

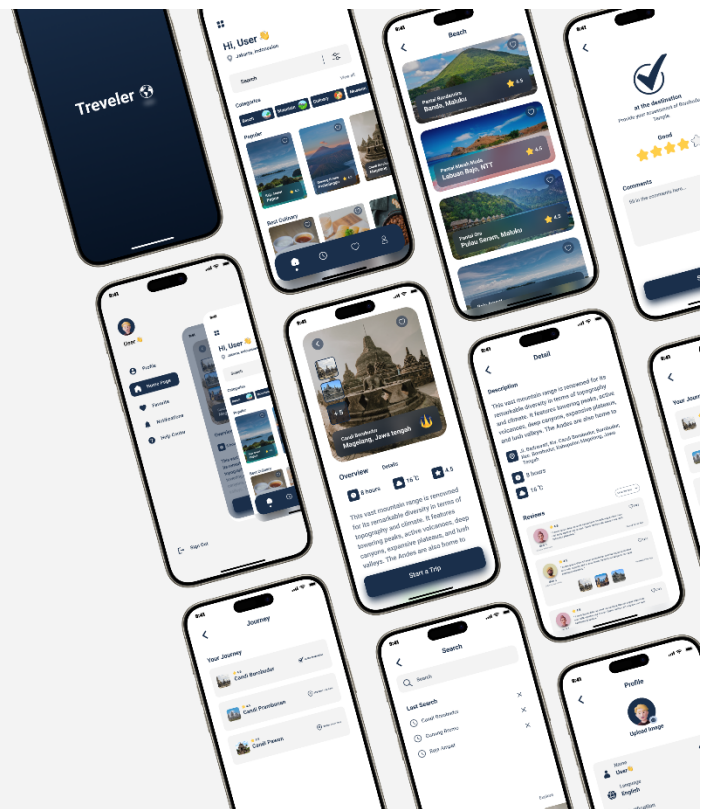
# Techcomfest UI/UX

## Team DUX

Deni Purwanto  
Reival Muhammad A.U  
Syahrul Ghifari A



Universitas Langlangbuana



## **Kata Pengantar**

Salam sejahtera,

Dokumen ini adalah hasil dari dedikasi, inovasi, dan kerja keras tim yang terlibat dalam pengembangan desain UI/UX untuk lomba TECHCOM FEST. Dalam kompetisi yang penuh tantangan ini, kami dengan bangga mengumpulkan hasil karya kami yang merepresentasikan visi, pemikiran, dan usaha keras kami.

Desain yang kami sajikan dalam dokumen ini merupakan representasi dari penelitian yang cermat, pengertian mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dan upaya menghadirkan pengalaman yang memikat dan fungsional. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada tim yang telah menyumbangkan waktu, bakat, dan kreativitas mereka untuk mencapai pencapaian ini.

Kami juga menghaturkan terima kasih kepada para juri dan panitia lomba atas kesempatan ini. Kami berharap karya ini dapat memberikan wawasan baru, inspirasi, dan memperoleh apresiasi yang layak.

Semoga dokumen ini dapat menggambarkan perjalanan dan semangat kami dalam menciptakan desain UI/UX yang bermakna dan berdampak bagi pengguna. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan.

Salam hormat,

Tim DUX

## Daftar Isi

Latar Belakang .....	4
Tujuan .....	4
Manfaat .....	4
Metodologi .....	5
Information Architecture .....	6
Low Fidelity.....	7
High Fidelity .....	14
Kesimpulan .....	21
Daftar Pustaka.....	22
Lampiran.....	22

## Latar Belakang

Peningkatan sektor pariwisata Indonesia menjadi sebuah fenomena yang menarik banyak wisatawan asing. Namun, dengan beragamnya destinasi wisata yang ada, seringkali para wisatawan, seperti Tuan A, mengalami kesulitan dalam memilih destinasi yang sesuai dengan preferensi mereka. Keterbatasan informasi yang terkadang tidak lengkap atau sulit diakses membuat proses pemilihan destinasi menjadi rumit dan memakan waktu.

## Tujuan

Tujuan dari desain prototype aplikasi mobile adalah memberikan solusi yang efektif bagi para wisatawan seperti Tuan A untuk memilih destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka dengan lebih mudah dan cepat. Aplikasi ini bertujuan untuk:

1. **Membantu Pemilihan Destinasi:** Menyediakan informasi yang lengkap dan terstruktur tentang berbagai destinasi wisata di Indonesia.
2. **Personalisasi Pengalaman Wisata:** Memungkinkan wisatawan untuk menyesuaikan preferensi mereka, seperti minat, budget, lokasi, aktivitas yang diinginkan, dan lainnya.
3. **Kemudahan Akses Informasi:** Menyajikan informasi yang relevan dan terkini tentang destinasi wisata, transportasi, akomodasi, rekomendasi kuliner, serta aktivitas di sekitar destinasi.
4. **Interaktif dan User-Friendly:** Memberikan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan menarik bagi pengguna.

## Manfaat

Desain UI/UX dari aplikasi mobile ini akan memberikan manfaat yang signifikan, antara lain:

1. **Efisiensi Waktu:** Mempercepat proses pemilihan destinasi wisata.
2. **Pengalaman Personalisasi:** Memungkinkan pengalaman wisata yang lebih sesuai dengan preferensi pengguna.
3. **Akses Informasi Lebih Baik:** Memberikan akses yang lebih mudah dan lengkap terhadap informasi mengenai destinasi wisata.
4. **Peningkatan Pariwisata:** Mendorong pertumbuhan industri pariwisata Indonesia dengan menarik lebih banyak wisatawan.

## Metodologi

1. Penelitian Pariwisata: Memahami pasar pariwisata, perilaku pengguna, preferensi destinasi, dan tren terbaru dalam industri pariwisata.
2. Pengumpulan Data Pengguna: Melakukan survei, wawancara, atau analisis perilaku online untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna terkait perjalanan dan pengalaman pariwisata.
3. Pemodelan Pengguna Pariwisata: Membuat profil pengguna pariwisata yang beragam (wisatawan solo, keluarga, pecinta alam, dll.) untuk memahami kebutuhan dan motivasi perjalanan mereka.
4. \*Pengalaman Pratinjau Destinasi:\* Membuat fitur pratinjau destinasi yang interaktif dan informatif, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang destinasi wisata, atraksi utama, dan pengalaman yang diharapkan.
5. Desain Navigasi yang Intuitif: Memastikan tata letak yang mudah dinavigasi untuk memandu pengguna menemukan informasi tentang tempat-tempat wisata, akomodasi, transportasi, dan aktivitas.
6. Penggunaan Visual yang Menarik: Mengintegrasikan foto, video, dan elemen visual lainnya untuk menampilkan daya tarik destinasi dan pengalaman yang ditawarkan.
7. Personalisasi Pengalaman: Menyediakan rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna, sejarah perjalanan, atau minat mereka untuk meningkatkan relevansi pengalaman yang disajikan.
8. Pemesanan dan Pengelolaan Perjalanan: Memperhatikan antarmuka yang ramah pengguna untuk mengelola agenda perjalanan dengan mudah.
9. Uji Pengguna Pariwisata: Melakukan uji coba produk dengan kelompok pengguna yang berbeda untuk memastikan kecukupan dan kesesuaian desain dengan kebutuhan mereka.
10. Kontinuitas dan Dukungan: Memberikan informasi dan dukungan setelah perjalanan selesai, seperti ulasan atau saran untuk perjalanan selanjutnya.
11. Optimasi Mobile: Memastikan responsivitas dan kemudahan penggunaan pada perangkat mobile karena banyak pengguna mencari informasi perjalanan mereka dari ponsel.

Melalui penerapan metodologi ini, desain UI/UX untuk industri pariwisata dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi berbagai kebutuhan serta harapan wisatawan.

# Information Architecture

## 1. Beranda (Home)

- Gambaran umum tentang aplikasi dan fitur utama.
- Rekomendasi destinasi populer atau penawaran khusus.

## 2. Pencarian (Search)

- Fitur pencarian yang mudah diakses untuk menemukan destinasi, akomodasi, atau aktivitas tertentu.
- Filter berdasarkan lokasi, tanggal perjalanan, atau jenis kegiatan.

## 3. Destinasi (Destinations)

- Daftar destinasi wisata dengan thumbnail dan deskripsi singkat.
- Navigasi ke halaman destinasi yang lebih rinci.

## 4. Profil Pengguna (User Profile)

- Informasi profil pengguna, riwayat perjalanan, dan preferensi.
- Pengaturan akun dan notifikasi.

## 5. Akomodasi (Accommodation)

- Penawaran tempat menginap seperti hotel, resort, atau penginapan lainnya.
- Filter berdasarkan harga, fasilitas, atau ulasan.

## 6. Aktivitas (Activities)

- Informasi tentang aktivitas yang tersedia di destinasi wisata.
- Kategori berdasarkan jenis aktivitas atau minat pengguna.

## 7. Blog atau Informasi (Blog/Information)

- Konten informatif tentang tips perjalanan, cerita perjalanan, atau artikel informatif lainnya.
- Kategori berdasarkan topik atau destinasi.

## 8. Pusat Bantuan (Help Center)

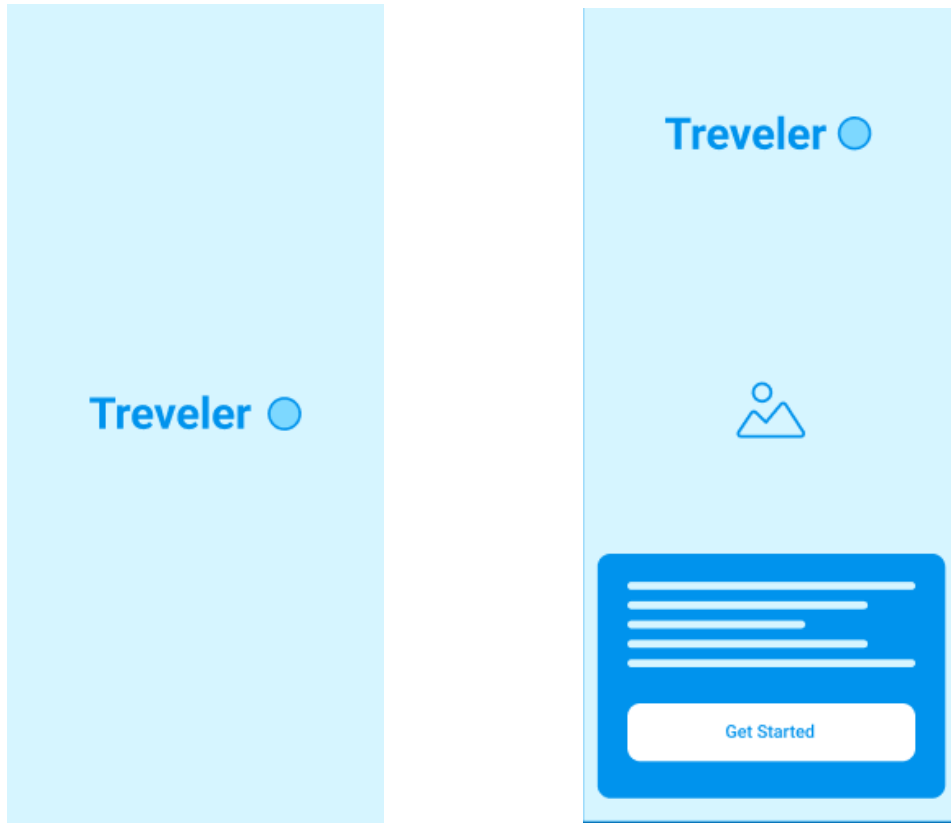
- Panduan, FAQ, atau dukungan pengguna untuk membantu pengguna menavigasi aplikasi atau menyelesaikan masalah.

## 9. Pengaturan (Settings)

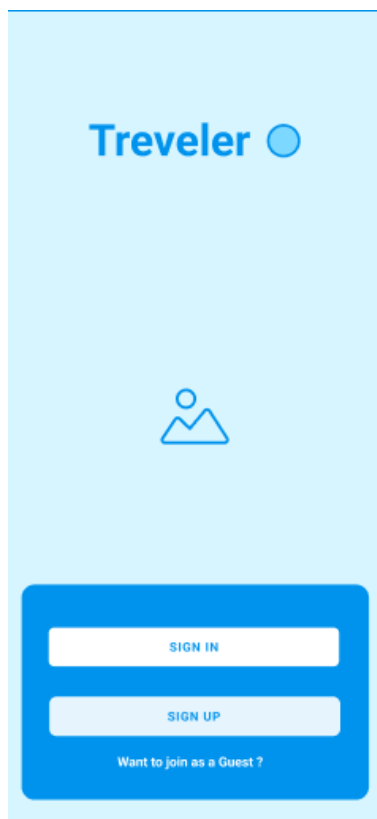
- Pengaturan aplikasi, preferensi pengguna, notifikasi, dan bahasa.

## Low Fidelity

1. Tampilan utama saat masuk aplikasi



2. Tampilan untuk pemilihan sign in atau sign up



### 3. Tampilan sign in dan sign up

#### Let's Sign You In

Welcome back, you've been missed!

Username or Email

Password

[Forgot Password?](#)

SIGN IN

Don't have an account? [Sign up](#)

OR



#### Getting Started

Create an account to continue!

Email

Username

Password

☒ By creating an account, you agree to our [Term & Conditions](#)

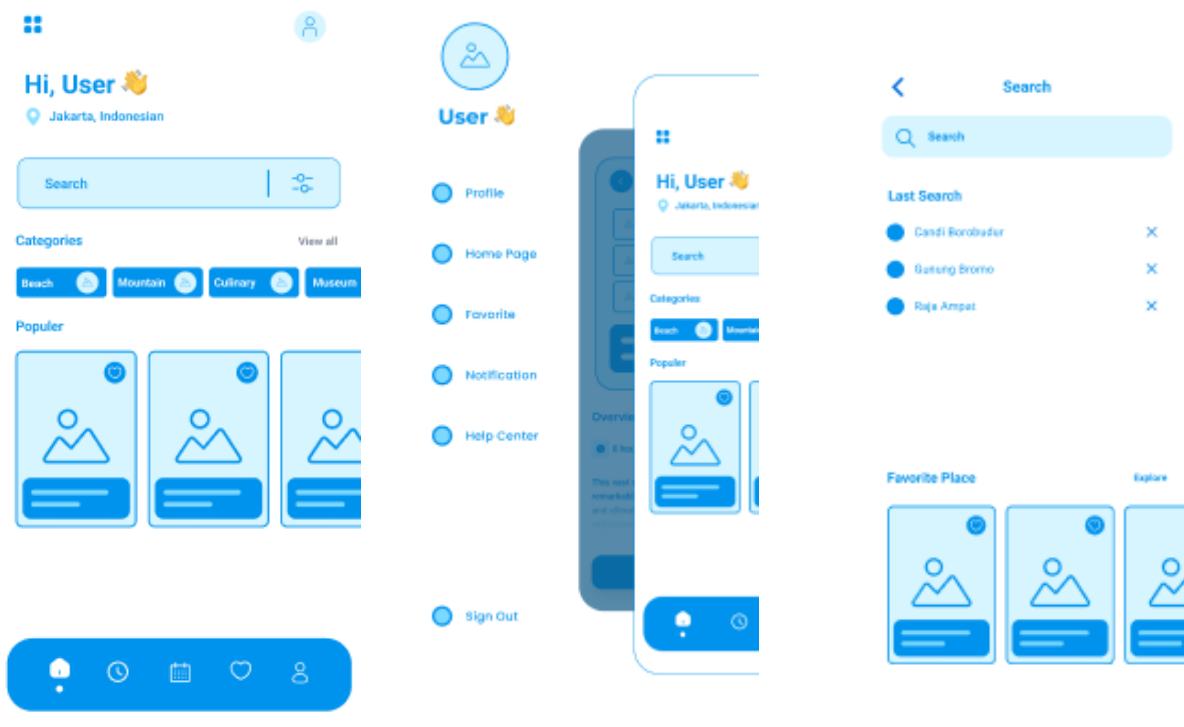
SIGN UP

Already have an account? [Sign in](#)

OR

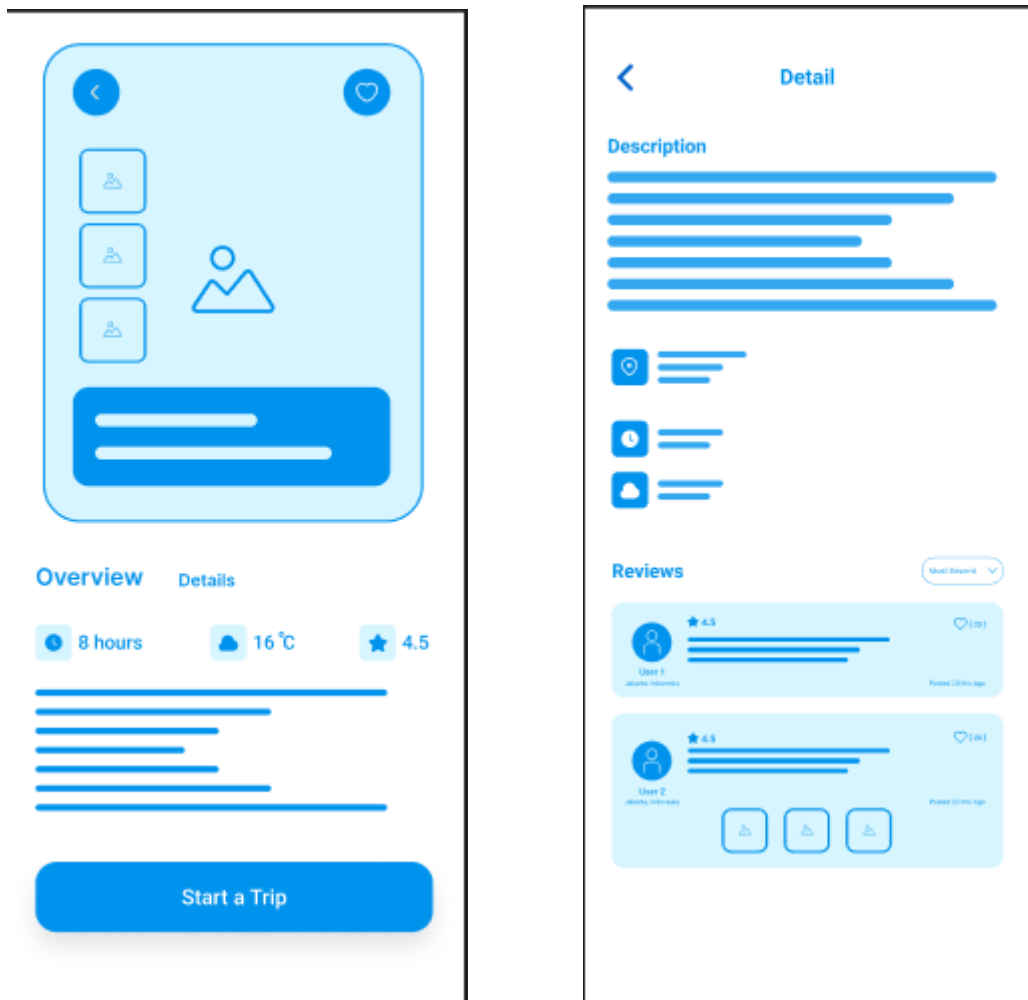


### 4. Tampilan dashboard dan tampilan menu pintasan dan tampilan search

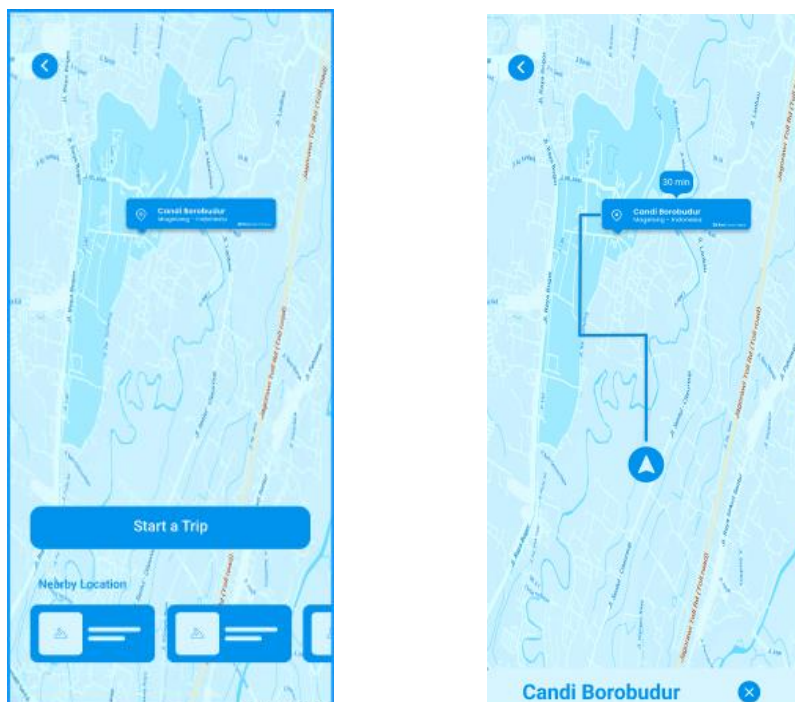




5. Tampilan Ketika kita memilih salah satu wisata dan tampilan Ketika memilih detail



Tampilan Ketika memilih start a trip dan tampilan Ketika memulai trip



at the destination

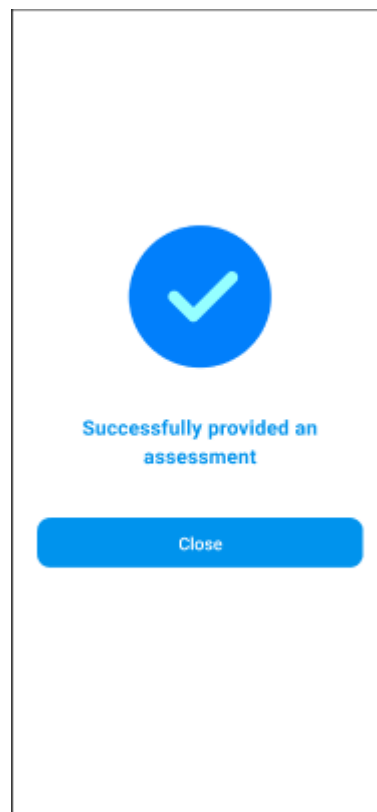
Provide your assessment of Borobudur Temple.

Good

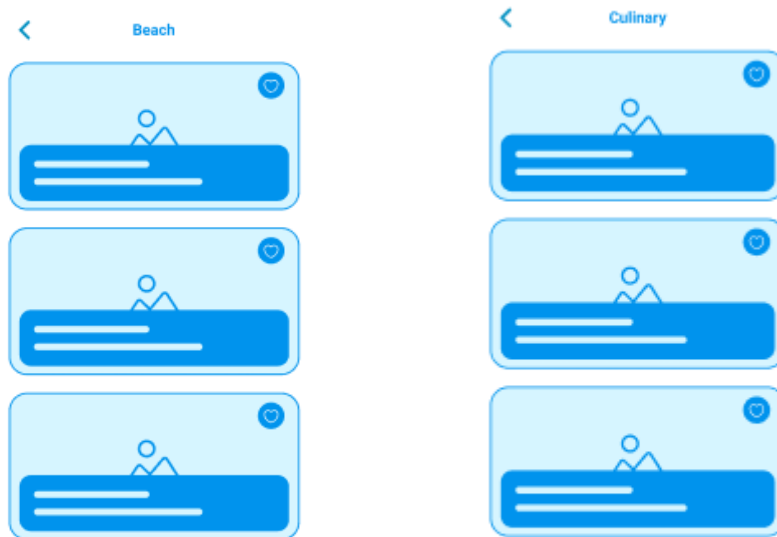
Comments

fill in the comments here...

Send



6. Tampilan Ketika kita memilih salah satu kategori dengan contoh beach dan culinary

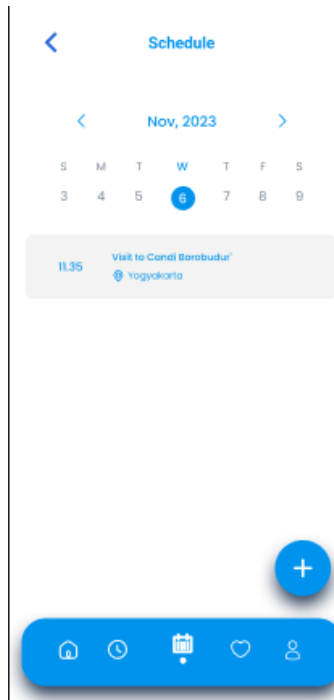


7. Tampilan menu journey

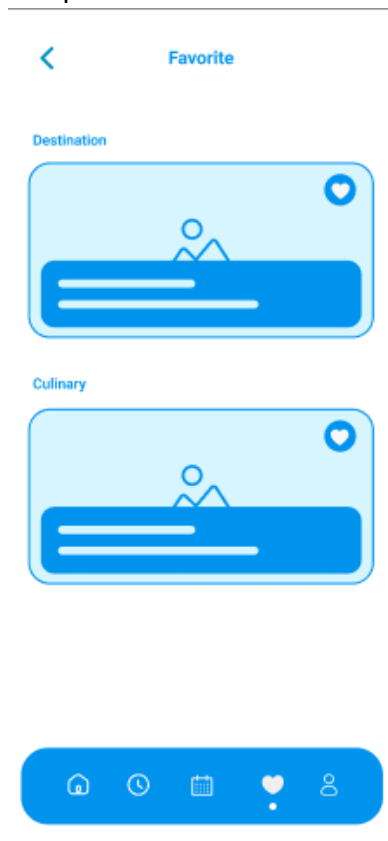


(freepik, 19-12-2023)

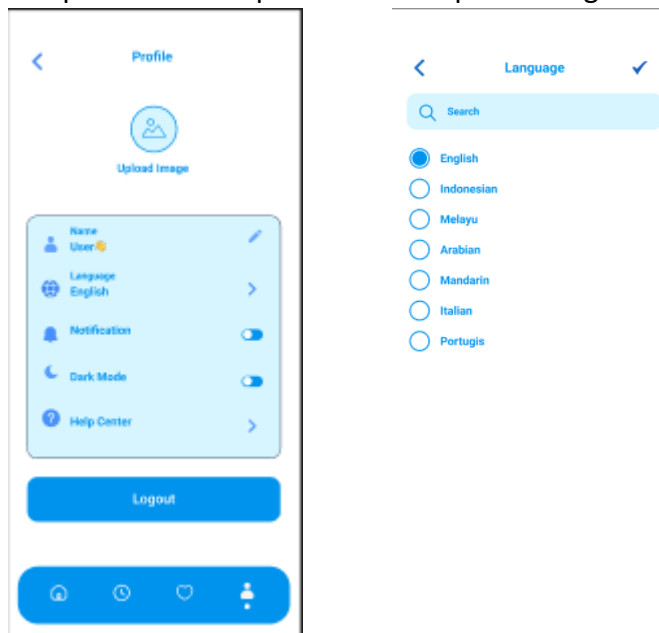
## 8. Tampilan schedule



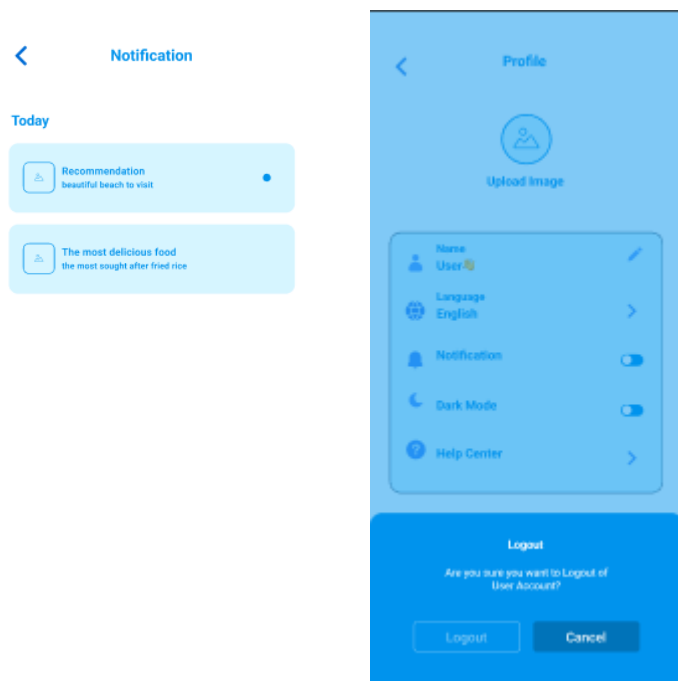
## 9. Tampilan menu favorite



## 10. Tampilan Halaman profile dan tampilan mengubah bahasa

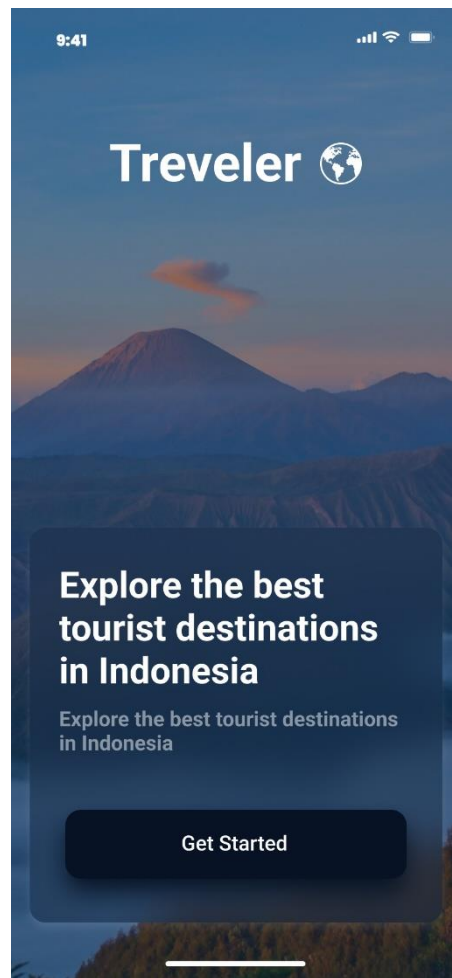
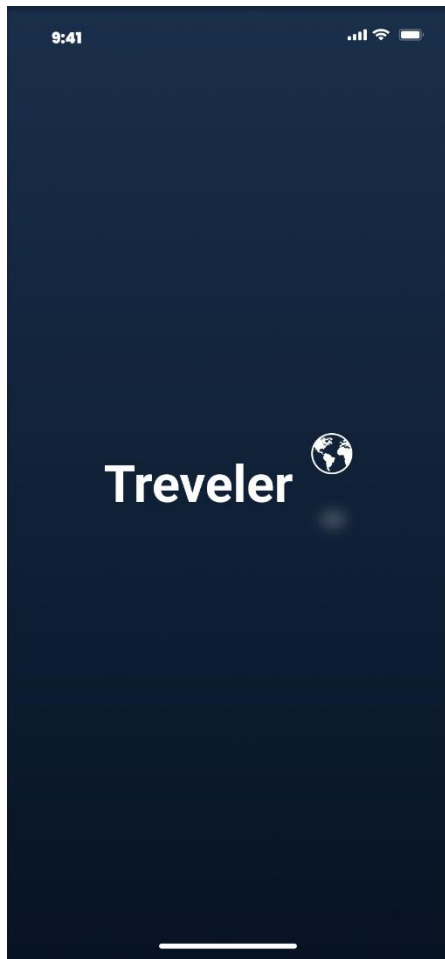


Tampilan menu notifikasi dan Tampilan Ketika logout



## High Fidelity

### 1. Tampilan Loading Screen dan Splash Screen



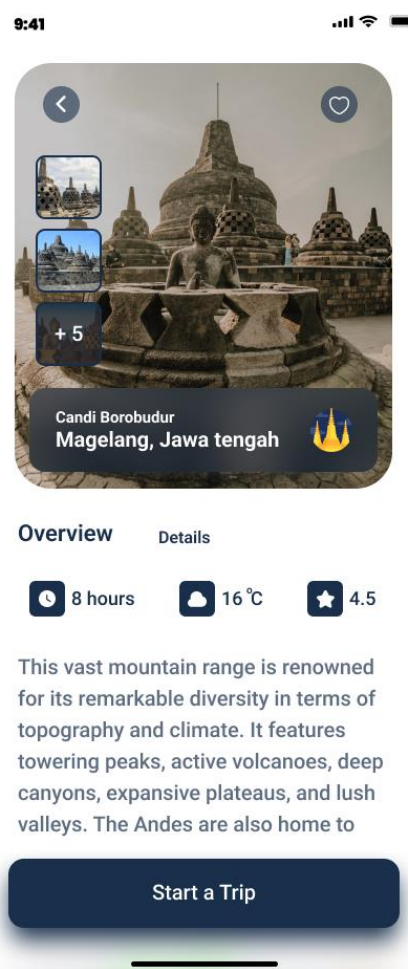
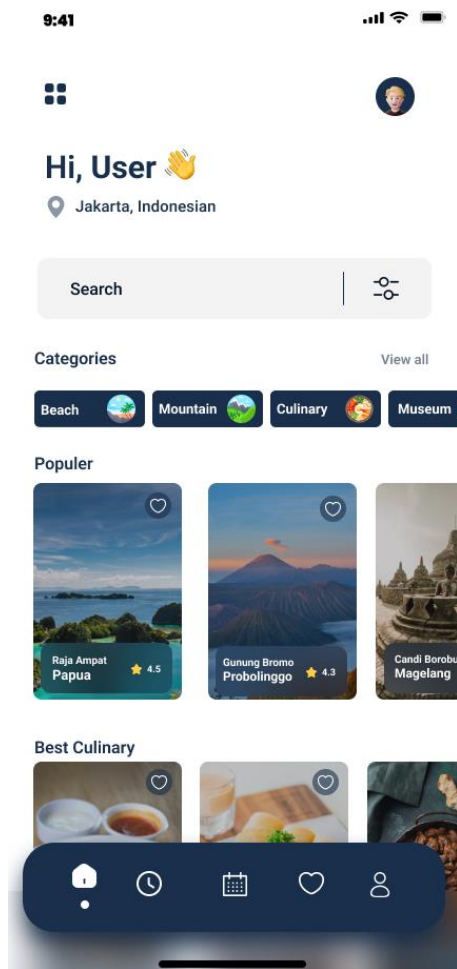
2. Tampilah awal agar bisa masuk kedalam aplikasi tersebut dan diberikan pilihan SignIn(jika sudah memiliki akun), Sign up(jika belum memiliki akun)



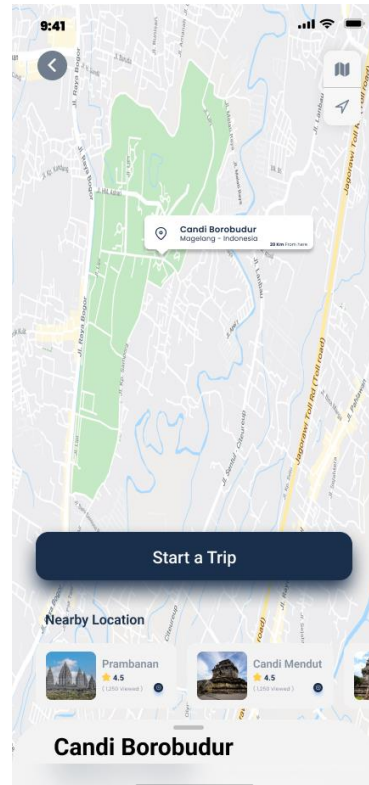
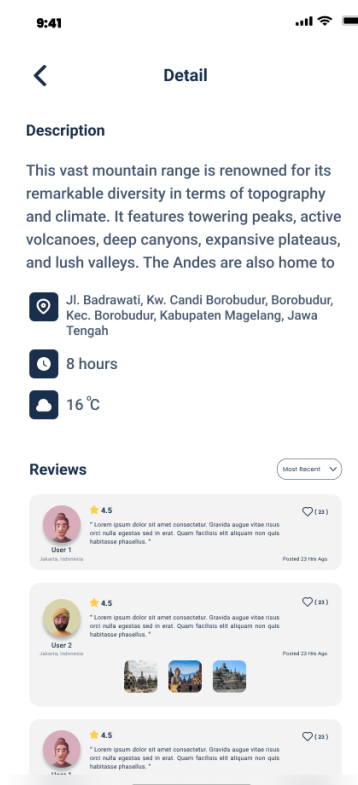
3. Tampilan Sign In dan Sign Up

This screenshot displays the 'Let's Sign You In' screen. The status bar at the top shows 9:41 and signal/battery icons. The title 'Let's Sign You In' is followed by the subtitle 'Welcome back, you've been missed!'. The form includes a 'Username or Email' field with a person icon, a 'Password' field with a lock icon and a toggle eye icon, and a 'Forgot Password?' link. A dark blue 'SIGN IN' button is positioned below the password field. At the bottom, there is a link 'Don't have an account? Sign up' and a section labeled 'OR' with three social login buttons for Facebook, Google, and Apple. A white home indicator bar is at the very bottom.This screenshot shows the 'Getting Started' screen. The status bar at the top shows 9:41 and signal/battery icons. The title 'Getting Started' is followed by the subtitle 'Create an account to continue!'. The form contains an 'Email' field with an envelope icon, a 'Username' field with a person icon, and a 'Password' field with a lock icon and a toggle eye icon. Below the password field is a checkbox labeled 'By creating an account, you agree to our Term & Conditions'. A dark blue 'SIGN UP' button is located below the checkbox. At the bottom, there is a link 'Already have an account? Sign in' and a section labeled 'OR' with three social login buttons for Facebook, Google, and Apple. A white home indicator bar is at the very bottom.

#### 4. Tampilan dashboard setelah login dan tampilan Ketika kita memilih salah satu wisata

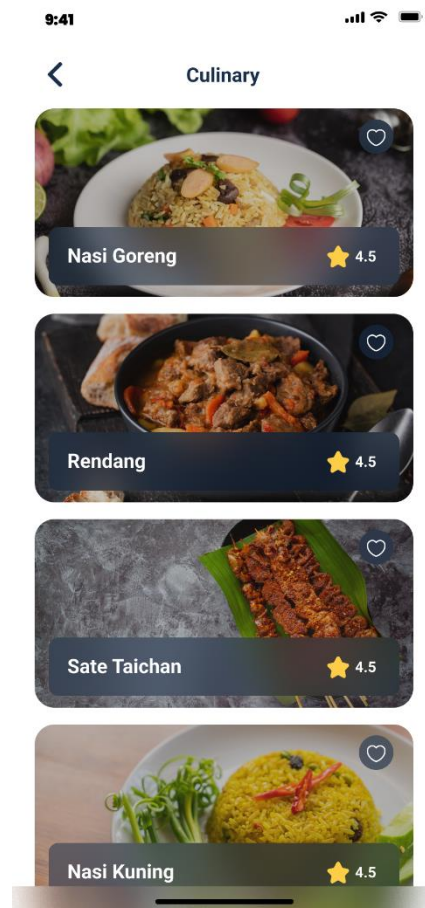
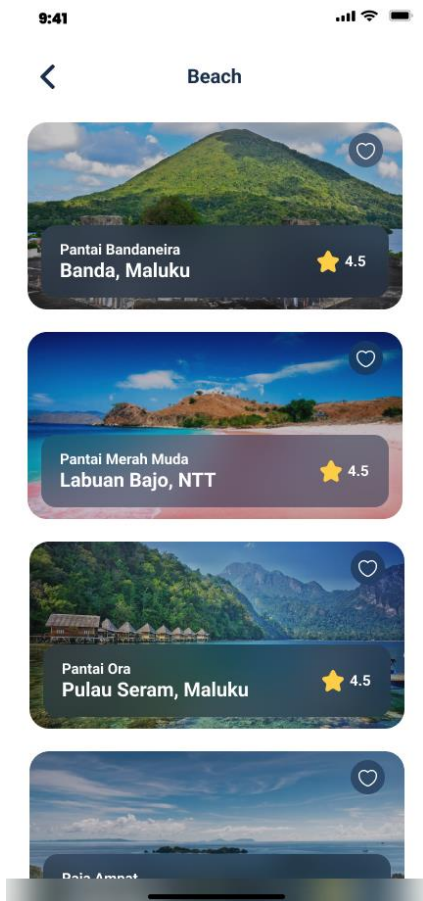


#### Tampilan detail Ketika discroll dan tampilan Ketika kita menekan start a trip

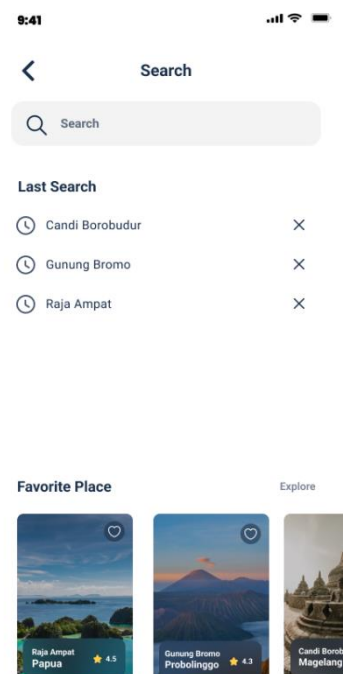
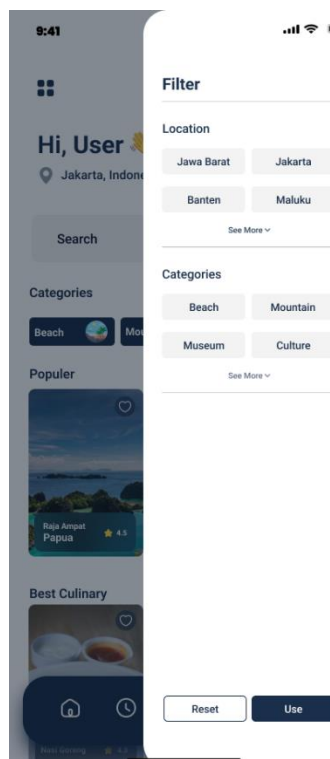
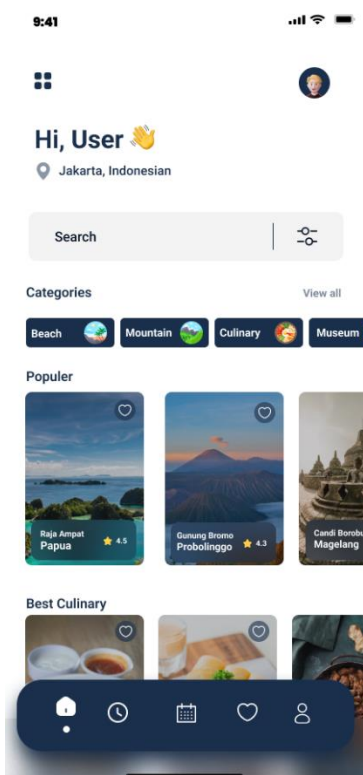




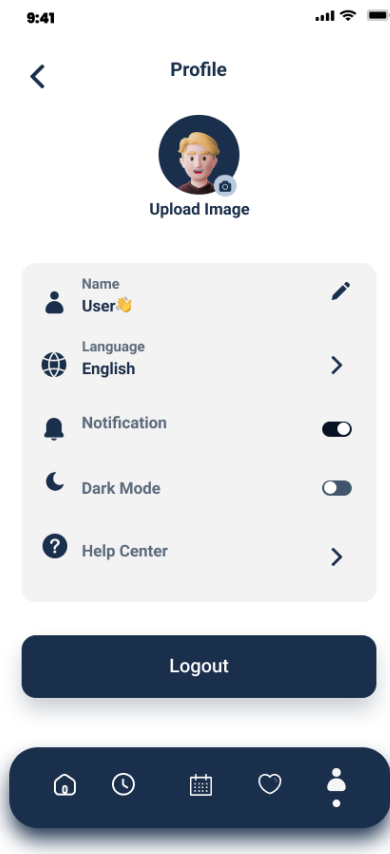
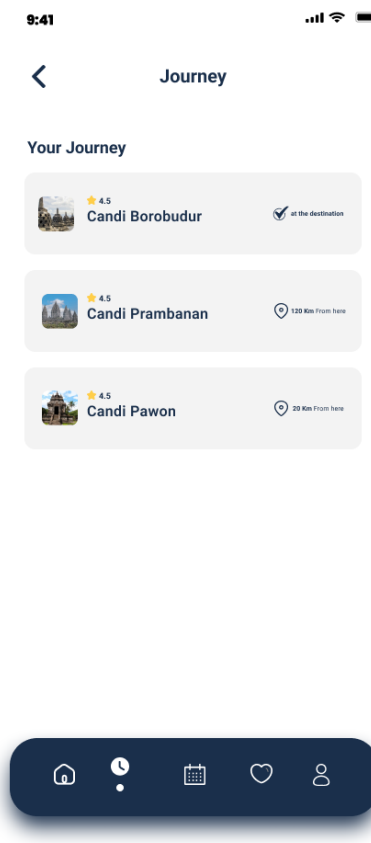
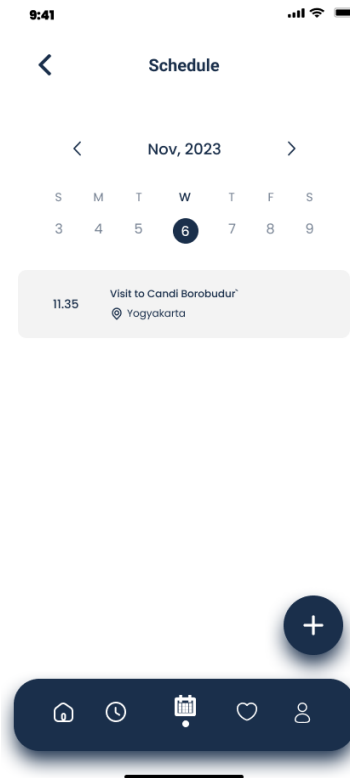
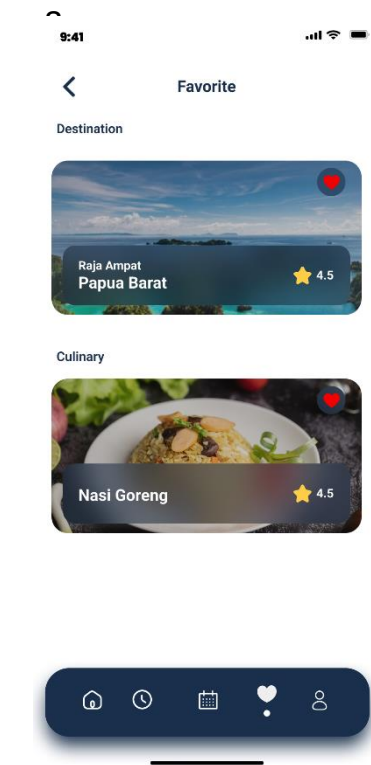
5. Pada saat kita klik sebuah Kategori Beach maka akan menampilkan seluruh Pantai di Indonesia, begitu juga dengan bagian Culinary,



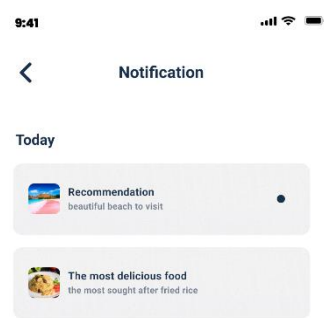
6. Pada saat klik Search maka akan menampilkan Search dan begitupun juga filter



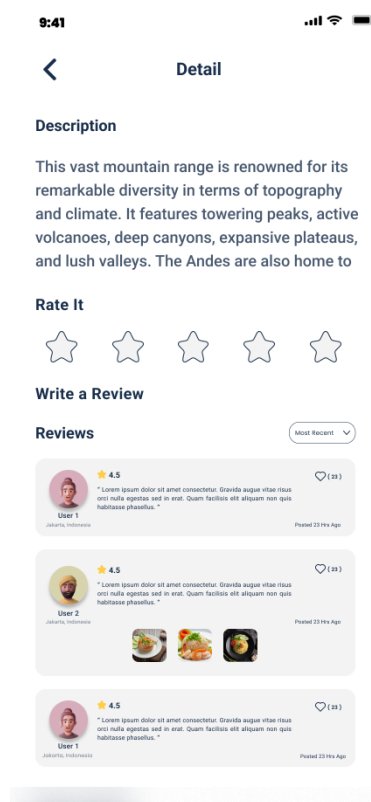
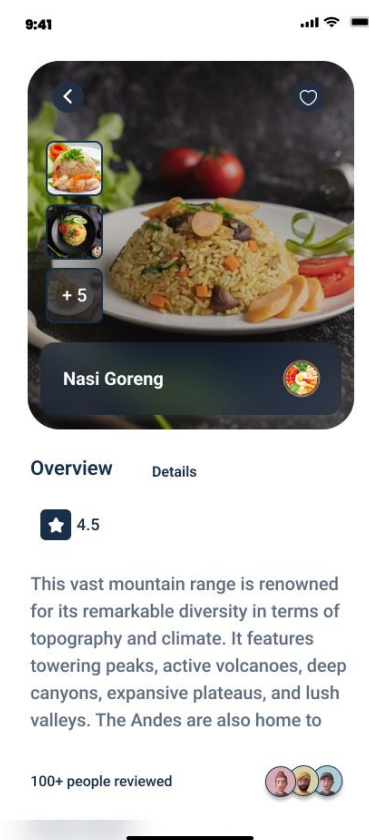
## 7. Navigation kami terdapat button Journey, Home, Favorite, Schedule, dan profile



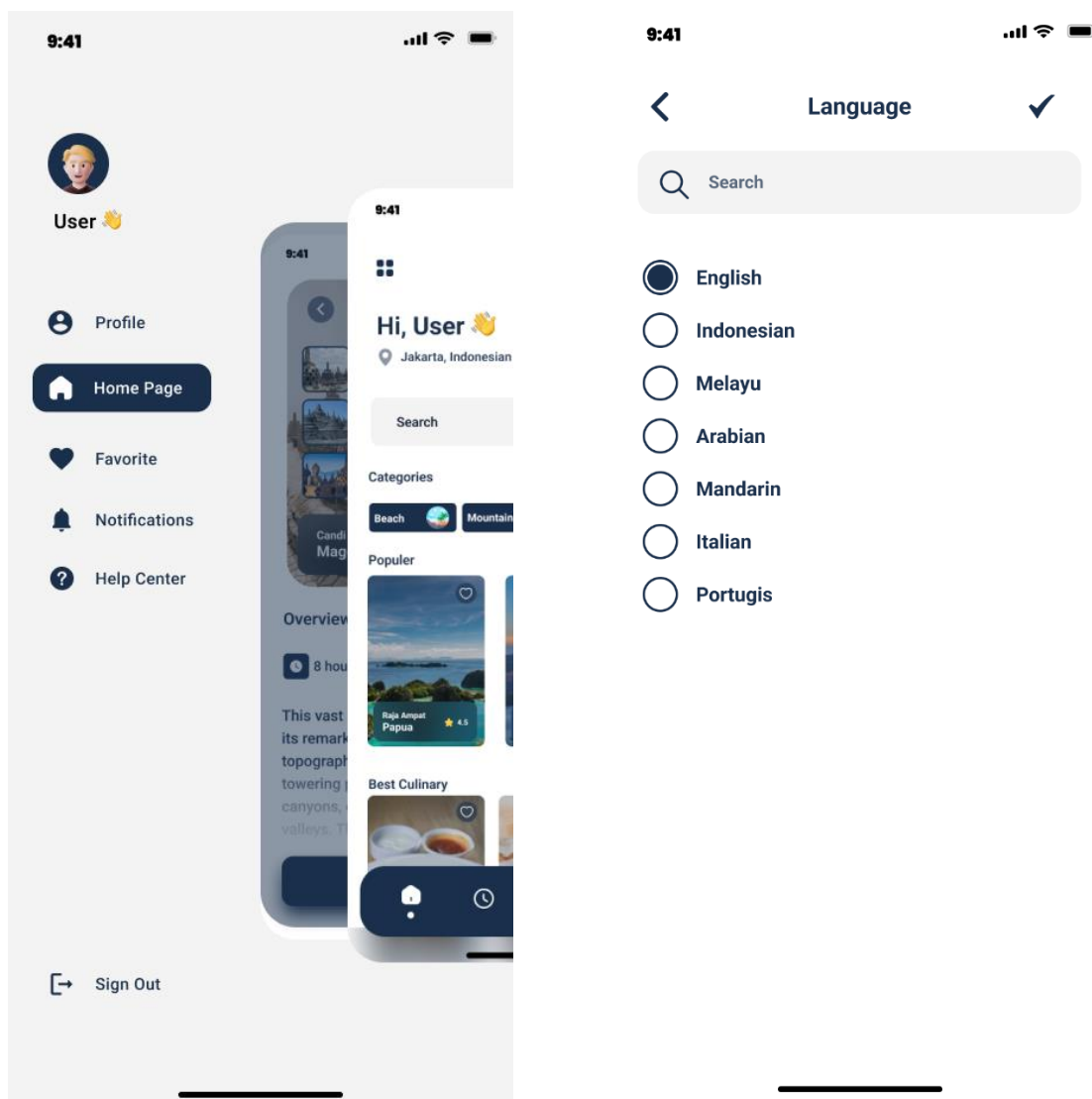
8. Notification tentang pemberitahuan untuk pengguna aplikasi mengenai banyak hal



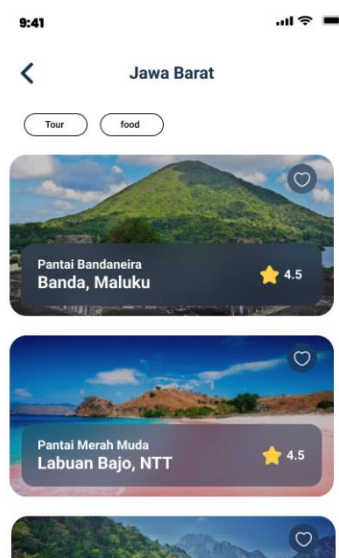
9. Deskripsi mengenai makanan yang tertampil serta menampilkan rating dari orang lain yang sudah memakan makanan tersebut.



## 10. Menu dari tampilan Home, dan dapat mengubah Bahasa



## 11. Mengkategorikan atau memfilter sebuah wisata dengan pulau.



## Kesimpulan

Dalam rangka meningkatkan pengalaman wisatawan dalam memilih destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka, telah dirancang sebuah prototype aplikasi mobile yang bertujuan untuk memberikan solusi efektif. Aplikasi ini fokus pada membantu pemilihan destinasi, personalisasi pengalaman wisata, kemudahan akses informasi, serta interaktivitas dan kegunaan pengguna.

Metodologi yang diterapkan mencakup beberapa tahapan penting, seperti penelitian pasar pariwisata, pengumpulan data pengguna, pemodelan profil pengguna pariwisata, fitur pratinjau destinasi, desain navigasi yang intuitif, penggunaan elemen visual yang menarik, personalisasi pengalaman, uji pengguna, dan dukungan pasca-perjalanan. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan desain UI/UX aplikasi dapat memenuhi kebutuhan dan harapan wisatawan dengan lebih baik.

Adapun struktur informasi aplikasi ini meliputi beranda dengan gambaran umum dan rekomendasi, fitur pencarian yang mudah diakses, daftar destinasi lengkap dengan deskripsi singkat, profil pengguna untuk informasi personalisasi, penawaran akomodasi dan informasi aktivitas, konten informatif seperti blog atau informasi wisata, pusat bantuan untuk dukungan pengguna, dan pengaturan aplikasi.

Dengan implementasi aplikasi ini, manfaat yang diharapkan termasuk efisiensi waktu dalam memilih destinasi, pengalaman personalisasi yang lebih baik, akses informasi yang lebih mudah, serta kontribusi terhadap pertumbuhan industri pariwisata Indonesia dengan menarik lebih banyak wisatawan.

Dengan demikian, keseluruhan desain UI/UX aplikasi mobile ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif bagi para wisatawan seperti Tuan A untuk memilih destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka dengan lebih mudah dan cepat, sambil meningkatkan pengalaman wisata mereka secara keseluruhan.

## Daftar Pustaka

(freepik, 19-12-2023) <https://www.freepik.com/>

(color hunt, 19-12-2023) <https://colorhunt.co/>

## Lampiran

Video presentasi

[https://drive.google.com/file/d/1TWqraFdrpcTuAW43D-dEqOvm8F2y\\_KGO/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1TWqraFdrpcTuAW43D-dEqOvm8F2y_KGO/view?usp=sharing)