

Proposal UI/UX Ancala

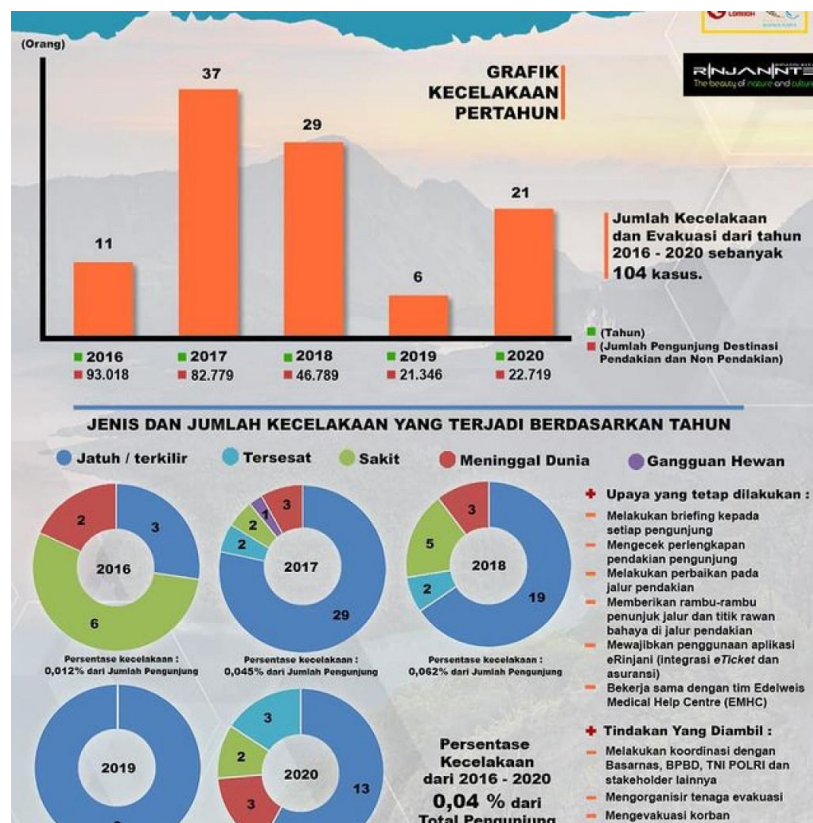


a. Latar Belakang Masalah

Kegiatan mendaki gunung bukanlah olahraga seperti yang lainnya, dikarenakan setiap pendaki harus mempunyai mental yang cukup, memiliki keterampilan, kecerdasan, kekuatan, kecerdasan, dan daya tahan yang tinggi (Eka Purnama Harahap, 2019).

Mendaki gunung telah menjadi aktivitas populer bagi banyak orang, menawarkan kesempatan untuk menguji kemampuan diri dan menikmati keindahan alam bebas. Namun, di balik keindahannya, mendaki gunung juga mengandung risiko yang signifikan. Karena pada dasarnya bahaya saat mendaki gunung sangat besar karena melalui medan yang memiliki banyak rintangan ekstrem yang dapat membahayakan keselamatan para pendaki.

Gambar 1.1. Rekapitulasi Kecelakaan dan Evakuasi 2016-2020,
sumber :rinjanationalpark.id/



Berdasarkan Gambar 1.1 dari tahun 2016-2020 jumlah kecelakaan dan evakuasi yang telah dilakukan sebanyak 104 kasus. Jumlah kasus kecelakaan dan evakuasi di TN Gunung Rinjani paling tinggi terjadi pada tahun 2017 sebanyak 37 kasus dengan jumlah pengunjung sebanyak 82.779 orang, dan paling rendah terjadi pada tahun 2019 sebanyak 6 kasus kecelakaan dan evakuasi dengan jumlah pengunjung sebanyak 21.346 orang.

Dalam Grafik diatas dapat disimpulkan beberapa faktor penyebab kecelakaan yaitu Kurangnya persiapan fisik dan mental, Ketidaktahuan tentang medan, hal - hal yang dilarang

serta kondisi cuaca, perlengkapan yang tidak memadai, Kesalahan dalam pengambilan keputusan serta dampak dari kecelakaan yang terjadi adalah banyak pengunjung yang cedera dan meninggal dunia serta Operasi SAR yang memakan waktu dan biaya.

Untuk mengatasi permasalahan kecelakaan pendaki gunung dan meningkatkan keamanan saat mendaki, Tim kami berinovasi merancang aplikasi persiapan pendaki gunung bernama Ancala. Ancala adalah aplikasi yang ideal bagi pendaki dari semua tingkatan, baik pemula maupun berpengalaman. Dengan menggunakan Ancala, pendaki dapat merasa lebih aman dan percaya diri saat mendaki gunung, dan menikmati pengalaman pendakian yang lebih menyenangkan.

b. Tujuan dan Hasil

1. Tujuan

Dengan dibuatnya aplikasi Ancala, diharapkan dapat mempermudah pendaki dalam mempersiapkan pendakian gunung, meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengguna. Aplikasi Ancala hadir untuk menjadi teman pendakian yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

2. Hasil

Output karya ini adalah berupa *design* atau rancangan terkait aplikasi Ancala, dimana aplikasi Ancala memiliki tiga fitur utama yang sangat membantu pendaki, yaitu sebagai berikut.

- a. Jelajah Gunung, digunakan untuk mencari dan melihat berbagai informasi terkait gunung yang ada di Indonesia.
- b. Booking Ticket, digunakan untuk pemesanan tiket pendakian secara *online*.
- c. Komunitas, digunakan untuk mencari dan memperluas jaringan dan relasi terkait pendakian.

c. Spesifikasi Tools

Selama menyusun dan mengembangkan karya ini, tim kami memanfaatkan beberapa teknologi yaitu:

- Figma

Tim kami menggunakan figma untuk membuat tampilan *design* UI/UX aplikasi. Dimulai dari membuat desain sampai dengan pembuatan *prototype*. Fitur Figma yang sangat lengkap sangat membantu tim kami dalam pembuatan segala keperluan terkait *design* aplikasi, sehingga hasilnya menjadi maksimal dan dapat diimplementasikan dengan mudah.

- Draw.io

Tim kami menggunakan draw.io dalam pembuatan *user flow* dari aplikasi Ancala. Draw.io merupakan salah satu alat bantu untuk membuat *design* diagram yang intuitif dan fleksibel, serta ideal untuk perancangan *user flow* pengembangan dari suatu aplikasi. Dengan draw.io, kami dapat membuat diagram alur pengguna sesuai dengan langkah-langkah interaksi antara pengguna dan aplikasi terkait semua fitur yang tersedia pada aplikasi.

- Google Docs

Tim kami menggunakan Google Docs sebagai platform untuk berkolaborasi dalam melakukan penyusunan proposal, dokumentasi, berbagi informasi, serta berdiskusi. Dengan digunakannya Google Docs kami bisa melihat pekerjaan dari seluruh anggota dan langsung memberitahukan jika ada sesuatu yang belum sesuai sehingga bisa langsung dilakukan perbaikan.

d. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan untuk mengembangkan ide aplikasi Ancala adalah *design thinking process*. Aplikasi Ancala merupakan inovasi aplikasi baru yang dirancang untuk membantu pendaki gunung dalam merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan pendakian dengan aman dan efisien. Oleh karena itu, aplikasi Ancala perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendaki seperti target pengguna, alur dibuat sesederhana mungkin untuk memudahkan *user journey* pengguna, dan memberikan pemahaman mengenai informasi pendakian yang mudah dipahami oleh pengguna. Dapat dilihat bahwa aplikasi Ancala membutuhkan pendekatan yang fokus kepada pengguna (*user centered*). Maka, pada pengembangan ide aplikasi ini, digunakan metode *design thinking*.



Metode *design thinking* merupakan proses iteratif yang fokus utamanya ada pada pengguna dan terdiri dari lima fase, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. Emphatize

Pada fase ini, tim kami melakukan riset untuk memahami permasalahan pengguna. Riset dilakukan untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi pengguna (*pain points*) dan fitur apa yang dimasukkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (*needs*). Tim melakukan 2 tahap riset, yaitu *desk research* dan *Online Survei* dengan menggunakan *google form*.

a. Desk Research

Pada tahap awal riset, tim kami melakukan analisis mendalam terhadap berbagai laporan berita. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sering muncul di masyarakat dan memahami akar penyebab dari masalah tersebut. Melalui analisis ini, kami berhasil menemukan bahwa terdapat permasalahan yang berbahaya dan menyebabkan kematian yaitu orang hilang atau kecelakaan naik gunung. Kemudian dari permasalahan ini, tim kami melihat berbagai penyebabnya, banyak sekali celah atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh solusi yang ada saat ini. Temuan-temuan dari analisis berita ini kemudian menjadi inspirasi awal bagi tim kami untuk membuat aplikasi yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang telah ditemukan.

b. Online Survey

Selanjutnya tim melakukan *online survey* melalui *google form* untuk mendapatkan insight mendalam mengenai kesulitan apa yang dialami pengguna saat mendaki gunung.

Planning Reserach

- Rumusan Masalah

Mayoritas pengguna kesulitan dalam mencari informasi terkait detail pendakian terkait peralatan yang harus dibawa, lokasi, pemesanan tiket, komunitas pendaki, dan lainnya

- Tujuan Penelitian
 1. Untuk memvalidasi berapa orang yang membutuhkan aplikasi persiapan pendakian gunung
 2. Mencari tahu kesulitan apa yang selama ini dialami oleh pendaki dan fitur apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi
 3. Menentukan aplikasi nya berbasis website atau android
 4. Bersedia atau tidaknya pengguna jika ada fitur berbayar
- Pertanyaan Tujuan Penelitian
 1. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mempersiapkan diri untuk naik gunung?
 2. Kendala apa yang sering Anda hadapi saat mempersiapkan pendakian?
 3. Apakah Anda merasa perlu ada aplikasi yang dapat membantu Anda mempersiapkan diri untuk naik gunung?
 4. Perangkat apa yang paling sering Anda gunakan untuk mengakses informasi terkait pendakian
 5. Fitur apa yang paling Anda harapkan dari sebuah aplikasi pendakian?
 6. Bersediakah Anda membayar untuk fitur premium dalam aplikasi pendakian?

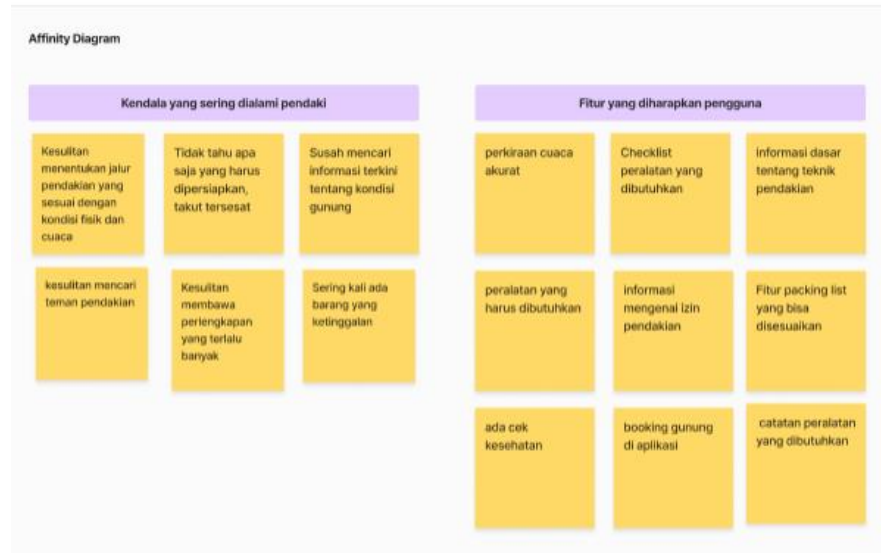
2. Define

Fase *define* merupakan fase dimana dilakukan pendefinisian masalah berdasarkan riset yang sudah dilakukan sebelumnya. Dari fase ini didapatkan *problem statement* bahwa mayoritas pendaki membutuhkan aplikasi untuk mempersiapkan pendakian mereka. Selanjutnya, untuk mengetahui bagaimana aplikasi Ancala dapat memenuhi pengguna dan memberikan solusi terhadap *pain points* pengguna. Dilakukan sejumlah tahapan untuk menguraikan masalah.

a. Affinity Diagram

Data dari *survey online* telah dilakukan pengelompokkan untuk mendapatkan *insight* yang lebih jelas mengenai poin-poin utama kebutuhan pengguna.

Gambar 2.1. Affinity Diagram



Berdasarkan hasil *affinity mapping*, kami mengidentifikasi beberapa *pain points* utama yang sering dialami oleh pengguna. *Pain points* ini kemudian menjadi dasar dalam pembuatan *user persona* yang akan menjadi target utama aplikasi Ancala.

b. Pain Points

- Tidak familiar dengan proses pemesanan tiket dan persiapan pendakian
- Kurang persiapan pendakian gunung
- Membutuhkan update informasi yang cepat dan akurat
- Kesulitan memesan tiket pendakian untuk teman-temannya

c. How Might We

- *How might we* membantu pendaki menemukan informasi pendakian yang lengkap dan akurat dalam satu *platform*?
- *How might we* memudahkan pendaki dalam merencanakan rute pendakian yang aman dan efisien?
- *How might we* membantu pendaki menemukan teman pendaki atau bergabung dengan komunitas pendaki?
- *How might we* memastikan pendaki memiliki peralatan yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan?

- *How might we* memberikan informasi terkini tentang kondisi cuaca dan jalur pendakian?
- *How might we* meningkatkan kesadaran akan keselamatan selama pendakian?
- *How might we* mengembangkan fitur-fitur yang dapat membantu pendaki dalam mengatasi masalah yang sering dihadapi?

3. Ideate

Pada tahap ini kami mulai mencari solusi dari permasalahan yang sudah definisikan pada tahap sebelumnya. Berbagai metode *brainstorming* dan survey pengguna digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide.

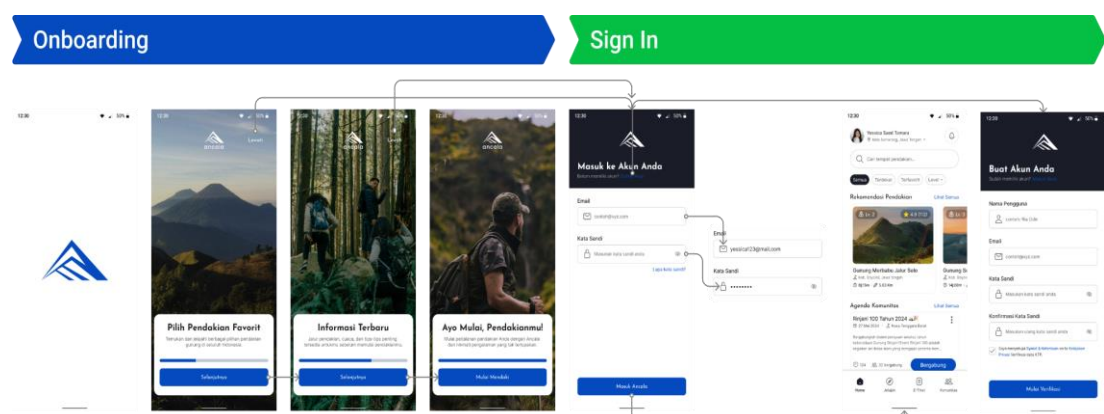
Ide Solusi:

- Informasi Detail Gunung: Berisi deskripsi gunung, lokasi gunung, perkiraan cuaca real time yang dibuat dengan model *machine learning*, beserta ulasannya
- Pembelian Tiket dan Perizinan: Fitur *booking* yang dilengkapi cek perlengkapan untuk persiapan pendakian, cek kesehatan, serta SOP.
- Platform Komunitas Pendaki: Fitur forum dan grup untuk berbagi pengalaman, mencari teman pendakian, dan bertukar informasi.

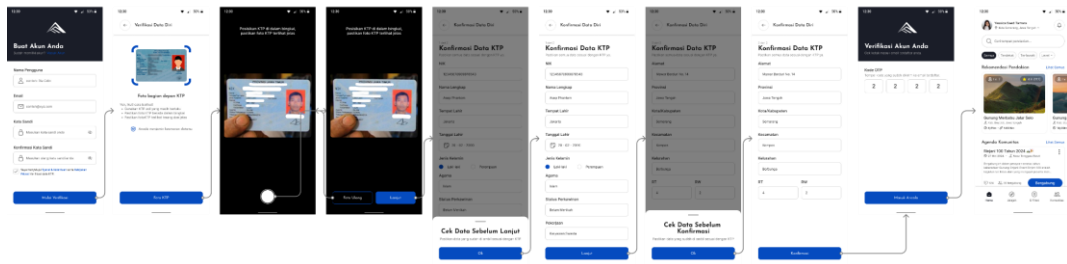
4. Prototype

Tahap ini melibatkan pembuatan *prototype* awal dari aplikasi untuk diuji oleh pengguna. Tujuannya adalah untuk menguji konsep dan fitur yang telah dikembangkan, serta mendapatkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.

High-Fidelity prototype

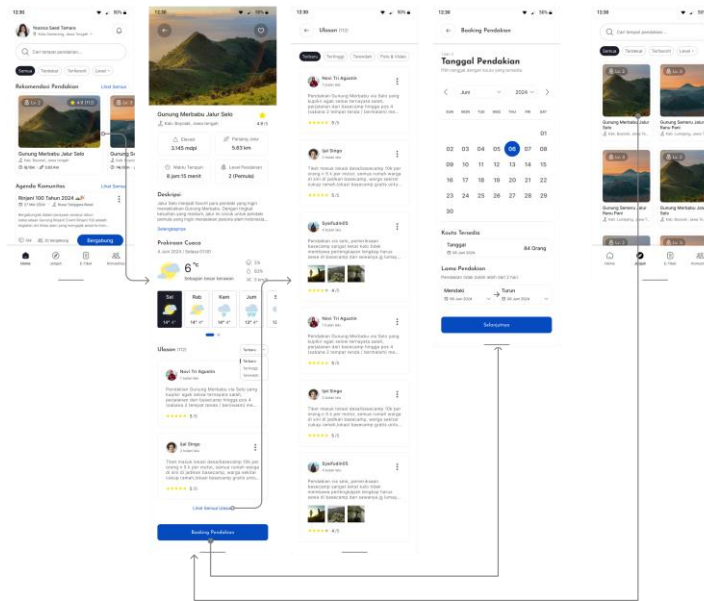


Sign Up

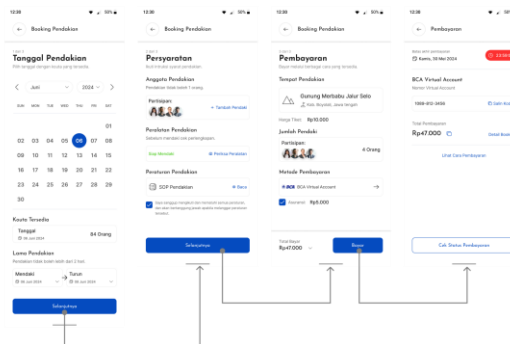


Detail Gunung

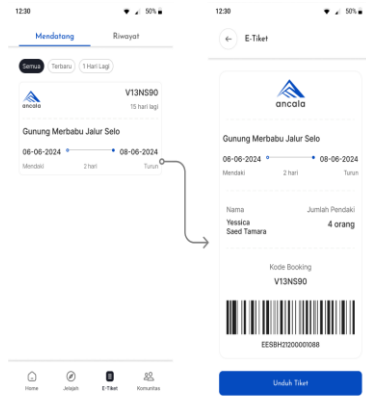
Jelajah



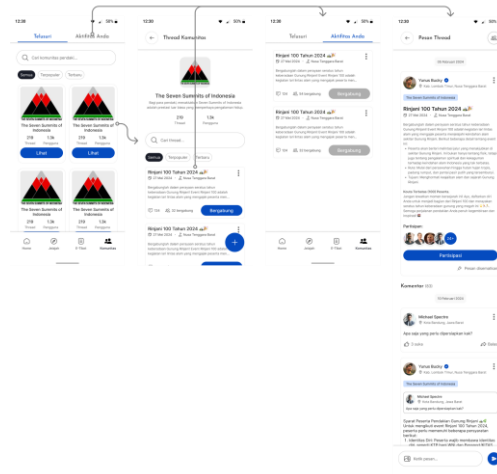
Booking



E-Tiket



Komunitas



5. Testing

Tahap terakhir yang kami lakukan untuk pencapaian tujuan aplikasi Ancala adalah testing. Dimana kami berkesempatan untuk mengumpulkan masukan dan menyempurnakan solusi. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya.

Planning the usability testing

a. Objective

Mengidentifikasi perilaku pengguna, kesulitan, dan apakah aplikasi telah mempermudah pengguna dalam mencari informasi, booking tiket, dan melakukan pembayaran.

b. Methodology

Metode pengujian kegunaan kualitatif dengan menggunakan *platform* survey monkey.

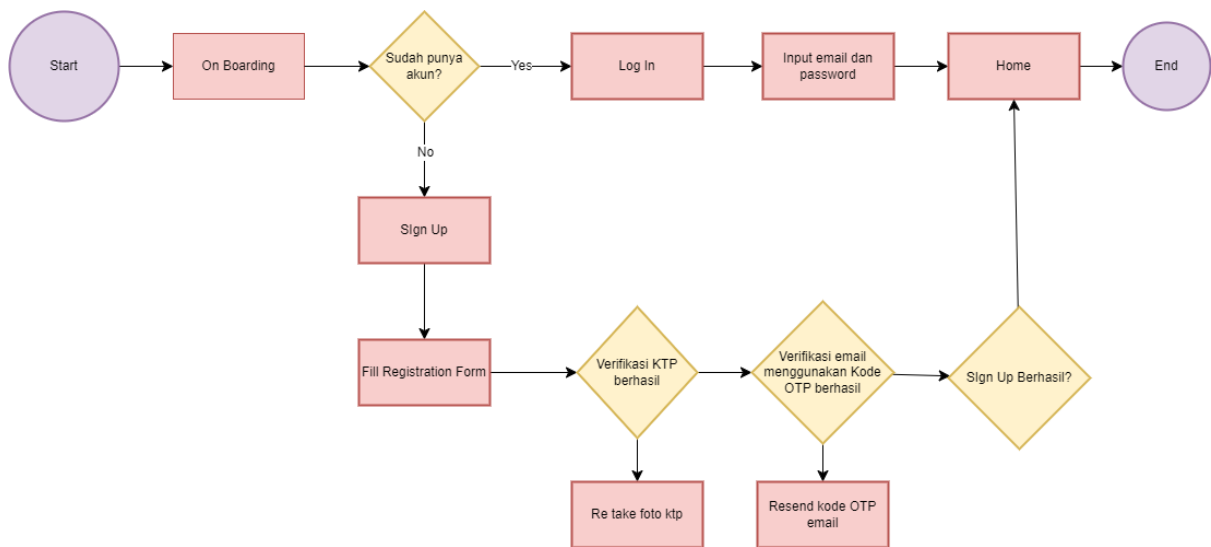
c. Tugas

- Membuat Akun : Pengujian meliputi seluruh proses pembuatan akun, mulai dari pengisian form registrasi hingga verifikasi akun dan login pertama.
- Memesan Tiket Pendakian : Pengujian meliputi seluruh proses pemesanan tiket pendakian, mulai dari memilih tanggal pendakian hingga konfirmasi pemesanan dan penerimaan tiket.

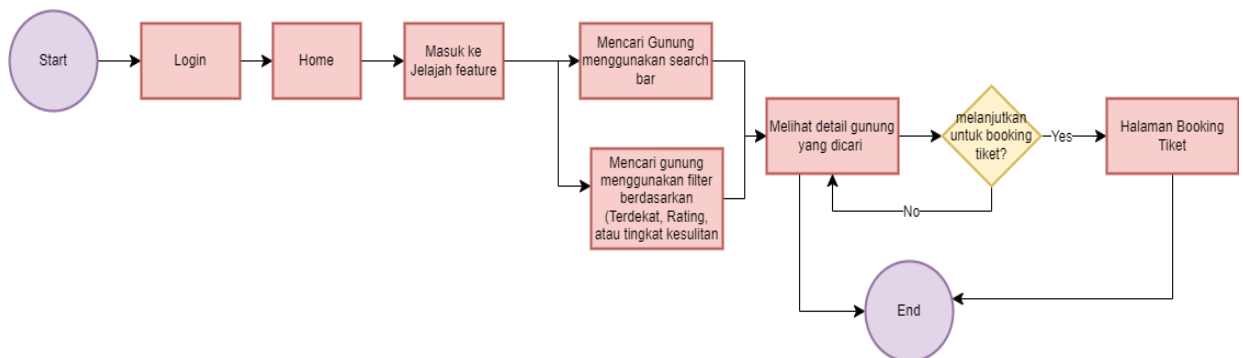
e. User Flow

User flow adalah sebuah diagram yang menggambarkan langkah - langkah yang akan dilakukan pengguna saat menggunakan suatu produk/aplikasi untuk menyelesaikan sebuah task. Dalam aplikasi Ancala pengguna diharapkan dapat melakukan 5 *task* yang terbagi menjadi:

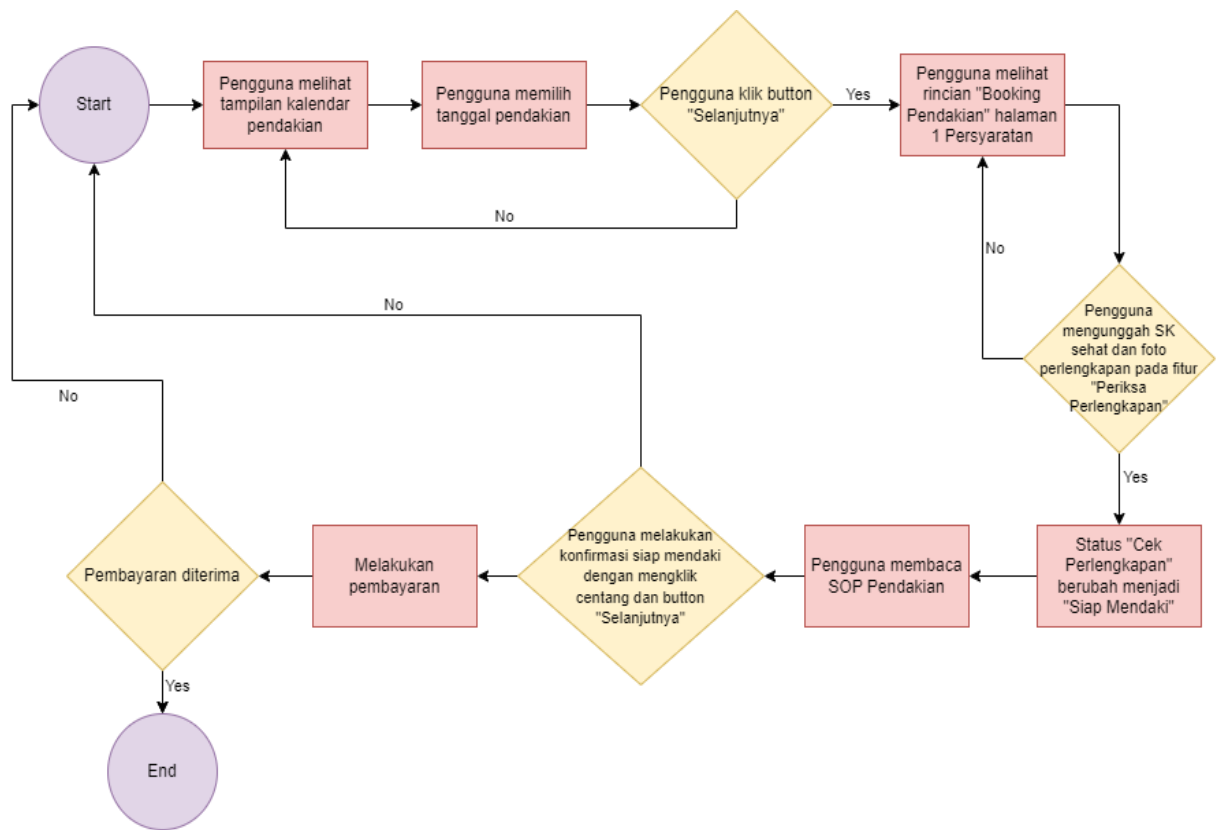
- Sign Up/Login



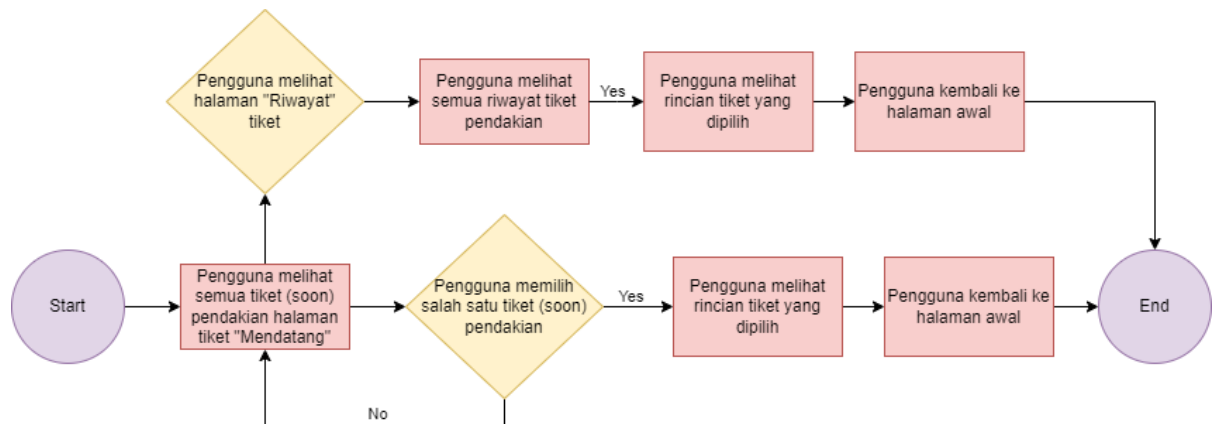
- Jelajah Gunung



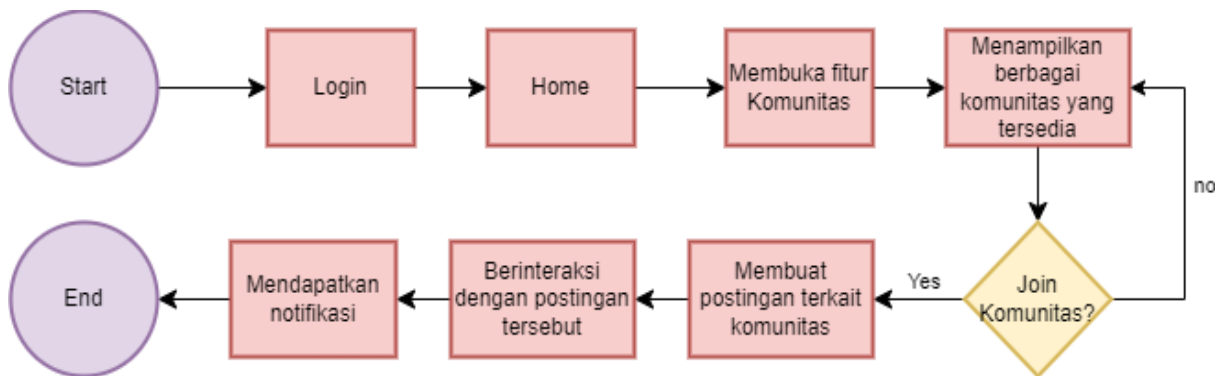
• Booking Ticket



• E-Ticket



- Komunitas



f. Fitur dan desain

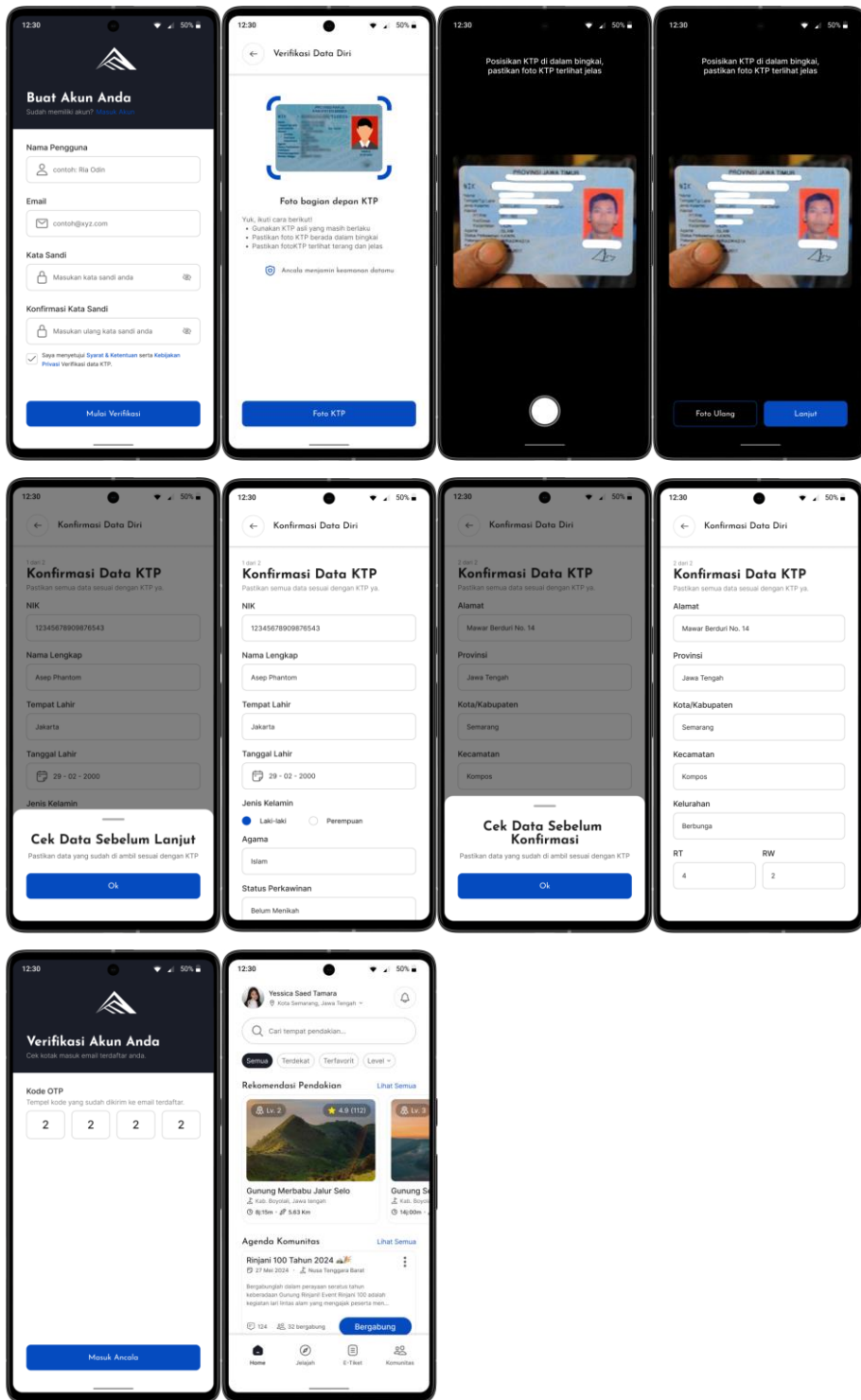
Aplikasi Ancala hadir dengan berbagai fitur komprehensif dengan antarmuka *user friendly* untuk membantu pendaki dalam mempersiapkan diri dan perlengkapan dengan lebih baik. Adapun desain dan fitur aplikasi Ancala adalah sebagai berikut.

1. Onboarding



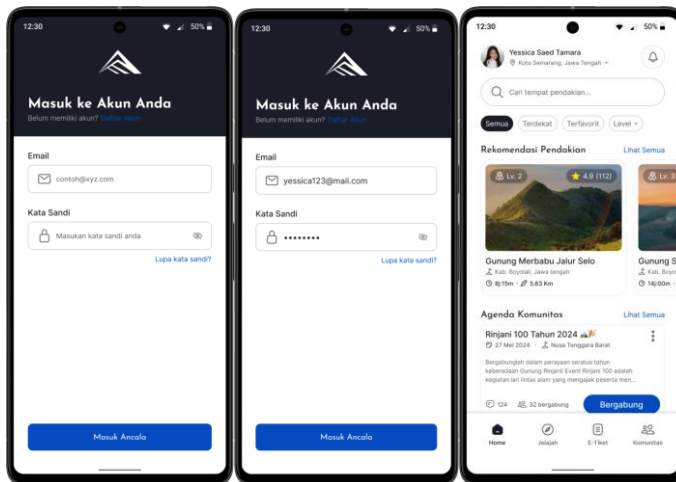
Fitur Onboarding dirancang untuk memperkenalkan pengguna baru kepada aplikasi Ancala, dimana terdapat beberapa *page* terkait pendakian dan fitur yang akan ditawarkan aplikasi Ancala melalui rangkaian berupa tampilan pembuka yang intuitif dan interaktif.

2. Sign Up



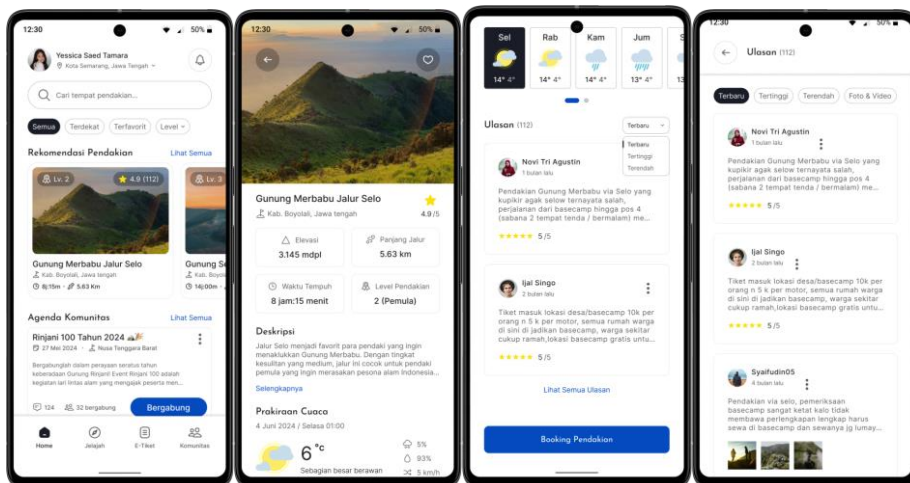
Fitur Sign Up dirancang untuk mempermudah pengguna baru yang ingin bergabung ke dalam aplikasi Ancala dengan cara verifikasi data diri melalui foto KTP lalu mengonfirmasi beberapa data diri sesuai dengan format yang tertera. Dengan melakukan pendaftaran melalui Sign Up, pengguna akan memiliki akses penuh dan dapat memanfaatkan berbagai layanan yang tersedia pada aplikasi Ancala.

3. Sign In



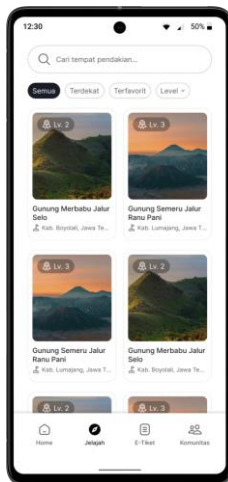
Fitur Sign In dirancang untuk mempermudah pengguna yang sudah memiliki akun untuk dapat mengakses akun mereka serta seluruh fitur yang ditawarkan aplikasi Ancala dengan memasukkan akun *email* dan kata sandi yang sudah didaftarkan pada aplikasi Ancala.

4. Detail Gunung



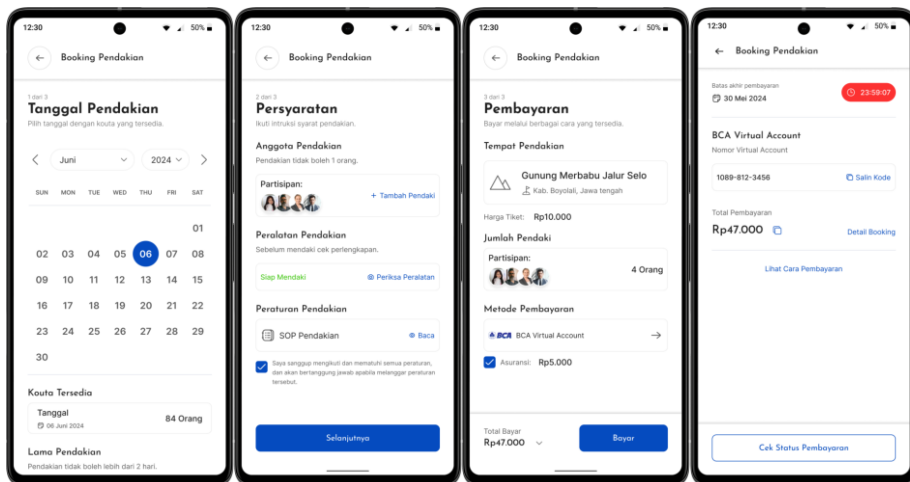
Fitur Detail Gunung merupakan salah satu fitur unggulan aplikasi Ancala yang dirancang untuk memberikan informasi lengkap terkait gunung-gunung yang akan didaki, yaitu berupa deskripsi, lokasi, ketinggian, panjang jalur, estimasi waktu tempuh, prakiraan cuaca, rating, dan ulasan dari pengguna lain yang pernah mendaki di gunung tersebut. Fitur Detail Gunung ini bertujuan untuk menambah pemahaman dan wawasan pendaki terkait gunung yang akan didaki, hal ini tentunya akan membantu pendaki dalam mempersiapkan diri dengan lebih baik.

5. Jelajah



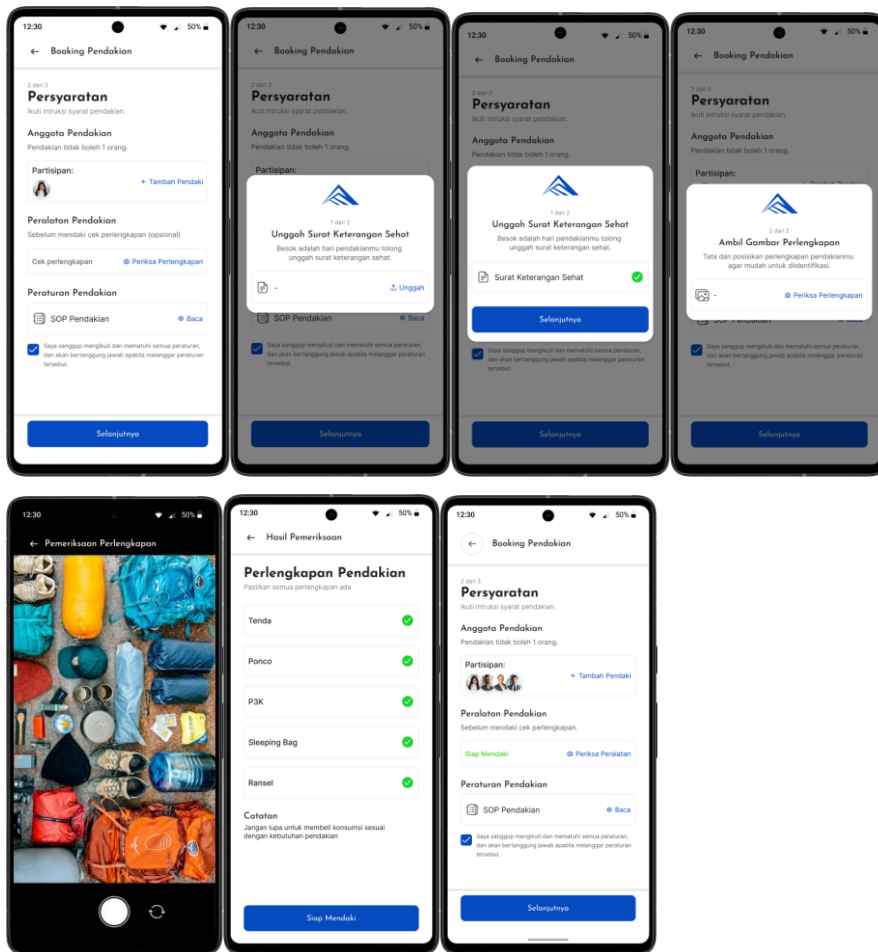
Fitur Jelajah dirancang untuk memudahkan pengguna untuk menjelajahi dan mengeksplor berbagai gunung yang ada di Indonesia dan menggali informasi terkait gunung tersebut. Fitur ini akan memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mencari inspirasi dan menemukan gunung-gunung baru untuk pendakian berikutnya.

6. Pemesanan Tiket



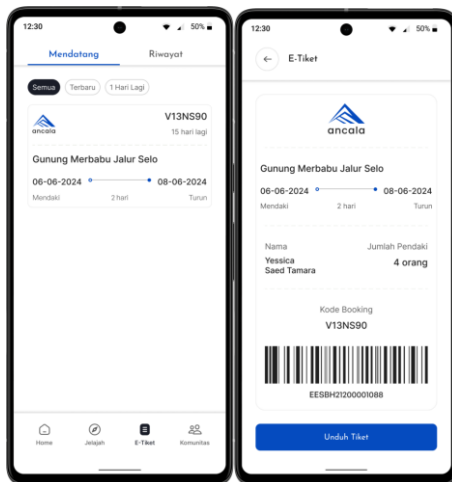
Fitur Pemesanan Tiket dirancang untuk memudahkan pendaki dalam melakukan pemesanan tiket pendakian. Pengguna dapat merencanakan dan mengatur jadwal pendakian yang diinginkan secara mudah dengan layanan yang diberikan, seperti pemilihan tanggal pendakian, anggota, peralatan, peraturan, hingga pembayaran.

7. Pemeriksaan Peralatan



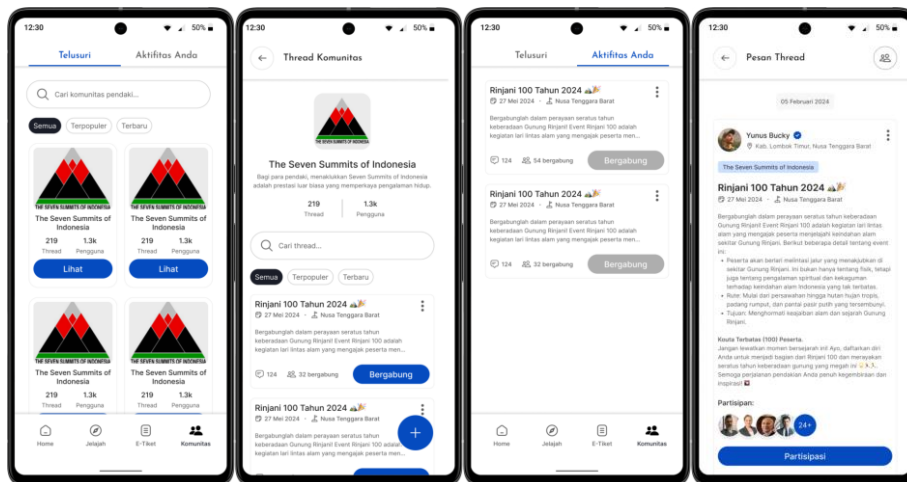
Fitur Pemeriksaan Peralatan dirancang untuk memudahkan pendaki dalam melakukan pengecekan peralatan pendakian dengan mengunggah foto peralatan. Aplikasi Ancala akan melakukan pemrosesan dan mengecek apakah peralatan yang dibawa oleh pendaki sudah lengkap atau belum.

8. E-Ticket



Fitur E-Ticket dirancang untuk memberikan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengelola tiket pendakian mereka secara digital. Aplikasi Ancala menawarkan solusi modern melalui tiket digital yang mudah dan aman untuk diakses oleh pengguna selama pendakian.

9. Komunitas



Fitur Komunitas dirancang untuk menghubungkan pendaki dari berbagai latar belakang dalam bentuk ruang digital yang dapat digunakan sebagai ruang untuk berbagi pengalaman, informasi, dan membangun relasi pendaki yang positif.

g. Implementasi

Setelah menyelesaikan pengembangan, aplikasi Ancala siap diluncurkan dan digunakan oleh pengguna sebagai aplikasi yang akan membantu dalam merencanakan dan mempersiapkan segala kebutuhan pengguna sebelum pendakian. Aplikasi Ancala ini ditujukan untuk menciptakan pengalaman mendaki yang aman dan menyenangkan bagi pengguna mulai dari persiapan awal, pemesanan, hingga pendakian. Pengguna dapat menggunakan dan mengakses seluruh fitur aplikasi Ancala dengan alur berikut.

1. Proses Pendaftaran dan Sign In

Ketika pertama kali mengunduh aplikasi Ancala, pengguna akan melihat tampilan *Onboarding screen* untuk memperkenalkan aplikasi Ancala kepada pengguna. Kemudian pengguna akan diarahkan untuk mendaftar dengan akun baru ataupun masuk dengan akun yang sudah terdaftar. Pada proses ini, pengguna dapat mendaftarkan akun menggunakan email dan kata sandi, lalu kemudian akan diarahkan untuk melakukan verifikasi diri dengan KTP. Setelah itu pengguna perlu mengonfirmasi data yang tertera. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat mengakses berbagai fitur yang tersedia di aplikasi Ancala.

2. Perencanaan Pendakian

Melalui aplikasi Ancala, pengguna dapat melakukan perencanaan pendakian dengan menggunakan fitur yang tersedia pada aplikasi, seperti fitur jelajah gunung, dimana pengguna dapat melihat berbagai gunung yang ada di Indonesia. Lalu fitur detail gunung yang akan memberikan informasi terkait lokasi, rute, ketinggian, estimasi waktu, prakiraan cuaca, ulasan, dan informasi lainnya terkait gunung yang dipilih.

3. Persiapan Perlengkapan

Aplikasi Ancala menawarkan salah satu fitur unggulan, yaitu pemesanan tiket. Dimana pengguna dapat melakukan pemesanan tiket serta memeriksa peralatan dan peraturan sebelum pendakian melalui rekomendasi peralatan yang tersedia diaplikasi. Selain itu, pengguna juga dapat melihat kondisi cuaca dan medan pendakian.

4. Pemantauan Pendakian

Hasil pemesanan tiket yang ada pada aplikasi Ancala berupa tiket digital yang akan tercetak pada fitur *e-ticket*. Dimana *e-ticket* ini nantinya dapat diakses dengan mudah oleh pengguna ketika akan masuk ke lokasi pendakian.

5. Interaksi dengan Komunitas

Selama menggunakan aplikasi Ancala, pengguna dapat memanfaatkan fitur Komunitas yang tersedia. Pengguna dapat berinteraksi dan bertukar pengalaman/cerita dengan pengguna lainnya. Fitur komunitas juga dapat dimanfaatkan pengguna untuk menemukan rekan pendakian dan bergabung dalam kegiatan atau *event* yang diadakan komunitas.

6. Evaluasi Pendakian

Setelah melakukan pendakian, pengguna dapat menilai dengan memberi rating pada gunung yang didaki melalui aplikasi. Pengguna juga dapat memberikan umpan balik berupa ulasan detail gunung. Evaluasi ini akan tersimpan dan dapat dilihat kembali oleh pengguna, yang nantinya dapat digunakan untuk merencanakan pendakian berikutnya.

7. Keamanan dan Dukungan

Aplikasi Ancala dilengkapi dengan keamanan yang dapat memastikan data pengguna terlindungi. Semua transaksi dan informasi milik pengguna akan disimpan dengan enkripsi tingkat tinggi. Pengguna dapat mengakses segala fitur dan meminta bantuan terkait aplikasi dengan aman.

h. Dokumentasi Testing

Tim Ancala telah melakukan usability testing untuk menilai seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan task. Pada Usability testing aplikasi Ancala ini, salah satu tim kami melakukan wawancara dengan 6 narasumber. Berikut hasil dari Usability Testing:

Data User:



Seknario 1 : Membuat Akun

Usability Testing

Data hasil usability testing untuk aplikasi Ancala

Nama	Tugas	Berhasil	Waktu Penyelesaian	Kesulitan (1-5)	Catatan Pengguna
Dylan	1	Berhasil	84 detik	2	-
Utami	1	Berhasil	135 detik	3	Prosesnya lancar namun memakan waktu
Risky	1	Berhasil	120 detik	1	antarmuka cukup intuitif
Mellisa	1	Berhasil	125 detik	2	Tidak bisa mendaftar dengan Google
Farihah	1	Berhasil	90 detik	1	-
Arko	1	Berhasil	112 detik	2	Tampilan sudah ok serta navigasi yang baik

Skenario 2 : Memesan Tiket Pendakian

Usability Testing

Data hasil usability testing untuk aplikasi Ancala

Nama	Tugas	Berhasil	Waktu Penyelesaian	Kesulitan (1-5)	Catatan Pengguna
Dylan	2	Berhasil	148 detik	1	Cukup mudah untuk memesan
Utami	2	Berhasil	240 detik	2	Tidak ada tampilan tanggal pendakian yang penuh
Risky	2	Berhasil	90 detik	1	Tidak ada
Mellisa	2	Berhasil	125 detik	1	Proses booking dan pembayaran lancar
Farihah	2	Berhasil	123 detik	3	Lama pendakian tidak sesuai dengan keinginan user
Arko	2	Berhasil	118 detik	2	nope

Dokumentasi dengan para user :



i. Penutup

Sebagai salah satu kegiatan yang semakin populer khususnya dikalangan remaja, mendaki gunung bukanlah kegiatan yang mudah dilakukan. Mendaki gunung merupakan kegiatan yang penuh tantangan dan risiko. Memiliki medan yang seringkali ekstrim, menuntut pendaki untuk memiliki persiapan fisik maupun mental yang matang sebagai faktor kunci dalam menjaga keselamatan dan pengalaman yang baik selama mendaki. Perlengkapan yang sesuai kebutuhan, mengetahui kondisi cuaca gunung yang ingin didaki, pengetahuan terkait rute dan kondisi medan pendakian, serta kesiapan fisik dan mental untuk menghadapi kondisi alam yang berubah-ubah menjadi hal penting yang perlu dipersiapkan sebelum mendaki. Selain itu, pengetahuan tentang tata cara mendaki yang aman, termasuk larangan-larangan yang ada juga menjadi hal krusial yang perlu dipersiapkan. Dalam mempersiapkan hal-hal tersebut tentunya diperlukan panduan ataupun arahan yang pasti agar segala persiapan sesuai dengan hal-hal yang dibutuhkan selama pendakian.

Menanggapi segala permasalahan tersebut, maka inovasi aplikasi Ancala hadir sebagai solusi dalam mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan oleh para pendaki. Aplikasi Ancala hadir tidak hanya menyediakan informasi dasar, tetapi dilengkapi dengan fitur-fitur komprehensif untuk membantu pendaki dalam mempersiapkan diri dan perlengkapan dengan lebih baik, serta meningkatkan pengalaman pendakian yang aman dan nyaman. Aplikasi Ancala hadir dengan antarmuka *user friendly*, sehingga akan memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur dan informasi yang tersedia pada aplikasi Ancala. Aplikasi Ancala hadir lebih dari sekadar aplikasi persiapan, tetapi juga siap menjadi teman pendakian Anda. Melalui informasi lengkap terkait gunung (mencakup asal-usul gunung dan larangan yang perlu dihormati), tips persiapan pendakian, prediksi cuaca, dan pencarian teman mendaki untuk rekan berbagi pengalaman, menjadikan aplikasi Ancala sebagai aplikasi yang cocok untuk meminimalisir risiko kecelakaan selama pendakian.

Melalui inovasi aplikasi Ancala yang hadir sebagai teman pendakian dalam membantu mempersiapkan segala kebutuhan pendaki, kami berharap aplikasi ini dapat berkontribusi dalam menciptakan pengalaman mendaki yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi para pendaki gunung.

j. Daftar Pustaka

Harahap, E. P., Rahardja, U., & Salamuddin, M. (2019). Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo. *Sains dan Teknologi Informasi*, 4(2), 9-16.

<https://www.rinjaninationalpark.id/detail/penanganan-kecelakaan-pendaki-di-tn-gunung-rinjani>

<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

k. Link Video

<https://youtu.be/Ya7iiFJNYtw?si=z8X7DMSYIyXEUM4u>