

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI GO ON VACATION BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Oleh

Kadek Dwi Utama 1915091050

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Indonesia memiliki potensi pariwisata sangat besar, salah satunya di provinsi Bali yang terkenal di mancanegara. Pariwisata adalah sektor yang sangat penting karena menjadi salah satu penyumbang devisa negara, oleh sebab itu pariwisata perlu diperhatikan agar terus berkembang menjadi lebih baik. Akan tetapi masih terdapat permasalahan sektor pariwisata seperti, informasi tempat wisata masih minim, sulit membandingkan jasa pramuwisata, dan testimoni pengguna yang kurang, hal ini dapat menimbulkan rasa skeptis. Pernyataan ini disampaikan langsung oleh wisatawan dan pramuwisata, maka dari itu penelitian ini melakukan perancangan prototipe *high fidelity* aplikasi *Go on Vacation* yang mana bertujuan sebagai solusi permasalahan pramuwisata dan wisatawan. Rancangan aplikasi ini nantinya membantu wisatawan lebih mudah menemui pemandu wisata sesuai dengan minat, dan memperoleh informasi tempat wisata yang mudah. Dalam merancang prototipe aplikasi *Go on Vacation* berpedoman dengan *eight golde rules*. Rancangan aplikasi menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, dimana terdapat empat tahapan yaitu, *understand context of use*, *specify user requirements*, *design solutions*, dan *evaluation Against requirements*. Untuk menguji prototipe aplikasi menggunakan *usability testing* dengan tiga buah aspek, yaitu efektivitas mengukur tingkat *error*, efisiensi mengukur waktu menyelesaikan *task* dan kepuasan pengguna mengukur kepuasan dari reponden penguji. Pengujian melibatkan kelompok wisatawan dan pramuwisata sebanyak masing-masing 5 orang. Hasil pengujian pada rancang prototipe aplikasi *Go on Vacation* menghasilkan persentase *completion rate* efektivitas sebesar 100%. Efisiensi dengan *overall relative efficiency* menghasilkan persentase rata-rata sebesar 100%, dan kepuasan pengguna dengan menggunakan *USE Questionnaire*, menghasilkan persentase 89,08% untuk antarmuka pramuwisata dan 94,52% dari sisi antarmuka wisatawan. Hal ini menunjukkan keterangan sangat layak dan dapat dilanjutkan ke tahapan *development*

Kata Kunci: Aplikasi Wisata, User Centered Design (UCD), Desain Prototipe.

MOBILE BASED GO ON VACATION APPLICATION DESIGN USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD

By

Kadek Dwi Utama 1915091050

Information Systems Study Program

Informatics Engineering

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

ABSTRACT

Indonesia has enormous tourism potential, one of which is in the province of Bali which is well-known abroad. Tourism is a very important sector because it is one of the contributors to the country's foreign exchange, therefore tourism needs to be considered so that it continues to develop for the better. However, there are still problems in the tourism sector such as, information on tourist attractions is still minimal, it is difficult to compare tour guide services, and user testimonials are lacking, this can cause skepticism. This statement was conveyed directly by tourists and tour guides, therefore this study designed a high fidelity prototype of the Go on Vacation application which aims to be a solution to the problems of guides and tourists. The design of this application will help tourists more easily find tour guides according to their interests, and obtain information on tourist attractions easily. In designing the Go on Vacation application prototype guided by the eight golden rules. Application design uses the User Centered Design (UCD) method, where there are four stages, namely, understand context of use, specify user requirements, design solutions, and evaluate Against requirements. To test the application prototype using usability testing with three aspects, namely effectiveness measuring the error rate, efficiency measuring the time to complete the task and user satisfaction measuring the satisfaction of the test respondents. The test involved groups of tourists and guides of 5 people each. The test results on the prototype design of the Go on Vacation application produce an effectiveness completion rate percentage of 100%. Efficiency with overall relative efficiency produces an average percentage of 100%, and user satisfaction using the USE Questionnaire, produces a percentage of 89.08% for the tour guide interface and 94.52% for the tourist interface. This shows that the information is very feasible and can be continued to the development stage

Keywords: *Travel Application, User Centered Design (UCD), Prototype Design.*