

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE DESIGN* PADA APLIKASI PARIWISATA ROAMRIGHT INDONESIA

USER INTERFACE DESIGN AND USER EXPERIENCE DESIGN IN INDONESIAN ROAMRIGHT TOURISM APPLICATIONS

Diajeng Salsabila Kautsar¹, Sofie Yunida^{2*}

E-mail: sofie.yunida.ak@upnjatim.ac.id^{2*}

^{1,2} Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
Jawa Timur

Abstrak

Roamright Indonesia merupakan aplikasi yang bergerak di bidang pariwisata. Aplikasi ini memiliki fitur utama seperti pemesanan tiket wisata, budaya, penginapan dan memberikan informasi terkait kuliner dan oleh-oleh. Selain itu, aplikasi ini memiliki sosial media didalamnya yang bertujuan agar pengguna tidak perlu menggunakan platform lain untuk mendapatkan rekomendasi wisata, event budaya, tempat staycation, dan lainnya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna diperlukan desain antarmuka yang memudahkan pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*user centered design*) dan penyelesaian masalah. Tahapan pada *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [1]. Hasil penelitian ini berupa *prototype* yang kemudian akan dievaluasi (*testing*) untuk melihat tingkat kemudahan antarmuka bagi pengguna sebelum UI design didelegasikan pada developer. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, rancangan aplikasi Roamright Indonesia berhasil dijalankan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna.

Kata Kunci: Perancangan UI/UX, *Design Thinking*, Aplikasi Mobile, Pariwisata, *User Centered Design*

Abstract

Roamright Indonesia is an application that operates in the tourism sector. This application has main features such as booking tourist tickets, culture, accommodation and providing information related to culinary delights and souvenirs. Apart from that, this application has social media in it which aims to ensure that users don't need to use other platforms to get recommendations for tours, cultural events, staycation spots, and others. One effort to improve user comfort and experience requires interface design that makes it easier for users. The method used in this research is design thinking which is centered on user needs (user centered design) and problem solving. The stages in design thinking are empathize, define, ideate, prototype, and testing. [1] The results of this research are in the form of a prototype which will then be evaluated (testing) to see the level of ease of the interface for users before the UI design is delegated to the developer. Based on the tests that have been carried out, the Roamright Indonesia application design has been successfully implemented in accordance with user needs and problems.

Keywords: *Design UI/UX, Design Thinking, Mobile Application, Tourism, User-Centered Design*

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor industri yang sangat berperan penting bagi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Bank Indonesia (BI) menyatakan pariwisata

merupakan sektor yang paling efektif untuk mendongkrak devisa Indonesia [2]. Namun adanya covid 19 memberikan dampak yang buruk terhadap perekonomian suatu negara, salah satu yang paling terkena dampaknya yaitu industri pariwisata [3]. Diterapkannya pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat di Indonesia menyebabkan keterbatasan mobilitas masyarakat yang melakukan perjalanan keluar kota maupun mengunjungi suatu tempat wisata.

Saat ini, covid 19 berangsur membaik dan pemerintah berupaya mendorong pertumbuhan ekonomi salah satunya dengan mendukung pemulihan pariwisata yang ada di Indonesia. Upaya pemerintah dalam mendorong pemulihan sektor pariwisata yaitu memberikan hibah pariwisata sebesar 3,3 triliun rupiah kepada Pemerintah Daerah yang terkena dampak pandemi [4]. Selain itu pemerintah juga meluncurkan program Indonesia Care/I Do Care dan menerapkan *Cleanliness, Health, Safety, and Environmental Sustainability* (CHSE) pada program tersebut [5]. Program ini dimaksudkan untuk meningkatkan standar pelayanan agar mendapat kepercayaan dari wisatawan domestik maupun mancanegara [6]. Berdasarkan permasalahan tersebut, guna membantu pemulihan pada sektor pariwisata diperlukan adanya sebuah aplikasi pariwisata yang dapat menarik pengguna untuk mengunjungi wisata dan memperkenalkan budaya kepada wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Roamright Indonesia merupakan aplikasi pariwisata yang menggabungkan konsep pemesanan tiket wisata dan juga sosial media menjadi satu. Aplikasi ini menyediakan fitur pemesanan tiket wisata, tiket event budaya, pemesanan hotel, informasi kuliner terdekat, dan informasi oleh oleh terdekat. Pada aplikasi ini kami memberikan banyak fitur rekomendasi kepada pengguna. Seperti *fitur explore* yang menggunakan konsep media sosial, rekomendasi wisata terdekat berdasarkan lokasi pengguna, juga penawaran rekomendasi wisata dan trip pada bagian beranda, dengan memberikan banyak fitur rekomendasi pada aplikasi diharapkan dapat memberikan kemudahan pengguna untuk mendapatkan rekomendasi tempat yang ingin dikunjungi.

Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada aplikasi Roamright Indonesia menggunakan metode design thinking yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*user centered design*) dan penyelesaian masalah. Tahapan pada design thinking yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing* [7]. Hasil penelitian ini berupa prototype yang kemudian akan di evaluasi (*testing*) untuk melihat tingkat kemudahan antarmuka bagi pengguna sebelum UI *design* didelegasikan pada developer.

2. METODOLOGI

2.1 Pengumpulan Data

Pada proses ini dilakukan pengumpulan data berupa studi literatur dan wawancara kepada pengguna. Studi literatur dilakukan untuk mencari referensi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai acuan dalam melakukan penelitian baru, sehingga dapat mendukung kualitas penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap ini, buku-buku yang relevan dengan topik penelitian dan jurnal serta tesis dari penelitian sebelumnya digunakan sebagai sumber informasi. Wawancara dilakukan dengan pengguna yang sebelumnya pernah menggunakan aplikasi pariwisata seperti Traveloka maupun Tiket.com. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan masalah apa saja yang dihadapi sehingga akan mempermudah proses perancangan aplikasi.

2.2 Proses Desain Menggunakan Kerangka *Design Thinking*

Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi Roamright Indonesia menggunakan metode *design thinking*. Design thinking merupakan metode

iterasi untuk menciptakan sebuah solusi inovasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna (*user centered design*) dan penyelesaian masalah. Terdapat 5 tahapan yang dilakukan, yaitu:

- a) **Empathize.** Pada tahap ini kita akan berfokus kepada *user* mencari tau apa masalah mereka apa yang mereka inginkan menganalisis target pasar dan menempatkan diri kita seolah olah kita berada pada posisi user dan mencoba merasakan apa yang mereka rasakan. Pada tahap ini perlu adanya tahap pengumpulan data dengan observasi dan wawancara kepada calon pengguna [8]. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan terkait apa permasalahan yang dialami pengguna ketika menggunakan aplikasi sejenis.
- b) **Define.** Setelah mengumpulkan data informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan pengguna selanjutnya pada tahap ini adalah mengidentifikasi semua masalah yang dialami *user* berdasarkan hasil analisis *user* yang sudah dilakukan di tahap *empathize*. Pada tahap ini juga dilakukannya *brainstorming* dengan tim terkait apa yang akan dilakukan, dan pengembangan ide atau fitur apa yang akan dilakukan sehingga dapat menjadi solusi dari permasalahan tadi [9].
- c) **Ideate.** Pada tahapan ini merupakan tahap eksplorasi untuk mencari ide-ide yang mungkin dapat diciptakan untuk menjadi sebuah solusi inovasi guna memecahkan permasalahan yang sudah penulis simpulkan ditahap sebelumnya. Dari ide-ide yang banyak tersebut akan diakurasi sehingga akan terpilih ide yang akan direalisasikan. Tahap ini akan menghasilkan *wireframe*, *design system*, dan *UI design* [11].
- d) **Prototype.** *Prototype* adalah bentuk 1:1 dengan produk asli yang akan digunakan pengguna nantinya. *Prototype* ini dapat digunakan selayaknya produk yang sudah jadi. *Prototype* dibuat untuk bahan uji coba kelayakan sebelum produk tersebut di lempar ke pasaran maupun di produksi secara massal.
- e) **Testing.** *Usability Testing* yaitu cara untuk mengetahui apakah pengguna akan mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif, juga untuk mengetahui kepuasan pengguna terkait aplikasi yang telah diancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi pariwisata Roamright Indonesia yang diimplementasikan dengan menggunakan metode design thinking.

3.1. *Empathize*

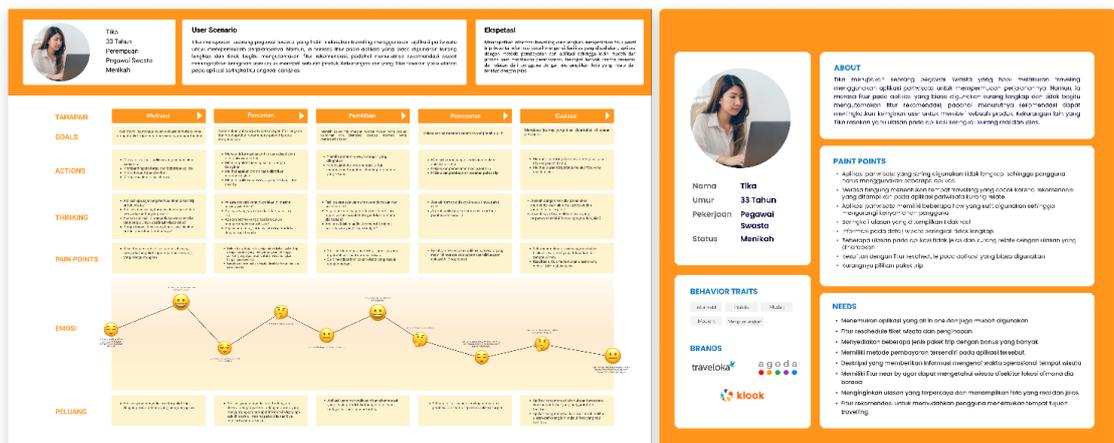
- a) **Problem Statement.** Aplikasi Roamright Indonesia merupakan aplikasi pemesanan tiket bukan hanya wisata namun juga budaya, dan menggabungkan konsep sosial media dimana pengguna nantinya dapat terhubung satu sama lain dengan minat yang sama dalam satu aplikasi. Aplikasi ini akan menyediakan fitur rekomendasi tempat wisata dan budaya yang sedang trending di seluruh daerah Indonesia melalui postingan foto maupun video yang diunggah oleh pengguna.
- b) **Research Goals.** Setelah melakukan *research* pengguna terkait pengalaman menggunakan aplikasi pariwisata, penulis akan menjadikannya sebagai data atau informasi yang relevan dengan penelitian atau studi penulis dan menjadikannya sebagai evaluasi pembuatan aplikasi Roamright Indonesia.
- c) **Discussion Guide.** Daftar pertanyaan wawancara :
 1. Menurut anda aplikasi pariwisata yang bagaimana sehingga dapat menarik perhatian pengguna untuk lebih memilih menggunakan aplikasi tersebut?

- Jawaban: Aplikasi yang *all in one* dan juga mudah digunakan.
- Menurut anda fitur apa yang terpenting dalam aplikasi pariwisata?
Jawaban: Rekomendasi, ulasan, dan filter.
 - Sebutkan satu fitur yang anda harapkan dalam sebuah aplikasi pariwisata yang belum pernah ada sebelumnya pada aplikasi pariwisata manapun?
Jawaban: Memiliki fitur *near by* agar dapat mengetahui wisata disekitar lokasi dimana pengguna berada.
 - Menurut anda, apa saja faktor yang mempengaruhi anda untuk bisa memakai kembali aplikasi pariwisata tersebut?
Jawaban: Aplikasi banyak memberikan promo, aplikasi mudah digunakan.
 - Apakah fitur rekomendasi dalam aplikasi pariwisata benar benar membantu anda?
Jawaban: Sangat membantu, karena sebelum menentukan destinasi wisata terbiasa untuk melihat rekomendasi terlebih dahulu
 - Ketika anda ingin memesan sebuah tiket wisata, budaya, maupun penginapan, informasi apa saja yang akan anda baca?
Jawaban: Harga, deskripsi, dan lokasi
 - Bagaimana cara anda merekomendasikan ke orang lain mengenai tempat wisata yang pernah anda kunjungi?
Jawaban: *Share* sosial media, seperti instagram *story* atau memposting di *feed* Instagram
 - Sistem pembayaran seperti apa yang menurut anda dapat memudahkan dalam melakukan *payments*?
Jawaban: Aplikasi yang memiliki sistem pembayaran sendiri, seperti shopee pay pada aplikasi shopee

3.2. Define

Tahap dimana penulis akan mengolah data yang dikumpulkan ditahap sebelumnya sehingga akan menemukan titik masalah dan mengerucutkan permasalahan yang akan diselesaikan dengan sebuah solusi dan inovasi.

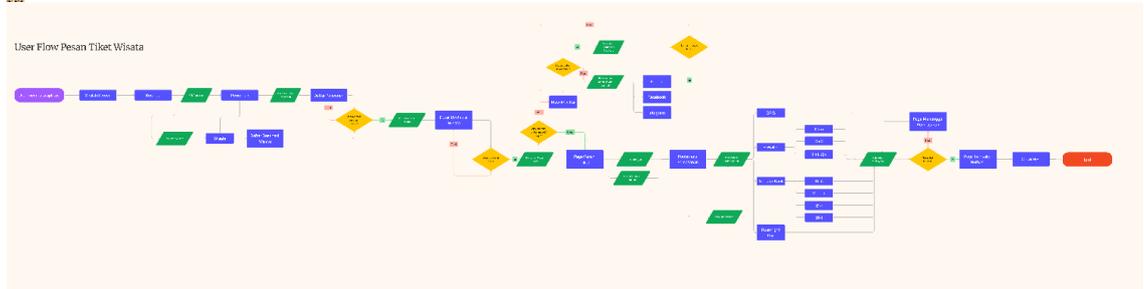
- User Journey Map dan User Persona.** Kumpulan data untuk bisa lebih memahami keinginan dan kebutuhan user mulai dari siapa mereka, masalah yang dihadapi dan apa yang diinginkan user saat menggunakan aplikasi pariwisata.



Gambar 1. User Journey Map dan User Persona

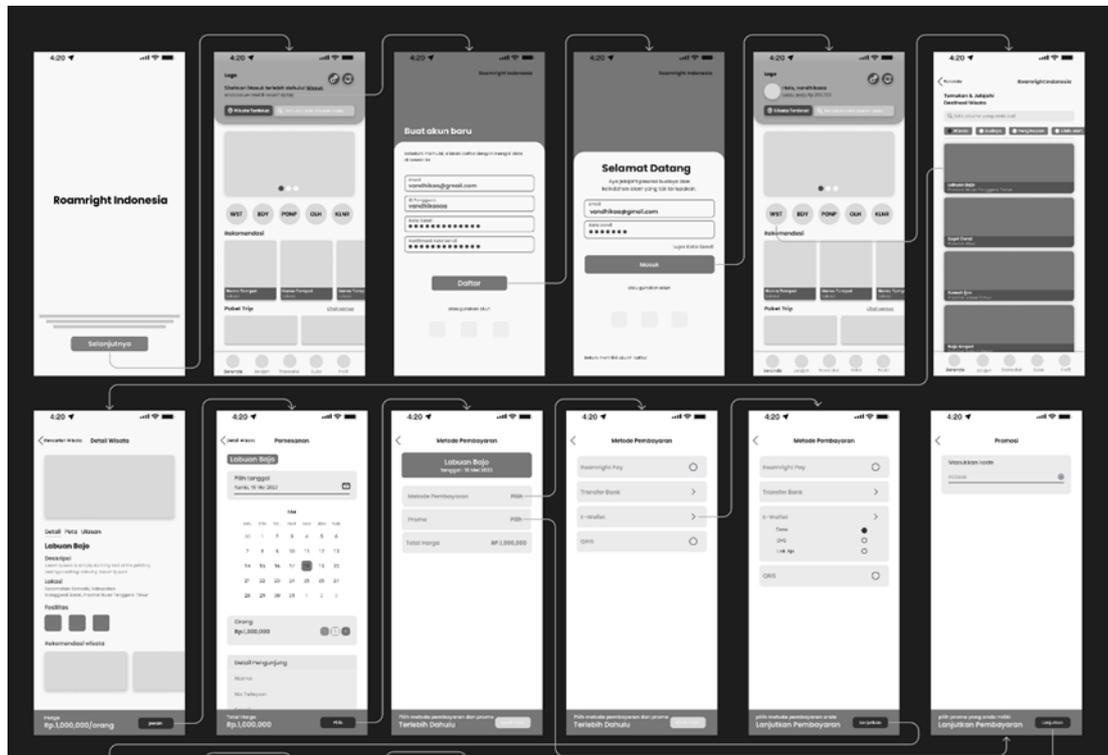
3.3. Ideate

- a) **User Flow.** *User Flow* berisi gambaran secara keseluruhan alur pengguna dalam menggunakan aplikasi yang telah dirancang [12]. Penulis hanya menampilkan *user flow* pada bagian beranda yang dimulai dengan login pada aplikasi dan tujuan akhirnya adalah pembelian produk.



Gambar 2. User Flow

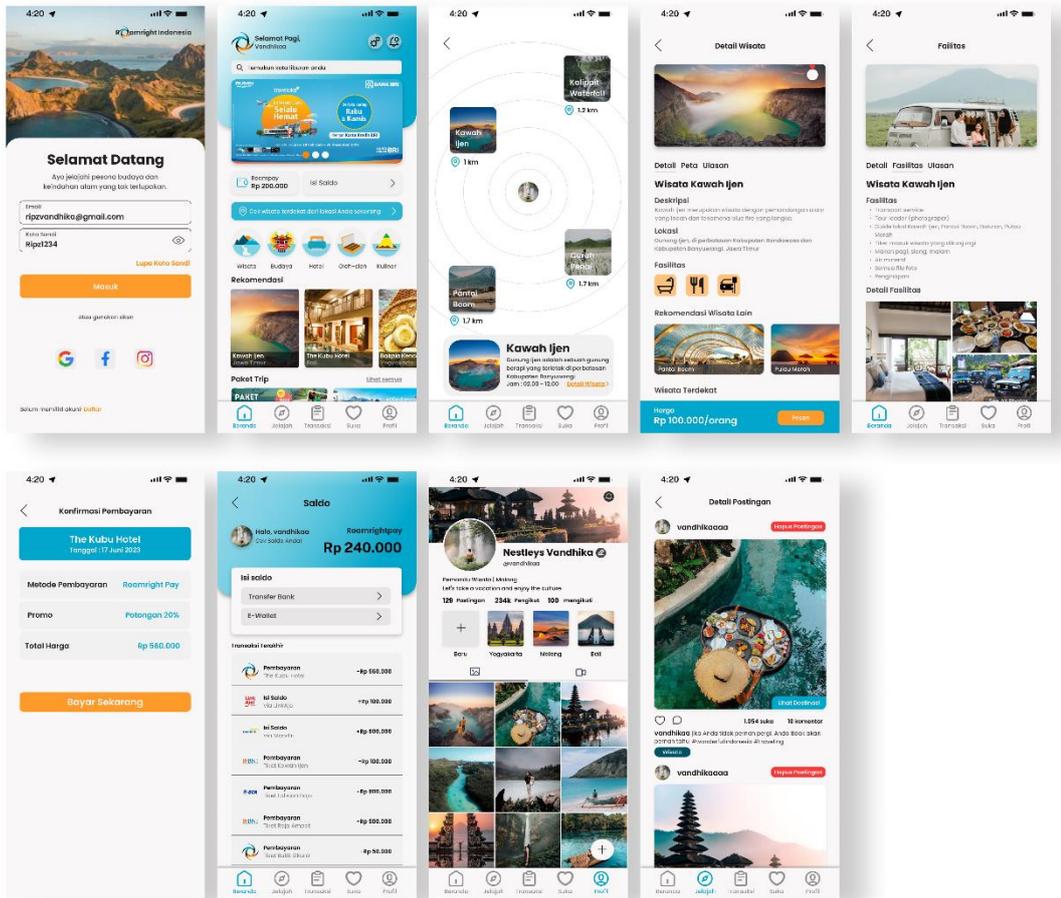
- b) **Wireframe.** *Wireframe* merupakan kerangka sebuah desain yang bertujuan untuk memudahkan saat proses desain karena dapat mengukur kejelasan suatu produk. *Wireframe* digunakan di awal proses pengembangan untuk menetapkan struktur dasar halaman sebelum desain visual dan konten ditambahkan [13]. Konsep *wireframe* berupa susunan *layout*, navigasi, struktur, dan organisasi konten.



Gambar 3. Wireframe

- c) **High Fidelity.** *Hi-fi (high fidelity)* merupakan desain UI yang memiliki tingkat presisi yang tinggi dibandingkan *wireframe*. Rancangan *high fidelity* sudah

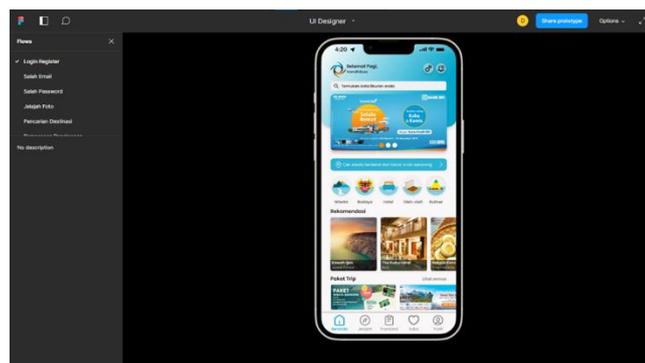
memiliki warna, bentuk elemen, juga dengan tampilan visual yang detail dan lengkap [14].



Gambar 4. High Fidelity

3.4. Prototype

Prototype merupakan bentuk 1:1 dengan produk asli. Prototype yang sudah dibuat ini nantinya akan digunakan untuk usability testing kepada pengguna. Pada tahap ini penulis membuat responsive app design, popup overlay model, design multiple artboards, drag and horizontal scroll, dan scroll to animation untuk interaksi aplikasi yang nantinya dapat meningkatkan kenyamanan pengguna.



Gambar 5. Prototype

3.5. Testing

- a. **Research Objective** yang dilakukan dengan beberapa tujuan diantaranya adalah mengetahui kemudahan pengguna dalam melakukan pemesanan tiket wisata pada aplikasi, mengetahui bagaimana pengguna berinteraksi melalui fitur jelajah, mengetahui kemudahan pengguna dalam memperoleh detail informasi melalui postingan pengguna lain dan mengetahui kemudahan pengguna dalam memposting foto/video serta membuat sorotan dari postingan tersebut.
- b. **User Target**
 Umur : > 17 tahun.
 Gender : Laki-laki atau Perempuan
 Lokasi : Indonesia
 Hobi : Traveling
- c. **User Criteria**
 Suka *traveling*
 Berumur 17 tahun ke atas
 Pernah menggunakan *traveling application* (traveloka, tiket.com, agoda, dll)
- d. **Method Testing** dilakukan dengan menggunakan *Remote and Unmoderated*. Metode tersebut dipilih karena kami hanya memberikan sebuah instruksi terkait apa yang harus dilakukan dan memberi kebebasan kepada user saat mengeksplor aplikasi.

Fitur 1 - Pemesanan Tiket Wisata

Scenario 1: Anda melakukan login pada aplikasi Roamright Indonesia. Pada tampilan beranda, anda menemukan fitur pencarian wisata terdekat anda saat ini dan anda tertarik melihat detail wisata Kawah Ijen, sehingga anda melakukan pemesanan tiket wisata Kawah Ijen untuk pergi berlibur. Anda memilih liburan di tanggal 18, kemudian menentukan 2 jumlah tiket yang ingin dipesan dengan metode pembayaran Dana. Sebelumnya anda telah mendapatkan kode promo. Masukkan kode promo tersebut ke dalam field kode promo. Setelah memasukan kode promo, lakukan pembayaran dan anda melihat resi dari pembayaran tersebut

Fitur 2 - Interaksi Jelajah (suka + komentar + cek detail profil dari user yang posting)

Scenario 2: Anda ingin melihat wisata pada fitur jelajah. Kemudian anda tertarik untuk melihat dan berinteraksi dengan cara melakukan suka dan komentar pada postingan wisata air terjun. Anda merasa bahwa postingan tersebut menarik. Sehingga anda membuka profil pengguna yang mengunggah postingan tersebut dan anda mengikuti akunnya.

Fitur 3 - Profil (Unggah postingan + Sorotan)

Scenario 3: Anda ingin melakukan posting foto wisata pantai pada aplikasi Roamright Indonesia. Setelah itu, anda ingin membuat sorotan dengan tujuan untuk mengelompokkan tempat wisata yang telah diunggah.

Tabel 1. Completion Rate

No	Responden	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
1	Siswi Nia Nuraini	●	●	●	●	●	●	●
2	Indira Syafitri	●	●	●	●	●	●	●

No	Responden	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
3	Faidah Fitri Utami	●	●	●	●	●	●	●
4	Dwi Agung Prayogi	●	●	●	●	●	●	●
5	Wildan Asyrof Dewayana	●	●	●	●	●	●	●

Keterangan :

● : Berhasil ● : Gagal ● : Berhasil Dengan Hambatan

System Usability Scale (Part of Usability Metrics)

1. Aplikasi ini akan saya gunakan kembali
2. Aplikasi ini cukup rumit untuk digunakan
3. Aplikasi ini mudah digunakan
4. Saya memerlukan bantuan orang lain ketika menggunakan aplikasi ini
5. Fitur pada aplikasi ini berjalan dengan baik
6. Pada aplikasi ini saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7. Saya rasa orang lain akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini
8. Saya merasa bingung dengan aplikasi ini
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam aplikasi ini
10. Ketika menggunakan aplikasi ini saya perlu penyesuaian terlebih dahulu

Tabel 2. Hasil *System Usability Scale*

Nama Responden	Question										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Siswi Nia Nuraini	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	39	97.5
Indira Syafitri	5	1	5	4	5	1	5	1	5	5	33	82.5
Faidah Fitri Utami	5	5	5	1	5	1	4	1	2	2	31	77.5
Dwi Agung Prayogi	4	1	5	3	5	2	4	2	4	4	30	75
Wildan Asyrof Dewayana	5	1	5	1	5	1	5	1	1	2	35	87.5
Rata-rata												84

Berdasarkan *testing* yang telah dilakukan, aplikasi Roamright Indonesia secara keseluruhan sudah berada di kategori baik dan mudah digunakan. Data yang diperoleh dari *usability testing* ini nantinya akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Roamright Indonesia. Adapun hasil *usability testing* berdasarkan *usability* yang dihitung menggunakan SUS hasilnya sebesar 84 dan masuk ke dalam kategori *good and acceptable*. Keefektifan aplikasi yang dihitung dengan *completion rate* diperoleh persentase sebesar 100%, yang artinya pengguna merasa aplikasi ini efektif digunakan untuk *booking* tiket wisata dan penginapan saat *traveling*.

Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh responden aplikasi Roamright Indonesia, seperti terlalu banyaknya tahapan untuk memesan tiket dan juga sulitnya menemukan metode pembayaran yang diperintahkan saat *testing*. Sehingga diperlukan

adanya perbaikan pada tampilan aplikasi Roamright Indonesia agar nantinya aplikasi yang dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan metode dalam penelitian ini adalah *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama adalah *empathize, define, ideation, prototype dan testing* [14]. *Empathize* berisi riset dan perencanaan yang menentukan kebutuhan pengguna dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data yang ada melalui wawancara dan studi literatur. Tahap kedua adalah *define*, setelah melakukan proses wawancara, *insight* yang diperoleh dari hasil tersebut direpresentasikan menggunakan *user persona* dan *user journey map*. Dengan teknik tersebut dapat membantu peneliti menemukan pola pikir yang tertanam dengan menyortir dan mengelompokkan informasi yang ada [15]. Tahap ketiga yaitu *ideation* yang menghasilkan pembuatan model sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah didapatkan. *Output* yang didapat yaitu berupa *user flow, wireframe, dan high fidelity* aplikasi yang dibuat. Tahap keempat *prototype* berupa produk 1:1 yang dapat digunakan untuk *testing* nantinya. Tahap kelima *testing* yang outputnya berupa validasi dari *user* terkait kenyamanan pengguna.

Aplikasi Roamright Indonesia memiliki tampilan dengan bar navigasi yaitu beranda, *explore*, transaksi, suka, dan profil. Beranda berisi fitur umum sebuah aplikasi pariwisata, seperti akses untuk login, pengaturan, notifikasi, pencarian manual dan pencarian berdasarkan lokasi terdekat, *spotlight*, ikon (wisata, budaya, penginapan, kuliner, dan oleh-oleh), rekomendasi, dan paket trip. *Explore* berisi kumpulan rekomendasi wisata, budaya, penginapan, kuliner, dan oleh-oleh berdasarkan postingan pengguna lain berupa foto atau video. Ketika user membuka salah satu postingan maka akan diarahkan ke detailnya sehingga dapat mempermudah user ketika ingin membeli produk tersebut. Transaksi berisi rekap pembelian produk dan fitur *reschedule*. Suka berisi produk yang di simpan oleh user ketika menekan ikon suka pada detail wisata, budaya, penginapan, kuliner, dan oleh-oleh. Profil berisi akun pengguna dan postingan yang telah diunggah.

Metode *design thinking* memiliki kelebihan yaitu perancangan aplikasi dapat dilakukan dengan cepat dan efisien serta mampu menurunkan biaya investasi dalam berinovasi, dan mampu meningkatkan kesuksesan inovasi yang dihasilkan. Metode ini juga minim risiko karena solusinya sudah diuji cobakan beberapa kali dengan customer sehingga lebih tervalidasi. Di samping itu kekurangan dari penerapan *design thinking* yaitu *design thinking* dianggap kurang mempertimbangkan jangka panjang dan kurang fokus terhadap pengembangan teknologi. Karena yang menjadi fokus atau inti dari pemecahan masalah ini adalah keinginan customer, sehingga kurang memikirkan implementasinya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Lestari, H. W. Utomo, and A. D. Septiadi, "Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD)," vol. 10, no. 2, 2023.
- [2] A. Rahma, "Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia," J. Nas. Pariwisata, vol. 12, no. 1, p. 1, 2020.
- [3] A. S. Bahri and F. Abdilah, "Potensi Sumber Daya Manusia Bidang Pariwisata di Kawasan Strategis Pariwisata Nasional Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur," Destin. J. Hosp. dan Pariwisata, vol. 3, no. 2, pp. 84–92, 2022.
- [4] D. Haryanto and W. Pirgana, "Pengembangan User Interface Pada Website Geopark Belitong," J. Ilm. Inform. Glob., vol. 12, no. 1, pp. 53–58, 2021.

- [5] H. Herfandi, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, and A. M. Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 337–344, 2022.
- [6] I. G. A. I. V. Martajaya and I. K. Sari, "Analisis Virtual Maps Dalam Pengembangan Pariwisata Denpasar di Era Society 5 . 0 (Virtual Map Analysis in Denpasar Tourism Development in the Era," *Semin. Nas. Desain*, vol. 1, pp. 1–7, 2021.
- [7] L. Maulidiya and M. Hayati, "Potensi Dan Strategi Pengembangan Pariwisata Di Pulau Mandangin Kabupaten Sampang," *Agriscience*, vol. 1, no. 2, pp. 507–529, 2020.
- [8] M. Denasfi and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling 'ANGLO' dengan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [9] M. R. P. Ja'far, Ahmad Zaky Nadimsyah, "Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqu Dengan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, no. 2021, pp. 392–397, 2022.
- [10] R. B. Soliehuiddin, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered pada Situs Web 'Kalografi,'" *Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Yogyakarta, Indonesia*, 2021.
- [11] R. F. Setyono, "Pengembangan Ide Bisnis Digital Content Creator dengan Metode Design Thinking," *Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Yogyakarta, Indonesia*, 2022.
- [12] R. T. Maulana, "Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik," *Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Yogyakarta, Indonesia*, 2020.
- [13] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi ...," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022.
- [14] S. Novita, M. S. Devina, and D. Fretes, "Pengembangan Pariwisata dalam Upaya Pembangunan Ekonomi Masyarakat di Pulau Pari Kepulauan Seribu," vol. 2, no. 2, pp. 6–12, 2021.
- [15] S. Rinaldi, A. Gandhi and N. Selviandro, "Usability Evaluation and Recommendation of User Interface Design for e-HAC Application by Using User-Centered Design Method," *2022 24th International Conference on Advanced Communication Technology (ICACT)*, pp. 483-490, 2022.