

Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking

Athiya Mutiara Denasfi
Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
19523168@students.uii.ac.id

Elyza Gustru Wahyuni
Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
elyza@uui.ac.id

Abstract— ANGLO merupakan platform berbasis situs web yang bergerak di bidang pariwisata dengan menjadi teman perjalanan pengguna untuk memberikan rekomendasi, informasi serta membantu pemesanan akomodasi seputar tempat tujuan objek wisata. Selain itu, untuk meningkatkan kenyamanan pengguna maka diperlukan UI/UX yang mudah dan nyaman untuk digunakan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *design thinking* dengan berfokus pada perancangan *user interface* dan *user experience*. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam penerapan metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *prototype* yang telah dilakukan pengujian fungsionalitas fitur-fitur yang dimiliki kepada pengguna (*user*) dengan total lima responden untuk mengetahui kesesuaian *prototype* dengan kebutuhan website aplikasi traveling Anglo. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, rancangan *prototype website* aplikasi traveling ANGLO berhasil dijalankan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna (*user*).

Keywords—*User Interface, User Experience, Design Thinking, Traveling.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami peningkatan yang sangat pesat di berbagai sektor kehidupan. Kemajuan teknologi dan informasi didukung juga dengan perkembangan teknologi internet. Dengan adanya internet, masyarakat dapat mengakses dan memperoleh informasi yang diinginkan secara efektif dan efisien. Hal ini juga mempengaruhi pertumbuhan bisnis di berbagai industri.

Pariwisata merupakan salah satu sektor industri yang memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Bank Indonesia (BI) menyatakan pariwisata merupakan sektor yang membantu dalam mendorong pertumbuhan devisa negara. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber daya yang terdiri dari keragaman sumber daya alam dan budaya yang memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara[1]. Namun, adanya kasus virus Covid-19 membuat sektor pariwisata mengalami penurunan kunjungan wisatawan domestik maupun mancanegara. Pandemi ini diperkuat dengan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) Republik Indonesia menyebutkan bahwa jumlah wisatawan mancanegara dan domestik 2020 mengalami penurunan hingga 75% atau mencapai

kemerosotan 4,052 juta orang dari jumlah wisatawan pada tahun 2019[2].

Saat ini pariwisata Indonesia sedang mencoba untuk bangkit kembali seiring berkurangnya kasus virus Covid-19 dan penerapan kebijakan *new normal* oleh pemerintah karena sektor pariwisata merupakan tulang punggung ekonomi Indonesia sebagai penyumbang devisa utama bagi keuangan negara dengan cara membuka kembali pintu perjalanan dalam negeri maupun luar negeri serta tempat wisata untuk wisatawan domestik dan mancanegara. Dengan penerapan kebijakan *new normal* oleh pemerintah Indonesia membuat sektor pariwisata perlahan bangkit kembali berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik dimana jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada Agustus 2022 mencapai 510,25 ribu kunjungan, naik signifikan 28.73% dibandingkan dengan kondisi Agustus 2021[3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah platform pariwisata untuk memperkenalkan tempat wisata dan budaya Indonesia kepada wisatawan domestik dan mancanegara guna menunjang pemulihan ekonomi di sektor pariwisata. Anglo merupakan sebuah *startup* di bidang pariwisata dengan produk utamanya adalah platform teman perjalanan yang terintegrasi dengan penyedia akomodasi pariwisata berbasis web. Platform ini memberikan solusi dalam upaya memulihkan kembali pariwisata di Indonesia yang berfokus pada manajemen pemesanan akomodasi pariwisata yang depersonalisasi dengan pengalaman yang ingin didapatkan pengguna (*user*).

Perancangan situs web aplikasi *traveling* Anglo memerlukan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sebagai komponen utama dalam tahap awal pembuatan rancangan antarmuka *website*. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengguna (*user*) dalam berinteraksi dengan sistem melalui desain antarmuka (*user interface*) dan memberi kenyamanan pengalaman penggunaannya kepada pengguna (*user*) untuk berinteraksi dengan sistem (*user experience*).

Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) situs web aplikasi *traveling* Anglo menggunakan pendekatan *design thinking*. Penggunaan metode *design thinking* sebagai pendekatan dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna[4]. *Design Thinking* merupakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah dengan mencoba memahami pengguna,

menantang asumsi dan mendefinisikan kembali permasalahan yang terjadi[5]. Metode ini merupakan metode desain produk yang berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian penyelesaian masalah dalam desain produk tertentu[6]. Pendekatan *design thinking* terdapat 5 tahap yang perlu dilakukan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*[7].

Berdasarkan uraian di atas, metode *design thinking* sangat cocok untuk diterapkan dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) situs web aplikasi *traveling* Anglo karena pendekatan ini berfokus menciptakan solusi dari permasalahan yang terjadi dengan mengumpulkan ide berdasarkan pengalaman pengguna (*user*). Selain itu, pendekatan ini digunakan agar rancangan antarmuka *website* yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna (*user*).

II. STUDI PUSTAKA

Pada bagian studi pustaka, penulis mengkaji beberapa penelitian terkait implementasi metode *design thinking* pada perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX).

Pertama, pada penelitian sebelumnya mengenai perancangan *user interface* dan *user experience* dilakukan oleh Firman Kurnianto pada tahun 2022 menggunakan metode *design thinking* dengan judul Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya suatu sistem yang dapat membantu pada kegiatan kerja mengakibatkan keterlambatan produktivitas suatu perusahaan atau organisasi. Penelitian ini membangun aplikasi pelaporan hasil kinerja pegawai berbasis android di sektor lapangan secara *online* yang dapat mengirim langsung ke kantor sekar kawung. Penelitian ini menghasilkan bahwa perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* berhasil memenuhi kebutuhan calon pengguna dalam perancangan UI/UX aplikasi basis data Sekar Kawung dengan tidak adanya hambatan dan kebingungan dalam pengoperasiannya[8].

Kedua, penelitian lainnya dilakukan oleh Genisshanda Nabila Matari dkk pada tahun 2022 menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan *user interface* dan *user experience* dengan judul Penerapan UI/UX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Jaya Indah Perkasa. JIP atau Jaya Indah Perkasa merupakan salah satu aplikasi pemesanan tiket travel dan pengiriman barang secara *online*. JIP meningkatkan peluang suksesnya pemesanan tiket dan pengiriman barang secara *online* dengan memberikan kemudahan penggunaan dalam mengakses aplikasi. Penelitian ini membuah hasil pembuatan aplikasi menggunakan metode *design thinking* mendapatkan tanggapan yang positif dari responden[9].

Ketiga, penelitian lainnya dilakukan oleh Danang Haryuda Putra dkk pada tahun 2021 menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan *user interface* dan *user experience* dengan judul Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. Laportea Company merupakan sebuah nama pada

gerai toko atau distro yang menyediakan serta menjual berbagai produk seperti pakaian, jaket, sepatu hingga aksesoris. Penelitian ini dilakukan untuk membuat rancangan desain *prototype e-commerce* bagi Laportea Company. Penelitian ini mendapatkan hasil total pengujian keseluruhan rancangan desain UI/UX sebesar 86,1% dalam aspek *learnability*, *efficiency*, dan *memorability* atas penggunaan website tersebut[10].

III. METODOLOGI



Gambar. 1. Proses *Design Thinking*[5]

Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) situs web Anglo menggunakan metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam penyelesaian masalah. Terdapat 5 tahapan yang dilakukan, yaitu:

A. *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan langkah awal yang dilakukan untuk memahami permasalahan yang terjadi dengan mendapatkan nilai-nilai permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap ini diperlukan informasi untuk memahami kebutuhan pengguna (*user*) dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara.

Proses perancangan situs web Anglo membutuhkan observasi dalam menentukan calon pengguna. Observasi kriteria calon pengguna dilakukan dengan mengkaji pengguna yang pernah menggunakan aplikasi pemesanan akomodasi perjalanan yang sejenis. Hal ini dilakukan untuk menentukan target *customer* Anglo yang memiliki permasalahan dalam perencanaan perjalanan yang ingin mereka lakukan. Berikut Tabel I menunjukkan hasil observasi kriteria calon pengguna (*user*) yang telah ditentukan.

TABEL I. KRITERIA CALON PENGGUNA

No.	Kriteria
1.	Laki-laki atau perempuan berusia ≥ 17 tahun
2.	Mengerti dalam penggunaan teknologi digital
3.	Pernah melakukan transaksi pemesanan akomodasi menggunakan aplikasi pemesanan akomodasi pariwisata
4.	Memiliki ketertarikan dalam melakukan perjalanan liburan atau <i>traveling</i>
5.	Suka mengagendakan liburan dengan memanfaatkan <i>travel agent</i> untuk memudahkan kebutuhan perjalanannya

Setelah menentukan kriteria calon pengguna melalui proses observasi yang telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan wawancara terstruktur kepada calon

pengguna (*user*) dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah ditentukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan akomodasi perjalanan yang sejenis. Berikut daftar pertanyaan yang digunakan pada calon pengguna pada Tabel II.

TABEL II. DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda mengetahui adanya platform digital untuk pemesanan layanan akomodasi perjalanan (contoh: reservasi tiket pesawat, tiket kereta api, <i>booking</i> hotel, paket wisata)?
2.	Apakah Anda pernah menggunakan platform digital tersebut?
3.	Jika pernah, layanan apa yang pernah Anda lakukan?
4.	Platform digital apa saja yang sudah pernah Anda gunakan?
5.	Apa keuntungan yang Anda dapatkan dari menggunakan platform digital tersebut?
6.	Apa kekurangan dari platform digital tersebut?
7.	Apakah platform digital tersebut sudah membantu Anda sepenuhnya?
8.	Apa fitur yang seharusnya ada atau Anda harapkan agar membantu meningkatkan produktivitas Anda?
9.	Bagaimana pendapat Anda jika ada <i>website</i> layanan pemesanan akomodasi perjalanan yang dapat membantu Anda sebagai <i>travel buddy</i> untuk merencanakan perjalanan Anda sesuai dengan tujuan dan <i>budget</i> yang Anda inginkan?
10.	Apakah perlu adanya <i>website</i> layanan pemesanan akomodasi perjalanan yang meliputi segala akomodasi perjalanan dalam satu kali transaksi?
11.	Apakah desain dari <i>website</i> layanan akomodasi perjalanan itu penting?

B. Define

Setelah mengumpulkan data informasi mengenai kebutuhan pengguna (*user*) melalui proses observasi dan wawancara pada tahap *empathize*, tahap selanjutnya adalah *define*. Pada tahap *define*, permasalahan dan kebutuhan pengguna *dilist* dan dianalisis untuk menemukan inti permasalahan dan kebutuhan pengguna (*user*). Tahap ini pengumpulan ide berguna bagi desainer untuk menciptakan, menggambarkan, atau mengembangkan ide atau fitur sistem yang dapat menjadi solusi untuk permasalahan dan kebutuhan pengguna (*user*).

Dalam tahapan ini terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan seperti *Affinity Diagram*, *Point Of View*, "*How Might We*" *questions*, tergantung kebutuhan yang diperlukan[11].

C. Ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap evaluasi atau pengembangan ide terkait permasalahan pengguna yang telah diperoleh pada tahap *empathize* dan *define* melalui *brainstorming* untuk menghasilkan solusi permasalahan dan landasan dalam perancangan *prototype*. *Brainstorming* adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Tahap *ideate* juga sebagai gambaran untuk alur sebuah sistem yang akan digunakan.

D. Prototype

Rancangan ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap *ideate*, diimplementasikan pada tahap *prototype*. Tahap *prototype* merupakan rancangan awal antarmuka sebagai model untuk uji coba produk. Tahap ini adalah suatu proses visualisasi produk untuk membantu pengembang dan pengguna (*user*) untuk berinteraksi sebelum menjadi sistem.

Pada tahap ini terdapat prinsip *fail quickly* yang dapat mengetahui kegagalan secepat mungkin untuk membantu menentukan langkah cepat dalam memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang terjadi tanpa perlu waktu yang lama dalam pengerjaan kompleksitas yang tidak diperlukan[12].

E. Test

Tahap *test* merupakan langkah akhir dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan pengujian desain akhir antarmuka atau *prototype* ke pengguna (*user*) untuk mendapatkan *feedback* berdasarkan pengalaman pengguna (*user*) sebagai tolak ukur keberhasilan pengembangan produk. *Feedback* yang diberikan oleh pengguna (*user*) bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan pengguna (*user*) agar dapat dilakukan improvisasi pengembangan serta menentukan penyesuaian akhir yang diperlukan untuk produk.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah implementasi dari proses metode *design thinking* yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya.

A. Empathize

Pada tahap ini diperoleh informasi dari hasil wawancara terhadap pengguna (*user*) berdasarkan daftar pertanyaan yang terlampir pada Tabel II bab sebelumnya. Wawancara dilakukan kepada 10 narasumber dengan memperoleh respon yang berbeda-beda. Hasil dari proses wawancara tersebut didapatkan sebuah gambaran kebutuhan dari berbagai narasumber. Adapun hasil dari proses wawancara terhadap pengguna (*user*) ditunjukkan pada Tabel III.

TABEL III. DAFTAR INTI PERMASALAHAN

No.	Inti Permasalahan
1.	Kurangnya referensi rekomendasi dan informasi detail terkait tempat wisata.

2.	Fitur aplikasi yang kurang menarik dan terlalu kompleks sehingga kurang informatif.
3.	Platform digital yang sudah ada belum memiliki <i>custom bundle</i> trip dengan akumulasi <i>budget</i> yang diinginkan.
4.	Calon pengguna menginginkan fitur yang memberikan informasi kebutuhan terkait kebijakan dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam perjalanan atau tempat wisata yang dituju.

B. Define

Pada tahap ini dilakukan analisis terkait daftar inti permasalahan yang terdapat pada pengguna (*user*). Proses tahap *define* menggunakan teknik *How Might We* dimana mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Metode ini merupakan bagaimana kita menggali ide sebanyak mungkin dari suatu masalah atau tantangan[13]. Berikut *How Might We* yang dapat dilihat pada Tabel IV.

TABEL IV. HOW MIGHT WE

How?	Might?
Bagaimana cara pengguna untuk mendapatkan informasi detail terkait tempat wisata?	Dengan memberikan lebih banyak rekomendasi dan informasi detail terkait tempat wisata meliputi jam operasional dan harga tiket masuk serta fitur <i>space</i> bagi pengguna untuk membagi ulasan terkait perjalanan yang dilakukan.
Bagaimana cara aplikasi dapat dengan mudah digunakan sehingga lebih informatif untuk pengguna?	Dengan membuat fitur yang lebih sederhana dan <i>user friendly</i> sehingga lebih informatif sesuai kebutuhan pengguna (<i>user</i>).
Bagaimana cara aplikasi untuk menyediakan <i>custom trip plan</i> sesuai dengan <i>budget</i> yang diinginkan pengguna?	Dengan membuat fitur teman perjalanan yang memberikan rekomendasi akomodasi serta tempat wisata sesuai tujuan perjalanan dan <i>budget</i> yang diinginkan pengguna (<i>user</i>) dalam satu transaksi.
Bagaimana cara aplikasi untuk memberikan informasi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pengguna terhadap perjalanan atau tempat wisata yang dituju?	Dengan membuat fitur daftar kebutuhan yang diperlukan pengguna setelah menentukan tujuan perjalanan dan tempat wisata yang diinginkan.

C. Ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap evaluasi atau pengembangan ide terkait permasalahan pengguna yang telah diperoleh pada tahap *empathize* dan *define*. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* untuk mengembangkan ide sesuai kebutuhan pengguna (*user*). *Brainstorming* yang dilakukan menghasilkan sejumlah fitur yang telah disesuaikan dengan

kebutuhan pengguna (*user*). Berikut hasil *brainstorming* yang dapat dilihat pada Tabel V.

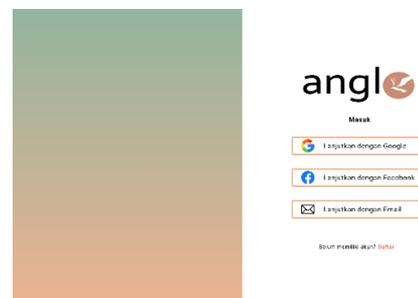
TABEL V. BRAINSTORMING

Fitur	Keterangan
<i>Travel buddy</i>	Teman perjalanan yang membantu menyiapkan daftar kebutuhan perjalanan, memberikan rekomendasi akomodasi perjalanan meliputi transportasi, hotel, dan tiket akses tempat wisata.
<i>Discover</i>	<i>Space</i> bagi pengguna untuk membagikan ulasan dan pengalaman perjalanan yang dilakukan.
<i>Anglo's Class</i>	Kegiatan budaya nasional yang diselenggarakan pihak Anglo setiap bulan untuk memperkenalkan budaya Indonesia ke wisatawan.

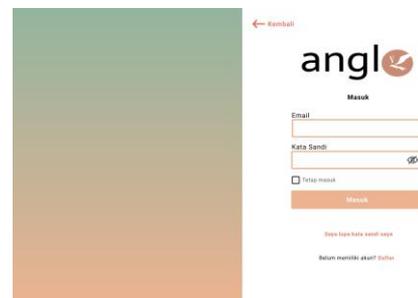
D. Prototype

Pada tahap ini rancangan ide-ide hasil *brainstorming* diimplementasikan dalam bentuk antarmuka atau *prototype*. Proses pembuatan antarmuka atau *prototype* dilakukan dengan menggunakan *tool* Figma. Berikut beberapa tampilan *prototype website* Anglo.

1) Halaman Login



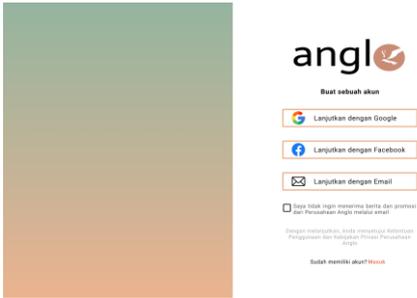
Gambar. 2. Login-Main



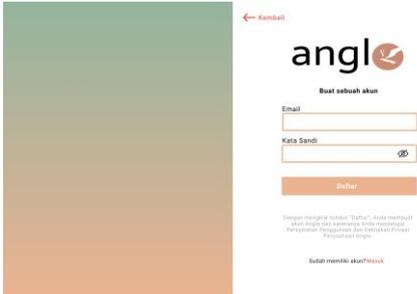
Gambar. 3. Login-Email

Gambar 2 dan 3 merupakan halaman fitur login pada situs web Anglo melalui halaman Login-Main yang dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu melalui Email, Google, atau Facebook yang telah terdaftar.

2) Halaman Daftar



Gambar. 4. Daftar-Main



Gambar. 5. Daftar-Email

Gambar 4 dan 5 merupakan fitur daftar akun pada situs web Anglo melalui halaman Daftar-Main yang dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu melalui *Email*, *Google*, atau *Facebook*.

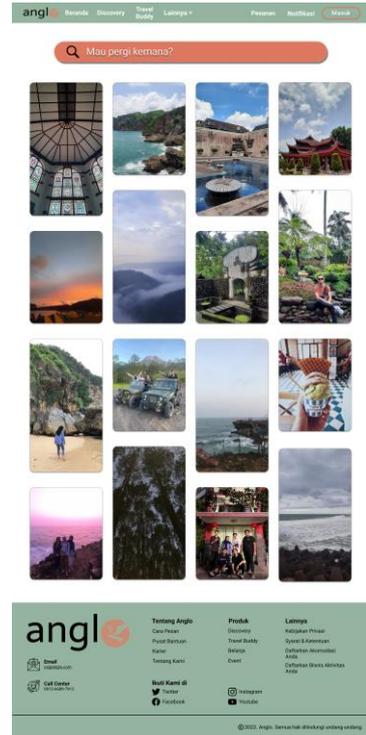
3) Dashboard Home



Gambar. 6. Dashboard-Home

Dashboard home seperti Gambar 6 menampilkan rekomendasi tempat wisata hingga kegiatan budaya yang tersedia di platform Anglo.

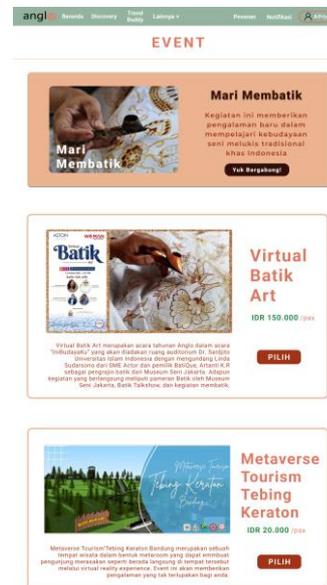
4) Halaman Discovery



Gambar. 7. Halaman Discovery

Halaman ini Gambar 7 menampilkan unggahan dari pengguna berupa gambar dan artikel mengenai ulasan perjalanan yang telah dilakukan. Pada halaman ini menampilkan banyak rekomendasi dan informasi detail terkait tempat wisata dari pandangan pengguna berdasarkan pengalaman liburan yang dilakukan.

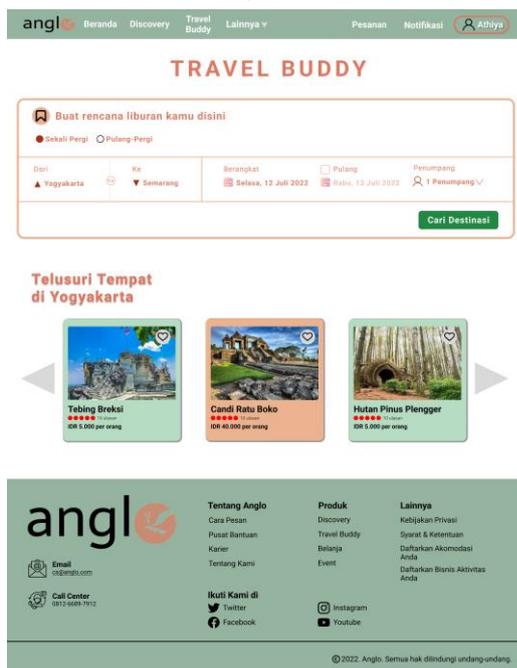
5) Halaman Event – Anglo’s Class



Gambar. 8. Event-Anglo's Class

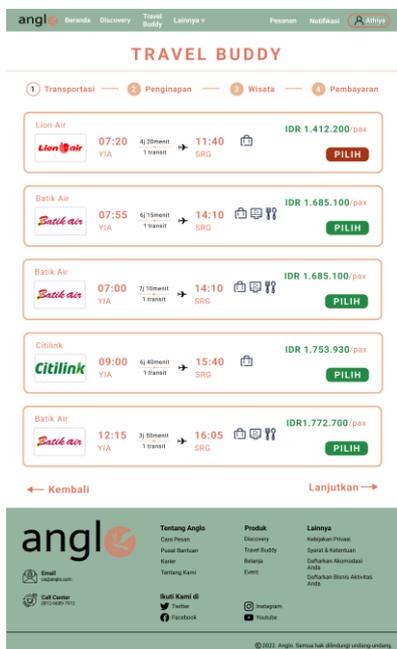
Pada halaman ini Gambar 8 pengguna dapat melihat dan memilih kelas kegiatan budaya yang ditawarkan oleh pihak Anglo.

6) Halaman *Travel Buddy*



Gambar. 9. *Travel Buddy*

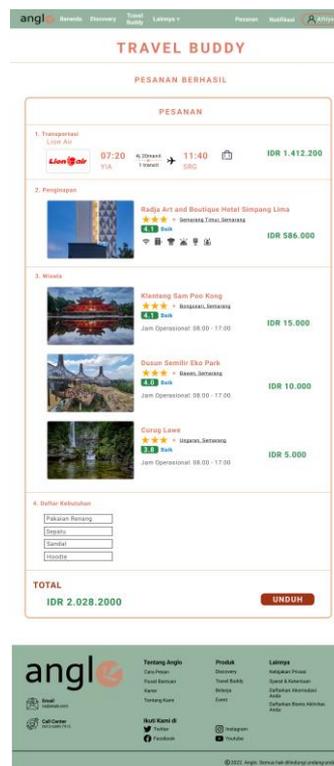
Fitur *travel buddy* pada Gambar 9 membantu pengguna untuk merencanakan impian liburan yang mereka inginkan atau *custom trip plan* dalam satu kali transaksi. Pada halaman awal fitur *travel buddy*, pengguna dapat menentukan tempat tujuan yang diinginkan.



Gambar. 10. Alur pemesanan

Setelah menentukan tempat yang ingin dituju, pengguna diarahkan dalam alur pemesanan Gambar 10 meliputi akomodasi perjalanan yang terdiri dari transportasi yang akan digunakan, tempat penginapan, dan objek wisata yang tersedia.

Selain itu, pada tahap akhir fitur *travel buddy* juga membantu pengguna dengan memberikan rekomendasi daftar kebutuhan yang diperlukan dalam perjalanan yang akan dituju seperti tertera pada Gambar 11.



Gambar 11. Daftar Kebutuhan

E. Test

Tahap ini merupakan tahap akhir setelah antarmuka atau *prototype* aplikasi telah selesai. Pada tahap *testing* antarmuka atau *prototype* dilakukan pengujian fitur-fitur situs web aplikasi *traveling* Anglo yang diuji cobakan kepada lima calon pengguna (*user*) situs web Anglo dengan tujuan mendapatkan *feedback* berdasarkan pengalaman pengguna (*user*) sebagai tolak ukur keberhasilan pengembangan produk..

Tahap pengujian ini membutuhkan skenario pengujian untuk mengetahui hasil yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut hasil dari pengujian situs web Anglo terlampir pada Tabel VI.

TABEL VI. HASIL PENGUJIAN FITUR

Skenario Pengujian	Responden				
	1	2	3	4	5
Pengguna melakukan login akun dengan <i>Email</i>					
Pengguna melakukan pendaftaran akun dengan <i>Email</i>					
Pengguna dapat mencari dan melakukan pemesanan akomodasi perjalanan dalam satu transaksi					
Pengguna dapat melihat informasi terkait tempat wisata berdasarkan unggahan wisatawan					

Pengguna dapat melihat informasi daftar kebutuhan yang diperlukan untuk perjalanan yang dituju					
Indikator	Berhasil	Tidak Berhasil			

Berdasarkan data hasil pengujian Tabel VI, lima calon pengguna yang melakukan pengujian terhadap antarmuka atau *prototype* situs web Anglo berhasil menjalankan skenario pengujian yang telah ditentukan secara lancar. Hasil pengujian ini sebagai bukti tolak ukur keberhasilan antarmuka atau *prototype* situs web Anglo.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menjelaskan mengenai perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) situs web aplikasi *traveling* Anglo dengan metode *design thinking* yang menciptakan solusi dari permasalahan yang terjadi. Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan ide berdasarkan pengalaman pengguna (*user*) dan menghasilkan rancangan antarmuka yang berhasil dijalankan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna (*user*). Keberhasilan rancangan antarmuka diperoleh dari hasil pengujian pada antarmuka atau *prototype* situs web aplikasi *traveling* Anglo. Pengujian dilakukan kepada lima calon pengguna dengan mengikuti rancangan skenario yang telah ditentukan. Hasil pengujian yang dilakukan mendapatkan indikator keberhasilan pada seluruh skenario.

Untuk pengembangan ke depannya, penulis akan melanjutkan proses pengujian situs web aplikasi *traveling* Anglo secara keseluruhan dalam penggunaan semua fitur yang ada dan memperbaiki serta menambahkan rancangan antarmuka agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Rahma, "Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata di Indonesia.", *Jurnal Nasional Pariwisata*, vol.12, no.1, pp.1-8, 2020.
- [2] Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, Pariwisata Indonesia Pasca Pandemi, Pemulihan Pasar, dan Kerja Sama Dengan Kawasan Amerika, 2021.
- [3] Badan Pusat Statistik. (2022, Okt.3). Jumlah kunjungan wisman ke Indonesia melalui pintu masuk utama pada Agustus 2022 mencapai 510,25 ribu kunjungan dan Jumlah penumpang angkutan udara internasional pada Agustus 2022 naik 32,29 persen [online]. Available:

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/10/03/1877/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-melalui-pintu-masuk-utama-pada-agustus-2022-mencapai-510-25-ribu-kunjungan-dan-jumlah-penumpang-angkutan-udara-internasional-pada-agustus-2022-naik-32-29-persen.html#:~:text=Perkembangan%20Pariwisata-.Jumlah%20kunjungan%20wisman%20ke%20Indonesia%20melalui%20pintu%20masuk%20utama%20pada.peningkat-an%20sebesar%206%2C98%20persen> .

[4] M. R. Gunawan, S. Andryana, dan A. Andrianingsih, "User Interface Layanan Mandiri Untuk Gelanggang Olahraga Menggunakan Metode *Design Thinking*", *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 1397–1406, 2021.

[5] F. Fariyanto, Suaidah, dan F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.

[6] D. Chandra, F. Namas, R. Laxi, dan M. R. Pribadi, "Perancangan User Experience Dan User Interface Pada Aplikasi Gameku Dengan Menggunakan Pendekatan Design Thinking", *In MDP Student Conference*, vol. 1, no. 1, pp. 518-525, 2022.

[7] I. A. Juliansyah dan I. V Papatungan, "Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking". 2022.

[8] F. Kurnianto dan E. G. Wahyuni, "Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung". 2022.

[9] G. N. Matari, Stephanie, dan S. Wahyuni, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkasa", *In MDP Student Conference*, vol. 1, no. 1, pp. 231-238, 2022.

[10] D. H. Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company", *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111-117, 2021.

[11] H. Ilham, B. Wijayanto, dan S. P. Rahayu, "Analysis and Design of User Interface/User Experience with The Design Thinking Method in The Academic Information System of Jendral Soedirman University", *JUTIF: Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 17-26, 2021.

[12] M. I. Ikhlas dan Z. Zuhri, "Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track". 2022.