

# Desain Interaksi Aplikasi *Platform Community Based Tourism* Menggunakan Pendekatan *Design Thinking* di Wisata Desa Brayut

Ari Fazlillah<sup>1</sup>, Andhika Giri Persada<sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, FTI

Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang KM 14.5 Yogyakarta Indonesia

[15523246@students.uui.ac.id](mailto:15523246@students.uui.ac.id)<sup>1</sup> [145230403@uui.ac.id](mailto:145230403@uui.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak**— Banyaknya pengguna internet berdampak juga pada sektor pariwisata dengan memanfaatkan internet dalam mengembangkan pariwisata yang ada. Tetapi hal tersebut mempunyai suatu masalah, masalah ini belum berdampak positif untuk kemajuan wisata Desa Brayut, *Community Based Tourism* merupakan konsep yang dikembangkan di Desa Brayut dengan melibatkan dan menempatkan masyarakat lokal yang memiliki kewenangan untuk mengelola dan mengembangkan daerahnya sendiri untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal dan keberlanjutan kebudayaan lokal dan sumber daya alam. Banyak wisatawan tidak mengetahui keberadaan Desa Brayut dan berbagai fasilitas yang disediakan. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan menggunakan pendekatan *design thinking*, pada prosesnya *design thinking* melakukan pemahaman terhadap pengguna baik kebutuhan maupun langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari pengguna serta proses berempati sesuai dengan pengguna. Proses yang berulang pada *design thinking* ini membantu proses perancangan solusi yang sesuai dengan pengguna.

Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sebuah aplikasi ini yang bertujuan untuk mempermudah wisatawan dalam menyelesaikan tujuannya dalam melaksanakan wisata di Desa Brayut, dan juga sebagai sebuah platform yang mempermudah warga desa dalam menambahkan berbagai kegiatan yang ada dan menjadi representasi Desa Brayut dalam bentuk aplikasi, selain itu juga memudahkan wisatawan yang berwisata ke Desa Brayut

**Kata kunci:** *design thinking, community based tourism, empati.*

## I. PENDAHULUAN.

Sektor wisata merupakan salah satu potensi unggulan dalam sebuah desa maupun kelurahan. Kementerian Pariwisata menargetkan Indonesia memiliki 2000 Desa Wisata pada akhir tahun 2019. Sebelumnya menurut data dari Badan Pusat

Statistika (BPS) pada tahun 2018 Indonesia telah memiliki 1734 Desa Wisata, di mana pulau Jawa – Bali menempati posisi jumlah Desa Wisata tertinggi dengan 857 Desa Wisata (Merdeka.com, 2018).

Yogyakarta, menurut data dari Badan Perencanaan dan Pembangunan (Bappeda) pada tahun 2019 telah memiliki 214 Desa Wisata. Desa Brayut adalah salah satu Desa Wisata yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa Brayut terletak di sebelah utara Kota Yogyakarta, tepatnya di wilayah Desa Pandowoharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman. Berada di ketinggian 243 m di atas permukaan laut (mdpl) membuat suhu di daerah ini sejuk dengan kisaran suhu 26<sup>0</sup>C.

Kawasan Desa Brayut yang dikelilingi oleh sawah menjadikan konsep Desa Wisata ini menjadi target masyarakat metropolitan untuk merasakan kembali suasana desa. Peranan Desa Wisata berbasis masyarakat membentuk adanya keterkaitan antara ekonomi penduduk lokal, konservasi sumberdaya alam serta kelestarian budaya lokal dan mampu berjalan secara sustainability di Desa Brayut. Diperlukannya komitmen yang kuat terhadap alam dan masyarakat agar didapat dampak positif seperti terjaganya lingkungan alam dan meningkatnya kesejahteraan masyarakat lokal.

Desa Brayut adalah contoh dari jenis wisata desa yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian desa baik dari sosial ekonomi, budaya dan berbagai potensi unik desa yang telah dikembangkan menjadi komponen wisata seperti pesona alam desanya yang indah, kuliner khas desa, cinderamata, homestay dan sebagainya. Desa Wisata bermakna sebagai kegiatan wisata yang dilakukan pada obyek wisata desa. Maka, Desa Wisata adalah obyek dan wisata desa adalah kegiatannya.

Community based tourism (CBT) merupakan konsep pengembangan Desa Wisata dengan melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan pengembangan daerahnya sendiri yang berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal dan keberlanjutan kebudayaan lokal dan sumber daya alam (Syafi'i, Suwandono 2015). Konsep CBT diharapkan dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan pendapatan, melestarikan budaya serta alam, dan memiliki kesempatan untuk mendapatkan pelatihan dan pendidikan.

Perancangan user interface dan user experience dapat dimanfaatkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna, serta mudah digunakan oleh pengguna. Untuk memahami kebutuhan pengguna, metode design thinking di mana proses berulang memahami user, menantang asumsi dan mendefinisikan masalah untuk mencari strategi alternatif serta mendapatkan solusi yang tidak langsung terlihat sesuai pemahaman awal. Design thinking melakukan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan masalah, mempertanyakan masalah, asumsi dan implikasi. Design thinking mengatasi masalah dengan menyusun ulang masalah, menciptakan banyak ide kemudian melakukan prototyping dan testing (Waloszek, 2012).

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Desa Wisata

Desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. (Nuryanti, Wiendu 1993).

Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata:

a. Akomodasi: sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk.

b. Atraksi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta pengaturan fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, Bahasa dan lain-lain yang spesifik.

### B. Desa Wisata Brayut Sebagai *Community Based Tourism*

Sejak diresmikan menjadi desa wisata di tahun 1999, masyarakat Brayut mulai memiliki kesadaran dan kesiapan untuk menjadi masyarakat sadar wisata. Masyarakat menjadi salah satu hal yang penting untuk kemajuan desa wisata. Berkaitan dengan model pengembangan yang digunakan pada pariwisata di pedesaan biasanya melibatkan peran masyarakat. Disini masyarakat bukan lagi sebagai obyek yang dikembangkan melainkan sebagai subyek yang berperan aktif dalam pengembangan desa wisata baik dari awal perencanaan, pengembangan, maupun manajemen atau pengelolaan. Hal ini dipilih karena masyarakat lokal jauh lebih mengerti karakteristik desanya sendiri dan memiliki wawasan lokal atau kultur budaya setempat sehingga pembangunan desa wisata tetap mengedepankan konsep berkelanjutan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bentuk penerimaan masyarakat terhadap pariwisata baru yang ada di Desa Wisata Brayut terwujud dalam sikap terbuka masyarakat dalam menerima wisatawan yang berkunjung. Sikap keterbukaan ini menjadi salah satu kunci dalam menjalin interaksi yang lebih erat dengan wisatawan. (Agi silva, 2018).

### B. *User Experience*

User Experience adalah sebuah produk, sistem atau jasa yang digun oleh pengguna dan itu berdampak langsung pada kepuasan pengguna tersebut. Bagaimana produk, sistem atau jasa bisa membuat nyaman pengguna melalui fitur dan

tampilan desain yang menarik. Semakin tinggi tingkat kepuasan yang dihasilkan oleh sebuah produk, sistem atau jasa maka membuat pengguna tidak berpindah ke yang lain, hal ini dikarenakan User Experience (UX) yang dihasilkan memberikan kenyamanan dalam berinteraksi. Dengan menempatkan pengguna sebagai center of attention, tentu dapat menghasilkan sebuah produk, jasa atau sistem dengan User Experience (UX) yang sesuai dan tepat sasaran.

### C. *Design Thinking*

Design thinking adalah sebuah metode pendekatan untuk mengenali lalu memproyeksikan sebuah masalah menjadi solusi dengan memahami source secara langsung dan intens. Dalam prosesnya design thinking menggun human-centered approach yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna. Melalui design thinking penulis dalam prosesnya dimotivasi untuk menempatkan dirinya sebagai pengguna untuk memahami secara spesifik karakter dari pengguna yang ada yang menjadikan proses perancangan sesuai dengan pengguna butuhkan serta membantu pengguna dalam mencapai tujuannya. Proses pada penelitian ini menggun pendekatan design thinking Ideo ialah *emphaty, define, ideate, prototype*, dan *test* (Plattner, 2010).

### D. *Interview*

Untuk mendapatkan Emphaty map (bagian dari metode design thinking) dibutuhkan sebuah interview, untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tingkat akurat yang lebih tinggi maka dalam hal ini penulis mengambil semi-structur interview. Dalam proses semi-structured interview (Blandford, Furniss, & Makri, 2016). Emphaty Map

Emphaty map adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna yang fokusnya memahami individu lain dengan melihat dunia melalui pengguna (Bratsberg, 2012). Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka penulis mendapatkan beberapa sudut pandang yang penting terkait kebutuhan pengguna sistem. Emphaty map terdiri atas empat bidang diantaranya:

- Says : apa yang dikat oleh pengguna
- Does : Bagaimana pengguna melakukan saat menceritnya
- Think : Apa yang dipikirkan pengguna selama mencerit pengalamannya
- Feel : bagaimana perasaan mempengaruhi pengguna

### E. *User Personas*

User persona merup tools yang sangat efektif bagi para user experience designer. Persona memungkinkan project team untuk fokus kepada user's requirements dan needs dan mengerti akhir dari expected outcomes dari design project (Anon, 2016). Dalam merancang UI/UX salah satu pedoman penting adalah persona. Persona adalah representasi dari pengguna dalam bentuk imajiner yang memuat rangkuman singkat mengenai karakteristik, pengalaman, tujuan, task, pain point dan kondisi lingkungan pengguna yang sebenarnya.

F. Usability

Usability adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna (ISO, 2009). Dengan adanya usability testing maka bisa diukur kualitas sebuah produk ketika user bisa interaksi dengan produk. Usability memiliki komponen diantaranya (effectiveness) yaitu akurasi dan ketuntasan user dalam mencapai tujuan, (efficiency) ketepatan user dalam mencapai tujuannya, dan (satisfaction) kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakannya.

G. 10 UX Heuristic Principle UX

UX Heuristic Principles diuraikan oleh (Nielsen, 1995) dan memiliki 10 prinsip yang dapat diterapkan dan dan dijadikan landasan pada sebuah desain interaksi aplikasi yaitu *visibility of system status, match between system and the real world, use control and freedom, consistent and standarts, error prevention, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help user recognize, diagnose, and recver from errors, dan help documentation.*

III. METODOLOGI PENELITIAN

Analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan design thinking. Tahapan dalam pembuatan design thinking ditunjukkan pada Fig. 1.

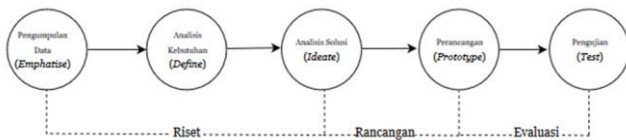


Fig. 1. Metode Design Thinking

A. Pengumpulan Data (Emphatise)

Pengumpulan data dilakukan dengan riset menggunakan proses empathy. Proses empathy dilakukan untuk mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan dirasakan serta dilakukan oleh pengguna. Proses empathy terdiri dari observasi untuk mengetahui masalah, user interview untuk mengetahui kebutuhan user dan empathy map. Hasil pembuatan empathy map dari hasil wawancara pengguna ditunjukkan pada Gambar berikut :

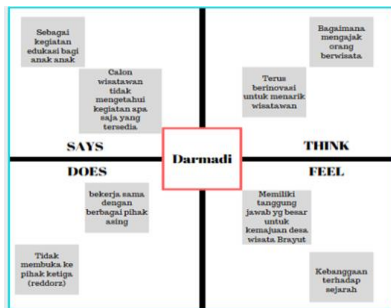


Fig. 2. Empathy Map Darmadi

Dari empathy map Darmadi pada Fig 2 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.

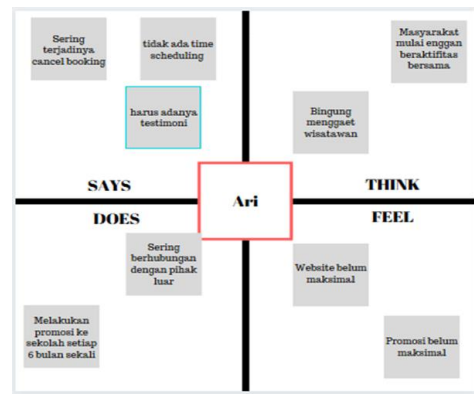


Fig. 3. Empathy Map Ari

Dari empathy map Ari menunjukkan bahwa calon wisatawan membutuhkan fitur testimony, hal ini menurutnya mensugesti calon wisatawan untuk berwisata ke Desa Brayut. Selain itu Ari juga menginginkan adanya time scheduling yang memudahkan mereka untuk menetapkan jadwal berwisata di Desa Brayut.

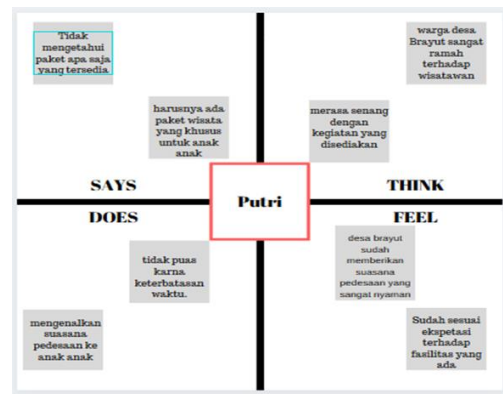


Fig. 4. Empathy Map Putri

Dari empathy 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.

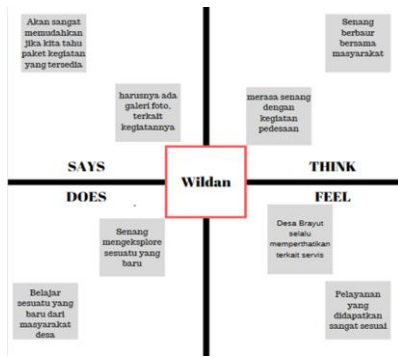


Fig. 5. Empathy Map Wildan

Dari empathy 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

b. Kesulitan

1. Tidak ada informasi seluruh kegiatan atau fasilitas apa saja yang terdapat di Desa wisata Brayut
2. *Booking* seringkali harus konfirmasi langsung ke lokasi
3. *Stakeholder* membutuhkan aplikasi yang bisa memberikan seluruh informasi
4. Pengunjung tidak mengetahui mekanisme memulai kegiatan

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 Fig. 6.

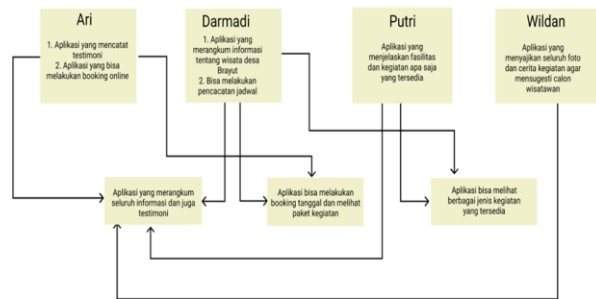


Fig. 6. Pemetaan Proses Kebutuhan Stakeholder dan Pengguna

eksplora. Wildan juga membutuhkan fitur paket wisata, sehingga pengguna bisa dengan mudah menentukan pilihan.

B. Analisis Kebutuhan (Define)

Riset penulis melakukan tahap analisis di mana pada tahap analisis penulis melakukan proses define. Proses define dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses empathy. Pada tahap analisis penulis melakukan pembuatan personas dan memahami alur pengguna saat menggunakan aplikasi.

Personas yang telah didapat dan diolah berdasarkan data Empathy map dan hasil wawancara pengguna. Dari personas ini penulis membagikan kedalam 4 bagian personas yaitu data diri personas, goals, frustration dan fitur. Data tersebut didapat dengan menerjemahkan hasil empathy map dan juga wawancara.

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

a. Tujuan

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.

C. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan melakukan proses *user flow* dan *wireframe*. *User flow* ini menggambarkan langkah – langkah saat pengguna melakukan reservasi pada aplikasi. Reservasi dapat dipilih berdasarkan paket yang tersedia, apresiasi wisata, profil desa, pencarian, dan apresiasi wisata.

Pembuatan *wireframe* dibuat berdasarkan hasil pada proses empathy sampai dengan define dari hasil analisis kebutuhan pengguna serta tujuan dari pengguna. Dari riset yang dilakukan berdasarkan empathy 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.

## IV. IMPLEMENTASI

### A. Perancangan

Pada tahap selanjutnya dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses prototype pada pendekatan design thinking yang dibuat berdasarkan wireframe yang dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat. Penjelasan purwarupa dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Halaman Awal

Purwarupa halaman awal terdapat sedikit ringkasan tentang desa Brayut, pengguna disuguhkan sedikit informasi tentang desa Brayut. Terdapat 3 tampilan pada halaman awal ini, halaman pertama yaitu menjelaskan tentang desa Brayut, pada halaman kedua menjelaskan konsep wisata seperti apa yang diterapkan pada desa Brayut, dan pada halaman terakhir atau halaman ketiga menjelaskan tentang sisi yang ditonjolkan oleh desa wisata Brayut pada halaman ini juga terdapat tombol “get started” yaitu jika di klik maka diarahkan ke halaman selanjutnya atau halaman login. Purwarupa dapat dilihat pada Fig. 7.

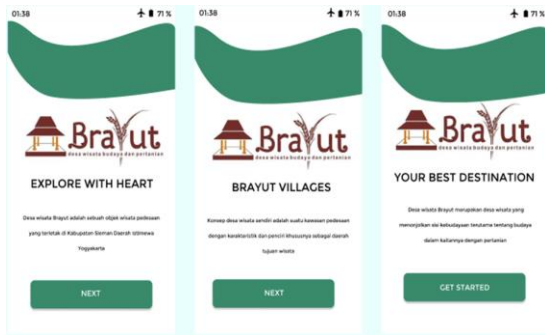


Fig. 7. Purwarupa Halaman Awal

#### b. Purwarupa Halaman Masuk

Purwarupa halaman masuk pengguna yang digun untuk masuk aplikasi, sebelum pengguna masuk kedalam aplikasi pengguna dapat masuk aplikasi lewat akun google. Pada tombol masuk lewat akun google dibuat lebih menonjol agar pengguna lebih mudah masuk kedalam aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Fig. 8.



Fig. 8. Purwarupa Halaman Masuk

#### c. Halaman Pendaftaran

Purwarupa halaman pendaftaran pengguna dibutuhkan beberapa data pengguna sebagai verifikasi pengguna. Pengguna perlu mengisi form username, password dan alamat email. Setelah melakukan pendaftaran pengguna maka pengguna diarahkan ke halaman utama. Purwarupa dapat dilihat pada Fig. 9.

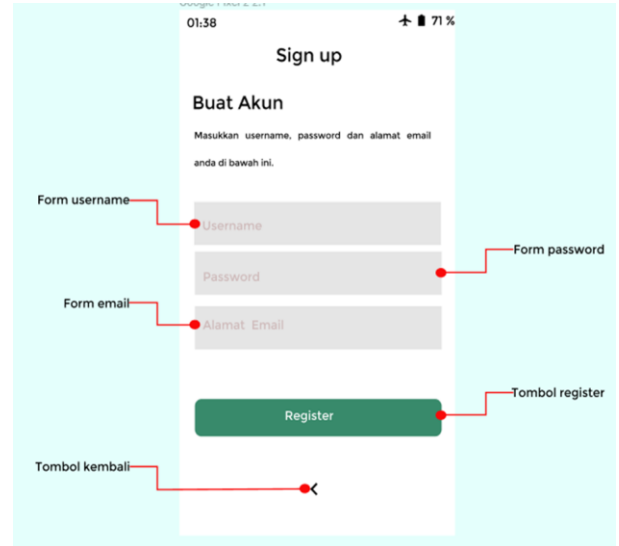


Fig. 9. Halaman Pendaftaran

#### d. Halaman Home

Purwarupa halaman home berisi 3 bagian utama, yaitu galeri foto kegiatan wisata desa Brayut, hal ini bisa mensugesti pengguna agar semakin yakin berwisata di desa Brayut. Selanjutnya ada bagian tawaran paket wisata yang tersedia di desa Brayut, hal ini untuk memudahkan pengguna dalam menentukan jenis kegiatan di desa Brayut. Bagian terakhir terdapat fitur yang bisa diakses oleh pengguna. Berikutnya ada 4 menu utama diantaranya home yaitu untuk mengarahkan ke halaman utama, lalu ada fitur searching yang berguna untuk mencari jenis wisata yang diinginkan, selanjutnya ada fitur inbox dan profile. Pdpapat dilihat pada Fig 10.

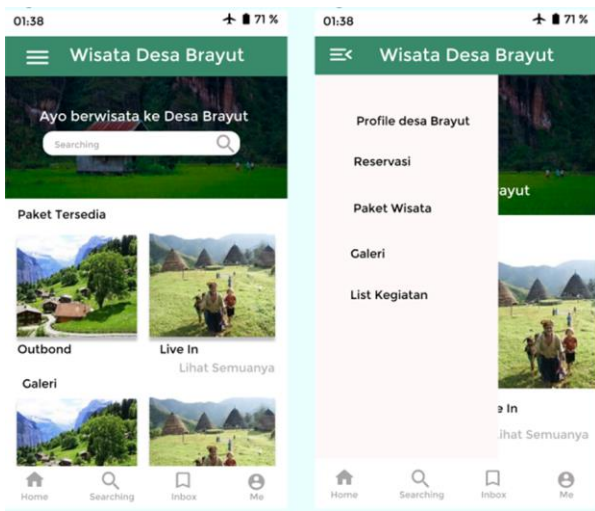


Fig. 10. Halaman Home

e. Halaman Paket Wisata

Purwarupa halaman paket wisata muncul ketika pengguna memilih menu paket wisata pada sidebar di halaman utama. Halaman paket wisata menampilkan detail paket yang ditawarkan oleh Desa Brayut, pada halaman paket wisata pengguna bisa memilih paket yang diinginkan, Desa wisata Brayut menawarkan tiga jenis paket yaitu paket outbond, live in, dan homestay seperti yang ditunjukkan pada Fig. 11.

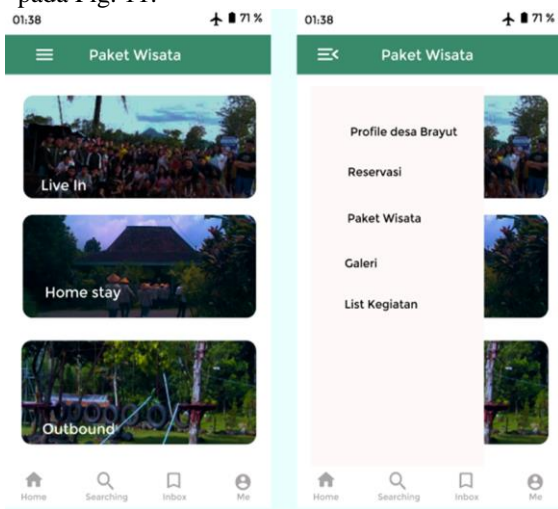


Fig. 11. Purwarupa Halaman Paket Wisata

f. Purwarupa Halaman Profil Desa Brayut

Purwarupa halaman profile Desa Brayut muncul ketika pengguna memilih menu profile desa yang berada pada sidebar di halaman utama. Halaman Profile desa menampilkan informasi mengenai Desa Brayut, mulai dari sejarah terbentuknya Desa Brayut hingga ke struktur pengurusnya. Pada halaman profile Desa Brayut juga terdapat total jumlah wisatawan yang sudah pernah berkunjung ke Desa Brayut, hal ini nantinya bisa mensugesti calon pengunjung untuk berwisata ke Desa

Brayut. Dari emphaty map yang sudah dilakukan stakeholder menginginkan agar adanya halaman khusus profile desa ini, menurutnya halaman ini juga bisa sebagai bentuk apresiasi kepada para penemu Desa Wisata Brayut. Purwarupa dapat dilihat pada Fig 12.

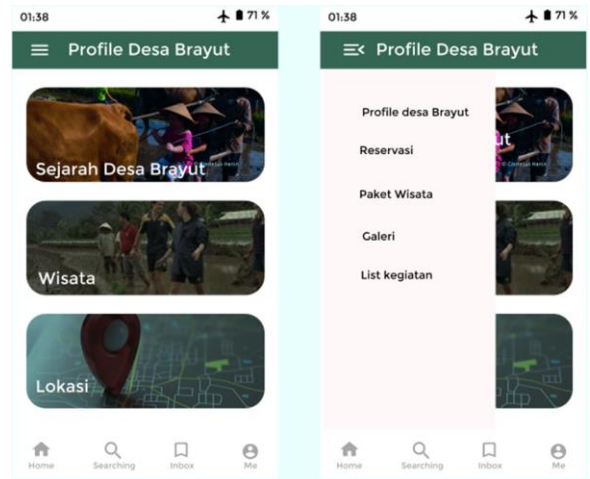


Fig. 12. Halaman Profil Desa Brayut

g. Purwarupa Halaman Reservasi

Purwarupa halaman reservasi muncul ketika pengguna memilih menu reservasi yang berada di sidebar. Pada halaman reservasi pengguna bisa melakukan reservasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, reservasi kegiatan wisata bisa untuk memilih paket wisata dan juga melakukan reservasi sesuai dengan kegiatan yang diinginkan oleh pengguna. Pada halaman reservasi pengguna mengisi tanggal kegiatan, jenis kegiatan (paket/satuan), jumlah pengunjung dan noted khusus jika pengguna membutuhkan kebutuhan khusus lainnya, selanjutnya sistem akan mengirimkan invoice via email. Purwarupa dapat dilihat pada Fig 13.

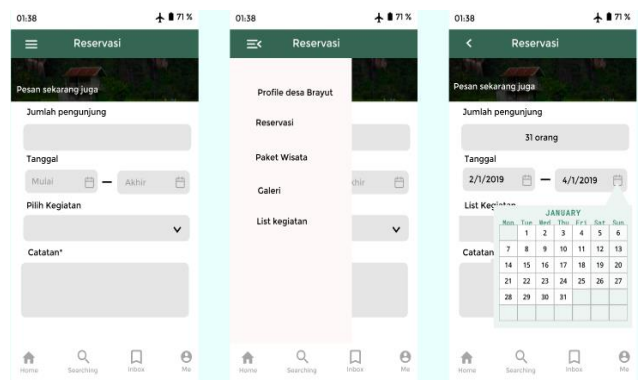


Fig. 13. Purwarupa Halaman Reservasi

h. Purwarupa Halaman Pencarian

Purwarupa halaman pencarian muncul ketika pengguna memilih icon pencarian pada halaman utama. Purwarupa halaman pencarian bisa melakukan pencarian berdasarkan apresiasi wisata, postingan, dan jenis paket yang tersedia.

Pada halaman pencarian akan tersimpan riwayat pencarian sebelumnya agar pengguna mengingat dan mudah ketika mencari apa yang sebelumnya dicari. Pada hasil pencarian akan muncul berdasarkan yang dicari dan dibuat berjarak agar lebih nyaman dipilih. Purwarupa dapat dilihat pada Fig 14.

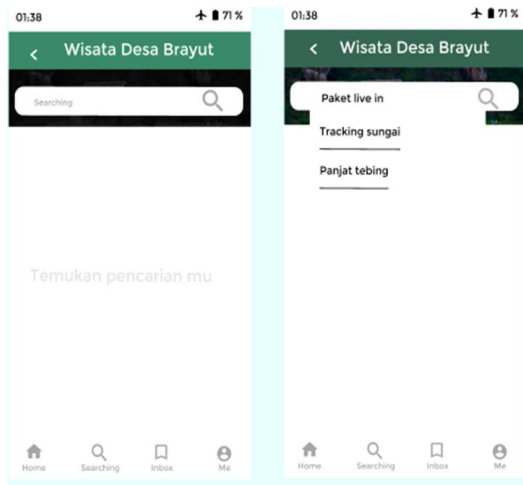


Fig. 14. Purwarupa Halaman Pencarian

berbagai list kegiatan yang terdapat di Desa Brayut. Terdapat 10 kegiatan yang terdapat pada aplikasi yang didapatkan dari hasil penggalian informasi di Desa Brayut yaitu ada bercocok tanam, tracking sungai, kuda lumping, belajar menari, belajar membuat, permainan tradisional, kerajinan janur, memasak tradisional, belajar gamelan dan kenduri Purwarupa dapat dilihat pada Fig 16.

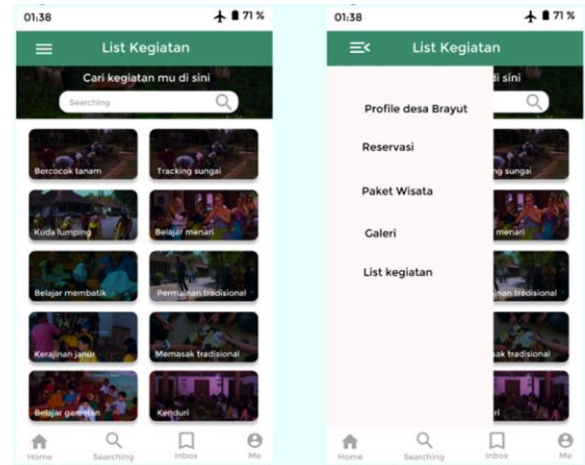


Fig. 16. Purwarupa List Kegiatan

i. Purwarupa Halaman Profil User

Purwarupa halaman profile ketika pengguna ingin melihat data dirinya. Pada halaman profile memiliki informasi baik dari nama, info pengguna dan notifikasi. Pada notifikasi ini berisi pemberitahuan dari aplikasi terkait aktivitas user dan info terbaru mengenai kegiatan wisata di Desa Brayut. Ketika pengguna memilih icon titik tiga pengguna akan ditampilkan menu ubah profil, pengaturan dan keluar dari aplikasi. Purwarupa dapat dilihat pada Fig 15.

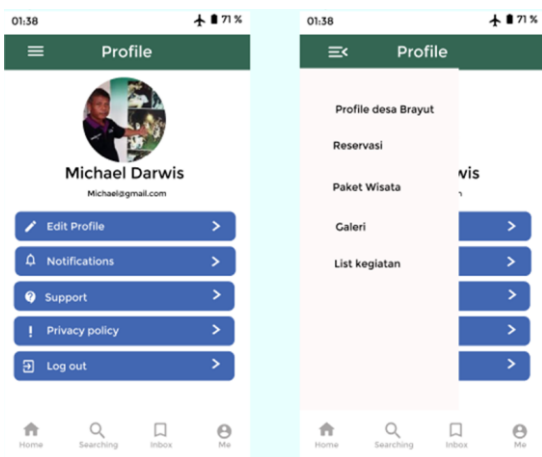


Fig. 15. Purwarupa Halaman Profil User

B. Pengujian

Pada tahap akhir dari penelitian yang dibuat, penulis melakukan proses test pada pendekatan design thinking, dengan melakukan pengujian menggunakan proses usability testing berdasarkan riset, analisis dan perancangan, serta purwarupa yang telah dibuat pada bab sebelumnya berdasarkan hasil solusi yang dibuat.

Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan indikator pada saat usability testing dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario dari setiap tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Hasil dari pengujian ini didapatkan berdasarkan waktu dan gestur tubuh, waktu yang ditentukan berdasarkan 2 key metrics yang didapat dari nilai tercepat pada setiap task dan nilai terlama pada setiap task. Pengujian ini dilakukan oleh 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 4.9 menunjukkan untuk indikator waktu sedangkan Tabel 4.10 menunjukkan untuk indikator kepuasan pengguna.

j. Purwarupa List Kegiatan

Purwarupa halaman list kegiatan berisikan seluruh informasi tentang berbagai kegiatan yang terdapat di Desa Brayut. Pada halaman list kegiatan memiliki informasi baik dari nama kegiatan dan juga beserta deskripsinya. Pada halaman list kegiatan pengguna bisa memilih

TABLE 1. INDIKATOR WAKTU

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

TABLE 2. INDIKATOR KEPUASAN PENGGUNA

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

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 Persentase Skor Hasil Pengujian Heuristik:

TABLE 3. PRESENTASE SKOR HASIL PENGUJIAN HEURISTIK

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

Hasil pengujian heuristik yang dilakukan dengan Hilman Lutfi seorang professional di bidang user experience dan Irfan Hamid seorang freelancer yang bekerja di bidang *user experience* dan *front end developer* didapatkan nilai akhir presentase sebesar 70%.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

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

- Dengan pendekatan *design thinking* yang dilakukan di Desa Brayut sangat tepat karena terdapat *emphaty map* yang benar-benar memahami pengguna.
- Hasil pengujian heuristik yang dilakukan pada kedua ahli menunjukkan aplikasi mendapat nilai positif, yaitu 70% dari total penilaian yang ada
- Hasil pengujian dampak yang dilakukan terhadap pengguna aplikasi sudah memberikan dampak positif sebesar 77% terhadap pengguna, pengguna merasa sangat terbantu dengan adanya aplikasi wisata Desa Brayut.

### B. Saran

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

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

## VI. REFERENCES

- Hastuti, Nurul Khotimah (2015). Model Pengembangan Desa Wisata Brayut Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Strategi Pengentasan Kemiskinan di Lereng Merapi Kabupaten Sleman. Yogyakarta: Prosiding Seminar Nasional
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders
- ISO. (2009). *Ergonomics of Human System Interaction – part 210: Humancentered Design for Interactive Systems*. Switzerland: International Organization for Standarization.
- Aransha, Agi Silva 2018. Kontribusi Masyarakat Desa Dalam Mengembangkan Desa Wisata Brayut Kabupaten Sleman.
- Kriyantono, Rachmat, 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi.
- Blandford, A., Furniss, D., & Makri, S. (2016). *Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes*. Morgan & Claypool
- Alanwood, G., & Beare, P. (2014). *User Experience Design: Creating Designs Users Really Love*. Beldford Square: Bloomsbury.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*
- Kominfo. (2018). *Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadban*. Retrieved Agustus 5, 2018, from Kominfo: [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers)
- Kominfo. (2015). *Saatnya Kembangkan Potensi Pariwisata Indonesia*. Retrieved Agustus 5, 2018, from Kementerian Komunikasi dan Informatika: <https://kominfo.go.id/content/detail/5640/saatnya-kembangkan-potensi-pariwisata-indonesia/0/infografis>
- Nielsen, J. (2012, Oktober 11). *Usability 101: Introduction to usability*. Retrieved from nngroup: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Institute of Design at Stanford.