

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI “PAYO” PEMANDU WISATA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Fathoni, Ali Ibrahim, M. Syarief Albani, Muhammad Al Fachrozi,
Muhammad Ramadhan Putra Pratama, M Fathan A Syahputra

Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya

Jl. Raya Palembang - Prabumulih Km. 32 Indralaya, OI, Sumatera Selatan, Indonesia

fathoni@unsri.ac.id

ABSTRAK

Sektor pariwisata memiliki peran strategis untuk mendukung pembangunan ekonomi daerah, seperti Palembang, dengan wisata alam, religi, budaya, dan kuliner yang beragam. Namun, wisatawan masih kesulitan untuk mendapatkan informasi yang benar, terintegrasi, dan mudah diakses mengenai destinasi wisata. Informasi yang terpisah-pisah di berbagai situs biasanya membingungkan, dan kurangnya integrasi dengan pemandu lokal dan navigasi lokasi menjadi penghalang utama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi “PAYO” sebagai pemandu wisata digital mobile yang responsif terhadap kebutuhan pengguna untuk Kota Palembang. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking dalam lima tahap, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data dikumpulkan dengan menggunakan survei pengguna dan diolah melalui diagram afinitas, sedangkan prototipe diuji dengan metode System Usability Scale (SUS). Aplikasi “PAYO” memiliki fitur panduan bagi wisatawan untuk melakukan perjalanan, pencarian peta, saran navigasi berbasis preferensi, dan koneksi pemandu lokal. Hasil pengujian secara konsisten baik dengan nilai SUS 86,5 (*kategori Excellent*), menyiratkan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan. Kontribusi dari penelitian ini adalah untuk menawarkan solusi perjalanan digital yang berfokus pada manusia dengan desain berulang dan partisipatif yang mempertahankan pengguna sebagai pusat dari proses desain, dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman perjalanan yang efektif dan menyenangkan.

Kata kunci : Pariwisata, Palembang, UI/UX, Design Thinking, Aplikasi Mobile

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata adalah salah satu sektor jasa yang memiliki potensi besar dan peran strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, baik di tingkat nasional maupun daerah. Ketika sektor pariwisata berkembang, hal ini juga akan memberikan dampak positif bagi kemajuan sektor-sektor ekonomi lainnya. [1] Palembang, sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia, menyimpan kekayaan potensi wisata yang beragam—mulai dari keindahan alam, nuansa religi, hingga cita rasa kuliner yang khas. Potensi-potensi ini dapat dikembangkan menjadi destinasi menarik yang mampu memikat wisatawan, baik dari dalam negeri maupun mancanegara. [1] [2] [3] Dalam beberapa tahun terakhir, digitalisasi dalam sektor pariwisata telah berkembang pesat seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat mobile dan aplikasi berbasis lokasi [4]. Wisatawan kini semakin mengandalkan teknologi untuk mendapatkan informasi tentang destinasi wisata, akomodasi, serta rekomendasi tempat makan dan aktivitas lokal [3][4]. Menurut laporan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2023, sekitar 70% wisatawan domestik lebih memilih aplikasi mobile sebagai sumber utama informasi wisata mereka. Namun, meskipun permintaan terhadap aplikasi pemandu wisata meningkat, masih terdapat tantangan dalam menyediakan pengalaman pengguna yang optimal melalui antarmuka yang ramah dan interaktif.

Permasalahan yang terjadi saat ini, banyak para wisatawan yang hendak berwisata tidak dapat menemukan lokasi wisata yang akurat

tentang keberadaanya, para wisatawan umumnya mencari informasi mengenai destinasi yang ingin mereka kunjungi melalui laman Google. Namun, karena informasi yang tersedia tersebar di berbagai situs dengan detail yang berbeda-beda, hal ini seringkali membingungkan mereka—baik dalam memastikan keakuratan informasi maupun dalam menentukan arah menuju lokasi wisata tersebut [5]. Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi atau penggabungan fitur dari beberapa aplikasi dengan merancang desain UI/UX yang optimal. Sebab, antarmuka yang menarik dan mudah digunakan dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna, yang pada akhirnya turut menentukan keberhasilan sebuah aplikasi [6]. Selain itu, fitur-fitur personalisasi seperti rekomendasi berbasis preferensi dan navigasi berbasis lokasi belum dimanfaatkan secara optimal dalam banyak aplikasi yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang lebih inovatif dan user-friendly untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam perencanaan perjalanan wisata.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai optimalisasi antarmuka pengguna dalam aplikasi wisata berbasis mobile. Studi yang dilakukan oleh Renwarin, P. M., dan Jatmiko, A. R. pada tahun 2024 menunjukkan bahwa pendekatan berbasis user-centered design dapat meningkatkan kepuasan pengguna, yang dimana dalam penelitian ini dihasilkan skor SUS sebesar 81 [7]. selain itu, penelitian ini menyoroti pentingnya desain antarmuka

pengguna yang mengikuti prinsip desain yang baik, meliputi kesederhanaan, konsistensi, keterbacaan dan juga Penggunaan warna, tipografi, dan ikon yang dinilai dapat meningkatkan kejelasan dan tampilan visual aplikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemandu wisata "PAYO" berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking, dengan studi kasus pada destinasi wisata di Palembang. Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan solusi yang lebih inovatif dalam menciptakan pengalaman wisata yang interaktif, mudah digunakan, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta preferensi pengguna. Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan proses iteratif dalam desain antarmuka, yang mengutamakan kebutuhan pengguna sejak tahap awal hingga tahap akhir pengembangan aplikasi. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi wisata berbasis mobile yang lebih efektif dan efisien.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa peneliti sebelumnya telah meneliti implementasi UI/UX pada aplikasi pariwisata online. Pratiwi, A. I., & Rani, S. pada tahun 2023. menggunakan pendekatan design thinking dalam Itinerary Planner dengan nilai SUS 82,17 dan menyarankan untuk membuat rencana perjalanan berbasis kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) [8]. Penelitian Aldi, A. et al. pada tahun 2024 menunjukkan bahwa aplikasi Wisata Wonokitri memiliki skor kegunaan 88 dengan rekomendasi untuk melakukan pendekatan Lean UX untuk peningkatannya [9]. Anggardika et al. pada tahun 2024 menerapkan User-Centered Design (UCD) pada aplikasi pariwisata Lombok dan menemukan bahwa meskipun UI/UX-nya sudah baik, namun elemen interaktif dan estetikanya memerlukan peningkatan tambahan [10].

Human Centered Design (HCD) juga diterapkan, yang mana telah diterapkan dalam desain UI/UX aplikasi wisata berbasis web oleh Handayani pada tahun 2023. Ini mencakup 92% uji efisiensi kegunaan dan kemudahan desain UI [11]. Armiani dan Ibadi pada tahun 2024 mengembangkan aplikasi Giwang Sumatera Selatan, di mana desain UI /UX 92% uji efisiensi kegunaan dan kemudahan desain UI. Armiani dan Ibadi mengembangkan aplikasi Giwang Sumsel, dan tidak ada fungsi pemesanan makanan dan hotel serta lalu lintas perintah dengan tingkat kesalahan klik 28% perlu menjadi peningkatan dalam navigasi [12]. Alfarabi dan Muhammad pada tahun 2024 menunjukkan aplikasi TravelTrails dengan skor kegunaan 80,75 dengan rekomendasi untuk meningkatkan UI/UUX menjadi lebih dinamis [13]. Rindi Antika et al pada tahun 2024 juga mengembangkan aplikasi penyewaan sepeda motor bagi wisatawan dengan skor kegunaan 79,9%. Hal ini diketahui bahwa layanan tambahan seperti

pembayaran online dapat meningkatkan kenyamanan pengguna[14].

Sebuah penelitian terbaru juga telah dilakukan oleh Sandika pada tahun 2024 menghasilkan aplikasi Boarding Houses, yang masing-masing menggunakan fitur Live Community Chat & Local Guide. Aplikasi tersebut memiliki skor SUS sebesar 85, menunjukkan kepuasan pengguna. Penelitian yang sebelumnya ini menyoroti kepentingan terhadap interaksi wisatawan pada komunitas lokal untuk memberikan pengalaman yang lebih dalam. Dengan kata lain, proses Design Thinking memberikan hasil dalam hal meningkatkan kepuasan pengguna dan kegunaan aplikasi pariwisata digital. Evaluasi dengan SUS dan UEQ menunjukkan bahwa sebagian besar aplikasi berkinerja apik, tetapi interaktivitas dan personalisasi berbasis AI dapat ditingkatkan [15]. Oleh karena itu, strategi yang diterapkan oleh aplikasi PAYO harus mencoba proses yang sebelumnya telah diterapkan untuk membuatnya lebih inovatif dan terkini untuk menciptakan pengalaman perjalanan yang lebih baik.

3. METODE PENELITIAN

Perancangan UI/UX aplikasi pemandu wisata "PAYO" memerlukan pendekatan metodologis yang mampu menggali kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi berbasis pengalaman nyata. Metode *Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan kualitatif yang mencakup lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahap dirancang untuk memastikan desain berpusat pada pengguna. Selain itu, dijelaskan pula strategi pengumpulan dan analisis data serta perangkat yang digunakan selama proses perancangan berlangsung.

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking untuk merancang UI/UX aplikasi pemandu wisata PAYO. Metode ini dipilih karena menawarkan pendekatan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna[16]. Design Thinking terdiri dari lima tahapan inti, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahap memiliki peran penting—mulai dari memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan secara jelas, menghasilkan berbagai ide solusi, membuat rancangan awal, hingga menguji desain untuk mendapatkan masukan dan penyempurnaan lebih lanjut.

3.2. Tahapan Penelitian

Penelitian ini mengikuti tahapan Design Thinking sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX aplikasi "PAYO".

3.3. Empathize

Tahap *Empathize* merupakan langkah pertama dalam meneliti kebutuhan pengguna dengan cara mendengarkan, mengamati, dan memahami sudut

pandangan mereka[17]. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner online yang disebarkan menggunakan Google Forms kepada wisatawan dan calon pengguna aplikasi. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk menggali informasi terkait kesulitan wisatawan dalam menemukan lokasi wisata, navigasi yang tersedia dalam aplikasi lain, serta preferensi pengguna dalam desain UI/UX aplikasi wisata.

3.4. Define

Setelah data dari kuesioner terkumpul, langkah berikutnya adalah memahami serta menganalisis data tersebut guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks permasalahan yang perlu diselesaikan[17]. Hasil analisis data digunakan untuk menentukan fitur utama yang diperlukan dalam aplikasi, seperti sistem navigasi berbasis lokasi, rekomendasi tempat wisata sesuai preferensi pengguna, serta tampilan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik.

3.5. Ideate

Tahapan ini digunakan untuk menerapkan ide yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya ke dalam bentuk prototipe sebagai produk uji coba[17]. Konsep ini mencakup sketsa awal antarmuka, pengaturan layout yang intuitif, serta integrasi fitur utama yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Ide yang dihasilkan kemudian dipilih berdasarkan kelayakan implementasi dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.

3.6. Prototype

Setelah konsep desain disusun, tahap ini berfokus pada pembuatan prototipe antarmuka aplikasi. Prototipe adalah tahap dalam mengimplementasikan ide yang telah dibuat ke dalam desain aplikasi yang pada dasarnya menggambarkan proses perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendapatkan gambaran cara pengguna berinteraksi menggunakan aplikasi yang dibuat. [18]. Prototipe ini mencakup tampilan awal aplikasi, seperti halaman utama, menu navigasi, peta lokasi wisata, serta fitur rekomendasi berbasis preferensi pengguna. Prototipe ini dibuat untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana aplikasi akan berfungsi sebelum masuk ke tahap implementasi lebih lanjut. Desain UI/UX aplikasi dikembangkan menggunakan Figma, dengan fokus pada kemudahan penggunaan, akses informasi yang cepat, serta alur yang sederhana dan efisien. Terdapat 3 fase besar dalam tahap ini yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Low-Fidelity: Versi awal produk yang digunakan untuk menjelajahi ide-ide dan konsep dasar sebelum mengembangkannya lebih lanjut. Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan beberapa alternatif rancangan, kemudian

mengevaluasi dan memilih versi yang paling realistis serta memungkinkan untuk diwujudkan.

- b. High-Fidelity: Representasi yang lebih detail dan dekat dengan produk akhir dari segi tampilan dan fungsi. Tahap ini merupakan pengembangan versi yang sudah dipilih dari fase Low-Fidelity.
- c. Prototyping: Proses pembuatan model interaktif dari produk yang akan diuji. Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap High-Fidelity, mencakup fungsionalitas dan interaktivitas dari awal hingga akhir alur aplikasi.

3.7. Test

Pada tahap ini, prototipe aplikasi diuji oleh calon pengguna untuk mendapatkan feedback mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan desain yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner lanjutan yang berisi pertanyaan terkait kemudahan penggunaan, estetika antarmuka, serta efektivitas fitur yang disediakan. Proses testing yang digunakan adalah Usability Testing yang kesimpulannya merupakan indikator yang dirancang untuk menguji dan memvalidasi apakah prototipe yang dibuat dapat diterima[19]. Hasil evaluasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan desain sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut.

3.8. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengandalkan dua jenis sumber data, yakni data primer dan data sekunder.

Data primer diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada wisatawan dan calon pengguna. Kuesioner mencakup pertanyaan seputar pengalaman penggunaan aplikasi wisata, kendala yang dihadapi, serta preferensi mereka terhadap fitur dan desain UI/UX.

Data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait UI/UX dalam aplikasi wisata serta penelitian terdahulu yang menggunakan metode Design Thinking. Selain itu, data statistik dari Kementerian Pariwisata digunakan untuk memahami tren digitalisasi dalam industri pariwisata.

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode evaluasi UI/UX. Metode ini untuk mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas desain yang dibuat, penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS) atau User Experience Questionnaire (UEQ). SUS digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi, sedangkan UEQ digunakan untuk menilai pengalaman pengguna dalam aspek kegunaan, estetika, serta kenyamanan interaksi dengan antarmuka aplikasi.

3.10. Alat dan Teknologi yang Digunakan

Dalam penelitian ini, beberapa alat dan teknologi digunakan untuk mendukung proses perancangan UI/UX aplikasi "PAYO", antara lain:

- Google Forms : Digunakan untuk menyebarkan kuesioner kepada responden dan mengumpulkan data mengenai kebutuhan pengguna.
- Figma : Digunakan untuk membuat rancangan prototype UI/UX aplikasi "PAYO".

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi "PAYO" sebagai pemandu wisata Palembang berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking. Hasil penelitian dibagi dalam lima tahapan, yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang masing-masing dijelaskan berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner serta proses desain dan evaluasi aplikasi.

4.1. Tahap Empathize

Tahap ini diawali dengan penyebaran kuesioner kepada subjek yang terdiri dari wisatawan domestik dan pemandu lokal. Mayoritas responden (lebih dari 80%) adalah wisatawan domestik yang sering berkunjung ke Palembang lebih dari tiga kali dalam setahun.

Lebih dari 60% responden menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mencari informasi tempat wisata. Informasi biasanya diperoleh dari media sosial (Instagram, TikTok, YouTube) atau hasil pencarian Google, yang menurut mereka belum sepenuhnya akurat dan sering membingungkan. Sebagian besar juga menyatakan belum pernah menggunakan pemandu wisata lokal, baik karena tidak tahu cara menemukannya atau lebih suka menjelajah sendiri.

Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap aplikasi yang mampu memberikan informasi wisata secara lengkap dan akurat, serta dilengkapi dengan fitur pemandu lokal bagi yang membutuhkannya.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	PERTANYAAN
1.	Seberapa sering Anda berwisata ke Palembang?
2.	Apa tujuan utama Anda saat berwisata?
3.	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mencari informasi tempat wisata di Palembang?
4.	Bagaimana Anda biasanya mencari informasi tentang tempat wisata sebelum berkunjung?
5.	Apakah Anda pernah menggunakan pemandu wisata lokal saat berwisata di Palembang?
6.	Jika menggunakan pemandu wisata, bagaimana cara Anda menemukannya?
7.	Menurut Anda, apakah aplikasi pemandu wisata digital dapat membantu wisatawan?
8.	Fitur apa yang menurut Anda penting dalam aplikasi pemandu wisata?
9.	Seberapa penting fitur pemandu wisata lokal dalam aplikasi ini?
10.	Jika aplikasi ini tersedia, apakah Anda tertarik

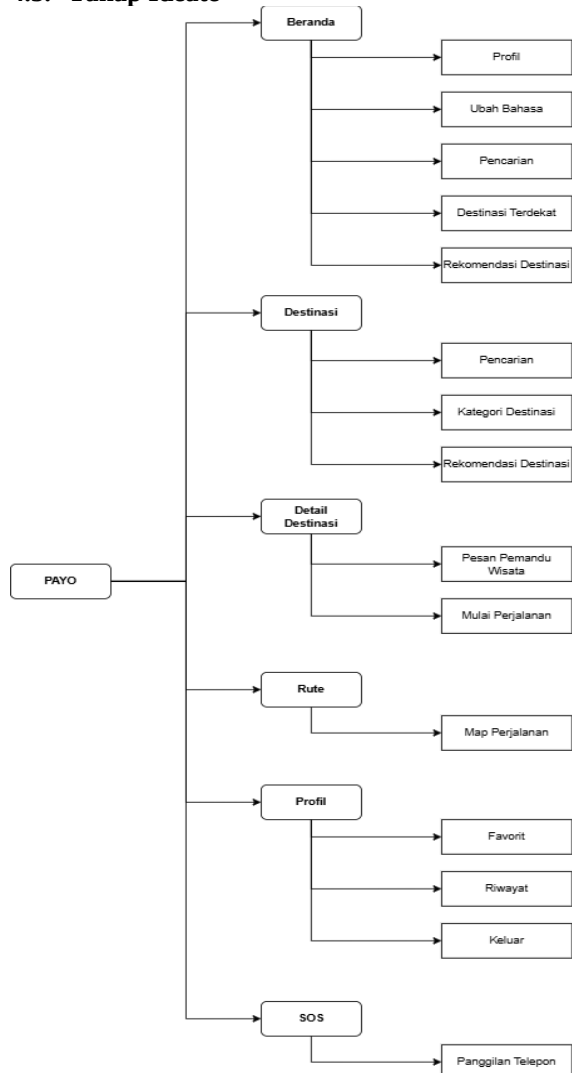
No	PERTANYAAN
	menggunakannya?
11.	Apa kendala utama yang Anda alami saat berwisata di Palembang?
12.	Apakah Anda memiliki saran atau harapan untuk aplikasi pemandu wisata ini?

4.2. Tahap Define

Berdasarkan analisis jawaban, beberapa masalah utama pengguna diidentifikasi, seperti Informasi wisata yang tidak lengkap atau tersebar di berbagai platform, Sulitnya menemukan pemandu wisata lokal dan Navigasi dan arah menuju lokasi yang tidak jelas. Dari kebutuhan tersebut, ditentukan fitur utama aplikasi "PAYO" yaitu:

- Direktori lengkap tempat wisata (alamat, harga tiket, jam operasional, foto, ulasan).
- Navigasi berbasis peta lokasi.
- Fitur rekomendasi sesuai preferensi pengguna.
- Opsi untuk terhubung dengan pemandu wisata lokal.
- Tampilan antarmuka yang sederhana, estetik, dan mudah digunakan.

4.3. Tahap Ideate



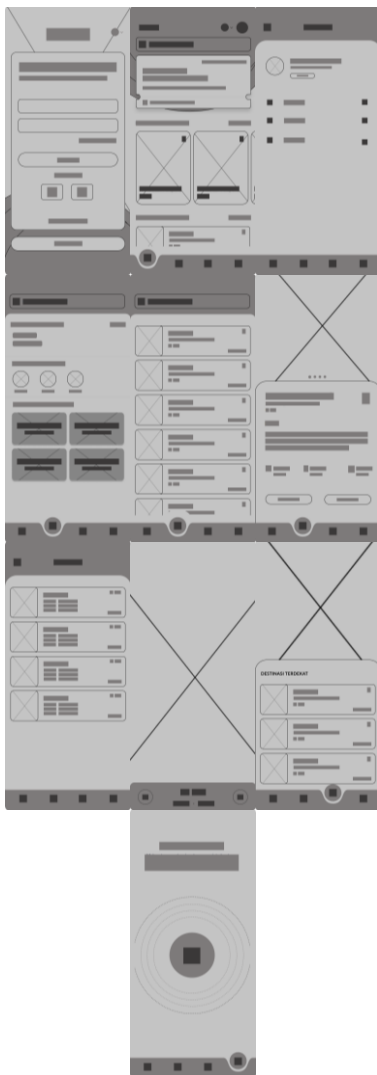
Gambar 1. Informasi Arsitektur

Pada tahap ini, berbagai alternatif desain antarmuka dikembangkan berdasarkan fitur-fitur yang telah ditentukan. Beberapa ide awal mencakup desain homepage dengan pencarian cepat, ikon wisata tematik (kuliner, religi, sejarah), serta integrasi peta dan tombol “Hubungi Pemandu”. Seluruh konsep yang dikembangkan mempertimbangkan kemudahan navigasi, warna yang nyaman, serta elemen interaktif.

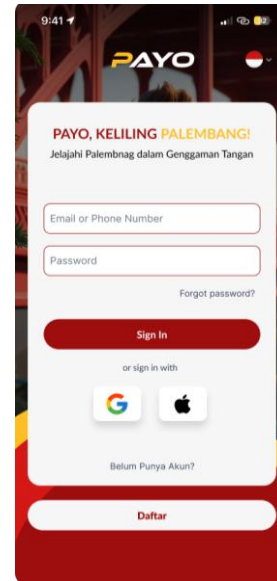
4.4. Tahap Prototype

Desain prototipe dibuat dalam tiga tahapan: Low-Fidelity, High-Fidelity, dan Interactive Prototyping. Prototipe dikembangkan menggunakan Figma dengan alur penggunaan sederhana: pengguna dapat memilih kategori wisata, melihat detail tempat, serta menggunakan navigasi peta atau menghubungi pemandu.

Desain ini menampilkan halaman utama dengan rekomendasi tempat wisata, menu navigasi bawah, serta akses cepat ke fitur unggulan. Prototipe mencerminkan kebutuhan pengguna yang ditemukan pada tahap awal.

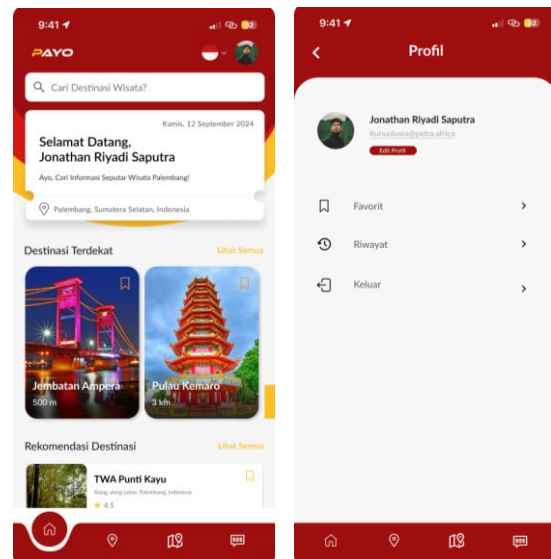


Gambar 2. Low Fidelity (Wireframe)



Gambar 3. Halaman Login

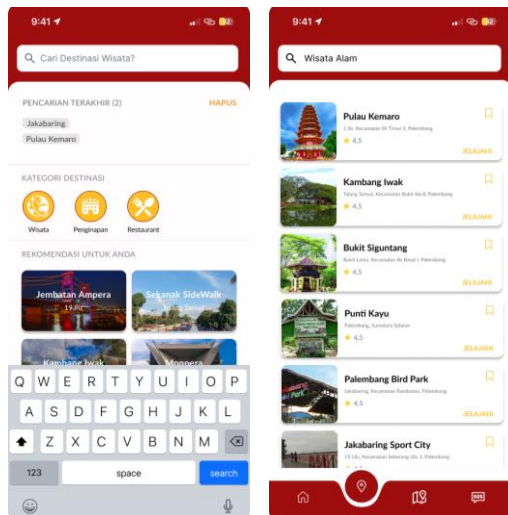
Halaman login dirancang sederhana dengan opsi login menggunakan email dan kata sandi atau dengan menggunakan akun Google atau Apple. Tujuannya adalah memastikan kemudahan akses pengguna, sekaligus menjaga keamanan dan personalisasi dalam penggunaan aplikasi.



Gambar 4. Halaman Dashboard

Dashboard menjadi pusat navigasi utama yang menampilkan berbagai fitur seperti pencarian destinasi, destinasi favorit, dan akses ke peta. Penataan menu secara horizontal pada bagian bawah mempermudah akses dan meningkatkan kenyamanan eksplorasi aplikasi.

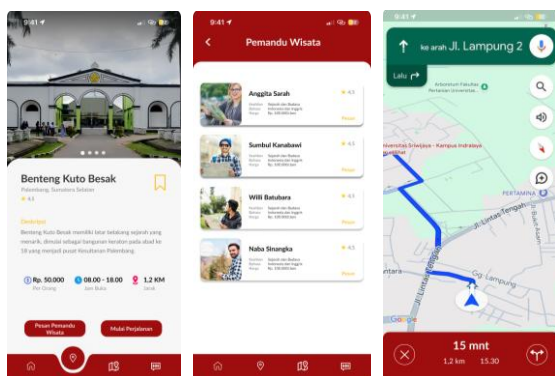
Halaman profil mencakup informasi pengguna, histori perjalanan, serta preferensi pribadi. Desainnya dirancang minimalis dan mudah digunakan, agar pengguna dapat mengelola akun mereka dengan nyaman.



Gambar 5. Fitur Pencarian Destinasi

Fitur pencarian memungkinkan pengguna mencari lokasi destinasi berdasarkan nama atau kategori. Sistem pencarian ini didesain cepat dan intuitif, disertai kategori destinasi seperti wisata, penginapan, dan restoran.

Hasil pencarian ditampilkan dalam bentuk daftar destinasi lengkap dengan gambar kecil, nama tempat, dan rating. Penataan ini bertujuan agar pengguna dapat membandingkan beberapa tempat wisata secara cepat dan efisien.



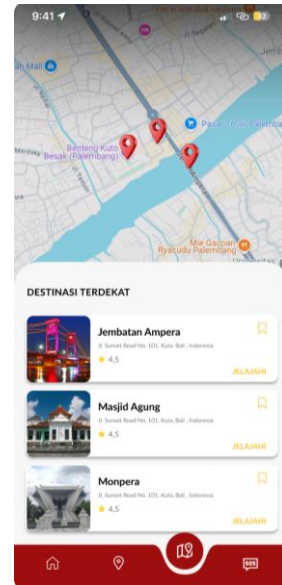
Gambar 6. Halaman Deskripsi Wisata

Halaman ini menampilkan informasi detail tentang suatu destinasi, seperti lokasi, jam operasional, harga tiket, dan ulasan pengunjung. Visualisasi yang kaya dengan gambar dan teks yang terstruktur meningkatkan pemahaman dan daya tarik pengguna. Menampilkan daftar pemandu wisata lokal yang tersedia, lengkap dengan kontak, lokasi, dan ulasan. Fitur ini menjadi nilai tambah utama aplikasi "PAYO" dalam membantu wisatawan yang ingin eksplorasi lebih mendalam dengan bantuan *local expert*.

Menampilkan daftar pemandu wisata lokal yang tersedia, lengkap dengan kontak, lokasi, dan ulasan. Fitur ini menjadi nilai tambah utama aplikasi "PAYO" dalam membantu wisatawan yang ingin eksplorasi lebih mendalam dengan bantuan *local expert*.

Fitur peta memberikan informasi lokasi tempat wisata secara real-time. Pengguna dapat melihat posisi

mereka saat ini dan navigasi ke destinasi yang diinginkan. Hal ini mempermudah orientasi dan mobilitas wisatawan.



Gambar 7. Fitur Destinasi Terdekat

Aplikasi secara otomatis menampilkan destinasi yang berada di sekitar lokasi pengguna. Ini sangat membantu bagi wisatawan yang ingin mengeksplorasi area sekitar tanpa perlu melakukan pencarian manual.



Gambar 8. Fitur Panggilan Darurat

Fitur ini memberikan akses cepat untuk menghubungi pihak berwenang atau layanan darurat seperti ambulans atau polisi. Letaknya yang strategis menjadikan fitur ini berguna dalam situasi tidak terduga.

4.5. Tahap Test

Pengujian dilakukan menggunakan metode Usability Testing melalui kuesioner evaluasi. Hasilnya menunjukkan:

- Mayoritas responden memberikan skor 4 atau 5 dari skala 1-5 terkait pentingnya fitur pemandu wisata dalam aplikasi.
- Ketertarikan pengguna untuk mencoba aplikasi jika tersedia juga tinggi, dengan skor mayoritas 5.
- Saran dari responden antara lain: tampilan harus informatif dan lengkap, fitur perhitungan biaya perjalanan, serta kemudahan penggunaan

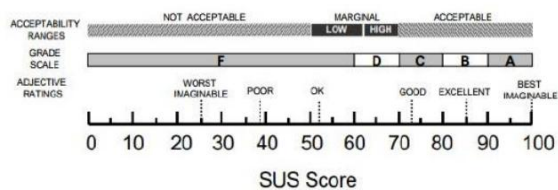
Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5
Q1	4	3	4	3	4
Q2	4	3	3	3	4
Q3	4	4	3	4	4
Q4	4	4	1	3	4
Q5	4	3	3	3	4
Q6	4	4	4	4	3
Q7	4	4	3	4	3
Q8	4	3	2	3	3
Q9	4	3	3	3	4
Q10	4	3	3	4	3
Jumlah nilai	40	34	29	34	36
Nilai *2,5	100	85	72,5	85	90

Hasil diatas selanjutnya akan dimasukkan ke dalam rumus, yang hasilnya akan menjadi nilai akhir pengujian System Usability Testing (SUS). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (1)$$

$\bar{x}$ = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor SUS
 n = Jumlah responden

Dengan menggunakan rumus tersebut, perhitungan skor SUS aplikasi Icycle ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,5 yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori *Excellent* dengan grade B.



Gambar 16. Parameter Skor SUS

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang UI/UX aplikasi "PAYO" sebagai pemandu wisata Kota Palembang dengan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan melalui lima tahapan menghasilkan antarmuka yang informatif, mudah digunakan, dan dilengkapi dengan fitur-fitur unggulan seperti navigasi lokasi, direktori wisata, serta koneksi ke pemandu lokal. Evaluasi menggunakan metode SUS menunjukkan skor rata-rata 86,5 yang termasuk kategori *Excellent* menandakan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh pengguna. Kedepannya, pengembangan aplikasi

dapat diarahkan pada integrasi kecerdasan buatan untuk personalisasi rencana perjalanan dan peningkatan aksesibilitas agar lebih inklusif bagi semua kalangan wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hanadya, N. U. Auliana, and M. B. Purwanto, "Promosi Pulau Kemaro sebagai wisata sejarah Kota Palembang dalam acara Rapat Kerja Nasional Jaringan Kota Pusaka Indonesia (JKPI) ke-IX 2022," 2023.
- [2] O. Lestari and H. Hudaidah, "Potensi wisata religi makam Ki Marogan sebagai upaya pelestarian kearifan lokal di kota Palembang," *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, vol. 7, no. 1, pp. 167–176, 2023.
- [3] M. Sauky, Potensi daya tarik gastronomi wisata kuliner Pempek 26 Ilir Palembang, Doctoral dissertation, Universitas Bina Darma, 2023.
- [4] A. Wahid and S. Aminah, "Digitalisasi dan pembentukan identitas potensi wisata Desa Panglungan sebagai upaya peningkatan daya tarik wisatawan," *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 2, no. 3, pp. 45–58, 2023.
- [5] A. Basith, M. Z. Arifin, and M. A. A. Widya, "Aplikasi pemandu wisata religi di Jawa Timur berbasis Android," *SAINTEKBU*, vol. 13, no. 1, pp. 73–83, 2021.
- [6] A. I. Pratiwi and S. Rani, "Implementasi metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi itinerary wisata," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, 2023.
- [7] P. M. Renwarin and A. R. Jatmiko, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile 'Tour Kei' Sebagai Pemandu Wisata Maluku Tenggara Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 24, no. 3, pp. 2436–2445, 2024.
- [8] A. I. Pratiwi and S. Rani, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, 2023.
- [9] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Paket Wisata di Desa Wonokitri Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, 2024.
- [10] L. A. W. Anggardika, M. A. Albar, and R. Afwani, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Wisata Lombok Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, vol. 6, no. 2, pp. 500–509, 2024.
- [11] N. Handayani, F. Fandhilah, and H. Mayatopani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human

- Centered Design," JOISIE (Journal Of Information
- [12] R. Armiani and T. Ibadi, "Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Giwang Sumsel Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 392-403, 2024.
- [13] S. Alfarabi and M. Muhammad, "Perancangan UI/UX pada aplikasi berbasis mobile TravelTrails menggunakan metode design thinking," *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, pp. 69-76, 2024.
- [14] R. Antika, R. C. L. Nainggolan, R. A. Priambodo, and I. Inayatullah, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Penyewaan Motor untuk Pariwisata," in *MDP Student Conference*, vol. 3, no. 1, pp. 137-144, Apr. 2024.
- [15] D. Sandika, "Perancangan UI/UX Aplikasi Boarding Houses Untuk Area Banda Aceh Menggunakan Metode Design Thinking," *Perancangan UI/UX Aplikasi Boarding Houses Untuk Area Banda Aceh Menggunakan Metode Design Thinking*, vol. 4, no. 2, pp. 1-10, 2024.
- [16] F. N. Sirait and G. Hanifati, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking," *Magenta*, vol. 2, no. 2, pp. 971-991, Jul. 2022.
- [17] Pratiwi, A. I., & Rani, S. (2023). Implementasi metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi itinerary wisata. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 3(6), 249-258. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.303>
- [18] Candra, Alvine, Sukmasetya, Pristi, & Hendradi, Purwono (2023). Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA. *TeIka*, 13(1), 52-68, ISSN 2338-5979, LPPM Universitas Advent Indonesia
- [19] Nathaniel, Vincent, & Adhinata, Faisal Dharma (2023). Redesain Tampilan Website Repository Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan Pengujian Menggunakan Usability Testing. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 6(2), 91, ISSN 2579-5317, Universitas PGRI Madiun