

Abstrak

Sebagai salah satu kawasan wisata warisan budaya di Kota Bandung, Braga dikenal dengan keberadaan bangunan-bangunan cagar budaya. Perubahan fungsi menjadi gedung perkantoran, hotel, hingga restoran terhadap bangunan dan informasi yang terbatas menyebabkan tidak dikenalnya bangunan. Padahal, bangunan tersebut memiliki informasi sejarah serta nilai budaya yang berharga untuk dilestarikan. Melihat minat masyarakat terhadap bangunan cagar budaya yang rendah, DISBUDPAR Kota Bandung menyadari perlu adanya inovasi dalam menyosialisasikan bangunan cagar budaya terhadap wisatawan dengan efektif, sehingga upaya dalam melestarikan bangunan tersebut mampu terpenuhi. Saat ini, perangkat seluler (*mobile technology*) memiliki fungsi yang luas terutama dalam kebutuhan penyajian informasi aplikasi pariwisata. Penelitian ini akan berfokus dalam membangun *User Interface* terhadap *prototype* wisata cagar budaya di Jalan Braga sisi selatan dengan menyesuaikan tujuan (*goal*) dari wisatawan. Penelitian ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) yang digunakan untuk pembangunan *User Interface* sehingga informasi bangunan warisan budaya mampu tersampaikan secara optimal kepada wisatawan. Untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap produk, perlu dilakukan pengujian *usability* melalui *System Usability Scale* (SUS), dengan mengukur efektivitas, efisiensi dan kepuasan berdasarkan pandangan pengguna.

Kata kunci : Wisata Cagar Budaya, *User Interface*, *Goal-Directed Design*, *SUS*