



Perancangan UI/UX Aplikasi Wisata Dengan Metode User Centered Design

UI/UX Design for Tourism Applications Using User Centered Design Method

Sang Ayu Putu Eka Trisna Andriani¹, I Gusti Agung Gede Arya Kadyanan²

^{1,2}Universitas Udayana

Email: sangayu.ekatrisna@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 26-01-2026

Revised : 28-01-2026

Accepted : 30-01-2026

Published : 01-02-2026

Abstract

Bangli has a variety of tourist destinations that are able to attract the interest of domestic and international tourists. However, the development of tourism potential in Bangli still faces several obstacles, one of which is limited access to information about tourist destinations and less than optimal coordination between tourists and related parties, such as tourist attraction managers and tourism service providers. To overcome these problems, the Mai Bangli application was designed using the User Centered Design (UCD) method. This study aims to improve user comfort and satisfaction in using the Mai Bangli application and encourage tourist interest in visiting Bangli. The results show that the User Interface (UI) and User Experience (UX) designs developed have been tested using the System Usability Scale (SUS) and Single Ease Question (SEQ) method and obtained a final score of 80.75, which indicates a good level of acceptance by users.

Keywords: *Bangli, UI/UX, User Centered Design*

Abstrak

Bangli memiliki beragam destinasi wisata yang mampu menarik minat wisatawan domestik dan internasional. Namun, pengembangan potensi pariwisata di Bangli masih menghadapi beberapa kendala, salah satunya adalah terbatasnya akses informasi tentang destinasi wisata dan kurangnya koordinasi optimal antara wisatawan dan pihak terkait, seperti pengelola objek wisata dan penyedia jasa pariwisata. Untuk mengatasi masalah ini, aplikasi Mai Bangli dirancang menggunakan metode User Centered Design (UCD). Studi ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Mai Bangli dan mendorong minat wisatawan untuk mengunjungi Bangli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang dikembangkan telah diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan Single Ease Question (SEQ) dan memperoleh skor akhir 80,75, yang menunjukkan tingkat penerimaan yang baik oleh pengguna.

Kata Kunci: *Bangli, UI/UX, User Centered Design*

PENDAHULUAN

Ketersediaan dan kemudahan akses informasi tentang tempat wisata mempunyai dampak signifikan pada industri pariwisata, yang merupakan salah satu penggerak utama ekonomi lokal. Implementasi aplikasi berbasis UI/UX (Antarmuka Pengguna/Pengalaman Pengguna) sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan membantu wisatawan merencanakan perjalanan mereka. Salah satu tempat di Bali dengan beragam peluang wisata alam, budaya, dan spiritual adalah Kota Bangli. Namun, masih ada tantangan dalam memberikan pengalaman terbaik kepada pengunjung, khususnya terkait pada kesederhanaan dan efektivitas pengaturan perjalanan. Akibatnya, dibutuhkan media informasi aplikasi Mai Bangli yang dapat mengatasi masalah ini. Agar pengguna dapat memahami dan memanfaatkan kemampuan yang tersedia, pengembangan



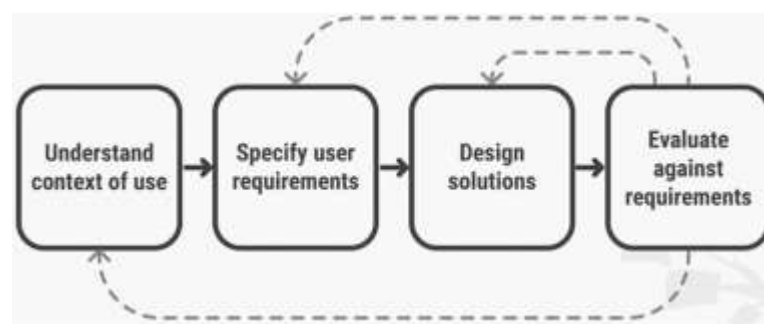
program ini memerlukan pembuatan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna yang intuitif. Pengguna adalah penekanan utama di setiap tingkat proses desain UI/UX saat menggunakan metode Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design/UCD). Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik Single Ease Question (SEQ) serta System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kegunaan prototipe akhir.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design/UCD) digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini dipilih sebab memprioritaskan pengguna dalam proses desain serta memastikan keterlibatan penuh mereka di setiap tahap. Agar aplikasi yang dihasilkan dapat menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna tanpa mengharuskan pengguna mengubah pola atau perilaku penggunaan mereka, UCD merupakan komponen dari siklus hidup pengembangan sistem yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna.

1. User Centered Design

Dengan metode ini design yang dibuat dengan UCD akan dioptimalkan dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Berikut 4 tahapan didalamnya yaitu :



Gambar 1. Metode *User Centered Design*

a. *Understand Context of Use*

Perancangan sistem dilakukan dengan melakukan identifikasi pengguna nantinya akan menggunakan produk yang dihasilkan.

b. *Specify User Requirements*

Setelah melakukan identifikasi pengguna, selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (*user requirements*). Pada proses ini, perancang harus menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

c. *Design Solutions*

Proses berikutnya yaitu merancang Solusi dari *User Requirements* pada proses sebelumnya, proses ini terdapat beberapa tahapan mulai dari konsep dasar, *prototype*, hingga desain lengkap.

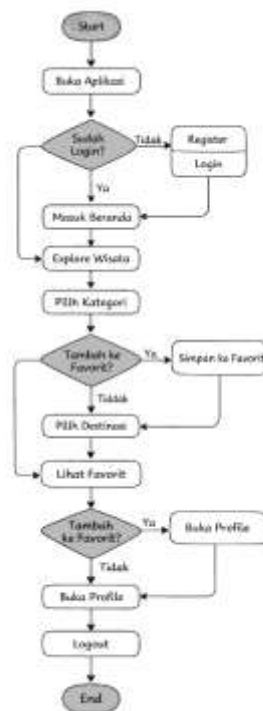
d. *Evaluate Against Requirements*

Evaluasi dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan dan melakukan evaluasi desain yang dilakukan pada tahap sebelumnya.



2. Unified Modelling Language (UML)

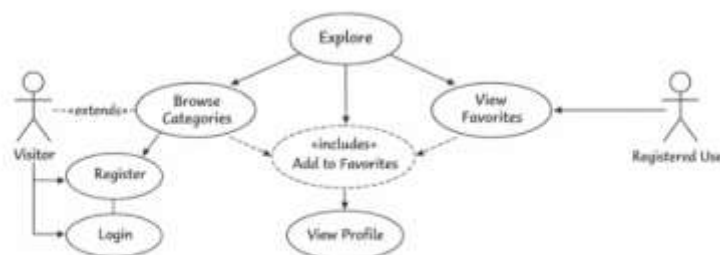
a. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar 2. Terdapat 2 aktor utama yaitu pengguna sebagai *Visitor* (pengunjung), mempresentasikan pengguna yang belum login/belum terdaftar, hak aksesnya terbatas namun tetap bisa mengeksplor aplikasi tanpa hambatan dan *Registered User* (Pengguna Terdaftar) mempresentasikan pengguna yang sudah melakukan registrasi dan login, memiliki akses penuh terhadap seluruh fitur personalisasi aplikasi.

b. Flowchart Sistem



Gambar 3. Perancangan Sistem

Pada gambar 3. menggambarkan alur aktivitas pengguna mulai dari membuka aplikasi hingga keluar dari sistem. Pengguna dapat melakukan login atau registrasi jika belum memiliki akun, kemudian masuk ke halaman beranda. Selanjutnya pengguna dapat mengeksplorasi destinasi wisata, memilih kategori, dan memilih destinasi yang diinginkan.



Pengguna juga dapat menyimpan destinasi ke dalam daftar favorit serta melihat daftar favorit tersebut. Selain itu, pengguna dapat mengakses halaman profil untuk melihat informasi akun dan melakukan logout.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh kebutuhan tersebut adalah melalui wawancara. Hasil wawancara yang diperoleh selanjutnya diolah dan dimanfaatkan dalam penyusunan persona sebagai representasi dari karakteristik dan tipe pengguna aplikasi.

Tabel 1. Persona

PERSONA	
<i>Demographic</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 20 tahun ke atas • Pekerjaan : Mahasiswa
<i>Behavior</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa menggunakan smartphone • Sering mencari destinasi wisata dan spot foto • Lebih suka jalan-jalan bersama keluarga atau teman • Terbiasa dengan aplikasi <i>social media</i>
<i>Motivation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari tempat instagramable • Mengisi waktu luang • Menjelajahi tempat baru dan hal baru • Menghabiskan waktu bersama keluarga atau teman
<i>Problem</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya informasi tentang tempat wisata • Susah mendapatkan informasi mengenai lokasi wisata di Bangli
<i>Needs</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan informasi tempat wisata yang jelas dan lengkap • Daftar tempat wisata lengkap dan terstruktur • Dapat berkunjung ke berbagai lokasi wisata dengan mudah • Dapat menyimpan destinasi wisata yang diminati

Adapun kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan hasil persona dan wawancara. Kebutuhan pengguna didapatkan dari *needs* pada persona yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kebutuhan Persona

Needs	Requirements
Mendapatkan informasi tempat wisata yang jelas dan lengkap	<ul style="list-style-type: none"> • Pada informasi wisata terdapat informasi lengkap berupa deskripsi singkat wisata, foto tempat, jam buka, dan alamat
Dapat berkunjung ke berbagai Lokasi wisata dengan mudah	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat Alamat dan peta lokasi yang menunjukkan arah ke tempat wisata
Daftar tempat wisata lengkap dan terstruktur	<ul style="list-style-type: none"> • Daftar tempat wisata di bagi menjadi beberapa kategori dan menampilkan tempat wisata di bangli



Dapat menyimpan destinasi wisata yang diminati	<ul style="list-style-type: none"> Memungkinkan pengguna menyimpan destinasi wisata yang diminati tanpa perlu melakukan pencarian ulang
--	--

Pada Tabel 3 merupakan model konseptual yang telah didapat dari proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 3. Model Konseptual

NO	TASK	SUB-TASK	SUB-SUB TASK	RESPON	KETERANGAN
1	Masuk ke halaman beranda	Menampilkan daftar tempat wisata		Menampilkan daftar tempat wisata	Menu wisata
		Pilih tempat wisata		Membuka halaman informasi tempat wisata yang dipilih	
		Menampilkan halaman informasi tempat wisata		Menampilkan halaman informasi tempat wisata	Halaman informasi tempat wisata
			Favorit	Memfavoritkan tempat wisata	Tombol dengan <i>icon</i> hati
			Peta	Membuka google maps	Membuka aplikasi google maps
			Rekomendasi wisata	Menampilkan daftar rekomendasi tempat wisata lainnya	Terdapat daftar rekomendasi lainnya
			Kembali ke halaman sebelumnya	Kembali ke halaman wisata	Tombol dengan <i>icon</i> panah ke kiri
2	Masuk ke halaman kategori	Menampilkan daftar kategori tempat wisata		Menampilkan daftar kategori tempat wisata	Menu kategori
		Pilih tempat wisata berdasarkan kategori		Membuka halaman informasi tempat wisata yang dipilih	
		Menampilkan halaman informasi tempat wisata		Menampilkan halaman informasi tempat wisata	Halaman informasi tempat wisata
			Favorit	Memfavoritkan tempat wisata	Tombol dengan <i>icon</i> hati



			Peta	Membuka google maps	Membuka aplikasi google maps
			Rekomendasi wisata	Menampilkan daftar rekomendasi tempat wisata lainnya	Terdapat daftar rekomendasi lainnya
			Kembali ke halaman sebelumnya	Kembali ke halaman wisata	Tombol dengan <i>icon</i> panah ke kiri


2. Desain User Interface

Pada tahap ini, *wireframe* yang telah dibuat akan menjadi panduan dalam pembuatan desain *user interface*. Platform yang digunakan untuk membuat desain adalah figma. Berikut daftar desain *user interface* yang telah dibuat pada Tabel 4.

Tabel 4. Desain *User Interface*

No	Nama Tampilan	Desain	Keterangan	Elemen
1	Explore		Pada halaman explore terdapat search, deskripsi dari aplikasi, beberapa rekomendasi tempat wisata	- <i>search bar</i> - <i>scroll view</i> - <i>image view</i> - <i>text view</i>
2	Kategori		Pada halaman kategori tempat wisata dibagi menjadi beberapa kategori yaitu akomodasi, kuliner, alam, dan santai. Terdapat menu search.	- <i>search bar</i> - <i>navigation bar</i> - <i>scroll view</i> - <i>image view</i> - <i>text view</i>



3	Favorite		Pada halaman favorit pengguna dapat melihat tempat wisata yang telah difavoritkan oleh pengguna	<ul style="list-style-type: none"> - search bar - navigation bar - scroll view - image view - text view
---	----------	---	---	--

3. Pengujian SEQ dan SUS

Sepuluh subjek diuji pada tahap ini memakai prosedur SEQ dan SUS. Delapan fitur aplikasi akan diuji dalam SEQ, dan peserta akan dibagikan tugas untuk dikerjakan selaras pada skenario. Sepuluh pertanyaan akan dibagikan kepada peserta dalam SUS, serta mereka akan memilih skala persetujuan atau ketidaksetujuan untuk setiap topik. Fungsi-fungsi pada skenario SEQ ditampilkan pada Tabel 5, dan pertanyaan-pertanyaan SUS ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 5. Fungsi pada pengujian SEQ

No Fungsi	Nama Fungsi	Task
F01	Daftar akun	Daftar akun dengan mengisi data
F02	Login	Masuk menggunakan email dan password
F03	Mencari wisata	Klik search bar pada pojok atas aplikasi
F04	Melihat detail wisata	Memilih salah satu destinasi wisata yang diinginkan
F05	Memilih fitur kategori	Memilih destinasi wisata pada menu category
F06	Favorit	Memilih menu favorit untuk melihat destinasi wisata yang difavoritkan
F07	Profil pengguna	Memilih menu profil untuk melihat profile
F08	Logout	Klik tombol logout pada menu profil

Tabel 6. Pertanyaan pada pengujian SUS

No.	Pertanyaan
1.	Saya ingin sering menggunakan aplikasi ini
2.	Aplikasi ini terasa rumit untuk digunakan
3.	Aplikasi ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini
5.	Fitur-fitur pada aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6.	Aplikasi ini memiliki banyak inkonsistensi
7.	Sebagian besar orang akan cepat mempelajari aplikasi ini
8.	Aplikasi ini terasa membingungkan
9.	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini



10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini
-----	--

4. Hasil Pengujian SEQ dan SUS

a. Hasil pengujian menggunakan metode SEQ

Tabel 7. Hasil Pengujian SEQ

No. Responden	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08
R01	5	4	4	4	5	4	5	4
R02	4	4	4	5	5	4	5	4
R03	4	5	4	5	5	5	4	5
R04	3	3	5	4	4	4	4	5
R05	3	5	5	4	4	4	4	4
R06	3	5	3	3	3	5	3	3
R07	5	4	3	4	3	4	3	3
R08	5	4	4	5	4	4	4	4
R09	4	3	5	3	4	5	5	4
R10	5	3	4	5	4	4	5	5

Pada gambar diatas dapat dilihat tanggapan yang dibagikan oleh peserta yang menjalankan tugas berdasarkan fungsi yang ada. Tanggapan memiliki 3 nilai yaitu 3 (cukup mudah), 4 (mudah), 5 (sangat mudah) pada skala.

b. Hasil pengujian menggunakan metode SUS :

Tabel 8. Hasil Pengujian SUS

Responden	Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08	Q09	Q10	Skor
R01	5	5	5	5	5	1	1	1	5	1	70
R02	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1	97,5
R03	5	1	5	2	3	2	5	1	5	4	82,5
R04	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	70
R05	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2	95
R06	4	3	4	3	4	2	3	2	3	4	60
R07	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	77,5
R08	3	1	5	1	4	2	4	1	5	2	85
R09	3	1	4	2	5	2	3	2	5	1	80
R10	4	1	4	1	5	1	4	1	5	2	90
Skor SUS											80,75

Tabel 9. Presentase *Acceptable* pada Pengujian SUS

No	Acceptability Ranges Rentang Skor	Rentang Skor	Jumlah Tanggapan
1	<i>Not Acceptable</i>	0 – 50	0
2	<i>Marginal</i>	50 – 70	1
3	<i>Acceptable</i>	70 - 100	9



Pada hasil pengujian SUS diraih skor SUS sebesar 80,75 dari skor rata-rata pengujian SUS dan meraih hasil *acceptable* oleh peserta pada presentase 95% dan *marginal* 5%. Berarti hampir tiap peserta pada pengujian bisa menerima aplikasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan aplikasi wisata ini adalah :

1. Penelitian ini memakai metode UCD untuk menghasilkan tampilan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna agar pengguna merasa nyaman, mudah dan dapat menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.
2. Untuk mengevaluasi tingkat *usability* menggunakan metode SEQ dan SUS. Pada pengujian SEQ yang dilakukan menghasilkan 3 nilai yaitu 3 (cukup mudah), 4 (mudah), 5 (sangat mudah) yang berarti prototipe aplikasi memiliki respon yang cukup hingga sangat mudah. Pada pengujian SUS mendapat hasil 80,75, skor tersebut mendapat hasil *adjective rating Excellent* dengan *grade scale* B dan hasil *acceptable* 95% sehingga dapat dinyatakan bahwa dapat diterima oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, d. (2024). Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 93-101.
- Herlambang, d. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*, 6574-6582.
- Lalu Anugerah Wira Anggardika, M. A. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Wisata Lombok Menggunakan Metode User Centered Design. *JTIKA*, 500-509.
- Purbo, d. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 123-132.
- Santiani, P. &. (2024). Perancangan UI/UX Website Pengenalan Budaya Bali dengan Metode User Centered Design. *JNATIA*, 807-814.
- Zidan, M. &. (2024). Perancangan UI/UX SIPKOS Sistem Informasi Pencari Kos Menggunakan Metode User Centered Design. *JITET*, 1257-1264.