

ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE DISPORAPAR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Susanti¹, Nur Lutfiyana²

¹Fakultas Teknik dan Informatika, Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Universitas
Bina Sarana Informatika

Susantipontianak2019@gmail.com, nurlutfiyana.nfy@bsi.ac.id

* Korespondensi: e-mail: nurlutfiyana.nfy@bsi.ac.id

Diterima: 26 Desember 2024; Review: 27 Mei 2025; Disetujui: 16 Juni 2025

Cara citasi: Susanti S, Lutfiyana N. 2025. ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE DISPORAPAR MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*. Information System for Educators and Professionals. Vol 10(1): 69-82.

Abstrak: Pariwisata dan ekonomi kreatif di Kalimantan barat sangat diperlukan kemajuan teknologi untuk memperkenalkan lebih luas destinasi dan pariwisata yang ada di Kalimantan barat. DISPORAPAR (Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata) adalah sebuah kantor urusan pemerintahan di bidang pemuda dan olahraga berdasarkan asas otonomi daerah dan tugas pembantuan. Disporapar tidak lepas dari tugas dan fungsinya untuk terus mengembangkan destinasi dan pariwisata yang ada di Kalimantan barat ini. Dengan membangun tema *digital marketing tourism* sebagai bentuk strategi pemasaran digital untuk mempromosikan destinasi wisata, layanan, dan produk pariwisata lainnya melalui media digital. Ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas, menjangkau audiens yang lebih luas, dan meningkatkan kunjungan ke tempat wisata. salah satu strategi yang efektif dalam mempromosikan berbagai destinasi dan potensi pariwisata Indonesia melalui berbagai platform. Artinya, digital tourism tidak hanya sekedar mengenalkan, namun juga menyebar keindahan pariwisata secara luas untuk meningkatkan jumlah wisatawan mancanegara. Dengan dibangunnya sebuah aplikasi mobile untuk membangun sebuah tampilan baru dari *website* disporapar tentu saja sangat mudah untuk membagikan informasi-informasi destinasi dan pariwisata yang ada di Provinsi Kalimantan Barat. Dengan metode *design thinking* dalam menganalisis aplikasi ini, pengembangan tampilan desain akan lebih terlihat berbeda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motif yang mendasari pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* disporapar adalah motif informasi dan kepuasan informasi yang banyak diperoleh. Pada tahapan akhir metode ini untuk melihat hasil dari total nilai skornya. Dari pengolahan data pada skor akhir memperoleh nilai 79,05, dan disimpulkan bahwa rancangan tersebut sudah *acceptable*, *grade C*, dan *good*.

Kata kunci: Aplikasi Mobile Disporapar, Metode *Design Thinking*, UI/UX

Abstract: tourism and creative economy in West Kalimantan are very much needed technological advances to introduce more widely the destinations and tourism in West Kalimantan. DISPORAPAR (Youth, Sports and Tourism Office) is a government office in the field of youth and sports based on the principle of regional autonomy and assistance tasks. Disporapar cannot be separated from its duties and functions to continue to develop destinations and tourism in West Kalimantan. By building a digital marketing tourism theme as a form of digital marketing strategy to promote tourist destinations, services, and other tourism products through digital media. This aims to increase visibility, reach a wider audience, and increase visits to tourist attractions. one of the effective strategies in promoting various destinations and tourism potential in Indonesia through various platforms. This means that digital tourism is not only introducing, but also spreading the beauty of tourism widely to increase the number of foreign tourists. By building a mobile application to build a new look for the disporapar website, of course it is very easy to share information on destinations and tourism in West Kalimantan Province. With the design thinking method in analyzing this

application, the development of the design appearance will look different. The results of this study indicate that the underlying motives of users in using the disporapar mobile application are information motives and information satisfaction that are widely obtained. In the final stage of this method to see the results of the total score value. From data processing, the final score obtained a value of 79.05, and it was concluded that the design was acceptable, grade C, and good.

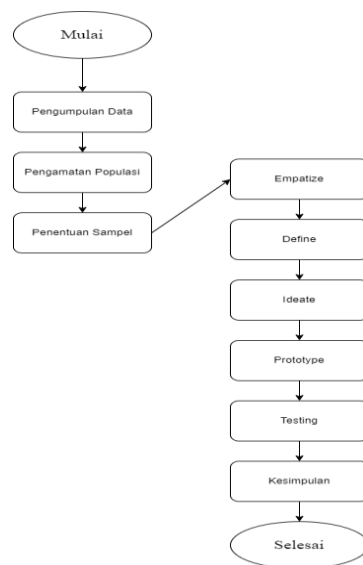
Keywords: *Disporapar Mobile Application, Design Thinking Method, UI/UX*

1. Pendahuluan

DISPORAPAR (Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata) adalah sebuah kantor pemerintahan di bidang pemuda, olahraga dan pariwisata berdasarkan asas otonomi daerah dan tugas pembantuan. *digital marketing tourism* sebagai sebagai bentuk strategi pemasaran digital untuk mempromosikan destinasi wisata, layanan, dan produk pariwisata lainnya melalui media digital [1]. Ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas, menjangkau audiens yang lebih luas, dan meningkatkan kunjungan ke tempat wisata. salah satu strategi yang efektif dalam mempromosikan berbagai destinasi dan potensi pariwisata Indonesia melalui berbagai platform. Artinya, digital tourism tidak hanya sekedar mengenalkan, namun juga menyebar keindahan pariwisata secara luas untuk meningkatkan jumlah wisatawan mancanegara [2]. Penelitian ini akan berfokus menggunakan metode *design thinking* untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk *Aplikasi Mobile* menghasilkan suatu tampilan baru dalam merancang tampilan *aplikasi mobile* disporapar yang mudah dipakai dengan menggunakan metode Design Thinking [3]. dari tahun ke tahun ada beberapa desa wisata di Kalimantan barat yang memenangkan ADWI (Anugrah Desa Wisata Indonesia) yang diselenggarakan oleh Kemenparekraf(Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif). Oleh karena itu untuk menambah semangat dan ingin melakukan perubahan dalam kemajuan destinasi wisata dan ekonomi kreatif untuk daerah Kalimantan barat sendiri disporapar dan pemerintah daerah Kalimantan barat bekerjasama dengan pihak-pihak wisata yang ada didaerah untuk melestarikan tempat wisata mengembangkan dan memajukan destinasi wisata dan ekonomi kreatif di Kalimantan barat dispora menggunakan digital marketing tourism sebagai Langkah awal. Pada tahun 2024 selama periode libur lebaran rekapitulasi kunjungan wisatawan provinsi Kalimantan barat pada hari libur lebaran hari raya idul fitri diberbagai daerah. Kabupaten sambas 148.782 pengunjung, kabupaten Ketapang 135.247 pengunjung, kota singkawang 122.293 pengunjung, kota Pontianak 56.502 pengunjung, kabupaten kayong utara 41.596 pengunjung wisatawan di tempat wisata mencapai total 638.415 pengunjung, data yang didapat hasil laporan dari kabupaten atau kota tempat wisata populer di provinsi Kalimantan barat. penulis tertarik untuk merancang kembali website disporapar menjadi sebuah aplikasi agar dapat terus mempromosikan destinasi dan pariwisata sehingga pengguna aplikasi mudah untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak dan sebuah tampilan baru dari aplikasi agar dapat menarik penggunaannya.

2. Metode Penelitian

Pada Tahapan ini terdapat beberapa proses penelitian seperti pengumpulan data, pengamatan populasi, penentuan sampel, penerapan metode *design thinking*, dan memberikan Kesimpulan.



Sumber : Penelitian (2024)

Gambar 1. Tahapan Penelitian

a. Pengumpun Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Form kuesioner disebar dalam bentuk Google Form secara online pada pengguna website Disporapar di kantor disporapar yang beralamatkan di jalan Sutoyo, kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung dengan membuka dan menggunakan website Disporapar pada halaman home dan halaman menu-menu yang ada di website.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan mencari dokumen yang ada di buku-buku, internet, dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan judul yang sedang peneliti lakukan.

b. Pengamatan Populasi

Populasi pada penelitian ini pengguna website disporapar di kantor disporapar jalan sutoyo, kota pontianak, provinsi kalimantan barat sebanyak 50 orang.

c. Penentuan Sampel

Sampel yang dihasilkan berdasarkan Tabel II.1 Penentuan Jumlah Sampel yaitu 50 dengan taraf kesalahan 15,5% dan 10% untuk jumlah sampel yang diperlukan 1% saja sudah bisa mewakili, maka sampel yang diperoleh peneliti adalah sebanyak 49 orang.

d. Penerapan Metode Design Thinking

1. *Empathize*

Peneliti selalu berdiskusi dengan para pengguna website disporapar yang berada di dalam lingkungan kantor disporapar. Membahas terkait user experience pengguna.

2. *Define*

Hasil yang telah didapatkan sebelumnya kemudian dirangkum, didiskusikan, dan dievaluasi. Selanjutnya dihasilkan pandangan terhadap permasalahan, kemudian Alat

yang akan digunakan yaitu How Might We Question, yaitu rumusan pertanyaan yang memungkinkan untuk terjadi nanti pada fase ideate.

3. Ideate

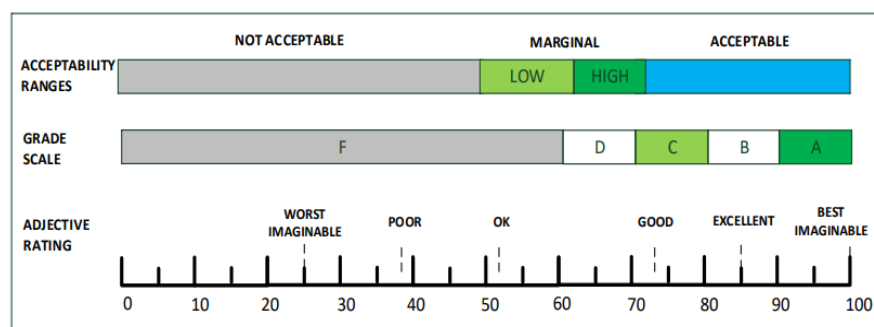
Gagasan ide yang dihasilkan sebanyak mungkin dari tahap sebelumnya, lalu diurutkan dan dikelompokkan. Menggunakan alat yaitu Brainstroming.

4. Prototype

Ide-ide yang sudah dipilih sebelumnya kemudian akan dirancang kedalam bentuk prototype. Dengan begitu pengguna dapat langsung membandingkan yang akan dialami terhadap UI/UX pada aplikasi *mobile* disporapar. Alat yang akan digunakan dalam rancangan design prototype ini yaitu software Figma.

5. Testing

Pada tahapan terakhir yang sudah dilakukan sebelumnya, fase pengujian peneliti bisa melihat bagaimana perkembangan dari kinerja design prototype yang sudah dirancang. Pada tahap testing ini alat yang digunakan System Usability Scale (SUS) Method, yaitu metode pengukuran untuk Tingkat usability sudut pandang subjektif pengguna.



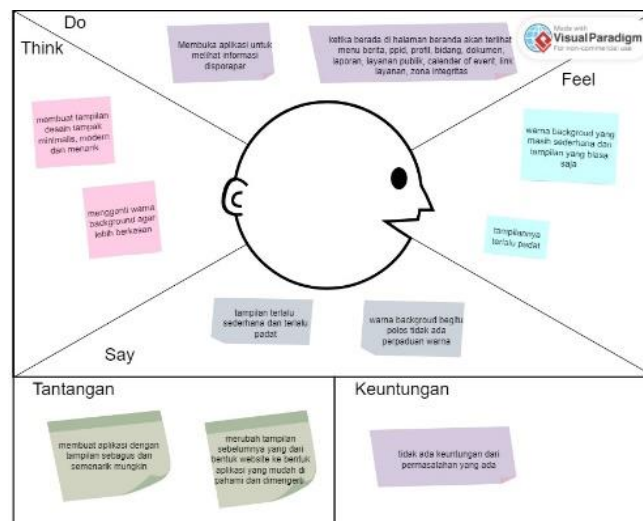
Sumber: [4]

Gambar 2. Penentuan Hasil Evaluasi Kebergunaan Dengan SUS

Dengan adanya gambar diatas, nantinya hasil skor dari metode SUS dapat ditentukan dari masing-masing bagian yang sudah disesuaikan dari jumlah skor dengan seberapa jauh panjang kolom pada diagram batangnya.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Empathy Map



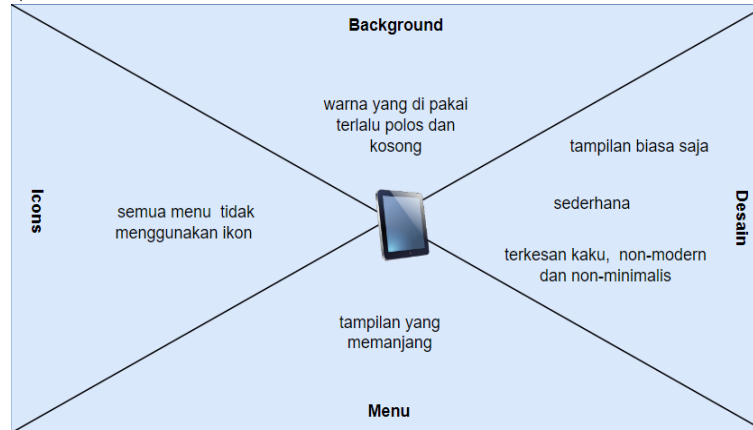
Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 3. Empathy Map

Gambar diatas merupakan *Empathy Map* yang telah dikelompokkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dari kuesioner yang telah dijawab oleh staf-staf disporapar.

Berdasarkan alat ini peneliti bisa menyadari dikarenakan peneliti sudah mengetahui apa yang pengguna pikirkan, rasakan dan yang pengguna katakan tentu juga dapat membangun empati terhadap pengguna aplikasi disporapar.

b. Analysis Questions Builder

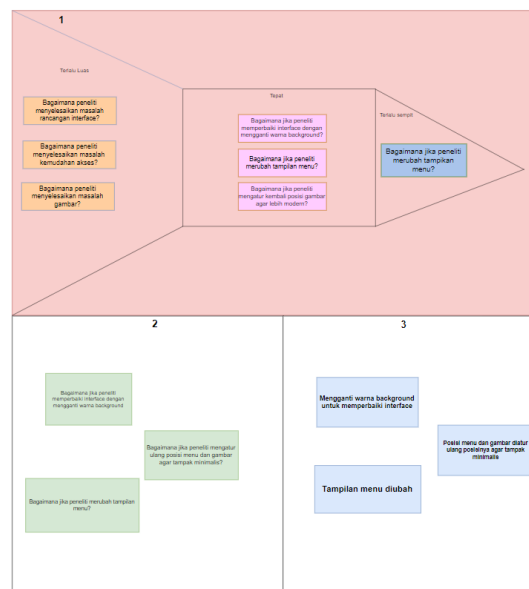


Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 4. Analysis Questions Builder

Dari gambar diatas, peneliti telah menetapkan empat (4) faktor yang digunakan dalam *Analysis Questions Builder* yaitu ; *icons*, *background*, desain, dan menu. Dari masing-masing faktor merupakan hal-hal apa saja yang menjadi permasalahannya, kemudian bisa menukan jawaban yang tepat dari permasalahan. Dengan demikian, data yang dihasilkan menjadi jauh lebih efisien, terarah dan benar dengan permasalahan pengguna.

c. Define



Sumber : Penelitian, 2024

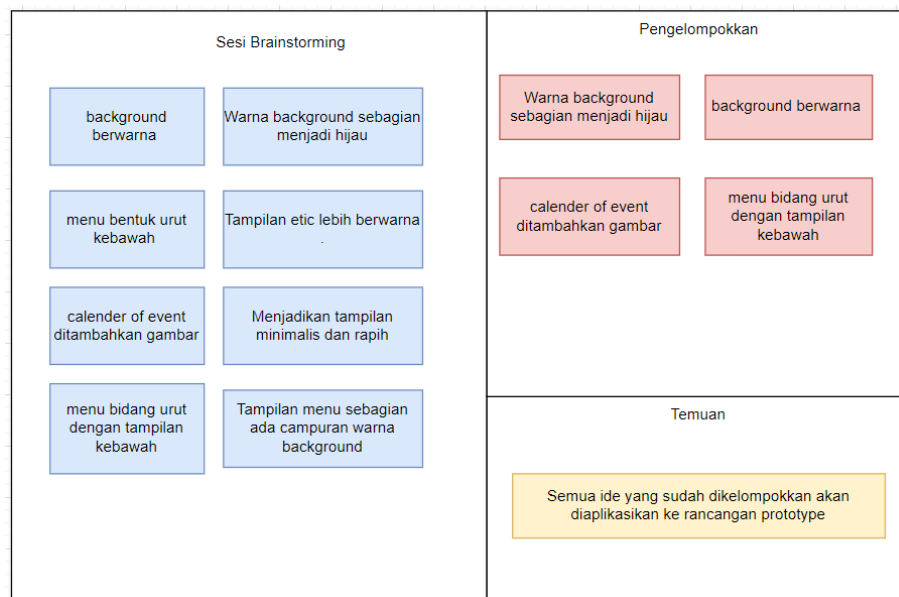
Gambar 5. How Might We Question

Dari gambar diatas bisa terlihat beberapa proses, yaitu untuk kolom dengan nomor 1 peneliti mengumpulkan sebanyak mungkin pertanyaan terkait tahapan sebelumnya yang kemudian diurutkan untuk ditempatkan pada 3 bagian yaitu; Terlalu Luas, Tepat, dan Terlalu Sempit.

kemudian pertanyaan yang berada di area Tepat dipindahkan pada kolom nomor 2, yang mana pertanyaan tersebut merupakan yang paling relevan untuk dilakukan. Terakhir pada kolom nomor 3 merupakan kesimpulan terkait pertanyaan yang ada pada kolom nomor 2 yang akan ditindak lanjuti. pada langkah-langkah tahap define yaitu Menganalisis dan merangkum hasil pengamatan serta wawancara untuk mengidentifikasi masalah dan peluang yang ada, Mendefinisikan kebutuhan pengguna yang menjadi fokus utama dalam perancangan UI [5].

d. Ideate

Pada tahapan ini, ide dikeluarkan sebanyak-banyaknya untuk menyelesaikan permasalahan pengguna. Ide-ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dipilih yang mana yang terbaik lalu dikelompokkan, hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan rancangan *prototype* pada tahap selanjutnya.



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 6. *Brainstorming*

Pada proses *brainstorming* diatas menunjukkan bahwa tahap ini terdiri dari 3 fase, diantaranya:

1. *Sesi Brainstorming*
Kolom ini berisi ide-ide yang menjadi pilihan opsi tepat maupun kurang tepat untuk merancang *prototype*.
2. *Pengelompokkan*
Selanjutnya ide paling relevan dipilih guna membuat hasil rancangan *prototype* menjadi lebih minimalis, simpel, dan mudah dipahami.
3. *Temuan*
Ide yang sudah dikelompokkan kemudian akan diaplikasikan ke tahap berikutnya.

e. Rancangan *Prototype*

Perancang menggunakan *tools software* Figma Web saat membangun tampilan *prototype* baru. Prototipe visual atau interaktif dari antarmuka berbasis seluler yang dimaksud akan dibuat pada titik ini oleh peneliti. Dengan bantuan calon pengguna, prototipe

ini akan diuji dan konsep desain akan divalidasi. Untuk mendeskripsikan fitur antarmuka dan interaksi, peneliti membuat mockup[5].

kini perancang akan menampilkan empat (4) *interface* lama dan baru dari masing-masing halaman. *Interface* lama terletak disebelah kiri dan *interface* baru terletak disebelah kanan yang kemudian dibawahnya diberi keterangan perbandingan untuk membedakan *interface* lama dengan baru dalam bentuk tabel, dibawah ini adalah rancangan prototypenya:

1. *Interface Home*



Sumber : Penelitian, 2024

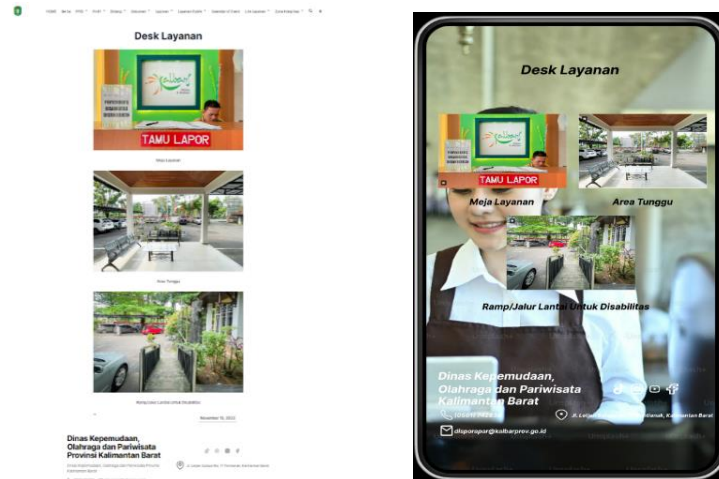
Gambar 7. *Interface Home*

Tabel 1. Analisis Perbandingan *Interface home* lama dan baru

	<i>Interface home lama</i>	<i>Interface home baru</i>
Warna background	Warna putih menyatu dengan background	Diberi warna hijau dan diberikan latar background yang selaras agar memberikan kesan yang segar
Menu	Lurus ke kanan	3 baris ke bawah
Berita	Warna putih menyatu dengan background	Di ganti menjadi warna hijau

Sumber : Penelitian, 2024

1. *Interface Desk Layanan*



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 8. *Interface Deks Layanan*

Tabel 2. Analisis Perbandingan *Interface Deks Layanan*

	<i>Interface layanan</i> lama	<i>Interface layanan</i> baru
Background	Putih polos	Ditambahkan gambar agar terlihat lebih baik
Menu	Masih terlihat tampilan menu menu	Tidak terlihat tampilan menu-menu

Sumber : Penelitian, 2024

2. *Interface Calender Of Event*



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 9. *Interface Calender Of Event*

Tabel 3. Analisis Perbandingan *Interface Calender Of Event*

	<i>Interface calender lama</i>	<i>Interface calender baru</i>
Backgroud	Putih polos	Ditambahkan gambar agar terlihat lebih baik
Menu	Masih terlihat tampilan menu menu	Tidak terlihat tampilan menu-menu

Sumber : Penelitian, 2024

2. *Interface informasi (etic)*

Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 10. *Interface informasi (etic)*Tabel 4. Analisis Perbandingan *Interface Etic*

	<i>Interface etic lama</i>	<i>Interface etic baru</i>
Backgroud	Putih polos	Ditambahkan gambar agar terlihat lebih baik
Menu	Tampilan menu memanjang	Tampilan menu lebih berwarna

Sumber : Penelitian, 2024

f. Pengujian *Prototype (Testing)*

Pada tahapan ini, penguji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai alat untuk mengukur tingkat *usability* (kebergunaan). Data yang diperoleh pada tahap pengujian ini berasal dari 50 orang responden yang telah mengisi kuesioner sebelumnya.

SUS ini merupakan salah satu alat pengujian yang sangat populer. Sehingga dengan perhitungan skala *usability*-nya yang handal dapat memperoleh hasil yang efektif. Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan (*question*) dan 5 jenis pilihan jawaban, sedangkan skornya minimal 0 dengan skor maksimal mencapai 100.

Dalam cara menggunakan *System Usability Scale (SUS)* ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut merupakan aturan (rumus) saat perhitungan skor pada kuesionernya :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Berikut adalah skor perolehan dari jawaban responden dengan metode *System usability Scale (SUS)* dalam bentuk tabel :

Tabel 5. Bobot Nilai Jawaban Responden

Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R3	4	2	4	1	5	1	5	2	5	2
R4	5	1	5	1	5	1	5	2	5	2
R5	5	1	5	1	4	1	5	2	5	2
R6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R7	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R8	5	3	5	3	5	1	5	1	5	3
R9	4	2	5	2	3	1	5	2	5	2
R10	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
R11	4	1	4	1	4	1	4	2	4	2
R12	4	2	4	1	5	1	5	2	5	2
R13	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
R14	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3
R15	5	1	5	2	5	2	5	3	5	1
R16	5	2	5	2	5	1	5	2	5	2
R17	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2
R18	5	2	5	2	5	2	5	2	5	4
R19	4	1	4	2	5	2	4	2	5	1
R20	5	2	4	1	5	1	4	2	4	3
R21	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2
R22	4	1	4	1	5	2	4	1	4	1

R23	4	1	4	1	5	2	4	1	4	2
R24	4	1	4	1	5	1	4	1	4	1
R25	4	2	4	2	5	1	4	1	4	2
R26	5	1	5	1	5	2	4	1	4	1
R27	4	1	4	1	5	2	5	1	4	1
R28	5	2	5	2	5	3	4	1	4	2
R29	5	1	4	1	4	2	5	1	4	1
R30	5	1	5	3	5	3	5	4	4	1
R31	5	1	4	1	5	4	4	3	5	2
R32	4	2	5	4	3	2	4	1	5	2
R33	5	2	4	1	5	1	4	2	5	1
R34	5	1	3	1	5	2	5	1	4	2
R35	5	4	5	1	5	1	5	2	4	1
R36	5	2	4	2	5	1	5	1	3	1
R37	4	1	5	1	4	2	5	2	5	1
R38	5	1	5	1	4	1	3	1	3	1
R39	5	2	4	1	3	1	3	1	4	2
R40	4	1	5	1	5	1	3	2	5	2
R41	5	1	5	2	4	3	3	2	4	1
R42	4	1	4	1	4	2	4	1	4	1
R43	4	1	4	1	4	2	4	2	5	2
R44	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
R45	5	2	5	2	4	1	4	1	5	1
R46	4	2	4	1	4	2	4	1	5	1
R47	4	2	4	2	5	3	5	1	5	2
R48	3	1	5	2	5	3	5	3	5	1
R49	4	2	4	1	3	1	4	1	5	2
R50	5	3	4	3	5	3	5	2	5	1

Sumber : penelitian (2024)

Jawaban responden yang sudah dikumpulkan pada Tabel IV.17, maka selanjutnya dapat melakukan perhitungan menggunakan poin 1 dan 2 terkait aturan metode SUS yang dirangkum sebelumnya. Setelah dihitung maka didapatkan hasil rekapitulasi jawaban responden dengan nilai akhir totalnya, berikut adalah perhitungannya.

Tabel 6. Bobot Nilai Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2,5)
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	33	82,5
4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	95
4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36	90

4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	34	85
3	2	4	3	2	2	4	3	4	3	30	75
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	70
3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	33	82,5
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	36	90
4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	36	90
3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	33	82,5
4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	33	82,5
3	3	3	2	4	3	3	2	4	4	31	77,5
4	3	3	3	4	4	3	2	3	1	30	75
3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	31	77,5
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
3	2	3	2	4	4	3	3	3	2	29	72,5
4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35	87,5
3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	33	82,5
4	3	4	3	4	2	3	3	3	2	31	77,5
4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	33	82,5
4	4	4	2	4	2	4	1	3	3	31	77,5
4	4	3	3	4	1	3	1	4	3	30	75
3	2	4	1	2	1	3	3	4	3	26	65
4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	34	85
4	4	2	2	4	3	4	4	3	2	32	80
4	1	4	4	4	4	4	3	3	3	34	85
4	3	3	2	4	4	4	4	2	2	32	80
3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	34	85
4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	30	75
4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	26	65
3	3	4	4	4	4	2	1	4	3	32	80
4	4	4	3	3	1	2	1	3	3	28	70
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72,5
3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	29	72,5
4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	37	92,5
4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85

3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	30	75
3	2	3	2	4	2	4	4	4	3	31	77,5
2	2	4	3	4	2	4	2	4	4	31	77,5
3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	28	70
4	2	3	1	4	2	4	3	4	4	31	77,5
Skor Rata-rata (Hasil akhir)										79,05	

Jawaban dari tiap responden kemudian dijumlahkan lalu dikali 2,5 maka diperoleh nilai. Selanjutnya, seluruh nilai dijumlahkan dan dibagi jumlah responden yaitu 50 orang. Maka didapatkan skor rata-rata/total nilai *System Usability Scale (SUS)* adalah 79,05.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian analisis dan perancangan desain UI/UX pada aplikasi *mobile* disporapar yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, kesimpulan dari pembahasan diatas sebagai berikut:

Dari hasil pengujian *prototype* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapat skor akhir 79,05 yang mana angka ini menunjukkan bahwa rancangan tersebut sudah *acceptable*, *grade C*, dan *good*. dengan hasil tersebut, Disporapar sangat memungkinkan untuk membuat aplikasi *mobile* dan peningkatan kualitas UI/UX pada aplikasinya.

- Inovasi perubahan yang dilakukan saat merancang *prototype* untuk tampilan terbaru dari *website* disporapar menjadi sebuah tampilan aplikasi *mobile* sangat memiliki pengaruh terhadap kualitas UI/UX. Sehubung dengan perubahan ini, akan memberikan informasi destinasi dan pariwisata menjadi lebih mudah didapatkan dan nyaman untuk digunakan (*minimalis & modern*).
- Penerapan metode *design thinking* dalam menganalisis dan merancang desain UI/UX dapat menjadi salah satu solusi yang tepat dalam mengembangkan kualitas pada *website* disporapar menjadi aplikasi *mobile* guna untuk mendapat tampilan baru, informasi yang lebih banyak dan pengalaman yang lebih baik lagi.
- Penerapan metode *design thinking* dalam menganalisis dan merancang desain UI/UX dapat menjadi salah satu solusi yang tepat dalam mengembangkan kualitas pada *website* disporapar menjadi aplikasi *mobile* guna untuk memudahkan pengguna mendapatkan informasi-informasi destinasi dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat.

Dari kesimpulan yang sudah dihasilkan maka tidak terlepas dari saran-saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut, yaitu:

- Melakukan analisis lanjutan pada keseluruhan halaman *website*, sehingga tampilan aplikasi *mobile* dan *user experience* bisa menjadi lebih baik lagi dan terus mengalami peningkatan.
- Dapat menggunakan perspektif dari variasi metode lain seperti *heuristic evaluation*, *A/B testing*, dan lainnya.
- Memperluas lagi populasi agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.

Referensi

- [1] F. Azizi and N. N. Anggalih, "PERANCANGAN UI/UX DIGITAL INNOVATION SUSTAINABLE TOURISM MOBILE APPS DESA KEMIREN BANYUWANGI." [Online]. Desgrafia, 2023 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- [2] R. Komalasari, P. Pramesti, and B. Harto, "Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata," *Altasia J. Pariwisata Indones.*, vol. 2, no. 2,

- pp. 163–170, 2020, doi: 10.37253/altasia.v2i2.559.
- [3] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
 - [4] M. I. FAIZAL, V. N. INTAN, and R. FIRMANSYAH, “Analisis Sistem Informasi Manajemen Bagi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19,” *JEMSI (Jurnal Ekon. Manajemen, dan Akuntansi)*, vol. 7, no. 1, pp. 9–16, 2021, doi: 10.35870/jemsi.v7i1.512.
 - [5] S. Pakpahan and A. Fa, “Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web,” vol. 05, 2020.
 - [6] P. B. B. E-commerce, “Penggunaan Aplikasi,” vol. 1, no. 2, pp. 81–88.
 - [7] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center),” *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
 - [8] N. F. Amin, S. Garancang, K. Abunawas, M. Makassar, I. Negeri, and A. Makassar, “PENDAHULUAN Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka,” vol. 14, no. 1, pp. 15–31, 2023.
 - [9] A. S. Refiani and A. Mustikasari, “ANALISIS PENGARUH SOSIAL MEDIA MARKETING MELALUI INSTAGRAM TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN STUDI PADA THIS! BY ALIFAH RATU TAHUN 2020 Program Studi D3 Manajemen Pemasaran Universitas Telkom 2020,” vol. 6, no. 2, pp. 2753–2758, 2020.
 - [10] J. M. Dumalang, C. E. J. . Montolalu, and D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
 - [11] Mh. Abdurrohman, D. Setiawan, L. Trisnawati, U. Suska Riau, and U. Abdurrah, “Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking,” *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 29–36, 2021.
 - [12] D. Ariska and S. Nurlela, “Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022.
 - [13] N. Komariah and N. Lutfiyana, “Perancangan Ui Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus Upt Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile,” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 207, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i2.2662.