

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM APLIKASI
GIWANG SUMSEL PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Iwan Mandala Putra

09031381924101

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM APLIKASI
GIWANG SUMSEL PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
PROVINSI SUMATERA SELATAN**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

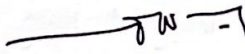
Iwan Mandala Putra
09031381924101

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

Palembang, 10 Juli 2023
Pembimbing



Dwi Rosa Indah, S.T., M.T
NIP. 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iwan Mandala Putra
NIM : 09031381924101
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Aplikasi
Giwang Sumsel Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata
Provinsi Sumatera Selatan.

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin: 8%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan oleh siapapun.



Palembang, 10 Juli 2023



Iwan Mandala Putra
NIM. 09031381924101

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima/*accepted* di jurnal Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer

(KLIK)/ Sinta 4 pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 24 Juni 2023

Nama : Iwan Mandala Putra

NIM : 09031381924101

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)

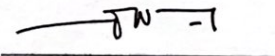
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Aplikasi
Giwang Sumsel Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata
Provinsi Sumatera Selatan.

Tim :

Pembimbing

Pembimbing I

: Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku Persembahkan Skripsi Ini Untuk Yang Selalu Bertanya:

“Kapan skripsimu selesai?”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

Karena mungkin ada suatu hal dibalik terlambatnya mereka lulus, dan percayalah, alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

SKRIPSI INI DIPERSEMBAHKAN UNTUK:

- ❖ **Iwan Mandala Putra**
- ❖ **Orang tua, adik-adik, dan seluruh keluarga besar tersayang**
- ❖ **Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ **Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ **Sistem Informasi 2019**
- ❖ **Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum

Warahmatullahi

Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kita ucapkan kepada Allah SWT. karena atas semua rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Aplikasi Giwang Sumsel pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.** Penulisan skripsi ini merupakan persyaratan yang harus terpenuhi untuk memperoleh gelar sarjana dalam Program Studi Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini. Terdapat banyak bimbingan, arahan, saran, dukungan serta doa yang diberikan oleh berbagai pihak telah sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat, ilmu, kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga besar saya yang selalu senantiasa memberikan doa, motivasi, semangat serta dukungan yang penuh dalam penyusunan skripsi ini.
3. Alm. Dr. Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

4. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak Ari Wedhasmara, M.TI. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan banyak bimbingan, arahan serta masukan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Mba Rifka selaku admin jurusan yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
8. Segenap dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu dan banyak membantu sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Seluruh pegawai pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Sobat Warkuy yang selalu menghibur dikala penulis sedang merasa kesulitan, dan Sobat YTTA yang selalu membawa suasana positif kepada penulis.
11. Seluruh teman-teman Jurusan Sistem Informasi 2019 terkhusus teman-teman kelas SIBIL A 2019 yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat dalam menyusun skripsi ini.

12. Terimakasih untuk pemilik NIM 09031381924086 *you are the best support system.*

Penulis memahami bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, sehingga apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini, penulis sangat berharap untuk mendapatkan kritik dan saran dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, Juli 2023

Iwan Mandala Putra
NIM. 09031381924101

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM APLIKASI GIWANG SUMSEL PADA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA PROVINSI SUMATERA SELATAN

Oleh

Iwan Mandala Putra
NIM 09031381924101

Giwang Sumsel merupakan aplikasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang bertujuan untuk memberikan informasi, memudahkan dan membantu wisatawan untuk menjelajahi Provinsi Sumatera Selatan. Aplikasi Giwang Sumsel ini memiliki banyak keluhan dari pengguna mulai dari masalah tampilan hingga informasi yang disampaikan tidak memenuhi keinginan pengguna. Pengujian evaluasi kegunaan perlu dilakukan untuk mengetahui nilai kegunaan dari aplikasi tersebut bagi pengguna. Penelitian melakukan pengujian evaluasi kegunaan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) kemudian dilakukan perancangan ulang berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*. Pengujian evaluasi kegunaan dengan metode *system usability scale* (SUS) memiliki skor penilaian 1-5 dengan nilai-rata ≥ 68 untuk dapat dikategorikan desain tersebut telah baik. Metode *design thinking* dipakai selama proses perancangan ulang desain UI/UX aplikasi Giwang Sumsel karena pada setiap tahapnya selalu melibatkan pengguna sehingga harapannya hasilnya pun akan sama sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Pada tahap ini pengujian desain hasil perbaikan akan dilakukan dengan metode *single ease question* (SEQ) yang memiliki skor penilaian 1-7 dan jika nilai rata-rata yang di dapat ≥ 55 desain tersebut dapat dikategorikan desain yang baik. Hasil pengujian membuktikan bahwa evaluasi *usability* desain sebelum dilakukan perbaikan dengan metode *design thinking* mendapatkan nilai SUS rata-rata 41,6 dan pada pengujian hasil desain setelah dilakukan perbaikan desain UI/UX dengan menggunakan metode *design thinking* mendapatkan nilai rata-rata 69,9 dengan metode *single ease question* (SEQ).

Kata Kunci: *User Interface; User Experience; Design Thinking; System Usability Scale (SUS); Single Ease Question (SEQ)*

IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN THE APPLICATION OF GIWANG SUMSEL AT THE DEPARTMENT OF CULTURE AND TOURISM SOUTH SUMATRA PROVINCE

By

Iwan Mandala Putra
NIM 09031381924101

Giwang Sumsel is an application from the Culture and Tourism Office of South Sumatra Province that aims to provide information, facilitate tourism, and help tourists explore South Sumatra Province. The Giwang Sumsel application has many complaints from users, ranging from display problems to information conveyed that does not meet user desires. Usability evaluation testing needs to be done to determine the usefulness of the application for users. The research conducted usability evaluation testing using the system usability scale (SUS) method and then redesigned based on user needs using the design thinking method. Usability evaluation testing using the system usability scale (SUS) method has an assessment score of 1–5 with an average value of 68 to be categorized as a good design. The design thinking method was used during the process of redesigning the UI/UX design of the Giwang Sumsel application because at each stage it always involves users, so the hope is that the results will be the same according to the needs of users. At this stage, testing of the improved design will be carried out using the single ease question (SEQ) method, which has an assessment score of 1–7, and if the average value obtained is 55, the design can be categorized as a good design. The test results prove that the usability evaluation of the design before improvement with the design thinking method gets an average SUS value of 41.6, and the design results after improvement with the design thinking method get an average value of 69.9 with the single ease question (SEQ) method.

Keywords: User Interface; User Experience; Design Thinking; System Usability Scale (SUS); Single Ease Question (SEQ)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Profil Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.....	6
2.2 Struktur Organisasi	6
2.3 Kajian Pustaka.....	11
2.5 Landasan Teori.....	18
2.5.1 <i>User Interface</i>	18

2.5.2 <i>User Experience</i>	18
2.5.3 <i>User Persona</i>	19
2.5.4 <i>Design Thinking</i>	19
2.5.5 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	21
2.5.6 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	22
2.5.7 <i>How Might We</i>	23
2.5.8 <i>Low Fidelity (Lo-Fi)</i>	23
2.5.9 <i>High Fidelity (Hi-Fi)</i>	24
2.5.10 <i>Figma</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 <i>Diagram Alur (Flowchart)</i>	26
3.2 <i>Analisis Permasalahan</i>	27
3.3 <i>Studi Literatur</i>	27
3.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	27
3.5 <i>Empathize</i>	27
3.5 <i>Define</i>	28
3.6 <i>Ideate</i>	28
3.7 <i>Prototype</i>	28
3.8 <i>Testing</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
4.2 <i>Empathize</i>	31
4.2.1 <i>User Persona</i>	32
4.3 <i>Define</i>	33
4.3.1 <i>How Migh We</i>	34

4.4 <i>Ideate</i>	36
4.4.1 <i>Low Fidelity</i>	36
4.5 <i>Prototype</i>	38
4.5.1 Menampilkan Halaman <i>Welcome</i> Aplikasi	38
4.5.2 Menampilkan Halaman Menu Utama	40
4.6 <i>Testing</i>	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	6
Gambar 2.2 <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 2.3 Pertanyaan SUS	21
Gambar 2.4 Penilaian SEQ	23
Gambar 2.5 <i>Wireframe</i>	24
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Hasil <i>Empathize</i>	31
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Laki-Laki	32
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Perempuan.....	33
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> (1).....	37
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> (2).....	37
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> (3).....	37
Gambar 4.7 <i>Splash Screen</i> dan <i>On Boarding</i>	38
Gambar 4.8 <i>Login, Register, dan Forgot Password</i>	39
Gambar 4.9 Fitur Pemulihan Akun dengan <i>Email</i>	40
Gambar 4.10 Fitur Pemulihan Akun dengan No Telepon	40
Gambar 4.11 Halaman Beranda dan <i>Pop Up</i> 12 Kategori Menu	42
Gambar 4.12 Halaman Destinasi dan Kategori Destinasi	43
Gambar 4.13 Halaman Detail Wisata dan Halaman <i>Maps</i>	44
Gambar 4.14 Halaman Transportasi	45
Gambar 4.15 Halaman <i>Event</i> dan Detail <i>Event</i>	46
Gambar 4.16 Kategori Kuliner	47
Gambar 4.17 Detail Kuliner	47
Gambar 4.18 Halaman Ekraf dan Detail Ekraf.....	48

Gambar 4.19 Halaman Budaya dan Detail Budaya.....	49
Gambar 4.20 Halaman Hotel.....	50
Gambar 4.21 Halaman Detail Hotel.....	50
Gambar 4.22 Halaman Wisata Belanja dan Detail Wisata Belanja.....	51
Gambar 4.23 Halaman Promo.....	52
Gambar 4.24 Halaman <i>Travel Agent</i> dan Detail Halaman <i>Travel Agent</i>	53
Gambar 4.25 Halaman <i>Tour Guide</i> dan Detail Halaman <i>Tour Guide</i>	54
Gambar 4.26 Halaman <i>Money Charger</i> dan Detail Halaman <i>Money Charger</i> ...	55
Gambar 4.27 Halaman Pencarian.....	56
Gambar 4.28 Halaman Disukai dan Detail Halman Disukai.....	56
Gambar 4.29 Halaman Profil.....	57
Gambar 4.30 <i>Edit</i> Profil.....	58
Gambar 4.31 Ubah Sandi.....	59
Gambar 4.32 Kontak.....	60
Gambar 4.33 Kritik dan Saran.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner SUS.....	30
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan SUS.....	31
Tabel 4.3 <i>How Might We</i>	34
Tabel 4.4 <i>Task SEQ</i>	61
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan SEQ.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	A-1
Lampiran 2 Surat Izin Pengumpulan Data	B-1
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian	C-1
Lampiran 4 Hasil Wawancara Narasumber 1	D-1
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Evaluasi <i>Usability</i>	E-1
Lampiran 6 Hasil <i>Testing</i> Desain Setelah Perbaikan	F-1
Lampiran 7 Hasil Cek Turnitin	G-1
Lampiran 8 Kartu Konsultasi	H-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintahan merupakan suatu wadah yang dinamis dimana aktivitasnya akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan yang dipengaruhi oleh aktivitas global. Seperti Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan bertanggung jawab penuh atas kebudayaan dan pariwisata yang ada di Sumatera Selatan membuat sebuah aplikasi layanan masyarakat khususnya wisatawan yang ingin berkunjung dan menikmati destinasi yang ada di Provinsi Sumatera Selatan.

Giwang Sumsel merupakan aplikasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang bertujuan untuk memberikan informasi, memudahkan dan membantu wisatawan untuk menjelajahi Provinsi Sumatera Selatan. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan menerapkan semboyan “Sumatera Selatan Satu Data” yang berarti aplikasi tersebut memiliki sinergi, harmonisasi, budaya, informasi, data, dan ekonomi kreatif dari seluruh Kabupaten dan Kota Sumatera Selatan dalam satu wadah informasi yang sama dalam satu genggaman.

Tampilan aplikasi Giwang Sumsel merupakan salah satu aspek penting dalam menarik minat dan perhatian masyarakat untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan sebuah aplikasi atau sistem yang dapat dilihat langsung dan berinteraksi dengan penggunaanya disebut sebagai *User Interface (UI)*. Sedangkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi atau sistem disebut *User Experience (UX)*.

User Interface (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus (Muhammad et al., 2018). *User Experience (UX)* merupakan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna sebagai sebuah kesinambungan dari pengalaman berinteraksi dengan sebuah sistem atau produk yang melibatkan *usability*, *usefulness*, *functionality* dan *emotional impact* yang terjadi ketika menggunakan sistem/produk (Ristiani et al., 2021).

Tampilan aplikasi Giwang Sumsel akan terus berinovasi sesuai dengan perkembangan teknologi global. Menurut Dr. Hj. Megawati, ST., MT., selaku Sekretaris Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan dan pencetus ide aplikasi Giwang Sumsel menyebutkan bahwa aplikasi Giwang Sumsel memiliki kekurangan pada *user interface* dan *user experience*, seperti icon yang kurang cocok, logo terlalu kecil, *carousel* yang tidak enak dilihat, header yang kurang menonjolkan identitas dari aplikasi Giwang Sumsel serta tampilan menu yang kecil sehingga menyulitkan pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan evaluasi *user usability* untuk mengetahui kelayakan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut dan mengetahui nilai *usability* aplikasi tersebut apakah sudah baik atau belum. Pengujian evaluasi *user usability* ini akan dilakukan dengan metode *system usability scale (SUS)*. Menurut Sauro (dalam Ependi et al., 2019) ‘*System Usability Scale* memiliki instrumen cara perhitungan yang jelas dalam

melakukan evaluasi aplikasi. Dengan demikian, nilai evaluasi yang dihasilkan memiliki nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan’.

Setelah pengujian evaluasi *user usability* dilakukan akan dilakukan perancangan tampilan aplikasi Giwang Sumsel menggunakan metode *design thinking*. Hasil pengujian kegunaan secara keseluruhan sekitar 95% yang dianggap berhasil ketika diimplementasikan pada platform Android, sesuai dengan pengembangan aplikasi pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menggunakan *design thinking* (Vallendito, 2020).

Design thinking efektif dalam memecahkan sebuah masalah melalui sebuah inovasi (Zaki & Sukoco, 2021). Metode *design thinking* adalah metode kreatif karena para pengembang mampu berkreasi dengan ide-ide yang mereka miliki. Selain itu, mereka dapat mengetahui kebutuhan dari pengguna secara praktis (Batmetan, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Aplikasi Giwang Sumsel pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengevaluasi aplikasi Giwang Sumsel dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*?
2. Bagaimana cara mengembangkan *user interface* dan *user experience* aplikasi Giwang Sumsel dengan menggunakan metode *design thinking* berdasarkan hasil evaluasi *user usability*?

3. Apakah hasil dari perancangan *user interface* dan *user experience* sudah sesuai dengan kebutuhan para pengguna dengan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil dari evaluasi *user usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* pada aplikasi Giwang Sumsel.
2. Untuk mengetahui cara pengembangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Giwang Sumsel dengan menggunakan metode *design thinking* berdasarkan hasil evaluasi *user usability*.
3. Untuk mengetahui hasil dari *user interface* dan *user experience* yang telah di uji coba dengan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Dapat membantu penyelesaian masalah yang ada pada objek penelitian yaitu aplikasi Giwang Sumsel.
2. Mempermudah *programmer* dalam pengembangan aplikasi Giwang Sumsel.
3. Membantu dan mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi Giwang Sumsel.
4. Memberikan citra positif kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

1.5 Ruang Lingkup

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *User interface* dan *user experience* berbasis Android.
2. Evaluasi *user usability* meliputi *user interface* dan *user experience* aplikasi Giwang Sumsel.
3. Target pengujian evaluasi *user usability* merupakan wisatawan.
4. Proses pengujian evaluasi *user usability* menggunakan kuesioner yang akan dibagikan secara *online* melalui platform *Google Form*.
5. Metode yang digunakan dalam evaluasi *user usability* adalah *System Usability Scale (SUS)*.
6. Metode yang digunakan dalam tahapan uji coba sistem adalah *Single Ease Question (SEQ)*.
7. Metode yang digunakan dalam pengembangan *user interface* dan *user experience* aplikasi Giwang Sumsel adalah *Design Thinking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, H., Zulfikar, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.21009/pinter.3.2.2>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Batmetan, J. R. (2018). Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. *Jurnal Sains Dan Teknologi, Universitas Negeri Manado*, 01(02), 23–30. www.unima.ac.id/lppm/ismartedu
- Darma, T., & Setiyawati, N. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE FITUR DIGITAL BANKING JAGO LAST WISH*. 5, 126–136.
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Febrianto, F., & Andika, W. (2021). *PENGGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*. 2(7), 6.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain*

Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>

Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>

Hadafi, M. S., & Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan Ui/Ux Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *Science and Engineering National Seminar*, 6(Sens 6), 297–307. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/2373>

Herlambang, A., Ansori, A. S. R., & Syahbani, M. H. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 6574–6582.

Indah, D. R., Firdaus, M. A., Pratama, M. F. E., & Saputra, D. M. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Prototype Knowledge Management System Pembelajaran Sma Menggunakan Metode Design Thinking. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E Journal)*, 14(2), 2920–2933. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>

Irwansyah, M. A., Novriando, H., & Apriandi, R. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Bujang Kurir Menggunakan Google Analytics(GA). *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 7(1), 64–69.

Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>

Kusuma. (2020). 587-Article Text-2850-1-10-20201012 (1). *Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik*, 3(2), 1–10.

- Muhammad, N. E. G., Tony, D. S., & Anisah, H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 7(1), A 143-A 148.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2). <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Muraqabatullah, M. (2018). Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping : Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms). *Universitas Islam Indonesia*, 1–8.
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 231–238. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1), 2442–2449. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Pambajeng, F. R. (2019). *Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi*. 7(1), 20–33.
- Putra, A. R. W., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi e-TPT KPP Pratama Malang Utara Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal*

Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya, 3(6), 6052–6061.

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Ristiani, D., Grahita, B., & Syarief, A. (2021). Pengalaman Interaksi Tunanetra Pengguna Aplikasi Android Go-Jek Dan Grab. *Jurnal Sositoteknologi*, 20(1), 114–123. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2021.20.1.11>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83–88.
- Sunartama, R. F., & Sukmasetya, P. (2023). *Implementasi Design Thinking pada UI / UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android*. 10(2), 590–602. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6078>
- Supriyono, N. D., Aziz, A., & Harianto, W. (2019). Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2, 95–101.
- Vallendito, B. (2020). Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Barly Vallendito*, 30.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Zaki, A., & Sukoco, I. (2021). Penggunaan design thinking pada perusahaan konsultan indie labtek bandung. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENDOCRINOLOGY (Ukraine)*, 16(4), 327–332.

<https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>