

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	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Desa Wisata.....	6
2.2. Desa Wisata Brayut Sebagai Community Based Tourism	6
2.3. User Experience.....	9
2.4. Design Thinking	10
2.5. Interview.....	12
2.6. <i>Emphaty Map</i>	13
2.7. User Personas	13
2.8. Usability	14
2.9. 10 UX Heruistic Principle UX	14
BAB III METODEDELOGI PENELITIAN.....	17
3.1 <i>Design Thinking</i>	17

3.2	Riset.....	17
3.2.1.	Observasi	17
3.2.2.	Wawancara Pengguna.....	18
3.2.3.	<i>Emphaty Map</i>	19
3.3	Analisis Kebutuhan (Define).....	21
3.3.1.	<i>Persona</i>	22
3.3.2.	Kebutuhan Pengguna	24
3.3.3.	Alur untuk Melakukan kegiatan wisata di Desa Brayut	26
3.3.4.	Alur Mencari Lokasi Wisata.....	26
3.3.5.	Alur Mencari Informasi	27
3.3.6.	Komparasi Kemudahan Pengguna Pada Fitur Sejenis.....	27
3.4	Analisi Solusi (Ideate)	27
3.4.1	<i>User Flow</i>	28
a.	<i>User Flow</i> Melakukan Reservasi	28
b.	<i>User Flow</i> Memilih Paket Wisata.....	28
c.	<i>User Flow</i> Melihat List Kegiatan	28
d.	<i>User Flow</i> Melihat Profile Desa	29
e.	<i>User Flow</i> Melakukan Pencarian.....	29
f.	<i>User Flow</i> Menambahkan Apresiasi Wisata.....	30
3.4.2	<i>Wireframe</i>	30
a.	<i>Wireframe</i> Halaman Awal.....	30
b.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign In</i>	31
c.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Register</i>	32
d.	<i>Wireframe</i> Halaman Utama	32
e.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i> Desa Brayut	33
f.	<i>Wireframe</i> Halaman Paket Wisata	34
g.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Reservasi</i>	35
h.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>List Kegiatan</i>	36
i.	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	37
j.	<i>Wireframe</i> Halaman Pencarian	38
3.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	39
3.6.1.	<i>Usability Testing</i>	39
3.6.2.	<i>Heruistic Testing</i>	40
3.6.3.	<i>Impact Testing</i>	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Perancangan.....	42
4.2.1 Halaman Awal	42
4.2.2 Halaman Masuk	43
4.2.3 Halaman Pendaftaran Pengguna	44
4.2.4 Halaman Utama	45
4.2.5 Halaman Paket Wisata.....	46
4.2.6 Halaman Profile Desa Brayut	47
4.2.7 Halaman Reservasi	48
4.2.8 Halaman Pencarian	49
4.2.9 Halaman Profile User	50
4.2.10 Halaman <i>List</i> Kegiatan	52
4.2. Pengujian	52
4.2.1 Skenario Pengguna	53
a. Skenario Pengguna Pendaftaran Akun	53
b. Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata.....	53
c. Skenario Pengguna Melihat Profile Desa Brayut	54
d. Skenario Pengguna Melakukan Pencarian Berdasarkan Kata Kunci	54
e. Skenario Pengguna Melihat Galeri.....	54
f. Skenario Pengguna Melihat Apresiasi Wisata	55
g. Skenario Pengguna Melakukan Reservasi.....	55
h. Skenario Pengguna Melihat List Kegiatan	55
4.2.2 Usability Testing.....	56
a. Pengujian Skenario Pengguna Pendaftaran Akun	56
b. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata.....	57
c. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Profile Akun	58
d. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Profile Desa Brayut	59
e. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pencarian	60
f. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Galeri.....	61
g. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Pencarian	62
h. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Apresiasi Wisata	63
i. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Reservasi.....	64
j. Pengujian Skenario Pengguna Melihat List Kegiatan	65
4.2.3 Pengujian Heuristik oleh Ahli	66

a. Pengujian Pada ahli pertama	66
b. Pengujian Pada Ahli Kedua.....	67
4.2.4 Impact Testing	70
a. Pengujian sesudah menggunakan aplikasi.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Waktu	40
Tabel 3. 2 Indikator Kepuasan Pengguna	40
Tabel 3. 3 Persentase Skor Hasil Pengujian HeuruistikTabel.....	40
Tabel 4. 1 Skenario Pengguna Pendaftaran Akun	53
Tabel 4. 2 Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata	53
Tabel 4. 3 Skenario Pengguna Melihat <i>Profile</i> Desa Brayut	54
Tabel 4. 4 Skenario Pengguna Melakukan Pencarian berdasarkan Kata Kunci	54
Tabel 4. 5 Skenario Pengguna Melihat Galeri Aktivitas Wisata	55
Tabel 4. 6 Skenario pengguna melihat apresiasi wisatawan.....	55
Tabel 4. 7 Skenario pengguna melakukan reservasi	55
Tabel 4. 8 Skenario pengguna melihat list kegiatan	56
Tabel 4. 9 Pengujian Skenario Pengguna Pendaftaran Akun	56
Tabel 4. 10 Pengujian Skenario Pendaftaran Akun dengan Indikator Kepuasan Pengguna ...	57
Tabel 4. 11 Pengujian Skenario Pengguna Melihat Paket Wisata Menggunakan Indikator Waktu.....	57
Tabel 4. 12 Pengujian skenario pendaftaran akun dengan indikator kepuasan pengguna.....	58
Tabel 4. 13 Pengujian Skenario Melihat Profile Akun dengan Indikator Waktu	58
Tabel 4. 14 Pengujian Skenario Melihat Profile Akun dengan Indikator Kepuasan Pengguna	59
Tabel 4. 15 Pengujian Skenario Pengguna Melihat <i>Profile</i> Desa Brayut dengan Indikator Waktu	59
Tabel 4. 16 Pengujian Skenario Pengguna Melihat Profile Desa Brayut Menggunakan Indikator Kepuasan Pengguna	60
Tabel 4. 17 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator waktu	60
Tabel 4. 18 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator kepuasan	61
Tabel 4. 19 Pengujian skenario pengguna melihat galeri dengan indikator waktu	61
Tabel 4. 20 Pengujian skenario melihat galeri dengan indikator kepuasan pengguna	62
Tabel 4. 21 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian menggunakan indikator waktu	62
Tabel 4. 22 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian menggunakan indikator waktu	63

Tabel 4. 23 Pengujian skenario pengguna melihat apresiasi wisata dengan indikator waktu .	63
Tabel 4. 24 Pengujian skenario pengguna melihat apresiasi wisata dengan indikator kepuasan pengguna.....	64
Tabel 4. 25 Pengujian skenario pengguna melakukan reservasi dengan indikator waktu	64
Tabel 4. 26 Pengujian skenario pengguna melakukan reservasi dengan indikator kepuasan..	65
Tabel 4. 27 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator waktu	65
Tabel 4. 28 Pengujian skenario pengguna melakukan pencarian dengan indikator kepuasan pengguna.....	66
Tabel 4. 29 Hasil Pengujian Heuristik	66
Tabel 4. 30 Hasil Pengujian Heuristik	67
Tabel 4. 32 Pengujian Kepada Pengguna Setelah Menggunakan Aplikasi	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model user experience oleh Jesse James Garrett	10
Gambar 2. 2 Proses <i>Design Thinking</i>	12
Gambar 3. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 3. 2 Emphaty Map Darmadi	19
Gambar 3. 3 <i>Emphaty Map</i> Ari	20
Gambar 3. 4 <i>Emphaty Map</i> Putri	20
Gambar 3. 5 <i>Emphaty Map</i> Wildan	21
Gambar 3. 6 <i>Persona</i> Darmadi dan Ari	23
Gambar 3. 7 Emphaty Map Putri dan Wildan.....	24
Gambar 3. 8 Pemetaan Proses Kebutuhan <i>Stakeholder</i> dan Pengguna	26
Gambar 3. 9 <i>User Flow</i> Melakukan Reservasi	28
Gambar 3. 10 <i>User Flow</i> Memilih Paket Wisata	28
Gambar 3. 11 <i>User Flow</i> Melihat <i>List</i> Kegiatan.....	29
Gambar 3. 12 <i>User Flow</i> Melihat <i>Profile</i> Desa.	29
Gambar 3. 13 <i>User Flow</i> Melakukan Pencarian.....	29
Gambar 3. 14 <i>User Flow</i> Menambahkan Apresiasi Wisata.....	30
Gambar 3. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Awal.	31
Gambar 3. 16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign In</i>	31
Gambar 3. 17 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Register</i>	32
Gambar 3. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Utama.	33
Gambar 3. 19 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i> Desa Brayut.	34
Gambar 3. 20 <i>Wireframe</i> halaman paket wisata.	35
Gambar 3. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Reservasi.....	36
Gambar 3. 22 <i>Wireframe</i> Halaman <i>List</i> Kegiatan.....	37
Gambar 3. 23 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	38
Gambar 3. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian	39
Gambar 4. 1 Halaman Awal.....	43
Gambar 4. 2 Halaman Masuk Pengguna dan Pendaftaran Pengguna	44
Gambar 4. 3 Halaman Pendaftaran Pengguna	45
Gambar 4. 4 Halaman Utama.....	46
Gambar 4. 5 Halaman Paket Wisata	47

Gambar 4. 6 Halaman <i>Profile</i> Desa	48
Gambar 4. 7 Halaman Reservasi.....	49
Gambar 4. 8 Halaman Pencarian	50
Gambar 4. 9 Halaman <i>Profile</i>	51
Gambar 4. 10 Halaman <i>List Kegiatan</i>	52