

**BTrav**  
**“Your Budget Travel Planner”**



**Disusun Oleh:**

Tim Your Ex

Ana Alimatus Zaqiyah	5115100115
Hafara Firdausi	5114100043
Rafi R Ramadhan	5115100158

**DEPARTEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA**  
**2018**

**Judul Produk**

**“Btrav, Your Budget Travel Planner”**

### **Abstrak**

Sebanyak 34,6% dari total responden menyatakan menghabiskan biaya sekali travelling sebesar Rp 2-5 juta. Tetapi 25% dari 2.8% orang yang mengaku tidak melakukan traveling menganggap traveling hanya menghabiskan uang. Survei terpisah yang dilakukan oleh McKinsey & Company mengungkapkan sebanyak 65% wisatawan mencari ide berwisata melalui pencarian sosial. Dari data data diatas menjadi penting menyesuaikan, mengolah budget atau dana untuk traveling sesuai dengan destinasi yang akan dituju agar travelling tidak hanya sabatas aktivitas penghamburan uang hanya karena tidak dimanajemen dengan baik.

Aplikasi Mobile dapat menjadi solusi dengan menjadi sumber informasi untuk pengguna yang akan melakukan traveling dengan menggunakan rekomendasi berdasarkan estimasi budget. Salah satu hal penting yang dapat menunjang kebermanfaatan aplikasi, adalah desain UX dan UI aplikasi. Desain yang dibuat haruslah ergonomis dan sesuai dengan kebutuhanpara traveler. Dengan aplikasi ini diharapkan traveler dapat mendapatkan rekomendasi berdasarkan budget yang mereka miliki.

## Daftar Isi

<b>Judul Produk .....</b>	<b>2</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>5</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>7</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	7
1.2 Tujuan .....	7
1.3 Hasil yang Ingin Dicapai .....	8
1.4 Metode pencapaian tujuan .....	8
<b>BAB II Analisis Desain Karya .....</b>	<b>9</b>
2.1 Target Pengguna .....	9
2.2 Batasan Produk .....	10
2.3 Platform .....	10
<b>BAB III Hasil .....</b>	<b>11</b>
3.1 Hasil Kuisioner .....	11
3.2 Skenario Penggunaan .....	16
3.3 Persona .....	17
3.4 Visual Target .....	18
<i>Warna .....</i>	<i>18</i>
<i>Logo .....</i>	<i>18</i>
<i>Prototype .....</i>	<i>18</i>
<b>BAB IV Kesimpulan &amp; Saran .....</b>	<b>24</b>
4.1 Kesimpulan .....	24
4.2 Saran .....	24
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>25</b>

### Daftar Gambar

Gambar 3.4.1 Halaman Awal.....	19
Gambar 3.4.2 Halaman Rekomendasi.....	20
Gambar 3.4.3 Halaman Detail Paket.....	21
Gambar 3.4.3 Halaman Navigasi Paket .....	22
Gambar 3.4.4 Halaman Navigasi Detail .....	23

**Daftar Tabel**

Tabel 3.1 Segmentasi Demografi.....	9
-------------------------------------	---

## **BAB I Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Traveling adalah kegiatan yang digemari banyak orang. Dari data survey Nielsen Global Consumer Survey Q1 2013 menyebutkan, di Indonesia sebanyak 37 persen responden memilih berlibur sebagai prioritas kedua pengeluaran mereka setelah menabung (74 persen). Dari survey yang dilakukan oleh certmati.com. pada 3308 orang hanya 2.8% nya saja yakni 93 orang yang mengaku tidak pernah sama sekali melakukan traveling.

Fakta yang menarik, sebanyak 34,6% dari total responden menyatakan menghabiskan biaya sekali travelling sebesar Rp 2-5 juta. Tetapi 25% dari 2.8% orang yang mengaku tidak melakukan traveling menganggap traveling hanya menghabiskan uang. Survei terpisah yang dilakukan oleh McKinsey & Company mengungkapkan sebanyak 65% wisatawan mencari ide berwisata melalui pencarian sosial. Dari data data diatas menjadi penting menyesuaikan, mengolah budget atau dana untuk traveling sesuai dengan destinasi yang akan dituju agar travelling tidak hanya sabatas aktivitas penghamburan uang hanya karena tidak dimanajemen dengan baik.

Dari permasalahan diatas Aplikasi Mobile dapat menjadi solusi dengan menjadi sumber informasi untuk pengguna yang akan melakukan traveling dengan menggunakan rekomendasi berdasarkan estimasi budget. Salah satu hal penting yang dapat menunjang kebermanfaatan aplikasi, adalah desain UX dan UI aplikasi. Desain yang dibuat haruslah ergonomis dan sesuai dengan kebutuhanpara traveler. Dengan aplikasi ini diharapkan traveler dapat mendapatkan rekomendasi berdasarkan budget yang mereka miliki.

### **1.2 Tujuan**

Mengembangkan User Experience dan User Interface dari penggabungan fitur aplikasi planner trip dan map based application.

### 1.3 Hasil yang Ingin Dicapai

Hasil yang ingin dicapai melalui UX yang telah dirancang: Design User Experience yang dirasakan pada tampilan maupun pengalaman penggunaan aplikasi memudahkan pengguna untuk mencapai tujuan yang pengguna inginkan yaitu menemukan rekomendasi perjalanan berdasarkan budget yang pengguna punya.

### 1.4 Metode pencapaian tujuan

Metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan adalah User-Centered Design Methodology. Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna.

Prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD adalah:

#### 1. Fokus pada pengguna

Perancang harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui interview, Survey, dan partisipasi dalam workshop perancangan.

Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik anthropometric. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

#### 2. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

#### 3. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

#### 4. Perancangan interaktif.

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites



berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

## BAB II Analisis Desain Karya

### 2.1 Target Pengguna

Pengambilan keputusan konsep desain baik target pengguna maupun tema tampilan pada aplikasi ini dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang dianalisa melalui kuisisioner, panduan prinsip pembuatan UX oleh Nicholas Nelson, panduan Antarmuka Pengguna dari Google Material Design dan studi eksisting & komparator.

#### Target Audiens

##### 1. Segmentasi Demografis Traveller

Usia					
<20	20-30	>30	46-50	51-55	>55
Sekunder	Primer	Sekunder			

**Tabel 3.1 Segmentasi Demografi**

- Tinggal di perkotaan (Urban. dalam konteks studi ini yaitu Surabaya)
- Menempuh bangku kuliah atau sedang melalui pengalaman kerja pertama
- Socioeconomy Status (SES) Orang tua minimal C (rata-rata pendapatan Rp. 3,5 Juta)

##### 2. Segmentasi Geografis

Secara geografis, perancangan ini akan didistribusikan pada Pengguna Aplikasi lewat Google Play yang akan mencakup seluruh wilayah di Indonesia dan untuk tahap awal secara khusus di daerah Surabaya, Jawa Timur,

### 3. Segmentasi Psikografis

- Memiliki *smartphone* dan cakap dalam menggunakan aplikasi berbasis Trip Planner maupun Maps.

## 2.2 Batasan Produk

Hanya memberikan rekomendasi destinasi sesuai budget, bukan penyedia jasa tour dan travel. tapi tidak menutup kemungkinan jika ada yang mengajak bekerjasama untuk pengembangan lebih lanjut.

## 2.3 Platform

Platform yang digunakan untuk pengembanyan UX Aplikasi ini adalah Android

## BAB III Hasil

### 3.1 Hasil Kuisisioner

**keterangan** → saran baru dari partisipan survey atau persepsi yang berbeda

#### 1. Mas Mujib (34 Tahun, Laki-Laki)

- Asal: Surabaya
- Pekerjaan: Penjaga parkir Informatika ITS saat malam hari
- Status: Sudah berkeluarga
- Suka travelling
- Biasanya travelling berdasarkan omongan teman2 (rekomendasi), kemudian baru searching di google untuk memastikan layak tidakkah dikunjungi (**based on review dan foto2**).
- Lebih sering travelling terencana, ga dadakan. *Case* dadakan itu biasanya kalo sudah sampai di lokasi (misalnya di kota malang, wisata awalnya cuma ke balekambang, kemudian muncul ide “ayo sekalian ke teluk asmara”).
- Faktor pemilihan tempat wisata: keindahan/ bagus. Selain itu, memperhatikan faktor keselamatan. Layak tidak dikunjungi bersama dengan keluarga? amankah?
- Tempat wisata yang disukai: alam (pantai, gunung). Walaupun bersama keluarga juga lebih suka ke alam2 (biasanya ke Gunung Arjuna). Jarang ke tempat wahana2, karena anak tidak seberapa suka dengan wisata alam buatan.
- Kendala:
  - Nyasar (biasanya kalo pake google maps, dikasih jalan alternatif yang kadang kita gatau). solusinya kalo nyasar, kembali ke jalan awal, kemudian tanya orang. pernah nyasar 2 kali (1 di klayar, 1 arah ke balekambang), saat itu sedang macet kemudian nyari jalan alternatif lain, malah kesasar.
  - Selain nyasar, kendalanya ya masalah teknis (ban bocor, dll).
  - Tidak pernah dapet kendala kehabisan duit (sudah dihitung ketika awal merencanakan perjalanan).
  - Pernah ketika berwisata di suatu tempat, kebetulan di tempat wisata tersebut terjadi musibah (contoh: ada orang tenggelam. pernah 2 kali)
- Lebih suka tempat wisata yang sedikit, tapi waktu lama. lebih menikmati.
- Aplikasi travelling? pasti digunakan.
- Saran:

- Bikin aplikasi perbandingan harga tiket (misal: traveloka, pegipegi, tiket.com). Biasanya kalo mau beli tiket kan harus buka satu-satu buat bandingin harga mana yg lebih murah dan harus punya akun. Kan itu males, harus beberapa klik, download aplikasinya, dll. Mas Mujib lebih butuh aplikasi yang sekali klik, langsung keluar semua daftar harga tiket online, sehingga tidak perlu bukain aplikasi tiket online satu-satu. Jatuhnya kalo gitu mereka nanti perang harga, yang diuntungkan juga konsumen.
- Sebenarnya jarang banget ada kasus travel dadakan. Kebanyakan orang selalu merencanakan perjalanannya dulu (lihat tiket penginapan, tiket kendaraan, tempat wisata yang terdekat dengan tempat wisata dll).
- Biasanya memang beda, yang niatnya memang “liburan” dan sekadar “mbolang karena gabut atau sumpek”. Kalau liburan biasanya sudah pasti dan terencana, ga mungkin ujug-ujug berangkat.
- Menurut mas mujib, jalan-jalan dadakan terjadi kalau kamu tinggal di suatu kota tersebut (atau dekat, misalnya kotanya sebelahan), terus gabut dan pengen explore. kalo beda kota, pasti terencana. ga mungkin ga ada rencana sama sekali kayak anak ilang. sekalipun itu lomba atau KP, pastilah di sudah ada rencana dari awal, sudah searching2 atau menghubungi teman/ saudara yang ada di kota tersebut untuk membawanya jalan-jalan.
- Menurut mas mujib, aplikasi kita cocok digunakan untuk case jalan-jalan di luar negeri. Buat orang-orang yang terhalang bahasa, gabisa komunikasi/ tanya orang lokal.
- Walaupun sudah merencanakan biaya, kadang ada biaya tak terduga (misal ban bocor, bensin?, beli oleh2? dll)

## 2. Mas Andre (24 Tahun, Laki-Laki)

- Asal: Bojonegoro
- Suka travelling
- Budget pasti jadi faktor orang memilih tempat wisata, baik itu tiket masuk maupun biaya transportasi.
- Saran:
  - Dulu pernah bikin aplikasi sejenis yang menampilkan sekalian harga tiket travel

- Biasanya orang yang travelling dadakan (mbolang) kebanyakan sudah ada teman/ saudara yang ada di kota tersebut sehingga sudah janji untuk menemani jalan-jalan.
- Bisa saja *case travelling* dadakan itu terjadi, misalnya ketika niatnya cuma mengunjungi teman atau saudara, tapi tiba-tiba terfikir “ayo mbolang kesini yok”. Namun kasus itu terjadi, biasanya jarang memanfaatkan teknologi (salah satu ada yang sudah pernah kesana dan menjadi guide bagi yang lain). Jika liburan terencana baru memanfaatkan teknologi (untuk pesan tiket, cari review tempat liburan yang bagus, dsb).

*(lainnya kurang lebih sama seperti mas mujib. diskusi barengan)*

### 3. Ajeng Prames (21 Tahun, Perempuan)

- Asal: Probolinggo
- Pekerjaan: Mahasiswa Teknik Material dan Metalurgi ITS Semester 7
- Suka travelling
- Lebih sering travelling dadakan, tapi lebih suka travelling terencana. contohnya kemarin KP di jambi, sekalian cari-cari tempat wisata (dadakan).
- Jarang mengalokasikan uang tertentu untuk benar-bener wisata
- Biasanya googling, cari-cari dulu mau kemana.
- Suka wisata alam. Kalau misalnya nggak ada wisata alamnya, lebih suka ke wisata kuliner, mall, dan wisata wahana. Kecenderungan orang berwisata ke kota baru yg jauh gitu biasanya cari yang menjadi iconic dari kota tersebut (misal tugu pahlawan, jembatan, dll). Biasanya dekat2 tempat wisata yang iconic gitu, sekalian ada tempat kulineran sama tempat cari oleh-oleh.
- Lebih suka sedikit tempat wisata tapi waktunya lama.
- Faktor pertimbangan pemilihan tempat wisata:
  - Biaya
  - Tempat penginapan yang dekat dengan tempat wisata yang dipilih
  - Lihat transportasi yang ada
  - Pokoknya, cari yang paling dekat dan paling murah.
- Kendala:
  - Tidak sesuai ekspektasi. Misal penginapan, dengan harga segitu ternyata fasilitasnya cuma dapat sedikit. Misalnya tanya orang lokal atau tanya orang yang sudah pernah kesana kan sudah tau kondisi *real*-nya. Kalau yang kemarin kan *case*-nya googling sendiri.

#### 4. Aurelia (19 Tahun, Perempuan)

- Asal: Sidoarjo
- Pekerjaan: Mahasiswa Arsitektur ITS Semester 7
- Lumayan suka travelling
- Lebih suka travelling ke alam
- Misal *case* nya travelling dadakan, kalo ada kenalan di kota itu, telepon dulu dan minta temenin jalan-jalan ke tempat yang mereka rekomendasikan. Tapi kadang pernah juga jalan sendiri, cari di google. Lebih enak kalau ada temannya. Kalau nggak ada temannya, lebih baik ga jalan-jalan.
- Lebih suka travelling yang sudah terencana dari awal. Cari referensi sebelum berangkat
- Faktor pertimbangan pemilihan tempat wisata:
  - Ada apa saja di tempat tersebut (fasilitas)
  - Medan yang ditempuh
  - Jarak
  - Tidak memperhatikan faktor biaya
- Lebih suka sedikit tempat wisata tapi waktunya lama, karena kalau budgetnya sedikit tapi tempat wisata banyak nanti terbuang di biaya transportasi

#### 5. Rahmi Tsania (21 Tahun, Perempuan)

- Asal: Sidoarjo
- Pekerjaan: Mahasiswa Teknik Kimia UGM Semester 5
- Suka travelling
- Suka travelling dadakan maupun terencana, namun lebih sering yang dadakan.
- Jika travelling dadakan, biasanya googling.
- Lebih suka tempat wisata yang alam-alam atau tempat bermain (wahana)
- Lebih suka sedikit tempat tapi waktunya lama.
- Faktor pertimbangan pemilihan tempat wisata:
  - Harga (Lebih mikir harga untuk transportnya)
  - Cuaca (Perkiraan cuaca dari google dan semacamnya)
  - Review dari orang-orang
- Kendala:
  - Macet
  - Ketika sudah sampai tempat wisata, kadang cuacanya ga cocok

- Rame banget (musim liburan mungkin?)

#### **6. Dini Intan (20 Tahun, Perempuan)**

- Asal: Sidoarjo
- Pekerjaan: Mahasiswa Farmasi UNAIR Semester 7
- Mungkin suka travelling, kalo ada teman dan uang.
- Lebih suka travelling terencana
- Faktor pertimbangan pemilihan tempat wisata:
  - Harga
  - Medan tempuh
- Jika travelling dadakan, biasanya tanya teman. Jika tidak ada teman, ya cari teman. Ga pernah googling, karena takutnya tidak sesuai ekspektasi. Kalo tanya teman kan enak langsung tanya kepada yang sudah berpengalaman.
- Suka tempat wisata semua jenis. Lebih suka wisata alam, tapi yang tidak terlalu alam banget(?). Yang alam tapi santai2 aja, ga perlu mengeluarkan banyak effort.
- Kendala:
  - Uang yang dipersiapkan tidak sesuai (sebelumnya tanya-tanya harga dulu, karena biasanya kalo googling, harganya tidak ter-update. tidak cocok)
- Lebih suka tempat wisata yang sedikit tapi waktunya lama.

#### **7. Aulia Harumi (19 Tahun, Perempuan)**

- Asal: Sidoarjo
- Pekerjaan: Mahasiswa Teknik Industri Semester 7
- Lumayan suka travelling
- Suka travelling dadakan
- Faktor pertimbangan pemilihan tempat wisata:
  - Budget (Cari yang murah)
  - Cuaca
- Biasanya ketika berwisata dadakan, selalu googling untuk mencari tempat wisata.
- Lebih suka tempat wisata yang historical, seperti museum, tugu pahlawan, dll.
- Lebih suka tempat wisata yang sedikit tapi waktunya lama.
- Kendala:
  - Ngga ada

#### **8. A (19 Tahun, Perempuan)**

- Asal: Bali
- Suka travelling
- Suka travelling terencana
- Lebih suka banyak tempat wisata tapi waktunya sebentar, karena lebih banyak experience yang didapat, lebih banyak tahu tempat wisata. Soalnya kapan lagi ada waktu berwisata
- Lebih suka tempat yang bagus buat foto
- Lebih sering jalan-jalan bareng keluarga, tapi kalo lebih seneng sama temen. Jarang pergi sendiri. Kalo sendiri kayak orang gabut banget ngapain

**9. B 19 Tahun, Perempuan)**

- Asal: Jakarta
- Suka travelling
- Suka travelling terencana
- Lebih suka tempat wisata yang sedikit tapi waktunya lama.
- Lebih suka tempat yang bagus buat foto
- Lebih sering sama temen, ga pernah sendiri

**10. Meisi (19 Tahun, Perempuan)**

- Asal: Bandung
- Suka travelling
- Suka travelling terencana maupun dadakan, Lebih sering dadakan.
- Ketika nganggur/ gabut, kemudian kepingin jalan-jalan ke tempat yang belum dikunjungi. Nyari dulu (googling).
- Lebih suka tempat wisata yang sedikit tapi waktunya lama, karena gaenak kalo diburu waktu, kekejar2, cape badan saja tapi nggak dapat apa-apa, nggak menikmati.
- Berwisata cuma ngisi waktu aja. tergantung kebutuhan.
- Lebih sering sama temen, ga pernah sendiri, minimal berdua. tapi pengen nyoba sendirian.
- Suka travelling alam

### **3.2 Skenario Penggunaan**

1. User menginstall aplikasi pada perangkat andirod. User tidak perlu membuat akun untuk mengoperasikan aplikasi
2. User akan diminta memasukkan besar budget dan jenis wisata apa yang



ingin dikunjungi

3. User akan mendapatkan paket paket yang direkomendasikan oleh aplikasi berdasarkan besar budget dan tipe wisata yang telah user pilih
4. User dapat melihat detail dari rekomendasi perjalanan meliputi waktu mengunjungi dan detail harga pada tiap destinasi pada paket.
5. Setelah itu user juga dapat melihat navigasi yang akan mengarahkan satu destinasi ke destinasi lainnya dengan tampilan peta.

### **3.3 Persona**

#### **Persona 1.**

Seorang Finalis Gemastik, yang belum pernah ke Surabaya Sebelumnya

Hafara Firdaus, 20 tahun , Wanita , Mahasiswa

#### **Profil:**

Hafara adalah seorang mahasiswa yang senang traveling. Setiap bulan dia selalu menyempatkan waktu untuk jalan jalan walaupun hanya di kota tempat lahirnya. Hafara menjadi salah satu peserta yang tim nya lolos final gemastik.

#### **Permasalahan:**

- Hafara ingin mengeksplor kota Surabaya tetapi dia belum pernah ke Surabaya dan belum ada informasi dari teman teman sejawatnya.
- Hafara hanya membawa uang saku yang menganggur sebesar Rp. 500.000 untuk keperluannya di Surabaya

#### **Tujuan:**

- Membantu Hafara membuat Travel Planner sehari dengan budget yang dimiliki Hafara

#### **Skenario:**

- Hafara sedang menganggur untuk menunggu pengumuman Gemastik pada keesokan harinya. Pada hari itu Hafara berniat untuk mengajak teman teman

nya untuk keliling kota Surabaya. Hafara mendapat info mengenai BTrav, dan kemudian menginstallnya. Hafara memasukkan budget yang dia miliki dan kemudian memilih paket yang menurut dia pas, dan melakukan perjalanan berdasarkan navigasi pada aplikasinya

### 3.4 Visual Target

#### *Warna*

Primary : #33cc99



Secondary : #66ccff



Text : #666666



#### *Logo*

#2d9b9e



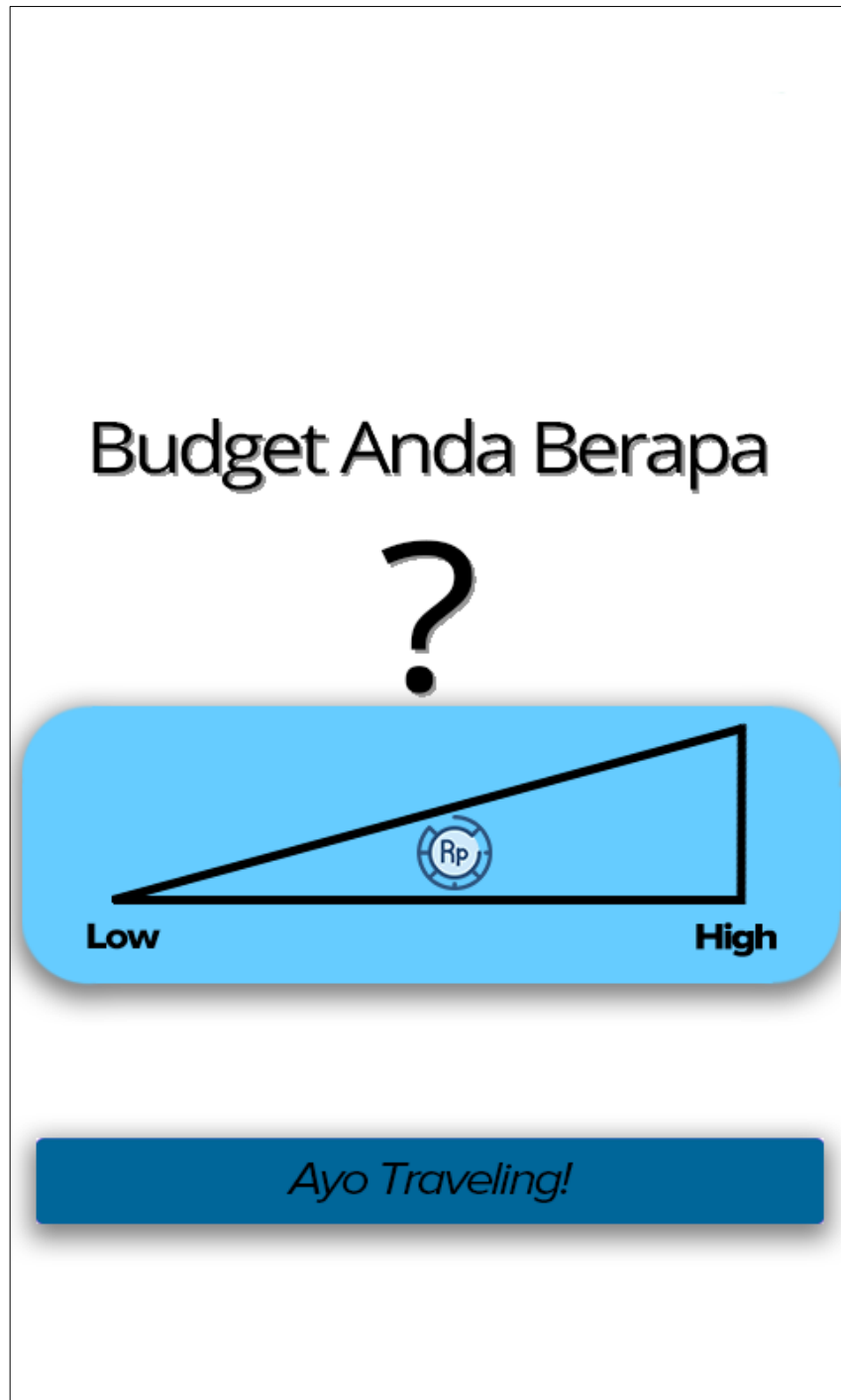
#09609b



#42bba0



#### *Prototype*



Gambar 3.4.1 Halaman Awal



Paket 1

Lihat Keindahan Pagi hingga Matahari Terbenam!

Tugu Pahlawan, Kenjeran Park, Surabaya North Quay

[BERANGKAT](#)

[LIHAT DETAIL](#)

Rp. 268.000



Paket 2

Takut Matahari? Indoor aja!

House of Sampoerna, Museum Tugu Pahlawan, Hong

**Gambar 3.4.2 Halaman Rekomendasi**



### Takut Matahari? Indoor Aja!

Paket Indoor terdiri dari wisata yang akan memastikan kamu ga akan kepanasan atau terkena Sinar matahari!

Perjalanan dimulai dari House of Sampoerna, lalu lanjut ke Museum tugu pahlawan, setelah itu kita akan melihat Masjid Muhammad Cheng-ho, dan Terakhir menikmati nuansa Oriental dari Klenteng Hong Tiek Hian!

Rekomendasi waktu :

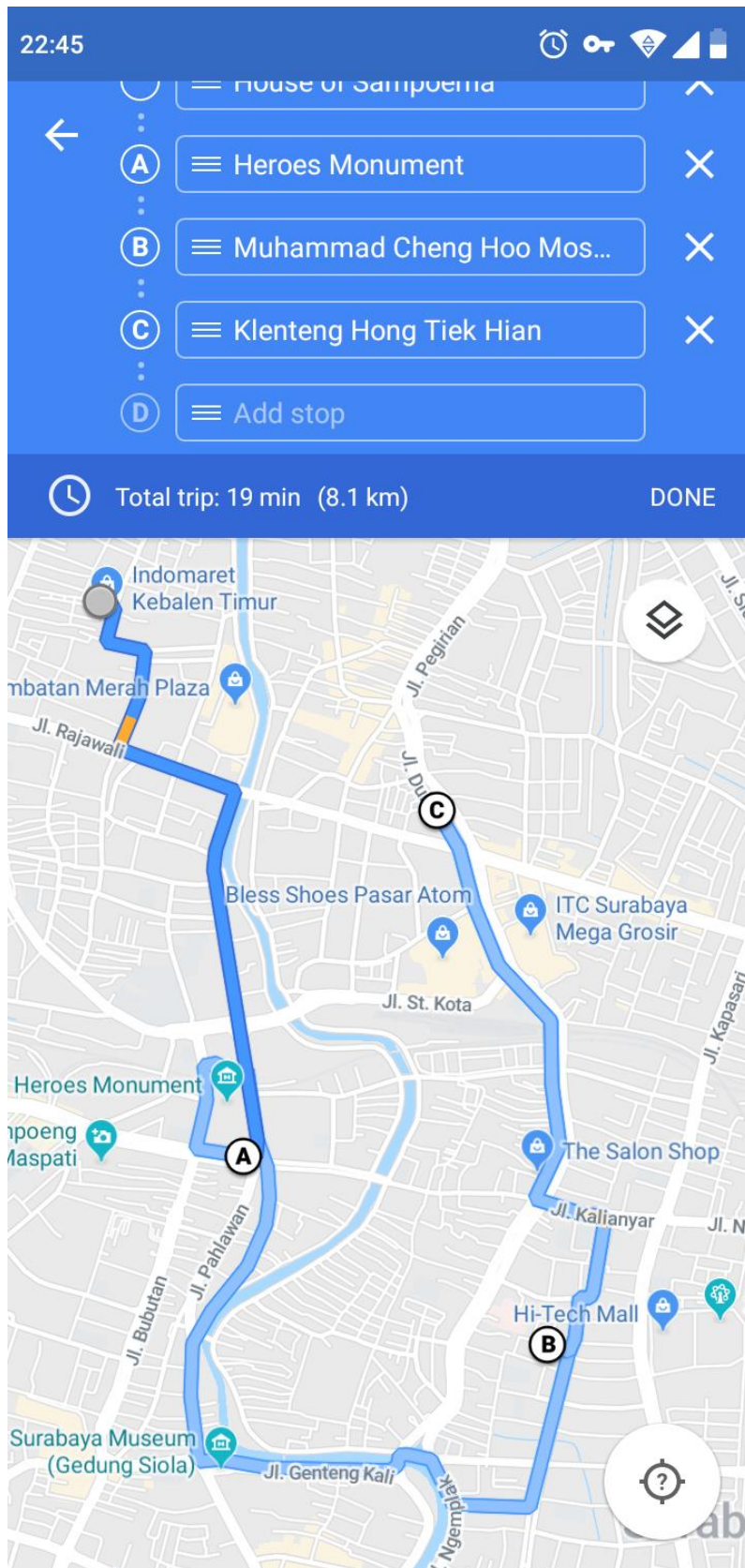
08:00 - 09.30 = House of Sampoerna

10.00 - 11.30 = Museum Tugu Pahlawan

12.00 - 14.00 = Masjid Cheng-Ho

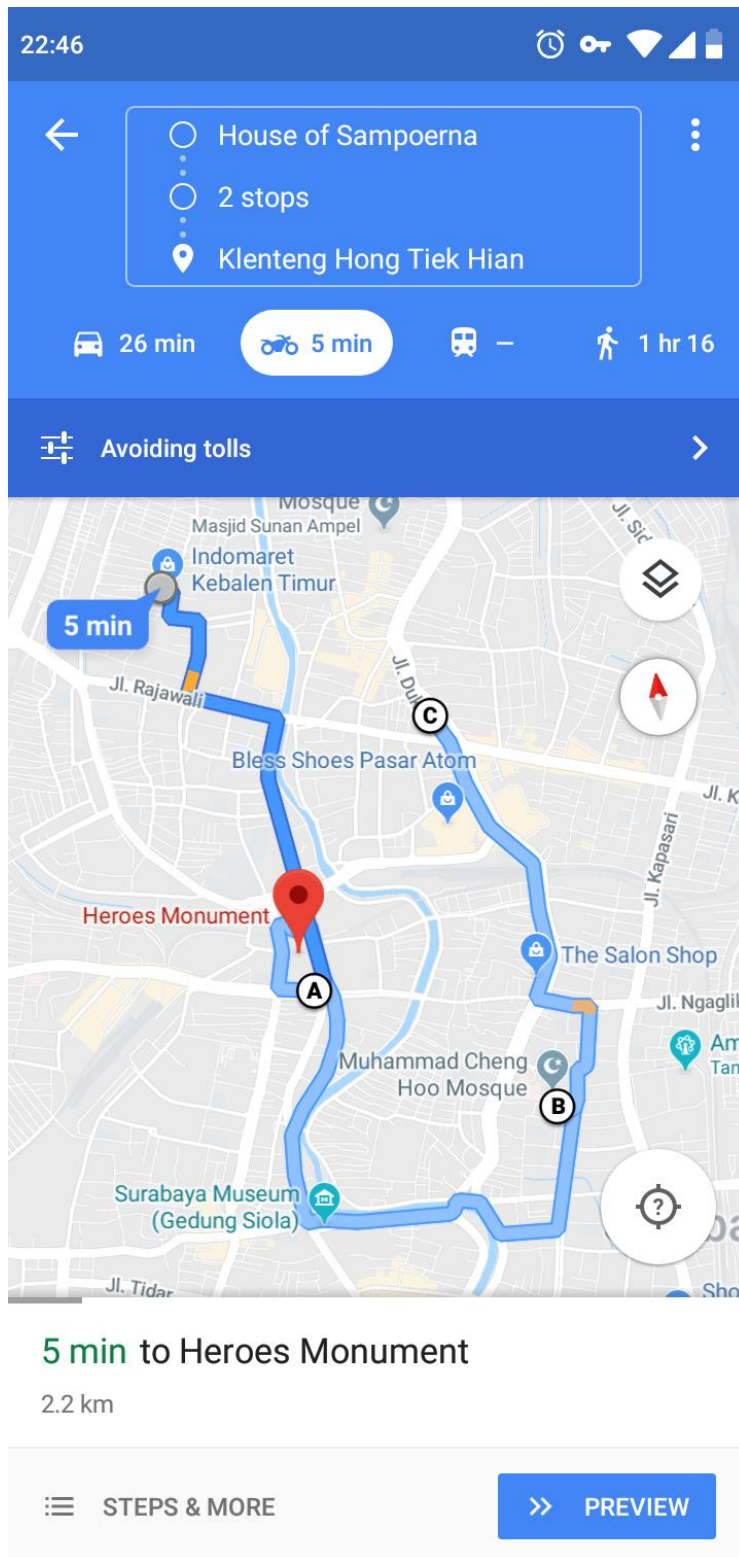
15.00 - 17.00 = Klenteng Hong Tiek Hian

**Gambar 3.4.3 Halaman Detail Paket**



Gambar 3.4.3 Halaman Navigasi Paket





**Gambar 3.4.4 Halaman Navigasi Detail**

## **BAB IV Kesimpulan & Saran**

### **4.1 Kesimpulan**

Implementasi Perancangan User Experience dilakukan dengan menggali wawasan dari beberapa orang, dan memetakan kebutuhan dan keinginan dari calon pengguna. Kebutuhan dan keinginan calon pengguna diatur sesuai prioritas dan yang kemudian diimplementasikan menjadi konsep User Experience. Konsep Tampilan dan Tema Aplikasi dibuat dengan meninjau referensi dari studi eksisting, komparator aplikasi serupa dan literatur studi user experience.

### **4.2 Saran**

Diperlukan *user test* prototype aplikasi pada calon pengguna Diperlukan masukan pengguna dalam pengembangan dan perancangan lebih lanjut.



## Daftar Pustaka

- Gustiawati, I. (2013, September 09). *Traveling Jadi Prioritas Kedua Masyarakat Indonesia*. Retrieved from liputan6:  
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/687691/traveling-jadi-prioritas-kedua-masyarakat-indonesia>
- Hadijah, S. (2017, November 28). *Cermati*. Retrieved from Cermati:  
<https://www.cermati.com/artikel/inilah-fakta-fakta-menarik-seputar-travelling-no-6-bikin-kamu-kaget>
- Nelson, N. (2015, September 24). *The Power of Colour in App Design*. Retrieved from medium: <https://medium.com/@nicknelo/why-use-colour-branding-in-apps-a95deba49dae>