

## PERANCANGAN ANTAR MUKA APLIKASI TAMAN WISATA BERBASIS ANDROID

Alisa Nur Fadillah<sup>1</sup>, Hudan Mustaqiem<sup>2</sup>, Agung Maulana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi

e-mail: 217006040@student.unsil.ac.id<sup>1</sup>, 217006062@student.unsil.ac.id<sup>2</sup>, 217006516@student.unsil.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Semenjak adanya Covid-19 banyak tempat wisata yang ditutup atas peraturan pemerintah, hal ini mengakibatkan kerugian yang cukup besar. Ketersediaan aplikasi berbasis mobile yang memberikan informasi terkait objek wisata merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mempromosikan objek wisata. Selain dari itu aplikasi seperti ini, biasa menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh pengguna. Aplikasi yang baik tentunya harus dirancang dengan matang. Berdasarkan permasalahan tersebut dalam penelitian ini diusulkan untuk melakukan perancangan antar muka aplikasi taman wisata dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Setelah dilakukan penelitian, berhasil dibuat tabel kebutuhan fungsional, user flow desain aplikasi, 9 desain low fidelity, 9 high fidelity, dan screen flow.

**Kata Kunci** : wisata, design thinking, aplikasi, antarmuka, rancangan

### Abstract

*Since the Covid-19, many tourist attractions have been closed by government regulations, resulting in significant losses. The availability of mobile-based applications that provide information related to tourist attractions is one way that can be used to promote tourist attractions. In addition, applications like this usually provide features needed by users. A good application must of course be designed carefully. Based on these problems, this study proposes to design a tourist park application interface using the Design Thinking method. After conducting the research, a table of functional requirements, user flow application design, 9 low fidelity designs, 9 high fidelity, and screen flow were successfully created.*

**Keywords:** *tourism, design thinking, application, interface, design*

### I. PENDAHULUAN

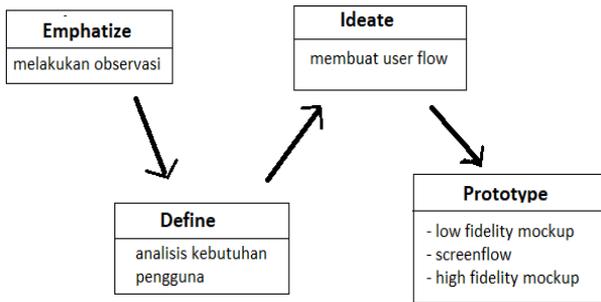
Taman Wisata Karang Resik merupakan tempat wisata berkonsep taman hiburan yang berada di sisi sungai Citanduy, Tasikmalaya yang memiliki berbagai konsep seperti: wisata edukasi, wisata Sejarah, hingga tempat Kuliner [1]. Adanya Pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 memberikan dampak yang merugikan bagi berbagai sektor ekonomi di Indonesia termasuk diantaranya sektor pariwisata. Pemerintah mewajibkan masyarakat untuk menjalankan pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Seluruh kegiatan sehari-hari seperti sekolah dan bekerja dilakukan dari rumah. Masyarakat tidak boleh berpergian ke tempat umum untuk pencegahan penyebaran Covid-19 ini. Pada masa transisi pemerintah sudah mulai melonggarkan aturan PSBB dan objek wisata sudah mulai dibuka. Dari sini pendapatan sektor pariwisata mulai bertambah sedikit demi sedikit. Tetapi belum masuk ke kondisi normal seperti sebelum adanya Covid-19. Taman Wisata Karang Resik termasuk salah satu objek wisata yang ditutup sementara dan mengalami penurunan pendapatan. Namun dengan mulai masuknya masa transisi Taman Wisata Karang Resik sudah dibuka

kembali.

Dalam menarik lagi minat wisatawan untuk berkunjung ke Taman Wisata Karang Resik, maka dibuat perancangan antar muka aplikasi Taman Wisata Karang Resik dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

### II. METODOLOGI

*Design Thinking* merupakan proses yang digunakan oleh perancang untuk mengesampingkan asumsi, memahami dan berempati kepada pengguna, serta mengartikan kembali permasalahan yang ada dengan tujuan menganalisis strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan hanya menggunakan tingkat awal pemahaman perancang. *Design Thinking* menyajikan pendekatan dengan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini merupakan cara bekerja dan berpikir serta kumpulan metode langsung [2]. Langkah-Langkah Penelitian disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. langkah langkah penelitian

Tahap pertama diawali dengan studi literatur dan observasi. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan pengguna. Berikutnya membuat user flow dan pada tahap akhir membuat prototype terdiri dari: low fidelity, screen flow, high fidelity.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Emphatize

Tahapan pertama adalah *emphatize*, tahap *emphatize* pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat diidentifikasi mengenai konten yang dibutuhkan pengguna dalam perancangan dsain antarmuka aplikasi taman wisata karang resik ini diantaranya:

1. Terdapat informasi mengenai taman wisata karang resik
2. Terdapat informasi mengenai rekomendasi tempat wahana dan fasilitas yang ada di taman wisata karang resik.
3. Terdapat menu pembelian tiket taman wisata karang resik
4. Terdapat menu ulasan yang dapat digunakan untuk menambah ulasan pengunjung dan melihat ulasan pengunjung lain mengenai Taman wisata karang resik.

#### B. Define

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu analisis kebutuhan pengguna [3], serta menentukan tujuan pengguna (*user goal*). Secara umum kebutuhan fungsional pengguna ditampilkan pada tabel 1.

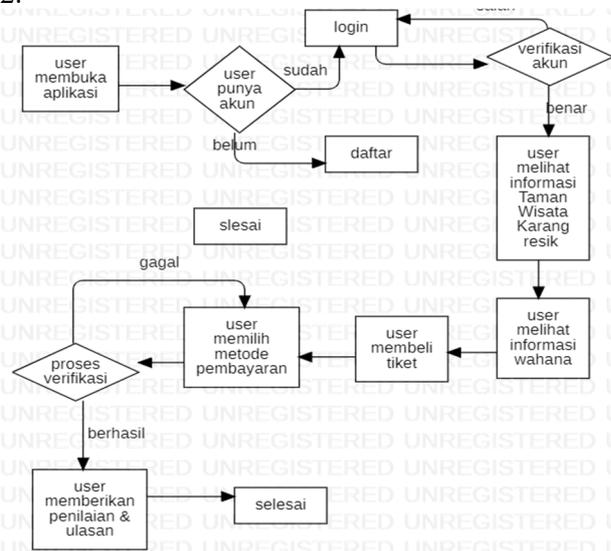
Tabel 1. Kebutuhan fungsional

No	Nama Fungsi	Deskripsi Kebutuhan
1	Daftar	Sistem menampilkan form daftar akun pengguna sehingga pengguna dapat memiliki akun untuk masuk ke dalam sistem
2	Login	Sistem menampilkan form login sehingga pengguna yang sudah

		memiliki akun dapat masuk ke dalam sistem
3	Sunting akun	Sistem menampilkan form sunting akun pengguna sehingga pengguna dapat mengubah atau menyunting akun miliknya.
4	Wahana	Sistem menampilkan wahana yang ada pada tempat taman wisata karang resik
5	Pembelian tiket	Digunakan untuk membeli tiket tempat wisata
6	Pembayaran	Digunakan untuk melakukan pembayaran sesudah pembelian tiket
7	Ulasan	Digunakan untuk memberikan ulasan mengenai tempat wisata
8	Penilaian	Digunakan untuk memberikan penilaian mengenai tempat wisata
9	Keluar akun	Digunakan untuk keluar dari akun

#### C. Ideate

Pembuatan konsep dilakukan dengan menyusun *user flow* dan *low fidelity*. *User flow* adalah langkah-langkah atau skenario yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam melakukan interaksi pada aplikasi[4], ketika mengakses aplikasi Taman Wisata karang Resik. *User flow* desain antar muka aplikasi Taman Wisata Karang Resik disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. User flow Desain antarmuka aplikasi Taman wisata Karang Resik

#### D. Prototype

Proses dalam perancangan prototype disebut dengan prototyping[5]. Tujuan pembuatan prototype adalah untuk menguji aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan *ideate*[6]. Prototyping pada penelitian ini meliputi *low fidelity mockup*, *screenflow*, dan *high fidelity*

*mockup. Low fidelity* atau biasa disebut *wireframe* merupakan salah satu tahapan awal perancangan prototype. *Low fidelity* berfungsi sebagai kerangka untuk menunjukkan tata letak yang sederhana sebelum desain aplikasi sesungguhnya dimulai. *Low fidelity* digunakan untuk memudahkan desainer dalam membuat interface aplikasi. *Low fidelity* pada perancangan aplikasi ini disajikan dalam gambar 3.



Gambar 3. Low fidelity mockup

Screen flow merupakan tahapan perencanaan prototype yang dilakukan setelah pembuatan low fidelity berfungsi untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi. Screenflow pada perancangan aplikasi ini disajikan pada gambar 4.



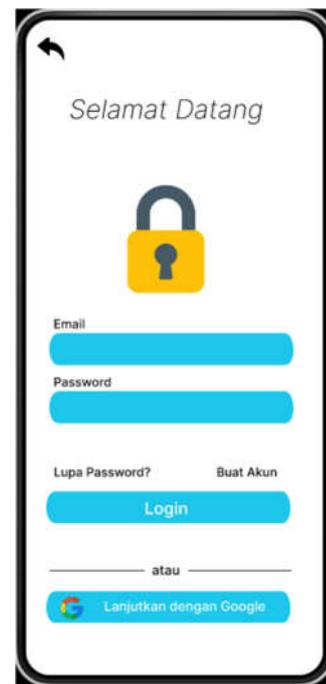
Gambar 4. Screen flow

High fidelity mockup merupakan rancangan aplikasi yang telah dilengkapi dengan desain akhir. High fidelity mockup merupakan tahapan terakhir pada tahap prototype ini. High fidelity mockup ini bisa disebut hasil dari perancangan desain antar muka aplikasi Taman Wisata Karang resik berbasis android ini.



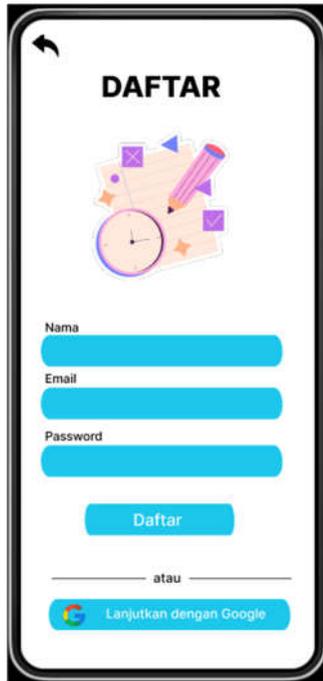
Gambar 5. Halaman awal

Gambar 5 menampilkan mulainya aplikasi. User dapat langsung mulai aplikasi.



Gambar 6. Halaman login

Gambar 6 menampilkan halaman login. User dapat memasukkan email dan password. Untuk akun yang belum memiliki akun lakukan buat akun/ daftar.



Gambar 7. Halaman daftar

Gambar 7 menampilkan halaman daftar bagi user yang belum mempunyai akun. User dapat memasukan nama, email dan password untuk membuat akun.



Gambar 9 halaman informasi wahana

Gambar 9 merupakan tampilan informasi mengenai wahana wahana yang ada di taman wisata karang resik tasikmalaya.



Gambar 8. Halaman home

Gambar 8 menampilkan halaman home. User dapat mencari informasi mengenai taman wisata karang resik, wahana dan ulasan mengenai taman wisata karang resik.



Gambar 10. Halaman pembelian tiket

Gambar 10 merupakan tampilan pembelian tiket Taman Wisata Karang Resik Tasikmalaya.



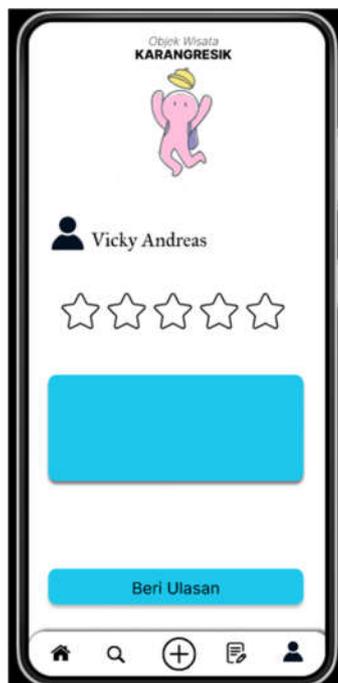
Gambar 11. Tampilan metode pembayaran

Gambar 11 merupakan tampilan metode pembayaran setelah melakukan pembelian tiket untuk mengkonformasi pembayaran pembelian tiket.



Gambar 13. Tampilan edit profile

Gambar 13 merupakan tampilan edit profile user bagi user yang ingin mengedit mengenai profile pribadinya.



Gambar 12. Tampilan ulasan pengguna

Gambar 12 merupakan tampilan penilaian dan ulasan user yang sudah melakukan pembelian tiket pada aplikasi ini dan sudah berkunjung ke taman wisata karang resik tasikmalaya.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dalam perancangan desain antarmuka, berhasil dibuat tabel kebutuhan fungsional, user flow desain aplikasi, 9 desain low fidelity, 9 high fidelity, dan screen flow.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A, "Taman Wisata Karang Resik Kota Tasikmalaya Memadukan Beragam Konsep Rekreasi," *insiden24.com*, 2022.
- [2] N. P. N. Ramadhani, R. K. Dewi, and Fais Al Huda, "Perancangan User Experience Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode Design Thinking Title," vol. 6, pp. 2557–2566, 2022.
- [3] Fitra Arie Budiawan, "14523088 - Fitra Arie Budiawan - Laporan Skripsi," *DESAIN Interak. Apl. PLATFORMTRAVELERMENGGUNAKAN PENDEKATAN Des. THINKINGHALAMAN JUDULDisusun OlehN a m aNIM Fitra Arie Budiawan 14523088progr. Stud. Tek. Inform. – progr. SARJANAFAKULTAS Teknol. Ind. Islam Indones.*, 2019.
- [4] A. A. Misi, H. Tolle, and H. M. Az-zahra, "Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Info Wisata Kota Malang Modul Info Wisata dengan Metode Competitive Analysis," vol. 5, no. 2, pp. 681–689, 2021.
- [5] D. Dhanar, "Desain Interaksi Aplikasi

- Pengenalan Wisata Rintisan Menggunakan Metode User Centered Design,” 2019.
- [6] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [7] A. Nabila, R. Kartika Dewi, and R. S. Sianturi, “Perancangan User Experience Aplikasi Thriftshop di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 6, no. 5, pp. 2507–2516, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] M. A. Anshari, “Desain Interaksi Aplikasi Safe Tourism Untuk Nusa Tenggara Barat,” 2016.
- [9] A. A. B. Ginting and D. P. Utomo, “Perancangan Aplikasi Catalog Wisata Di Sumatera Utara Menggunakan Algoritma Rabin-Karp,” *KOMIK (Konferensi Nas. Teknol. Inf. dan Komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 57–63, 2019, doi: 10.30865/komik.v3i1.1568.
- [10] N. Ridwansyah, “Desain Interaksi Aplikasi Go Tawangmangu (GOTW) untuk Perkiraan Kunjungan Wisatawan dengan Metode Hartson-Pyla,” 2018, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/12429%0Ahttps://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/12429/14523243-NovrezaRidwansyah-Laporan%0Askripsi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>