

PERANCANGAN APLIKASI PEMANDU WISATA “*TRAVELEASE*” UNTUK PENGGUNA DISABILITAS DI PULAU FLORES DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Anak Agung Adi Wiryya Putra ¹, Florentina Detrin Dhema ²

^{1,2} Universitas Pendidikan Nasional
adiwiryya@undiknas.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara indah dan kaya dengan salah satu pulau indah yaitu Flores, belum memiliki aksesibilitas dan informasi wisata bagi penyandang disabilitas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pemandu wisata bernama *Travelease*, yang dapat membantu penyandang disabilitas dalam merencanakan perjalanan wisata dan menjelajahi destinasi wisata di Pulau Flores dengan mudah dan aman. Proses perancangan aplikasi ini menggunakan Metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini memberikan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui wawancara, merumuskan masalah utama, menghasilkan ide yang tepat, merancang tampilan *User Interface* (UI) hingga menghasilkan *prototype* aplikasi yang dapat diuji oleh pengguna dengan memperoleh kelayakan penggunaan aplikasi dan kepuasan *User Experience* (UX) dari hasil perhitungan pada metode *testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil perancangan aplikasi ini mencakup fitur utama seperti rekomendasi wisata yang ramah disabilitas, kategori wisata, informasi aksesibilitas tempat wisata, panduan perjalanan dan komunitas berbagi pengalaman wisata. Nilai pengujian SUS mendapat skor sebesar 87.5 yang menandakan bahwa calon pengguna merasa sangat bersemangat dengan hasil rancangan aplikasi ini. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman wisata bagi penyandang disabilitas, juga mendukung pengembangan pariwisata yang berkelanjutan di Pulau Flores.

Keyword : *Travelease, Disabilitas, Design Thinking, Flores*

1. PENDAHULUAN

Era digital yang semakin maju menjadikan teknologi memiliki peran yang sangat penting yaitu membantu dan memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai kegiatan di kehidupan sehari-hari salah satunya pergi berwisata. Objek wisata merupakan destinasi yang menjadi tujuan utama bagi para wisatawan untuk berkunjung karena tempat tersebut dianggap memiliki beragam daya tarik yang memikat [1]. Daya tarik tersebut bisa berasal dari keindahan alam yang masih alami atau hasil karya manusia seperti bangunan bersejarah yang sarat dengan nilai-nilai historis, seni tari yang memancarkan kekayaan budaya, ataupun dari elemen alam lainnya seperti pantai yang eksotis, keanekaragaman flora dan fauna yang menajubkan, serta kebudayaan unik yang dapat ditemukan di lokasi tersebut. Semua aspek tersebut menjadikan objek wisata sebagai tempat yang menarik bagi wisatawan untuk menikmati pengalaman berwisata yang berkesan. Setiap individu termasuk penyandang disabilitas, memiliki hasrat untuk berwisata dan menjelajahi keindahan alam serta budaya yang ada. Berdasarkan data dari WHO, 15% penduduk dunia dewasa mengalami suatu jenis disabilitas [2]. Walaupun jumlahnya signifikan, hak-hak penyandang disabilitas sering kali diabaikan yang membuat mereka berisiko lebih tinggi terhadap kemiskinan dan dikucilkan. Penyandang disabilitas memiliki keterbatasan tetapi berhak memiliki

kesempatan yang sama seperti individu lain dalam menjalankan aktivitas.

Berdasarkan Undang Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas Pasal 1 ayat 1 bahwa penyandang disabilitas adalah individu yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual, atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dapat menghambat interaksi dengan lingkungan sekitar berdasarkan kesamaan hak [3]. Salah satu hak penyandang disabilitas adalah hak berwisata, tetapi mengingat adanya keterbatasan ini, sudah seharusnya setiap destinasi wisata menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mendukung, sehingga penyandang disabilitas dapat dengan mudah menjelajahi tempat wisata dan mendapatkan informasi yang diperlukan tentang destinasi tersebut. Keterbatasan ini sering kali disebabkan oleh fasilitas yang belum memadai yang menyebabkan individu tersebut menjadi hambatan dalam bergerak bebas, sehingga munculah istilah disabilitas yang saat ini dipakai oleh penyandang difabel atau penyandang disabilitas. Memberikan kemudahan bagi wisatawan dengan disabilitas dalam kegiatan wisata tidak hanya bertujuan untuk memenuhi hak mereka, tetapi juga membuka peluang bisnis di industri pariwisata [4]. Perubahan cara pandang dengan regulasi terkait layanan bagi penyandang disabilitas akan meningkatkan kualitas produk wisata serta mendorong persiapan sehat diantara para pelaku industri pariwisata. Seiring dengan bertambahnya jumlah kunjungan wisatawan,

peningkatan kualitas layanan juga harus menyesuaikan tren tersebut. Penyediaan aksesibilitas yang inklusif sangat diperlukan guna mengurangi diskriminasi dalam partisipasi semua orang yang berwisata.

Indonesia merupakan salah satu negara yang dikenal sebagai negara dengan potensi pariwisata yang sangat kaya dan beragam, mulai dari keindahan alam, keragaman budaya, hingga warisan sejarah yang menarik minat wisatawan dari berbagai penjuru dunia. Pulau Flores adalah salah satu pulau di Timur Indonesia yang terdapat banyak destinasi wisata seperti wisata alam dan budaya yang mampu memikat hati para pengunjung untuk mendapatkan pengalaman berwisata yang menarik. Namun, seiring dengan pertumbuhan sektor pariwisata, terdapat tantangan yang signifikan dalam memastikan bahwa destinasi wisata dapat diakses oleh semua orang. Adanya keterbatasan yang dialami oleh penyandang disabilitas sudah seharusnya setiap destinasi wisata mempunyai fasilitas dan aksesibilitas yang bisa membantu penyandang disabilitas dalam menjelajahi destinasi wisata dan memperoleh informasi terkait destinasi wisata tersebut [5]. Dengan kata lain diperlukan adanya destinasi wisata yang ramah disabilitas dan layanan yang membantu penyandang disabilitas untuk bisa berwisata.

Pariwisata ramah disabilitas adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh penyandang disabilitas untuk rekreasi dan pemberlajaran di luar tempat tinggal dengan mendukung aksesibilitas yang memenuhi kebutuhan penyandang disabilitas [6]. Pariwisata yang dapat diakses oleh semua jenis wisatawan dan sesuai dengan harapan dan ekspektasi mereka adalah fondasi utama dalam sektor ini. Hal ini perlu diperhatikan karena pengalaman wisata seharusnya bisa dinikmati oleh semua kalangan, tanpa terkecuali. Namun belum ada layanan yang memberikan informasi terkait destinasi wisata yang ramah disabilitas untuk membantu mereka pergi berwisata seperti orang lain sehingga menyebabkan penyandang disabilitas jarang berwisata. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem layanan yang dapat memberikan informasi destinasi wisata yang ramah disabilitas dan dapat membantu penyandang disabilitas selama perjalanan, dengan demikian mereka bisa pergi berwisata.

Rancangan aplikasi pemandu wisata travelase untuk disabilitas ini bertujuan untuk membantu penyandang disabilitas dalam berwisata dengan fitur yang inklusif seperti informasi terkait tempat wisata ramah disabilitas, dan bantuan pemandu wisata jika diperlukan. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode design thinking sebagai acuan dalam merancang user interface dengan beberapa tahap yang akan dilakukan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test* [7]. Metode ini digunakan karena ingin mengutamakan adanya rancangan desain yang lebih user centered dan mudah digunakan oleh user, sehingga dapat memberikan

fungsiabilitas yang baik. Maka dengan adanya aplikasi travelase ini akan membantu penyandang disabilitas dalam memperoleh informasi terkait destinasi wisata yang ramah disabilitas dan memperoleh pengalaman berwisata.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka yang berisi *user interface*, *user experience*, *metode design thinking*, *figma*, dan *System Usability Scale* (SUS). Penelitian menjelaskan bahwa metode design thinking digunakan dalam perancangan Desain Aplikasi Travcozz Pencari Tempat Wisata di Indonesia menggunakan metode design thinking [8]. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa metode design thinking pada rancangan aplikasi Travcozz berhasil memberikan solusi kepada pengguna, terbukti dengan nilai rata-rata 88,8 sehingga dapat dikategorikan baik dan dapat disimpulkan bahwa fitur-fiturnya dapat digunakan. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan karena tidak menyediakan fitur pemandu wisata untuk disabilitas.

2.1. User interface

Antarmuka pengguna *User Interface* merupakan media interaksi antara program dan pengguna [9]. UI dapat berupa tampilan visual sebuah produk yang berfungsi sebagai penghubung antara sistem dan pengguna. Elemen UI mencakup bentuk, warna, ikon, dan teks yang dirancang menarik. Tujuan dari UI adalah merancang tampilan yang menarik sekaligus memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi atau situs web [10]. Secara sederhana, UI adalah cara pengguna melihat dan berinteraksi dengan tampilan sebuah produk.

2.2. User experience

User experience merupakan aspek penting dalam proses pembuatan *prototype* media digital. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna saat berinteraksi atau menggunakan produk digital yang dirancang [11]. Singkatnya, *user experience* yang baik akan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *user experience* adalah pengalaman seorang user terhadap penggunaan produk digital dan dapat menilai tingkat kemudahan dan kenyamanan terkait fungsionalitas dari tool dalam layanan atau produk digital tersebut.

2.3. Metode design thinking

Design thinking merupakan sebuah metodologi desain yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan manusia dari aspek perancangan interaksi [12]. proses ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini memungkinkan pendekatan yang berfokus pada pengguna dengan mengeksplorasi

ide-ide solusi hingga menemukan solusi yang sesuai, serta mengidentifikasi strategi alternatif. Design thinking bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan sistem, dengan menciptakan pengalaman yang nyaman, mudah, efektif, dan efisien dalam mengakses informasi [13]. Pendekatan ini menghasilkan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta membantu mengatasi masalah yang muncul saat berinteraksi dengan sistem.

2.4. Figma

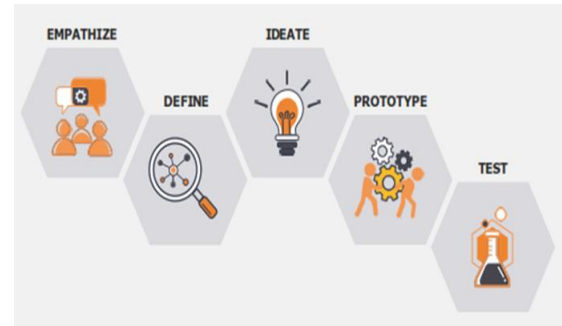
Figma adalah salah satu perangkat lunak atau alat yang digunakan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna pada aplikasi, sites web, dan desktop [14]. Selain itu, figma juga memudahkan desainer dalam membuat prototype, mockup, atau wireframe untuk aplikasi serta berbagai jenis desain lainnya, dengan fitur yang cukup lengkap. Figma dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux, maupun Mac dengan koneksi internet. Salah satu keunggulan figma adalah memungkinkan beberapa orang bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama meskipun berada di Lokasi berbeda [15]. Fitur ini mendukung kolaborasi tim, dan kemampuan tersebut membuat figma menjadi pilihan banyak desainer UI/UX untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan cepat dan efisien.

2.5. System Usability Scale (sus)

Usability adalah tingkat pengukuran yang menunjukkan sejauh mana sebuah sistem dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya, serta seberapa mudah antarmuka sistem tersebut digunakan [16]. Aspek ini berkontribusi pada tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan produk tersebut. Pengujian usability dapat mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna serta tujuan dari pengembangannya [17]. Dari segi kegunaan, sebuah sistem biasanya lebih mengutamakan kemudahan pengguna dibanding fungsionalitasnya.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah dan merancang inovasi yang relevan bagi penyandang disabilitas untuk mudah merencanakan perjalanan berwisata dengan aman dan nyaman. Metode ini dikenal sebagai pendekatan berpikir yang holistik atau menyeluruh untuk menciptakan solusi. Berikut beberapa tahapan dalam metode design thinking.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

3.1. Empathize

Empathize merupakan tahap awal yang dilakukan dengan proses wawancara mendalam yang akan dilakukan dengan beberapa responden penyandang disabilitas dan orang-orang dilikungan sekitarnya seperti, orang tua, keluarga, dan masyarakat umum. Wawancara ini guna memperoleh informasi terkait kendala atau hal yang membuat penyandang disabilitas jarang berwisata dan hasil dari wawancara ini akan membantu penulis untuk menemukan solusi untuk perancangan UIUX aplikasi *Travelease*. Berikut daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada responden;

Tabel 1. Daftar Pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apa yang membuat anda jarang untuk berwisata?
2.	Apa yang anda butuhkan agar anda bisa merencanakan atau berwisata dengan aman dan nyaman?
3.	Apakah sulit mencari tempat wisata yang ramah disabilitas?
4.	Bagaimana anda mencari informasi terkait tempat wisata yang ramah disabilitas?
5.	Bagaimana anda biasanya merencanakan perjalanan atau melakukan perjalanan wisata?
6.	Apa harapan anda dengan adanya aplikasi pemandu wisata dan terhadap tampilan visualnya?

3.2. Define

Berdasarkan hasil dari *empathize*, tahap *define* mencakup analisis dan pendefinisian masalah yang harus diselesaikan dalam perancangan UIUX aplikasi pemandu wisata *travelease* bagi penyandang disabilitas. Pada tahap ini akan dibuat *user persona* yang menggambarkan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. *User persona* adalah representasi gabungan dari beberapa pengguna yang dirangkum menjadi satu karakter persona, yang diperoleh dari hasil wawancara atau survei. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik, kekhawatiran, serta keinginan atau kebutuhan pengguna.

3.3. Ideate

Tahap *ideate* ini merupakan tahap dimana dilakukan *brainstorming* mengenai kebutuhan pengguna untuk memperoleh beberapa ide dan solusi. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk memperoleh ide dan solusi yang inovatif dari permasalahan yang sudah dianalisis pada tahap *define*, serta menentukan solusi terbaik dari berbagai pilihan yang ada. Kebutuhan pengguna menjadi panduan dalam menetapkan prioritas solusi yang akan dipilih. Pada tahap ini akan adanya storyboard yang digunakan untuk memvisualisasikan ide atau solusi dalam bentuk alur cerita. Storyboard adalah serangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita atau urutan kejadian dengan memetakan dari satu adegan ke adegan lainnya dan membantu memahami penggunaan aplikasi *travelease*.

3.4. Prototype

Ide dan solusi yang telah diperoleh dari tahap *ideate* akan diwujudkan pada tahap prototype, baik prototipe fidelitas rendah (*low-fidelity*) maupun fidelitas tinggi (*high-fidelity*). Fase ini berfokus pada pengembangan solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dengan demikian, penulis akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana pengguna sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan merasakan saat berinteraksi dengan produk akhir. Tahap *prototype* ini bertujuan untuk menghasilkan desain antar muka dari aplikasi *Travelease*.

3.5. Test

Tahap akhir dari metode design thinking adalah menguji *prototype* yang telah disediakan. Dalam penelitian ini pengujian akan dilakukan dengan melibatkan pengguna potensial dan menggunakan metode seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kegunaan pengalaman pengguna. Pengujian *usability* ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna yang menjadi parameter keberhasilan penerimaan aplikasi oleh masyarakat khususnya bagi penyandang disabilitas. Pengujian ini diperlukan dalam penelitian untuk menilai seberapa mudah aplikasi digunakan dan apakah desain antar muka pengguna sudah sesuai atau belum.

Tabel 2. Penilaian *System Usability Scale* (SUS)

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat setuju (SS)	5

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Tahapan *empathize* dilakukan dalam penelitian ini guna mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang dihadapi. Tahapan ini dilakukan menggunakan metode wawancara. Penulis melakukan wawancara kepada 5 penyandang disabilitas yang belum pernah berwisata dikarenakan kesulitan dalam aksesibilitas sehingga penulis memperoleh penemuan yang berpusat pada masalah yang dialami ketika hendak berwisata. Teknik wawancara yang digunakan yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan dalam situasi nonformal untuk menimbulkan kedekatan diantara penulis dan narasumber yang dimana hal ini akan membantu penulis untuk mengumpulkan informasi. Selain itu penulis juga meminta tanggapan dan juga usulan dari narasumber mengenai hal-hal yang dibutuhkan sehingga dapat menciptakan solusi yang relevan.

4.2. Define

Tahapan *define* adalah suatu tahapan proses untuk mendapatkan inti dari permasalahan dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada tahap *empathize*. Data permasalahan dari setiap narasumber dianalisis dengan tujuan untuk memahami dan menemukan permasalahan serta kebutuhan dari pengguna. Hasil pada tahapan *define* ini akan digambarkan dalam bentuk *user persona*. Pada bagian *user persona* ini penulis dapat memahami masalah dan kebutuhan sehingga solusi yang diperoleh yaitu dengan merancang aplikasi pemandu wisata bagi penyandang disabilitas untuk membantu menemukan tempat wisata yang ramah disabilitas serta dapat berwisata dengan nyaman dan aman.

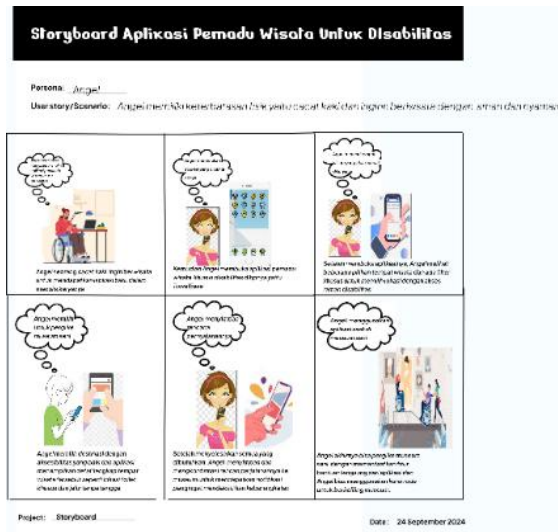


Gambar 2. *User persona*

4.3. Ideate

Hasil dari tahapan ini dilakukan *brainstorming* berupa *storyboard* yang akan memberikan ide dan solusi dalam bentuk alur cerita untuk menyelesaikan permasalahan pengguna atau menjawab kebutuhan dari pengguna, yang telah ditemukan pada proses

sebelumnya. Dalam *storyboard* ini akan memberikan alur bagaimana pengguna khususnya penyandang disabilitas dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi hingga menemukan aplikasi Travelease sebagai solusi untuk bisa membuat rencana perjalanan dan berwisata dengan aman dan nyaman.

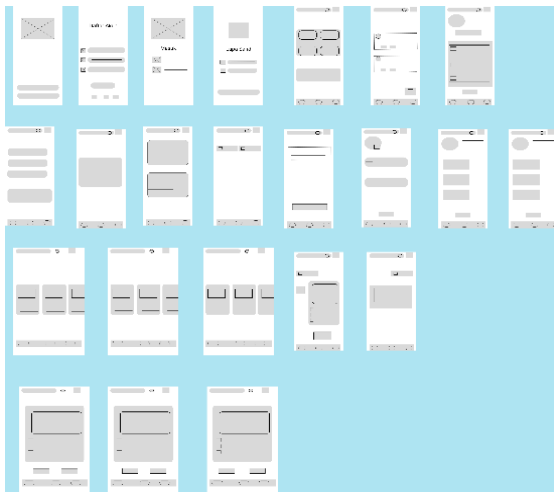


Gambar 3. Storyboard

4.4. Prototype

Setelah melewati tahap ideate selanjutnya yaitu membuat *prototype*. Tahap ini menghasilkan representasi visual yang sesuai untuk berinteraksi dengan pengguna setelah mendapatkan pemahaman dari proses *storyboard* dimana ide atau solusi akan ditampilkan dalam bentuk *prototype*, baik itu fidelitas rendah (*low fidelity*) maupun fidelitas tinggi (*high fidelity*).

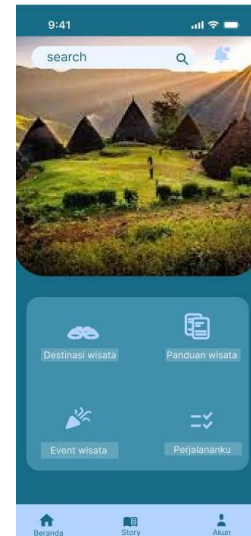
- Fidelitas Rendah (*low fidelity*)** *Low fidelity* adalah proses dari prototyping yang menekankan kesederhanaan dan tampilan kasar tanpa detail. Proses ini bertujuan untuk membantu peneliti untuk memperoleh tampilan sederhana dari aplikasi Travelease.



Gambar 4. Low Fidelity

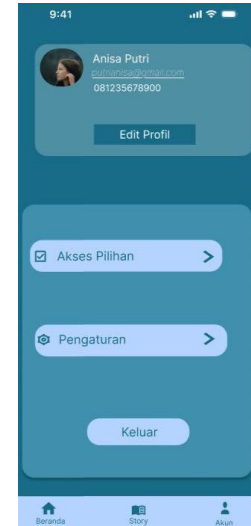
- Fidelitas tinggi (*High Fidelity*)**

High Fidelity adalah proses dari prototyping dengan menekankan pada tampilan aplikasi yang sudah detail. Pada proses ini sudah mendekati tampilan akhir hingga fungsionalitasnya.



Gambar 5. Tampilan Beranda

Tampilan beranda pada Gambar 5 memuat fitur pencarian destinasi wisata, notifikasi, daftar destinasi wisata, panduan wisata, event yang sedang berlangsung pada destinasi, dan daftar perjalanan yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan Informasi Akun

Tampilan informasi akun pada Gambar 6 memuat foto profil pengguna, informasi pribadi, edit profil, pengaturan, dan logout bila telah selesai menggunakan aplikasi.



Gambar 7. Tampilan Login

Tampilan login pada Gambar 7 memuat form untuk menginput email terdaftar, beserta kata sandi. Pengguna yang belum memiliki akun juga dapat melakukan registrasi pada halaman ini.

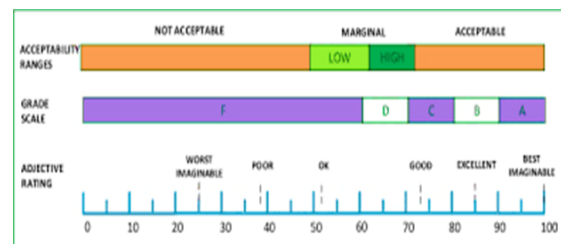


Gambar 8. Tampilan Review

Tampilan review pada Gambar 8 ditujukan untuk pelanggan agar bisa mengekspresikan pengalaman mereka ketika mengunjungi salah satu destinasi wisata. Kelebihan dari aplikasi ini adalah dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan destinasi wisata baru yang menarik, serta memberikan penilaian terkait bagaimana destinasi tersebut. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menambah daya Tarik daerah Flores sehingga akan semakin maju.

4.5. Test

Pengujian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu dengan melibatkan pengguna potensial dan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi kegunaan (*Usability*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). Metode *SUS* ini melalui berbagai tahap analisis yaitu dimulai dengan mengumpulkan data kuisoner *SUS* yang sudah diisi oleh responden, selanjutnya menghitung skor *SUS* untuk setiap hasil responden dengan rumus yaitu skor yang diberikan untuk setiap pernyataan responden dengan nilai ganjil akan dikurangi 1, sedangkan skor untuk setiap pernyataan responden dengan nilai genap akan dikurangkan dengan 5, maka nilai akhir dari skor yang diberikan setiap responden diperoleh dari hasil penjumlahan nilai mulai dari pertanyaan 1 sampai 10 untuk masing-masing responden, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5. Skor akhir dari *System Usability Scale (SUS)* yaitu dengan mengambil rata-rata dari total nilai semua responden yang sudah terakumulasi. Memahami hasil skor *SUS* dengan mengacu pada pedoman penilaian yang telah ditentukan seperti pada gambar berikut.



Gambar 6. Pedoman penilaian hasil skor SUS

Hasil dari tahap metode *System Usability Scale (SUS)* yang di dapatkan dari data hasil kuisoner untuk *prototype* aplikasi *Travelease* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil perhitungan skor SUS

No Pernyataan	Skor
1	3
2	4
3	3
4	4
5	3
6	4
7	4
8	4
9	3
10	3
Rerata x 2,5	87,5

Dengan hasil skor 87,5 ini menunjukkan bahwa produk aplikasi *Travelease* yang peneliti uji mempunyai tingkat kegunaan yang sangat baik menurut pendapat pengguna. Pengguna merasa cukup puas dengan kemudahan penggunaan, fungsi berjalan dengan baik, dan kenyamanan interaksi

dengan aplikasi tersebut dari Kesimpulan skor yang diperoleh sehingga mendapatkan *Grade Excelent*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian perancangan aplikasi pemandu wisata Travelease untuk disabilitas dirancang dengan berfokus pada *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Metode yang digunakan yaitu *Design Thinking* untuk merancang UI yang menarik, intuitif dan inklusif serta mengoptimalkan UX agar pengguna merasa puas dan nyaman. Hasil pengujiannya menunjukkan hasil penilaian yang baik, dengan skor SUS 87.5 dengan *grade excellent*, sehingga membuktikan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna meskipun masih terdapat kekurangan dibagian UI maupun UX yang perlu diperbaiki agar pengguna lebih merasa puas. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan fitur terbaru dan lebih mempertingkatkan tingkat inklusif pada UI dan UX sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nasution, ILN; Hasibuan, RRA; Syarvina, Wahyu;, "Ananlisis Pariwisata Halal Terhadap Keputusan wisatawan (Studi Kasus Wisata di Aceh)," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, vol. 9, no. 01, pp. 1118-1128, 2023
- [2] P. Riskiya, M. Mahdy dan Z. Fuady, "Pemenuhan Aksesibilitas bagi penyandang Disabilitas di Kawasan Wisata Jam Gadang dan Sekitarnya, Bukittinggi Sumatera Barat," *Jurnal Serambi Engineering*, vol. VIII, no. 4, pp. 7010-7023, 2023
- [3] M. Muna dan M. Subroto, "Tinjauan Peraturan Undang-Undang Terhadap Pelayanan Kebutuhan Khusus Bagi Warga Binaan Pemasayarakatan Disabilitas," *Rampai Jurnal Hukum*, vol. 1, no. 1, pp. 31-37, 2022
- [4] A. Permana, "PELAYANAN PENGUNJUNG DISABILITAS PADA MUSEUM GEOLOGI DAN MUSEUM KONFERENSI ASIA AFRIKA DI KOTA BANDUNG," *Tourism Scientific Journal*, vol. 9, no. 2, pp. 210-220, 2024
- [5] W. Fernando dan C. Rakhman, "Strategi Pengembangan Pariwisata Ramah Disabilitas di Teras Cikapundung," *Jurnal Kajian Pariwisata Dan Bisnis Perhotelan*, vol. 2, no. 2, pp. 189-197, 2021
- [6] G. P. Rochman, A. Afiati, R. R. Aji dan E. Syaodih, "PARIWISATA RAMAH DISABILITAS: PRAKTIK DI KOTA BANDUNG DAN SEKITARNYA," *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*, vol. 19, no. 1, pp. 64-76, 2023
- [7] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, "PERANCANGAN APLIKASI "NUGAS" MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN ANGILE DEVELOPMENT," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 35-44, 2021
- [8] M. Febrian, "PERANCANGAN DESAIN APLIKASI TRAVCOZZ PENCAIRI TEMPAT WISATA DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, vol. 16, no. 1, pp. 34-43, 2024
- [9] D. Putra, . M. Asfi dan R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," *Jurnal ilmiah teknologi informasi terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111-117, 2021
- [10] E. N. Azizah, M. G. Resmi dan S. Alama, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PENGENALAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO)," *Jurnal MNEMONIC*, vol. 6, no. 1, pp. 71-76, 2023
- [11] F. Medyasepti, A. Nurfarina, A. Satyagraha, Cennywati dan N. Hansopaheluwakan, "Perancangan highfidelity Media Edukasi Digital Berbasis User Experience Orang Tua Penyandang Disabilitas Indonesia," *JURNAL VISUAL IDEAS*, vol. 3, no. 1, pp. 9-15, 2023
- [12] S. Faridha, S. Yulianti dan Y. Sugiarti , "Metode Perancangan User Interface Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review," *Jurnal Bit-Tech*, vol. 7, no. 1, pp. 58-67
- [13] D. N. R. S. K. M. Q. H. Azka Septia Rahman, "Perancangan Ui/Ux Layanan Aduan Fasilitas Umum Dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile," *Journal Of System and Computer Engineering (JSCE)*, vol. 5, no. 1, pp. 128-140, 2024
- [14] M. A. A. R. Lalu Anugerah Wira Anggardika, "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Wisata Lombok Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal*

- Teknologi Informasi dan Komputer dan Aplikasinya*, vol. 6, no. 2, pp. 500-509, 2024
- [15] S. N. M. H. A. Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal Of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43-52, 2022
- [16] I. W. P. P. I. P. E. S. H. K. P. M. I. Ondi Asroni, "Penerapan Usability Testing Dengan Menggunakan Metode Retrospective Think Aloud Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Aplikasi Wisata Labuan Bajo," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 2130-2138, 2024
- [17] I. M. S. Sri Widyanti Ginting, "Analisis Usability Aplikasi Sistem Informasi Destinasi Wisata Pulau Ambon Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, pp. 1061-1068, 2020