

Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Explore Pariwisata Kabupaten Kebumen

Miftahul Huda¹, Farhan Hidayat², Khilda Hania Rohmah³, Radityo Priyambudi⁴
Universitas Putra Bangsa^{1,2,3,4}
email: hudablue11@gmail.com¹

Page | 33

ABSTRAK

Sektor pariwisata merupakan sektor yang penting dan berperan strategis dalam sebuah kabupaten, teknik promosi dan pemasaran menjadi bagian terpenting bagi berkembangnya suatu tempat pariwisata. Aplikasi mobile memberikan solusi dalam melakukan promosi dan pemasaran di sektor pariwisata. Jurnal ini bertujuan untuk merancang user interface (UI) yang efektif untuk aplikasi pariwisata Kabupaten Kebumen. Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang desain user interface yang efisien untuk aplikasi mobile pariwisata, dengan mempertimbangkan kemudahan dan kepuasan pengguna. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui analisis dan wawancara. Sehingga dari pengumpulan data awal yang meliputi informasi destinasi dan rekomendasi wisata. Selanjutnya perancangan User Interface ini akan dikembangkan menggunakan metode prototipe.

Kata Kunci: User Interface; Pariwisata; Aplikasi Mobile; Kebumen

ABSTRACT

The tourism sector is an important sector and plays a strategic role in a district, promotion and marketing techniques are the most important part for the development of a tourism place. Mobile applications provide solutions in conducting promotion and marketing in the tourism sector. This journal aims to design an effective user interface (UI) for tourism applications in Kebumen Regency. The purpose of this study is to design an efficient user interface design for tourism mobile applications, taking into account user convenience and satisfaction. The method used in this design includes data collection through analysis and interviews. So that from the initial data collection which includes destination information and tourist recommendations. Furthermore, the design of this User Interface will be developed using the prototype method.

Keywords: User Interface; Tourism; Mobile App; Kebumen

PENDAHULUAN

Kabupaten Kebumen memiliki potensi yang menarik dan cukup beragam dalam segi destinasi wisata, antara lain: wisata alam, wisata budaya dan wisata kuliner. Memiliki wisata alam yang menawarkan pemandangan yang indah serta wisata kuliner yang beraneka ragam. Dengan adanya pemanfaatan sistem informasi yang baik, diharapkan dapat meningkatkan destinasi pariwisata yang unggul dalam suatu daerah. Aplikasi mobile merupakan salah satu media digital sebagai alat promosi pariwisata yang paling sering digunakan dalam upaya pengenalan pariwisata (Khumairah & Fadilla, 2021). Aplikasi mobile memberikan kemudahan akses informasi, panduan perjalanan, dan pengalaman wisata yang memuaskan. Selain itu, para wisatawan sebagai user atau pengguna sistem informasi lebih menyukai sistem yang sederhana dan interaktif dengan tampilan yang menarik (Natsir, 2019).

Page | 34

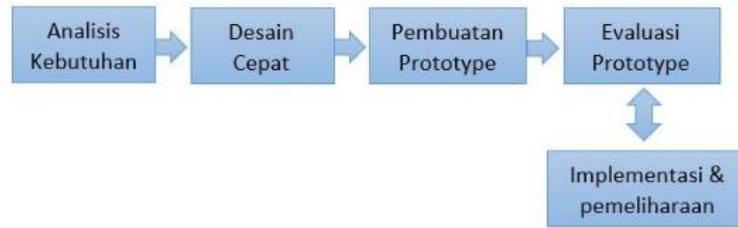
Aplikasi mobile pariwisata memberikan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Menggunakan TI (Teknologi Informasi) dapat memudahkan penggunanya yaitu para wisatawan untuk mendapatkan layanan informasi secara lebih jelas dan mudah (Dengo et al., 2022). Wisatawan dapat mengakses informasi ini dengan mudah, mengoptimalkan waktu mereka, dan membuat keputusan yang lebih baik terkait perjalanan wisata mereka. Selain itu, sistem desain aplikasi mobile pariwisata memungkinkan pengguna untuk merencanakan perjalanan secara efisien. Aplikasi mobile pariwisata dapat memberikan pengalaman perencanaan yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna. salah satu aspek penting dari sistem desain aplikasi mobile pariwisata adalah kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik, desain yang menarik, intuitif, dan responsif dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan wisatawan saat menggunakan aplikasi.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah sistem informasi pariwisata berbasis mobile. Pengembangan sistem informasi pariwisata memanfaatkan model prototyping. Prototype merupakan salah satu model pengembangan system yang dapat digunakan dalam proses simulasi program atau suatu sistem yang disajikan agar lebih memahami dan memilih program yang sesuai untuk digunakan oleh penggunanya (Sukamto & Shalahuddin, 2015) (Huda, 2022). Sistem informasi yang dikembangkan menyajikan informasi lengkap mengenai objek-objek wisata yang tersebar di Kabupaten Kebumen. Informasi mengenai objek wisata dalam suatu wilayah yang disajikan lebih informatif dengan gambar yang menarik dan deskripsi objek wisata yang jelas (Arfandy, 2020).

METODE

Pengembangan sistem informasi berbasis mobile pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian *prototype* (Bacsafra et al., 2022). Pendekatan ini menjadi pilihan karena mempunyai keunggulan dimana komunikasi antara pengembang dan pengguna lebih intensif dan lebih baik (Nurhindarto et al., 2020). Pada tahapan penelitian Model *prototyping* merupakan metode pengembangan sistem informasi dengan mengembangkan sebuah prototype untuk membantu dalam mendapatkan gambaran awal tentang sistem yang akan di buat.

Tahapan pengembangan ditunjukkan pada Gambar 1. Tahapan pengembangan sistem dimulai dengan proses penentuan kebutuhan sistem dilanjutkan dengan perancangan sistem, pembuatan *prototype*, evaluasi *prototype* dan modifikasi *prototype*.



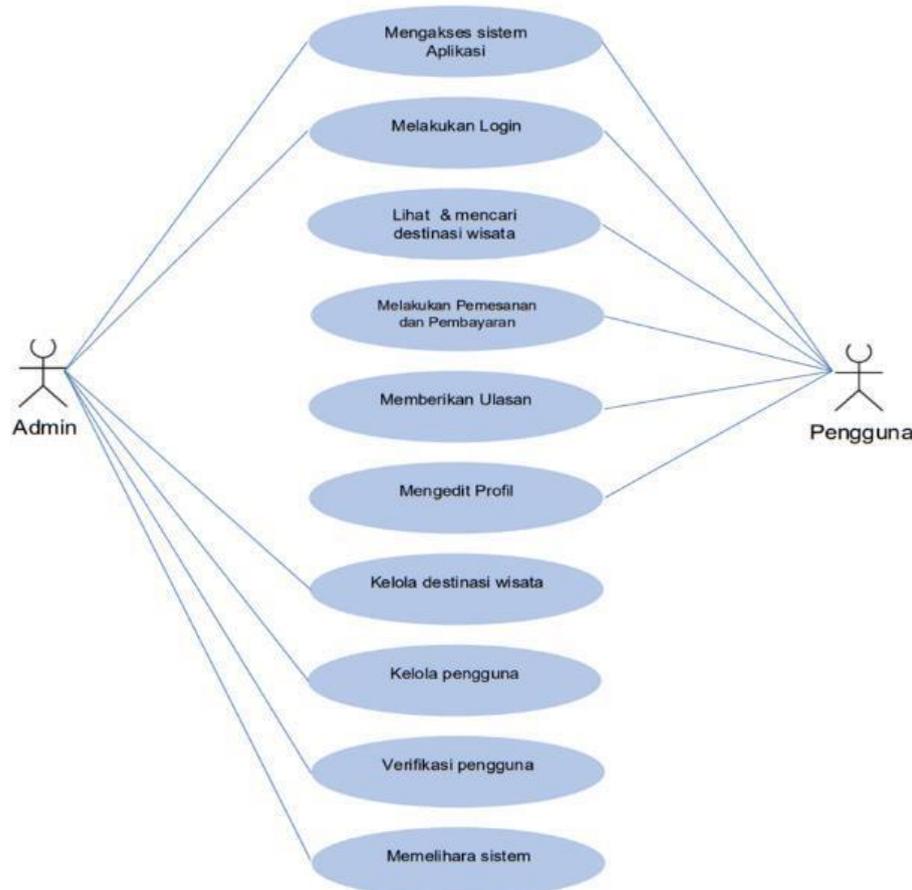
Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara dan survei awal mengenai informasi destinasi wisata maupun rekomendasi wisata yang ada di Kabupaten Kebumen yang akan dibuat, untuk memenuhi kebutuhan pengguna meliputi tampilan antarmuka yang *user friendly* dan menampilkan informasi objek pariwisata di Kabupaten Kebumen secara lengkap.

2. Desain Cepat

Dari hasil pengumpulan data di awal mendapatkan gambaran awal dari sistem yang akan dibuat. Dalam penelitian ini terdapat *use case diagram* yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak dan rekayasa sistem untuk menggambarkan interaksi antara aktor pengguna atau sistem eksternal dengan sistem yang sedang dipelajari atau dikembangkan. Berikut *Use Case diagram* Explore Kebumen ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Explore Kebumen

Admin:

- a. Kelola Destinasi Wisata, memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, atau menghapus destinasi wisata di dalam sistem aplikasi pariwisata. Admin dapat mengelola informasi tentang destinasi wisata, seperti deskripsi, gambar, lokasi, fasilitas, dan lain-lain.
- b. Kelola Pengguna, memungkinkan admin untuk mengelola pengguna dalam sistem. Admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus pengguna, serta mengatur hak akses dan peran pengguna dalam sistem. Verifikasi Pengguna, memungkinkan admin untuk melakukan verifikasi terhadap pengguna yang mendaftar dalam sistem aplikasi pariwisata. Admin dapat memverifikasi dan mengaktifkan akun pengguna baru yang telah mendaftar, dan melihat status pembayaran.

Pengguna:

- a. Lihat Destinasi Wisata, memungkinkan pengguna untuk melihat daftar destinasi wisata yang tersedia dalam sistem aplikasi pariwisata.
- b. Buat Ulasan, memungkinkan pengguna untuk membuat ulasan atau penilaian terhadap destinasi wisata yang telah mereka kunjungi. Hal ini membantu pengguna lain dalam membuat keputusan dan memberikan umpan balik kepada penyedia layanan wisata.
- c. Lihat & Mencari Detail Destinasi, memungkinkan pengguna untuk melihat dan mencari informasi lebih lanjut tentang destinasi wisata yang dipilih, termasuk deskripsi, gambar, lokasi, jam operasional dan harga tiket.
- d. Melakukan Pembayaran, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dari hotel atau tiket yang sudah dicari dan dipilih.

3. Membangun *Prototipe*

Setelah didapatkan hasil rancangan sistem yang akan dibuat, Pembuatan *prototype* sistem informasi nantinya dibangun menggunakan perangkat lunak *figma*.

4. Evaluasi Pengguna Awal

Prototype yang telah dibuat kemudian di evaluasi untuk mengetahui umpan balik dari pengguna dalam membantu menyempurnakan desain sebelum aplikasi sebenarnya dibuat, seperti melakukan kuisisioner terhadap pengguna yang nantinya akan dilakukan modifikasi untuk melakukan perbaikan dan pengembangan desain yang dibuat.

5. Implementasi dan pemeliharaan

Implementasi merupakan fase terakhir dari perancangan aplikasinya. Dalam pembuatan sistem aplikasi pariwisata menggunakan *prorotipe* dari tahapan yang sudah dilewati, nantinya sistem akan dibuat oleh programer menjadi aplikasi yang berfungsi dengan baik. Sistem yang telah dibuat nantinya akan dilakukan pemeliharaan meliputi perbaikan atau pembaruan untuk memperbaiki *bug* dan meningkatkan fitur agar memberikan pengalaman pengguna yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

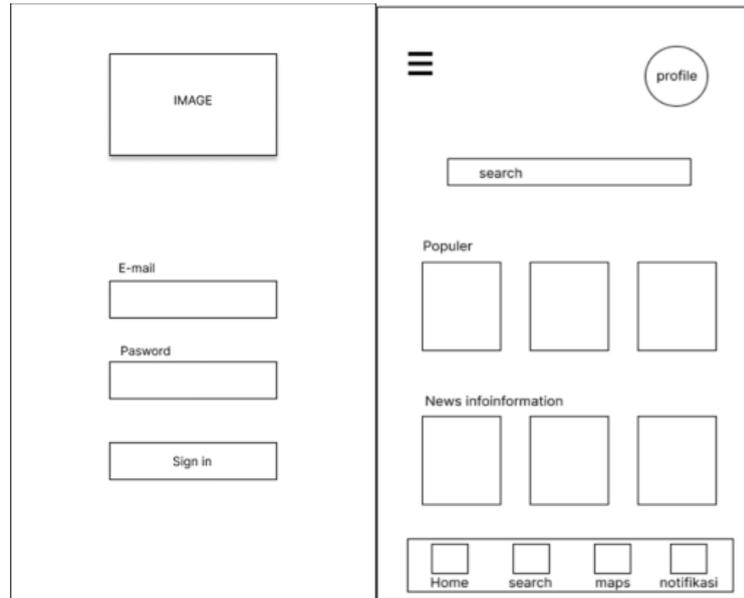
Berisi hasil-hasil studi empiris atau teoritis yang ditulis secara sistematis, analisis kritis, dan informatif. Penggunaan tabel, gambar, dll. Hanya untuk mendukung atau mengklarifikasi diskusi dan hanya terbatas untuk mendukung informasi penting, misalnya, tabel uji statistik, hasil pengujian model, dll. Diskusi hasil harus argumentatif mengenai relevansi hasil, teori, penelitian sebelumnya, dan fakta empiris, serta

menunjukkan kebaruan temuan. Berikut hasil dan pembahasan mengenai implementasi prototype aplikasi Explore Kebumen sesuai dengan kebutuhan awal, sebagai berikut :

1. Sketsa Tampilan

Sketsa tampilan memberikan gambaran visual tentang tata letak, elemen grafis dan struktur keseluruhan dari antarmuka, tetapi belum mencakup detail desain yang lebih mendalam. Berikut sketsa tampilan Explore Kebumen:

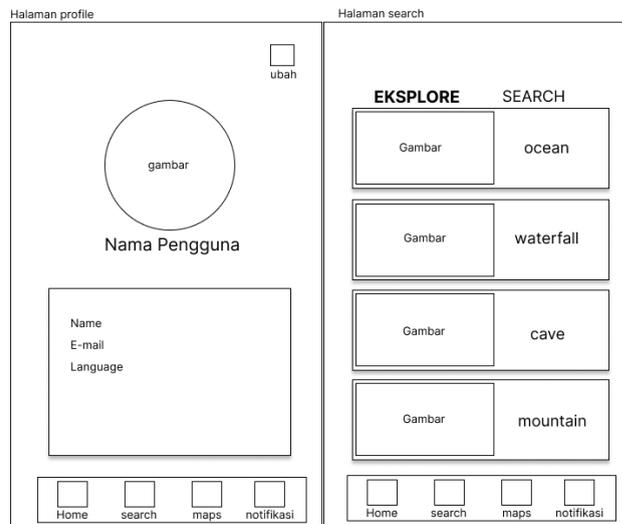
a. Sketsa Halaman Login dan Halaman Utama



Gambar 3. Sketsa Halaman Login dan Halaman Utama

Pada Gambar 3. Terdapat sketsa halaman login dan utama yang berisi user, pasword pengguna, pengguna juga bisa mendaftar atau masuk ke akun yang sudah ada. Sedangkan pada halaman utama menampilkan menampilkan informasi seputar Explore Kebumen mengenai pariwisata, hotel, kuliner, dan juga pencarian populer

b. Sketsa Halaman Pencarian dan Halaman Profil



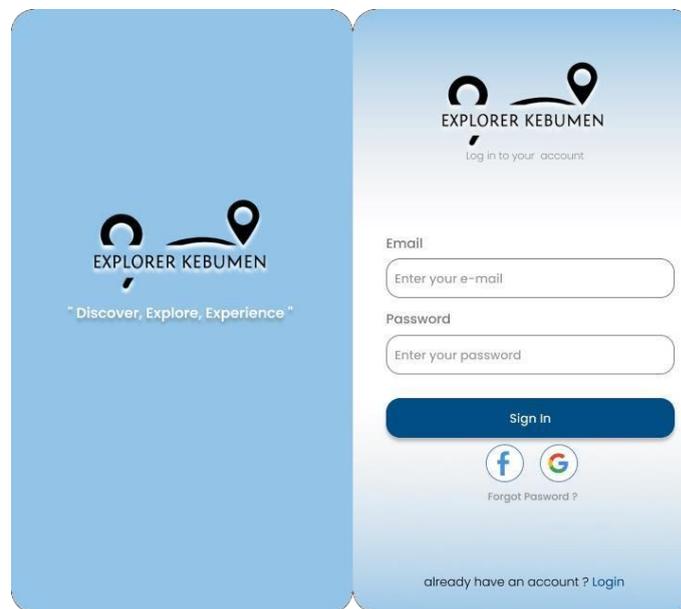
Gambar 4. Sketsa Halaman Pencarian dan Halaman Profil

Gambar 4. Terdapat halaman pencarian dan halaman profil. Tampilan eksplora dan search berisi rekomendasi wisata sesuai jenis dan pencarian wisata sesuai keinginan pengguna. Sedangkan pada halaman profil terdapat informasi mengenai profil pengguna, seperti nama, email, notifikasi dan foto profil pengguna.

2. Prototype Figma

Berikut hasil Prototype dari pembuatan interaksi antarmuka sistem informasi explore Kebumen menggunakan figma:

a. Halaman Awal



Gambar 5. Halaman Awal

Pada Gambar 5. Terdapat halaman awal yang berisi logo Explore Kebumen dan juga halaman login untuk pengguna melakukan login maupun pendaftaran.

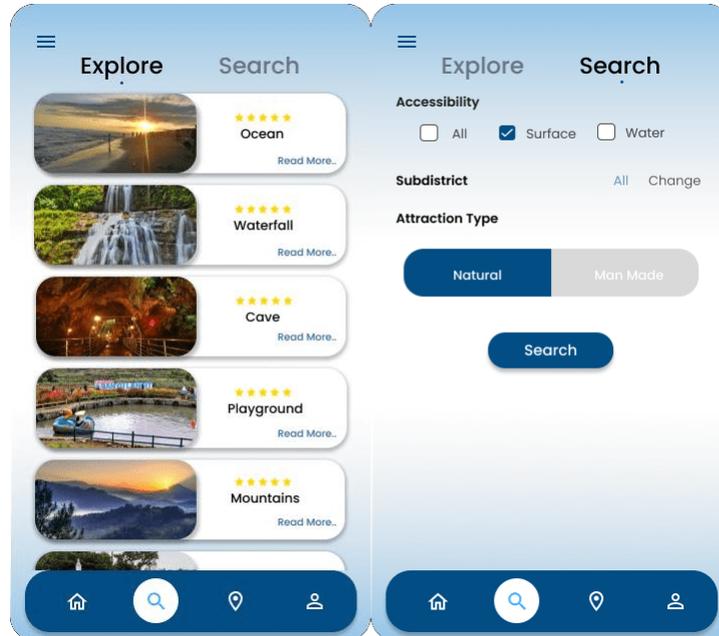
b. Halaman Beranda



Gambar 6. Halaman Beranda

Pada Gambar 6. Terdapat halaman beranda yang berisi informasi seputar objek pariwisata yang ada di Kabupaten Kebumen dan juga tools mengenai fitur akun pengguna.

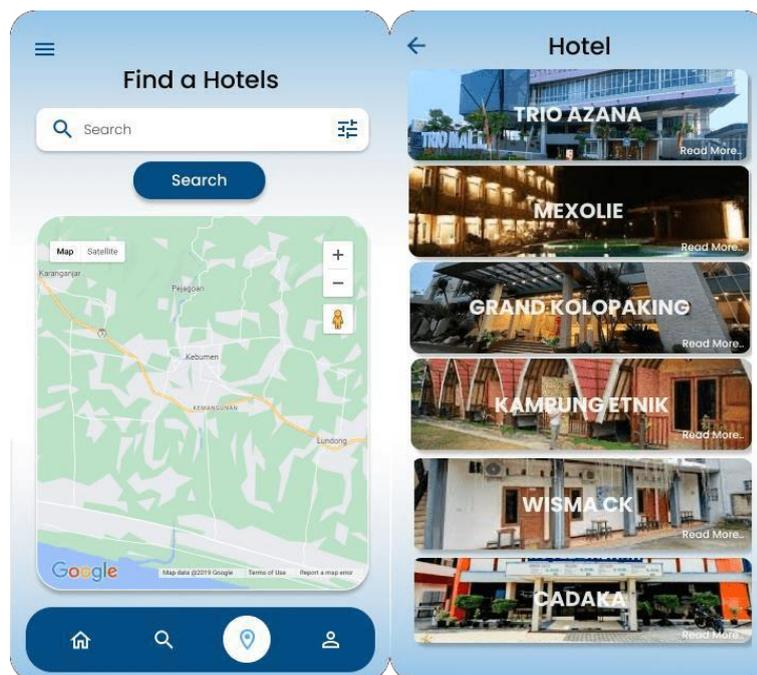
c. Halaman Pencarian Pariwisata



Gambar 7. Halaman Pencarian Pariwisata

Pada Gambar 7. Terdapat halaman pencarian pariwisata, pengguna dapat mencari destinasi wisata sesuai jenis ataupun pencarian destinasi wisata sesuai keinginan pengguna.

d. Halaman Pencarian Hotel.



Gambar 8. Halaman Pencarian Hotel

Pada Gambar 8. Terdapat halaman pencarian hotel, pengguna dapat mencari penginapan hotel berdasarkan lokasi terdekat yang terintegrasi dengan google maps.

e. Halaman Profil



Gambar 9. Halaman Profil Pengguna

Pada Gambar 9. Terdapat halaman profil pengguna, berisi informasi mengenai data diri pengguna dan notifikasi mengenai aktivitas kegiatan yang dilakukan pengguna.

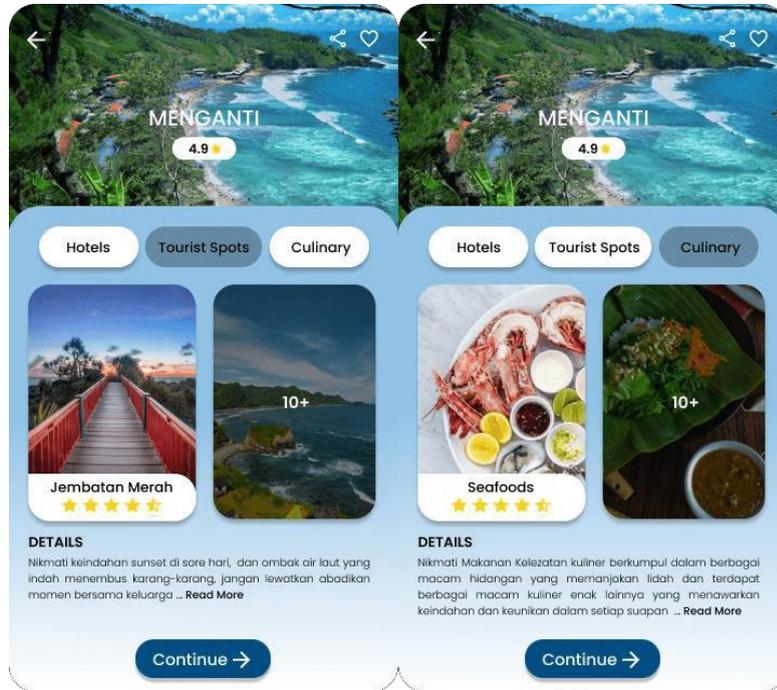
f. Halaman Informasi Pariwisata



Gambar 10. Halaman Informasi Pariwisata

Pada Gambar 10. Terdapat halaman informasi pariwisata, meliputi deskripsi singkat suatu wisata, informasi tiket serta, lokasi maps tempat wisata.

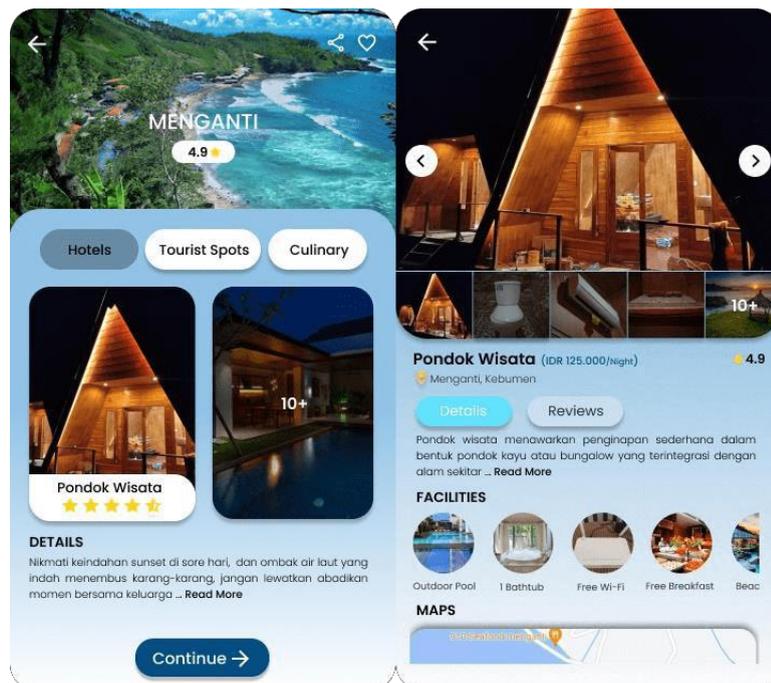
g. Halaman Informasi Pariwisata Unggulan



Gambar 11. Halaman Informasi Pariwisata Unggulan

Pada Gambar 11. Terdapat halaman informasi pariwisata unggulan, berisi informasi lebih rinci mengenai tempat wisata unggulan meliputi hotel, spot wisata dan kuliner.

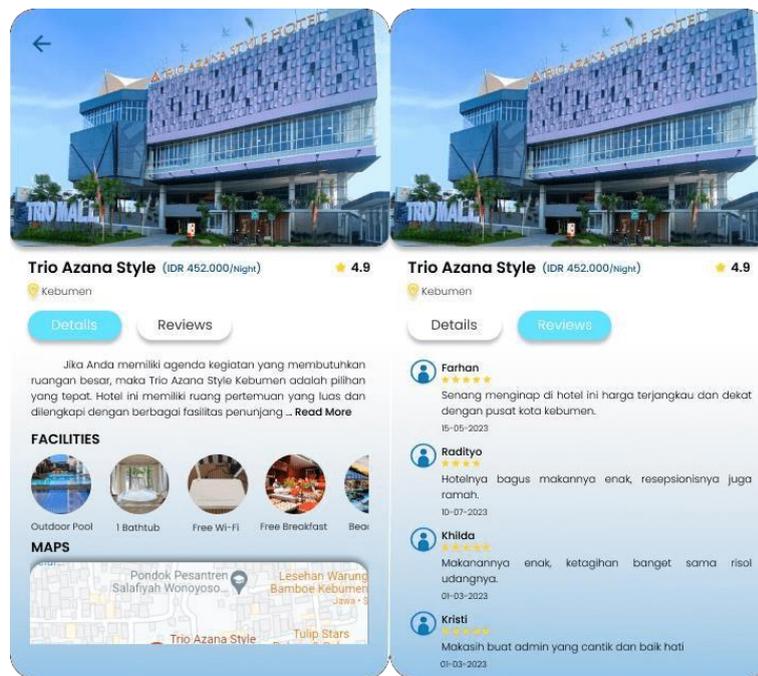
h. Halaman Informasi Hotel Pariwisata Unggulan



Gambar 12. Halaman Informasi Hotel Pariwisata Unggulan

Pada Gambar 12. Terdapat halaman informasi hotel pariwisata unggulan, berisi informasi lebih rinci mengenai hotel yang ada di wisata tersebut.

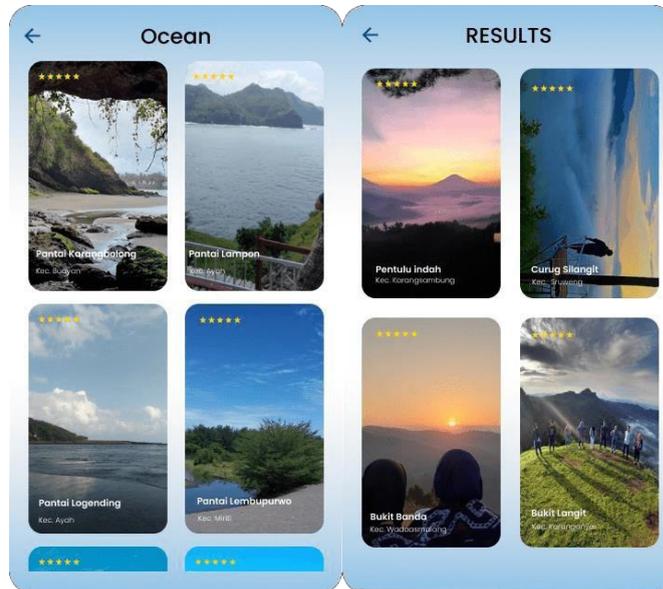
i. Halaman Hotel dan Ulasan



Gambar 13. Halaman Informasi Hotel Dan Ulasan

Pada Gambar 13. Terdapat halaman informasi hotel dan ulasan dari pencarian pengguna sebelumnya, berisi informasi mengenai hotel seperti harga, fasilitas, lokasi dan ulasan pengguna.

j. Halaman Filter Pencarian Jenis Pariwisata



Gambar 14. Halaman Filter Pencarian Jenis Wisata

Pada Gambar 14. Terdapat halaman filter pencarian jenis wisata, berisi hasil informasi wisata yang pengguna cari sesuai keinginan.



SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu telah berhasil mengembangkan rancangan *user interface (UI)* sistem informasi aplikasi Explore Kebumen berbasis android dengan menggunakan metode *prototype*. Sistem informasi ini menyajikan informasi destinasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kebumen meliputi destinasi wisata, kuliner, hotel dan juga informasi up to date seputar Kabupaten Kebumen.

Dari analisis kebutuhan sebelumnya, kami telah mengambil pendekatan yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna. Selama proses perancangan, kami menerapkan prinsip desain yang sederhana meliputi tata letak dan navigasi yang mudah dipahami, dan konsistensi halaman, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi mengenai seputar informasi pariwisata yang ada.

Secara keseluruhan prototype aplikasi Explore Kebumen menunjukkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan sektor pariwisata khususnya di Kabupaten Kebumen, dengan menyediakan pengalaman interaktif dan informatif bagi wisatawan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut guna menciptakan aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna serta industri pada sektor pariwisata



REFERENSI

- Arfandy, H. (2020). Rancang bangun sistem informasi pariwisata Sulawesi Selatan berbasis android dengan menggunakan metode Prototyping. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 70–76.
- Bacsafra, M. A., Kusumawardani, D. M., & Darmansah, D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuningan Berbasis Android Dengan Metode Prototype. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 6(1), 379–390.
- Dengo, M. F., Dai, R. H., Amali, L. N., Abdillah, T., Olii, S., & Tuloli, M. S. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 94–103.
- Huda, M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN CV. LANGSUNG JAYA BERBASIS WEBSITE. *Technology and Informatics Insight Journal*, 1(1), 1–10.
- Khumairah, A. M., & Fadilla, A. N. (2021). Perancangan Aplikasi Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pariwisata Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Natsir, M. (2019). *Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Tourism Pada Dki Jakarta Berbasis Android*.
- Nurhindarto, A., Santoso, D. R., & Hidayat, E. Y. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Geografis Objek Wisata dan Kuliner di Kabupaten Kudus Berbasis Smartphone Android. *JOINS (Journal of Information System)*, 5(2), 288–299.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2015). *Kolaborasi Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.