



**RANCANG ULANG UI/UX APLIKASI GIWANG SUMSEL BERBASIS *MOBILE*  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**LAPORAN PENELITIAN**

**RAVINA ARMIANI**

**191410118**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2024**



**RANCANG ULANG UI/UX APLIKASI GIWANG SUMSEL BERBASIS *MOBILE*  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**RAVINA ARMIANI**

**191410118**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

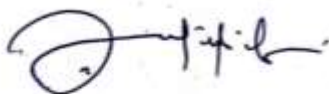
**RANCANG ULANG UI/UX APLIKASI GIWANG SUMSEL BERBASIS MOBILE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**RAVINA ARMIANI  
191410118**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Pembimbing**

**Palembang, 20 Maret 2024  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Dekan,**



**Taqrim Ibadl, M.Kom**

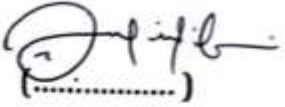




**Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Giwang Sumsel Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinkin" Oleh "Ravina Armiani", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 29 Februari 2024.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Taqrim Ibad, M.Kom 
2. Anggota : Irman Effendy, M.Kom 
3. Anggota : Ferdiansyah, M.Kom., Ph.D. CEH 

Mengetahui,

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Ketua,



  
Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ravina Armiani

NIM : 191410118

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing;
3. Di dalam karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan *plagiarism checker* serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 21 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



RAVINA ARMIANI

NIM : 191410118

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Mungkin memang tak perlu terlalu berambisi, tapi tetap harus tekun memperjuangkan apa yang diinginkan. Mungkin memang tak perlu berlomba dengan yang lain, tapi tetap perlu mengalahkan diri sendiri yang kemarin.”

(Boy Chandra)

” Jangan pernah menyerah jika kamu masih ingin mencoba. Jangan biarkan penyesalan datang karena kamu selangkah lagi untuk menang”

(R.A. Kartini)

“Pada lembar persembahan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan yang terbaik untuk putrinya dan selalu memberikan dukungan untuk terus semangat dalam meraih mimpinya. Terima kasih untuk dosen pembimbing saya Bapak Taqrim Ibadi yang selalu sabar membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya. Terima kasih juga untuk teman-teman yang selalu memberikan dukungan semangat dan bantuan hingga saya bisa terus semangat untuk menyelesaikan tugas akhir saya”

(Ravina Armiani)

## ABSTRACT

*The Giwang Sumsel application was released in 2021 by the South Sumatra Province Culture and Tourism Office to provide information and services to the community and help visitors who come to South Sumatra. According to 2023 data, this application has been downloaded 757 times in Indonesia. To assess user satisfaction, a survey was conducted involving 100 respondents. From this survey, several problems were found, such as the absence of a feature for ordering food, hotels, or tourist tickets, as well as the absence of a personal account or account registration feature. To overcome this problem, research was carried out to redesign the UI/UX of the South Sumatra Giwang application using the design thinking method. This method has five stages: empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. The results of this research are prototypes and usability testing results using maze design and the System Usability Scale (SUS). The test results using the maze showed that the click error rate was below 50%, namely 28%, and the number of respondents who completed the scenario according to the path was more than 50%, namely 92.3%. Apart from that, from testing using SUS, the UI/UX design of the Giwang application received a score of 80,225, based on the SUS assessment scale, in the acceptable category or suitable for use by users.*

*Keyword : design thinking, redesign, user interface, user experience, giwang sumsel*

## ABSTRAK

Aplikasi Giwang Sumsel dirilis pada tahun 2021 oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan untuk memberikan informasi dan pelayanan kepada masyarakat serta membantu pengunjung yang datang ke Sumatera Selatan. Menurut data tahun 2023, aplikasi ini telah diunduh sebanyak 757 kali di Indonesia. Untuk menilai kepuasan pengguna, dilakukan survei dengan melibatkan 100 responden. Dari survei tersebut, ditemukan beberapa permasalahan seperti ketiadaan fitur pemesanan makanan, hotel, atau tiket wisata, serta ketiadaan fitur akun pribadi atau daftar akun. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan penelitian rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel menggunakan metode *design thinking*. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasil penelitian ini berupa *prototype* dan hasil *usability testing* menggunakan *maze design* dan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menggunakan *maze* menunjukkan tingkat kesalahan klik di bawah 50% yaitu 28% dan jumlah responden yang menyelesaikan skenario sesuai jalur lebih dari 50% yaitu 92,3%. Selain itu, dari pengujian menggunakan SUS, desain UI/UX aplikasi Giwang mendapat nilai 80.225, berdasarkan skala penilaian SUS masuk kategori *acceptable* atau layak digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci : *design thinking, rancang ulang, user interface, user experience, giwang sumsel*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang mana atas rahmat dan karunia-Nya peneliti diberi kesehatan dan kesempatan sehingga penulisan proposal penelitian ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat diteruskan menjadi tugas akhir. Selama mengerjakan proposal penelitian ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak- pihak.

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik.
2. Taqrim Ibadi, M.Kom, selaku dosen pembimbing kegiatan riset ini,
3. Kedua orang tua serta saudara peneliti yang telah memberikan dukungan serta doa kepada peneliti.
4. Serta teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama ini kepada peneliti.

Dalam penulisan proposal penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Atas hal ini, peneliti mohon maaf jika ada kesalahan penulisan. Peneliti berharap semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Palembang, 22 Maret 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	2
2.1. Rumusan Masalah .....	2
3.1. Tujuan Penelitian .....	2
4.1. Ruang Lingkup dan Rumusan Masalah .....	2
5.1. Manfaat Penelitian .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1. Giwang Sumsel .....	4
2.2. Aplikasi Mobile .....	6
2.3. User Experience .....	7
2.4. User Interface .....	7
2.5. Design Thinking .....	7
2.6. Figma .....	9
2.7. Maze Design .....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	10
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	10
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian .....	10
3.3. Metode Penelitian .....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	15
4.1. Empathize .....	15

4.2. Define .....	20
4.3. Ideate.....	21
4.4. Prototype .....	42
4.5. Test.....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan .....	71
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSATAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2. 1 Design Thinking.....	9
3.1 Alur Penelitian.....	13
4.1 Pie Chart Pertanyaan Pertama .....	17
4.2 Pie Chart Pertanyaan Kedua.....	17
4.3 Pie Chart Pertanyaan Ketiga.....	17
4.4 Pie Chart Pertanyaan Keempat .....	18
4.5 Pie Chart Pertanyaan Kelima .....	18
4.6 Pie Chart Pertanyaan Keenam.....	18
4.7 Pie Chart Pertanyaan Ketujuh.....	19
4.8 Pie Chart Pertanyaan Kedelapan .....	19
4.9 Pie Chart Pertanyaan Kesembilan.....	19
4.10 User Flow Login Admin Wisata .....	22
4.11 User Flow Home Admin Wisata .....	22
4.12 User Flow Admin Pemesanan .....	23
4.13 User Flow Admin Pendapatan Wisata .....	23
4.14 User Flow Profil Admin Wisata .....	23
4.15 User Flow Login Admin Hotel.....	23
4.16 User Flow Home Admin Hotel .....	24
4.17 User Flow Pemesanan Admin Hotel .....	24
4.18 User Flow Pendapatan Admin Hotel .....	24
4.19 User Flow Profil Admin Hotel .....	24
4.20 User Flow Login Admin Kuliner .....	25
4.21 User Flow Home Admin Kuliner .....	25
4.22 User Flow Pesanan Admin Kuliner .....	25
4.23 User Flow Pendapatan Admin Kuliner .....	25
4.24 User Flow Profil Admin Kuliner .....	26
4.25 User Flow Login dan Register .....	26
4.26 User Flow Destinasi .....	26

4.27 User Flow Hotel .....	27
4.28 User Flow Kuliner .....	27
4.29 User Flow Pesanan .....	27
4.30 User Flow Booking .....	28
4.31 User Flow Profil Pengguna.....	28
4.32 Flowchart Admin .....	29
4.33 Flowchart Pengguna.....	30
4.34 Wireframe Splash Screen dan Login Admin.....	32
4.35 Wireframe Home Profil dan Deskripsi Admin Wisata.....	32
4.36 Wireframe Home admin Hotel.....	33
4.37 Wireframe Home Admin Kuliner.....	33
4.38 Wireframe Pemesanan Admin Wisata.....	34
4.39 Wireframe Admin Pemesanan Hotel.....	34
4.40 Wireframe Admin Pemesanan Kuliner.....	35
4.41 Wireframe Admin Pendapatan Wisata, Hotel, dan Kuliner .....	35
4.42 Wireframe Profil Admin.....	36
4.43 Wireframe Splash Screen, Login, dan Sign Up Pengguna .....	36
4.44 Wireframe Home.....	37
4.45 Wireframe Daftar Destinasi Wisata, Detail Destinasi Wisata, Pemesanan Tiket, Pesanan Selesai, dan Tiket Wisata.....	38
4.46 Wireframe Halaman Daftar Hotel, Detail Hotel, Pemesanan Hotel, Pesanan Selesai, dan Tiket Hotel .....	39
4.47 Wireframe Halaman Daftar Kuliner, Detail Makanan, Pesan Makanan, Pesanan Selesai.....	40
4.48 Wireframe Pesanan.....	40
4.49 Wireframe Bookmark .....	41
4.50 Wireframe Profil .....	41
4.51 Halaman Splash Screen dan Login Admin.....	43
4.52 Halaman Home Admin Wisata Profil dan Deskripsi Tempat Wisata.....	44
4.53 Halaman Home Admin Hotel.....	44
4.54 Halaman Home Admin Kuliner.....	45
4.55 Halaman Pesanan Admin Wisata.....	45

4.56 Halaman Pemesanan Admin Hotel.....	46
4.57 Halaman Pemesanan Admin Kuliner .....	46
4.58 Halaman Admin Pendapatan Wisata, Hotel, dan Kuliner.....	47
4.59 Halaman Profil Admin.....	47
4.60 Halaman Splash Screen, Login dan Sign Up Pengguna.....	48
4.61 Halaman Home Pengguna .....	49
4.62 Halaman Daftar Wisata, Detail Tempat Wisata, Pemesanan, Pesanan Selesai dan Tiket Wisata Pengguna .....	50
4.63 Halaman Daftar Hotel, Detail Hotel, Pemesanan Hotel, Pesanan Selesai dan Tiket Hotel Pengguna .....	51
4.64 Halaman Daftar Kuliner, Detail Makanan, Pemesanan Makanan, Order Status, dan Pesanan Selesai Pengguna .....	52
4.65 Halaman Pesanan Pengguna .....	53
4.66 Halaman Bookmark.....	54
4.67 Halaman Profil Pengguna .....	54
5.1 Skenario 1 Halaman Splash Screen dan Login .....	54
5.2 Skenario 2 Halaman Home, Daftar Wisata, Detail Wisata, dan Pemesanan Tiket Wisata.....	55
5.3 Skenario 3 Halaman Home, Daftar Hotel, Detail Hotel, dan Pemesanan Hotel.....	55
5.4 Skenario 4 Halaman Home, Daftar Makanan, Detail Makanan, dan Pemesanan Makanan .....	56
5.5 Skenario 5 Halaman Pesanan Saya dan Halaman Pesanan Selesai .....	56
5.6 Skenario 6 Bookmark .....	57
5.7 Skenario 7 Profil Pengguna .....	57
5.8 Pie Chart Rekapitulasi Hasil USability Testing.....	58
5.9 Skala Penilaian SUS.....	59
5.10 Hasil Penilaian Skor SUS .....	61

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
4.1 Pertanyaan Wawancara.....	15
4.2 Permasalahan Pengguna .....	15
4.3 Skala Likert .....	16
4.4 Identitas Pengguna .....	16
4.5 Pertanyaan Umum.....	16
4.6 Pertanyaan Terbuka .....	16
4.7 Daftar Kebutuhan dari Pengguna.....	20
4.8 How Might We .....	21
4.9 Daftar Penyelesaian Masalah Pengguna .....	21
4.10 Style Guide.....	42
4.11 Komparasi Before dan After Desain UI/UX Aplikasi Giwang Sumsel .....	55
5.1 Skenario Tugas .....	54
5.2 Rekapitulasi Usability Testing .....	57
5.3 Pertanyaan SUS .....	58
5.4 Hasil Perhitungan SUS .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif .....	88
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	89
Lampiran 3 Pengajuan Judul .....	90
Lampiran 4 Lembar Konsultasi Laporan Akhir.....	91
Lampiran 5 Formulir Perbaikan Seminar Hasil .....	92
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Proposal.....	93
Lampiran 7 Surat Keterangan Lulus Ujian Proposal.....	94
Lampiran 8 Lembar Perbaikan Proposal.....	95
Lampiran 9 Turnitin .....	96
Lampiran 10 LOA Jurnal.....	98
Lampiran 11 Form Verifikasi Format Perjilidan Skripsi Program Studi Sistem Informasi .....	99