

# PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI VISITING KOTA METRO

Ika Arthalia Wulandari<sup>1a)</sup>, Pujiyanto<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Prodi Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Metro

<sup>a)</sup>[ikaarthalia@gmail.com](mailto:ikaarthalia@gmail.com)

## ABSTRAK

Kota Metro memiliki potensi wisata yang beragam dengan kekayaan alam, seni dan budayanya sehingga destinasi wisata dan tempat kuliner yang ada di Kota Metro semakin berkembang baik sisi kualitas maupun kuantitas. Namun karena minimnya informasi tentang tempat pariwisata membuat jumlah pengunjung destinasi wisata dan tempat kuliner tidak meningkat secara signifikan sehingga masyarakat dituntut untuk mencari satu persatu informasi masing-masing destinasi wisata dan kuliner tersebut. Maka diperlukan sebuah media informasi untuk mempermudah penyelesaian masalah berupa aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner untuk para wisatawan. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu permasalahan para wisatawan yang kesulitan dalam mencari informasi tentang destinasi wisata dan tempat kuliner di Kota Metro. Aplikasi tersebut dirancang dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kepuasan pengguna, rancangan aplikasi *Visiting Kota Metro* termasuk dalam interval sangat baik dengan rata-rata persentase 80% sehingga rancangan desain dapat dilanjutkan ketahap pengembangan aplikasi.

*Kata-kata kunci: User Centered Design, User Interface, User Experience, Desain Aplikasi Pariwisata*

## ABSTRACT

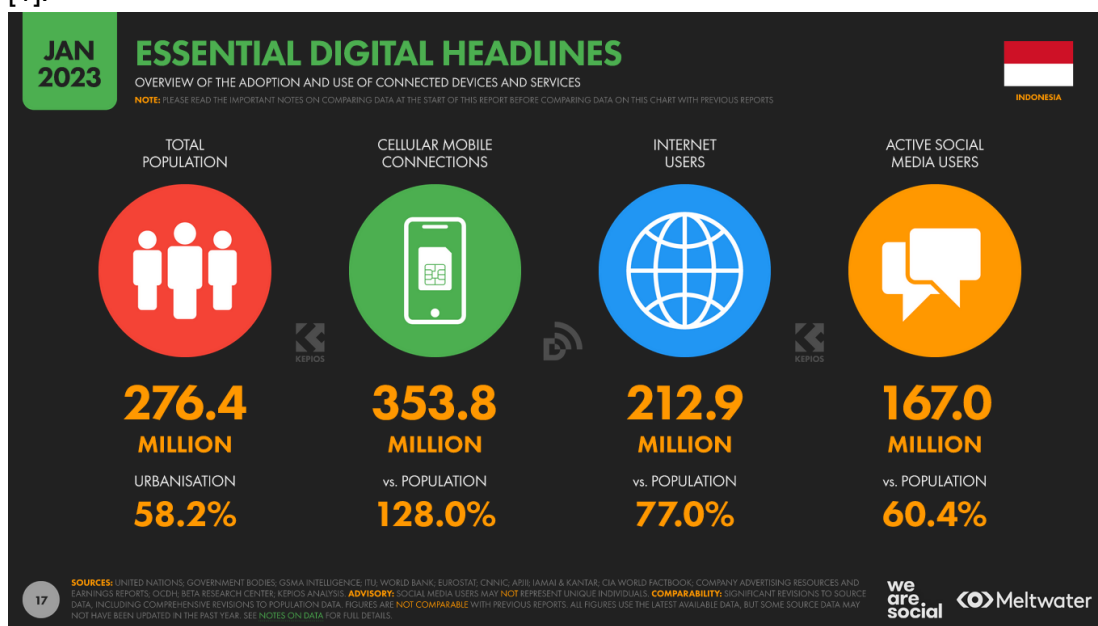
*Metro City has diverse tourism potential with its natural, artistic, and cultural wealth, so tourist destinations and culinary places in Metro City are growing in quality and quantity. However, due to the lack of information about tourist places, the number of visitors to tourist destinations and culinary places does not increase significantly, so people must look for a single unit of information for each tourist and culinary destination. So we need information media to facilitate problem-solving in the form of tourist destination applications and culinary places for tourists. With this application, it is hoped to help the problems of tourists who have difficulty finding information about tourist destinations and culinary places in Metro City. The application is designed using the User Centered Design method. Based on the results of testing the level of user satisfaction, the design of the Metro City Visiting application is included in a perfect interval with an average proportion of 80% so that the design can be continued to the application development stage.*

*Keywords: User Centered Design, User Interface, User Experience, Tourism App Design*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Pesatnya perkembangan teknologi telah memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Kehadiran teknologi baru dari waktu ke waktu dapat memudahkan dalam memberikan informasi, komunikasi jarak jauh dan menciptakan berbagai alat optimasi canggih. Berdasarkan data infografis hasil penelitian yang dilakukan oleh organisasi *We Are Social*

pada Gambar 1 terlihat Total Penduduk Indonesia mencapai 276,4 juta jiwa, sementara diketahui pengguna Mobile (ponsel pintar dan tablet) mencapai 353,8 juta. Sehingga, peredaran ponsel pintar dan tablet lebih banyak dari jumlah penduduk di seluruh Indonesia [1].



**Gambar 1. Data infografis Penggunaan Teknologi di Indonesia [1]**

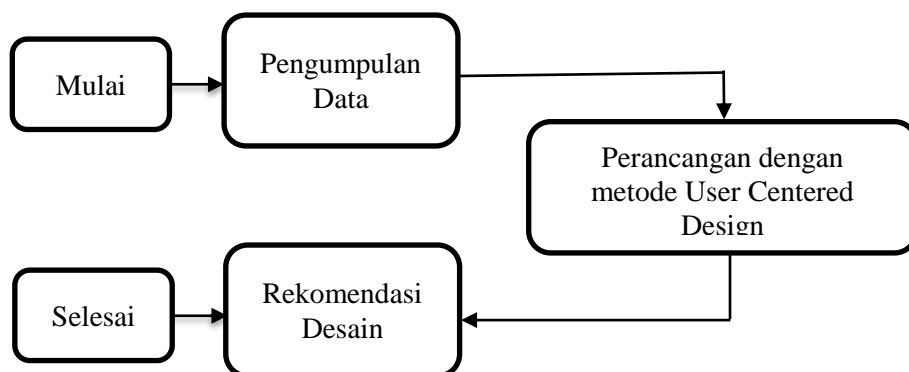
Destinasi wisata adalah kawasan geografis atau daerah tujuan yang memiliki daya tarik wisata yang dipilih seseorang pengunjung untuk mengisi waktu luang, bersenang-senang, bersantai, studi, kegiatan agama, dan mungkin kegiatan olahraga [2], [3]. Kota Metro merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Lampung sebagai kota Pendidikan dalam arti kota yang masyarakatnya berbudaya belajar sehingga terwujud pribadi-pribadi warga yang unggul dan mempunyai daya saing [4].

Kota Metro memiliki potensi wisata yang beragam dengan kekayaan alam, seni dan budayanya sehingga destinasi wisata dan tempat kuliner yang ada di Kota Metro semakin berkembang baik sisi kualitas maupun kuantitas. Namun karena minimnya informasi tentang tempat pariwisata membuat jumlah pengunjung destinasi wisata dan tempat kuliner tidak meningkat secara signifikan. Selain itu, dikarenakan perkembangan jumlah destinasi wisata dan kuliner yang semakin banyak membuat masyarakat dituntut untuk mencari satu persatu informasi masing-masing destinasi wisata dan kuliner tersebut. Maka sangat penting untuk memberikan informasi yang dapat membantu masyarakat ataupun wisatawan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata dan kuliner di Kota Metro.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media informasi untuk mempermudah penyelesaian masalah berupa aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner untuk para wisatawan. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu permasalahan para wisatawan yang kesulitan dalam mencari informasi tentang destinasi wisata dan tempat kuliner di Kota Metro. Dalam pembuatan sebuah aplikasi diperlukan perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami fungsi dan fitur-fitur dalam aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* yang berpusat pada pengguna dan karakteristiknya untuk merancang *User Interface* dan *User Experience*. Kemudian, hasil perancangan tersebut diuji menggunakan skala pengujian *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Questions* (SEQ).

**Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada pengguna dan karakteristik pengguna sebagai *task* dan tujuan sehingga dapat menghasilkan *User Interface* dan *User Experience* [5] . Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



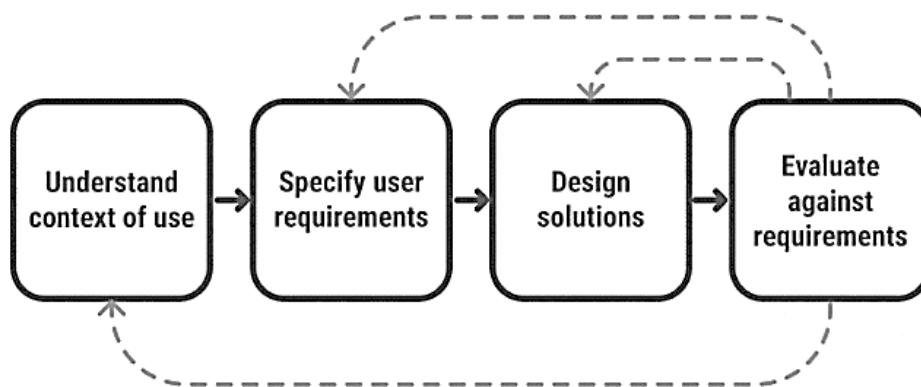
**Gambar 2. Alur Penelitian**

**A. Pengumpulan Data**

Pada proses ini dilakukan pengumpulan data dengan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan membaca dan memahami buku-buku referensi, jurnal, tesis dan media media lain yang berkaitan dengan perancangan *user interface* guna mendukung serta memperkuat teori-teori yang dimiliki oleh para peneliti. Interview dilakukan dengan berinteraksi langsung terhadap masyarakat Kota Metro sehingga mendapatkan informasi terhadap proses pencarian informasi destinasi wisata dan tempat kuliner yang selama ini dilakukan oleh mereka sehingga peneliti memperoleh ide dari sistem yang akan dirancang.

**B. Perancangan Sistem Mobile dengan Metode *User Centered Design***

Metode ini menempatkan posisi *user* sebagai pusat dari perancangan sistem dengan empat tahapan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode *User Centered Design* ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3. Tahapan Metode *User Centered Design* [5]**

Metode ini memiliki empat tahapan dengan melibatkan *user* sebagai fokus dari perancangan sistem, yaitu:

**1. *Understand Context of Use***

Tahap pertama pada metode ini adalah dengan mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk kemudian menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk tersebut. Pelaksanaan tahap ini dilakukan guna memastikan *user* diposisikan sebagai pusat perancangan sistem.

2. *Specify User Requirments*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna dan atau organisasi.

3. *Design Solutions*

Tahapan ini, membangun desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis. Desain yang dibangun memanfaatkan *tools* Canva.

4. *Evaluate Againts Requirements*

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dikembangkan mencapai tujuan pengguna atau belum. Hasil perancangan tersebut diuji menggunakan pengujian skala likert yang terdiri dari 8 pertanyaan seperti ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Pernyataan pengujian**

No	Pertanyaan
<b>Fungsionalitas Sistem</b>	
P01	Sistem dapat memberikan informasi tempat – tempat wisata di Kota Metro
P02	Sistem dapat memberikan informasi kuliner di Kota Metro
P03	Sistem dapat memberikan informasi desa wisata di kota Metro
<b>Fungsionalitas Aplikasi</b>	
P04	Tampilan menu aplikasi cocok dan nyaman
P05	Perpaduan warna cocok dann nyaman
P06	Jenis font pada sistem cocok dan nyaman
P07	Ukuran font sistem cocok dan nyaman
P08	Tampilan menu aplikasi cocok dan nyaman

Pengujian dengan menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban antara 1 sampai dengan 5 berdasarkan tingkat kesetujuan pada setiap pernyataan. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial [6].

**Hasil dan Pembahasan**

Rancangan *user interface* aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti diberi nama *Visiting Kota Metro*. Dalam perancangan desain aplikasi *Visiting Kota Metro* ini melibatkan perwakilan pengelola destinasi wisata dan tempat kuliner serta perwakilan masyarakat sebagai calon pengguna aplikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan proses wawancara secara daring melalui aplikasi *zoom meeting*. Selama berlangsungnya proses wawancara, responden menjelaskan tujuan dan harapan dari *User Interface* yang akan dibuat.

Pengembangan desain mengacu pada empat tahapan yang ada pada metode *User Centered Design* (UCD).

1. *Understand Context of Use*

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi orang-orang yang berkemungkinan menggunakan aplikasi yang akan dirancang kemudian menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan aplikasi seperti *visiting Kota Metro*. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan informasi berupa informasi Destinasi wisata, tempat kuliner dan desa wisata dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 2. Sasaran pengguna dari sistem informasi terdiri dari 2 pengguna

- 1) Masyarakat, yang dapat mengakses informasi pariwisata
- 2) Admin, sebagai *administrator* yang berperan dalam mengelola dan memelihara data pada sistem.

Tabel 2. Hasil wawancara

Hasil	Responden	Hasil responden
Tujuan Pengguna	1	Melakukan pencarian tempat pariwisata yang ada di Kota Metro dengan mudah
	2	Dapat melihat kapasitas dari tempat wisata, info lokasi, dan melihat gambar dari lokasi wisata
	3	Dapat melihat tempat kuliner yang ada di Kota Metro beserta kisaran harga-harganya
	4	Dapat melihat memilih antara destinasi wisata, tempat kuliner atau desa wisata.
Kegiatan Pengguna	1	Aplikasi berbasis android agar mudah digunakan
	2	Desain aplikasi harus mudah digunakan, nyaman di penglihatan dan tidak terbelit belit
	3	Warna aplikasi harus melambungkan keceriaan dikarenakan melambungkan liburan
	4	Aplikasi berbasis mobile dengan tidak banyak tulisan dan warna yang nyaman dimata.

2. *Specify User Requirements*

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara terhadap perwakilan destinasi wisata, tempat kuliner dan desa wisata serta perwakilan masyarakat sebagai calon pengguna dengan kualifikasi usia antara 18-30 tahun. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom, kebutuhan pengguna yang dianalisis ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kebutuhan pengguna

Kebutuhan	Spesifikasi
Menu Beranda	Menu ini berisikan fitur-fitur atau layanan yang diberikan oleh aplikasi, informasi umum terkait Kota Metro
Menu QR Code Peduli Lindungi	Menu ini berfungsi untuk melakukan <i>check-in</i> tanpa kuota internet
Menu Destinasi Wisata	Menu ini berisikan daftar informasi destinasi wisata yang ada di Kota Metro
Menu Tempat Kuliner	Menu ini berisikan daftar informasi tempat kuliner yang ada di Kota Metro
Menu Desa Wisata	Menu ini berisikan daftar informasi desa wisata yang ada di Kota Metro
Menu Detail Informasi	Menu ini berisikan detail informasi destinasi wisata, tempat kuliner atau desa wisata yang ada di Kota Metro sesuai dengan yang dipilih oleh pengguna.





3. *Design Solutions*

Pada tahap ini peneliti merancang *User Interface dan User Experience* dari Aplikasi *Visiting Kota Metro* berbasis mobile berupa desain berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya.

a. *Desain Guideline*

Tabel 3 menunjukkan petunjuk perancangan desain *user interface*.

**Tabel 3. Desain Guideline**

Nama Komponen	Visualisasi Desain
Warna Primary	 # F3E045 # 015BFD # 000000
Warna Secondary	 # FBF6D9 # EDD644 # 0899B3
Font	Montserrat Classic Lato Open Sans Extra Bold Size 12 20 21 27
Icon Button Fitur	
Gambar Tampilan Wisata	

b. *Prototype*

Tahapan ini peneliti merancang desain sebagai solusi dari sistem yang sedang dianalisis dengan menggunakan teknik *prototyping*. Perancangan desain ini memanfaatkan sebuah tools bernama Canva.

**Desain Dasboard**

Pada halaman dasboard, pengguna akan langsung dihadapkan pada tampilan antar muka awal dari aplikasi. Aplikasi akan menampilkan Gambar Kota Metro, profil Kota Metro dan menu menu yang ada pada aplikasi yaitu, menu Destinasi Wisata, Tempat Kuliner dan Desa Wisata seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



**Gambar 4. Desain tampilan Halaman Dashboard**

#### **Desain Menu Destinasi Wisata**

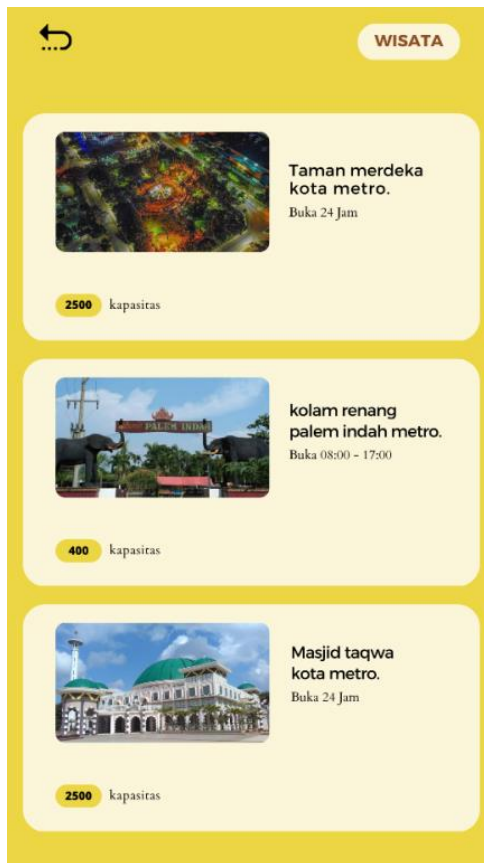
Dari halaman dashboard, jika pengguna melakukan klik pada menu destinasi wisata maka akan ditampilkan seperti pada Gambar 5. Halaman ini akan menampilkan daftar dari destinasi wisata yang telah terdaftar pada aplikasi beserta informasi kapasitas untuk masing-masing destinasi. Apabila pengguna memilih salah satu destinasi wisata maka akan tampil informasi detail dari destinasi wisata yang dipilih.

#### **Desain Menu Tempat Kuliner**

Dari halaman dashboard, jika pengguna melakukan klik pada menu tempat kuliner maka akan ditampilkan seperti pada Gambar 6. Halaman ini akan menampilkan daftar dari destinasi wisata yang telah terdaftar pada aplikasi beserta informasi kapasitas untuk masing-masing destinasi. Apabila pengguna memilih salah satu destinasi wisata maka akan tampil informasi detail dari destinasi wisata yang dipilih.

#### **Desain Menu Desa Wisata**

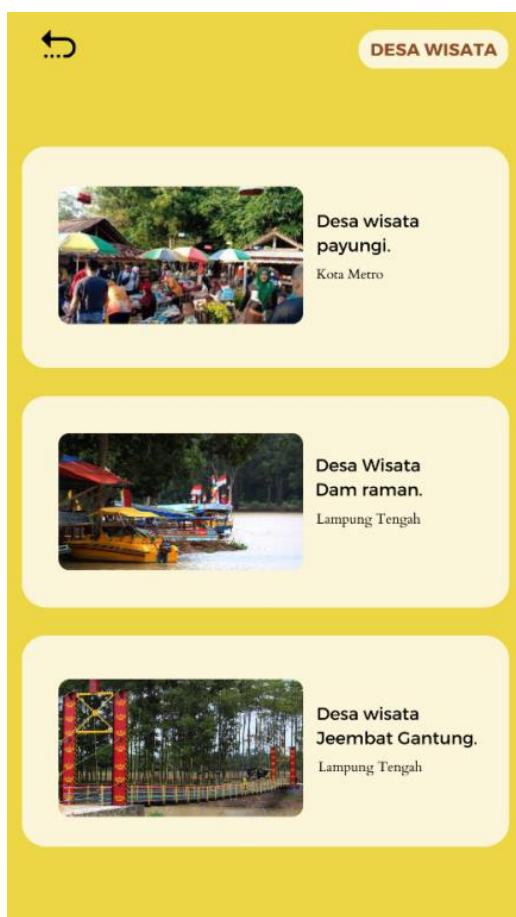
Dari halaman dashboard, jika pengguna melakukan klik pada menu desa wisata maka akan ditampilkan seperti pada Gambar 7. Halaman ini akan menampilkan daftar dari destinasi wisata yang telah terdaftar pada aplikasi beserta informasi kapasitas untuk masing-masing destinasi. Apabila pengguna memilih salah satu destinasi wisata maka akan tampil informasi detail dari destinasi wisata yang dipilih.



Gambar 5. Desain tampilan Halaman Destinasi Wisata



Gambar 6 . Desain tampilan Halaman Tempat Kuliner



Gambar 7. Desain tampilan Halaman Destinasi Wisata

4. Evaluate Against Requirements.

Pada tahapan terakhir dari metode UCD ini, peneliti melakukan uji coba terhadap desain yang telah dirancang dengan melibatkan 20 responden yang terdiri dari masyarakat umum di Kota Metro dengan kisaran usia 18-30 tahun. Responden dipastikan telah melihat dan mengamati desain rancangan aplikasi *Visiting Kota Metro*. Instrumen yang digunakan dalam kuesioner ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Instrumen Kuesioner

No	Pertanyaan	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
<b>Fungsionalitas sistem</b>							
1	Sistem dapat memberikan informasi tempat – tempat wisata di Kota Metro?	0	1	2	6	11	87
2	Sistem dapat memberikan informasi kuliner di Kota Metro?	0	2	3	6	9	82
3	Sistem dapat memberikan informasi desa wisata di kota Metro?	0	0	2	10	8	86
<b>Fungsional Aplikasi</b>							
4	Tampilan menu aplikasi cocok dan nyaman	1	1	1	5	12	85
5	Perpaduan warna cocok dan nyaman?	1	1	1	3	14	87
6	Jenis font pada sistem cocok dan nyaman?	1	2	2	7	8	78
7	Ukuran font sistem cocok dan nyaman?	5	2	2	1	10	64
8	Tampilan menu aplikasi cocok dan nyaman?	1	4	7	2	6	67

Hasil kuesioner akan dianalisa untuk menentukan kriteria penilaian responden terhadap rancangan *user interface* yang telah dibuat. Interval penilaian adalah 4 kelas yang dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{100\%}{\text{Banyaknya interval}} = \frac{100\%}{4} = 25 \%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa interval presentase adalah sebesar 25% dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

- a. Buruk, skor 0 – 25%
- b. Cukup, skor 26 – 50%
- c. Baik, skor 51 – 75%
- d. Sangat baik 76 –100%

Setelah menentukan kriteria penilaian, selanjutnya dilakukan analisis dari hasil perhitungan pernyataan yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 5. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kepuasan pengguna, rancangan aplikasi *Visiting Kota Metro* termasuk dalam interval **sangat baik** dengan rata-rata persentase 80%.

Tabel 5. Hasil evaluasi desain

Kode Pernyataan	Persentase	Kategori
P01	87%	Sangat Baik
P02	82%	Sangat Baik
P03	86%	Sangat Baik
P04	85%	Sangat Baik
P05	87%	Sangat Baik
P06	78%	Sangat Baik
P07	64%	Baik
P08	67%	Baik
Rata-Rata	80%	Sangat Baik

**Kesimpulan**

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa metode *User Centered Design (UCD)* berhasil diterapkan dalam perancangan desain aplikasi mobil *Visiting Kota Metro* yang menyajikan informasi mengenai tempat wisata, tempat kuliner dan desa wisata di Kota Metro. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kepuasan pengguna, rancangan aplikasi *Visiting Kota Metro* termasuk dalam interval sangat baik dengan rata-rata persentase 80%. Dengan hasil pengujian tersebut diharapkan dapat menjadi acuan untuk dapat mengembangkan aplikasi tersebut.

**Ucapan Terima Kasih**

Dengan terselesaikan penelitian ini, maka peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu secara substansi maupun finansial.

**Daftar Pustaka**

- [1] We Are Social, "Digital 2023: Indonesia (The Essential Guide to the Last Connected Behaviours)," 2023. <https://indd.adobe.com/view/3f33174b-35c2-465a-94da-07e39f5687a0?allowFullscreen=true&wmode=opaque>
- [2] Isdarmanto, *Dasar Dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. 2016. [Online]. Available: <http://perpus.univpancasila.ac.id/repository/EBUPT190173.pdf>
- [3] Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata*, vol. 27, no. 7. 2009, pp. 1–5.
- [4] R. Budianto, "Kota Metro Lampung," 2007.
- [5] D. A. Norman and S. W. Draper, *User Centered System Design: New Perspectives on*

- Human-Computer Interaction*. Boca Raton: CRC Press, 1988.
- [6] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.