

Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata

Ajeng Indah Pratiwi^{*1}, Septia Rani²

¹²Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Indonesia
Email: ¹19523150@students.uii.ac.id, ²septia.rani@uii.ac.id

Abstrak

Pariwisata merupakan kegiatan yang banyak dianggap menyenangkan oleh banyak orang. Sebelum melakukan kegiatan berwisata, seseorang perlu membuat sebuah rencana perjalanan yang akan membantu perjalanan berkunjung ke kota yang akan dituju supaya lebih efisien. Namun, masih banyak wisatawan yang kesulitan dalam membuat rencana perjalanan wisata yang praktis dan efisien. Dalam hal ini wisatawan membutuhkan kemudahan dalam merencanakan dan mengatur perjalanan wisatanya dengan memanfaatkan teknologi seperti *smartphone* dan aplikasi *mobile*. Dukungan dari inovasi teknologi yang semakin maju dan berkembang, sehingga kedudukan peran *User Interface* dan *User Experience* akan sangat penting untuk kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memberikan sebuah solusi dengan merancang antarmuka aplikasi perencanaan perjalanan wisata yang bernama Trinity. Perancangan desain ini dilakukan menggunakan tools figma dan metode *design thinking*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Sehingga penulis dapat mengetahui dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam merencanakan perjalanan wisatanya. Hasil dari penelitian ini adalah prototype aplikasi yang di uji menggunakan metode System Usability Scale serta didapatkan hasil nilai 'B' pada metode grading dan nilai 'excellent' pada metode ajektiva berdasarkan matriks konversi penilaian SUS. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada pengembang aplikasi untuk membangun sebuah aplikasi itinerary wisata yang dapat membantu wisatawan dalam membuat rencana perjalanan wisatanya dengan mudah dan memiliki kepuasan serta kenyamanan saat menggunakan aplikasi tersebut.

Kata kunci: *Design Thinking, Pariwisata, Prototype, Rencana Perjalanan, User Interface, User Experience*

Implementation of Design Thinking Method in Design of Travel Itinerary Application

Abstract

Tourism is an activity that many individuals find enjoyable. Before engaging in travel activities, one must create a travel plan that will facilitate more efficient travel to the destination city. Nevertheless, many travelers continue to struggle with creating a practical and efficient travel plan. Using technologies such as smartphones and mobile applications, travelers must be able to plan and organize their trips with relative ease. User Interface and User Experience will play a pivotal role in meeting the problem-solving requirements of users, given the increasing sophistication and development of technological innovation. Based on this issue, the author proposes a solution by devising the Trinity interface for a travel planning application. The design is created with Figma tools and design thinking methodologies, which include five stages: emphasize, define, ideate, prototype, and test. In order for the author to understand and meet the requirements of users when planning their visits. This study yielded a prototype application that was evaluated using the System Usability Scale method and received a 'B' grade on the grading method and an 'excellent' grade on the adjective method, as determined by the SUS assessment conversion matrix. It is anticipated that the design of the app will inspire app developers to create a travel itinerary app that assists tourists in making travel plans effortlessly and provides them with satisfaction and convenience when using the app.

Keywords: *Design Thinking, Itinerary, Prototype, Tourism, User Interface, User Experience*

1. PENDAHULUAN

Itinerary merupakan suatu agenda atau rencana perjalanan yang dapat memudahkan *traveler* supaya kegiatan terlaksana dengan baik, *budget* teralokasi dengan tepat, dan daftar tempat yang ingin dikunjungi tertata dengan sempurna[1]. *Itinerary* wisata merujuk pada rencana perjalanan yang berisi jadwal, daftar kegiatan dan

tempat yang ingin dikunjungi untuk memandu perjalanan wisata. Hal tersebut dapat membantu para *traveler* dalam merencanakan perjalanan mereka supaya lebih terorganisir. Ketika sedang menyusun *itinerary* wisata, sangat penting untuk mempertimbangkan anggaran, durasi perjalanan, dan preferensi individu agar dapat mengatur waktu dengan efisien dan memastikan perjalanan berlangsung dengan menyenangkan dan memuaskan.

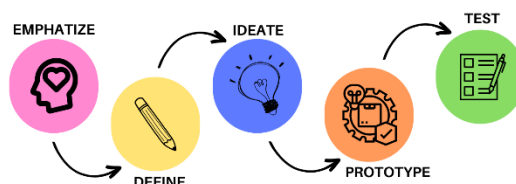
Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak keindahan alam dan destinasi wisata yang dapat dikunjungi oleh banyak orang. Secara tidak langsung, hal tersebut membuktikan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang pariwisata. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, keindahan alam dan pesona budaya Indonesia semakin dikenal luas oleh banyak orang. Banyaknya tempat wisata yang ada di Indonesia terkadang membuat bingung para wisatawan untuk menentukan tempat wisata mana saja yang akan dikunjungi dalam waktu yang tersedia. Dengan adanya *itinerary*, selama berpergian wisatawan akan merasa tenang karena semua informasi dan akomodasi sudah diperkirakan sejak awal[2]. Perkembangan teknologi saat ini tidak jauh dari aspek pariwisata. Terdapat beberapa aplikasi pariwisata yang tersedia dan dapat di unduh melalui internet. Dengan adanya aplikasi-aplikasi tersebut dapat membantu para wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata nya. Namun, beberapa fitur pada setiap aplikasi masih terdapat kekurangan sehingga masih jarang wisatawan yang menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat *itinerary* wisata.

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi atau kombinasi fitur dari beberapa aplikasi dengan merancang tampilan *UI/UX* desain yang baik. Karena dengan tampilan antarmuka yang baik dan menarik, akan membuat pengguna merasakan pengalaman yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi keberhasilan dari sebuah aplikasi[3]. Maka dari itu penulis akan merancang sebuah desain aplikasi *itinerary* wisata menggunakan metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat keberhasilan antarmuka yang dirancang.

Kajian pustaka yang digunakan dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu “Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa *Mobile App* Menggunakan Metode *Design Thinking* Dan *System Usability Scale*” yang ditulis oleh Ilham Firman Ashari dan Rahma Rizky Muharram pada September 2022. Penelitian tersebut membahas terkait metode *design thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna Kolepa *Mobile App* untuk memenuhi kebutuhan *Kolepa Mini Golf & Coffe Shop* yang ingin memudahkan penggunanya dengan menyediakan fitur reservasi meja, serta fitur perhitungan skor mini golf untuk menggantikan kertas fisik dalam menulis skor metode manual[4]. Pada hasil pengujian antarmuka menggunakan metode *System Usability Scale*, Kolepa *Mobile App* mendapatkan nilai ‘A’ pada metode grading dan nilai ‘good’ pada metode ajektiva.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah dan merancang solusi yang inovatif. *Design thinking* merupakan sebuah metode untuk memecahkan masalah secara analitis serta melalui proses yang mendorong pengguna untuk bereksperimen dan menciptakan solusi dari suatu masalah sehingga mendapat umpan balik yang efektif dan efisien[5]. Metode ini dikenal sebagai proses berpikir yang komprehensif untuk menghasilkan solusi dengan diawali proses empati terhadap suatu kebutuhan yang berpusat pada manusia untuk menuju suatu inovasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Tahapan *design thinking* yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

a. *Emphatize*

Tahap *emphatize* merupakan langkah awal penelitian tentang kebutuhan pengguna yang dilakukan dengan mendengarkan, mengamati, dan memahami perspektif mereka. Pada tahap ini biasanya dilakukan melalui wawancara, observasi, dan penelitian untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, tantangan, dan keinginan pengguna.

b. *Define*

Setelah mendapatkan semua data dan informasi pada tahap *emphatize*, kemudian dilanjutkan dengan memahami dan menganalisis data dan informasi tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang

konteks masalah yang akan dipecahkan. Dengan merumuskan masalah dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, sehingga dapat menemukan ide dan solusi yang inovatif dari masalah yang dihadapi pengguna.

c. Ideate

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan ide-ide untuk dijadikan *prototype*. Pada sesi *brainstorming*, ide-ide yang muncul akan ditampung kemudian di uji untuk menemukan ide yang terbaik. Ide yang dihasilkan tersebut diharapkan "out of the box" dan dapat menciptakan solusi yang inovatif sehingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi secara efektif[6].

d. Prototype

Prototype merupakan suatu tahapan yang digunakan untuk mengimplementasikan ide yang didapat dari tahapan sebelumnya untuk menjadi sebuah produk uji coba. Rancangan yang dibuat akan diujicoba kepada pengguna untuk mengevaluasi ide-ide baru sehingga menghasilkan produk yang lebih baik.

e. Test

Tahapan ini merupakan langkah dimana *prototype* solusi yang telah dikembangkan akan diuji dan di evaluasi oleh pengguna. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memperoleh umpan balik tentang kinerja, kegunaan, dan kepuasan pengguna terhadap solusi yang telah dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan metode *design thinking* dilakukan sesuai dengan tahapan proses *design thinking* yang bertujuan untuk memecahkan masalah sehingga mendapatkan solusi dan inovasi dari sudut pandang pengguna. Berikut ini pembahasannya.

3.1. Emphasize

Dalam tahapan *emphasize* ini dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang dirasakan. Tahapan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Penulis melakukan observasi dengan membandingkan beberapa aplikasi *itinerary* wisata diantaranya yaitu aplikasi *tripadvisor*, *trip it*, dan *kemanayo*. Sementara wawancara dilakukan melalui enam narasumber yang memiliki hobi *travelling* untuk mendapatkan penemuan yang berpusat pada permasalahan yang dialami ketika berwisata.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, kemudian penulis membuat *user-persona* dan *emphaty map* untuk memahami sudut pandang dari pengguna dan menciptakan solusi yang lebih relevan. *User-persona* merupakan karakter yang dibuat dalam penelitian untuk mewakili berbagai jenis pengguna yang menggunakan produk[7]. Sedangkan *emphaty map* merupakan suatu cara untuk memahami orang lain dengan melihat sudut pandang dari pengguna[8].

Dari tahapan awal yang telah dilakukan, terdapat beberapa pandangan pengguna mengenai aplikasi *itinerary* wisata sebagai berikut:

1. Pengguna tidak diberikan rekomendasi akses jalan yang mudah dilewati.
2. Beberapa pengguna lebih memilih aplikasi bawaan dari *handphone* untuk membuat *itinerary*.
3. Kesulitan dalam memilih destinasi berdasarkan jarak tempuh.
4. Kesulitan mendapatkan informasi mengenai apa saja yang ada di sekitar tempat wisata..

3.2. Define

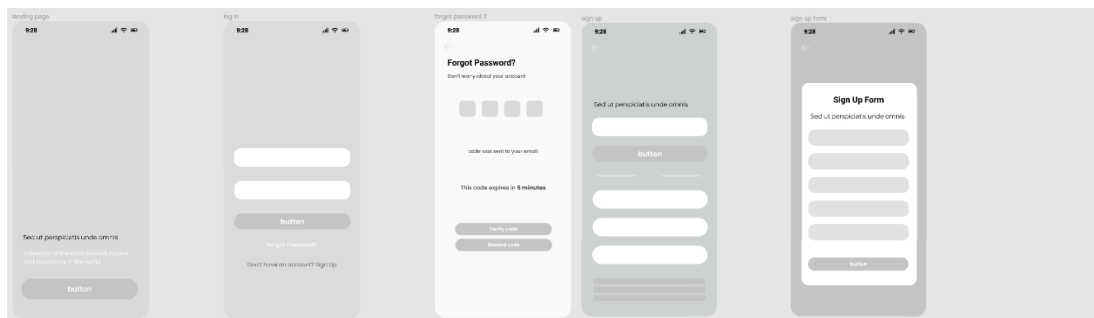
Tahap *define* merupakan suatu tahapan proses untuk mendapatkan inti dari permasalahan dari data sebelumnya. Pada tahap ini, beragam kebutuhan pengguna dari hasil tahap *emphasize* akan dikerucutkan. Berdasarkan proses *define*, inti permasalahan utama yang dapat disimpulkan dari tahapan *emphasize* adalah masih minim nya penggunaan aplikasi *itinerary* wisata yang disebabkan karena fitur-fitur pada aplikasi yang sudah ada masih belum memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang aplikasi serupa yang fiturnya berisi kombinasi dari keluhan permasalahan dan kebutuhan pengguna.

3.3. Ideate

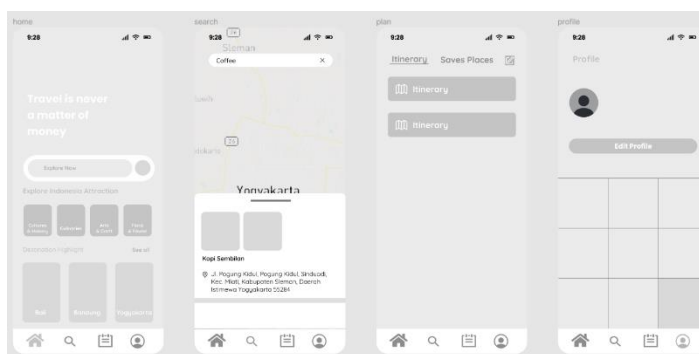
Tahapan selanjutnya yaitu *ideate* yang merupakan proses berfokus untuk mengumpulkan ide-ide untuk menghasilkan solusi berdasarkan data dan riset yang telah dikumpulkan. Pada tahapan ini menghasilkan sebuah *wireframe* yang merupakan kerangka dasar sebagai pendukung *high-fidelity design*. *Wireframe* dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan fitur yang disajikan dalam aplikasi.

Pada fitur otentikasi ini berisi halaman *login*, jika sudah mempunyai akun, pengguna dapat langsung mengisi email dan *password*. Namun jika pengguna belum memiliki *password*, pengguna dapat membuat akun baru dengan cara klik tombol "Sign Up". Kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman *sign up form* untuk

mengisi data diri. Pada kategori ini juga terdapat fitur *forgot password* jika pengguna suatu saat lupa dengan *password* yang sudah terdaftar.



Gambar 2. Fitur Otentikasi



Gambar 3. Fitur Utama

Pada aplikasi ini terdapat empat fitur utama yang berisi halaman utama aplikasi, halaman pencarian, halaman *itinerary*, dan halaman *profile*.

a. Halaman Utama

Pada fitur ini, pengguna dapat menemukan banyak rekomendasi destinasi yang akan dikunjungi. Selain itu juga terdapat fitur atraksi atau daya tarik wisatawan yang dibagi menjadi empat kategori, antara lain budaya & sejarah, seni & kerajinan, kuliner, dan flora fauna.

b. Halaman Pencarian

Pada aplikasi ini, fitur pencarian terdapat maps yang akan menunjukkan seberapa jauh rute yang akan di akses oleh wisatawan. Selain itu, fitur ini juga akan menyediakan informasi seperti alamat lengkap suatu tempat, jam buka tutup, hingga ulasan yang berisi komentar seseorang mengenai tempat yang telah dikunjungi.

c. Halaman *itinerary*

Pengguna dapat memanfaatkan fitur ini untuk merencanakan perjalanan nya selama berwisata. Fitur ini cukup sederhana karena pengguna dapat menulis rencana perjalanan nya sesuai rencana yang di inginkan. Fitur ini mirip seperti aplikasi notes, jika pengguna sudah mengunjungi satu tempat, maka pengguna dapat memberi tanda centang pada *itinerary* yang telah dibuat.

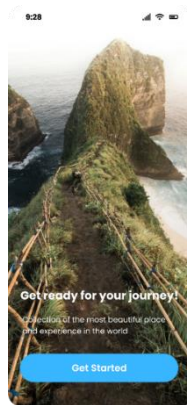
d. Halaman *profile*

Fitur *profile* aplikasi ini memiliki konsep seperti media sosial. Pengguna dapat mengunggah momen perjalanan yang telah dilalui untuk disimpan sebagai kenangan. Foto atau cerita yang telah di unggah bersifat privat seperti galeri pada *handphone*.

3.4. Prototype

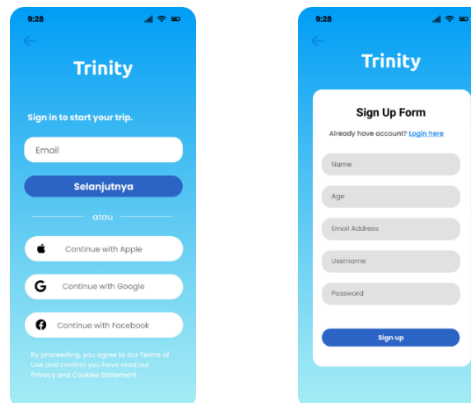
Tahap ini merupakan sebuah proses implementasi dari tahap sebelumnya untuk dijadikan bentuk *mockup* yang mirip dengan aplikasi *mobile*. *Mockup* merupakan suatu representasi visual dari desain yang digunakan untuk menunjukkan bagaimana suatu produk atau aplikasi akan terlihat secara keseluruhan. Berikut ini skenario dalam penggunaan aplikasi Trinity yang akan diujikan ke pengguna.

1. Terdapat *landing page* yang berisi informasi singkat mengenai aplikasi Trinity yang dapat dilihat pada Gambar 4. Pengguna dapat mengklik tombol 'Get started' untuk mulai ke halaman selanjutnya.



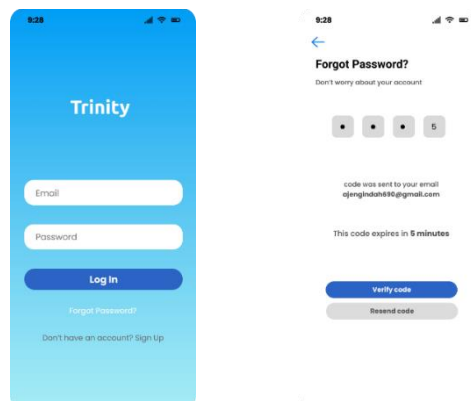
Gambar 4. Landing Page Aplikasi Trinity

2. Jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna dapat melakukan *register* dengan mengisi data diri seperti *email*, nama, umur, *username*, dan *password* pada bagian *sign up form* yang dapat dilihat pada Gambar 5. Selain itu, pengguna juga dapat *register* menggunakan *ID Apple*, akun *Google*, dan akun *Facebook*.



Gambar 5. Halaman Sign Up

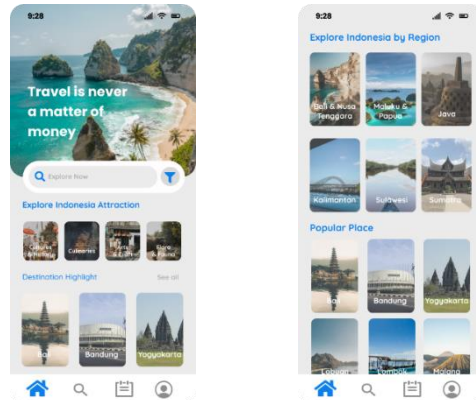
3. Jika pengguna sudah mendaftar atau mempunyai akun, pengguna dapat *login* dengan memasukkan *email* dan *password*. Selain itu, pengguna juga dapat memanfaatkan fitur *forgot password* jika pengguna lupa dengan *password* yang telah terdaftar. Pada fitur *forgot password*, pengguna akan diarahkan untuk mengisi email kemudian pengguna akan menerima kode OTP yang dapat digunakan untuk verifikasi. Untuk halaman *login* dan *forgot password* dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 6. Halaman Login & Forgot Password

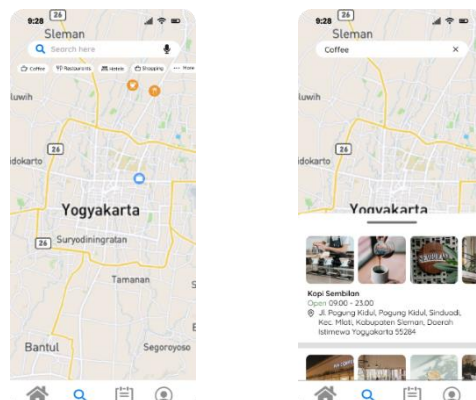
4. Pada halaman utama berisi beberapa daya tarik wisatawan, yang terbagi menjadi 4 antara lain yaitu *culture & history*, *culinaries*, *arts & crafts*, dan *flora & fauna*. Pada fitur daya tarik wisatawan ini berisi daftar

tempat yang dapat dikunjungi oleh wisatawan berdasarkan kategori tersebut. Selain itu juga terdapat informasi mengenai tempat atau daerah populer yang ada di Indonesia, seperti Jawa, Bali, dan lain-lain yang dapat dilihat pada Gambar 6.



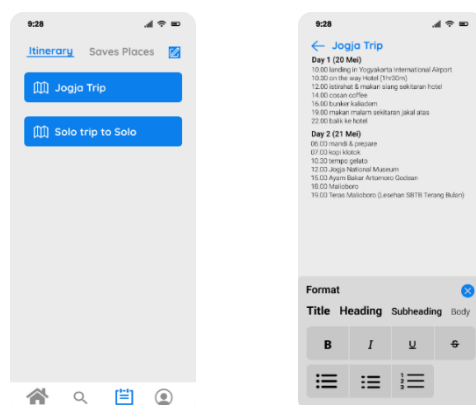
Gambar 7. Halaman Utama

5. Pada halaman ini berisi fitur pencarian yang akan memudahkan wisatawan dalam mencari dan memilih tempat berdasarkan rute terdekat. Pengguna dapat memilih empat kategori tempat, antara lain yaitu *coffee shop*, *restaurants*, *hotels*, dan *shopping*. Fitur pencarian tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.

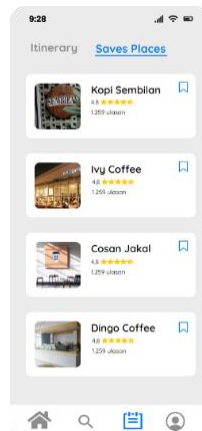


Gambar 8. Fitur Pencarian

6. Pada halaman *itinerary*, pengguna bebas menulis apa saja untuk rencana perjalanan wisatanya. Jika pengguna telah mengunjungi suatu tempat, pengguna dapat merubah *itinerary* tersebut dengan menambah *emoticon* atau tanda centang pada *handphone*. Untuk halaman *itinerary* dan contoh dari *itinerary* wisata dapat dilihat pada Gambar 9

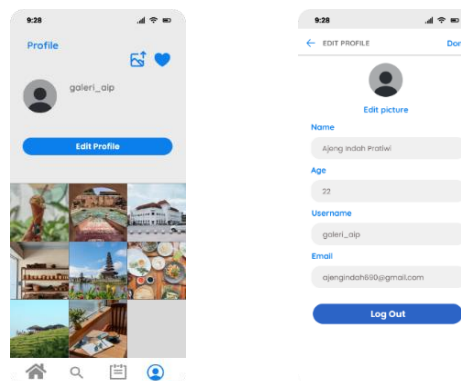
Gambar 9. Halaman *Itinerary*

7. Selain bisa membuat *itinerary*, pengguna juga dapat menyimpan beberapa tempat yang ingin dikunjungi pada fitur *save places* yang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Fitur Save Places

8. Pada halaman *profile*, pengguna dapat mengunggah foto dan membagikan cerita selama liburan untuk disimpan seperti di galeri. Pengguna juga dapat mengubah data dari seperti nama, umur, *username*, dan *email* pada bagian *edit profile*. Untuk halaman *profile* dan *edit profile* tersebut dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Profil

3.5. Test

Metode yang digunakan dalam tahap pengujian ini adalah *System Usability Scale (SUS)*. Metode SUS merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem. Dalam pengujian ini terdapat 15 responden dan setiap responden diberi 10 pertanyaan yang sama dengan jawaban berupa skor 1 sampai 5. Skor 1 merepresentasikan sangat tidak setuju, sedangkan skor 5 merepresentasikan sangat setuju. Dari kuisioner yang diberikan, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuisioner

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
R1	5	1	4	2	5	1	5	2	4	2
R2	5	2	5	1	4	3	5	1	4	2
R3	4	1	5	2	5	2	4	2	5	3
R4	4	1	4	3	4	2	4	2	5	3
R5	3	2	5	2	4	2	4	1	4	1
R6	5	2	4	2	4	2	5	2	5	1
R7	3	1	5	2	4	1	4	1	5	2
R8	5	1	5	1	5	3	4	3	4	3
R9	4	3	4	2	5	3	4	2	5	2
R10	5	2	4	1	3	2	5	2	3	3

R11	5	2	5	1	4	1	4	1	4	2
R12	4	1	4	2	5	2	3	2	4	2
R13	4	2	5	3	4	2	4	1	4	1
R14	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1
R15	5	1	5	1	5	1	5	1	2	1

Kemudian untuk mendapatkan nilai akhir, diperlukan akumulasi nilai dari setiap responden. Cara menghitung akumulasi nilai tersebut adalah dengan mengurangi skor dari soal bernomor ganjil dengan angka 1. Sedangkan untuk skor dari soal bernomor genap, dihitung dengan angka 5 dikurangi skor jawaban soal genap tersebut. Lalu jumlahkan skor dari soal nomor 1 sampai 10 seperti pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Skor Akumulasi Tiap Responden

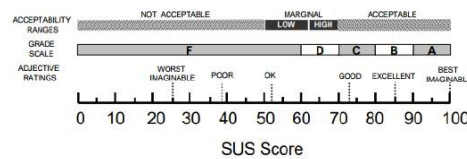
Responden	Akumulasi
R1	35
R2	34
R3	33
R4	31
R5	32
R6	34
R7	34
R8	32
R9	30
R10	30
R11	30
R12	31
R13	32
R14	38
R15	37

Setelah mendapat skor akumulasi dari tiap responden, kemudian kalikan skor tersebut dengan angka 2,5 untuk mendapatkan skor akhir dari masing-masing responden. Setelah mendapat skor akhir, hitung nilai rata-rata untuk menentukan skor SUS yang didapat pada pengujian antarmuka aplikasi Trinity. Hasil dari perhitungan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perhitungan Hasil Akhir

Skor Akumulasi	System Usability Scale
35	87,5
34	85
33	82,5
31	77,5
32	80
34	85
34	85
32	80
30	75
30	75
30	75
31	77,5
32	80
38	95
37	92,5
Akumulasi SUS	1.232,5
Nilai rata-rata SUS	82,17

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 82,17. Nilai tersebut jika dikategorikan dalam SUS score masuk sebagai nilai 'B' pada metode grading. Nilai '*excellent*' pada metode ajektiva, seperti yang terlihat pada matriks konversi penilaian yang tercantum pada Gambar 12.



Gambar 12. Matriks Konversi Penilaian

4. DISKUSI

Dalam penelitian yang dilakukan oleh [1], *traveler* membuat *itinerary* berdasarkan minat pribadi. Pembuatan *itinerary* tersebut dapat memakan waktu yang lama jika *traveler* belum mengetahui informasi tentang lokasi yang ingin dikunjungi. Sehingga pembuatan rencana perjalanan wisata secara manual dan otomatis dapat memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selanjutnya pada penelitian [9], berdasarkan hasil akhir yang didapatkan kita dapat menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah secara analitis dengan menempatkan diri kita sebagai pengguna. Keakuratan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini cukup memuaskan, karena dilihat dari hasil rata-rata yang telah diukur menggunakan parameter SUS yang berada di atas level *excellent*.

5. KESIMPULAN

Dengan menerapkan metode *design thinking*, penulis telah menemukan berbagai permasalahan yang sering dihadapi wisatawan dalam kegiatan wisatanya. Permasalahan inti yang penulis temukan adalah banyak wisatawan yang sulit mendapatkan informasi yang ada disekitar tempat wisata, selain itu masih sedikit orang yang menggunakan aplikasi khusus untuk menulis *itinerary* wisata. Sehingga penulis membuat solusi baru dengan merancang desain antarmuka aplikasi *itinerary* wisata yang bernama Trinity. Terbukti dari hasil tahapan ujicoba menggunakan metode *System Usability Scale* menghasilkan nilai rata-rata SUS sebesar 82,17 yang berarti masuk dalam kategori '*excellent*'. Dapat diartikan bahwa hasil dari hasil produk yang dikembangkan menggunakan metode *design thinking* mendapat respon yang positif dan saran yang membangun untuk pengembangan produk kedepannya. Namun, masih terdapat fitur yang dirasa sulit untuk di akses oleh pengguna. Oleh karena itu, selanjutnya akan dilakukan perbaikan fitur-fitur sesuai dengan *feedback* yang diberikan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rani, I. V Paputungan, D. H. Fudholi, S. N. Huda, and Z. Zukhri, "A Survey on Top-Ranked Android Traveling Applications to Assist in Planning Itineraries."
- [2] C. S. Surachman, M. Riyan Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in."
- [3] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [4] Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, "Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale," *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [5] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] A. Ar Razi *et al.*, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>
- [7] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, p. 26, Dec. 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [8] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [9] N. Dwinanda Sri Fadila, G. Fadila Fitriana, N. Adi Prasetyo, and P. Author, "Banyumas Tourism Mobile

- Application UI Design Using the User Experience Lifecycle,” vol. 16, no. 2.
- [10] F. A. Muhammad, A. Putra Kharisma, and R. S. Sianturi, “Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [11] U. Aisyah, P. J. Homepage, M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, and R. S. Dewi, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota Xyz Menggunakan Metode Design Thinking,” *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering* [Online]. Available: <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- [12] 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: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [13] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “Analysis And Design Of User Interface/User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman University,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, Jan. 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [14] G. Brenda Gerung and B. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, “Konsep, Teori Dan Prosedur Design Thinking”, doi: 10.24853/baskara.2.1.55-64.
- [15] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, “Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [16] A. C. Wardhana, N. Anggraini, and N. F. Rozy, “Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Wisata Menggunakan Metode User Experience Lifecycle,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, p. 303, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021822548.
- [17] “APLIKASI BACKPACKER ITINERARY.”.