

# PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI WISATASABANG.ID

Gilang Zhulkhafi<sup>a,1,\*</sup>, Muhammad Ghifari<sup>b</sup>, Nissa Putri Rachmadani<sup>c</sup>,

<sup>a</sup> Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

<sup>b</sup> Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

<sup>c</sup> Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

<sup>1</sup> gilangzhulkhafi@gmail.com\*

## Abstrak

Pulau Sabang merupakan salah satu destinasi wisata bahari unggulan di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam menarik wisatawan, baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Meskipun demikian, proses pemesanan layanan wisata di kawasan ini masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan *WhatsApp*. Hal ini menyebabkan proses perencanaan perjalanan menjadi tidak efisien, lambat, dan rentan terjadi miskomunikasi antara wisatawan dan penyedia layanan. Perancang menghadirkan sebuah solusi digital berupa prototype UI/UX aplikasi *Wisatasabang.id*. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan wisata di Pulau Sabang dengan menyediakan platform digital yang memudahkan wisatawan dalam mencari informasi, memesan paket wisata, akomodasi, dan transportasi hanya melalui perangkat *mobile* secara mandiri. Proses perancangan mengacu pada metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Observasi dilakukan terhadap pemilik *Wisatasabang.id* dan dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner kepada calon pengguna aplikasi. Data dari proses ini dianalisis dan dijadikan dasar untuk mengembangkan ide-ide yang dituangkan dalam *wireframe low fidelity*, *high fidelity*, hingga *prototype* interaktif menggunakan aplikasi *Figma*. Desain aplikasi dibuat dengan pendekatan *user-friendly* dan visual yang minimalis, disertai fitur-fitur yang relevan seperti peta interaktif, sistem pemesanan layanan wisata, sistem ulasan, pemesanan transportasi, pemesanan penginapan serta rekomendasi tempat populer. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan dukungan pembayaran domestik dan internasional guna menjangkau pengguna mancanegara.

UI/UX, *Wisatasabang.id*, *prototype*, *Design thinking*

## Progress Artikel

Dikirim 2026-01-07

Revisi 2026-01-10

Diterima 2026-01-22

## Kata Kunci

UI/UX,

*Wisatasabang.id*

*Prototype*

*Design thinking*

## Pendahuluan (Heading 2, TNR, bold, spasi tunggal, 12pt font)

Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, menyimpan banyak keindahan alam dan kebudayaannya. Dikelilingi oleh dua benua, yaitu Asia dan Australia, serta dua samudera, Samudera Pasifik dan Samudera Hindia, Indonesia menjadi tempat strategis wisata bahari bagi wisatawan domestik maupun mancanegara karena menawarkan berbagai keindahan alam yang memukau. Menurut Jussac M. Masjhoer (2019) kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang menuju lingkungan pesisir dan laut, melakukan aktivitas di bentang laut dan atau bentang darat dengan tujuan untuk rekreasi, bersenang-senang, mengembangkan diri, dan berinteraksi dengan budaya lokal dalam jangka waktu sementara. Salah satu destinasi wisata bahari di Indonesia yang populer di kalangan wisatawan domestik dan mancanegara adalah Pulau Sabang. Terletak di Provinsi Aceh, pulau ini memiliki keindahan alam, laut, budaya yang unik, dan keramahan masyarakatnya. Pulau Sabang juga dikenal sebagai penanda geografis Titik Nol Indonesia. Titik Nol ini secara resmi terletak di sekitar Pulau Sabang, tepatnya di Pulau Weh. di Provinsi Aceh. Sebagai titik awal pengukuran jarak di Indonesia.

Dinas Pariwisata (Dispar) Kota Sabang mencatat, Kota Sabang mengalami peningkatan jumlah wisatawan dari tahun 2016 hingga 2019, dan mengalami penurunan akibat pandemi Covid-19 hingga tahun 2022. Pasca pandemi Covid-19 Pada tahun 2023 hingga 2024 kunjungan wisatawan ke Pulau Sabang mengalami kenaikan yang signifikan. Hal ini menandakan Pulau Sabang masih menjadi pilihan destinasi wisata yang populer bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Pesatnya pertumbuhan wisata di Pulau Sabang, mendorong munculnya berbagai perusahaan *tour & travel* yang menawarkan paket wisata yang menggiurkan. Mulai dari perjalanan, penyewaan peralatan, hingga penginapan. Dengan semakin banyaknya pilihan paket

wisata yang ditawarkan, wisatawan kini memiliki kemudahan dalam merencanakan perjalanan mereka ke Sabang. Mereka dapat memilih paket yang sesuai dengan minat dan budget mereka, serta menyesuaikan agenda perjalanan untuk menjelajahi keindahan alam pulau ini.

*Wisatasabang.id* merupakan salah satu perusahaan *tour & travel* dengan tujuan destinasi wisata ke Kota Sabang. Meningkatnya sektor wisata Provinsi Aceh, khususnya Kota Sabang melatar belakangi berdirinya *Wisatasabang.id*, yang bertujuan untuk menarik dan memudahkan para wisatawan untuk datang ke Sabang. Salah satu upaya perusahaan tersebut adalah dengan menyediakan promo paket yang menarik. Tidak hanya menyediakan fasilitas perjalanan yang nyaman, tapi perusahaan ini juga memandu para wisatawan untuk berkesempatan mempelajari tradisi dan budaya masyarakat setempat dengan bantuan pemandu yang kompeten. Hal ini menjadi salah satu penawaran menarik bagi para wisatawan untuk mengisi liburan mereka.

Di tahun 2019, dalam rangka pengembangan kota pariwisata, Pemerintahan Kota Sabang mengumumkan rencana untuk meluncurkan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah wisatawan dalam menikmati destinasi pariwisata di kota tersebut. Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) menyebutkan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang tempat wisata, fasilitas umum, serta berbagai layanan yang dapat meningkatkan minat wisatawan untuk datang ke Kota Sabang. Meskipun rencana peluncuran aplikasi ini telah diumumkan, hingga saat ini aplikasi tersebut masih dalam tahap sosialisasi dan pengembangan sekaligus menyempurnakan aplikasi tersebut.

Saat ini *Wisatasabang.id* melakukan pelayanan *tour & travel* yang mengarah pada kontak perusahaan atau pelayanan pemesanan melalui aplikasi *Whatsapp*, social media dan website. Namun cara ini masih kurang efektif karena masih melakukan metode pemesanan paket wisata secara manual dan pengelolaan website yang masih kurang maksimal akibat seringnya *maintenance server*.

Untuk mengatasi kurang efektifnya layanan *wisatasabang.id*, maka perusahaan ini perlu melakukan pembaruan dalam segi platform promosi dan interaksi. Salah satunya yaitu menghadirkan sebuah aplikasi mobile yang memungkinkan wisatawan untuk mengakses informasi dan melakukan pemesanan secara mandiri. Pembuatan sebuah aplikasi dimulai dengan perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang dapat digunakan sebagai dasar dalam cara kerja sebuah aplikasi. Menurut Wilbert O. Galitz (2007), *User Interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat di lihat, di dengar, di sentuh, di ajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Sedangkan Menurut Mayasari (2023), *User Experience* adalah seluruh pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan perangkat lunak atau produk. UX melibatkan aspek-aspek seperti persepsi, respon emosional, kepuasan, dan efisiensi pengguna selama menggunakan perangkat lunak. Selanjutnya perancang akan menyampaikan dengan sebutan UI/UX.

Untuk meningkatkan pelayanan dalam jasa *tour travel Wisatasabang.id*, dibutuhkan sebuah rancangan *prototype* UI/UX sebuah aplikasi yang akan membantu memudahkan tidak hanya wisatawan tapi juga pemilik perusahaan. Perancangan *prototype* aplikasi ini bertujuan untuk mengelompokkan jenis pilihan wisata yang ingin dinikmati para wisatawan. Selain itu juga membantu wisatawan untuk memetakan rute perjalanan dengan adanya pilihan akomodasi, menentukan budget perjalanan dengan adanya *price list* penginapan ataupun penyewaan peralatan yang disediakan *Wisatasabang.id*. Dengan adanya *prototype* aplikasi para wisatawan bisa mendapatkan informasi dengan lebih rinci tentang rencana liburan mereka.

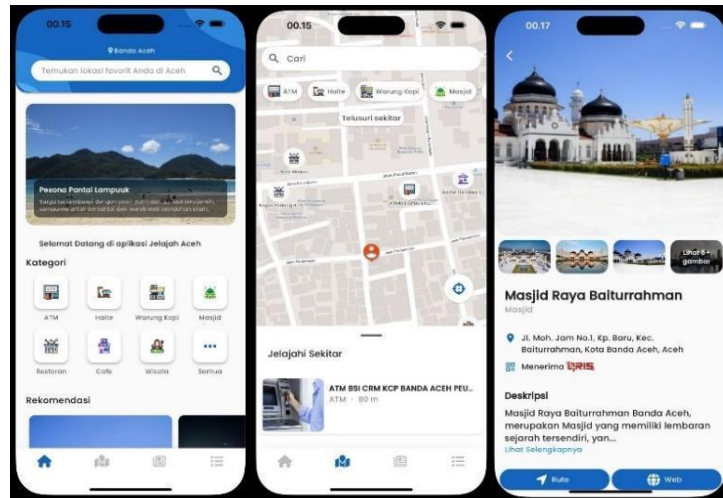
Berdasarkan latar belakang di atas, perancang tertarik untuk merancang sebuah *prototype* UI/UX dengan judul “Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi Wisata Sabang” dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman pengguna yang inovatif dan menyenangkan, sehingga para wisatawan dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan.

### **1.1 Orisinilias Karya (Heading 3, TNR, bold, 11 pt, single space, 11pt font)**

Pada orisinalitas karya, perancang menghadirkan beberapa karya aplikasi yang telah ada sebelumnya. Meskipun pendekatan ini cenderung bersifat subjektif, perbandingan dengan karya aplikasi yang telah ada tetap merupakan langkah penting yang harus dilakukan, agar perancang

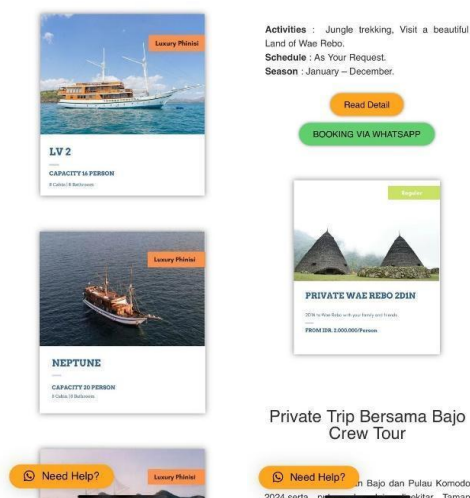
dapat mengidentifikasi perbedaan, keunggulan, dan keunikan yang menjadi inovasi dalam perancangan yang akan dilakukan. Berikut penjabarannya:

Aplikasi pertama dirancang oleh Zaki Akhyar (2024) yaitu “Jelajah Aceh”. Jelajah Aceh adalah sebuah aplikasi yang menawarkan informasi dan promosi melalui peta yang berfokus di Provinsi Aceh. Aplikasi ini berfokus pada informasi destinasi wisata, kuliner dan lokasi *merchant*. Aplikasi ini juga menyediakan deskripsi lokasi dan ulasan dari pengunjung yang sudah datang sebelumnya. Penggunaan navigasi yang dihadirkan oleh perancang mempermudah wisatawan dalam mencari lokasi yang diinginkan. Meskipun demikian aplikasi ini hanya berfokus pada pencarian lokasi seperti *google map*. Adapun persamaan dengan perancangan adalah perancangan ini menggunakan *Google map* untuk penggunaan navigasi pencarian tempat.



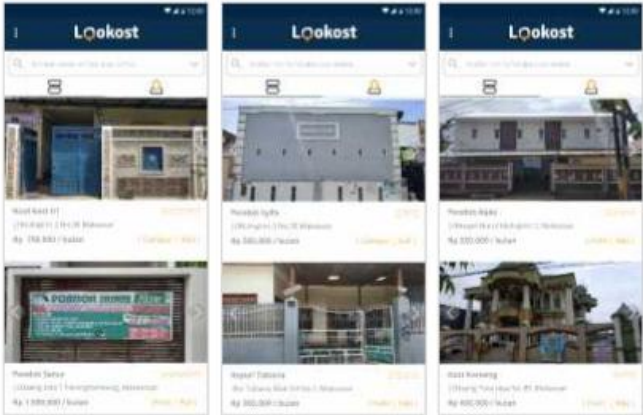
Gambar 1. 1 Tangkapan layar aplikasi Jelajah Aceh.  
sumber : [play.google.com/store/apps/](https://play.google.com/store/apps/) (2024)

Aplikasi kedua dikembangkan oleh PT. Kru Wisata Nusantara, yaitu “Bajo Crue Tour”. Bajo Crew Tour merupakan travel agensi berfokus pada penyewaan kapal *pinisi* yang berada di Labuan Bajo, nusa Tenggara timur. Aplikasi Bajo Crew Tour berfokus pada pemesanan paket perjalanan wisata serta penyewaaan kapal *Pinisi* di sekitaran Labuan bajo dan Pulau Komodo. Penggunaan dengan tampilan slide, juga desain UI/UX yang *user-friendly* sangat mempermudah pengguna dalam menggunakannya. Namun aplikasi Bajo Crew Tour ini masih terkendala dalam metode pembayaran, dikarenakan pengguna masih diarahkan ke *platform* pesan *whatsapp*. Adapun kesamaan perancangan adalah desain penerapan paket wisata yang dihadirkan oleh Bajo Crew Tour.



Gambar 1. 2 Tampilan aplikasi Bajocrewtour  
(Sumber: <https://bajocrewtour.com/> 2024)

Selanjutnya adalah Andi Reynaldi (2019) pada “Perancangan Desain *User Interface* (UI) Aplikasi Pencari Kost” bernama Lookout. Aplikasi ini berfokus kepada info harga sewa rumah kost bagi mahasiswa yang sedang membutuhkan tempat tinggal. Andy Reynaldi menjelaskan bahwa dalam perancangan sebuah aplikasi UI/UX perancang harus mempertimbangkan *User Experience* dari rancangan yang dihasilkan, agar sistem yang dibuat dapat berjalan sesuai yang diinginkan, serta perancangan dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip perancangan *User Interface*, prinsip kerja desain, prinsip layout dan desain aplikasi. Walaupun aplikasi Lookost sudah mengikuti prinsip prinsip UI/UX, aplikasi Lookost hanya berpusat pada info harga, dan tidak memiliki halaman pembayaran. Adapun kesamaan yang dimiliki bagi perancangan ini adalah menggunakan prinsip-prinsip UI/UX.



Gambar 1. 3 Tampilan aplikasi Lookost  
(Sumber: <https://eprints.unm.ac.id/16520/1/ARTIKEL.pdf> 2024)

Hasil dari kesimpulan berikut disajikan dalam bentuk tabel guna mengidentifikasi dan mengklasifikasikan aspek yang membedakan perancangan dari referensi karya yang telah ada

Tabel 1. 1 Orisinalitas karya  
( Sumber: Gilang Zhulkahfi 2025)

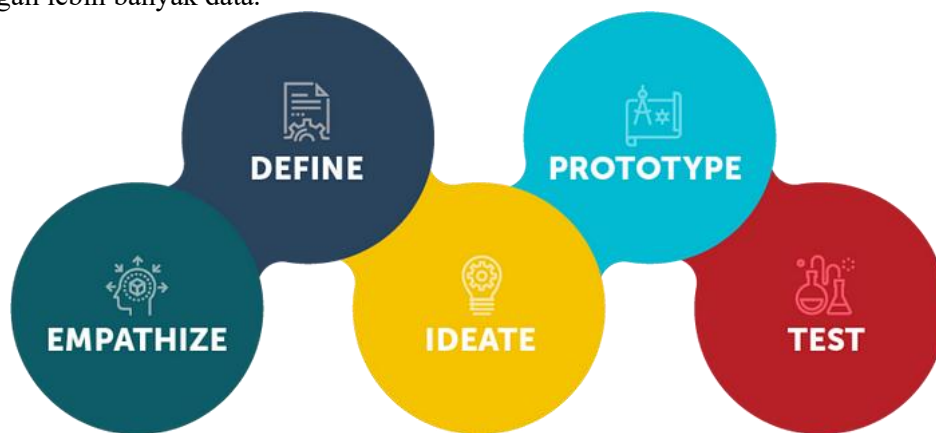
Perancang	Judul perancangan	Persamaan	Perbedaan
Zaky Akhyar (2024)	Jelajah Aceh	Penggunaan navigasi peta dalam pencarian	Aplikasi bukan penyedia jasa pemesanan tiket
PT. Kru Wisata Nusantara	Bajocrewtour	Penerapan paket wisata	Aplikasi ini hanya berfokus pada penyewaan kapal
Andi Reynaldi (2019)	Perancangan Desain <i>User Interface</i> (UI) Aplikasi Pencari Kost” bernama Lookout	Penggunaan prinsip UI/UX	Objek yang disuguhkan berbeda, dan tidak ada fitur pembayaran.

Trangko Putra Negara (2023)	Perancangan Ulang UI/UX dalam Pengembangan Situs Crowde.co Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Penggunaan metode design thinking dalam perancangan	Objek yang berbeda dan crowde tidak memiliki <i>mobile apps</i>
-----------------------------	--	---	---

## Metode

Dalam perancangan UI/UX, perancang memakai metode *design thinking* untuk mengembangkan desain aplikasi *Wisatasabang.id*. Metode desain dikenal sebagai cara berpikir menyeluruh untuk menemukan solusi yang dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Proses ini terus berkembang dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut *Interaction Design Foundation*, *design thinking* adalah proses yang iteratif dan linear yang digunakan ketika kamu ingin memahami *user*, melakukan definisi ulang permasalahan yang ada, dan menciptakan solusi yang inovatif. Sedangkan menurut (Kelley & Brown, 2018) dalam jurnal (Iwan sukoco, 2019) *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

*Design thinking* memiliki lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *prototype*, dan *Test*. Kelima tahap tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan linear. Artinya, tahap tersebut tidak harus dilakukan secara berurutan, namun desainer dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menggali lebih banyak data.



Gambar 2. 1 Visual Metode Design Thinking  
(Sumber : <https://medium.com/@murnitelaumbanua>)

### 1.1. Empathize

*Empathize* adalah memahami situasi dan kondisi yang dialami oleh customer (keluhan, keinginan, dan lain-lain). Pada tahap ini, kita harus memahami kebutuhan, batasan, perilaku, dan aspirasi *user*. *Empathize* dilakukan melalui tiga cara, yaitu *observe*, *engage*, dan *immerse*. *Observe* dilakukan dengan mengamati *pain/gain* orang ketika bekerja dari bahasa tubuh, ekspresi, dan kata-kata. *Engage* adalah berinteraksi dengan diskusi santai beberapa karyawan dengan pekerjaan yang sama terkait *pain/gain*. *Immerse* dilakukan melalui mengalami sendiri, lakukan pekerjaan mereka sehingga tahu *pain/gain*nya.



## 1.2. Define

Define adalah memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan. Berdasarkan data yang telah kita dapatkan dari tahap *empathize*, kita dapat mulai mendefinisikan *insight* dan pola yang muncul. Apa permasalahan utama yang dihadapi oleh *user*? Apa hambatan yang ditemukan? Apa harapan mereka? Bisa juga dilakukan dengan terapan analisis lainnya. Ada beberapa metode yang sering dipakai dalam tahap *define* salah satunya adalah *How Might We* atau HMW. berikut penjelasannya.

### 1.2.1. How Might We / HMW

Dilansir dari web [interaction-design.org](http://interaction-design.org), *How Might We* adalah *How Might We* (HMW) adalah metode pemikiran desain yang memungkinkan desainer untuk membongkar ulang dan membuka pernyataan masalah mereka untuk sesi ide yang efisien, terarah, dan inovatif guna membantu memecahkan tantangan desain. HMW adalah jembatan antara tahap Define dan *Ideate* dalam proses pemikiran desain. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Procter & Gamble pada tahun 1970-an dan kemudian dipopulerkan oleh IDEO.

## 1.3. Ideate

*Ideate* adalah mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi dan memilih alternatif solusi terbaik. Setelah memahami dan menetapkan *user* serta *problem* dengan jelas, sekarang kita bisa memikirkan solusi yang sesuai di tahap *ideate*. Pada tahap ini, kita dapat membuat *mind-map* untuk memikirkan solusi yang ditawarkan menghadapi masalah yang ada.

## 1.4. Prototype

*Prototype* adalah membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindera. Pada tahap ini kita akan mengubah ide menjadi kenyataan. *Prototype* yang dibuat tidak harus sempurna, karena akan di *test* pada tahap setelah ini dan akan diperbaiki terus-menerus secara iteratif.

## 1.5. Test

*Test* adalah mengujicobakan *prototype* dengan customer untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat *test*. Setelah membuat *prototype*, kita harus memeriksa apakah solusi yang kita berikan benar-benar menjawab kebutuhan *user*. Pada tahap ini, kita dapat melakukan berbagai jenis *testing* untuk mendapatkan *feedback* nyata dari *user*.

### 1.5.1. System Usability Testing (SUS)

*System Usability Scale (SUS)* adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat usability atau kegunaan suatu sistem seperti aplikasi, *website*, atau perangkat lunak berdasarkan pendapat pengguna. Menurut (Brooke, 2013) dalam jurnal (Edi Kurniawan, 2022) "Penerapan *System Usability Scale (Sus)* Dalam Pengukuran Kebergunaan *Website* Program Studi Di Stmik Royal" *System Usability Scale (SUS)* merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna.

## 1.6. Detail Isi Artikel

### 2.1.1. Deskripsi Kara

*Wisatasabang.id* merupakan agensi penyedia jasa paket perjalanan (*tour & travel*) destinasi wisata di Pulau Sabang yang terletak di Desa wisata Iboih. Karya yang akan dirancang dalam perancangan adalah sebuah *prototype* desain UI/UX aplikasi *mobile* bernama *Wisatasabang.id*. Desain *prototype* UI/UX ini dirancang untuk membantu wisatawan lokal maupun internasional dalam mengeksplorasi dan merencanakan perjalanan ke berbagai destinasi wisata di Pulau Sabang. Perancangan ini berfokus pada kenyamanan penggunaan (*user friendly*), tampilan visual yang menarik, dan kemudahan akses terhadap informasi penting wisata di Pulau Sabang. Tujuan utama dari proses perancangan ini adalah menghasilkan *prototype* aplikasi yang merepresentasikan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, dan desain antar muka (UI) yang informatif serta estetik.

Perancangan *prototype* ini juga dilengkapi media pendukung seperti poster *prototype* aplikasi *Wisatasabang.id* berukuran A3, poster proses perancangan *prototype* aplikasi *Wisatasabang.id* dengan ukuran 200cm x 70cm dipajang dengan horizontal, manual book dengan tampilan *line guide* desain *prototype* ukuran A4, pin, stiker, *tumbler* dan kaos dengan logo *Wisatasabang.id*.

### 3.1 Analisis Karya

Perancangan *Prototype* Desain UI/UX aplikasi *Wisatasabang.id* dirancang menggunakan aplikasi *Figma* dan *Adobe Illustrator*. Proses perancangan dimulai dari sketsa manual dan sketsa digital menggunakan aplikasi *Figma Jam*. Selanjutnya penggunaan aplikasi *Figma* untuk merancang alur navigasi, membuat *wireframe*, dan mendesain *User Interface* (UI) secara interaktif. Aplikasi ini juga digunakan untuk menyatukan semua aset desain yang sudah dirancang menjadi sebuah aplikasi *prototype*. Di sisi lain, *Adobe Illustrator* dimanfaatkan untuk merancang elemen-elemen visual seperti ikon, ilustrasi, serta aset grafis lainnya yang memperkuat aspek estetika aplikasi. Gabungan kedua aplikasi ini menawarkan fleksibilitas dalam menghasilkan desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga mudah dioperasikan (*user friendly*).

### 3.2 Proses Perancangan Karya

Proses perancangan desain *prototype* UI/UX aplikasi *Wisatasabang.id*, menggunakan pendekatan metode *Design Thinking*. metode ini sangat cocok diterapkan dalam pengembangan aplikasi *prototype* yang menekankan pengalaman pengguna (*user experience*). Ada beberapa tahapan dalam penggunaan metode ini antara lain:

#### 3.2.1 Empathize

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kebutuhan, perilaku, serta tantangan yang dialami oleh calon pengguna. Data dikumpulkan melalui observasi atau survey kepada pemilik *Wisatasabang.id*, dan distribusi kuesioner kepada wisatawan yang sudah atau akan mengunjungi Pulau Sabang.

- Observasi / Survey

Observasi dalam perancangan ini dilakukan melalui dua metode, yaitu wawancara dengan pemilik *Wisatasabang.id* dan penyebaran kuesioner kepada audiens. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh data yang relevan dan berfokus pada kebutuhan serta harapan pengguna.

- Wawancara

Tahap wawancara dengan pemilik *Wisatasabang.id* yaitu dilakukan secara daring melalui platform *whatsapp* dan *google form* untuk mempermudah pengisian pertanyaan wawancara. Perancang melempar beberapa pertanyaan untuk mengetahui kebutuhan, harapan, dan permasalahan dari sisi *owner Wisatasabang.id*. Hasil wawancara sebagai berikut:

1. *Wisatasabang.id* adalah sebuah agensi *tour & travel* yang menyediakan paket. Wisata. Di pulau sabang.
2. *Wisatasabang.id* berdiri sejak 2017, dengan melayani pesanan melalui *whatsapp* dan *facebook*. 2020 membangun situs web, dan 2018 melalui *Instagram* sampai saat ini.
3. Target wisatawan. lokal dan mancanegara,
4. Media promosi yang masih kurang mendukung.
5. Saat ini masih melalui *whatsapp* dan *Instagram*
6. Sanat perlu, karena semua informasi bisa disajikan dalam satu platform, mulai dari destinasi, transportasi, penginapan, hingga pemesanan paket wisata.
7. Memiliki Fitur navigasi map, pemesanan paket wisata, dan informasi area wisata.
8. Saat ini. *wisatasabang.id* bekerjasama dengan umkl lokal seperti transportasi dan penginapan
9. Aplikasi ini menjadi solusi untuk mengenal Pulau Sabang dan memudahkan wisatawan.

- **Kuesioner**

Tahap ini, perancang menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* guna mendapatkan *insight* yang nantinya akan digunakan menjadi data *problem solving* untuk tahap selanjutnya. Berikut penjabaran hasil kuesioner ke 37 responden.

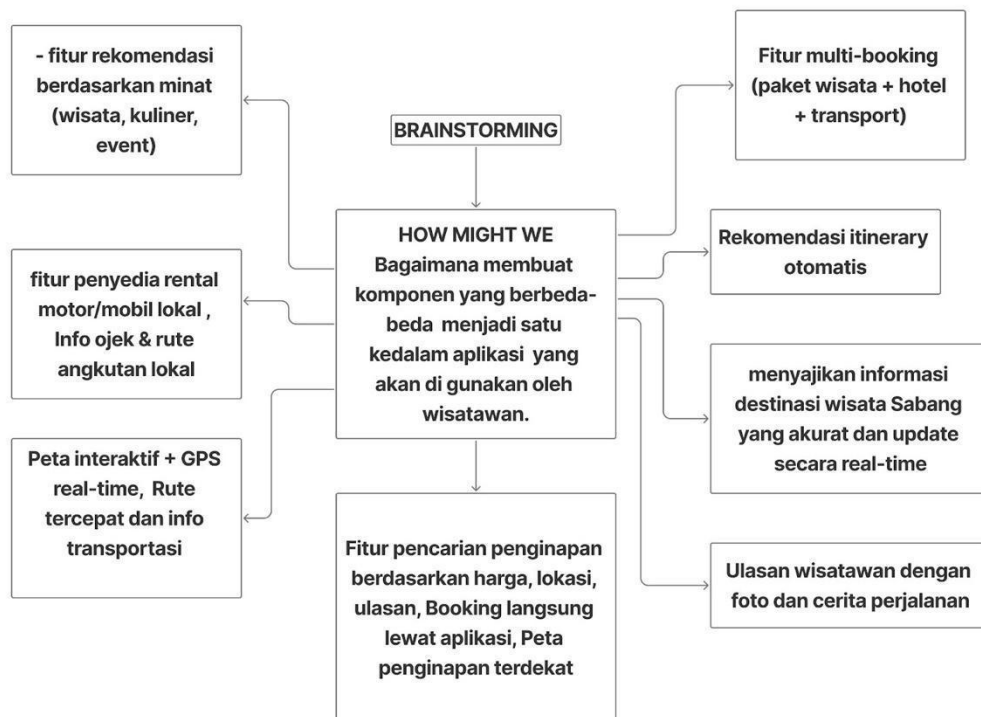
Dari survey kuesioner berapa usia anda sekarang? 35 responden menjawab terdapat 3% responden berumur < 20 tahun, 54% responden berumur 21 - 30 tahun, 30% responden berumur 31 - 40 tahun, dan 13% berumur > 40 tahun.

### 3.2.2 Ideate

Pada proses *ideate*, perancang berfokus kepada penciptaan ide untuk menyelesaikan masalah yang didapat dari *emphasize* dan *define*. proses yang dihadirkan berupa *brainstorming*, *mind mapping*, elemen *sitemap*, dan *user flow*.

- **Brainstroming**

Dalam proses *brainstorming*, perancang mengumpulkan ide-ide yang didapat melalui tahap-tahap sebelumnya melalui platform *figma* jam. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin dari permasalahan yang sudah ditetapkan dan dijadikan untuk data membangun dasar *sitemap*, *user flow* dan *wireframe*. Berikut kumpulan ide yang sudah didapat melalui proses *brainstorming*.

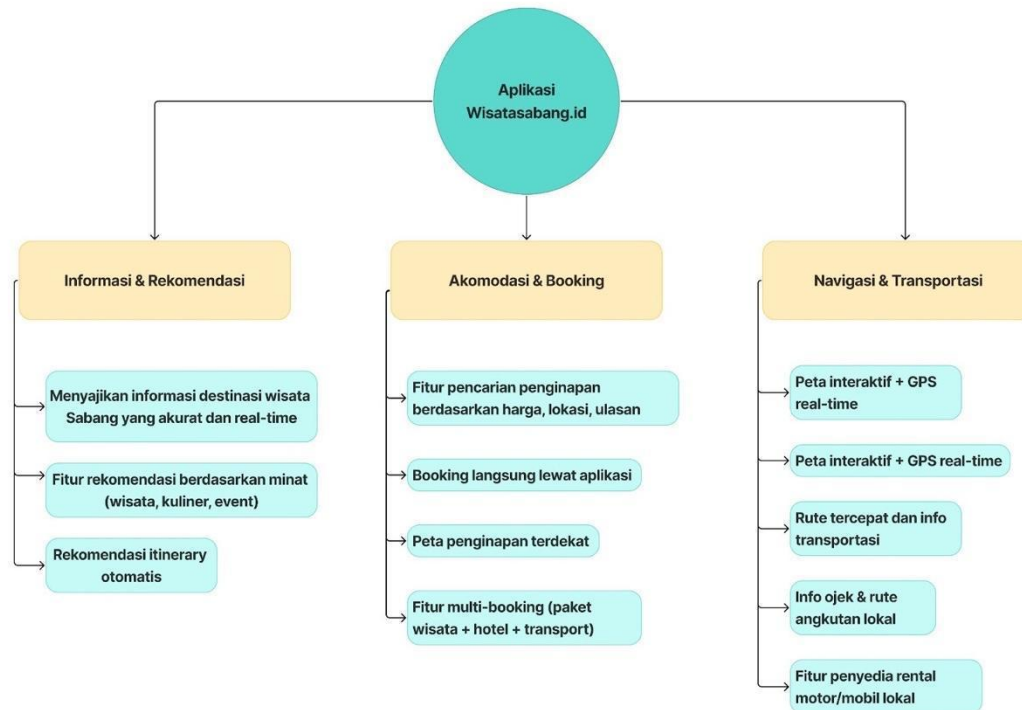


Gambar 3. 1 Brainstorming hasil dari how might we.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- **Mind Mapping**

Setelah melakukan proses *brainstorming* dilakukan pengelompokan kembali melalui *mind mapping*. Tahap ini memudahkan perancang untuk melihat hubungan antar ide dan mengatur prioritas fitur yang akan dikembangkan. Hasil *mind mapping* dibagi menjadi 3 pengelompokan. Berikut gambarannya:





Gambar 3. 2 Diagram mind mapping  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

Dari hasil kesimpulan melalui *mind mapping*, maka perancang mengemukakan 3 pengelompokan guna menjadi acuan dalam perancangan UI/UX yang nantinya akan ditransformasi menjadi sebuah fitur di aplikasi *Wisatasabang.id*.

- *Sitemap*

*Sitemap* yang dirancang pada tahap ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur aplikasi *Wisatasabang.id* dengan memaksimalkan fitur melalui bentuk diagram.

- *User Flow*

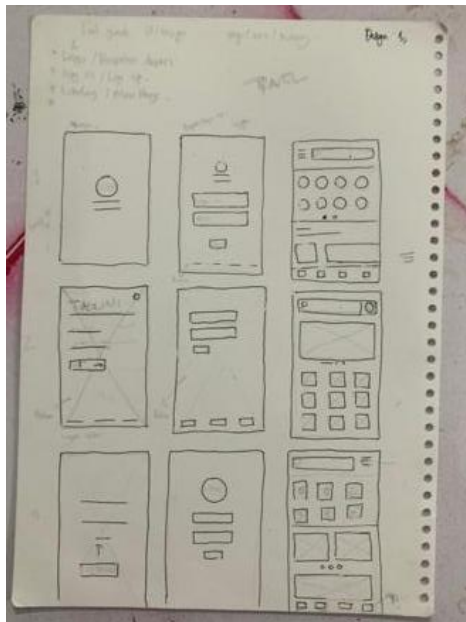
Tahap *User flow* berfungsi untuk memvisualisasikan rute penggunaan aplikasi *Wisatasabang.id* agar wisatawan dapat dengan mudah berinteraksi. Perancangan *user flow* dibuat menggunakan platform *Figma Jam*.

### 3.2.3 Prototype

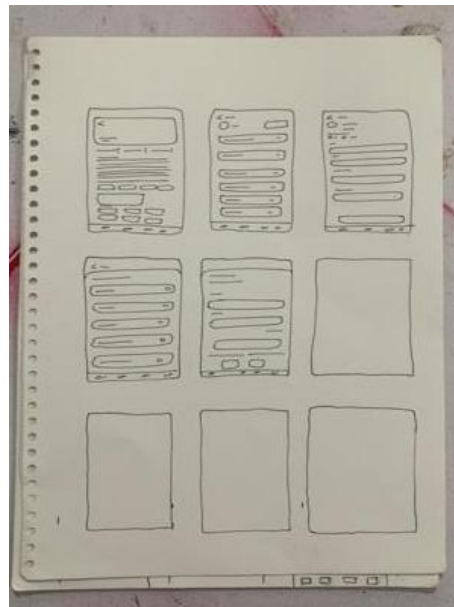
Pada tahap ini, dari hasil pengumpulan data pada tahap *Emphasize*, *define* dan *ideate*, perancang fokus kepada rancangan tahap awal yaitu *wireframe low fidelity* sketsa manual. Selanjutnya proses pemilihan aset desain yang akan digunakan dalam *wireframe low fidelity* digital dan *wireframe high fidelity* yaitu menentukan palet warna, font, ikon, dan elemen *user interface*. Berikut penjabarannya.

- *Wireframe low fidelity* (Sketsa)

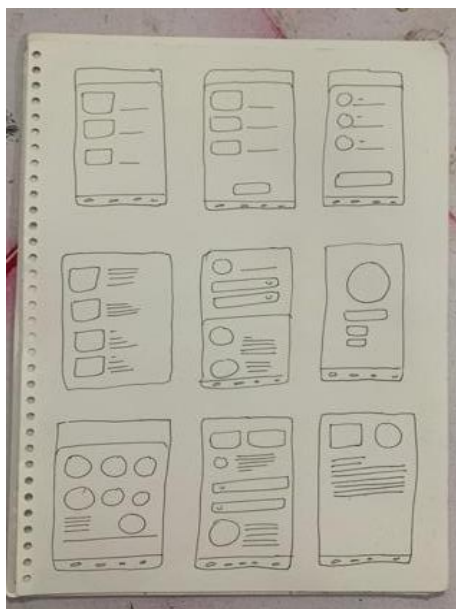
Pada tahap ini perancang mengembangkan hasil pengumpulan data dari tahap sebelumnya dan divisualisasikan melalui sketsa. Dari hasil sketsa tersebut perancang memilih sketsa yang mana saja nantinya akan diproses menjadi sebuah tampilan digital. Berikut hasil dari sketsa antara lain:



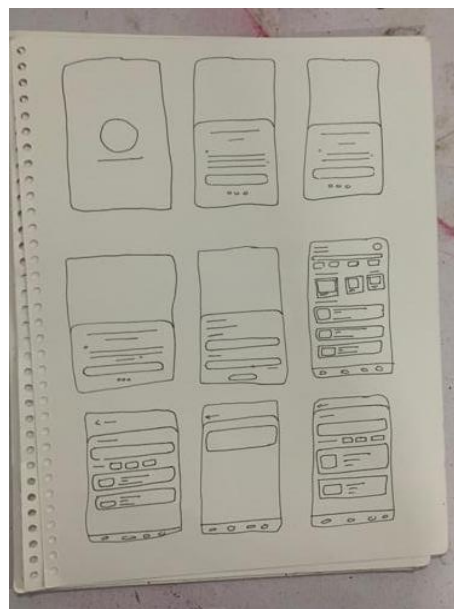
Gambar 3. 3 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



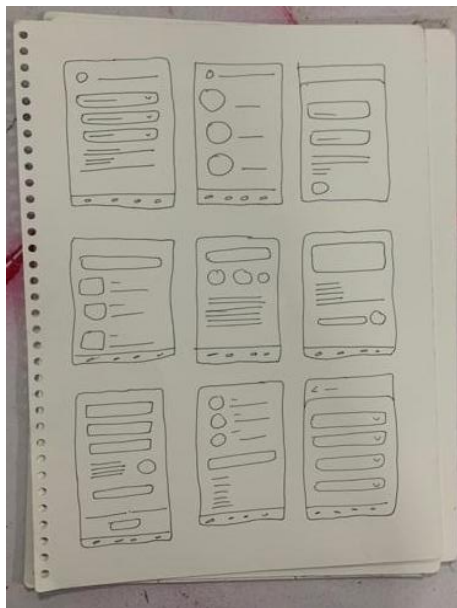
Gambar 3. 4 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 5 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



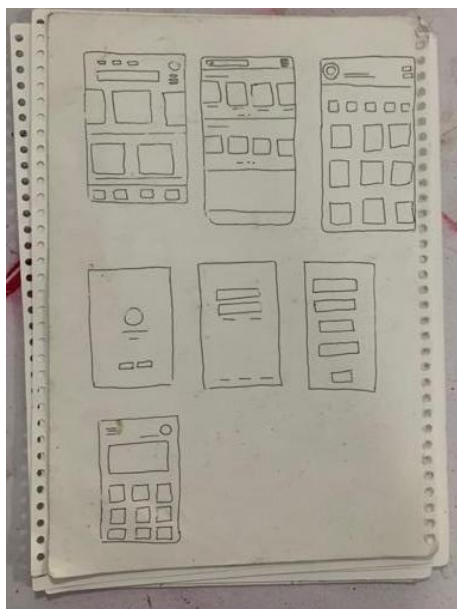
Gambar 3. 6 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



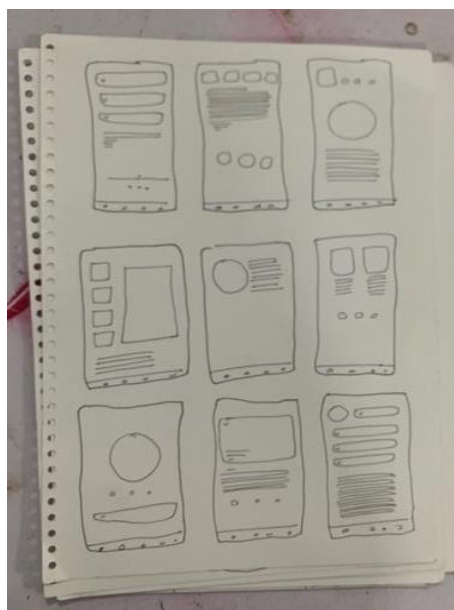
Gambar 3. 7 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi 2025)



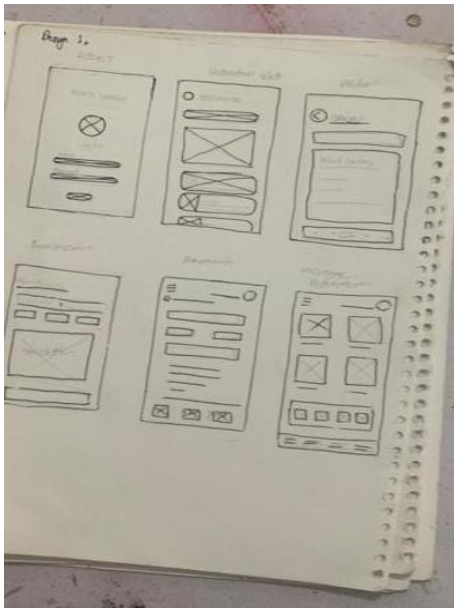
Gambar 3. 8 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi 2025)



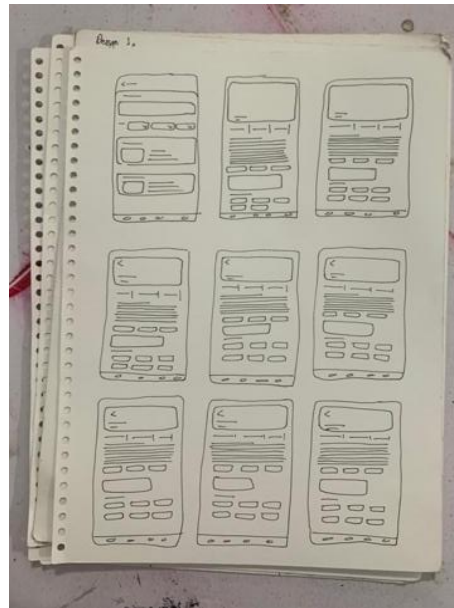
Gambar 3. 9 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 10 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 11 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 12 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 13 Sketsa wireframe.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- **Pemilihan Warna**

Pemilihan warna dalam perancangan ini didasarkan pada karakteristik alam dan keindahan tropis Pulau Sabang. Warna utama yang digunakan antara lain

Blue	5BCBFF
Black	000001
White	F9F9F9
White	F9F9F9

Gambar 3. 14 Palet warna  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Ikon

ikon digunakan sebagai elemen visual untuk memperjelas fungsi menu dan mempermudah navigasi. Desain ikon bergaya *flat* dan *outline* dipilih untuk mendukung kesan modern dan minimalis. Ikon diambil dari sumber daring bebas hak cipta, yaitu. *Google icon*.



Gambar 3. 15 ikon  
(Gambar 3.29 <https://www.figma.com/design/> )



Gambar 3. 16 Palet warna  
Sumber: ( <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/social-media> )

- Font

Pemilihan font dilakukan dengan mempertimbangkan keterbacaan, kesesuaian gaya, dan kenyamanan pengguna saat membaca informasi di layar. Pada perancangan ini, font utama yang digunakan adalah *Hanken Grotesk*. *Hanken Grotesk* adalah jenis huruf serbaguna dengan desain yang seimbang dan netral. Bentuk hurufnya yang bersih dan berdampak sangat bermanfaat untuk aplikasi wisata, memberikan pengguna informasi yang mudah dibaca dan pengalaman visual yang menyenangkan.



Hanken Grotesk Style		
Header	Subheader	Body/Text
<b>Aa</b> Bold 64px	<b>Aa</b> Semibold 32px	<b>Aa</b> Medium 20px
<b>Aa</b> Bold 48px	<b>Aa</b> Medium 32px	<b>Aa</b> Regular 20px
<b>Aa</b> Bold 40px	<b>Aa</b> Bold 28px	<b>Aa</b> Medium 16px
<b>Aa</b> Semibold 40px	<b>Aa</b> Semibold 28px	<b>Aa</b> Regular 16px
<b>Aa</b> Bold 36px	<b>Aa</b> Medium 28px	<b>Aa</b> Medium 14px
<b>Aa</b> Semibold 36px	<b>Aa</b> Semibold 24px	<b>Aa</b> Regular 14px
<b>Aa</b> Bold 32px	<b>Aa</b> Medium 24px	<b>Aa</b> Medium 12px
	<b>Aa</b> Semibold 20px	<b>Aa</b> Regular 12px
		<b>Aa</b> Light 10px

Gambar 3. 17 Font Hanken Grotesk  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Foto

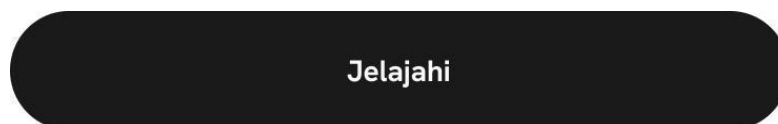
Sebagai bagian dari proses kreatif dalam tahap *Ideate*, perancang juga mengumpulkan beberapa foto dari destinasi wisata di Pulau Sabang, yaitu Gunung Jaboi, Pantai Iboih, Benteng Jepang, dan Pulau Rubiah. Foto-foto ini digunakan sebagai aset desain serta membantu dalam menyusun komponen desain UI dan gambaran nyata tentang konten yang akan ditampilkan dalam aplikasi. Foto ini diambil dari dokumentasi pribadi, pemilik *Wisatasabang.id* dan sumber daring bebas hak cipta yaitu *unsplash photo*. Foto-foto referensi ini dapat dilihat pada lampiran sebagai bagian dari dokumentasi pendukung tahap *Ideate*

- *Button* (Tombol)

Tombol berfungsi sebagai elemen aksi utama yang mendorong interaksi pengguna, seperti "Masuk", "Pesan", "Kirim", "Verifikasi " dan "Kembali ". Tombol didesain bersama dengan *Text field*, atau berupa *font*.



Gambar 3. 18 Tombol pesan  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



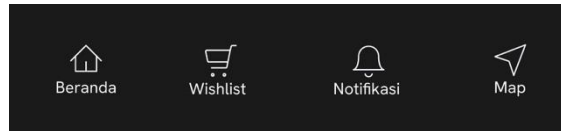
Gambar 3. 19 Tombol jelajahi  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

**Kembali**

Gambar 3. 20 Tombol kembali.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- *Navigation Bar* (Kolom Navigasi)

Berfungsi sebagai menu utama yang memudahkan pengguna untuk berpindah antar halaman utama aplikasi, seperti beranda, Peta, pesan notifikasi, dan Profil. Diletakkan di bagian bawah layar agar mudah dijangkau dengan ibu jari saat menggunakan perangkat mobile.



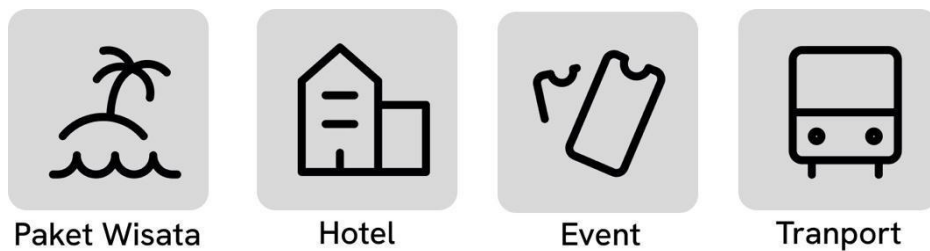
Gambar 3. 21 Navigation bar.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Ikon

Ikon digunakan untuk memperjelas fungsi tertentu dan membantu pengguna mengenali fitur tanpa harus membaca teks panjang. Beberapa ikon yang digunakan untuk, menentukan navigasi, pemesanan dan ulasan.



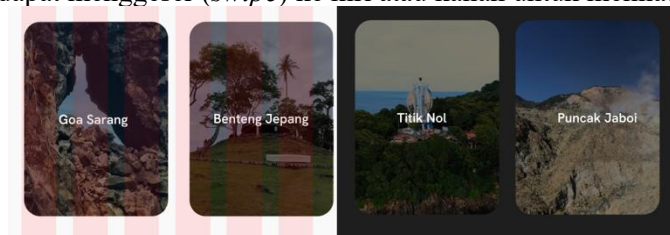
Gambar 3. 22 Ikon dalam Aplikasi.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 23 Ikon dalam aplikasi.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Carousel Image (Fitur Perpindahan Foto)

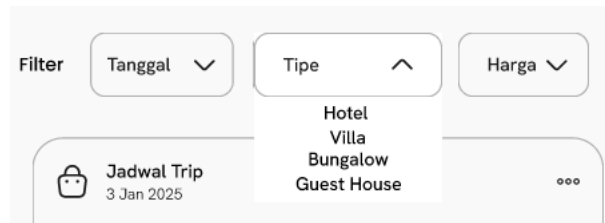
Carousel merupakan elemen UI berbentuk *slider horizontal* yang menampilkan beberapa gambar atau konten secara bergantian dalam satu bidang. Elemen ini digunakan pada halaman utama untuk menampilkan foto-foto dalam pemesanan destinasi dan rekomendasi populer. Carousel membantu menarik perhatian pengguna dengan konten visual yang dinamis tanpa harus memuat banyak halaman. Pengguna dapat menggeser (*swipe*) ke kiri atau kanan untuk melihat konten berikutnya.



Gambar 3. 24 Ikon dalam aplikasi.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Dropdown

Dropdown list digunakan untuk menampilkan pilihan dalam jumlah banyak tanpa memenuhi ruang layar. Elemen ini digunakan pada fitur filter destinasi, pemilihan kategori wisata, dan transportasi. Saat pengguna mengetuk dropdown, daftar pilihan akan muncul, dan pengguna dapat memilih salah satu tanpa berpindah halaman.



Gambar 3. 25 Dropdown dalam pilihan tipe destinasi.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- *Wireframe hi-fi splash screen*

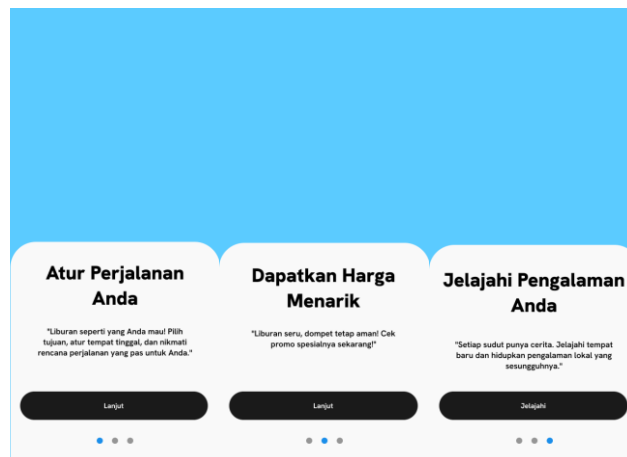
Pada gambar 3.61 ini adalah halaman splash, yaitu halaman pembuka. Halaman ini menampilkan logo *Wisatasabang.id*



Gambar 3. 26 Wireframe hi-fi. Onboard.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- *Wireframe hi-fi onboarding*

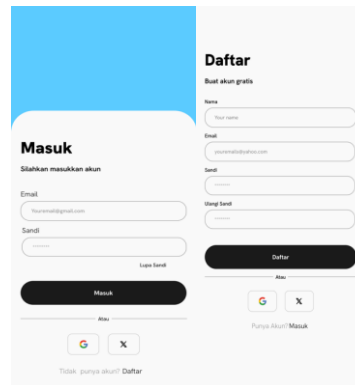
Pada gambar 3.62 ini adalah halaman *onboarding*, halaman merupakan halaman. pengenalan aplikasi *Wisatasabang.id*, berisi konten pengenalan dan ajakan untuk menggunakan aplikasi *Wisatasabang.id*.



Gambar 3. 27 Wireframe hi-fi. Onboard  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- *Wireframe hi-fi Masuk dan daftar*

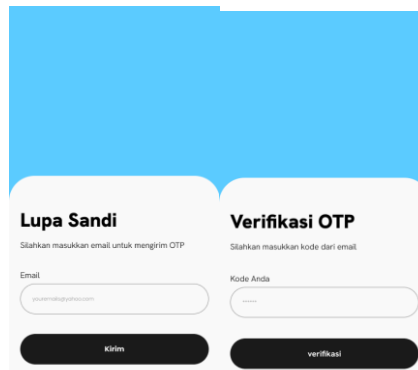
Gambar 3.563 ini adalah halaman masuk dan daftar akun. Halaman ini menuntun pengguna untuk masuk dengan akun yang sudah di daftar, jika pengguna belum mempunyai akun, pengguna akan dituntut mengikuti tahap pendaftaran akun.



Gambar 3. 28 Wireframe hi-fi onboard  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

#### Wireframe hi-fi lupa sandi dan kode OTP

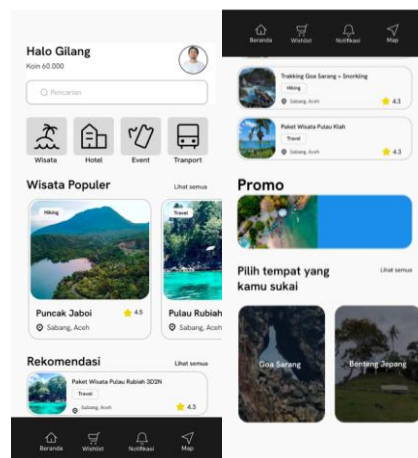
Pada gambar 3.64 ini adalah halaman lupa sandi dan kode OTP. Di halaman jika pengguna lupa dengan sandi akun, pengguna akan dituntut mengikuti tahapan penggantian sandi dan melakukan verifikasi melalui kode OTP yang dikirim ke email atau telepon.



Gambar 3. 29 Wireframe hi-fi lupa sandi & kode OTP  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

- Wireframe hi-fi menu utama

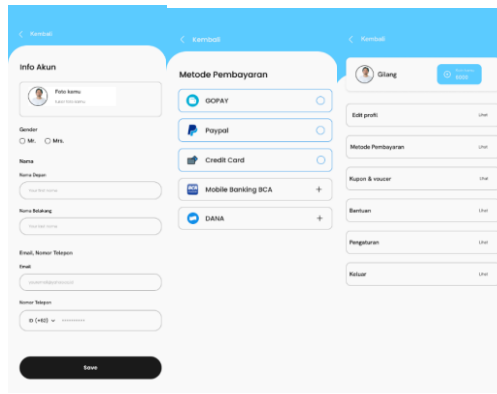
Pada gambar 3.65 ini adalah halaman utama. Pada halaman ini pengguna disuguhi tampilan utama yang berisi fitur-fitur yang akan digunakan nantinya. Fitur ini berupa *bottom navigation bar*, transport, penginapan, destinasi wisata, event, *slide* rekomendasi, *banner* promo, profil, notifikasi, dan *wishlist* pemesanan. Berikut halamannya.



Gambar 3. 30 Wireframe hi-fi menu utama.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

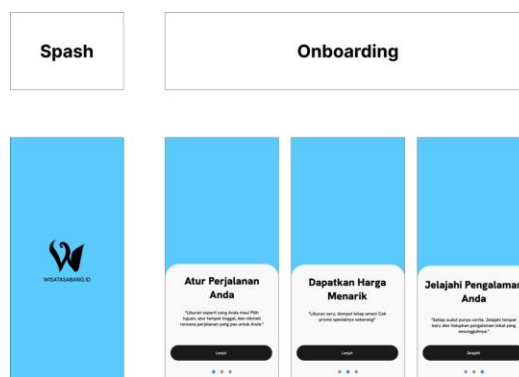
- *Wireframe lo-fi profile*

Gambar 3.66 ini adalah halaman profil. Pada halaman ini terdapat fitur *bar* pemesanan, metode pembayaran, bantuan, pengaturan, dan keluar / *sign out*. Pada *bar* ubah profil, pengguna pengguna bisa mengisi data diri dan mengunggah foto sebagai foto profil. Di Bagian bawah terdapat *bar* pesanan kamu, berfungsi untuk memfilter pesanan yang sedang berlangsung. Selanjutnya pada *bar* bantuan, fitur ini berisi tentang bantuan dari admin ketika terjadi kesalahan. *Bar* selanjutnya adalah pengaturan, bar ini berfungsi sebagai pengaturan umum untuk aplikasi. Pada bar paling bawah terdapat bar keluar / *sign out* berfungsi untuk keluar. Dari aplikasi.

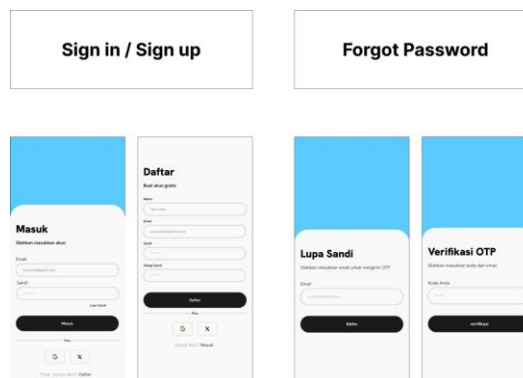


Gambar 3. 31 Wireframe hi-fi Profil.  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

Hasil dari perancangan *wireframe hi-fi* diatas, di gabung sesuai klasifikasi penggunaannya untuk mempermudah pembuatan kabel konektor pada perancangan *prototype*. berikut tampilannya.

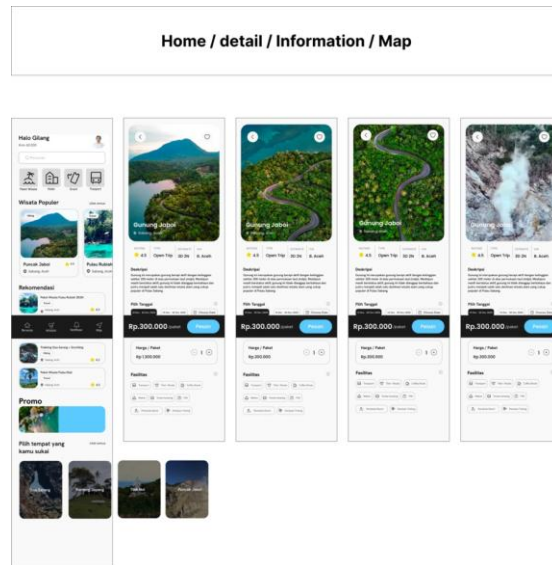


Gambar 3. 32 Halaman Splash screen dan. Onboarding  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

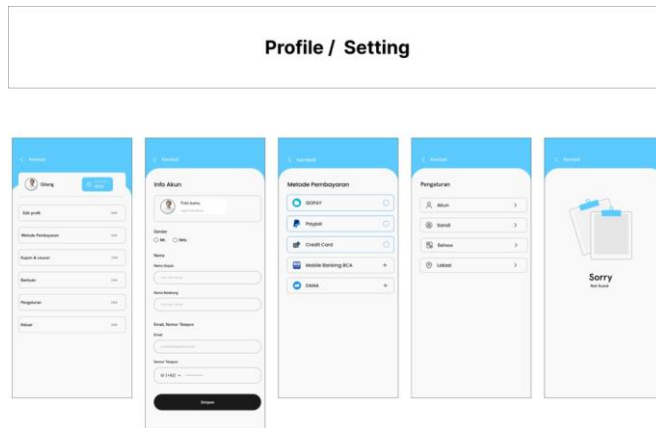


Gambar 3. 33 Halaman Sign in, sign up, dan forgot password  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

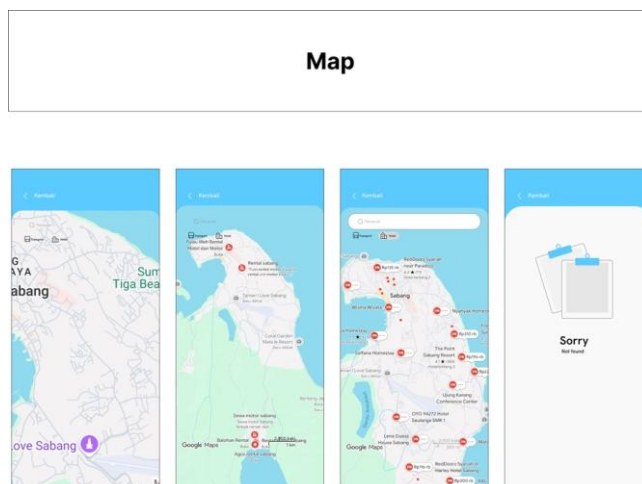




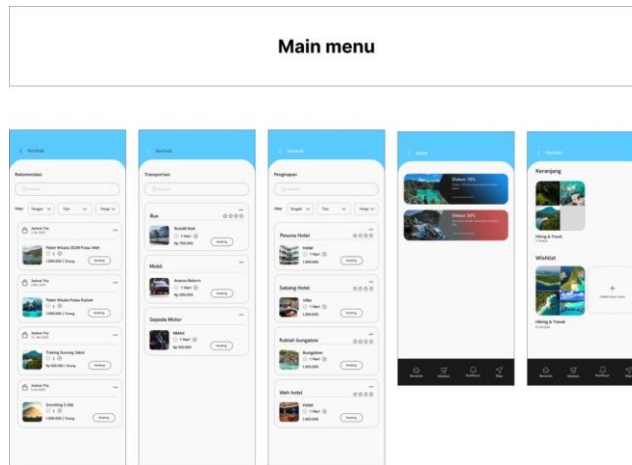
Gambar 3. 34 Tampilan home  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



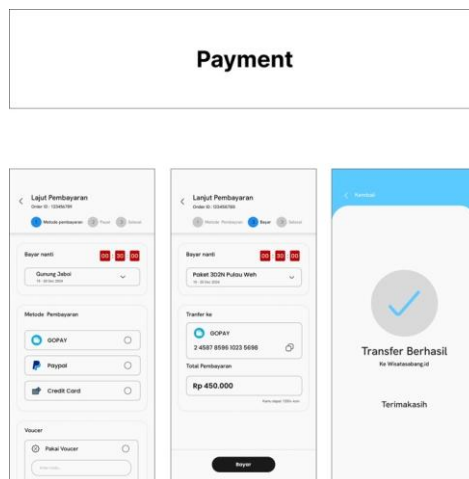
Gambar 3. 35 Halaman pengaturan profil  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 36 halaman map  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 37 Halaman main menu  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Gambar 3. 38 Halaman pembayaran  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

## Hasil dan Diskusi (Heading 2, TNR, bold, 11 pt, spasi tunggal, 11pt font)

Tahapan *usability testing* dibagi menjadi 6 bagian, diawali dengan melakukan pembuatan halaman di web *maze* untuk mengunggah *prototype* kedalamnya. Selanjutnya perancang menyusun pertanyaan sesuai kebutuhan *prototype*. Tahap berikutnya adalah menyebarkan link dari web *maze* kepada responden. Tahap akhir adalah mengumpulkan hasil uji. Hasil dari *usability testing* ini akan diolah menjadi data SUS (*System Usability Testing*) untuk mengukur seberapa efisien dan efektif *prototype* aplikasi *Wisatasabang.id*.

Pada tahap *usability testing*, *prototype* aplikasi *Wisatasabang.id* ini membutuhkan kurang lebih 10 responden sebagai penguji untuk mengukur apakah *prototype* ini berjalan dengan efektif dan efisien untuk digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini perancang membuat 10 pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh responden guna untuk menghitung skor SUS total berdasarkan nilai rata-rata tiap pertanyaan, Berikut penjajarannya:

Tabel 3. 1 Nilai rata-rata kontribusi responden

No	Pertanyaan SUS	Jenis	Rata-rata	Skor
1	Saya merasa akan sering menggunakan sistem ini.	Positif	4,7	$4,7 - 1 = 3,7$
2	Sistem ini terasa rumit dan membingungkan.	Negatif	2,8	$5 - 2,8 = 2,2$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	Positif	4,2	$4,2 - 1 = 3,2$

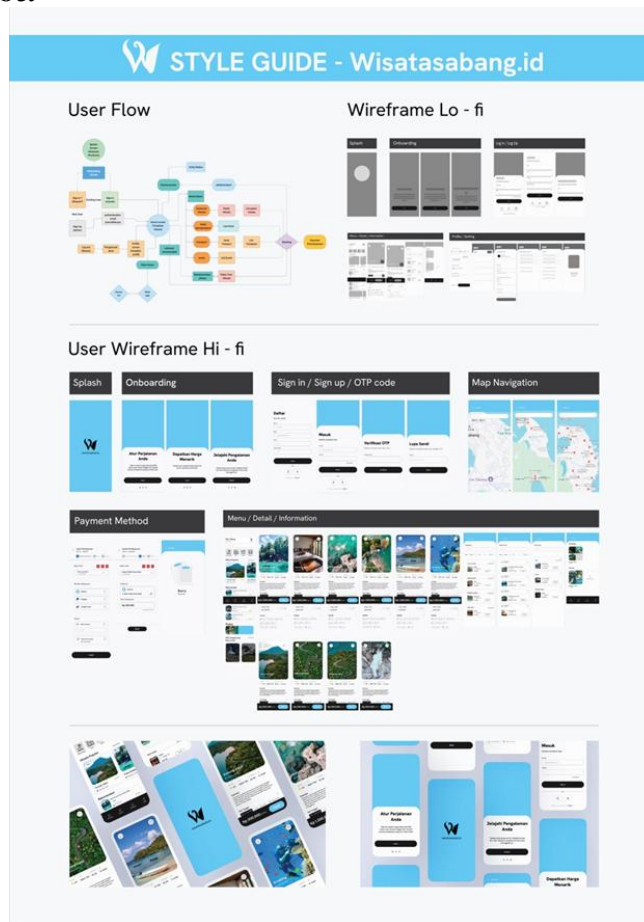
4	Saya merasa perlu bantuan teknis untuk bisa menggunakan sistem ini.	Negatif	2,2	$5 - 2,2 = 2,8$
5	Fitur-fitur dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	Positif	0	-
6	Sistem ini memiliki terlalu banyak inkonsistensi.	Negatif	2,8	$5 - 2,8 = 2,2$
7	Sebagian besar orang akan cepat belajar menggunakan sistem ini.	Positif	3,3	$3,3 - 1 = 2,3$
8	Sistem ini terasa berat digunakan pada awalnya.	Negatif	2,5	$5 - 2,5 = 2,5$
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.	Positif	0	-
10	Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini dengan baik.	Negatif	3,0	$5 - 3 = 2,0$

Dalam uji coba ini, 10 orang responden diminta mencoba prototipe aplikasi Wisatasabang.id yang tertaut di website maze. Responden menyelesaikan beberapa skenario tugas seperti mencari destinasi wisata, memesan penginapan, dan menyimpan favorit, lalu mengisi kuesioner SUS. Dari 10 pernyataan SUS, sebanyak 8 pertanyaan berhasil dikumpulkan, sementara dua butir lainnya (pernyataan ke-5 dan ke-9) tidak terekam dari sistem Maze. Oleh karena itu, skor yang dihasilkan merupakan hasil dari 8 pernyataan. Hasil rata-rata kontribusi dari kedelapan pertanyaan tersebut adalah 20,9, yang jika dikalikan dengan 2,5 menghasilkan skor SUS sebesar 52,3. Nilai ini dapat dikategorikan menjadi “Marginal atau Cukup” karena menunjukkan bahwa aplikasi ini masih tergolong layak digunakan, namun terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk mencapai tingkat usability yang lebih baik.

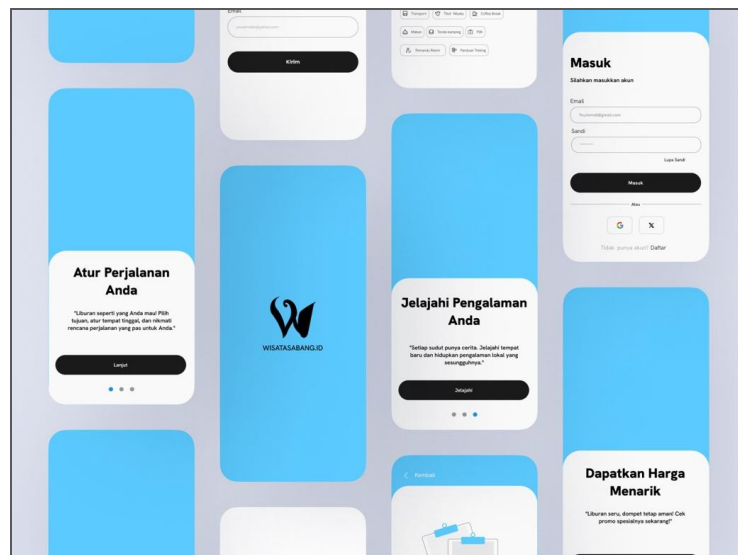
Berdasarkan skala interpretasi SUS. Skor tertinggi berasal dari pernyataan pertama “Saya merasa akan sering menggunakan sistem ini” dengan kontribusi 3,7 poin, dan pernyataan ketiga “Sistem ini mudah digunakan” sebesar 3,2 poin, menunjukkan bahwa pengguna memiliki niat untuk menggunakan aplikasi dan merasa secara umum mudah digunakan. Namun, skor rendah terdapat pada pernyataan kesepuluh “Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini dengan baik” dengan nilai kontribusi hanya 2,0 poin, serta pada pernyataan kedua dan keenam masing-masing 2,2 poin, yang menunjukkan masih adanya inkonsistensi, kerumitan, dan beban belajar tinggi pada aplikasi.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi telah memiliki struktur dan fungsi dasar yang berjalan baik, terdapat beberapa aspek *usability* yang perlu diperbaiki, seperti konsistensi desain antarmuka, penyederhanaan alur, serta penambahan fitur onboarding atau panduan penggunaan. Adapun keterbatasan dalam pengujian ini terletak pada tidak terkumpulnya dua butir SUS yang seharusnya dimasukkan ke dalam penghitungan, serta jumlah responden yang masih terbatas sehingga belum mewakili populasi pengguna secara luas. Akan tetapi hasil ini memberikan gambaran awal yang berguna untuk memperbaiki prototipe pada iterasi desain berikutnya.

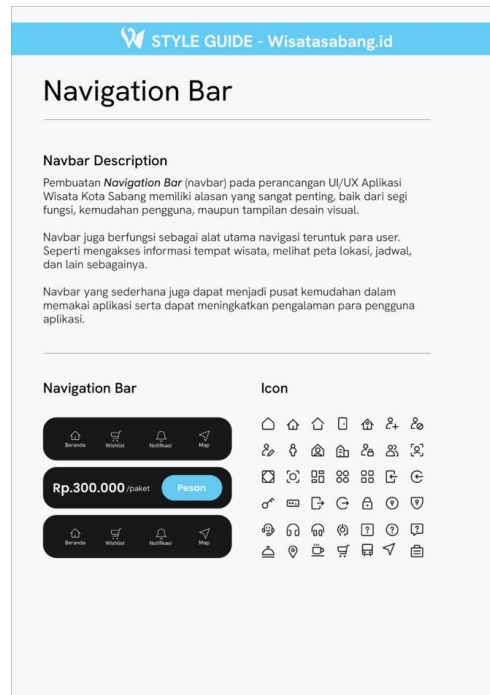
### 1.7. Gambar dan Tabel



Lampiran 1 Poster A0 guidelines  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Lampiran 2 Poster A3 mock up wireframe  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)



Lampiran 3 poster A3 navigation bar  
(Sumber: Gilang Zhulkahfi, 2025)

## PENUTUP

Perancangan *prototype* UI/UX aplikasi *Wisatasabang.id* bertujuan untuk menyediakan solusi digital atas permasalahan layanan pemesanan wisata manual yang kurang efektif, dengan fokus mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi, memesan paket wisata, penginapan, dan transportasi secara mandiri di Pulau Sabang. Proses perancangan ini menerapkan metode *Design Thinking* melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan pemilik *Wisatasabang.id* dan kuesioner kepada wisatawan. Hasilnya menunjukkan adanya kendala umum seperti kesulitan menemukan informasi wisata yang menarik, transportasi lokal, perencanaan *itinerary*, serta informasi penginapan yang kurang jelas. Responden juga sangat membutuhkan aplikasi khusus untuk wisata Pulau Sabang. Tahap *Define* kemudian merumuskan masalah-masalah ini menjadi pertanyaan "*How Might We*" untuk memicu solusi inovatif, seperti mengintegrasikan informasi, memudahkan pencarian akomodasi dan transportasi, serta menyediakan fitur ulasan dan rekomendasi. Tahap *Ideate* melibatkan *brainstorming*, *mind mapping*, pembuatan *sitemap*, dan *user flow* untuk menghasilkan serta memprioritaskan fitur-fitur aplikasi. Selanjutnya, pada tahap *Prototype*, dikembangkan *wireframe* baik *low-fidelity* (sketsa) maupun *high-fidelity* (digital) yang interaktif, dengan pemilihan palet warna, *font*, dan ikon yang mendukung estetika dan fungsionalitas aplikasi. Secara keseluruhan, *prototype* aplikasi *Wisatasabang.id* berhasil dirancang sebagai platform yang *user-friendly*, memiliki tampilan visual menarik, dan memudahkan akses informasi penting bagi wisatawan di Pulau Sabang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada masyarakat dan pemerintah Sabang atas kerjasamanya selama penelitian berlangsung. Kemudian untuk *Wisatadsabang.id* atas sumbangsih ilmunya sehingga pengerjaan objek penelitian ini berjalan dengan lancar. Seterusnya untuk semua pihak yang turut membantu riset ini.



## 6. Daftar Pustaka

### Buku

- Basatha. R, Dkk (2023) *Ui/UX Design : Panduan, Teori dan Aplikasi*. Penerbit IKADO PRESS
- Galitz.O Wilberd (2007) *The Essential Guide to User Interface Design : AnIntroduction to GUI Design*, Penerbit Simultaneously. Canada
- Rustan. S (2020) *Layout 1* (2020), Penerbit CV.Nulisbuku Jendela Dunia
- Mayasari. R, Nono Heryana (2023) *Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. Penerbit PT.Neo Santara Indonesia.
- M.Masjhoer Jussac (2019) *Pengantar Wisata Bahari*. Penerbit Khitah Publishing
- Fatimah Dr Hj (2020) *Semiotika dalam Kajian Iklan Layanan Masyarakat*, Penerbit Gunadarma ilmu.
- Ricky W. Putra (2020) *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*, Penerbit ANDI

### Jurnal

- Hidayat, F. A. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Infotech*, 2715-8160
- Vieira, T. (2020, Januari 26). A brief history of UX design and its evolution. Retrieved from the next
- Wardhanie Ayouvi (2022) [https://www.researchgate.net/publication/366228862\\_Pengenalan\\_dan\\_Penerapan\\_User\\_Interface\\_and\\_User\\_Experience\\_Design\\_for\\_Beginners](https://www.researchgate.net/publication/366228862_Pengenalan_dan_Penerapan_User_Interface_and_User_Experience_Design_for_Beginners)
- Kurniawan Budi, Romzi M. (2022). <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3319291&va>
- Sero Aderius (2012) Model Pengembangan Pariwisata Bahariberbasis Masyarakat Di Kabupaten Halmahera Utara. [https://jurnal.ugm.ac.id/tourism\\_pariwisata/article/view/6686/5236](https://jurnal.ugm.ac.id/tourism_pariwisata/article/view/6686/5236)
- Lutfi L Muhammad, Sukoco Iwan (2019) Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. DOI [10.35138/organum.v2i1.51](https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51)
- Guo Frank (2012) dalam jurnal. Dwi Puji Prabowo (2020) Persepsi User Experience Terhadap Aplikasi Pesan Antar Makanan online (Studi Kasus Pengguna Aplikasi. Madhang.id). DOI [0.26877/jiu.v6i1.5784](https://doi.org/10.26877/jiu.v6i1.5784)
- (Brooke, 2013) dalam jurnal (Edi Kurniawan, 2022) Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/817>
- (Kelley & Brown, 2018) dalam jurnal (Iwan sukoco, 2019) Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa [10.35138/organum.v2i1.50](https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50)
- McLeod Raymond (2007) dalam jurnal Ghaniy Rajib (2021) Penerapan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) untuk Penentuan Person in Charge (PIC) Teknisi <https://doi.org/10.36350/jbs.v11i1.100>
- Fauzi Moh (2018) dalam jurnal Yeni Anggreni (2023) Rancang Bangun Aplikasi Social Assistance Administration Report Berbasis Web Pada Kantor Kecamatan Sungai Rotan <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.619>
- Rizki (2022) Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi e-Event

### **Website**

Maria Kasym (2024) <https://www.eleken.co/blog-posts/what-is-a-high-fidelity-wireframe-and-when-to-use-it-designers-explain>  
<https://www.gramedia.com/literasi/prototype>  
<https://codingstudio.id/blog/kenalan-dengan-design-thinking/>  
<https://www.oktapriyana.com/2023/05/Layout-Dalam-Desain-Grafis.html>  
<https://koma.or.id/metode-uiux/>  
<https://www.rri.co.id/wisata/529910/tahun-2023-kota-sabang>  
<https://www.ajnn.net/news/kunjungan-wisatawan-ke-sabang-diprediksi-terus-meningkat-hingga-akhir-tahun>  
<https://travel.kompas.com/read/2023/11/22/085622927/lebih-dari-210000-wisatawan-kunjungi-sabang>  
<https://www.rri.co.id/wisata/934325/sabang-jadi-magnet-wisatawan-kunjungan-meningkat-pesat-2024>  
[https://ppid.acehprov.go.id/assets/uploads/31E1/informasi-publik/jbbL/Kunjungan\\_Wisatawan\\_2004\\_s\\_d\\_2018.pdf](https://ppid.acehprov.go.id/assets/uploads/31E1/informasi-publik/jbbL/Kunjungan_Wisatawan_2004_s_d_2018.pdf)  
<https://ppid.sabangkota.go.id/inpub/download/diMBeYU1>  
<https://aceh.antaranews.com/berita/111923/pemko-sabang-akan-luncurkan-aplikasi-permudah-wisatawan>  
<https://acehtourism.travel/>  
<https://senalastiansah.blogspot.com/2012/10/pengertian-user-interface-user>  
<https://medium.com/insightdesign/istilah-istilah-dalam-bidang-ui-ux-59f125628742>  
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/how-might-we>  
<https://sis.binus.ac.id/2023/02/17/kenali-lebih-jauh-perbedaan-user-interface-dan-user-experience/>  
<https://makeiterate.com/design-thinking-54-how-might-we-examples/#:~:text=%20tingkat%20berikutnya.-,Pertanyaan%20yang%20Sering%20Diajukan,berbagi%20studi%20kasus%20pemikiran%20desain?>  
[https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srltid=BOortMTzkwD11VJts1Y372\\_RBJNgQw4aeB6L-yla-buKpcwgI7rg8](https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srltid=BOortMTzkwD11VJts1Y372_RBJNgQw4aeB6L-yla-buKpcwgI7rg8)

Submission Address : <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/about/submissions>