

Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Wisata Bali

I Kadek Agus Candra Widnyana^{a1}, I Made Widiartha^{a2}

^aProgram Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹widnyana.2208561129@student.unud.ac.id
²madewidiartha@unud.ac.id

Abstract

Many tourists find it difficult to efficiently plan or find tourist destinations in Bali. They need a convenient way to search for attractions or plan their trips. A system is needed to facilitate the search and planning of their tourist trips, which can be supported by utilizing technology such as smartphones and mobile applications, making UI/UX crucial to help users solve their problems. This design is carried out using Figma tools and the design thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This research aims to analyze and implement the Design Thinking method in designing the user interface (UI/UX) of a tourist application focusing on tourist destinations in Bali.

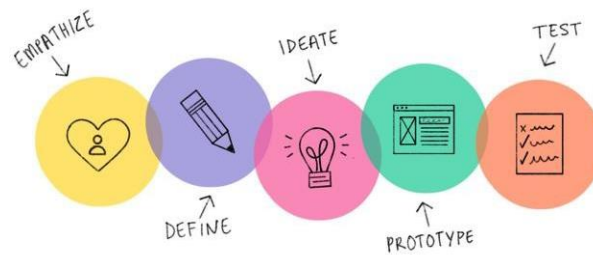
Keywords: Design Thinking, Pariwisata, Prototype, User Interface, User Experience

1. Pendahuluan

Bali merupakan pulau yang dikenal karena keindahan alamnya dan berbagai destinasi wisata menarik. Potensi pariwisata Bali sangat besar, terlihat dari banyaknya turis yang mengunjungi pulau ini. Sebagai salah satu tujuan wisata dunia, Bali terus berbenah untuk memanfaatkan peluang tersebut. Sebagai bagian dari kepulauan Indonesia, Bali memiliki sumber daya alam dan budaya yang khas, membuatnya terkenal di seluruh dunia. Bahkan, nama Bali lebih dikenal dibandingkan dengan Indonesia sendiri, dengan julukan "The Paradise Island" atau "The Island of God" [1]. Dengan kemajuan teknologi, Bali semakin dikenal luas baik oleh masyarakat dalam negeri maupun internasional. Berbagai aplikasi pariwisata yang dapat diunduh secara online tersedia untuk membantu para wisatawan merencanakan kegiatan mereka. Namun, beberapa aplikasi ini masih memiliki kekurangan fitur, sehingga penggunaannya untuk menyusun itinerary wisata di Bali belum banyak diminati oleh pelancong. Oleh karena itu, diperlukan inovasi atau kombinasi fitur dari beberapa aplikasi yang ada dengan merancang UI/UX yang lebih baik. Antarmuka yang menarik dan ramah pengguna dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempengaruhi kesuksesan aplikasi. Untuk itu, penulis akan mengembangkan desain aplikasi itinerary wisata dengan menggunakan metode Design Thinking guna mengevaluasi efektivitas antarmuka yang dirancang. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Athiya Mutiara Denasfi dengan judul "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling 'ANGLO' dengan Metode Design Thinking", digunakan pendekatan design thinking untuk merancang UI dan UX. Penelitian ini bertujuan memperkenalkan tempat wisata dan budaya Indonesia kepada wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mendukung pemulihan ekonomi di sektor pariwisata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX berhasil memenuhi kebutuhan calon pengguna dalam pembuatan situs web aplikasi traveling ANGLO [2].

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan metode design thinking, yaitu pendekatan kolaboratif yang mengumpulkan berbagai ide dari beragam disiplin ilmu untuk menemukan solusi. Design thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengalaman pengguna dan bersifat iteratif. Metode ini bertujuan memecahkan masalah secara analitis melalui proses yang mendorong pengguna untuk bereksperimen dan menciptakan solusi, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan umpan balik yang efektif dan efisien.[3]. Awalnya, terdapat tiga tahapan dalam design thinking: inspiration, yaitu identifikasi kebutuhan atau masalah yang memotivasi pencarian solusi atau inovasi; ideation, yaitu proses menghasilkan, mengembangkan, dan menguji gagasan; serta implementation, yaitu finalisasi penerapan solusi kepada pengguna. Seiring perkembangan, ketiga tahapan ini berkembang menjadi lima tahap, yang pada dasarnya serupa namun memiliki penekanan lebih spesifik pada bagian-bagian tertentu [4].



Gambar 1. Design Thinking

- Empathize adalah bagaimana dipahami emosi yang sama dengan yang dirasakan orang lain. Melalui empati dapat dirasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.
- Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari pengguna serta memahami kebutuhan mereka. Seperti membuat persona pengguna yang akan menjadi dasar untuk merancang dan membuat produk atau aplikasi.
- Ideate merupakan proses penggambaran solusi dari berbagai ide yang kemudian diwujudkan melalui brainstorming.
- Prototype adalah proses pembuatan desain tampilan website yang ingin dibangun dan kemudian menerapkan ide-ide tersebut untuk menghasilkan suatu prototipe atau produk yang siap diuji.
- Test adalah teknik yang digunakan untuk melakukan evaluasi, yang mencakup beberapa pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian menggunakan metode design thinking dilakukan sesuai dengan tahapan proses design thinking yang bertujuan untuk memecahkan masalah sehingga mendapatkan solusi dan inovasi dari sudut pandang pengguna. Berikut merupakan pembahasannya.

3.1. Empathize

Tahap empathize adalah fase untuk memahami secara mendalam pengguna atau audiens dengan cara mengamati, berinteraksi, dan berempati terhadap pengalaman mereka. Pada tahap ini, penelitian dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang mereka alami. Wawancara dilakukan dengan empat orang yang gemar traveling untuk mempermudah menemukan masalah yang dihadapi saat merencanakan wisata.

Terdapat beberapa pandangan pengguna mengenai aplikasi yang penulis buat:

- Pengguna lebih memilih sistem dalam bentuk aplikasi mobile.
- Pengguna kesulitan menemukan detail dari informasi tempat wisata.

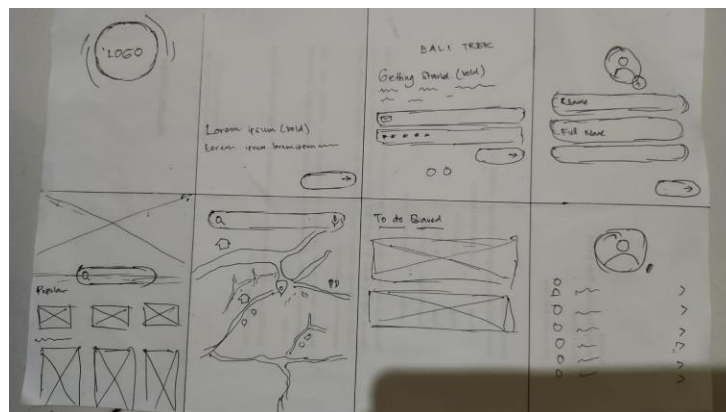
- c. Pengguna masih kesulitan menemukan tempat wisata yang jarang diketahui. orang dan tempat wisata yang terbilang baru.

3.2. Define

Tahap define adalah proses untuk menemukan inti permasalahan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada tahap ini, berbagai kebutuhan pengguna yang teridentifikasi pada tahap empathize akan dipersempit dan difokuskan [5]. Tahap define adalah proses untuk menemukan inti permasalahan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Permasalahan utama yang disimpulkan dari tahap empathize adalah minimnya penggunaan aplikasi wisata berbasis mobile, serta kurang lengkapnya informasi tentang tempat wisata pada aplikasi yang sudah ada, sehingga belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, banyak tempat wisata yang bagus namun jarang dikunjungi karena belum banyak diketahui orang. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah merancang aplikasi serupa yang fiturnya menggabungkan keluhan dan kebutuhan pengguna.

3.3. Ideate

Pada tahap Ideate, dilakukan proses brainstorming untuk menemukan ide-ide yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta memperhatikan batasan yang telah ditetapkan selama fase definisi. Proses ini difokuskan pada pengumpulan ide-ide guna menghasilkan solusi yang didasarkan pada data dan riset yang telah dikumpulkan sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah sebuah wireframe yang berfungsi sebagai kerangka dasar untuk mendukung ide-ide yang dihasilkan. Wireframe tersebut mencakup berbagai fitur, seperti halaman login yang memungkinkan pengguna yang telah memiliki akun untuk langsung mengisi email dan password. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, mereka dapat membuat akun baru dengan mengklik tombol "Sign Up". Setelah proses sign up, pengguna akan diarahkan ke halaman formulir pendaftaran untuk mengisi data diri. Selanjutnya, terdapat menu utama yang menampilkan gambar-gambar destinasi wisata dan menu pencarian dengan peta. Kemudian, terdapat menu "To Do" yang memungkinkan pengguna untuk mencatat dan menyimpan rencana atau tempat wisata yang akan dikunjungi. Terakhir, terdapat menu profile yang memungkinkan pengguna untuk mengelola data pribadi mereka.

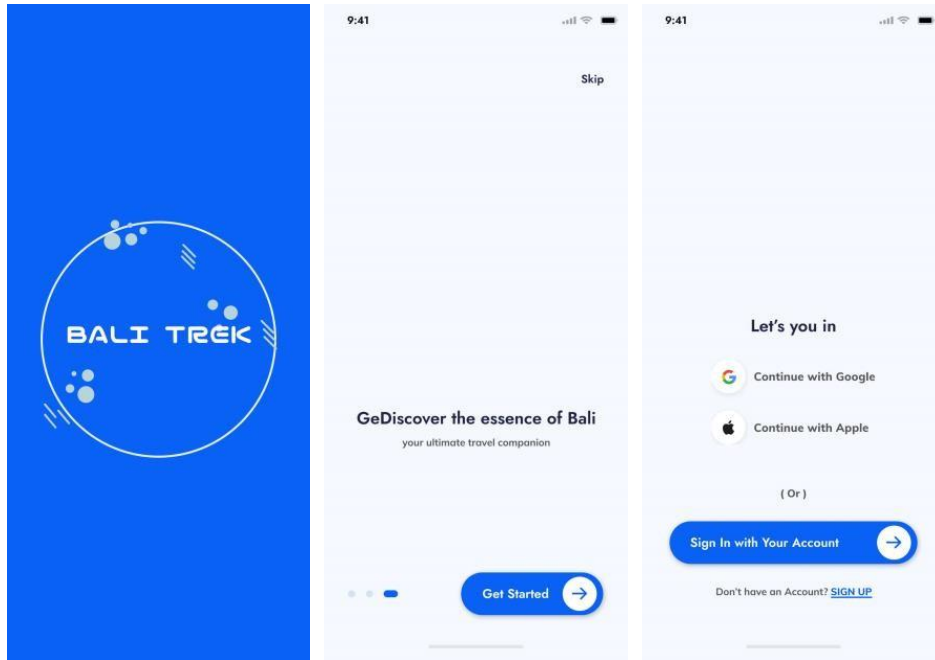


Gambar 2. Rancangan UI/UX

3.4. Prototype

a. Landing Page

Pengguna memasuki aplikasi lalu menunggu loading, selanjutnya pengguna memasuki landing page, pengguna dapat meng klik tombol get started untuk menuju ke halaman berikutnya.



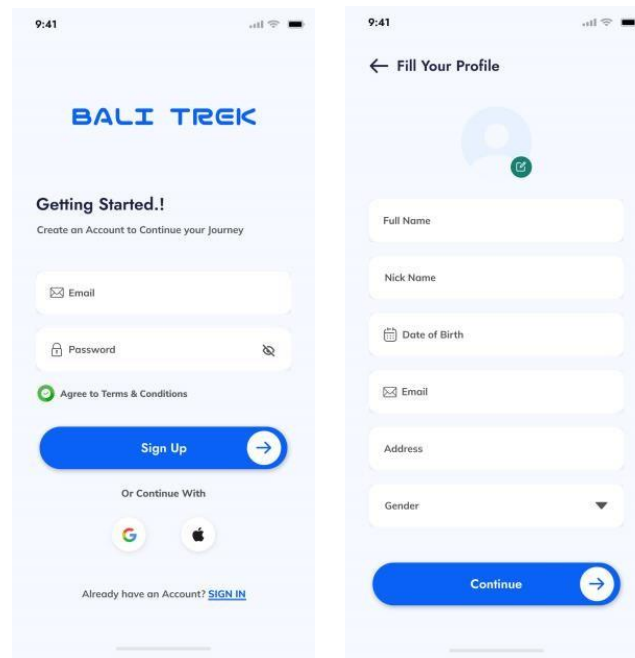
Gambar 3. Loading

Gambar 4. Landing page

Gambar 5. Start

b. Halaman Sign Up

Halaman sign up digunakan untuk membuat akun pengguna, jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat melakukan register dengan mengisi data diri mereka seperti Full Name, Nick Name, Date of Birth, Email, dan Password. Pada Sign Up ini juga bisa dilakukan dengan akun Google atau akun Apple.



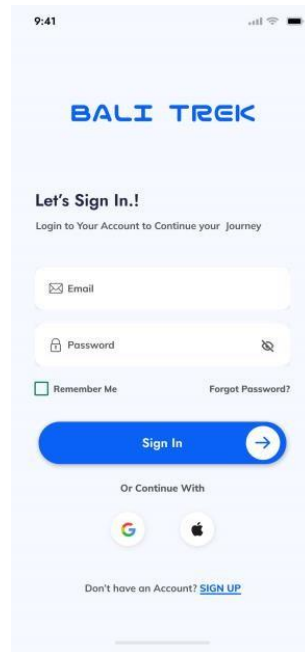
Gambar 6. Sign Up

Gambar 7. Fill Data Sign Up

c. Halaman Sign in

Jika pengguna sudah memiliki akun atau sudah register akun, pengguna dapat melakukan log in dengan memasukkan email dan password. Di halaman sign in ini juga

jika pengguna lupa password mereka, maka pengguna bisa meng klik forgot password yang akan diarahkan untuk mengisi email dan akan mendapatkan kode OTP.



Gambar 8. Sign In

d. Halaman Utama

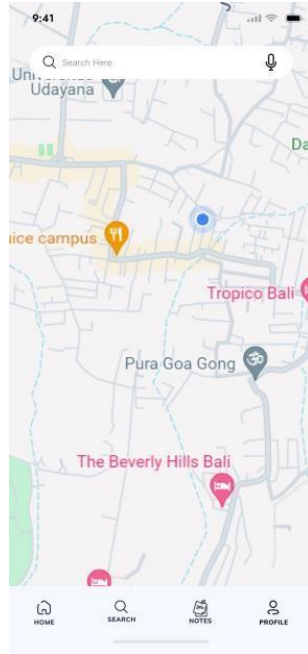
Pada menu utama merupakan menu yang menampilkan gambar gambar destinasi wisata, pada menu home ini terdapat kategori populer, explore bali by city, dan lain lain. Pada menu home ini juga pengguna bisa mengklik button search yang bisa mencari menurut pencarian pengguna.



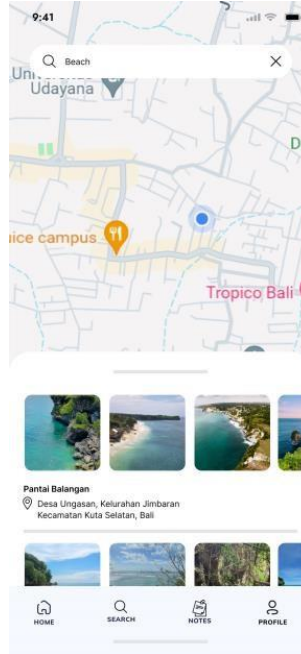
Gambar 9. Home

e. Fitur Pencarian

Pada menu pencarian pengguna dapat mencari destinasi wisata, ini sangat amat memudahkan pengguna. Pengguna dapat mencari dengan keyword yang tempat tempat yang akan dituju.



Gambar 10. Fitur Search



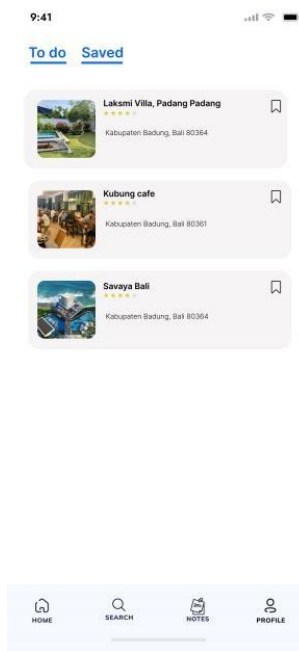
Gambar 11. Search

f. Halaman To Do (Note) dan Saved

Pada menu To Do pengguna dapat memasukkan note mereka sendiri, merencanakan perjalanan mereka, lalu untuk fitur saved, itu merupakan fitur simpanan destinasi yang sudah disimpan oleh pengguna.



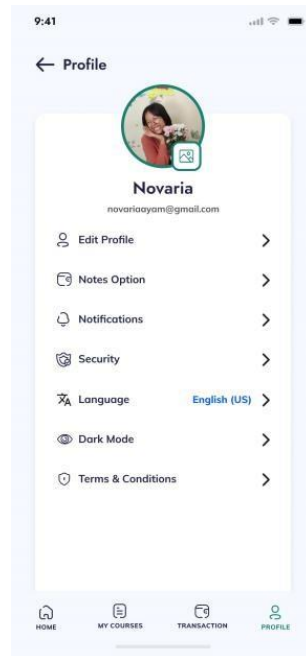
Gambar 12. Fitur To Do



Gambar 13. Fitur Saved

g. Halaman Profil

Pada halaman *profile* pengguna pengguna dapat memanipulasi atau mengubah data diri mereka



Gambar 14. Fitur Profile

3.5. Test

Tahap akhir dari proses design thinking ini terletak pada tahap pengujian, di mana hasil-hasil yang didapat mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang pengguna, cara penggunaan, serta bagaimana orang berinteraksi dengan produk secara keseluruhan. Dalam proses ini, penulis melakukan perubahan dan perbaikan untuk mengatasi masalah yang muncul dan mendalami pemahaman tentang produk dan penggunanya. Berikut merupakan pertanyaan/pernyataan yang diajukan:

| No | Pertanyaan/pernyataan |
|----|---|
| 1 | Saya mungkin akan sering menggunakan aplikasi ini |
| 2 | Seharusnya aplikasi ini mudah digunakan |
| 3 | Saya mungkin nyaman menggunakan aplikasi ini |
| 4 | Saya tidak perlu belajar menggunakan aplikasi ini |
| 5 | Banyak fitur dan font yang terintegrasi dengan baik |
| 6 | Saya rasa aplikasinya tidak membosankan |

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna lebih memilih aplikasi mobile untuk merencanakan perjalanan mereka, namun kesulitan dalam menemukan informasi detail tentang tempat wisata. Selain itu, banyak tempat wisata yang bagus namun belum banyak diketahui orang. Oleh karena itu, desain aplikasi Bali Trek mengintegrasikan fitur-fitur yang memperbaiki kekurangan tersebut, seperti fitur pencarian yang mudah digunakan, penyediaan informasi yang

lengkap tentang tempat wisata, serta fitur untuk menemukan tempat wisata yang kurang populer.. Setelah melakukan kuesioner mengenai desain aplikasi Bali Trek ini, penilaian rata rata untuk aplikasi ini adalah, 5.14, 6.57, 6.86, 6.43, 6.23, 6.45. Ini dapat berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan dalam memajukan sektor pariwisata di Bali melalui pemanfaatan teknologi yang lebih efektif dan efisien.

| No | Pertanyaan/ Pernyataan | Rata Rata Nilai |
|----|---|-----------------|
| 1 | Saya mungkin akan sering menggunakan aplikasi ini | 5.14/7 |
| 2 | Seharusnya aplikasi ini mudah digunakan | 6.57/7 |
| 3 | Saya mungkin nyaman menggunakan aplikasi ini | 6.86/7 |
| 4 | Saya tidak perlu belajar menggunakan aplikasi in | 6.43/7 |
| 5 | Banyak fitur dan font yang terintegrasi dengan baik | 6.23/7 |
| 6 | Saya rasa aplikasinya tidak membosankan | 6.45/7 |

Daftar Pustaka

- [1] I. W. Wiwin, "Community based tourism dalam pengembangan pariwisata Bali," *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 69–75, 2018.
- [2] A. M. Denasfi and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling 'ANGLO' dengan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [3] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.
- [4] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer," *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, pp. 219–237, 2018.
- [5] A. I. Pratiwi and S. Rani, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, 2023.