



ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI WISATA MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN* (UCD)

Yevi Septiray Purbo¹, Fandy Setyo Utomo², Yuli Purwati³

¹Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

^{2,3}Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia, 53127

20sa2025@mhs.amikompurwokerto.ac.id, fandy_setyo_utomo@amikompurwokerto.ac.id, yulipurwati@amikompurwokerto.ac.id

Abstract

Lampung has many tourist attractions and natural areas that attract the attention of tourists, both domestic and foreign. However, there are still challenges in optimizing Lampung's tourism potential. One of the challenges is limited access to information regarding tourist destinations, accommodation and available activities. Apart from that, coordination between tourists and related parties such as destination managers and tourism services also need to be improved. To overcome this problem, a prototype of the VACALAM (Vacation Lampung) application was designed using Figma with the User-Centered Design (UCD) method. This research aims to increase user comfort and satisfaction in using the Vacalam application and encourage tourists to visit Lampung. In this application there are several features including ticket booking features, tour lists, trending tours, and a list of events in Lampung. The results of this research are user interface designs that follow good design principles, including simplicity, consistency, and readability. The use of colors, typography, and icons are also considered to improve the clarity and visual appearance of the application. The good user interface design and user experience have been tested using the System Usability Scale (SUS), with a final score of 71.75. These results provide guidance for other application developers in designing engaging and responsive user interfaces and user experiences using Figma.

Keywords: Figma, System Usability Scale (SUS), Tourism, UI/UX, User-Centered Design

Abstrak

Lampung memiliki banyak tempat wisata dan kawasan alam yang menarik perhatian para wisatawan, baik dalam maupun dari luar negeri. Namun, masih ada tantangan dalam mengoptimalkan potensi pariwisata Lampung. Salah satu tantangannya adalah akses informasi yang terbatas mengenai destinasi wisata, akomodasi, dan kegiatan yang tersedia. Selain itu, koordinasi antara wisatawan dan pihak terkait seperti pengelola destinasi dan pelayanan pariwisata juga perlu ditingkatkan. Untuk mengatasi masalah ini, dirancanglah prototipe aplikasi VACALAM (Vacation Lampung) menggunakan Figma dengan metode *User-Centered Design* (UCD). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Vacalam dan mendorong wisatawan untuk mengunjungi Lampung. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur di antaranya fitur pemesanan tiket, daftar wisata, wisata yang sedang *trending*, dan daftar acara di Lampung. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan antarmuka pengguna yang mengikuti prinsip desain yang baik, termasuk kesederhanaan, konsistensi, dan keterbacaan. Penggunaan warna, tipografi, dan ikon juga dipertimbangkan untuk meningkatkan kejelasan dan tampilan visual aplikasi. Perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang sudah baik telah diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dengan skor akhir sebesar 71,75. Hasil ini memberikan panduan bagi pengembang aplikasi lain dalam merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang menarik dan responsif menggunakan Figma.

Kata kunci: Figma, Pariwisata, System Usability Scale(SUS), UI/UX, User-Centered Design

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak besar pada sektor pariwisata. Dalam era digital saat ini, aplikasi berbasis UI/UX (*User Interface/User Experience*) telah menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memfasilitasi

perencanaan perjalanan wisata[1]. Salah satu destinasi pariwisata yang semakin diminati di Indonesia adalah Lampung. Dengan keindahan alamnya, beragam budaya, dan kekayaan kuliner yang khas, Lampung menawarkan potensi yang besar untuk mengembangkan sektor pariwisata. Namun, masih ada tantangan dalam memberikan

pengalaman yang memuaskan bagi wisatawan, terutama dalam hal perencanaan perjalanan yang efisien dan mudah[2].

Dalam konteks ini, UI/UX memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memenuhi harapan pengunjung. UI berkaitan dengan desain visual, interaksi, dan presentasi informasi pada aplikasi atau situs *web* pariwisata, sementara UX melibatkan pengalaman keseluruhan pengguna dalam menggunakan layanan atau menjelajahi destinasi pariwisata[3].

Agar dapat mencapai desain UI/UX yang efektif, diperlukan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada kebutuhan, preferensi, dan sifat-sifat pengguna akhir. Salah satu metode yang populer dalam perancangan UI/UX adalah *User-Centered Design* (UCD). UCD menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap desain, Memeriksa bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna[4].

Dalam upaya mengimplementasikan metode UCD secara efektif, aplikasi Figma telah menjadi salah satu alat yang populer dalam industri desain. Figma adalah perangkat lunak desain berbasis *cloud* yang memungkinkan desainer UI/UX untuk berkolaborasi secara *real-time*, membuat prototipe interaktif, dan menyusun komponen desain yang dapat digunakan ulang[5]. Dengan menggunakan Figma, desainer dapat mengoptimalkan proses perancangan, meningkatkan efisiensi, dan menciptakan pengalaman pengguna yang superior.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran aplikasi Figma dalam perancangan UI/UX pada aplikasi Vacalam[6]. Kami akan mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah kunci yang dihadapi oleh wisatawan dalam konteks UI/UX, serta menganalisis bagaimana implementasi metode UCD dengan menggunakan Figma dapat membantu dalam mengatasi masalah-masalah tersebut.

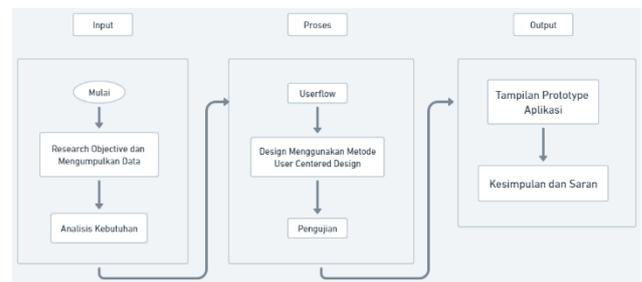
Metode penelitian yang akan digunakan meliputi pengumpulan informasi pengguna, analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototipe, pengujian dengan pengguna, dan iterasi desain berkelanjutan[7]. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode evaluasi kualitatif dan kuantitatif, seperti *System Usability Scale* (SUS), untuk memberikan perspektif subjektif mengenai tingkat kegunaan sistem[8].

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam perkembangan industri pariwisata di Lampung, serta memberikan panduan bagi pengembangan aplikasi UI/UX dibidang pariwisata secara lebih luas. Dengan menggunakan pendekatan perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan pemanfaatan aplikasi Figma, penelitian ini dapat memberikan solusi yang inovatif dan efektif dalam merancang aplikasi Vacalam yang dapat

meningkatkan pengalaman pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata di Lampung.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Alur Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan alur penelitian seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 adalah:

- a. *Research Objective* dan Mengumpulkan data
Dalam penelitian ini, tahap awal yang dilakukan adalah menjalankan *research objective* untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan pengguna dalam konteks perjalanan dan liburan[9]. Tujuan ini melibatkan identifikasi preferensi, harapan, serta tantangan yang dihadapi pengguna dalam merencanakan dan mengorganisir perjalanan dan liburan. Selanjutnya, mengumpulkan data terkait daftar wisata beserta penjelasan rinci.
- b. Analisis Kebutuhan
Setelah mendapatkan permasalahan dari hasil penelitian, kemudian tahap analisis kebutuhan dilakukan. Penelitian ini menerapkan metode UCD untuk merancang aplikasi Vacalam dengan optimal[10].
- c. *Userflow*
Dalam proses pembuatan desain aplikasi Vacalam, *userflow* menjadi salah satu komponen penting untuk memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi tersebut. *Userflow* adalah langkah-langkah yang menggambarkan alur interaksi antara pengguna dan aplikasi. Ketika menggunakan sebuah aplikasi atau *website*, pengguna akan mengikuti serangkaian langkah yang disebut sebagai *userflow*. *Userflow* adalah gambaran visual atau tulisan yang menggambarkan langkah-langkah atau jalur yang dapat diambil oleh pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut, baik dalam bentuk tertulis maupun digital[11].
- d. Desain menggunakan metode *User-Centered Design*
Untuk merancang *design* aplikasi Vacalam menggunakan metode *User-Centered Design* dan mengimplementasikan menggunakan *software* figma.
- e. Pengujian
Setelah selesai merancang alat ukur *usability* dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dan metode *System Usability Scale* (SUS), tahap selanjutnya melibatkan pengujian *usability*. Pada tahap ini, responden diminta untuk mengisi semua pertanyaan

yang terkait setelah mereka selesai menggunakan sistem secara keseluruhan. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis untuk menghasilkan hasil dari pengujian *usability* tersebut[12]. Langkah ini melibatkan pengujian langsung terhadap pengguna asal Lampung untuk memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Jika terdapat kesalahan dalam tampilan, maka akan dilakukan sesuai dengan preferensi pengguna[13].

f. Tampilan Prototipe Aplikasi

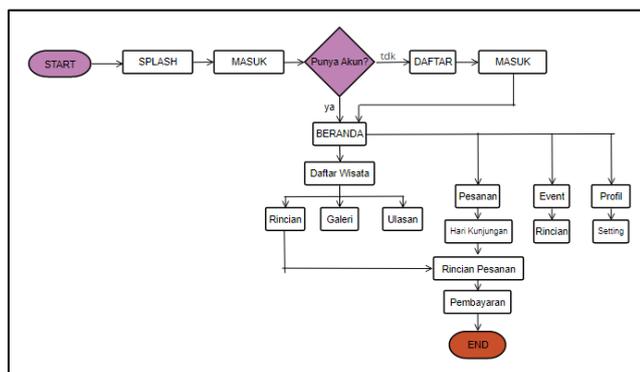
Setelah melalui langkah-langkah sebelumnya, akan tercipta antarmuka aplikasi yang memenuhi preferensi dan kebutuhan pengguna[14].

g. Kesimpulan dan Saran

Setelah penelitian berhasil diselesaikan, dapat dibuat kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil yang diperoleh. Kesimpulan merupakan tahap akhir dari penelitian yang memuat ikhtisar dari temuan yang telah diperoleh selama penelitian dan dihubungkan dengan perumusan masalah yang ada. Selain itu, kesimpulan juga mencakup rekomendasi untuk topik yang telah diinvestigasi dan saran untuk penelitian mendatang.

2.2 User Flow

Userflow merujuk pada rangkaian tindakan yang ditempuh oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi dengan tujuan merencanakan dan mengatur perjalanan pengguna[15]. *Userflow* dimulai dari langkah pertama pengguna masuk ke aplikasi hingga mencapai tujuan akhir untuk melakukan pemesanan tiket. Gambar 2 merupakan gambar *user flow* aplikasi Vacalam.



Gambar 2. User Flow Design aplikasi Vacalam

2.3 User-Centered Design (UCD)

Metode *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan yang digunakan dalam pembuatan desain aplikasi Vacalam dengan fokus pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna[16]. Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam seluruh proses desain, mulai dari pemahaman awal tentang pengguna, hingga pengujian dan iterasi desain. Dalam pembuatan desain aplikasi Vacalam, UCD melibatkan beberapa langkah penting[17]:

a. Pemahaman Pengguna

Langkah awal adalah memahami karakteristik, kebutuhan, dan preferensi pengguna yang akan menggunakan aplikasi Vacalam. Ini melibatkan pengumpulan data melalui riset pengguna, seperti wawancara, observasi, atau survei, untuk memperoleh wawasan yang mendalam tentang target pengguna aplikasi.

b. Pembuatan Persona

Berdasarkan data yang diperoleh, persona dibuat untuk mewakili karakteristik dan kebutuhan pengguna yang berbeda. Persona membantu tim desain untuk memahami pengguna secara lebih terperinci, sehingga mereka dapat merancang aplikasi dengan mempertimbangkan kebutuhan individu.

c. Analisis Tugas

Tahap ini melibatkan analisis tugas-tugas yang akan dilakukan oleh pengguna dalam aplikasi Vacalam. Dengan memahami tugas-tugas yang relevan, tim desain dapat mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi dan merancang solusi yang lebih efektif.

d. Pembuatan Wireframe dan Prototipe

Berdasarkan pemahaman tentang pengguna dan tugas-tugas yang dilakukan, tim desain membuat *wireframe* atau prototipe awal untuk menggambarkan tata letak, navigasi, dan fungsi-fungsi utama dalam aplikasi Vacalam. Ini membantu dalam evaluasi awal dan iterasi desain.

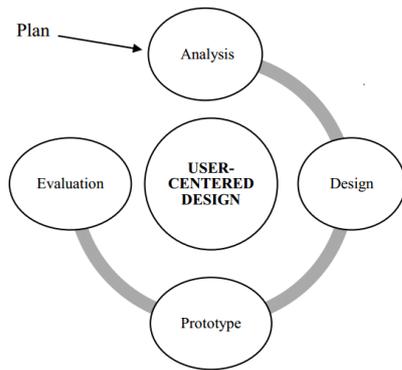
e. Pengujian dan Evaluasi

Prototipe atau desain awal diuji oleh pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan memvalidasi pengalaman pengguna. Pengujian ini dapat dilakukan melalui sesi pengujian pengguna, observasi, atau kuesioner. Hasil pengujian digunakan untuk memperbaiki desain dan membuat perubahan yang diperlukan.

f. Iterasi Desain

Proses pengujian dan evaluasi memberikan wawasan berharga bagi tim desain untuk melakukan iterasi pada desain aplikasi Vacalam. Pengujian dan evaluasi berulang kali dilakukan hingga mencapai solusi yang optimal yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Dengan menerapkan metode UCD dalam pembuatan desain aplikasi Vacalam, tim desain dapat memastikan bahwa pengguna menjadi fokus utama dalam setiap tahap desain. Hal ini membantu membangun aplikasi yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna. Tahapan metode UCD ditunjukkan pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Tahapan User-Centered Design

2.4 System Usability Scale (SUS)

Sistem Usability Scale (SUS) adalah metode kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dari suatu produk, sistem, atau layanan berdasarkan pandangan pengguna[18]. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan yang dinilai dengan skala lima poin. Pernyataan dengan nomor ganjil memiliki makna positif, sedangkan pernyataan dengan nomor genap memiliki makna negatif. Skala lima poin ini mencakup rentang penilaian dari 1 yang menunjukkan ketidaksetujuan yang kuat hingga 5 yang menunjukkan persetujuan yang kuat[19].

2.5 Single Ease Question (SEQ)

Metode evaluasi yang disebut Single Ease Question (SEQ) dilakukan setelah menyelesaikan semua tugas dan situasi yang telah diberikan. Para peserta akan diberikan tugas dan diperintahkan untuk memberikan penilaian pada skala tujuh poin untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat kemudahan atau kesulitan dari tugas-tugas yang telah mereka selesaikan[20].

2.6 Figma

Figma adalah sebuah platform berbasis web yang berguna dalam pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX)[21][22]. Dengan menggunakan Figma, pengguna dapat membuat desain untuk aplikasi, situs web, dan berbagai komponen antarmuka pengguna yang dapat digunakan dalam proyek lainnya. Selain itu, Figma juga memungkinkan kolaborasi antara desainer dengan desainer lainnya untuk bekerja secara bersama-sama dalam membuat desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis dan Perancangan Sistem

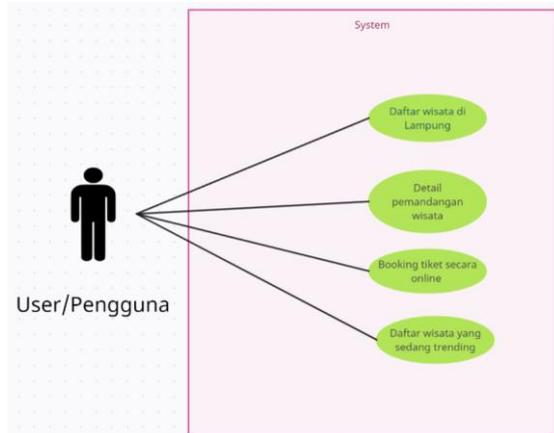
Langkah analisis ini dilaksanakan dengan maksud untuk memahami keperluan pengguna, termasuk melalui metode wawancara. Setelah wawancara selesai, informasi yang diperoleh akan dijadikan sebagai dasar untuk membuat representasi pengguna yang disebut user persona. Tabel 1 merupakan hasil analisis representasi user persona.

Tabel 1 User Persona

USER PERSONA	
Demographic	<ul style="list-style-type: none"> Usia 22 Tahun Pekerjaan : Editor dan Fotografer
Behavior	<ul style="list-style-type: none"> Suka menjelajahi dan mencari informasi mengenai wisata yang bagus Suka mengabadikan moment ketika berwisata Suka berkunjung ke tempat wisata
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> Dapat berwisata sesuai dengan keinginan Memiliki tujuan wisata yang tepat Dapat mengetahui berbagai lokasi wisata khususnya di Lampung Dapat mendapatkan hasil foto yang sesuai harapan
Problem	<ul style="list-style-type: none"> Susah mendapatkan informasi mengenai lokasi wisata di Lampung Kurangnya informasi mengenai suatu tempat wisata
Needs	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui tempat-tempat wisata yang bagus Mendapatkan foto-foto terbaik ketika berwisata Dapat berkunjung ke berbagai lokasi wisata tanpa mengantre tiket

Berikut adalah hasil wawancara dengan responden yang mewakili tipe pengguna. Usia 22 tahun dan pekerjaan sebagai editor dan fotografer. Beliau memiliki minat dalam menjelajahi dan mencari informasi tentang tempat wisata yang menarik. Beliau suka mengambil gambar ketika berwisata dan senang mengunjungi berbagai tempat wisata. Selain itu, untuk mendukung pekerjaannya, beliau membutuhkan rekomendasi tempat wisata yang bagus di mana dia bisa mendapatkan foto-foto terbaik tanpa harus menghadapi antrean tiket masuk. Namun, dia mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang lokasi dan detail wisata di Lampung.

Berdasarkan hasil persona dan wawancara, kebutuhan pengguna dapat diidentifikasi melalui needs yang tergambar dalam use case diagram pada gambar 4.



Gambar 4 Use Case Diagram User Persona

Pada gambar 4 menggambarkan kebutuhan pengguna diantaranya membutuhkan informasi mengenai daftar wisata yang ada di Lampung, Detail wisata serta pemandangannya, dapat melakukan *booking* tiket secara *online* dan dapat mengetahui wisata apa saja yang sedang *trending*.

Tabel 2 menampilkan gambaran model konseptual yang telah dihasilkan melalui proses analisis sebelumnya. Dalam tabel tersebut, diuraikan fitur inti dari aplikasi Vacalam.

Tabel 2 Model Konseptual

No	Task	Sub-task	Sub-sub task	Respon	Keterangan
1	Masuk ke halaman beranda	Menampilkan daftar tempat-tempat wisata	Jelajahi	Menampilkan semua wisata	Halaman beranda, daftar wisata
			<i>Trending</i>	Menampilkan wisata yang sedang <i>trending</i>	Menu <i>trending</i>
			<i>Event</i>	Menampilkan daftar <i>event</i> yang ada di Lampung	Menu <i>event</i>
			Pesan Tiket	Mengarahkan ke daftar wisata	Button pesan tiket
2	Masuk ke halaman pesan tiket	Menampilkan <i>button</i> untuk pesan tiket	Klik pesan tiket	Diarahkan ke daftar wisata yang akan dikunjungi	Menampilkan e-tiket

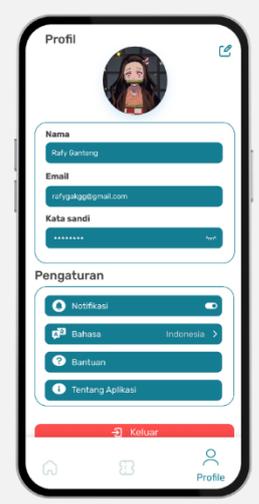
3.2 Desain User Interface

Pada langkah ini, *wireframe* yang telah disusun akan menjadi panduan dalam pembuatan desain *user interface*. Figma digunakan sebagai *platform* untuk membuat desain *user interface*. Berikut ini terdapat daftar desain *user interface* yang telah dibuat, yang dapat ditemukan dalam Tabel 3.

Tabel 3 Tampilan User Interface

No	Nama Tampilan	Desain	Keterangan	Elemen
1	Gambar 5. Tampilan Beranda		Pada halaman beranda diatas ada informasi akun kemudian ada <i>button</i> untuk pesan tiket, menu jelajahi, <i>trending</i> , dan <i>event</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Button - Scroll View - Image View - Text View
2	Gambar 6. Tampilan Jelajahi		Pada halaman jelajahi terdapat semua daftar wisata yang telah dikelompokkan menjadi 5 diantaranya semua, pantai, gunung, kuliner, dan sejarah.	<ul style="list-style-type: none"> - Search bar - Navigation bar - Scroll View - Image View - Text View - List View

No	Nama Tampilan	Desain	Keterangan	Elemen
3	Gambar 7. Tampilan Trending		<p>Pada halaman <i>trending</i> menampilkan beberapa wisata yang sedang <i>trending</i> dan dikelompokan menjadi 3 diantaranya sekarang, minggu lalu, dan bulan lalu agar memudahkan pengguna untuk melihat wisata mana yang sedang <i>trending</i> dan ramai dikunjungi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>List View</i> - <i>Image View</i> - <i>Text View</i> - <i>Scroll View</i>
4	Gambar 8. Tampilan Acara		<p>Pada halaman acara menampilkan beberapa acara yang ada di Lampung yang merupakan kebudayaan dan adat daerah Lampung agar pengguna bisa mengetahui dan menghormati budaya yang ada di Lampung.</p>	
5	Gambar 9. Tampilan Tiket (a)		<p>Pada halaman pesan tiket terdapat <i>button</i> yang akan mengarahkan ke daftar wisata dan memilih wisata yang akan dikunjungi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Button</i> - <i>Text View</i>

No	Nama Tampilan	Desain	Keterangan	Elemen
	Gambar 9. Tampilan Tiket (b)		Tampilan e-tiket wisata	- Text View - Image View - Button
6	Gambar 10. Tampilan Profil		Pada halaman profil terdapat detail profil dan pengaturan, ada tombol <i>button</i> untuk keluar dari akun aplikasi tersebut.	- Text View - Image View - button

3.3 Pengujian SEQ dan SUS

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dengan melibatkan 10 peserta menggunakan dua metode, yaitu SEQ dan SUS. Dalam metode SEQ, terdapat 8 fungsi aplikasi yang akan diuji, dan peserta akan diminta untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario yang diberikan. Sementara itu, pada metode SUS, peserta akan diberikan 10 pertanyaan di mana mereka harus memilih antara setuju atau tidak setuju sebagai tanggapan. Tabel 4 berisi daftar fungsi yang diuji dalam skenario SEQ, sedangkan Tabel 5 berisi 10 pertanyaan yang diajukan dalam metode SUS.

Tabel 4. Fungsi pada pengujian SEQ

No Fungsi	Nama fungsi	Task
F01	Daftar Akun	Daftar dengan cara mengisi data
F02	Login	Masuk menggunakan email dan password yang sudah dibuat
F03	Memilih wisata	Memilih tempat wisata pada menu beranda
F04	Mencari wisata	Dengan menggeser secara vertikal akan ada pengelompokan wisata lalu di klik

No Fungsi	Nama fungsi	Task
F05	Melihat detail dan harga tiket wisata	Dengan meng-klik salah satu wisata kemudian muncul detail wisata
F06	Pemesanan tiket	Klik menu pesanan kemudian akan diarahkan ke daftar wisata untuk memesan tiket
F07	Lihat Profile	Memilih menu <i>profile</i> untuk melihat dan mengedit <i>profile</i>
F08	Logout	Klik tombol <i>Logout</i> pada menu <i>profile</i> bagian bawah

Tabel 5. Pertanyaan pengujian SUS

No	Pertanyaan
1	Saya mempertimbangkan untuk menggunakan sistem ini kembali
2	Saya merasa penggunaan sistem ini terasa sederhana
3	Saya menganggap bahwa pengoperasian sistem ini sangat rumit dan menantang
4	Saya memerlukan asistensi orang lain dalam mengoperasikan sistem ini
5	Saya merasa bahwa segala fitur pada sistem ini beroperasi dengan mulus dan memenuhi tujuannya secara efektif
6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak sesuai dalam sistem ini

No	Pertanyaan
7	Saya percaya bahwa orang lain akan dengan mudah memahami bagaimana menggunakan sistem ini
8	Saya merasa bahwa sistem ini sangat menghasilkan kebingungan
9	Sebelum menggunakan sistem ini, saya perlu mengadakan kebiasaan terlebih dahulu
10	Saya merasa tidak mengalami kendala apa pun ketika menggunakan sistem ini

No Responden	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08
R03	4	5	3	4	4	3	3	3
R04	4	4	3	5	4	3	4	5
R05	3	4	5	5	3	3	4	4
R06	3	5	4	3	3	4	5	3
R07	4	3	5	4	3	4	4	4
R08	3	4	5	4	4	4	3	4
R09	5	4	3	5	3	5	4	5
R10	4	3	3	5	4	3	4	4

3.4 Hasil Pengujian SEQ dan SUS

a. Hasil pengujian menggunakan metode SEQ

Tabel 6 Hasil Pengujian SEQ

No Responden	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08
R01	5	3	4	3	4	5	5	3
R02	3	4	3	5	3	4	3	3

Dari informasi yang tertera pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa peserta yang telah melakukan tugas sebelumnya memberikan tanggapan berdasarkan fungsi yang ada. Tanggapan peserta ini dinilai menggunakan skala 3 nilai, yaitu 3 (Cukup Mudah), 4 (Mudah), dan 5 (Sangat Mudah).

b. Hasil pengujian menggunakan metode SUS

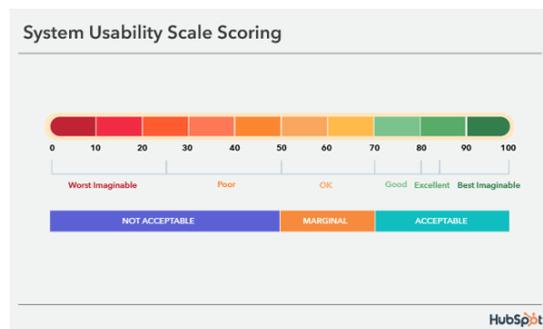
Tabel 7 Skor asli SUS

No	Responden	Skor Asli									
		Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10
1	Responden 1	4	1	5	2	5	2	4	2	4	2
2	Responden 2	5	2	4	3	5	2	4	3	4	1
3	Responden 3	5	2	5	1	3	3	5	2	3	2
4	Responden 4	4	3	5	2	3	1	3	1	4	2
5	Responden 5	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
6	Responden 6	3	3	3	2	5	1	5	3	3	2
7	Responden 7	4	2	5	3	3	3	3	2	3	1
8	Responden 8	4	1	5	2	4	2	4	2	3	2
9	Responden 9	3	2	5	1	3	1	3	3	3	3
10	Responden 10	5	3	5	3	3	3	4	1	3	3

Tabel 8 Hasil Pengujian SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10		
3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	33	82.5
4	3	3	2	4	3	3	2	3	4	31	77.5
4	3	4	4	2	2	4	3	2	3	31	77.5
3	2	4	3	2	4	2	4	3	3	30	75
2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	22	55
2	2	2	3	4	4	4	2	2	3	28	70
3	3	4	2	2	2	2	3	2	4	27	67.5
3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	31	77.5
2	3	4	4	2	4	2	2	2	2	27	67.5
4	2	4	2	2	2	3	4	2	2	27	67.5

Berdasarkan tabel 7 dan tabel 8 diolah kembali sehingga menghasilkan SUS Scoring yang ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. SUS Scoring

Berdasarkan gambar 11 ditemukan bahwa skor rata-rata pengujian SUS adalah 71,75. Penilaian peserta terhadap aplikasi ini terbagi menjadi dua, yakni 50% menganggapnya cukup baik (*acceptable good*) dan 50% menganggapnya kurang memuaskan (*marginal*). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian masyarakat dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan agar aplikasi ini lebih mudah digunakan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menerapkan metode UCD untuk menghasilkan tampilan aplikasi yang optimal dengan memprioritaskan kebutuhan pengguna agar mereka merasa nyaman, mudah, dan dapat menggunakan aplikasi secara berkelanjutan. Penelitian ini menggarisbawahi peran penting perancangan UI/UX yang efektif dalam kesuksesan aplikasi dan metode SUS untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari suatu sistem dengan hasil pengujian SUS didapatkan skor SUS sebesar 71,75 dari skor rata-rata pengujian SUS dan mendapatkan hasil *acceptable good* oleh peserta dengan persentase 50% dan *marginal* 50%. Artinya masih harus ditingkatkan lagi karena hasilnya seri. Penggunaan Figma sebagai alat perancangan membantu dalam menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna, mempromosikan pariwisata Lampung dengan baik, dan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para desainer UI/UX dalam mengembangkan aplikasi yang komprehensif dan menarik bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tinambunan And S. Sintaro, "Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol. 2, No. 3, Pp. 312–323, 2021, Doi: 10.33365/Jatika.V2i3.1230.
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, And M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo J. Inf. Technol.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 43–52, 2022, Doi: 10.21580/Wjit.2022.4.1.12079.
- [3] A. Qausar, "Perancangan Ui Ux Desigen Aplikasi Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile Pada Sma Negeri 31 Jakarta," *J. Pariwisata Bisnis Digit. Dan Manaj.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 78–86, 2022, Doi: 10.33480/Jasdim.V1i2.3720.
- [4] Y. Mukti, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (Ucd)," *J. Ilm. Betrik*, Vol. 9, No. 02, Pp. 84–95, 2018, Doi: 10.36050/Betrik.V9i02.34.
- [5] R. Setiawan And P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Website Program Umkm Tupai Tech Menggunakan Figma," *J. Tek. Komput.*, Vol. 1, No. 3, Pp. 132–140, 2022, Doi: 10.14710/Jtk.V1i3.37608.
- [6] A. Herlambang, A. S. R. Ansori, And M. H. Syahbani, "Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design Ui / Ux Design Of Tourism Destination And Culinary Places Application Based On Android Using User-Centered Design," *E-Proceeding Eng.*, Vol. 8, No. 5, Pp. 6574–6582, 2021.
- [7] I. N. Arifin, H. Tolle, And R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool," *J. Pengemb. Teknlogi Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 1725–1732, 2019.
- [8] I. K. Wardani, P. Utomo, And A. Budiman, "Pemanfaatan Metode Design Thinking Dan Pengujian Sus Untuk Ui / Ux Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," Vol. 4, No. 2, Pp. 106–125, 2023.
- [9] Z. A. Achmad And R. Ida, "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian," *J. Soc. Media*, Vol. 2, No. 2, P. 130, 2018, Doi: 10.26740/Jsm.V2n2.P130-145.
- [10] D. L. Kaligis And R. R. Fatri, "Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. Just It : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/Justit.10>," *Just It J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. Dan Komput.*, Vol. 10, No. 2, P. 106, 2020.
- [11] A. E. Ifurnholic *Et Al.*, "Analisis Perbandingan User Flow Dari."
- [12] J. Santoso, "Usability User Interface Dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android," *J. Sist. Dan Inform.*, Vol. 12, No. 2, Pp. 174–181, 2018.
- [13] I. B. Gede Sarasvananda, C. Anwar, D. Pasha, And S. Styawati, "Analisis Survei Kepuasan Masyarakat Menggunakan Pendekatan E-Crm (Studi Kasus : Bp3tki Lampung)," *J. Data Min. Dan Sist. Inf.*, Vol. 2, No. 1, P. 1, 2021, Doi: 10.33365/Jdmsi.V2i1.1026.
- [14] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, And S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus Upi Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 45–55, 2020, Doi: 10.17509/Edsence.V2i1.25131.
- [15] A. Aleryani And A. Y. Aleryani, "Comparative Study Between Data Flow Diagram And Use Case Diagram Some Of The Authors Of This Publication Are Also Working On These Related Projects: 1000 Researchers Fcfit View Project A Model To Measure The Impact Of Culture On E-Readiness For E-Governmen," *Int. J. Sci. Res. Publ.*, Vol. 6, No. 3, P. 124, 2016.
- [16] O. Yuliani And J. Prasajo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *Angkasa J. Ilm. Bid. Teknol.*, Vol. 7, No. 2, P. 149, 2017, Doi: 10.28989/Angkasa.V7i2.158.
- [17] E. Siswanto And F. Rira Cipty, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Bank Sampah Guyub Rukun Berbasis Web Dengan Metode Ucd," *J. Tek. Inform. Dan Multimed.*,

Vol. 2, No. 1, Pp. 52–61, 2022.

- [18] I. H. N. Aprilia, P. I. Santosa, And R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing Using System Usability Scale,” *J. Iptek-Kom*, Vol. 17, No. 1, Pp. 31–38, 2015.
- [19] G. Gronier And A. Baudet, “Psychometric Evaluation Of The F-Sus: Creation And Validation Of The French Version Of The System Usability Scale,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, Vol. 37, No. 16, Pp. 1571–1582, 2021, Doi: 10.1080/10447318.2021.1898828.
- [20] D. H. Hariri, H. Hannie, I. Purnamasari, And U. Singaperbangsa Karawang Abstract, “Analisis User Experience Pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, Vol. 8, No. 13, Pp. 95–108, 2022.
- [21] Aisyah Zarya Ramadhianputri - Komisi 2 - B2024, “Apa Itu Figma?,” *student-activity.binus.ac.id*, 2021.