

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TRAVEL WISATA ETNIS DALAM MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

UI/UX DESIGN OF ETHNIC TOURISM TRAVEL APPLICATION IN THE USE OF DESIGN THINKING METHOD

Sahenda Yoanas^{1*}, Nanik Susanti²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Email : ^{1*}202153026@std.umk.ac.id

*Penulis Korespondensi

Abstrak - Berwisata etnis merupakan wisata yang bertujuan untuk mengenal budaya dan keberagaman yang ada pada suatu wilayah. Masyarakat kita perlu tau dan mengenal etnis atau budaya yang ada di kedaerahan, dari anak-anak, dewasa dan orang tua yang ingin melakukan perjalanan budaya atau etnis, membutuhkan pengetahuan tentang suatu daerah. Studi Independen Bersertifikat, hal ini memberikan wadah bagi designer UI/UX untuk membuat desain aplikasi travel berbasis mobile. Tujuan perancangan ini tentang wisata etnis atau kebudayaan saya terapkan untuk memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang keberagaman dan kebudayaan. Berwisata ke perjalanan etnis yang memberikan informasi tentang hal mulai dari potensi budaya local, produk lokal berkualitas tinggi, keamanan, kebersihan, ketertiban, kenyamanan, keindahan, keramahan, dan ingatan adalah tujuh kata sakti yang dapat digunakan oleh penyuluh pariwisata. Pada perkembangan digital saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan berbagai aplikasi *mobile* dan web itu penting dari kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, UI/UX sangat penting untuk pengguna agar tertarik untuk mengeksplorasi platform dan pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, memastikan bahwa pengguna mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dari produk yang diberikan.

Kata kunci: Wisata Etnis; UI/UX; Design Thinking; Budaya Lokal;

Abstract - *Ethnic traveling is a tour that aims to get to know the culture and diversity that exists in a region. Our society needs to know and recognize the ethnicity or culture that exists in the region, from children, adults and parents who want to travel culturally or ethnically, need knowledge about a region. Certified Independent Study, this provides a platform for UI/UX designers to create mobile-based travel application designs. The purpose of this design on ethnic or cultural travel I applied to enable a better understanding of diversity and culture. Traveling to ethnic trips that provide information about things ranging from local cultural potential, high-quality local products, safety, cleanliness, order, comfort, beauty, friendliness, and memory are seven magic words that can be used by tourism instructors. In today's digital development, it is undeniable that the use of various mobile and web applications is an essential part of daily life. Thus, UI/UX is very important for users to be interested in exploring the platform and in this research using the Design Thinking method, ensuring that users get a pleasant experience from a given product.*

Keywords: *Ethnic Tourism; UI/UX; Design Thinking; Local Culture;*

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi di era seiring berjalannya waktu, kita harus bisa membuat inovasi modern kita kembangkan menjadi suatu hal yang instan seperti hal nya era sekarang. Banyaknya masyarakat sekarang yang tidak tau ataupun kurang tau bahwa di daerah tertentu itu mempunyai etnis budaya daerah yang berbeda beda, yang kita lakukan ialah memberikan jalan pada mereka yang ingin tahu secara langsung dengan berwisata etnis untuk melestarikan daerah etnis budaya tersebut. Dalam hal ini jika tidak dilakukan penelitian lebih lanjut ini sangat mengancam budaya budaya daerah yang tidak dapat kita lestarian menghasilkan kepunahan ataupun juga bisa di klaim pada daerah tertentu sehingga terjadi perselisihan antar daerah.

Perjalanan wisata etnis di daerah kita masih sangat sedikit, dari target yang ditetapkan oleh menteri pariwisata, yang belum tercapai adalah sebesar 53%, yang berarti target perjalanan wisata domestik[1]. Negara kita hanya mencapai 47%! atau sekitar 600 an juta dari 1,2 miliar. Selain itu, dari jumlah wisata nusantara yang sedikit itu, hanya 24,5% yang merupakan perjalanan wisata ke luar pulau Jawa, padahal kita tahu bersama kalau di daerah kita itu bukan hanya Jawa aja, tetapi masih banyak pulau yang wajib kita ketahui dari kedaerahan tersebut. Perjalanan etnis pada wisata domestik rendah sekali, informasi pariwisata etnis disini sulit sekali ditemukan informasi akuratnya, selain itu, mereka sulit dan cenderung malas untuk merencanakan perjalanan pariwisata.

Pada kesempatan inilah yang saya buat untuk melakukan pengembangan dalam melakukan daya tarik wisata etnis. Studi Independen disini ialah wadah atau program pelatihan UI/UX saya untuk mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan dengan didukung oleh bimbingan intensif dan proyek nyata, membangun jaringan ahli yang kuat yang terdiri dari praktisi dan akademisi untuk memberi pemahaman mendalam tentang tren industri dan praktik terbaik. Pada era berkembangnya teknologi yang pesat ini menjadi salah satu cara untuk mengenalkan lebih etnis budaya dan kedaerahan dengan membuat aplikasi travel wisata etnis[2].

Penelitian ini bertujuan untuk membuat solusi dalam memperkenalkan kaya akan etnis dan budaya di daerah kita masing masing untuk memperkenalkan serta memberikan pengetahuan dan edukasi kepada masyarakat agar tidak punah, pada perancangan aplikasi UI/UX design disini menggunakan metode *Design Thinking*, dalam metode ini kita dapat menyelesaikan dengan mencari responden untuk menyelesaikan perancangan ini agar user atau pengguna bisa merasakan dan menikmati tampilan aplikasi tersebut[2].

2. METODE PENELITIAN

Pada tahap penelitian yang saya lakukan yakni melakukan *Design Thinking* memiliki lima tahap: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*[3]. Tahap penelitian ini dilakukan secara berulang-ulang dan linear. Namun, desainer dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk mengumpulkan informasi tambahan.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Berikut tahapan penelitian yang di lakukan:

a. *Empathize*

Pada tahap ini adalah proses dalam pembuatan *research plan* yang berisikan *research objective* dan *hypothesis*, metode riset, *timeline* riset yang digunakan sebagai acuan melaksanakan *in depth interview*[4]. Bersama *participant* untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan, preferensi, dan masalah yang pengguna alami, kemudian kita membuat evaluasi untuk memberikan potensi pembuatan aplikasi dari fitur paket wisata, pembelian tiket dan lain – lainnya[5].

b. *Define*

Pada tahapan ini hasil dari *interview* partisipan diolah dalam *empathy maps* untuk pembuatan *persona* dan *journey mapping* untuk menggambarkan ekspektasi karakteristik pengguna, motivasi, tujuan, tantangan, dan perjalanan mereka saat berinteraksi dengan produk atau layanan yang sedang dirancang[4]. Hal ini membantu tim desain memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna dan mengembangkan empati terhadap mereka.

c. *Ideate*

Pada tahapan ini 3 sampai 5 orang dalam satu kelompok tersebut melaksanakan *brainstorming* sehingga menghasilkan ide-ide fitur kreatif, ide fitur yang telah terkumpul lalu disusun dalam *matrix effort impact* yakni sebuah matrik untuk membagi prioritas dari fitur yang dihasilkan, sehingga dapat diketahui fitur mana yang dapat dikerjakan terlebih dahulu untuk solusi *interface* yang akan dibangun[4]. Hal ini juga menghasilkan *flow* dan *Information Architecture* untuk alur desain aplikasi tersebut.

d. *Prototype*

Setelah pembuatan *flow* dan *information architecture* lanjut hifi atau tampilan desain yang telah dilaksanakan pada tahap *ideate*, *prototype* ini sebuah rangkaian desain aplikasi untuk di uji coba dan digunakan kepada pengguna, nantinya juga bisa dirancang dan di jalankan seperti geser keatas, kebawah dan klik[2].

e. *Testing*

Setelah tahapan *Prototyping* selesai, maka dilaksanakan proses *testing* yang disebut *Usability Testing* dengan metode *Moderated Remote Testing* mempunyai kesimpulan mengenai indikator yang bertujuan untuk menguji dan memvalidasi apakah *prototype* yang telah dibuat *acceptable*[6]. Untuk mengetahui hal tersebut, juga disajikan *matric* perhitungan yang menjadi bukti konkret dari *prototype* itu sendiri, Adapun metode perhitungan yang dapat digunakan adalah *Single Ease Question*, *System Usability Scale*, *Completion Rate*, dan lain sebagainya.

Software yang digunakan untuk membuat dan menyusun desain aplikasi mobile UI/UX:

a. Figma

Figma merupakan software design tool yang biasanya digunakan untuk membuat dan merancang tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain, aplikasi ini juga biasa di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet[7].

b. Procreate

Procreate merupakan aplikasi sangat keren untuk mendesain sebagai seniman, karena menawarkan berbagai alat dan fitur untuk meningkatkan keahlian mereka. Meskipun itu, pengguna Android tidak bisa menjalankan Procreate, karena hanya tersedia di iPhone dan iPad[8].

c. Internet

Internet merupakan pemanfaatan sumber belajar dan membantu kita dalam hal apapun dengan hal ini dalam pembelajaran agar internet bisa menjadi sumber belajar alternatif yang cukup efektif dan efisien[9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

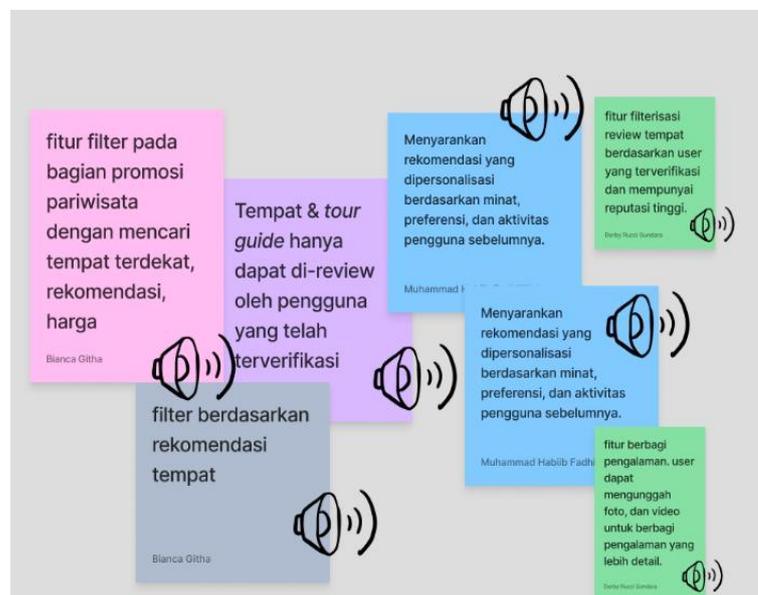
Pada hasil ini kita melakukan tahap pengujian system pembentukan aplikasi traveling untuk berwisata etnis guna mengenal budaya kedaerahan serta keberagaman lainnya, pada bagian ini kita dapat melihat tampilan hifi aplikasi dengan menu-menu yang dibutuhkan oleh pengguna dengan perpaduan warna biru dan putih berikut:

3.1 Hasil Design Thinking

Pada tahapan ini hasil dari pengujian system pembentukan aplikasi traveling untuk berwisata etnis guna mengenal budaya kedaerahan serta keberagaman lainnya, pada bagian ini kita dapat melihat hasil tampilan hifi aplikasi wisata etnis, aplikasi ini dirancang untuk pengalaman pengguna yang menyenangkan intuitif, dan informatif selama pengguna menggunakan rancangan aplikasi wisata etnis ini, dalam UI/UX ini kita memastikan aplikasi yang kita rancang ini user friendly, menjadikan informasi yang jelas serta penyampaian yang menarik untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

a. *Empathize*

Survei *Empathize* dilakukan dengan penelitian secara langsung dan juga menggunakan google form yang disebarkan kepada responden responden yang memakai aplikasi travel dan suka berwisata, melakukan secara online maupun offline dengan memberikan pertanyaan untuk mendapatkan survei, berikut hasil survei nya:



Gambar 2. Hasil Survei Responden

b. *Define*

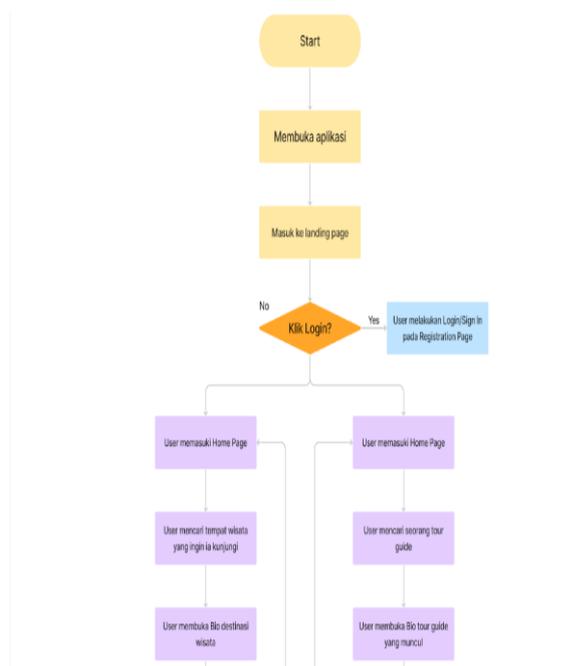
Berdasarkan hasil survei responden responden, selanjutnya menjadi *User Persona* dimana jawaban responden responden yang memakai aplikasi travel dibuat menjadi *persona* untuk memudahkan perancangan aplikasi wisata etnis, berikut hasil personanya:

Table 1. Hasil User persona

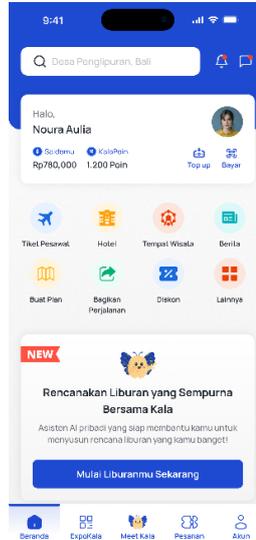
Ratna Jayatri	
Generasi Z, seorang freelance yang sering menggunakan aplikasi travel untuk berwisata	
Pain Point	1. Kesulitan membuat rencana wisata sendiri yang personalized 2. Keterbatasan berbahasa daerah 3. Budget wisata yang terbatas 4. Ketergantungan dengan teknologi
Motivation	1. Berwisata etnis untuk mengetahui budaya daerah menambah pengetahuan 2. Berwisata etnis dengan nyaman dan terekomendasi 3. Menggunakan fitur tour guide untuk menuntun perjalanan dan berkomunikasi 4. Asistensi digital dalam setiap perencanaan, pemesanan, dan perjalanan
Goals	1. Berwisata etnis ke tempat-tempat unik di daerah tertentu 2. Merancang dan melaksanakan wisata yang ramah kantong 3. Berwisata etnis dapat mengeksplor tempat tanpa takut tersesat dan keterbatasan berbahasa daerah
Needs	1. Kebutuhan komunikasi dengan warga daerah saat berwisata etnis 2. Panduan mengelola budget untuk berwisata etnis yang efektif dan efisien 3. Kebutuhan platform teknologi yang melayani pengguna di setiap perjalanannya

c. *Ideate*

Selanjutnya melakukan perancangan untuk melihat proses flow dan *information architecture* atau alur pengguna atau wisatawan dalam menggunakan aplikasi wisata etnis. Disini kita melibatkan pembuatan struktur navigasi, pengelompokan konten, dan membuat tata letak yang tepat pada aplikasi untuk meningkatkan informasi pemahaman pengguna, berikut hasil flownya:

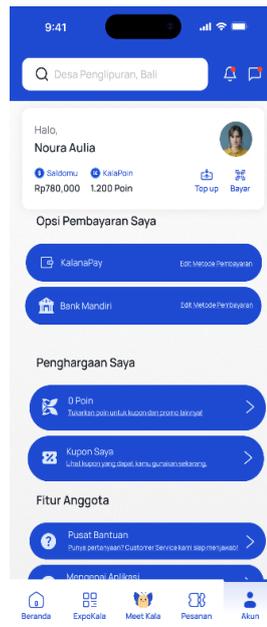


- 2) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan beranda atau home pada aplikasi wisata etnis, pada tampilan beranda ini di posisi header terdapat menu cari notifikasi dan pesan, kemudian dibawahnya terdapat akun kita ada nama, foto profil kita saldo dan total point, disini juga terdapat menu-menu seperti tiket pesawat, hotel, tempat wisata, berita, buat plan, bagikan perjalanan, diskon dan masih banyak lainnya.



Gambar 5. Tampilan Hasil Rancangan Beranda

- 3) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan profil atau akun pada pengguna aplikasi travel, pada menu header terdapat menu cari notifikasi dan pesan, kemudian terdapat data diri kita atau profil kita ada nama, foto profil, saldo dan point, kemudian terdapat opsi pembayaran, penghargaan dan fitur anggota pada opsi pembayaran ada menu transaksi dan bank transaksi, pada opsi penghargaan ada menu poin dan kupon, pada opsi anggota ada ada pusat bantuan dan mengenai aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Hasil Rancangan Akun

- 4) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan membagikan konten atau explore pada perjalanan wisata, pada menu header terdapat menu cari, notifikasi dan pesan tampilan menu bagikan konten atau explore ini menampilkan postingan konten-konten momen wisata perjalanan, setiap pengguna dapat menggunakan menu ini untuk mengabadikan momen perjalanan wisata etnisnya.



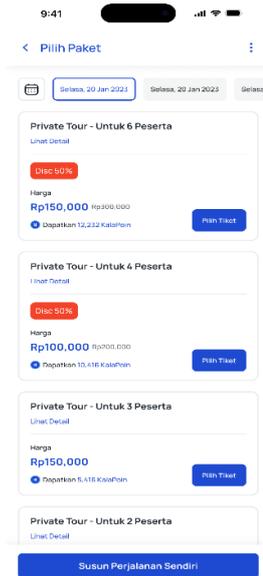
Gambar 7. Tampilan Hasil Rancangan Konten Momen

- 5) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan chat fitur rekomendasi perjalanan atau *Meet Chat Bot* pada menu chat ini dapat mengobrol dan memberikan rekomendasi perjalanan wisata ketika pengguna bingung ingin berwisata etnis di tempat yang belum anda jumpai dapat memberikan informasi tentang wisata kuliner, wisata alam, dan wisata kota, hal ini dapat membantu pengguna dalam menyusun perjalanan berwisata etnis.



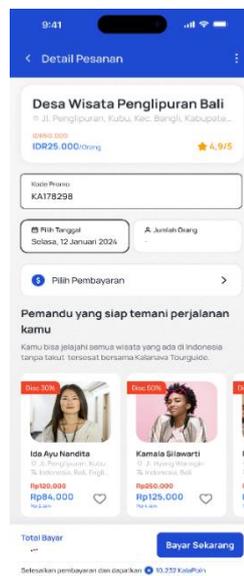
Gambar 8. Tampilan Hasil Rancangan *Chat Bot*

- 6) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan pilih paket, pada tampilan ini pengguna dapat memilih tanggal dan memilih paket wisata, untuk harga paket wisata ini bervariasi ada yang untuk 1 orang bahkan bisa lebih ketika pengguna sudah memilih pilihan paketnya pengguna dapat menyusun perjalanan wisata etnis dan kemudian memilih tour guide.



Gambar 9. Tampilan Hasil Rancangan Paket Perjalanan

- 7) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan *tour guide*, pada tampilan *tour guide* ini sebelumnya pengguna sudah menentukan perjalanannya kemudian pengguna akan diarahkan ke tampilan *tour guide* ini untuk memilih *tour guide* bisa mengisikan tanggal dan jumlah orang sesuai kriteria pengguna.



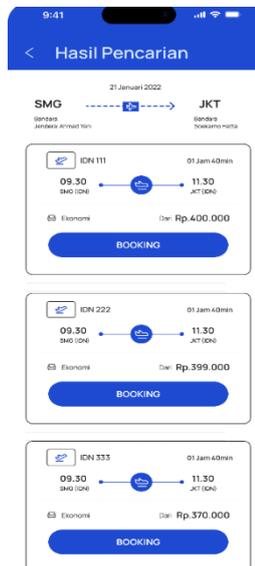
Gambar 10. Tampilan Hasil Rancangan *Tour Guide*

- 8) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan menu wisata etnis, pada header atas terdapat menu cari untuk mencari destinasi atau tujuan wisata etnis pengguna, kemudian terdapat penginapan seperti villa, hotel dan resort yang dapat dipilih sesuai kriteria dan juga bisa melihat rating pada tempat tersebut untuk memilih sesuai ratingnya.



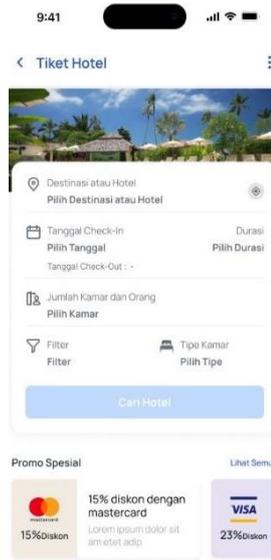
Gambar 11. Tampilan Hasil Rancangan Pencarian Wisata

- 9) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan pemesanan tiket perjalanan, pada tampilan ini pengguna dapat memilih dan melakukan booking pada tiket perjalanan sesuai budget, pengguna bisa memilih maskapai sesuai kriteria pengguna, tampilan ini menampilkan dari mana dan tujuan kemana serta tanggal dan tempat bandara yang ingin di booking.



Gambar 12. Tampilan Hasil Rancangan Tiket Perjalanan

- 10) Pada tampilan berikut ini ialah tampilan pemesanan tiket penginapan, pada tampilan ini pengguna dapat mencari tiket hotel kemudian booking pada tiket penginapan sesuai budget, pengguna bisa mencari tempat hotel sesuai kriteria pengguna, tampilan ini menampilkan destinasi di dekat wisata yang menjadi tujuan pengguna, menentukan tanggal check in, jumlah kamar, jumlah orang dan menentukan type kamar sesuai pengguna.



Gambar 13. Tampilan Hasil Rancangan Tiket Penginapan

e. *Testing*

Selanjutnya ini hasil akhir pengujian aplikasi, dimana disini kita menguji tampilan aplikasi tersebut apakah sesuai dalam penggunaan yang mudah atau tidak, dengan hasil pengujian UT pada aplikasi travel. Kami melaksanakan *User Testing* untuk 2 user berbeda dengan total 6 partisipan. 3 partisipan wisatawan dan 3 partisipan pekerja sektor wisata untuk menyelesaikan *task scenario*[10]. Hasil yang didapat, yaitu SUS ialah *System Usability Scale* untuk pengukuran *Usability Testing* dengan menyediakan alat yang *quick and dirty*, untuk mengukur tingkat *usability* suatu *system*[11]. Nilai Akhir SUS sebesar 86,7 (*Acceptable / A+ / Best Imaginable*). Untuk detailnya dapat dilihat di screenshot dibawah ini:



Gambar 14. Hasil *User Testing*

Table 2. Skor Hasil Uji Aplikasi

Task	User 1	User 2	User 3	Jumlah	Overall
Daftar & Login	7	7	7	21	7
Memesan Destinasi Wisata	5	7	5	17	5,666666666666667
Chat bersama Kala	7	7	7	21	7
Pesan Hotel	7	7	7	21	7
Pesan Tiket Pesawat	7	7	7	21	7

4. KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah dijalankan pada penelitian ini berikut kesimpulannya.

- a. Menghasilkan implementasi teknik *Design Thinking* pada hasil *testing* aplikasi wisata etnis nilai akhir yaitu *Acceptable* yang berarti bagus, dengan mengumpulkan data akhir sebuah aplikasi travel wisata etnis yang tidak hanya ramah pengguna, tetapi juga menjadi perubahan bagi pelaku wisata dengan anggaran terbatas.
- b. Aplikasi ini tidak hanya memastikan pengalaman liburan yang lebih mulus bagi pengguna, tetapi juga berperan dalam pelestarian wisata etnis dan pertumbuhan ekonomi, dengan dukungan usaha di sektor pariwisata.
- c. Hasil dari penelitian ini juga menjadikan pengguna untuk berwisata dan juga mempelajari budaya atau *culture* yang berada di wisata etnis yang menjadi tujuan pengguna luar biasa pariwisata dalam negeri yang memberdayakan, berkelanjutan, dan menghubungkan kita dengan keindahan budaya di daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Marwanto, "Peran dan fungsi pariwisata karimunjawa terhadap peningkatan bahasa indonesia," *Indones. J. Muhammadiyah Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–48, 2023, [Online]. Available: <http://ijmus.muhammadiyahsalatiga.org/index.php/ijmus>
- [2] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [3] A. N. U. R. Siam and A. Fauzi, "Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus : Studi Independen Alterra)," vol. 8, no. 2, pp. 130–141, 2023.
- [4] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] A. Fatimah Azzahra, "Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thingking," *Eastasouth J. Posit. Community Serv.*, vol. 1, no. 02, pp. 45–54, 2023, doi: 10.58812/ejpcs.v1i02.66.
- [6] V. Nathaniel and F. D. Adhinata, "Redesain Tampilan Website Repository Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan Pengujian Menggunakan Usability Testing," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 6, no. 2, p. 91, 2023, doi: 10.25273/doubleclick.v6i2.15230.
- [7] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [8] F. S. Rupa, "AKSI KONSERVASI EKOSISTEM LAUT, LUKISAN TEKNIK DIGITAL Nadine Elena Harun 1 , Agoes Salim 2 , Tri Aru Wiratno 3," pp. 52–64, 2022.
- [9] R. S. Sasmita, "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 1, pp. 1–5, 2020.
- [10] I. Alfiansyah and M. N. Lubaba, "Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi," *J. Pendidikan, Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 3, pp. 687–706, 2022.
- [11] B. Nala Cantika and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 7, no. 2, pp. 618–629, 2023.