

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DESTINASI WISATA DI NGANJUK MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)



Oleh:

FARID PUTRA ROMADHON

NIM: 19083000239

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE*
DESTINASI WISATA DI NGANJUK MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)**



SKRIPSI

Diajukan kepada

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi (S.Kom)

Oleh:

Farid Putra Romadhon
NIM: 19083000239

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

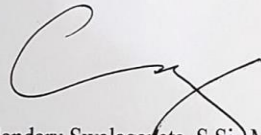
Nama : Farid Putra Romadhon
NIM : 19083000239
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Destinasi Wisata Di
Nganjuk Menggunakan Metode *User Centered Design*
(UCD)

Malang, 23 Agustus 2023

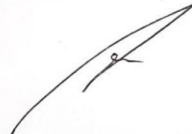
Disetujui Dan Diterima

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dosen Pembimbing



Galandaru Swalagarata, S.Si., M.Si.
NIDN. 0728109104



Aditya Galih Sulaksono, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0714018502



Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.
NIDN. 0716037601

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE*
DESTINASI WISATA DI NGANJUK MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)***

Dipersiapkan dan disusun oleh

Farid Putra Romadhon

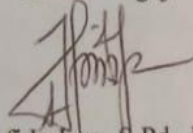
19083000239

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

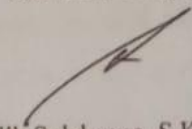
Pada Tanggal 23 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

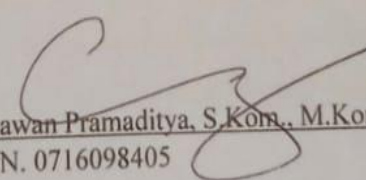
Ketua Penguji


Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0711059203

Sekretaris Penguji



Aditya Galih Sulaksono, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0714018502

Anggota Penguji


Himawan Pramaditya, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0716098405

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sistem Informasi.

Malang, 23 Agustus 2023
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang


Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.
NIDN. 0716037601

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Farid Putra Romadhon
NIM : 19083000239
Program Studi : SI Sistem Informasi
Bidang Kajian Skripsi : Perancangan UI/UX
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Destinasi Wisata Di Nganjuk Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)
Lokasi Penelitian : Kabupaten Nganjuk
Alamat Rumah Asal : Jln. Ciliwung 6, Werungotok, Nganjuk.
No. Telp/Email : 085806074249/faridputra1612@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut diatas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Malang, 23 Agustus 2023

Peneliti,



Farid Putra Romadhon

MOTTO

“Pengetahuan yang baik ialah yang dapat memberikan manfaat,
bukan hanya sekedar untuk diingat”

Imam Syafi'i

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT atas semua keridhoan-Nya dan izin-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah dan skripsi saya di jurusan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Kedua orang tua saya, Slamet dan Warsiatun yang telah memberikan dukungan, doa dan biaya sehingga saya dapat menyelesaikan studi sarjana S-1.
3. Untuk seluruh keluargaku dan saudaraku terima kasih doa dan dukungannya.
4. Untuk Lina Wahyuni Putri yang selalu memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Untuk teman-teman seperjuangan S1 Sistem Informasi Angkatan 2019 Universitas Merdeka Malang.

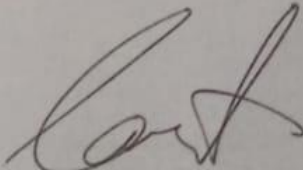
KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Destinasi Wisata Di Nganjuk Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*".

Penulis menyadari pada penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bapak Galandaru Swalaganta, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Fakultas teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak Aditya Galih Sulaksono, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dengan penuh.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi SI Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.

Malang, 23 Agustus 2023



Farid Putra Romadhon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori	4
2.1.1 Wisata	4
2.1.2 Figma	6
2.1.3 <i>User Interface</i> (UI)	6
2.1.4 <i>User Experience</i> (UX)	7
2.1.5 <i>Wireframe</i>	8
2.1.6 <i>Prototype</i>	8
2.1.7 <i>Usability</i>	9
2.1.8 <i>User-Centered Design</i> (UCD).....	9
2.2 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Desain Penelitian	13
3.1.1 Merencanakan proses <i>User-Centered Design</i>	14
3.1.2 Memahami konteks.....	14

3.1.3	Menentukan Kebutuhan Pengguna Dan Organisasi	15
3.1.4	Solusi Desain Produk.....	15
3.1.5	Evaluasi Desain Terhadap Pengguna.....	16
3.2	Lokasi Dan Waktu Penelitian	16
3.2.1	Lokasi.....	16
3.2.2	Waktu Penelitian.....	16
3.3	Populasi Dan Sampel	16
3.3.1	Populasi.....	16
3.3.2	Sampel	17
3.4	Gambaran Umum Aplikasi	18
3.4.1	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	18
3.4.2	<i>Flowchart</i> Pengguna	19
3.4.3	<i>Flowmap</i>	20
3.5	<i>Wireframe</i>	21
3.5.1	Halaman Beranda (<i>Homepage</i>).....	21
3.5.2	Halaman Wisata.....	22
3.5.3	Halaman Akomodasi.....	23
3.5.4	Halaman Kuliner.....	24
3.5.5	Halaman Oleh-Oleh	25
3.6	Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Solusi Desain Produk.....	28
4.1.1	<i>Prototyping</i>	28
4.2	Evaluasi Desain Terhadap Kebutuhan.....	33
BAB V PENUTUP.....		34
5.1	Kesimpulan	34
5.2	Saran	34
DAFTAR PUSTAKA		35
LAMPIRAN.....		37

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang semakin maju seperti sekarang ini membuat kehidupan manusia tak terelakan dari ketergantungan pada teknologi. Teknologi memungkinkan akses yang mudah untuk mengetahui informasi mengenai tempat wisata yang berada di Kabupaten Nganjuk. Akan tetapi dalam penyebaran informasi mengenai destinasi wisata hanya mengandalkan jejaring sosial Instagram karena tidak adanya aplikasi yang khusus mengenai destinasi wisata, sehingga informasi yang diperoleh kurang lengkap mengenai wisata, akomodasi, kuliner dan oleh-oleh. Hasil dari penelitian ini ialah sebuah perancangan User Interface dan User Experience destinasi wisata di Nganjuk dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD). Perancangan tersebut dievaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang dapat diterima oleh pengguna dengan hasil akhir skor yang didapatkan sebesar 83,25.

Kata kunci: Perancangan UI/UX, Aplikasi Mobile, User Centered Design

ABSTRACT

The development of increasingly advanced times like today makes it inevitable for human life to become dependent on technology. Technology allows easy access to find out information about tourist attractions in Nganjuk Regency. However, in disseminating information about tourist destinations, we only rely on the Instagram social network because there is no specific application regarding tourist destinations, so the information obtained is incomplete regarding tourism, accommodation, culinary delights and souvenirs. The result of this research is a User Interface and User Experience design for tourist destinations in Nganjuk using the User Centered Design (UCD) method. The design was evaluated using the System Usability Scale (SUS) method which was acceptable to users with a final score of 83,25.

Keywords: UI/UX Design, Mobile Application, User Centered Design

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	15
Tabel 3.2 Kriteria Partisipan	17
Tabel 3.10 Kuesioner SUS	26
Tabel 4.1 Hasil Uji SUS	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses <i>User Centered Design</i>	10
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	13
Gambar 3.2 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	18
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Pengguna	19
Gambar 3.4 <i>Flowmap</i>	20
Gambar 3.5 Halaman Beranda (<i>Homepage</i>)	21
Gambar 3.6 Halaman Wisata	22
Gambar 3.7 Halaman Akomodasi	23
Gambar 3.8 Halaman Kuliner	24
Gambar 3.9 Halaman Oleh-Oleh	25
Gambar 3.10 Rumus Perhitungan SUS	26
Gambar 3.11 Skor SUS	27
Gambar 4.1 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	28
Gambar 4.2 <i>Prototype</i> Halaman Wisata	29
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Halaman Akomodasi	30
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> Halaman Kuliner	31
Gambar 4.5 <i>Prototype</i> Halaman Oleh-Oleh.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Riwayat Hidup	37
Lampiran 2 Laporan Hasil Plagiasi	38