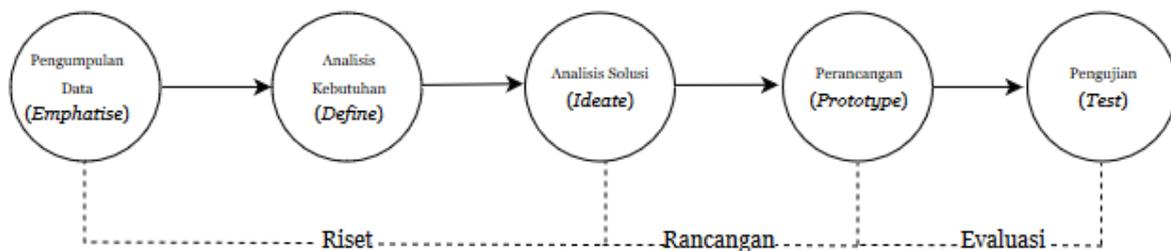


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 *Design Thinking*

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



Gambar 3. 1 Metode *Design Thinking*

3.2 Riset

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

3.2.1. Observasi

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

- a. Menemukan kesulitan dalam hal mencari para wisatawan yang ingin berwisata ke desa wisata Brayut. Karena mereka tidak mempunyai suatu platform yang bisa mewakili Desa Brayut secara keseluruhan
- b. Dalam hal fasilitas yang ditawarkan oleh wisata Desa Brayut tidak tervisualisasikan dengan baik karna tidak adanya media, sehingga calon turis tidak mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan selama berwisata.
- c. Penulis menemukan kendala terkait penjadwalan untuk wisatawan yang ingin berwisata di Desa Brayut, hal ini dikarenakan tidak adanya sistem booking online sehingga pengunjung

harus mengkonfirmasi langsung ke desa, dan sebagian calon pengunjung merasa keberatan dengan proses manual seperti yang terjadi saat ini di Desa Brayut

Proses selanjutnya dalam melakukan observasi adalah menemukan siapa saja yang sering mengalami masalah yang ditemukan. Dari hal tersebut nantinya dilakukan proses riset lebih lanjut.

3.2.2. Wawancara Pengguna

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

a. Tujuan

Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui bagaimana para stakeholder menjalankan desa wisata, mulai dari mencari wisatawan, melakukan pendampingan saat berwisata dan lain lain. Penulis perlu memahami hal – hal tersebut sehingga penulis dapat mengetahui fitur apa saja yang nantinya sangat relevan dan menolong bagi pengguna.

b. Metode

Melakukan wawancara tidak terarah terhadap stakeholder dan pengunjung di Desa wisata Brayut dan meminta mereka untuk menceritakan tentang Desa Brayut secara keseluruhan.

c. Partisipan

Partisipan adalah para mereka para stakeholder yang terlibat pada kegiatan wisata Desa Brayut. Desa Brayut memiliki susunan kepengurusan untuk mengurus berlangsungnya kegiatan wisata di Desa Brayut. Stakeholder yang menjadi partisipan dalam wawancara ialah ada bapak Darmari selaku ketua wisata Desa Brayut, lalu ada mas Ari beliau sebagai sekretaris umum dan juga rangkap menjadi humas. Dari kedua partisipan telah didapati beberapa data yang menjadi rujukan untuk merancang aplikasinya, selain itu penulis juga mewawancarai partisipan yang mengunjungi wisata Desa Brayut. Hal ini untuk mengetahui sudut pandang dan kegelisahan mereka ketika berwisata di Desa Brayut.

d. Lokasi

Melakukan wawancara secara tatap muka. Untuk waktu serta tempat wawancara ditentukan oleh narasumber agar narasumber merasa lebih nyaman.

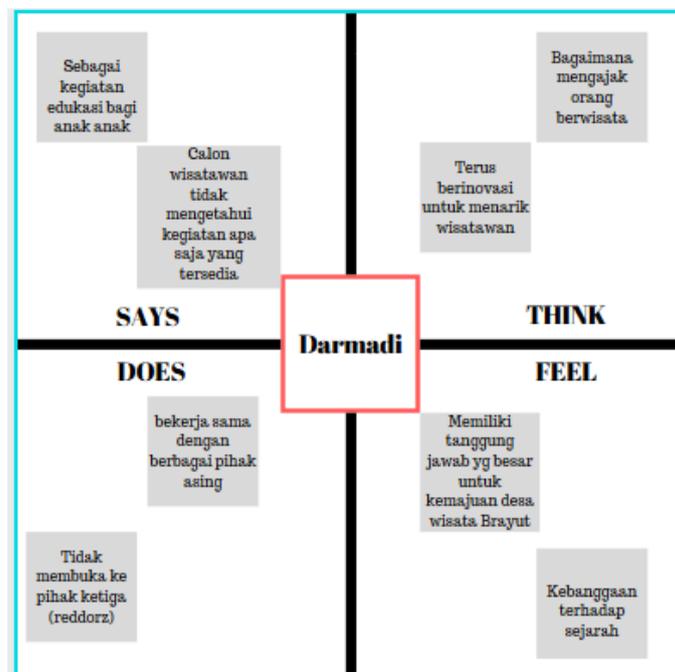
e. Waktu

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

3.2.3. *Empathy Map*

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

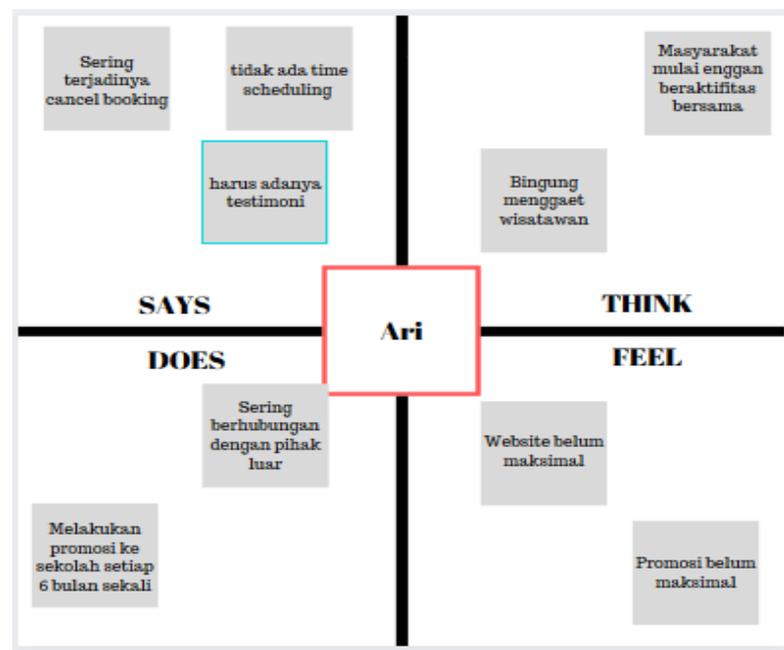
a. *Empathy map* dapat dilihat pada Gambar 3.2 *Empathy map* Darmadi



Gambar 3. 2 *Empathy Map* Darmadi

Dari *emphaty map* Darmadi menunjukkan bahwa calon wisatawan membutuhkan visualisasi terkait fitur yang tersedia di wisata Desa Brayut. Selain itu Darmadi juga menginginkan adanya fitur yang menceritakan sejarah berdirinya desa wisata Brayut.

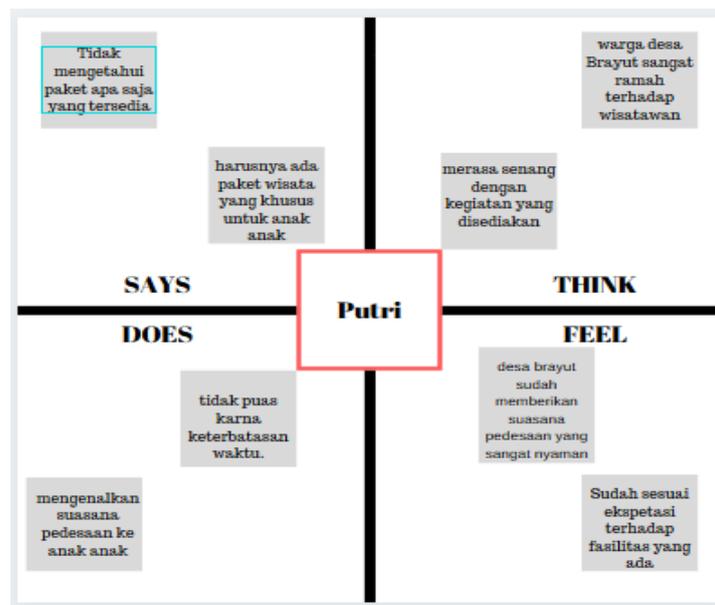
b. *Empathy map Ari dapat dilihat pada Gambar 3.3 Empathy map Ari*



Gambar 3. 3 *Empathy Map Ari*

Dari *emphaty map Ari* menunjukkan bahwa calon wisatawan membutuhkan fitur *booking online*, hal ini menurutnya mensugesti calon wisatawan untuk berwisata ke Desa Brayut.

c. *Empathy map Putri dapat dilihat pada Gambar 3.4*



Gambar 3. 4 *Empathy Map Putri*

Dari *emphaty map* Putri menunjukkan bahwa calon wisatawan membutuhkan fitur list kegiatan, dari fitur filter ini bisa memudahkan calon wisatawan untuk melihat fasilitas yang ditawarkan Desa Brayut sesuai dengan umur wisatawan, misalnya filter paket khusus untuk anak- anak. Putri juga membutuhkan visualisasi terkait paket apa saja yang tersedia di Desa Brayut.

d. *Emphaty map* Wildan dapat dilihat pada Gambar 3.5



Gambar 3. 5 *Emphaty Map* Wildan

Dari *emphaty map* Putri menunjukkan bahwa calon wisatawan membutuhkan fitur galeri wisata, dari fitur galeri wisata ini pengguna bisa mengetahui bagaimana tampak kegiatannya, dan ini sangat memudahkan pengguna untuk mengambil keputusan terkait kegiatan seperti apa yang bisa di eksplere. Wildan juga membutuhkan fitur paket wisata, sehingga pengguna bisa dengan mudah menentukan pilihan.

3.3 Analisis Kebutuhan (Define)

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

tahap analisis penulis melakukan pembuatan *personas* dan memahami alur pengguna saat menggunakan aplikasi.

3.3.1. *Persona*

Data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan diolah menjadi *Emphaty map* maka selanjutnya ialah diolah menjadi *Personas*. *Personas* sangat berguna dalam memetakan permasalahan dan memudahkan penulis dalam menerjemahkan keinginan dari pengguna itu sendiri. Dengan adanya *Personas* penulis juga bisa mengetahui fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan bisa menjadi solusi untuk memecahkan masalah mereka.

Personas yang telah didapat dan diolah berdasarkan data *Emphaty map* dan hasil wawancara pengguna. Dari *personas* ini penulis membagikan kedalam 4 bagian *personas* yaitu data diri *personas*, goals, frustration dan fitur. Data tersebut didapati dengan menerjemahkan hasil *emphaty map* dan juga wawancara. Ke empat hal tersebut sangat membantu penulis dalam membangun sebuah aplikasi dikarenakan telah dipetakandan juga didapati solusinya. Berikut adalah *personas* yang dibuat berdasarkan *Emphaty map*:

- a. *Persona* Darmadi dan Ari dapat dilihat pada Gambar 3.6

<p>Darmadi</p> <p>"Harapan saya Desa Brayut terus memiliki generasi penerus"</p> 	<p>ARI</p> <p>"Calon wisatawan sering sering kebingungan dengan kegiatan kegiatan yang kita punya"</p> 
<ul style="list-style-type: none"> ● Umur : 50 tahun ● Pekerjaan : Wiraswasta ● Aktifitas : Tour bagi wisatawan, menjadi ketua pengurus organisasi wisata Desa Brayut, menjadi pembicara untuk desa wisata lainnya dan bertani. ● Hobi : Mencari referensi untuk inovasi yang baru, mengikuti event-event pariwisata <p>Goals</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Membuat Desa Brayut dikenal banyak orang dari lokal hingga mancanegara ● Adanya suatu aplikasi yang bisa menampilkan sejarah Desa Brayut ● Adanya suatu aplikasi yang merangkum seluruh kegiatan di Desa Brayut <p>Frustration</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tidak ada generasi penerus untuk meneruskan kegiatan wisata di Desa Brayut ● Tidak adanya aplikasi yang bisa memudahkan calon wisatawan untuk mencari informasi ● Warga enggan menyewakan rumahnya jika hanya satu malam <p>Fitur</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Informasi tentang sejarah Desa Brayut ● Informasi tentang berbagai kegiatan di Desa Brayut 	<ul style="list-style-type: none"> ● Umur : 22 tahun ● Pekerjaan : Mahasiswa ● Aktifitas : Memandu wisatawan, sebagai Sekretaris divisi wisata Desa Brayut, sebagai Humas divisi wisata Desa Brayut dan kuliah. ● Hobi : Browsing internet, Travelling, mencari hal hal yang baru, bermain game mobile <p>Goals</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ada aplikasi yang mengakomodir seluruh kegiatan ● Adanya form testimoni yang bisa dilihat oleh seluruh orang <p>Frustration</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tidak adanya regenerasi terhadap pengurus ● Wisatawan banyak melakukan pembatalan jadwal <p>Fitur</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Adanya fitur testimoni ● Adanya fitur booking online

Gambar 3. 6 *Persona* Darmadi dan Ari

b. *Personas* Putri dan Wildan dapat dilihat pada Gambar 3.7

<p>Putri</p> <p>"Suasana pedesaan memberikan dampak yang baik bagi anak-anak"</p> 	<p>Wildan</p> <p>"Ketika berwisata selalu mendapatkan sudut pandang yang baru"</p> 
<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 26 tahun • Pekerjaan : Guru • Aktifitas : Mengajar, guru lepas, membimbing anak-anak. • Hobi : Belajar hal-hal baru terkait dunia pendidikan, membaca, travelling <p>Goals</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan rasa nyaman kepada anak didik ketika berwisata • Anak didik bisa mempelajari banyak hal dari kegiatan wisata <p>Frustration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harusnya ada kegiatan yang aman bagi anak-anak • Wisatawan banyak melakukan pembatalan jadwal <p>Fitur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fitur list kegiatan beserta deskripsinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 24 tahun • Pekerjaan : Pegawai kantoran • Aktifitas : Bekerja, travelling ketika ada jadwal, dan juga mendirikan bisnis sendiri • Hobi : Belajar hal-hal baru terkait dunia pendidikan, membaca, travelling <p>Goals</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bisa merasakan suasana pedesaan yang nyaman • Mengetahui detail kegiatan saat berwisata <p>Frustration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada visualisasi terkait kegiatan berwisata di Desa Brayut • Harus datang langsung ke lokasi untuk mengecek kegiatan apa saja yang tersedia • Kesulitan dalam menentukan pilihan saat ingin berwisata <p>Fitur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fitur galeri foto wisata Desa Brayut • Fitur paket wisata Desa Brayut

Gambar 3. 7 Emphaty Map Putri dan Wildan

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

3.3.2. Kebutuhan Pengguna

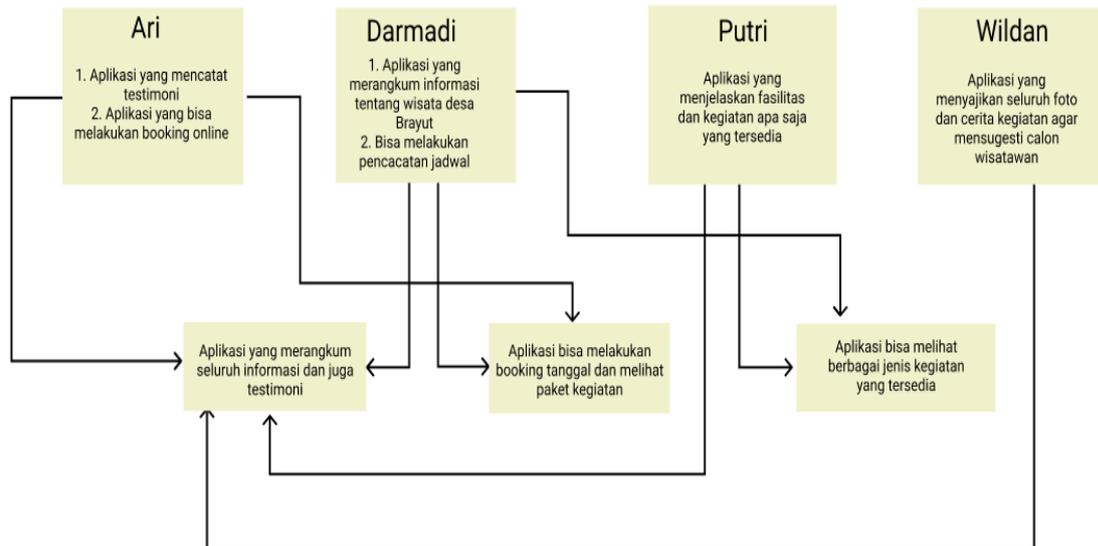
Berikut didapat kebutuhan pengguna yang didapat dari proses *emphaty* dan *define* dari masalah yang didapatkan pengguna.

- a. Tujuan atau *Goals* dari Stakeholder dan pengunjung wisata Desa Brayut
 1. Memberikan informasi seputar kegiatan di Desa Brayut mulai dari tanggal hingga kelengkapan semuanya.
 2. Mempermudah calon wisatawan dalam mengenali fasilitas apa saja yang terdapat di wisata Desa Brayut.
 3. Mendapatkan wawasan, pengalaman serta relasi baru saat berwisata di Desa Brayut.

- b. Kesulitan Yang Dialami Stakeholder dan pengunjung wisata Desa Brayut
 1. Tidak ada informasi seluruh kegiatan atau fasilitas apa saja yang terdapat di wisata Desa Brayut.
 2. Booking seringkali harus mengkonfirmasi langsung ke lokasi sehingga menyusahkan calon wisatawan.
 3. Stakeholder membutuhkan aplikasi yang bisa memberikan seluruh informasi dan mudah digunakan.
 4. Pengunjung tidak mengetahui bagaimana mekanisme untuk memulai kegiatan di Desa Brayut.

Proses yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan pengumpulan keseluruhan fitur yang terdapat pada masing – masing *personas*. Masing – masing *personas* satu sama lain memiliki masalah dan kebutuhan yang ada. Maka proses yang dilakukan adalah memilih kebutuhan yang sesuai dengan masalah yang dialami stakeholder dan calon wisatawan dengan

proses mengklasifikasi berdasarkan kebutuhan yang sama. Adapun pemetaan proses kebutuhan yang dibutuhkan stakeholder dan calon wisatawan dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Pemetaan Proses Kebutuhan *Stakeholder* dan Pengguna

3.3.3. Alur untuk Melakukan kegiatan wisata di Desa Brayut

Alur yang sering dilakukan oleh wisatawan selama berlangsung baik persiapan sebelum berangkat sampai wisatawan kembali dari destinasi yang dituju. Alur yang dilakukan oleh wisatawan sebelum pergi cukup banyak dilakukan dan menggunakan beberapa aplikasi maupun media lain. Maka dari itu penulis memudahkan alur yang dilakukan oleh wisatawan.

3.3.4. Alur Mencari Lokasi Wisata

Alur yang dilakukan dalam mencari tempat wisata biasanya dilakukan karena ada rekomendasi dan cerita dari teman yang lainnya tentang Desa Wisata Brayut. Sehingga para wisatawan memerlukan mencari di banyak sumber agar memvalidasi tentang informasi yang ia dapat. Masalah bagi para wisatawan juga terdapat ketika mencari tempat untuk berwisata dengan kapasitas orang yang lebih banyak maka dibutuhkan informasi yang sangat detail, hal ini dikarenakan membawa banyak orang dan menjadwalkan semuanya dengan matang. Maka dari itu solusi yang ditawarkan stakeholder membuat aplikasi yang di dalamnya terdapat seluruh informasi yang sangat rinci. Dengan adanya aplikasi ini maka nantinya sangat memudahkan wisatawan dalam memutuskan untuk mengambil Desa Brayut sebagai destinasi tujuan wisata.

3.3.5. Alur Mencari Informasi

Kesulitan yang dialami wisatawan mencari informasi yang terbaru dimana banyak sekali informasi yang didapatkan berbeda ketika sudah sampai ditempat tujuan dan mempengaruhi waktu serta jadwal yang sudah dijadwalkan. Selain itu wisatawan juga merasakan kebingungan terkait kegiatan dan informasi lebih lanjut tentang wisata Desa Brayut. Maka dari itu solusi yang ditawarkan dengan membuat fitur list kegiatan, galeri desa dan juga fitur paket wisata yang menawarkan informasi secara tepat dan valid. Pada fitur list kegiatan wisatawan akan mendapatkan informasi terkait detail tentang kegiatannya sehingga akan sangat membantu wisatawan dalam memilih kegiatan yang diinginkan. Untuk fitur galeri desa ialah berisi tentang foto - foto kegiatan para wisatawan lainnya hal ini tentu memberikan informasi tambahan ke wisatawan. Sedangkan fitur paket wisata yaitu untuk memudahkan wisatawan dalam memilih

3.3.6. Komparasi Kemudahan Pengguna Pada Fitur Sejenis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis sejenis berdasarkan tingkat kemudahan yang ada pada fitur sejenis. Pada website deelokal terdapat fitur desa wisata, fitur tersebut bisa melakukan reservasi dari sistem namun tidak bisa melakukan *costum* reservasi, sehingga pengunjung diharuskan dalam kuota khusus jika ingin mengambil paket yang disediakan. Dalam hal ini aplikasi yang dibuat untuk Desa Brayut bisa melakukan *costum* reservasi sehingga pengunjung dengan jumlah berapapun tetap bisa berwisata ke Desa Brayut. Selain itu pada website deelokal juga terdapat beberapa jenis paket yang ditawarkan seperti 2D1N paket ini hanya menawarkan wisata sekaligus menginap dengan durasi dua hari satu malam, sedangkan pada aplikasi Desa Brayut jenis paket wisata yang ditawarkan ada tiga yaitu *homestay*, *live in* dan *outbond* sehingga wisatawan mendapatkan banyak opsi dan bisa melakukan reservasi sesuai dengan yang diinginkan.

3.4 Analisis Solusi (Ideate)

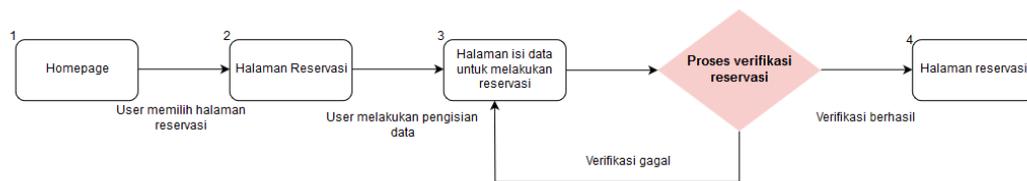
Proses *ideate* dilakukan untuk mencari ide solusi dari masalah yang ada. Pada tahap ini setelah melakukan analisis penulis melakukan tahap perancangan di mana pada tahap perancangan penulis melakukan proses *user flow* untuk menggambarkan langkah – langkah yang dilakukan oleh pengguna. Terdapat beberapa *user flow* yang digunakan, yaitu *user flow* untuk reservasi, paket wisata, dan melihat apresiasi wisata. Berikut merupakan penjelasan untuk setiap *userflow*:

3.4.1 User Flow

User Flow berguna untuk menggambarkan langkah – langkah yang dilakukan oleh pengguna, berikut adalah user flow yang bisa dilakukan oleh pengguna terhadap sistem.

a. *User Flow* Melakukan Reservasi

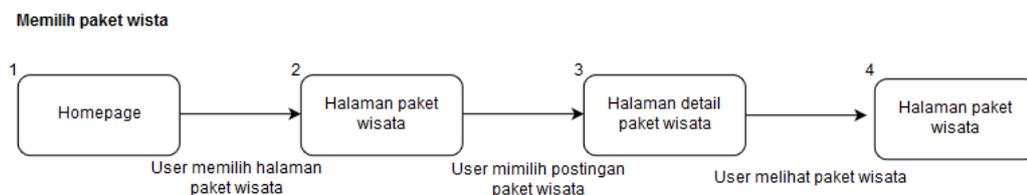
User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna melakukan reservasi pada aplikasi. Reservasi dapat dipilih berdasarkan paket yang tersedia, jadwal yang diinginkan dan juga jumlah orang yang melakukan kegiatan. Berikut adalah *User Flow* untuk melakukan reservasi dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 *User Flow* Melakukan Reservasi

b. *User Flow* Memilih Paket Wisata

User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna memilih paket wisata yang tersedia. Fitur memilih paket wisata bisa memudahkan user untuk berwisata. Berikut adalah *User Flow* untuk memilih paket wisata 3.10.

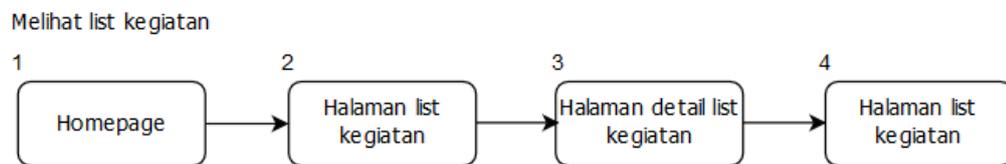


Gambar 3. 10 *User Flow* Memilih Paket Wisata

c. *User Flow* Melihat List Kegiatan

User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna melihat *list* kegiatan. Dengan melihat *list* kegiatan maka *user* bisa mendapatkan informasi lebih terkait

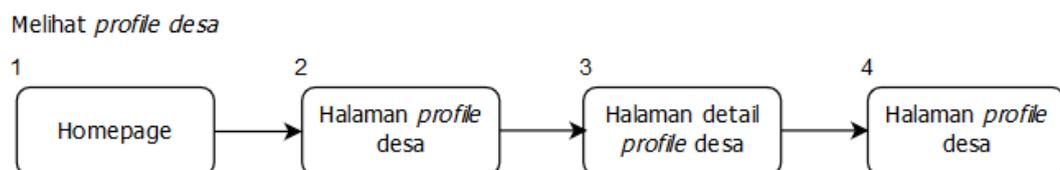
detail kegiatan yang ada di Desa Brayut. Berikut adalah *User Flow* untuk melihat list kegiatan Gambar 3.11.



Gambar 3. 11 *User Flow* Melihat *List* Kegiatan.

d. *User Flow* Melihat Profile Desa

User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna melihat *Profile* Desa. Dengan melihat *profile* desa maka user bisa menjadi lebih yakin dalam memilih servis yang disediakan Desa Brayut. Berikut adalah *User Flow* untuk melihat *profile* desa 3.12.



Gambar 3. 12 *User Flow* Melihat *Profile* Desa.

e. *User Flow* Melakukan Pencarian

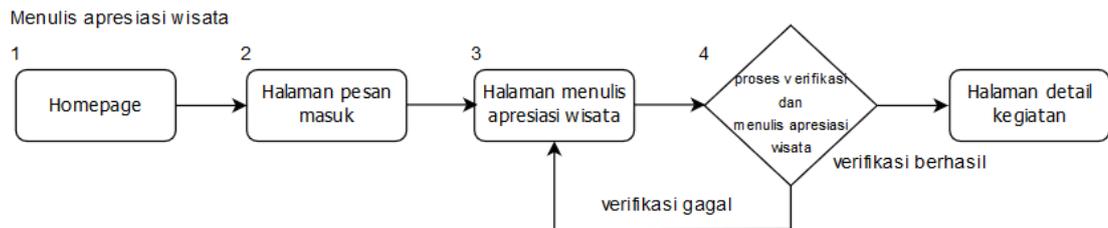
User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna saat melakukan pencarian. Dengan melakukan pencarian ini memudahkan user dalam mencari informasi dan langsung mengarah ke halaman yang dibutuhkan oleh user. Berikut adalah *User Flow* untuk melakukan pencarian 3.13.



Gambar 3. 13 *User Flow* Melakukan Pencarian

f. *User Flow Menambahkan Apresiasi Wisata*

User Flow ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna menambahkan apresiasi wisata. Dengan menambahkan apresiasi wisata maka memberikan pengetahuan lebih ke calon wisatawan lainnya dan juga mereka mendapatkan informasi lebih terkait kegiatan wisata di Desa Brayut. Berikut adalah *User Flow* untuk menambahkan apresiasi wisata 3.14.



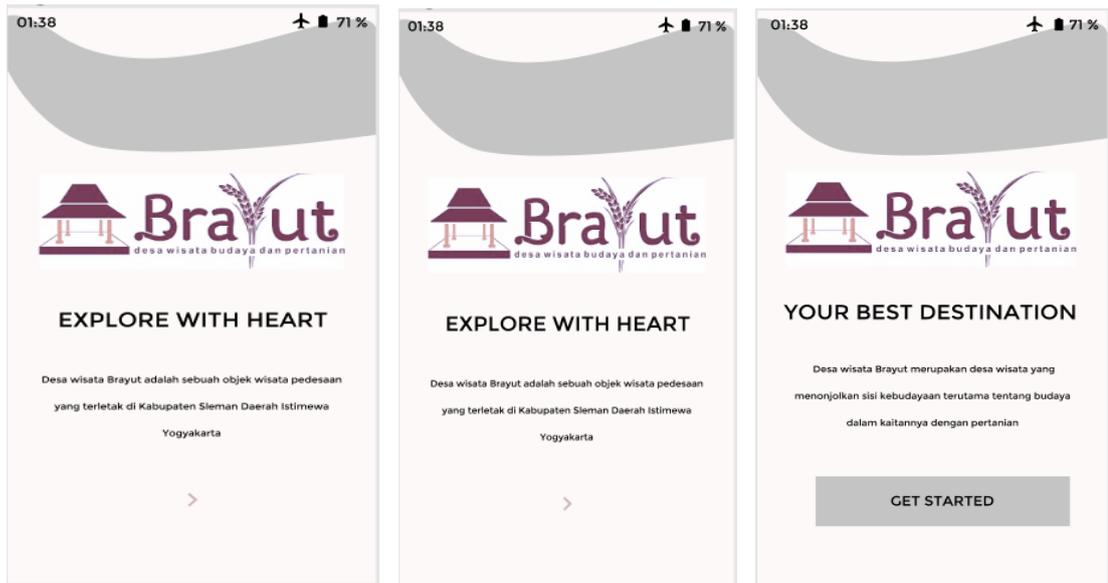
Gambar 3. 14 *User Flow* Menambahkan Apresiasi Wisata

3.4.2 *Wireframe*

Wireframe dibuat berdasarkan hasil pada proses *emphaty* sampai dengan *define* dari hasil analisis kebutuhan pengguna serta tujuan dari pengguna. Dari riset yang dilakukan berdasarkan *emphaty map* dan *personas* pengguna menyat bahwa pengguna berada pada umur antara 30 – 50 tahun dan sering menggunakan gadget untuk kegiatan sehari-hari, maka dari itu rancangan antar muka harus dibuat mudah dan sederhana dalam alur penggunaannya sehingga pengguna nyaman dalam menggunakan aplikasi yang dibuat sesuai dengan alur dalam menjalankan aktifitas berdasarkan *user flow* yang ada. *Wireframe* ini nantinya menjadi dasar dari pembuatan purwarupa dari aplikasi dengan penyempurnaan interaksi yang lebih nyata.

a. *Wireframe* Halaman Awal

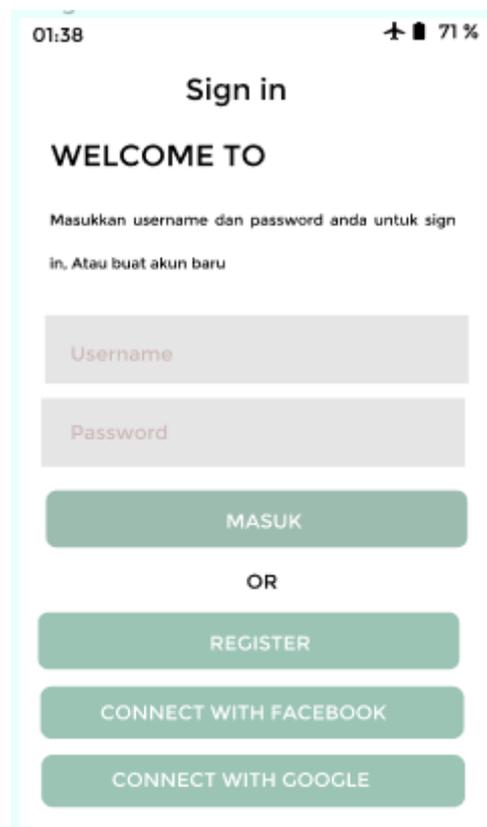
Pada *wireframe* halaman awal ini mempunyai beberapa halaman perkenalan tentang Desa Brayut. Dari halaman ini pengguna mengetahui sekilas tentang Desa Brayut, terdapat tiga halaman di awal yang bisa digeser kekanan. Setiap halaman mempunyai cerita dan bersambung ke halaman berikutnya. Dengan adanya halaman ini pengguna bisa mengenal Desa Brayut lebih jauh dan semakin menimbulkan kepercayaan untuk menggunakan aplikasi wisata di Desa Brayut. Tampilan halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Wireframe Halaman Awal.

b. Wireframe Halaman Sign In

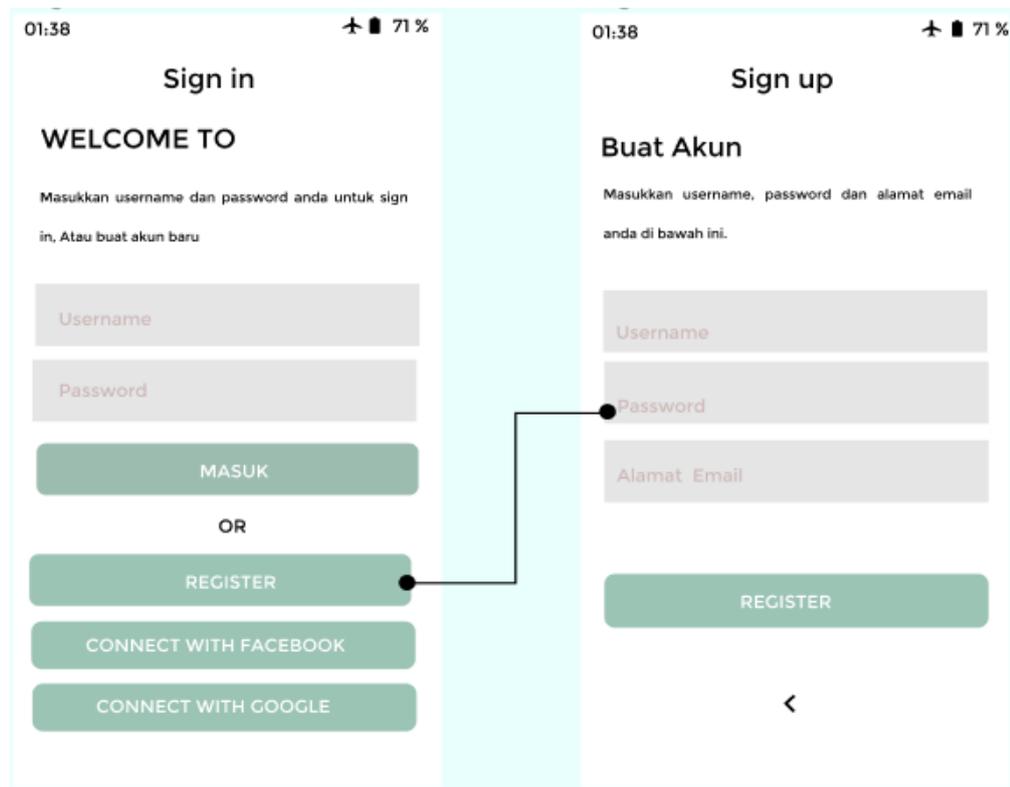
Pada wireframe halaman sign in pengguna diminta untuk mengisi alamat email/username dan kata sandi untuk bisa login. Tampilan wireframe awal halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Wireframe Halaman Sign In

c. *Wireframe* Halaman *Register*

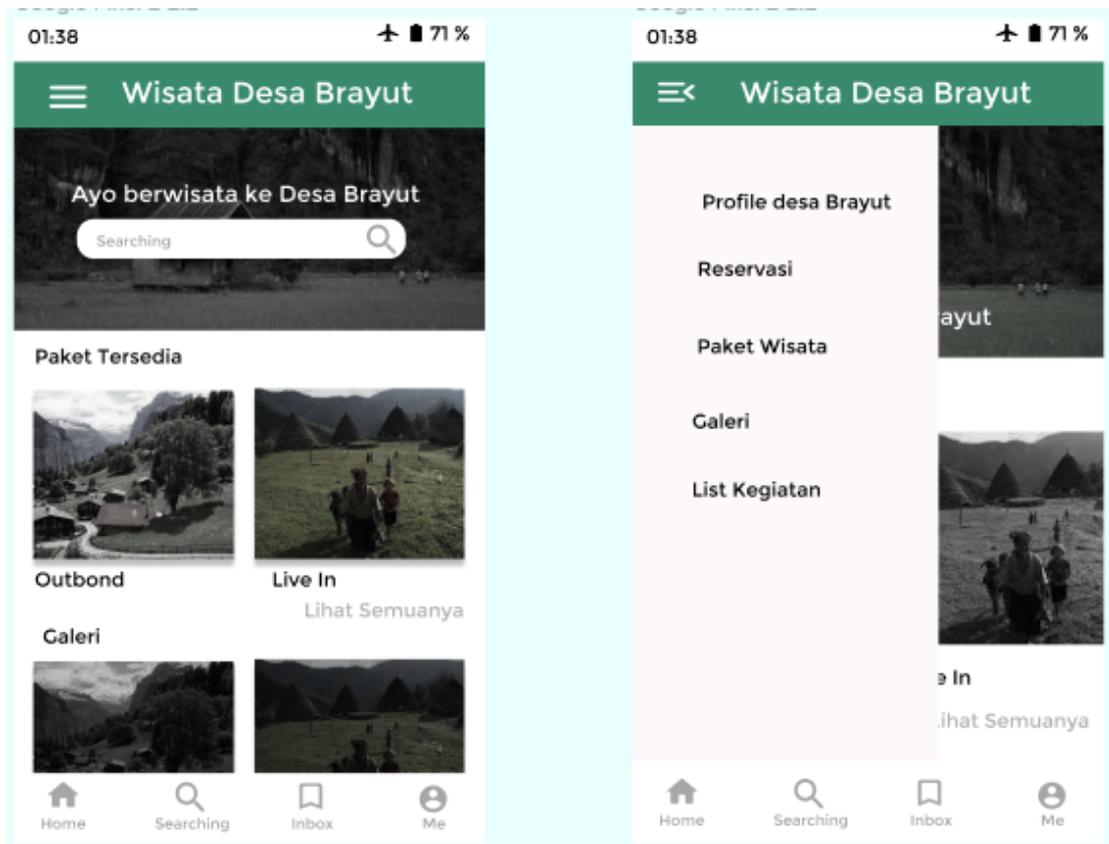
Pada *wireframe* halaman *register* pengguna diminta untuk mengisi alamat *email* dan kata sandi untuk membuat akun baru. Tampilan *wireframe* awal halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 *Wireframe* Halaman *Register*

d. *Wireframe* Halaman Utama

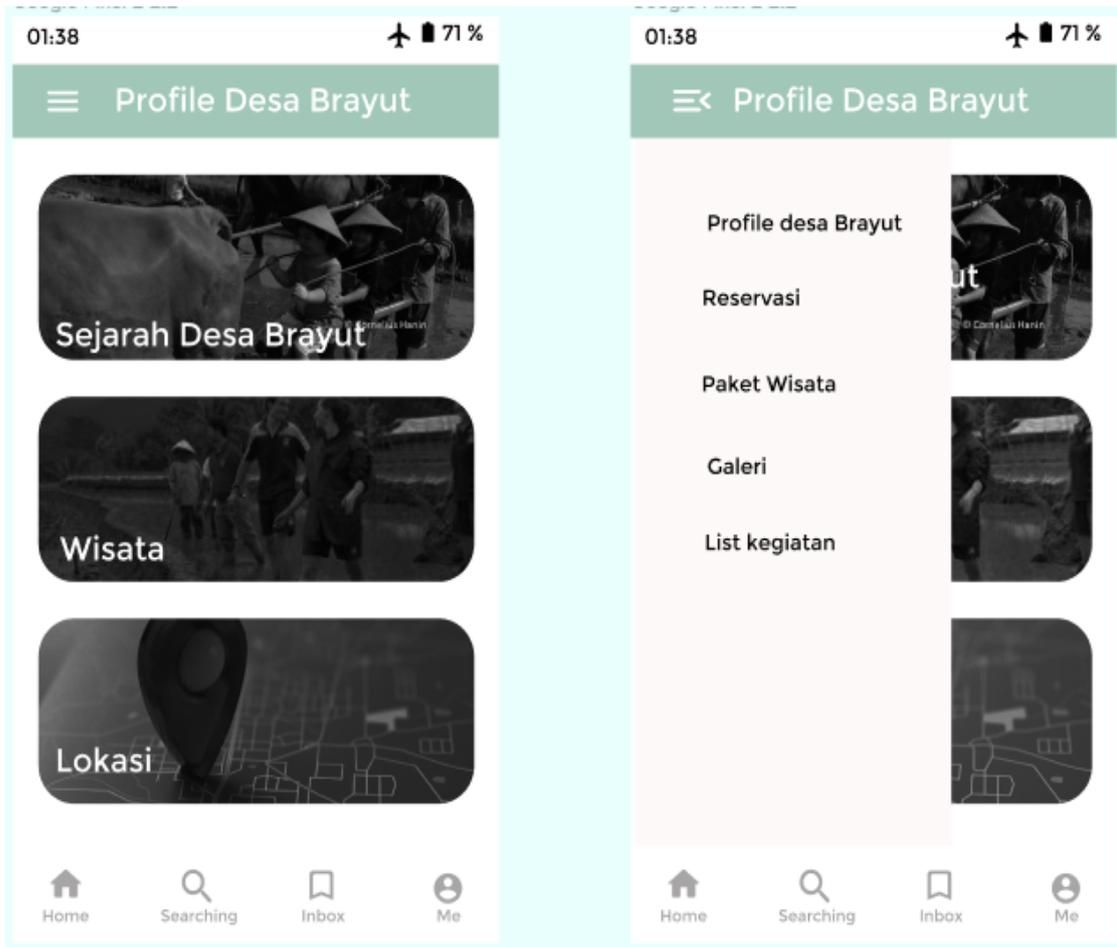
Pada halaman utama berisi tampilan awal halaman aplikasi yang terdapat berbagai fitur diantaranya fitur profile desa wisata, paket wisata, reservasi, galeri, list kegiatan. *bottom navigation bar* yang berisi 4 menu utama diantaranya *home*, *searching*, *orders*, *profile*. Serta pada fitur Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Wireframe Halaman Utama.

e. Wireframe Halaman *Profile* Desa Brayut

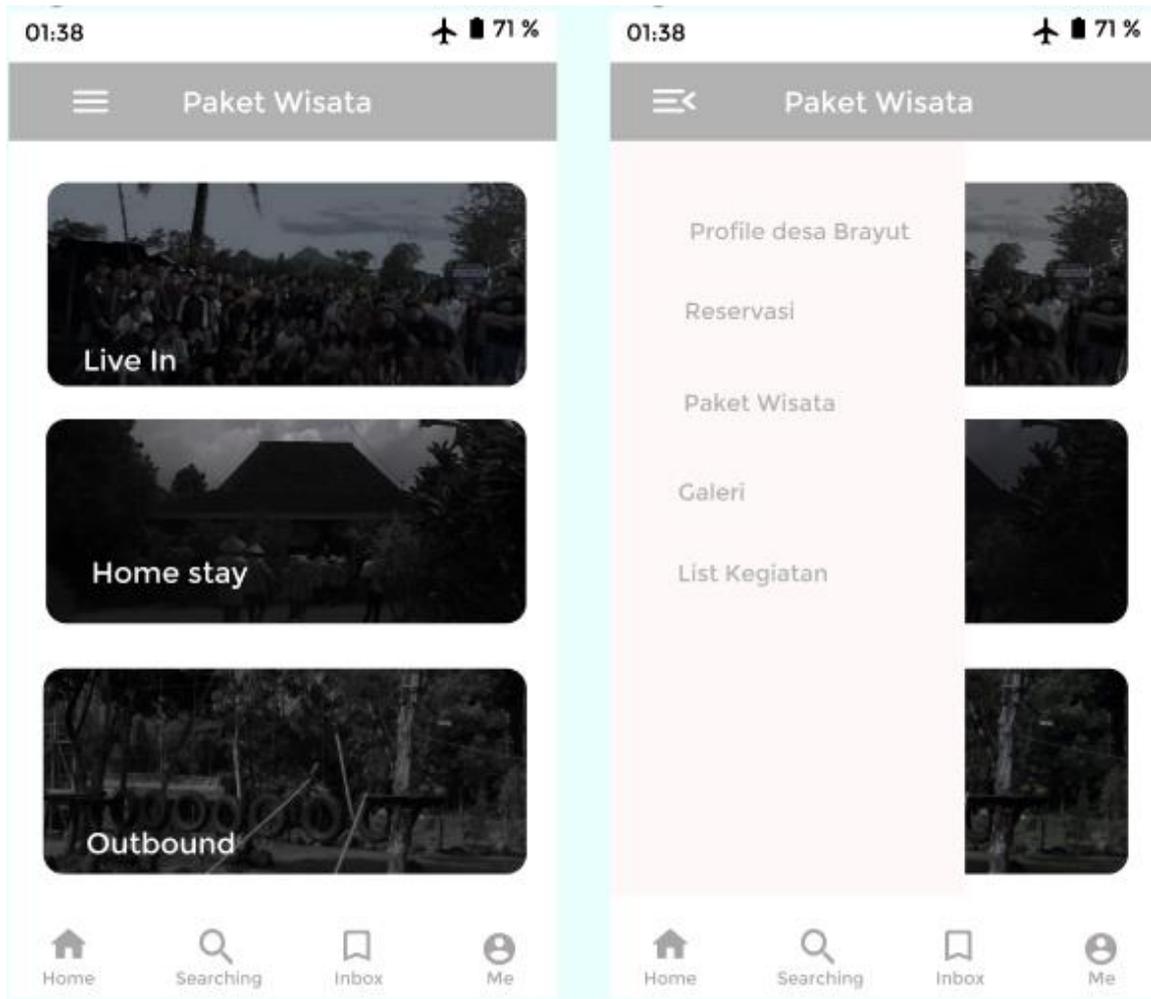
Pada halaman *Profile Desa Brayut* berisi tentang sejarah Desa Brayut. Pada halaman profile Desa Brayut berisi informasi mengenai bagaimana Desa Brayut berubah menjadi desa wisata. Halaman ini bertujuan sebagai jembatan antara perangkat desa dan calon wisatawan yang ingin berwisata ke Desa Brayut, dengan adanya halaman profile ini maka calon wisatawan mengenal lebih baik tentang Desa Brayut. Gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Wireframe Halaman Profile Desa Brayut.

f. Wireframe Halaman Paket Wisata

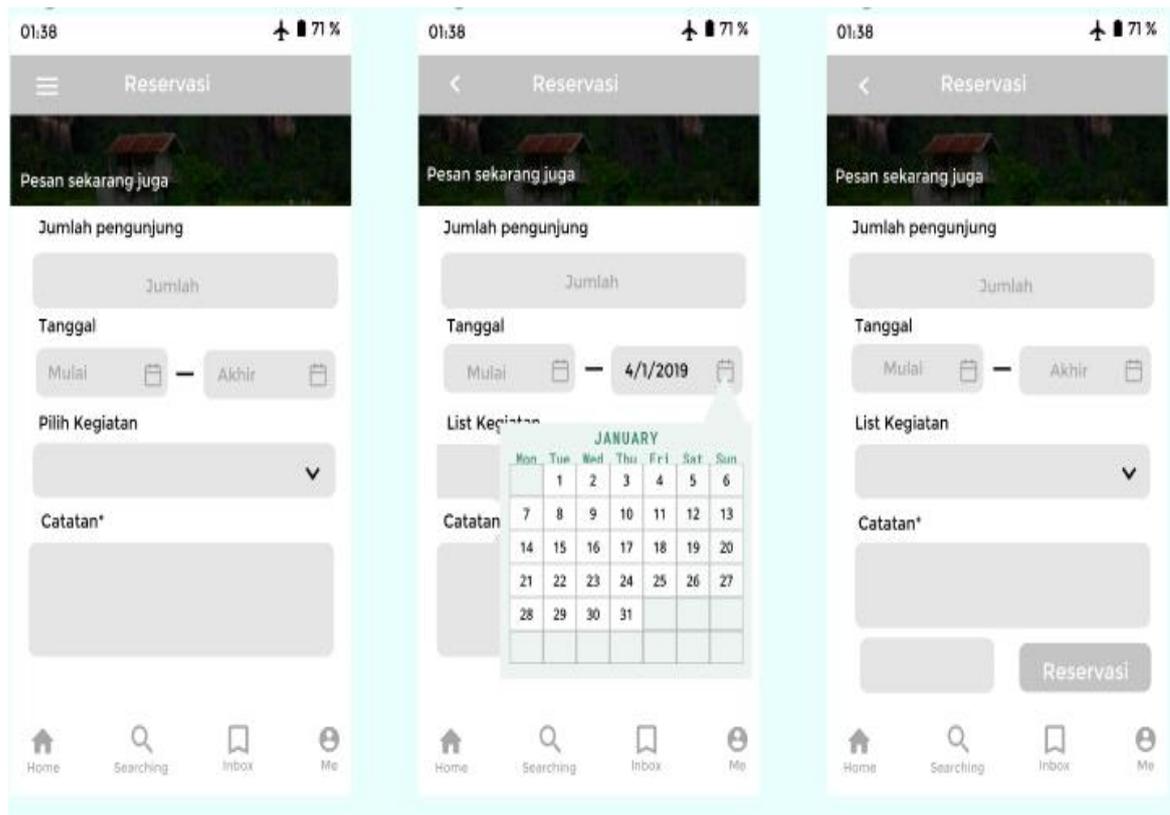
Pada halaman paket wisata berisi tentang informasi wisata yang ditawarkan di wisata Desa Brayut, dengan adanya fitur ini maka memudahkan calon wisatawan yang ingin berwisata di Desa Brayut. Terdapat tiga paket yang disediakan oleh Desa Brayut yaitu paket *live in*, *outbond*, *Home Stay*. Paket *Live in* yaitu menawarkan paket untuk tinggal bersama warga desa dan mengikuti rutinitas bersama warga desa, paket *Outbond* yaitu paket yang menawarkan kegiatan yang bersifat mengakrabkan, dan terakhir paket untuk *Homestay* yaitu menawarkan jika wisatawan ingin melakukan *Outbond* dan membutuhkan tempat untuk menginap. Pada halaman paket wisata calon wisatawan juga disuguhkan informasi mengenai detail paket tersebut. Gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Wireframe halaman paket wisata.

g. Wireframe Halaman Reservasi

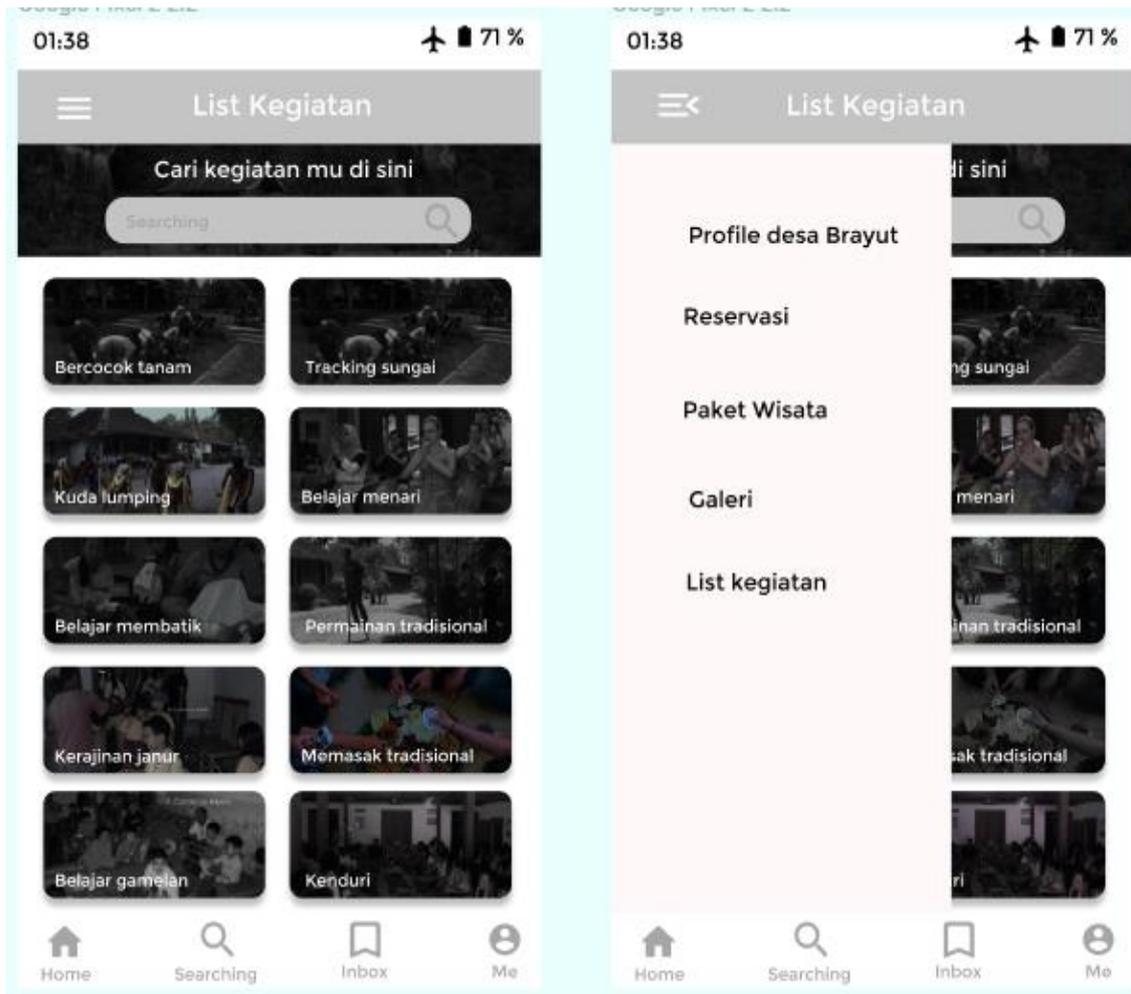
Pada halaman reservasi berisi tentang informasi dan booking paket wisata yang ditawarkan di wisata Desa Brayut, dengan adanya fitur ini maka memudahkan calon wisatawan yang ingin berwisata di Desa Brayut. Terdapat tiga paket yang disediakan oleh Desa Brayut yaitu paket *live in*, *outbond*, *Home Stay*. Paket *Live in* yaitu menawarkan paket untuk menerima permintaan pemesanan informasi yang diperlukan oleh pihak desa antara lain: Jenis dan jumlah kamar yang diinginkan, jumlah orang yang menginap, tanggal kedatangan. Gambar 3.21.



Gambar 3. 21 *Wireframe* Halaman Reservasi

h. *Wireframe* Halaman *List Kegiatan*

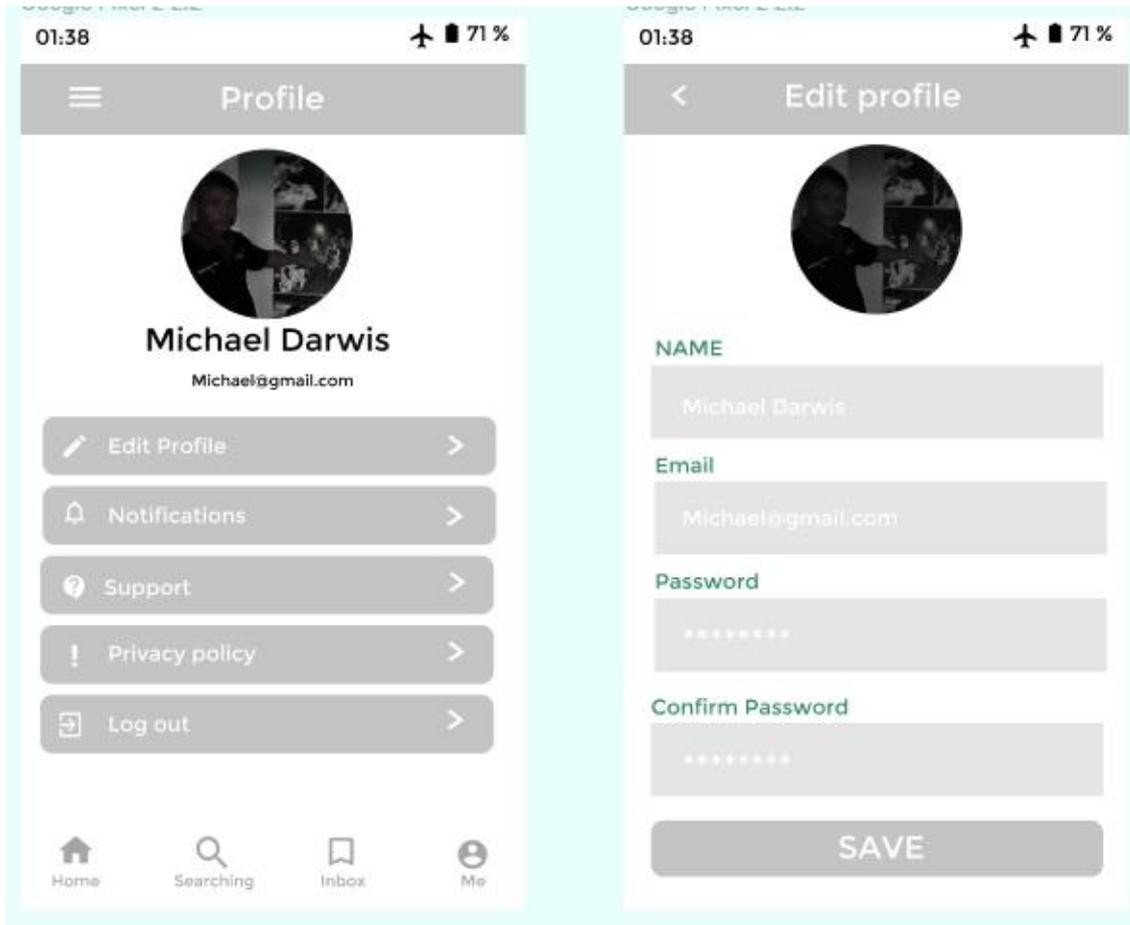
Pada halaman list kegiatan ini terdapat berbagai list kegiatan yang disediakan oleh Desa Brayut, seperti bercocok tanam, memasak tradisional dan lain lain. Pada halaman list kegiatan ini pengguna bisa melihat secara detail tentang kegiatan apa saja yang disediakan oleh Desa Brayut sehingga akan memudahkan pengguna. Gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Wireframe Halaman *List Kegiatan*

i. *Wireframe Halaman Profile*

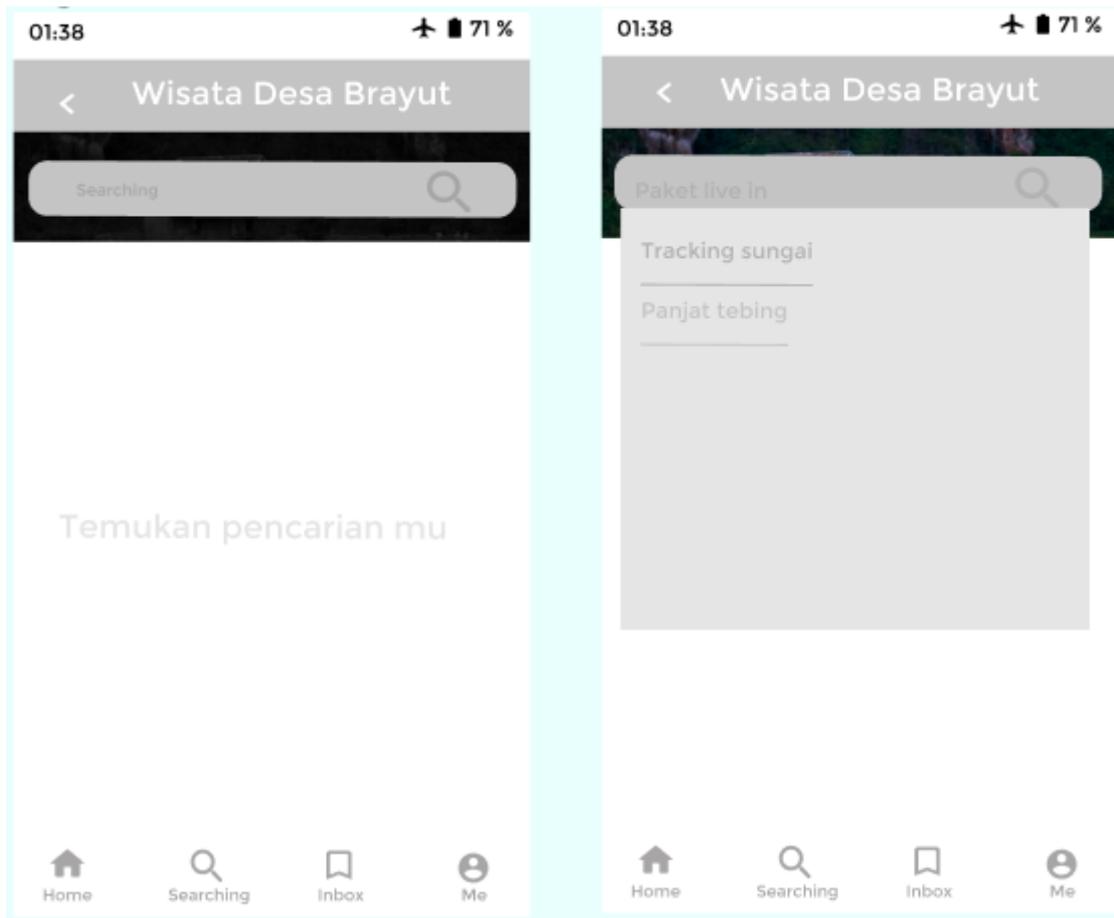
Pada halaman profile ini terdapat *edit profile*, *notifications*, *support*, *privacy policy*, *log out*. Pada halaman *edit profile* pengguna bisa mengganti foto profilnya, nama, email dan password. Pada *notifications* ini pengguna mendapatkan info terbaru dari aplikasi. Pada *support* dan *privacy policy user* mendapatkan *guideline* untuk sistem. Gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Wireframe Halaman Profile

j. Wireframe Halaman Pencarian

Wireframe halaman pencarian menampilkan pencarian yang dicari oleh pengguna, terdapat navigasi icon *searching* pada halaman pencarian agar memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian. Pada hasil pencarian muncul berdasarkan yang dicari dan dibuat berjarak agar lebih nyaman dipilih. Wireframe dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Wireframe Halaman Pencarian

3.5 Pengujian (*Testing*)

Pengujian bertujuan untuk melakukan suatu investigasi untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk yang sedang diuji. Pengujian memberikan pandangan mengenai produk secara obyektif dan independen.

3.6.1. *Usability Testing*

Pengujian dengan menggunakan *Usability Testing* adalah tahapan terakhir dalam perancangan aplikasi ini. Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengguna dapat dengan mudah dan nyaman dalam menyelesaikan tugasnya.

Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan indikator pada saat *usability testing* dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Hasil dari pengujian ini didapatkan berdasarkan waktu dan kepuasan pengguna, waktu yang ditentukan berdasarkan 2 *key metrics* yang didapat dari nilai tercepat pada setiap task dan nilai terlama pada setiap task. Pengujian ini dilakukan oleh 5 partisipan yang belum mengetahui tentang aplikasi ini, pengujian ini dilakukan dengan menyelesaikan *task* pada

skenario yang diberikan. Penulis menggunakan 2 indikator dalam tahapan *usability testing* yaitu indikator waktu dan indikator kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna diperoleh dari poin yang diberikan oleh pengguna pada saat pengujian task. Tabel 3.1 menunjukkan untuk indikator waktu sedangkan Tabel 3.2 menunjukkan untuk indikator kepuasan pengguna.

Tabel 3. 1 Indikator Waktu

Indikator Waktu	Kategori
1-10 detik	Mudah
>10 detik	Sulit

Tabel 3. 2 Indikator Kepuasan Pengguna

Indikator kepuasan pengguna	Kategori
1-3 detik	Tidak suka
4-6 detik	Suka

3.6.2. *Heruistic Testing*

Pengujian heuristik adalah teknik pengujian yang dilakukan berdasarkan 10 prinsip yang kemukakan oleh Nielsen. Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian terhadap dua orang ahli di bidang *User Experience (UX)* untuk mengetahui apakah purwarupa yang dibuat sesuai dengan prinsip heuristik. Pengujian dilakukan menggunakan skala likert 1-5 dengan skor maksimal sesuai masing masing prinsip adalah 10. Persentase skor akhir (S) dari hasil pengujian heuristik dapat dilihat pada Tabel 3.3 Persentase Skor Hasil Pengujian Heuristik:

Tabel 3. 3 Persentase Skor Hasil Pengujian HeuruistikTabel

S	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Rumus perhitungan:

$$S = \frac{(X1 + X2 + X3 + Xn \dots + X10)}{\text{Jumlah prinsip heuristik}} \quad (5.1)$$

$$X = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \cdot 100\% \quad (5.2)$$

Keterangan:

S = Perserntase skor akhir

X1, X2, X3, dst = Persentase masing-masing prinsip heuristic (1,2,3..dst)

3.6.3. *Impact Testing*

Pengujian impak adalah pengujian untuk mengetahui seberapa besar dampak yang ada ketika aplikasi Desa Brayut diujikan kepada pengguna. Pengujian ini dilakukan sesudah pengguna menggunakan aplikasi. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian kepada 10 orang yang tidak mengetahui atau tidak pernah mendengar tentang Desa Brayut. Proses penilaian kuesioner dilakukan dengan penambahan nilai dari Setuju dan Sangat Setuju yang dibagi dengan jumlah Responden. Rumus penilaian pengujian dapat dilihat seperti berikut:

$$\text{Rumus index} = \frac{SS + S}{\text{Jumlah responden}} \cdot 100\% \quad (5.3)$$

Tanggapan yang diberikan kepada aplikasi oleh pengguna berjumlah 10 responden, masing-masing menjawab pertanyaan yang diberikan, dan seluruh jawaban responden tersebut digabung menjadi nilai yang menghasilkan jumlah dari tiap tipe.