

ABSTRAK

Yogyakarta dikenal sebagai kota yang kaya akan perjuangan, budaya, pendidikan, serta pesona alamnya. Hingga kini, Yogyakarta tetap menjadi destinasi wisata terkenal baik di dalam maupun luar negeri. Untuk mendukung pemulihan ekonomi, khususnya sektor pariwisata pasca pandemi Covid-19, Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta telah meluncurkan aplikasi Visiting Jogja. Pengembangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada aplikasi ini diperlukan karena hasil pengujian awal dengan *System usability scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 33, yang menurut skala SUS berarti desain aplikasi dianggap tidak dapat diterima oleh masyarakat, dengan nilai kelas F dan peringkat sifat *Poor*. Ini menunjukkan bahwa aplikasi Visiting Jogja memiliki tingkat penerimaan yang rendah di masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI dan UX aplikasi Visiting Jogja menggunakan metode *Design thinking* dan *System usability scale*. Dengan perancangan UI dan UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, produk memiliki peluang lebih besar untuk digunakan oleh pengguna yang membutuhkannya. *Design thinking* dipilih sebagai pendekatan utama karena menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna serta iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan ini melibatkan beberapa tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk mengembangkan solusi inovatif berdasarkan kebutuhan pengguna. Perancangan ulang ini menghasilkan peningkatan signifikan dalam kepuasan pengguna, dari skor SUS awal 33 menjadi 83.5. Hal ini menunjukkan bahwa rekomendasi *prototype* mampu meningkatkan kenyamanan sesuai dengan keinginan pengguna.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *Design thinking* efektif menghasilkan rekomendasi *prototype* yang meningkatkan kenyamanan sesuai dengan keinginan pengguna. Hal ini didukung oleh pengujian menggunakan metode *System usability scale* yang menunjukkan bahwa rekomendasi *prototype* mampu meningkatkan kenyamanan sesuai dengan keinginan pengguna.

Kata Kunci : *user interface*, *user experience*, *design thinking*, *system usability scale*, pariwisata

ABSTRACT

Yogyakarta is known as a city rich in struggle, culture, education, and natural charm. Until now, Yogyakarta remains a famous tourist destination both at home and abroad. To support economic recovery, especially the tourism sector after the Covid-19 pandemic, the Yogyakarta Special Region Tourism Office has launched the Visiting Jogja application. The development of the *user interface* (UI) and user experience (UX) of this application is necessary because the initial *test* results with the *System usability scale* (SUS) showed an average score of 33, which according to the SUS scale means that the application design is considered unacceptable to the public, with a class F value and a *Poor* trait *rating*. This indicates that the Visiting Jogja application has a low level of acceptance in the community.

This *research* aims to *redesign* the UI and UX of Visiting Jogja application using *Design thinking* method and *System usability scale*. By designing UI and UX in accordance with user needs, the product has a greater chance of being used by users who need it. *Design thinking* was chosen as the main approach because it emphasizes a deep understanding of user needs and experiences and design iterations based on user feedback. This approach involves several stages namely *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test* to develop innovative solutions based on user needs. This *redesign* resulted in a significant increase in user satisfaction, from an initial SUS score of 33 to 83.5. This shows that the *prototype* recommendations are able to improve convenience in accordance with user desires.

Based on the *research* that has been done, it can be concluded that the *Design thinking* method is effective in producing *prototype* recommendations that increase comfort according to user desires. This is supported by *testing* using the *System usability scale* method which shows that *prototype* recommendations are able to increase comfort according to user desires.

Keywords: *user interface*, user experience, *design thinking*, *system usability scale*, tourism