itu dilakukan beberapa revisi HTA dan purwarupa sebelum dilakukannya pengujian pada iterasi ke 2.

5.13.1 Revisi Purwarupa Halaman Utama/*Home*

Revisi pada purwarupa halaman utama/*home* terdapat pada tata letak fitur aplikasi yang sebelumnya berada ditengah, dipindahkan pada bagian bawah halaman. Navigasi fitur ini akan tetapi ada ketika pengguna memasuki atau beralih ke fitur lain. Perubahan ini merupakan catatan dari partisipan yang merasa terlalu lama berpindah dari satu fitur ke fitur lain. Dengan desain seperti ini memungkinkan pengguna dapat pindah ke lain fitur dengan cepat. Hasil revisi pada purwarupa halaman utama/*home* dapat dilihat pada Gambar 5.23.

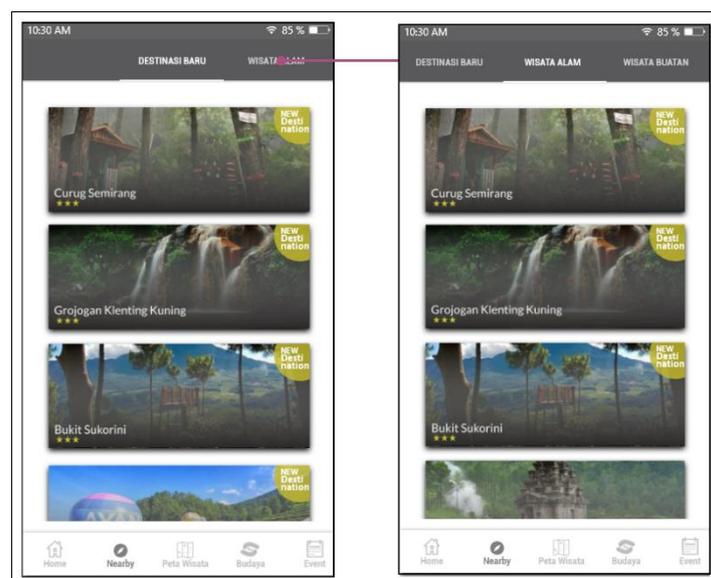


Gambar 5.23 Revisi purwarupa halaman utama/*home* aplikasi

5.13.2 Revisi Purwarupa Halaman Wisata Terdekat/*Nearby*

Revisi pada purwarupa halaman wisata terdekat atau *nearby* terdapat pada tampilan kategori wisata. Pada pengujian pertama, seluruh partisipan tidak dapat menemukan tombol untuk mengganti kategori wisata. Partisipan beralasan jika bentuk tombol terlalu kecil dan membingungkan. Dengan hasil tersebut penulis merubah desain kategori wisata dengan menampilkan kategori dengan desain *horizontal*. Dengan desain seperti ini memungkinkan

pengguna langsung mengerti jika terdapat beberapa tipe wisata. Terdapat 4 kategori tipe wisata yang dapat dipilih oleh pengguna dengan penambahan kategori destinasi baru. Destinasi baru menampilkan daftar wisata rintisan atau wisata baru. Selain perubahan pada desain tipe kategori wisata, terdapat juga perubahan pada desain daftar wisata. Desain daftar wisata rintisan ditambah *shape* berwarna kuning bertuliskan ‘*new destination*’. Penambahan ini bertujuan untuk menarik perhatian pengguna, penambahan *shape* berwarna kuning juga sebagai *trigger* mata agar mengarah ke daftar wisata rintisan karena menurut (Luzar, n.d.) bahwa warna kuning mendapat sebutan sebagai warna pemecah perhatian yang baik. Kuning memberikan pengaruh keceriaan bagi konsumen. Mungkin karena efek psikologis yang ditimbulkan warna kuning adalah kesan tidak nyaman dan gaduh, maka sering digunakan untuk menarik perhatian orang. Perubahan ini sangat diperlukan karena pada pengujian pertama hanya 2 partisipan saja yang memilih wisata rintisan. Hasil revisi pada purwarupa halaman wisata terdekat atau *nearby* dapat dilihat pada Gambar 5.24.

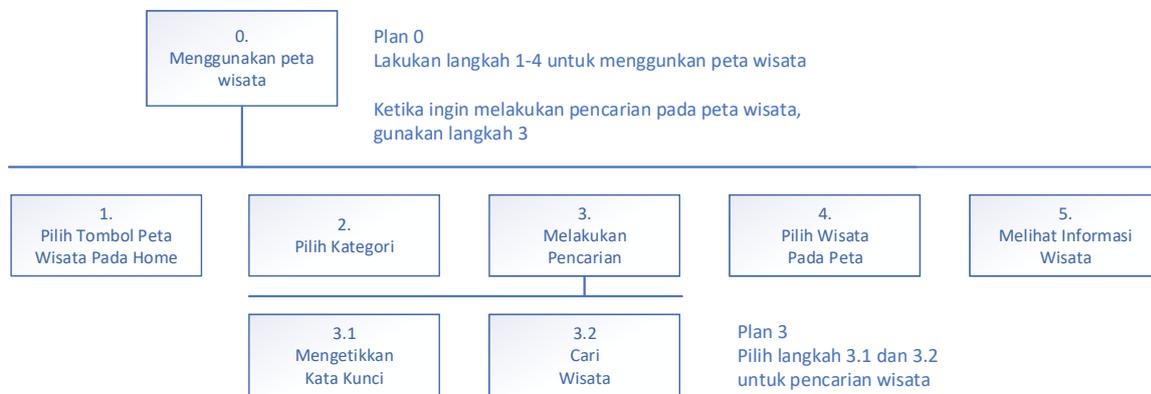


Gambar 5.24 Revisi purwarupa halaman wisata terdekat/*nearby*

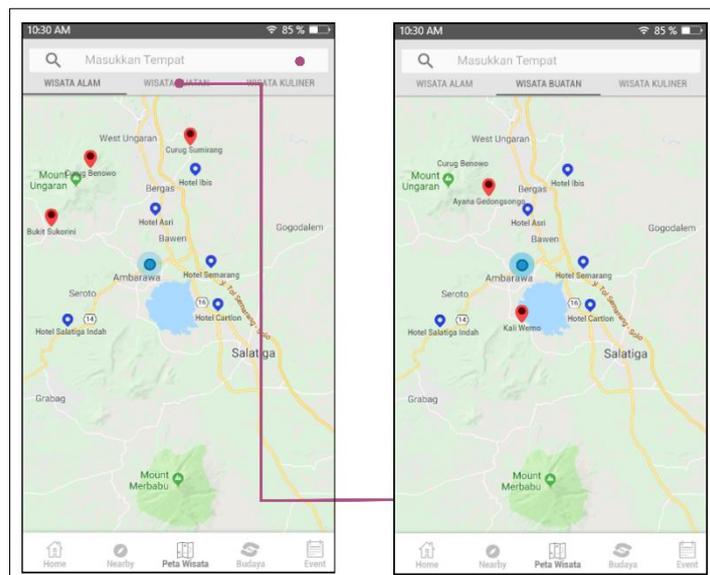
5.13.3 Revisi Purwarupa Halaman Peta Wisata

Revisi pada purwarupa halaman peta wisata sama seperti pada halaman wisata terdekat atau *nearby* yaitu terdapat pada tampilan kategori wisata. Pada pengujian pertama seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tugas di skenario tetapi ada beberapa catatan dari partisipan. Menurut partisipan jika tampilan wisata dalam satu peta terlalu banyak. Dengan catatan tersebut penulis membuat perubahan desain pada desain halaman peta wisata. Desain seperti

ini untuk mempermudah pengguna dan tampilan peta tidak penuh. Selain dari desain halaman, revisi juga dilakukan pada *hierarchic task analysis* menggunakan fitur peta wisata. Revisi dilakukan dengan penambahan langkah pemilihan kategori wisata. Pada desain baru juga ditambah reverensi hotel untuk pengguna. Reverensi hanya berupa lokasi saja. Penambahan ini merujuk pada observasi yang dilakukan penulis kepada wisatawan yang menempatkan penginapan sebagai poin penting dalam perjalanan wisata. Hasil revisi *hierarchic task analysis* menggunakan fitur peta wisata dapat dilihat pada Gambar 5.25 dan revisi purwarupa halaman peta wisata dapat dilihat pada Gambar 5.26.



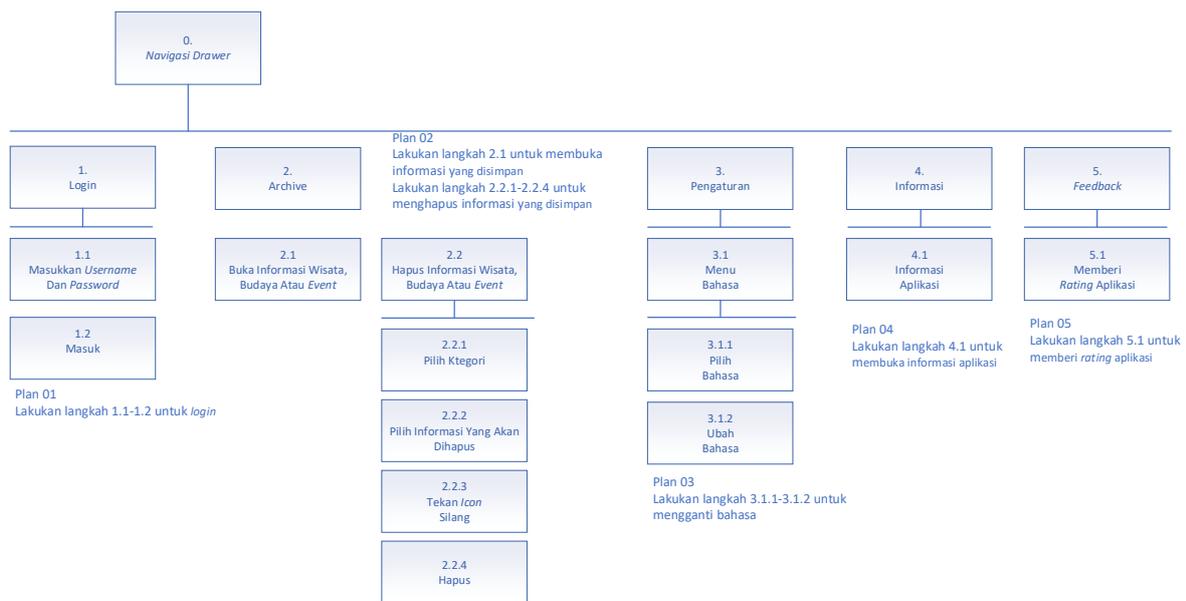
Gambar 5.25 *Hierarchic task analysis* menggunakan fitur peta wisata



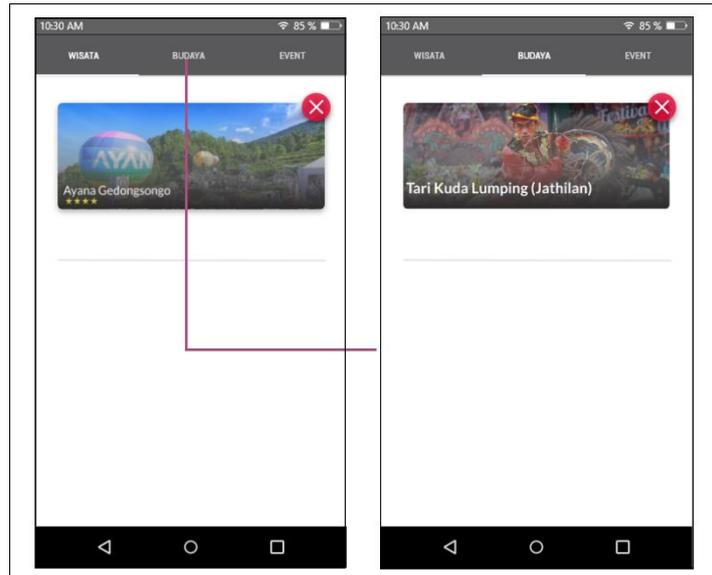
Gambar 5.26 Revisi Purwarupa halaman peta wisata

5.13.4 Revisi Purwarupa Halaman *Archive*

Revisi pada purwarupa halaman *archive* terletak pada pengkategorian informasi yang disimpan. Hasil dari pengujian pertama, terdapat 3 partisipan yang gagal menyelesaikan tugas skenario. Partisipan tidak dapat menghapus informasi pariwisata. Partisipan merasa bingung karena penyimpanan informasi yang dijadikan satu halaman. Dengan koreksi dari partisipan, penulis melakukan perubahan pada pembagian kategori informasi yang disimpan. Hal ini untuk memudahkan pengguna melihat informasi sesuai dengan kategori. Selanjutnya koreksi pada bagian tombol penghapusan yang terlalu kecil. Pada revisi ini penulis merubah ukuran tombol dan memindahkan tombol penghapusan ke atas informasi yang akan dihapus. Selain pada desain perubahan berada pada *hierarchicaltask analysis*. Hasil revisi *hierarchicaltask analysis navigasi drawer* dapat dilihat pada Gambar 5.27 dan revisi purwarupa halaman peta wisata dapat dilihat pada Gambar 5.28.



Gambar 5.27 revisi *hierarchicaltask analysis navigasi drawer*



Gambar 5.28 Revisi purwarupa halaman *archive*

5.14 Pengujian Purwarupa dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Iterasi Kedua

Pada pengujian *cognitive walkthrough* iterasi kedua terdapat 2 skenario yang diujikan dan harus diselesaikan oleh partisipan. Partisipan pengujian merupakan orang yang sama saat melakukan pengujian pada iterasi pertama.

5.14.1 Hasil Pengujian Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/*Nearby* iterasi kedua

Dalam skenario ini terdapat 4 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 40 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.18.

Table 5.18 Hasil pengujian skenario menggunakan fitur wisata terdekat/nearby iterasi kedua

Partisipan	Tahapan				Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/Nearby	Mengganti Tipe Wisata	Memilih Wisata	Menyimpan Informasi Wisata	
1	✓	✓	✓	✓	25

2	✓	✓	✓	✓	25
3	✓	✓	✓	✓	23
4	✓	✓	✓	✓	27
5	✓	✓	✓	✓	29
Sukses	5	5	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100%	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

■ = Memilih Wisata Rintisan

Hasil pengujian kedua dari skenario menggunakan fitur wisata terdekat/*nearby* menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan tahapan skenario dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Dari hasil pengujian juga terlihat jika perubahan pada desain daftar wisata mempengaruhi partisipan untuk memilih wisata rintisan. Pada iterasi pertama hanya terdapat 2 partisipan yang memilih wisata rintisan, sedangkan pada iterasi kedua terdapat 4 partisipan yang memilih wisata rintisan. Hal ini menunjukkan bahwa pengujian berhasil dengan baik dan tidak akan diujikan kembali.

5.14.2 Hasil Pengujian Skenario Mengatur *Archive* Iterasi kedua

Dalam skenario ini terdapat 2 tahapan yang harus dilewati dan diselesaikan oleh partisipan dengan maksimal waktu penyelesaian adalah 20 detik. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.19.

Tabel 5.19 Hasil pengujian skenario mengatur *archive* iterasi kedua

Partisipan	Tahapan		Waktu Penyelesaian (Detik)
	Menemukan Halaman <i>Archive</i>	Menghapus Objek Wisata	
1	✓	✓	13
2	✓	✓	18
3	✓	✓	17
4	✓	✓	16
5	✓	✓	17
Sukses	5	5	
Nilai Kesuksesan	100 %	100 %	

Keterangan :

✓ = Berhasil Menyelesaikan Tahapan

- = Gagal Menyelesaikan Tahapan

Hasil pengujian skenario mengatur *archive* menunjukkan bahwa seluruh partisipan berhasil menyelesaikan seluruh tahapan dengan waktu kurang dari batas yang ditentukan. Dalam melaksanakan tugas skenario, seluruh partisipan tidak mengalami kesulitan dan masalah. Partisipan berhasil menemukan *archive* dan melakukan aksi penghapusan pada objek wisata. Partisipan nyaman dengan desain halaman baru dengan pembagian kategori informasi yang disimpan. Dengan hasil ini maka pengujian *cognitive walktrough* berhenti pada iterasi 2 karena seluruh partisipan berhasil menyelesaikan seluruh skenario. Pengujian dilanjutkan dengan pengujian *heuristic*.

5.14.3 Rekap Hasil Pengujian *Cognitive Walktrough* Iterasi Kedua

Hasil keseluruhan pengujian *cognitive walktrough* pada iterasi pertama dapat dilihat pada tabel 5.20.

Tabel 5.20 Rekap Hasil Pengujian *Cognitive Walktrough* Iterasi Kedua

No	Skenario	Tahap	Batas Waktu	Tingkat kesuksesan penyelesaian skenario	Catatan
1	Skenario Menggunakan Fitur Wisata Terdekat/Nearby	4	40 Detik	100 %	- Terdapat empat partisipan yang memilih wisata rintisan
2	Skenario Mengatur Archive	2	20 Detik	100 %	-

5.15 Pengujian Purwarupa dengan 10 *heuristic principles*

Setelah dilakukan pengujian dengan metode *cognitive walktrough* dilanjutkan dengan melakukan pengujian secara *heuristic* dengan menggunakan 10 *heuristic principles* menurut Nielsen. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 2 penguji yang telah berpengalaman dalam bidang *ux designer* dan *ux researcher*. Pengujian dilakukan dengan mengujikan purwarupa kepada penguji. Penguji akan melakukan pengujian secara bebas ke dalam purwarupa tanpa adanya skenario seperti pengujian *cognitive walktrough*. Dalam pengujian ini tidak terdapat iterasi dari hasil evaluasi. Hasil pengujian hanya bertujuan untuk melihat apakah aplikasi sesuai dengan 10 prinsip *heuristic* yang dikemukakan Nielsen. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 5.20 dan Tabel 5.21.

Tabel 5.21 Hasil pengujian 10 *heuristic principles* oleh penguji 1

Penguji 1 Fitra Ari Budiawan (<i>freelance ux designer</i>)							
No	<i>Heuristic principles</i>	Nilai					Alasan
		1	2	3	4	5	
1	<i>Visibility of system status</i>				✓		Sudah ada di beberapa fitur yang ada dalam aplikasi.
2	<i>Match between system and the real world</i>				✓		Sudah sesuai dengan kata-kata atau Bahasa dalam dunia nyata.
3	<i>User Control and Freedom</i>			✓			Pada bagian konten belum ada tombol <i>back</i> (kembali)
4	<i>Consistency and standard</i>			✓			Bahasa ada percampuran Inggris dengan Indonesia
5	<i>Error prevention</i>				✓		Sudah ada pada bagian hapus <i>archive</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>				✓		Pada bagian <i>search</i> sudah muncul dan <i>icon</i> sudah mudah dipahami
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>			✓			Sudah mudah digunakan
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>			✓			Menuju minimalis di beberapa fitur
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>			✓			Pada menu simpan sudah ada pemberitahuan
10	<i>Help and documentation</i>	✓					Belum ada <i>help</i>

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Hasil pengujian *heuristic* dari penguji 1, mendapatkan hasil dengan rata-rata nilai sebesar 3.2 yang masuk dalam kategori cukup. Terdapat beberapa catatan diberikan penguji mengenai purwarupa aplikasi. Menurut penguji, sebagian besar desain aplikasi telah menerapkan 10 *heuristic principles* dengan cukup baik, terbukti dengan terpenuhinya 9 dari 10 prinsip. Penguji juga memuji desain aplikasi yang telah meminimaliskan tulisan. Selain catatan positif, terdapat catatan minor pada bagian prinsip *help and documentation* karena tidak diterapkannya dalam desain aplikasi. Selain itu, penguji memberi beberapa saran terhadap desain aplikasi. Penguji memberi saran terhadap desain aplikasi agar penggunaan bahasa dalam aplikasi tidak menggunakan bahasa percampuran dan memberikan tombol kembali pada bagian halaman informasi.

Tabel 5.22 Hasil pengujian 10 *heuristic principles* oleh penguji 2

Penguji 2							
Galuh Noor Akbar (<i>ux designer</i> Kulina)							
No	<i>Heuristic principles</i>	Nilai					Alasan/Pendapat
		1	2	3	4	5	
1	<i>Visibility of system status</i>			✓			Setiap <i>user</i> berpindah <i>page</i> akan diberitahu berada pada <i>page</i> apa
2	<i>Matchbetween system and the real world</i>				✓		Bahasa yang digunakan sesuai dengan <i>real world</i>
3	<i>User Control and Freedom</i>			✓			<i>Back button</i> tidak ada pada bagian detail konten sehingga <i>user</i> harus menggunakan <i>back button</i> pada <i>smartphone</i>

4	<i>Consistency and standard</i>				✓		Setiap <i>flow</i> sudah cukup konsisten
5	<i>Error prevention</i>				✓		Sudah ada <i>alert</i> pada aksi yang dilakukan <i>user</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>				✓		<i>Icon</i> sesuai dengan nama
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>		✓				Untuk user baru sedikit membingungkan
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>			✓			Text terlalu kecil sehingga membuat user tidak terlalu nyaman
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>				✓		Perintah dan aksi cukup jelas
10	<i>Help and documentation</i>	✓					Tidak ada <i>help</i> , sehingga <i>user</i> bingung

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

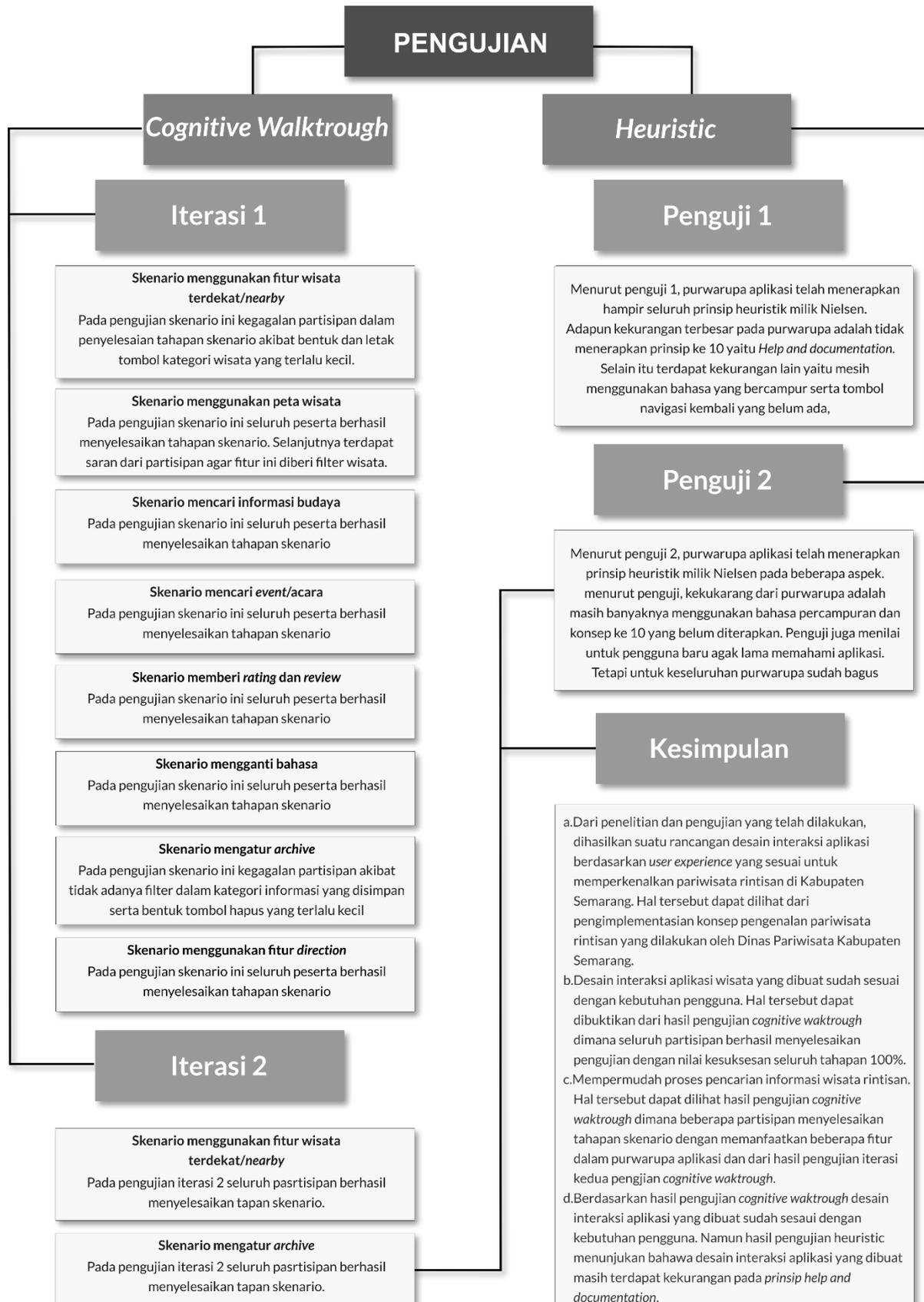
5 = Sangat Baik

Hasil pengujian *heuristic* dari penguji 2, mendapatkan hasil dengan rata-rata nilai sebesar 3.2. Rata-rata nilai ini sama dengan hasil dengan penguji 1. Sama seperti penguji 1, penguji ke 2 juga memberi beberapa catatan mengenai purwarupa aplikasi. Menurut penguji, sebagian besar desain aplikasi telah menerapkan 10 *heuristic principles*, tetapi terdapat 2 prinsip yang mendapat nilai minor. Nilai minor terdapat pada prinsip *flexibility and efficiency of use* karena menurut penguji untuk pemakai baru akan merasa sedikit kebingungan karena ukuran font dalam aplikasi sedikit kecil dan minimalisnya keterangan dalam aplikasi. Selain nilai minor pada *flexibility and efficiency of use*, nilai minor juga terdapat pada prinsip *help and documentation* karena tidak menerapkannya pada desain aplikasi. Penguji juga memberi

beberapa saran terhadap desain aplikasi. Penguji memberi saran terhadap desain aplikasi agar pada halaman informasi wisata, budaya dan *event* diberi tombol kembali dan ukuran font agar diperbesar agar pengguna nyaman saat membaca.

5.16 Rangkuman Seluruh Pengujian

Hasil rangkuman dari pengujian *cognitive walktrough* dan *heuristic* dapat dilihat pada gambar 5.29.



Gambar 5.29 Rangkuman Pengujian

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dari penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, dihasilkan suatu rancangan desain interaksi aplikasi berdasarkan *user experience* yang sesuai untuk memperkenalkan pariwisata rintisan di Kabupaten Semarang. Hal tersebut dapat dilihat dari pengimplementasian konsep pengenalan pariwisata rintisan yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang pada desain aplikasi.
- b. Desain interaksi aplikasi wisata yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil pengujian *cognitive walkthrough* dimana seluruh partisipan berhasil menyelesaikan pengujian dengan nilai kesuksesan seluruh tahapan 100%. Namun secara *heuristic*, desain interaksi aplikasi yang dibuat masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada inkonsistensi Bahasa dalam purwarupa serta tidak diterapkannya prinsip *help and documentation*.
- c. Mempermudah proses pencarian informasi wisata rintisan. Hal tersebut dapat dilihat hasil pengujian *cognitive walkthrough* dimana beberapa partisipan menyelesaikan tahapan skenario dengan memanfaatkan fitur dalam purwarupa aplikasi.

6.2 Saran

Dalam perancangan *user experience* ini terdapat beberapa saran yang diberikan oleh *personas* dan penguji. Berikut saran yang diberikan:

- a. Pada penelitian yang telah dilakukan hanya mengambil perspektif dari sudut pandang pengguna saja. Untuk pengembangan kedepan diharapkan penelitian dilakukan dari sudut pandang pengelola wisata.
- b. Untuk pengembangan fitur serta pemetaan keperluan promosi wisata daerah diharapkan untuk melibatkan kepala daerah atau wilayah agar gambaran mengenai wisata daerah lebih jelas.
- c. Pengujian agar dapat dilakukan bukan hanya pada *personas* tetapi kepada wisatawan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amborowati, A. (2008). Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 1–15.
- Anindhita, V., & Lestari, D. P. (2016). Designing interaction for deaf youths by using user-centered design approach. *4th IGNITE Conference and 2016 International Conference on Advanced Informatics: Concepts, Theory and Application, ICAICTA 2016*. <https://doi.org/10.1109/ICAICTA.2016.7803135>
- Babich, N. (2017). Putting Personas to Work in UX Design: What They Are and Why They're Important. Retrieved from <https://theblog.adobe.com/putting-personas-to-work-in-ux-design-what-they-are-and-why-theyre-important/>
- Fatanti, M. N., & Suyadnya, I. W. (2015). Beyond User Gaze: How Instagram Creates Tourism Destination Brand? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211(September), 1089–1095. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.145>
- Gohil, N. (2015). Role and Impact of Social Media in Tourism : A Case Study on the Initiatives of Madhya Pradesh State Tourism INTRODUCTION : REVIEW OF LITERATURE.
- Harley, A. (2015). Personas Make Users Memorable for Product Team Members. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/persona/>
- Maulidya, D. (2017). Jenis – Jenis Tempat Wisata Berdasarkan Motif Wisatawan, Lokasi Tujuan dan Perjalanan. Retrieved from <https://tempatwisataunik.com/info-wisata/jenis-jenis-tempat-wisata>
- Persada, A. (2017). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta.
- Raharjo, P., Kusuma, W. A., & Sukoco, H. (2008). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan, 15(1), 19–27.
- Sefira Ryalita Primadany, Mardiyono, R. (2013). Analisis Strategi Pengembangan Pariwisata Daerah (Studi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Daerah Kabupaten Nganjuk). *Administrasi Publik*, 1(4), 135–143. Retrieved from <http://administrasipublik.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jap/article/view/126/110>

- Sholikhin, M. P., Muh, E., Jonemaro, A., & Akbar, M. A. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough, *2*(7), 2619–2625.
- Swamidass, P. M. (2000). Prototype Model, 595–595. https://doi.org/10.1007/1-4020-0612-8_769
- Wahab, S. (2003). Manajemen Kepariwisataaan. Jakarta: PT. PradnyaParamita .
- Widhiarso, W., Jessianti, & Sutini. (2007). Metode UCD [User Centered Design] Untuk Rancangan Kios Informasi [Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ]. *Algoritma*, *3*(3), 6–10.
- Wiryanawan, M. B. (2011). USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, *2*(2), 1158–1166.
- Zahara. (2013). Perancangan aplikasi E-commerce penjualan sparepart forkflit dengan metode ucd. *Pelita Informatika Budi Darma*, *V*(2), 2–5.

LAMPIRAN

Lampiran wawancara dan hasil pengujian terdapat pada link berikut :

<http://bit.ly/LampiranSemarangTourism>