

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK
PERENCANAAN PERJALANAN WISATA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Muhammad Malik Al-Husein

1601194248

Konsentrasi : Designpreneur



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK
PERENCANAAN PERJALANAN WISATA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Muhammad Malik Al-Husein

1601194248

Konsentrasi : Desainpreneur



Di setujui

Tgl 25 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds

Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN PURWARUPA APLIKASI *MOBILE* UNTUK PERENCANAAN PERJALANAN WISATA” adalah benar – benar karya yang dihasilkan oleh saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui kaidah tata cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia untuk menanggung resiko/ sanksi yang telah ditentukan apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Tugas Akhir ini.

Bandung, 14 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Malik Al-Husein

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur kepada Tuhan yang menciptakan tujuh langit yang berlapis – lapis, yang mengorbitkan bulan dan bintang, serta memberikan berkah dan karunianya selama masa perancangan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI MOBILE UNTUK PERENCANAAN PERJALANAN WISATA”. Dalam proses penyusunannya, penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn. M.Ds selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ibu Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya dalam mendukung penyusunan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Bapak Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Ds. selaku dosen penguji 1 dan Bapak Aria Ar Razi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan masukan selama proses pengujian dan penelitian ini.
3. Seluruh kontributor yang memberikan bantuan dan kontribusi selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Narasumber wawancara, koresponden kuisisioner, hingga Bapak Ibu dosen yang memberikan ilmu selama jenjang perkuliahan sebagai fondasi pengerjaan penelitian ini.
4. Keluarga, Bapak, dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan doanya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga besar harapan penulis untuk menerima segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dalam rangka untuk menyempurnakan tugas akhir ini. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih.

Bandung, 14 Agustus
2023

Muhammad Malik Al-Husein

ABSTRAK
PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK
PERENCANAAN PERJALANAN WISATA

Oleh:

Muhammad Malik Al-Husein

1601194248

Dewasa ini, liburan telah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat Indonesia. Sementara itu Indonesia memiliki berbagai destinasi wisata yang berlimpah, baik yang sudah dibuka untuk umum, maupun yang masih belum terjamah, atau populer disebut *hidden gem/hidden paradise*. Namun, banyak terjadi kasus wisatawan lokal yang kebingungan dalam mencari dan memilih destinasi wisata di wilayah tertentu. Sebagai contoh, Yogyakarta terkenal sebagai salah satu destinasi wisata. Namun ketika wisatawan dari luar daerah berlibur ke Yogyakarta, ia memiliki keterbatasan informasi mengenai objek wisata mana saja yang dapat ia kunjungi dalam jadwal berliburnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka, untuk meneliti kasus ini dibutuhkan pendalaman dan perancangan dengan menggunakan metode *Design thinking* untuk mengulas dan memecahkan permasalahan tersebut. Dari hasil perancangan tersebut diharapkan mampu menghasilkan *prototype* aplikasi yang focus pada perencanaan perjalanan berbasis *holiday itinerary* yang mampu memberikan solusi atas permasalahan yang dialami oleh wisatawan.

Keyword: Liburan, Kearifan Lokal, Itinerary Planner, Design Thingking

ABSTRACT
MOBILE APPLICATION PROTOTYPE DESIGN FOR HOLIDAY
ITINERARY PLANNING

By: Muhammad Malik Al-Hussein1601194248

Today, holidays have become one of the needs for the people of Indonesia. Meanwhile, Indonesia has a variety of abundant tourist destinations, both those that have been opened to the public, and those that are still unspoiled, or popularly called hidden gems / hidden paradise. However, there are many cases of local tourists who are confused in finding and choosing tourist destinations in certain areas. For example, Yogyakarta is famous as one of the tourist destinations. However, when tourists from outside the area vacation in Yogyakarta, he has limited information about which attractions he can visit in his vacation schedule. Based on data obtained from interviews, questionnaires, observations, and literature studies, to examine this case, deepening and designing using the Design thinking method is needed to review and solve these problems. From the results of the design, it is expected to be able to produce a prototype application that focuses on holiday itinerary-based travel planning that is able to provide solutions to the problems experienced by tourists.

Keyword: Vacation, Local Wisdom, Itinerary Planner, Design Thinking

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABLE.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Sistematik Kependulisan	9
BAB II. LANDASAN TEORI	10
2.1 Perancangan.....	10
2.2.1 Teori Design Thinking.....	10
2.2 Multimedia	12
2.2.1 Definisi Multimedia	12
2.2.2 <i>Multimedia Device</i>	12
2.3 <i>Mobile Apps</i>	13
2.3.1 Definisi <i>Mobile Apps</i>	13
a) <i>Native Mobile Apps</i> :	13
2.3.2 Sistem Operasi <i>Mobile Device</i>	14
2.3.3 Elemen <i>Mobile Apps</i>	15

2.3.4 Prinsip Mobile Apps.....	16
2.4 <i>User Experience</i>	17
2.5 <i>User Interface</i>	20
2.6 Kerangka Teori.....	28
2.7 Asumsi.....	28
BAB III DATA DAN ANALISA	30
3.1 Data	30
3.1.1 Pariwisata di Era Digital.....	30
3.1.2 Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal	31
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	32
3.1.4 Data Observasi Aplikasi Serupa.....	33
3.1.5 Data Wawancara.....	54
3.1.6 Data Kuesioner.....	61
3.2 Analisis Data	67
3.2.1 Analisis Aplikasi Sejenis.....	69
3.2.2 Analisis Wawancara	77
3.2.3 Analisis Kuisisioner	79
3.3 Kesimpulan	80
BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN.....	83
4.1 Metode Perancangan	83
4.2 Konsep Pesan	84
4.2.1 Big Idea	84
4.3 Konsep Kreatif	84
4.3.1 Branding.....	84
4.3.2 Konsep Typografi.....	85
4.3.3 Konsep Warna	85
4.4 Konsep Visual	86
4.4.1 Moodboard	86
4.4.2 Logo	87
4.4.3 Tipografi.....	89
4.4.4 Warna	89
4.4.5 Layout	90
4.4.6 Icon.....	91
4.5 Konsep Bisnis.....	92
4.5.1 Business Model Canvas.....	92

4.5.2 Business Model Navigator	93
4.6 Konsep Media	95
4.6.1 Media Utama	95
4.6.2 Media Pendukung.....	95
4.7 Hasil Perancangan.....	96
4.7.1 Logo	96
4.7.2 Icon.....	98
4.7.3 User Interface	99
4.8 Usability Test	114
BAB V. PENUTUP.....	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Kerangka Penelitian	8
Gambar 2. 1 Ilustrasi Diagram Design Thinking	12
Gambar 2. 2 Ilustrasi Skema User Experience.....	17
Gambar 2. 3 Ilustrasi diagram teori design thinking.....	28
Gambar 3. 1 Ilustrasi liburan di era digital	30
Gambar 3. 2 Tampilan Homepage Trip It.....	35
Gambar 3. 3 Tampilan Aplikasi TripIt Pro	35
Gambar 3. 4 Tampilan halaman itinerary setup TripIt.....	36
Gambar 3. 5 Tampilan halaman itinerary setup TripIt.....	37
Gambar 3. 6 Tampilan Homepage Travefy.....	38
Gambar 3. 7 Tampilan Dashboard Trevefy.....	38
Gambar 3. 8 Tampilan homepage Wanderlog	39
Gambar 3. 9 Tampilan homepage & explore aplikasi Wanderlog	40
Gambar 3. 10 Tampilan itinerary setup Wanderlog	40
Gambar 3. 11 Tampilan akses Wanderlog Pro.....	41
Gambar 3. 12 Tampilan homepage Triphobo	42
Gambar 3. 13 Tampilan halaman itinerary setup Triphobo	43
Gambar 3. 14 Tampilan halaman itinerary setup Triphobo II.....	43
Gambar 3. 15 Tampilan Itinerary details Triphobo.....	44
Gambar 3. 16 Tampilan itinearay details Triphobo	44
Gambar 3. 17 Tampilan informasi seputar objek wisata di website Triphobo.....	44
Gambar 3. 18 Tabel data makanan berat di DIY.....	51
Gambar 3. 19 Tabel data makanan ringan di DIY	53
Gambar 3. 20 Tabel data minuman tradisional di DIY	53
Gambar 3. 21 Dokumentasi wawancara bersama Laura "Blackpaper".....	54
Gambar 3. 22 Dokumentasi wawancara dengan Narasumber berserta koleganya.....	55
Gambar 3. 23 Foto Sahite firdaus	57
Gambar 3. 24 Dokumentasi wawancara dengan Aditya Rizky.....	58
Gambar 3. 25 Foto Muhammad Iqbal.....	59
Gambar 3. 26 Gambar diagram responden dari segi usia.....	61
Gambar 3. 27 Demografi berdasarkan jenis kelamin.....	62
Gambar 3. 28 Demografi berdasarkan pekerjaan.....	62
Gambar 3. 29 Pie chart kebiasaan perencanaan sebelum berlibur	63
Gambar 3. 30 Pie chart kesediaan menginstall aplikasi perencanaan liburan	63
Gambar 3. 31 Presentase tingkat kebingungan koresponden dalam merencanakan liburan	64
Gambar 3. 32 Destinasi liburan favorit koreponden	65

Gambar 3. 33 Pie chart habit koresponden terhadap jarak penginapan dengan objek wisata ..	65
Gambar 3. 34 Pie chart tingkat kebingungan koresponden ketika memilih tempat kulineran ..	66
Gambar 3. 35 Pie chart kepercayaan koresponden terhadap akurasi informasi yang disediakan oleh influencer sosial media.....	67
Gambar 4. 1 Ilustrasi Human Centered Design	83
Gambar 4. 2 Pemilihan konsep font.....	85
Gambar 4. 3 Pemilihan konsep warna.....	86
Gambar 4. 4 Tampilan referensi moodboard	87
Gambar 4. 5 Tampilan referensi moodboard II.....	87
Gambar 4. 6 Tampilan referensi logo	88
Gambar 4. 7 Pemilihan konsep tipografi dan font	89
Gambar 4. 8 Pemilihan Palet Warna	90
Gambar 4. 9 Rancangan Layout.....	91
Gambar 4. 10 Style Icon yang akan digunakan pada aplikasi.....	91
Gambar 4. 11 Business Model Canvas	92
Gambar 4. 12 Ilustrasi Business Model Navigator Freemium	93
Gambar 4. 13 Ilustrasi Business Model Navigator Affiliation.....	94
Gambar 4. 14 Business Model Navigator Data Monetization.....	95
Gambar 4. 15 Hasil rancangan logo.....	96
Gambar 4. 16 Icon yang akan digunakan dalam perancangan.....	98
Gambar 4. 17 Sitemap Indierove	99
Gambar 4. 18 Low-Fidelity Render (wireframe)	100
Gambar 4. 19 Low-Fidelity Render (Wireframe)	100
Gambar 4. 20 Low-Fidelity Render (wireframe) II.....	101
Gambar 4. 21 Landing page Indierove.....	101
Gambar 4. 22 Login & Sign up Page Indierove.....	102
Gambar 4. 23 Verifikasi nomor telepon Indierove	103
Gambar 4. 24 Tampilan homepage & Explore Aplikasi Indierove.....	103
Gambar 4. 25 Itinerary Date Setup	104
Gambar 4. 26 Search Page Indierove.....	105
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Itinerary Setup Aplikasi Indierove.....	106
Gambar 4. 28 Map view Indierove	106
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Profile Aplikasi Indierove	107
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Wishlist Destination (Saved Preference) pada Aplikasi Indierove.....	107
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Wishlist Destination (Saved Preference) pada Aplikasi Indierove.....	108
Gambar 4. 32 Tampilan halaman Itinerary list Aplikasi Indierove.....	108

Gambar 4. 33 Tampilah halaman Itinerary Set di Indierove.....	109
Gambar 4. 34 Ilustrasi Postingan Feed Instagram Indierove	110
Gambar 4. 35 Ilustrasi Postingan Feed Instagram Indierove	110
Gambar 4. 36 Ilustrasi Instagram Story Indierove	111
Gambar 4. 37 Poster Promosi Indierove	111
Gambar 4. 38 Poster Promosi Indierove	112
Gambar 4. 39 Pamflet Promosi Indierove.....	113
Gambar 4. 40 Pamflet promosi Indierove.....	113

DAFTAR TABLE

Table 3. 1 Tabel Destinasi Pantai di DIY	46
Table 3. 2 Data Destinasi Wisata Pegunungan/perbukitan	47
Table 3. 3 Data Destinasi Wisata Mata Air di DIY	47
Table 3. 4 Data Destinasi Wisata Hutan Lindung di DIY	48
Table 3. 5 Data Destinasi Pesanggrahan/pemakaman di DIY	48
Table 3. 6 Data Destinasi Wisata Bangunan Bersejarah di DIY	49
Table 3. 7 Data Destinasi Wisata Museum di DIY	49
Table 3. 8 Data Destinasi Masjid Ikonik di DIY	50
Table 3. 9 Data Destinasi Desa Wisata di DIY	51
Table 3. 10 Tabel analisis matrix perbandingan observasi visual aplikasi serupa	69
Table 3. 11 Tabel analisis matrix perbandingan user experience aplikasi serupa	69
Table 3. 12 Tabel Analisis Domain Wilayah Destinasi Wisata DIY	71
Table 3. 13 Tabel penjabaran domain wilayah destinasi wisata di DIY	72
Table 3. 14 Tabel Kesimpulan Analisis	80

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Liburan adalah aktivitas untuk melepaskan diri dari rutinitas penat yang dialami sehari-hari. Berlibur umumnya dilakukan bersama - sama dengan anggota keluarga, teman, ataupun dengan orang - orang tercinta. Menurut (Ilham, 2018) kegiatan liburan dapat diartikan menjadi hal – hal yang berkaitan dengan bepergian, mencoba hal baru, atau memenuhi gaya hidup. Berlibur adalah bentuk memberikan jeda pada rutinitas sehari – hari, yang bermanfaat untuk memberikan ruang bernafas sehingga bisa meningkatkan semangat dan kinerja menjadi lebih baik. Besarnya minat masyarakat untuk pergi berlibur, membuat tempat - tempat tertentu ramai dikunjungi orang. Ramainya tempat – tempat seperti pegunungan, museum, desa pengrajin secara bertahap membawa dampak ekonomis bagi masyarakatnya, lalu aktivitas dan kegiatan ini kemudian dikenal sebagai industri pariwisata. Merujuk pada definisinya, Pariwisata mengacu kepada setidaknya tiga poin utama, yaitu: perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari satu tempat ke tempat lain, perjalanan yang bukan bertujuan mencari nafkah, tapi untuk kesenangan dan rekreasi, dan dilakukan oleh individu atau kelompok (Sugiyarto & Amaruli, 2018). Pariwisata sendiri adalah salah satu variasi dari kegiatan perjalanan, yang pada awalnya hanya berkuat pada ranah perdagangan dan eksplorasi, kini menjadi salah satu kegiatan pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani dengan melihat hal-hal di luar rutinitas.

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan kekayaan budaya dan alam, sehingga tidak mengherankan jika pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan utama bagi negara ini. Hal ini dibuktikan dalam data perkembangan pariwisata yang dipublikasikan oleh (BPS, 2022), yang menyatakan bahwa jumlah wisatawan per Agustus 2022 mencapai angka 510 ribu; dengan diikuti perkembangan pengunjung wisata dari luar negeri yang mencapai angka 538 ribu. Data statistik tersebut membuktikan bahwa nilai