

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DESTINASI
WISATA KABUPATEN LUMAJANG BERBASIS PERAN
MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***



Oleh :

Ervina Purwaningtyas

NIM: 19083000235

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
2023**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DESTINASI
WISATA KABUPATEN LUMAJANG BERBASIS PERAN
MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN***



SKRIPSI

Diajukan kepada

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh:

Ervina Purwaningtyas

NIM: 19083000235

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Destinasi Wisata
Kabupaten Lumajang Berbasis Peran Masyarakat
Menggunakan Metode *User Centered Design*
Nama : Ervina Purwaningtyas
NIM : 19083000235
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Universitas : Merdeka Malang
Disetujui pada tanggal : 12 Januari 2023

Dosen Pembimbing



Kukul Yudhistiro, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nama : Ervina Purwaningtyas
NIM : 19083000235
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Destinasi Wisata Kabupaten Lumajang Berbasis Peran Masyarakat Menggunakan Metode *User Centered Design*

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada,
Hari : Kamis
Tanggal : 12 Januari 2023
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris Penguji



Kuku Yudhistiro, S.Kom., M.Kom.

Anggota Penguji



Nofrian Deny Hendrawan, S.ST., M.Tr.T.

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Malang, 30 Januari 2023
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, M.Si.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Ervina Purwaningtyas
NIM : 19083000235
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Universitas : Universitas Merdeka Malang

Mengatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan mengenai Tugas Akhir yang telah saya susun sekarang ini:

1. Masih belum pernah diajukan oleh orang lain dalam rangka memperoleh gelar akademik Sarjana Strata 1.
2. Tidak memiliki kesamaan dengan karya-karya tulis ilmiah yang sudah di tulis dan di terbitkan orang lain.
3. Setiap kutipan yang bersumber dari karya orang lain pada naskah ini, selalu di sebutkan sumber referensinya dan tertulis secara resmi dalam daftar pustaka.

Atas dasar pernyataan tersebut, apabila di dalam naskah ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menyatakan karya tulis ilmiah akademik Tugas Akhir ini digugurkan dan dengan segala konsekuensi yang menyertakan termasuk pembatalan gelar akademik yang diperoleh, bahkan bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003 pasal: 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 30 Januari 2023



Ervina Purwaningtyas

MOTTO

**“JANGAN PERNAH TAKUT SALAH DALAM PROSES BELAJAR KARENA
DARI KESALAHAN KITA DAPAT MEMPELAJARI HAL BARU DAN
SELALU SERTAKAN ALLAH DI DALAM PROSESMU”**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile Destinasi Wisata Kabupaten Lumajang Berbasis Peran Masyarakat Menggunakan Metode *User Centered Design****”. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, antara lain:

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak Kukuh Yudhistiro, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Bapak dan Ibu Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dengan penuh.
7. Teman-teman mahasiswa Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
8. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari keterbatasan penelitian ini karena keterbatasan peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga karya yang sederhana dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Malang, 30 Januari 2023

Ervina Purwaningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.2 Penelitian Terdahulu	9
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Desain Penelitian.....	12
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	14
3.3 Populasi dan Sampel	14
3.4 Gambaran Umum Aplikasi.....	15
3.5 <i>Wireframe</i>	17
3.6 Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Solusi Desain Produk	26
4.2 Evaluasi Desain Terhadap Kebutuhan	30
BAB V PENUTUP	33
5.1 Kesimpulan	33

5.2	Saran	33
	DAFTAR PUSTAKA	34
	LAMPIRAN.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	13
Tabel 3.2 Tabel Kuesioner SUS.....	23
Tabel 3.3 Tabel Skor SUS.....	24
Tabel 3.4 <i>Acceptability Range</i>	25
Tabel 4.1 Hasil Uji SUS.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User-Centered Design</i>	7
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	12
Gambar 3.2 DFD Level 0.....	15
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Pengguna	16
Gambar 3.4 <i>Flowmap</i>	17
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> Halaman Awal.....	18
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Halaman Wisata	19
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman Penginapan.....	20
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman Berita.....	21
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Halaman Warung Sekitar	22
Gambar 4.1 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	26
Gambar 4.2 <i>Prototype</i> Halaman Wisata.....	27
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Halaman Penginapan	28
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> Halaman Berita.....	29
Gambar 4.5 <i>Prototype</i> Halaman Warung Sekitar	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Riwayat Hidup	36
Lampiran 2 Halaman Bimbingan Skripsi.....	37
Lampiran 3 Halaman Persetujuan Skripsi.....	38
Lampiran 4 Halaman Penilaian Ujian Skripsi 1	39
Lampiran 5 Halaman Penilaian Ujian Skripsi 2.....	40
Lampiran 6 Halaman Berita Acara Ujian Skripsi	41
Lampiran 7 Halaman Revisi Ujian Skripsi 1	42
Lampiran 8 Halaman Revisi Ujian Skripsi 2	43

ABSTRAK

Wisata merupakan salah satu industri yang memberikan dampak besar terhadap perekonomian masyarakat di sekitar objek wisata begitupun dengan banyaknya pengguna internet dan *smartphone* tentu saja memberikan efek pada sektor wisata salah satunya di Kecamatan Pronojiwo, Kabupaten Lumajang. Penyebarluasan informasi mengenai destinasi wisata hanya dilakukan melalui *Instagram* karena tidak adanya aplikasi khusus pengenalan wisata sebagai media promosi sehingga *Instagram* tidak dapat mencakup keseluruhan informasi seperti tempat kuliner, akomodasi, maupun tempat beristirahat di sekitar tempat wisata. Rancangan UI/UX destinasi wisata Kabupaten Lumajang menggunakan metode *User Centered Design* dibuat sebagai media promosi wisata yang nantinya rancangan tersebut dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale*. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan skor rata-rata 86,6% yang menunjukkan bahwa rancangan aplikasi tersebut *Acceptable* atau telah diterima oleh pengguna.

ABSTRACT

Tourism is one of the industries that has a major impact on the economy of the community around tourist objects as well as a large number of internet and smartphone users, of course, it has an effect on the tourism sector, one of which is in Pronojiwo District, Lumajang Regency. Dissemination of information about tourist destinations is only done through Instagram because there is no special application for introducing tourism as a promotional medium so Instagram cannot cover all information such as culinary spots, accommodations, or places to rest around tourist attractions. The UI/UX design for tourist destinations in Lumajang Regency using the User Centered Design method was made as a tourism promotion media which later on the design will be evaluated using the System Usability Scale method. The evaluation results obtained an average score of 86.6% which indicates that the application design is Acceptable or has been accepted by the user.