

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE*
DESA WISATA RANCAKALONG SUMEDANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu tugas akhir Program Studi Industri

Pariwisata

Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Rivky Nurrama Insani

NIM 2007656

**PROGRAM STUDI INDUSTRI PARIWISATA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SUMEDANG**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI MOBILE DESA WISATA RANCAKALONG SUMEDANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh
Rivky Nurrama Insani

Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pariwisata pada Program Studi Industri Pariwisata

© Rivky Nurrama Insani 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin penulis.

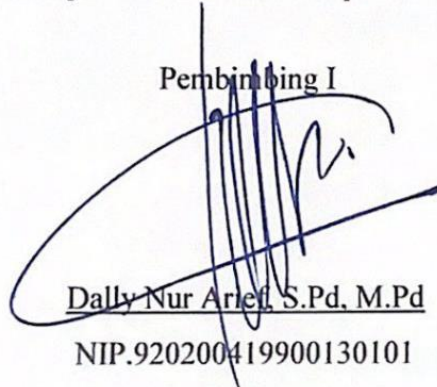
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RIVKY NURRAMA INSANI

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX*
APLIKASI MOBILE DESA WISATA RANCAKALONG SUMEDANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, consisting of several vertical strokes and a large loop on the left side.

Dally Nur Arief, S.Pd, M.Pd

NIP.920200419900130101

Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing as a series of connected horizontal and slightly wavy lines.

Oman Sukirman, S.E., M.M.

NIP.197602192015041001

Mengetahui,

Plt. Ketua Prodi Industri Pariwisata

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, stylized 'Y' and 'M'.

Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed.

NIP.1963031219890911002

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE
DESA WISATA RANCAKALONG SUMEDANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Rivky Nurrama Insani

ABSTRAK

Aplikasi *mobile* merupakan sebuah hal yang dapat memudahkan aktivitas manusia, salah satunya dalam berkegiatan wisata. Perancangan UI/UX sebuah aplikasi *mobile*, dapat mempermudah wisatawan dalam bertransaksi dan mencari informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata. Perancangan sebuah *prototype* UI/UX aplikasi *mobile* Desa Wisata Rancakalong dengan menggunakan metode *Design Thinking* menjadi sebuah upaya untuk mengembangkan aspek digital desa wisata sehingga dapat bersaing pada dunia digital saat ini, serta dapat menjadi salah satu kontestan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). *Design Thinking* merupakan sebuah metode yang mendalami pemahaman terhadap kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah desain UI/UX aplikasi *mobile* Desa Wisata Rancakalong dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan melakukan pengujian *usability* dengan menggunakan skala *Single Ease Question (SEQ)* dan *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian menggunakan desain *mixed method* yang menggabungkan *user interview* sebagai kualitatif dan *usability testing* sebagai pendekatan kuantitatif. Hasil *usability testing* pada penelitian ini menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang telah layak untuk digunakan serta memiliki nilai 85,5 dan berada pada kategori B atau *Excellent*. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai modal untuk pengembangan lanjutan dan dapat menyediakan solusi yang lebih efektif dan efisien bagi wisatawan sebagai pengguna.

Kata Kunci: Perancangan, Aplikasi *mobile*, UI/UX, *Design Thinking*, Desa Wisata, *Prototype*

**DESIGNING MOBILE APPLICATION UI/UX
OF RANCAKALONG TOURISM VILLAGE
USING DESIGN THINKING METHOD**

Rivky Nurrama Insani

ABSTRACT

Mobile application is something that can facilitate human activities, one of which is in tourism activities. Designing UI/UX of a mobile application can make it easier for tourists to make transactions and find information related to tourist destinations. Designing a prototype UI/UX mobile application for Rancakalong Tourism Village using the Design Thinking method is an effort to develop the digital aspect of tourism villages so that they can compete in today's digital world, and can become one of the contestants of the Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Design Thinking is a method that delves into understanding the needs and difficulties faced by users. The purpose of this research is to design a UI/UX design for the Rancakalong Tourism Village mobile application using the Design Thinking method and conduct usability testing using the Single Ease Question (SEQ) scale and the System Usability Scale (SUS). The research uses a mixed method design that combines user interviews as a qualitative and usability testing as a quantitative approach. The results of usability testing in this study show that the prototype designed is suitable for use and has a score of 85.5 and is in the B or Excellent category. This research can be used as capital for further development and can provide more effective and efficient solutions for tourists as users.

Keyword: *Design, mobile application, UI/UX, Design Thinking, Tourism Village, Prototype*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 User Interface	11
2.1.2 User Experience	12
2.1.3 Design Thinking.....	19
2.2 Desa Wisata.....	20
2.3 Kerangka Penelitian	22
2.4 Kajian Empiris	23
2.5 Kerangka Berpikir	25
2.5.1 Pendekatan Holistik	25
BAB III.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Partisipan.....	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	30

3.4.1 Single Ease Question (SEQ)	30
3.4.2 System Usability Scale (SUS).....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1 Wawancara	33
3.5.2 Usability Test	33
3.6 Alur Penelitian	34
3.7 Analisis Data	36
3.7.1 Data Kualitatif dengan Analisis Tematik	36
3.7.2 Data Kuantitatif dengan Single Ease Question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS)	37
BAB IV	38
4.1 Penerapan <i>Empathize</i> dan <i>Define</i> untuk Analisa Pengguna.....	38
4.1.1 Empathize.....	38
4.1.2 Define	42
4.2 Penerapan <i>Ideate</i> dan <i>Prototype</i> dalam Merancang Solusi Pemecahan Masalah	48
4.2.1 Ideate	48
4.2.2 Prototype	73
4.3 <i>Usability Test</i> untuk Mengukur Efektifitas <i>Usability</i> dari <i>Prototype</i> yang Sudah Dirancang	102
4.3.1 Hasil SEQ (Single Ease Question)	103
4.3.2 Hasil SUS (System Usability Scale)	104
BAB V.....	108
5.1 Simpulan	108
5.2 Implikasi.....	108
5.3 Rekomendasi	109
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 <i>One-Group Posttest Design</i>	27
Tabel 3. 2 Nilai <i>System Usability Scale</i>	31
Tabel 3.3 System Usability Scale Measurement.....	32
Tabel 4.1 Temuan <i>User Interview</i>	38
Tabel 4. 2 Hasil SEQ.....	103
Tabel 4. 3 Diagram SEQ	104
Tabel 4. 4 Hasil <i>System Usability Scale</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet Dunia dalam Digital 2024	2
Gambar 1.2 Pengguna Internet Indonesia dalam Digital 2024 Indonesia.....	3
Gambar 1.3 Kriteria Penilaian Desa Digital	4
Gambar 2.1 Penanda Lokasi	13
Gambar 2. 2 <i>Checkout Flow</i>	13
Gambar 2.3 Tampilan tombol saat <i>user</i> melakukan interaksi.....	13
Gambar 2.4 Tombol keluar dibawah tombol lanjut. Diadaptasi dari fungsi Emergency Exit pada sebuah bangunan.....	15
Gambar 2.5 Tombol Undo dan Redo pada pojok sebuah aplikasi mobile.....	15
Gambar 2.6 Tombol membatalkan dibawah tombol konfirmasi untuk menghapus penanda pada peta	16
Gambar 2.7 Tombol konfirmasi dan pesan untuk kembali mengecek pesanan....	16
Gambar 2.8 Pemilihan tanggal dilakukan pada sebuah UI kalender	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Error Message</i>	18
Gambar 2.10 Tahapan <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 2.11 Kerangka Penelitian	22
Gambar 3.1 Pengujian Jumlah <i>Sample User</i> oleh Jakob Nielsen	29
Gambar 3. 2 Pertanyaan SEQ.....	30
Gambar 3.3 SUS Measure.....	32
Gambar 3.4 Alur Penelitian.....	34
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	42
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	44
Gambar 4.3 <i>User Journey Persona 1</i>	45
Gambar 4. 4 <i>User Journey Persona 2</i>	47
Gambar 4.5 Solusi Fitur	49
Gambar 4.6 <i>Prioritization Matrix</i>	49
Gambar 4.7 <i>User Flow</i>	51
Gambar 4.8 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	53
Gambar 4. 9 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Login or Register</i>	54
Gambar 4.10 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Login</i>	54
Gambar 4.11 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Register</i>	55

Gambar 4.12 <i>Low Fidelity</i> Halaman Lupa Kata Sandi	56
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity</i> Halaman Verifikasi Melalui Email	57
Gambar 4. 14 <i>Low Fidelity</i> Halaman Verifikasi Melalui Nomor HP	58
Gambar 4. 15 <i>Low Fidelity</i> Halaman Membuat Kata Sandi Baru	58
Gambar 4. 16 <i>Low Fidelity</i> Halaman Beranda.....	60
Gambar 4. 17 <i>Low Fidelity</i> Halaman Atraksi dan Detail Atraksi	61
Gambar 4. 18 <i>Low Fidelity</i> Halaman UMKM	62
Gambar 4. 19 <i>Low Fidelity</i> Halaman Video	63
Gambar 4. 20 <i>Low Fidelity</i> Halaman Info Lainnya	63
Gambar 4. 21 <i>Low Fidelity</i> Halaman Penginapan	64
Gambar 4. 22 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Detail</i> Penginapan	65
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity</i> Halaman Pesan Penginapan	66
Gambar 4. 24 <i>Low Fidelity</i> Halaman Pembayaran	67
Gambar 4. 25 <i>Low Fidelity</i> Halaman Akun	68
Gambar 4.26 <i>Low Fidelity</i> Halaman Ubah Email.....	69
Gambar 4. 27 <i>Low Fidelity</i> Halaman Ubah Kata Sandi.....	70
Gambar 4. 28 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Booking</i>	71
Gambar 4.29 <i>Low Fidelity</i> Halaman Tersimpan	72
Gambar 4. 30 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Review</i>	73
Gambar 4.31 <i>Design System</i>	74
Gambar 4. 32 <i>Hifi</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	76
Gambar 4.33 <i>Hifi</i> Halaman <i>Login or Register</i>	77
Gambar 4. 34 <i>Hifi</i> Halaman <i>Login</i>	78
Gambar 4. 35 <i>Hifi</i> Halaman <i>Register</i>	79
Gambar 4.36 <i>Hifi</i> Halaman Lupa Kata Sandi	80
Gambar 4. 37 <i>Hifi</i> Halaman Verifikasi Kata Sandi Melalui <i>Email</i>	81
Gambar 4. 38 <i>Hifi</i> Halaman Verifikasi Kata Sandi Melalui HP	81
Gambar 4. 39 Membuat Kata Sandi Baru	82
Gambar 4. 40 <i>Hifi</i> Halaman Beranda	83
Gambar 4. 41 <i>Hifi</i> Halaman Atraksi	84
Gambar 4. 42 <i>Hifi</i> Halaman Detail Atraksi.....	85
Gambar 4. 43 <i>Hifi</i> Halaman UMKM	86

Gambar 4. 44 <i>Hifi</i> Halaman Video	87
Gambar 4. 45 <i>Hifi</i> Halaman Info Lainnya	88
Gambar 4. 46 <i>Hifi</i> Halaman Penginapan.....	89
Gambar 4. 47 <i>Hifi</i> Halaman Detail Penginapan.....	90
Gambar 4. 48 <i>Hifi</i> Halaman <i>Detail</i> Penginapan.....	91
Gambar 4. 49 <i>Hifi</i> Halaman Pemesanan	92
Gambar 4. 50 <i>Hifi</i> Halaman Pembayaran dan Batalkan Pesanan	93
Gambar 4.51 <i>Hifi</i> Halaman Pembayaran Berhasil	94
Gambar 4. 52 <i>Hifi</i> Halaman Akun	95
Gambar 4. 53 <i>Hifi</i> Halaman Ubah Kata Sandi.....	96
Gambar 4. 54 <i>Hifi</i> Halaman Ubah Kata Sandi.....	97
Gambar 4. 55 <i>Hifi</i> Halaman Booking	98
Gambar 4. 56 <i>Hifi Detail</i> Halaman Pesanan Berlangsung.....	99
Gambar 4. 57 <i>Hifi</i> Halaman Tersimpan	100
Gambar 4. 58 <i>Hifi</i> Halaman Ulasan	101
Gambar 4. 59 <i>Prototyping</i>	102
Gambar 4. 60 <i>Usability Testing</i> pada <i>website</i> Useberry	103
Gambar 4.61 <i>SUS Measure</i>	107

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022, November 5). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. GoodStats.
- Allotodang, F., Tolle, H., & Dengen, N. (2021). Design and Evaluation of Bible Learning Application using Elements of User Experience. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(5), 422–425. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120552>
- Ariyanto, T., Budiarto, A., & Aninstya, M. R. (2023). Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Cuci Tangan Enam Langkah WHO Siswa SDN 1 Iroyudan: Studi One Group Pretest-Posttest. *Jurnal Parikesit*, 1(2), 181–191.
- Audytra, H., Fajriyanti, L., Nurningtias, R. A., Nurhalizah, S., & Putri, S. (2022). *Pengembangan purwarupa website referensi berpakaian untuk generasi z menggunakan metode design thinking*. 4(1), 54–62.
- Brooke, J. (1996). SUS - a quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189–194. <https://www.researchgate.net/publication/319394819>
- Chan, I. C. C., Law, R., Fong, L. H. N., & Zhong, L. (2021). Website design in tourism and hospitality: A multilevel review. *International Journal of Tourism Research*, 23(5), 805–815. <https://doi.org/10.1002/jtr.2443>
- Dam, R. F. (2022). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>
- Darmawan, R. D., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i1.4762>

- Foundation, I. D. (2022). *What is Design Thinking?* Interaction Design Foundation.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking#:~:text=Design thinking is a non,solutions to prototype and test.>
- Guney, Z. (2019). Considerations for human-computer interaction: User interface design variables and visual learning in IDT. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 14(4), 731–741. <https://doi.org/10.18844/cjes.v11i4.4481>
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- Kemenparekraf. (2024). *Anugerah Desa Wisata Indonesia 2024*. Jejaring Desa Wisata. <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/adwi2024>
- Kemp, S. (2024a, January 31). *Digital 2024: 5 billion social media users*. WeAreSocial. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Kemp, S. (2024b, February 21). *Digital 2024: Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Kesuma, D. P. (2021). Using System Usability Scale Method To Measure Usability Aspects On Online Learning Media at XYZ University. *Journal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Laubheimer, P. (2018). *Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/measuring-perceived-usability/>
- Lawrence, V. J. (2022). Employing a User Experience Design Process to Redesign an Intranet Library Website Positively Affected Site Usage and User Satisfaction. *Journal of Hospital Librarianship*, 22(2), 77–84. <https://doi.org/10.1080/15323269.2022.2053411>
- Munir, D. A. (2023, April 30). Bupati Sumedang; Wisata Maju, Ekonomi Meningkatkan. *Sumedang Pikiran Rakyat*.

- Nidhom, A. M. (2019). *Interaksi Komputer dan Manusia*.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2020). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2021, July 11). *Why 5 Participants Are Okay in a Qualitative Study, but Not in a Quantitative One*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/5-test-users-qual-quant/>
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking pada CV. Multi ban OTO Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 3(1), 36–44.
- Safrianti, S., Utami, R. T., Pardiansyah, D., & Yulfiperius, Y. (2021). Mewujudkan Desa Wisata melalui Pembekalan Clean, Health, Safety & Environment, Pelayanan Prima dan Exploring, Packaging & Presentation. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v3i1.1705>
- Sauro, J. (2018). *Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times*. Measuring U. <https://measuringu.com/seq-prediction/>
- Suprayogi, W., Pratama, A., & Indriyanti, A. D. (2023). *Perancangan Design UI / UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking*. 04(01), 50–61.
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

- Wirdayanti, A., Asri, A., Anggono, B. D., Hartoyo, D. R., Indarti, E., Gautama, H., Esti, H., Harefa, K., Minsia, M., Rumayar, M., Indrijatiningrum, M., Susanti, T., & Ariani, V. (2021). *Pedoman Desa Wisata* (2nd ed.). Kementerian Koordinasi Bidang Kemaritiman dan Investasi.
- Wright, L. B., Haug, J. C., & Huckabee, A. (2019). Blueprint for Retail Website Design: Attracting and Retaining Millennial Online Shoppers. *Journal of Internet Commerce*, 18(2), 170–196. <https://doi.org/10.1080/15332861.2019.1584844>
- Yessica Nur Ameilia Pratiwi, Maulina Aurelly Putri, & Muhamad Firmansyah. (2022). Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Smart Classroom Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 36–47. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.505>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *IKIP Siliwangi, Cimahi STBA YAPARI ABA Bandung*, 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>