

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PANDUAN WISATA BAHARI KABUPATEN RAJA AMPAT SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA

Raisa Amini¹, R. Mochamad Candra Wirawan Arief², Wahyuniar Pamungkas³,
Donny Juliandri Prihadi⁴, Fanny Kristiadhi⁵
raisa21006@mail.unpad.ac.id¹
Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Raja Ampat merupakan destinasi wisata bahari berkelas dunia yang dikenal memiliki keanekaragaman hayati tinggi dan daya tarik alam yang menonjol, namun penyediaan informasi wisata yang belum terintegrasi masih menjadi kendala bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi wisatawan serta merancang prototipe aplikasi panduan wisata bahari Raja Ampat yang informatif, interaktif, dan mudah digunakan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa wisatawan memerlukan informasi yang lengkap, akurat, terstruktur, serta dilengkapi penjelasan mengenai aksesibilitas, biaya, fasilitas, aktivitas, dan aturan konservasi. Prototipe aplikasi kemudian dikembangkan dalam bentuk high-fidelity dan diuji menggunakan System Usability Scale (SUS), yang menghasilkan skor 81 pada kategori Excellent dan berada pada rentang Acceptable. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka dinilai nyaman, mudah digunakan, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan aplikasi panduan wisata berbasis mobile berpotensi menjadi media informasi yang efektif serta mendukung praktik pariwisata berkelanjutan di Raja Ampat.

Kata Kunci: Prototype Aplikasi, Design Thinking, Media Informasi, UI/UX.

PENDAHULUAN

Raja Ampat merupakan salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia yang dikenal akan kekayaan alam bawah laut, keanekaragaman hayati, dan panorama kepulauan yang eksotis. Kawasan ini memiliki perairan yang dijuluki Crown Jewel of the Coral Triangle oleh IUCN (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources) karena menjadi rumah bagi sekitar 75% spesies laut dunia, termasuk 540 jenis karang, 1.511 spesies ikan, dan ribuan biota laut lainnya. Dengan berbagai daya tarik yang dimilikinya, Kabupaten Raja Ampat kini dikenal luas sebagai salah satu destinasi wisata bawah laut terindah di dunia (Pudyo 2022).

Untuk menjaga keindahan dan keanekaragaman potensi pariwisata Raja Ampat, tidak hanya aspek konservasi yang penting, tetapi juga penyediaan media informasi dan promosi yang akurat serta mudah diakses. Hal ini menjadi kunci dalam mengarahkan wisatawan menuju perilaku berwisata yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan. Sayangnya, penyebaran informasi terkait daya tarik wisata di Raja Ampat masih belum terintegrasi dengan baik. Informasi cenderung tersebar pada berbagai platform online maupun konvensional seperti brosur, leaflet, majalah, media sosial, blog pribadi, maupun situs web, dimana hal tersebut terkadang menampilkan informasi yang kurang akurat, serta jarang diperbaharui, kondisi ini dapat menyulitkan wisatawan dalam menyusun rencana perjalanan mereka (Ananda 2021). Padahal, di era digital saat ini, masyarakat semakin mengandalkan perangkat mobile dalam konsumsi informasi, termasuk sektor pariwisata (Ichsan dkk. 2024).

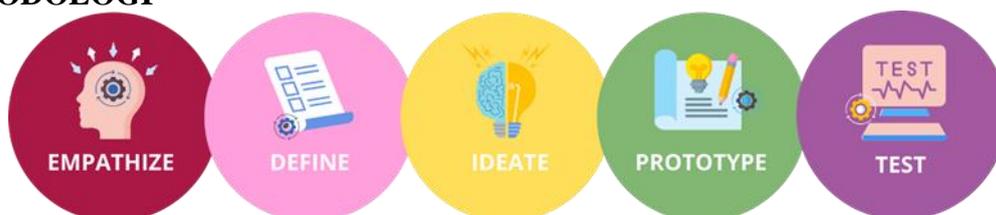
Hal tersebut semakin menegaskan adanya kesenjangan antara potensi pariwisata yang

tinggi dengan sistem informasi digital yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa media informasi digital yang interaktif, mudah diakses, dan mampu memfasilitasi kebutuhan wisatawan. Salah satu bentuk inovasi yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah pengembangan aplikasi panduan wisata berbasis mobile. Aplikasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana promosi strategis untuk meningkatkan daya tarik destinasi yang dapat mendorong peningkatan angka kunjungan wisatawan, serta berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat (Dewi, Sugianingrat, dan Astrama 2025; Hanum dan Saifudin 2019; Sunaki, Rukiyah, dan Christiani 2015). Aplikasi wisata seperti ini juga telah terbukti mampu meningkatkan kenyamanan dan efisiensi wisatawan dalam merencanakan perjalanan (Nugraha, Supriadi, dan Junaedi 2025).

Agar aplikasi tersebut benar-benar menjawab kebutuhan pengguna, maka penting untuk merancang dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, salah satunya melalui pemanfaatan desain User Interface/User Experience (UI/UX) yang efektif. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna, kenyamanan navigasi, serta efektivitas penyampaian informasi (Allotodang, Tolle, dan Degen 2021; Lawrence 2022). Penerapan metode Design Thinking dalam proses perancangan aplikasi wisata, yang dilengkapi dengan evaluasi melalui usability Testing, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis empati terhadap pengguna mampu menghasilkan solusi digital yang selaras dengan kebutuhan serta preferensi pengguna secara nyata (Azizah dkk. 2025; Fathoni dkk. 2025; Muzija dan Cholil 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe aplikasi panduan wisata bahari Raja Ampat berbasis mobile, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan efektivitas desain antarmuka menggunakan metode Design Thinking. Aplikasi ini dirancang dalam bentuk prototipe high-fidelity dan diuji secara usability untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan wisatawan.

METODOLOGI



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) Aplikasi Panduan Wisata Raja Ampat menggunakan metode design thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam penyelesaian masalah. Terdapat 5 tahapan yang dilakukan, yaitu:

A. Empathize

Tahap empathize merupakan langkah awal yang dilakukan untuk memahami permasalahan yang terjadi dengan mendapatkan nilai-nilai permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap ini diperlukan informasi untuk memahami kebutuhan pengguna (user) dengan mengumpulkan data melalui wawancara dengan calon pengguna.

B. Define

Tahap kedua adalah Define, di mana informasi yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengguna. Dalam tahapan ini terdapat

beberapa teknik yang dapat digunakan seperti perancangan User Persona, dan peran “How Might We” questions.

C. Ideate

Tahap ideate merupakan tahap evaluasi atau pengembangan ide terkait permasalahan pengguna yang telah diperoleh pada tahap empathize dan define melalui brainstorming untuk menghasilkan solusi permasalahan dan landasan dalam perancangan prototype. Brainstorming adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Tahap ideate juga sebagai gambaran untuk alur sebuah sistem yang akan digunakan.

D. Prototype

Rancangan ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap ideate, diimplementasikan pada tahap prototype. Tahap prototype merupakan rancangan awal antarmuka sebagai model untuk uji coba produk. Tahap ini adalah suatu proses visualisasi produk untuk membantu pengembang dan pengguna (user) untuk berinteraksi sebelum menjadi sistem.

E. Test

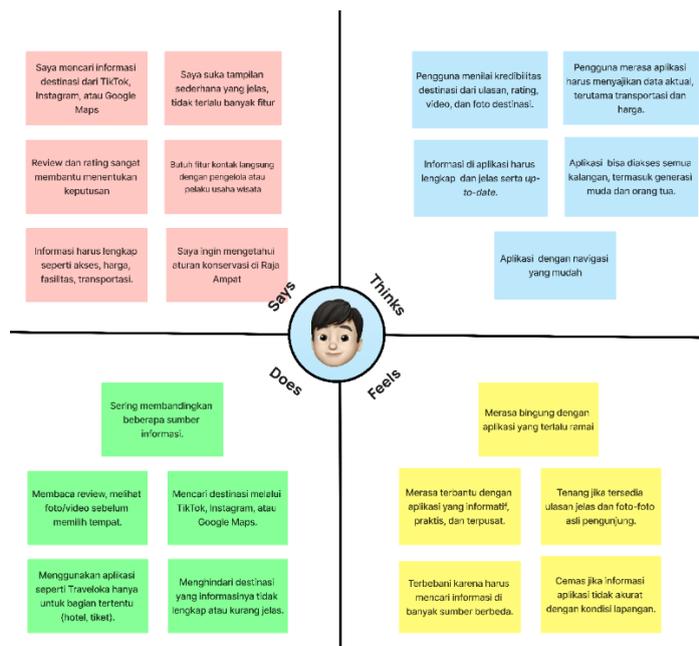
Tahap test merupakan tahapan akhir dalam metode design thinking. Pada tahap ini, prototype yang dihasilkan akan dilakukan pengujian kepada pengguna (user) untuk mendapatkan feedback berdasarkan pengalaman pengguna (user) sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pengembangan produk. Testing yang dilakukan akan menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah implementasi dari tahapan metode *design thinking* yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya.

1. Hasil Tahap *Empathize*

Pada tahap ini, informasi diperoleh melalui wawancara dengan pengguna yang melibatkan sepuluh narasumber, masing-masing memberikan tanggapan yang beragam. Proses wawancara tersebut menghasilkan gambaran mengenai kebutuhan pengguna dari berbagai sudut pandang. Adapun ringkasan hasil wawancara pengguna disajikan dalam bentuk *empathy map* berikut.



Gambar 1. empathy map

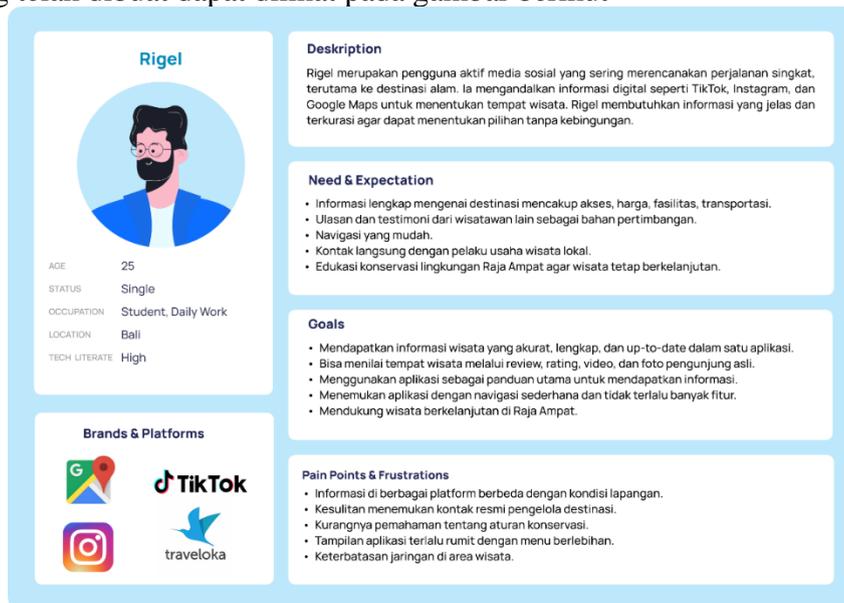
Hasil pemetaan menunjukkan bahwa kebutuhan menginginkan aplikasi yang sederhana, mudah dipahami, menampilkan visual yang jelas, serta informatif dan mudah dinavigasi. Sementara itu, pengelola membutuhkan sistem yang mampu mendukung penyampaian informasi, edukasi konservasi, dan promosi destinasi secara konsisten. Wu dkk. (2022) menegaskan bahwa kemudahan navigasi, kejelasan tampilan, dan visualisasi informasi yang relevan merupakan faktor utama yang membentuk niat pengguna dalam memanfaatkan aplikasi wisata. Temuan tersebut menjadi landasan penting dalam merancang aplikasi panduan wisata Raja Ampat, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya memberikan pengalaman penggunaan yang maksimal, tetapi juga turut memperkuat upaya pelestarian lingkungan dan mendorong pengembangan pariwisata berkelanjutan.

2. Hasil Tahap Define

Pada tahap *define*, proses analisis mulai dilakukan dengan mengolah berbagai data yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize*. Analisis ini dibantu dengan pendekatan *How Might We* (HMW) dan penyusunan *User Persona* sebagai dasar untuk merumuskan alternatif solusi terhadap permasalahan yang ditemukan.

a. User Persona

User Persona di tentukan berdasarkan hasil wawancara dengan wisatawan untuk mempermudah pembuatan solusi dan pemecahan masalah, yang berisi karakteristik pengguna sebagai panduan dalam merancang *user interface prototype* aplikasi. *User Persona* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 2. User Persona

b. How Might We (HMW)

Pada tahap ini, *How Might We* (HMW) digunakan sebagai metode untuk merumuskan solusi dengan cara mengonversi permasalahan menjadi bentuk pertanyaan. Pendekatan tersebut membantu membuka sudut pandang baru bahwa setiap masalah memiliki peluang untuk diselesaikan. Hasil perumusan HMW yang menggambarkan hubungan antara masalah dan peluang solusi ditampilkan pada Tabel berikut.

Tabel 1. How Might We

No	How?	Might We
1.	Bagaimana cara pengguna memperoleh informasi destinasi wisata yang lengkap, akurat, dan mudah dipahami?	Dengan menyediakan halaman informasi destinasi yang terstruktur berisi jam operasional, harga tiket, aturan destinasi, cuaca terkini, foto dan video, serta update langsung dari pengelola

No	How?	Might We atau komunitas lokal.
2.	Bagaimana mengatasi tampilan aplikasi yang terasa terlalu ramai dan membingungkan bagi pengguna?	Merancang antarmuka yang lebih sederhana, bersih, dan menonjolkan informasi utama secara visual.
3.	Bagaimana memastikan menu aplikasi mudah dinavigasi oleh berbagai tipe pengguna?	Menyusun struktur navigasi yang jelas, konsisten, dan mudah dipelajari.
4.	Bagaimana aplikasi membantu wisatawan mendukung usaha lokal?	Dengan menampilkan daftar UMKM lokal, homestay, serta pemandu lokal lengkap dengan kontak resmi
5.	Bagaimana membantu pengguna menemukan kontak resmi dengan cepat dan mudah di dalam aplikasi?	Dengan menyediakan fitur Direct Contact Hub, melalui tombol <i>Call to Action</i> pada ikon WhatsApp, telepon, atau email.
6.	Bagaimana cara aplikasi membantu wisatawan memahami prinsip dan praktik wisata berkelanjutan?	Dengan menyediakan konten edukasi singkat, infografis, dan panduan praktis tentang konservasi, etika wisata, dan aturan lokal agar pengguna dapat bepergian secara bertanggung jawab..
7.	Bagaimana aplikasi membantu pengguna merasa yakin dengan keputusan yang diambil?	Dengan menghadirkan ulasan terverifikasi, foto/video asli pengguna, dan Space Pengalaman Pengguna.

3. Hasil Tahap *Ideate*

a. *Branding*

Branding sangat diperlukan dalam sebuah produk agar produk dapat dikenali dan diingat oleh masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi yang akan dirancang diberi nama “Mata Raja”, yang merefleksikan identitas khas dan keterkaitannya dengan wilayah Raja Ampat sebagai objek kajian.

b. *Prioritization Matrix*

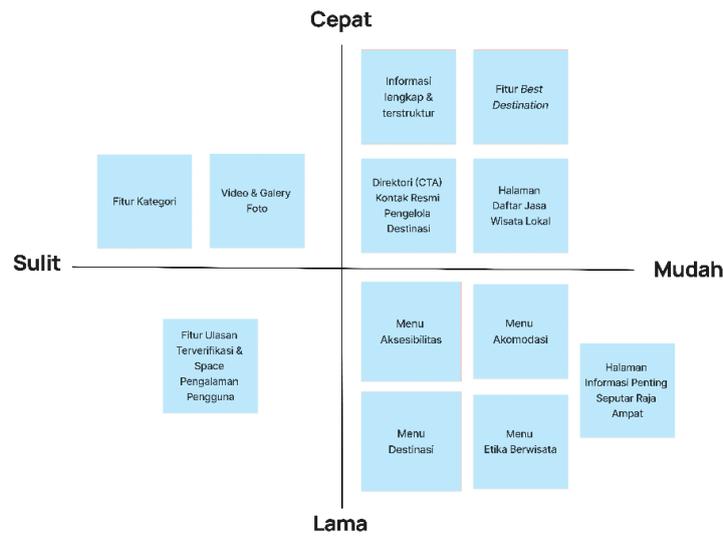
Prioritization Matrix digunakan untuk menentukan solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan masalah. Proses diawali dengan merangkum berbagai alternatif solusi-solusi yang diperoleh dari *user persona* dan *how might we* dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan tingkat kemudahan dan waktu penerapannya: sulit, mudah, lambat, dan cepat. Pengelompokan ini membantu menetapkan solusi prioritas agar pengembangan *prototype* berlangsung lebih terarah dan efisien.

1) Solusi Fitur

Menu Etika Berwisata	Menu Destinasi	Menu Akomodasi	Menu Aksesibilitas
Fitur Kategori	Direktori (CTA) Kontak Resmi Pengelola Destinasi	Fitur Ulasan Terverifikasi & Space Pengalaman Pengguna	Halaman Informasi Penting Seputar Raja Ampat
Informasi lengkap & terstruktur	Video & Galery Foto	Halaman Daftar Jasa Wisata Lokal	Fitur <i>Best Destination</i>

Gambar 3. Solusi Fitur

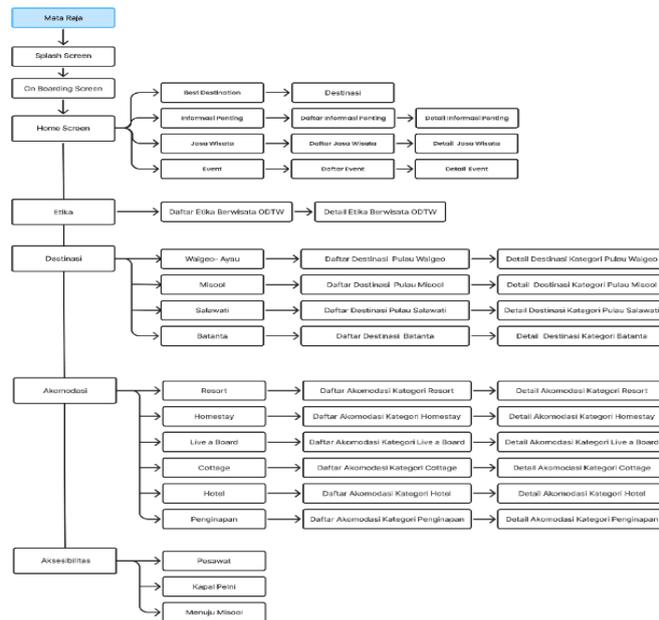
2) Matriks Prioritas (*Prioritization Matrix*)



Gambar 4. *Prioritization Matrix*

c. *Sitemap*

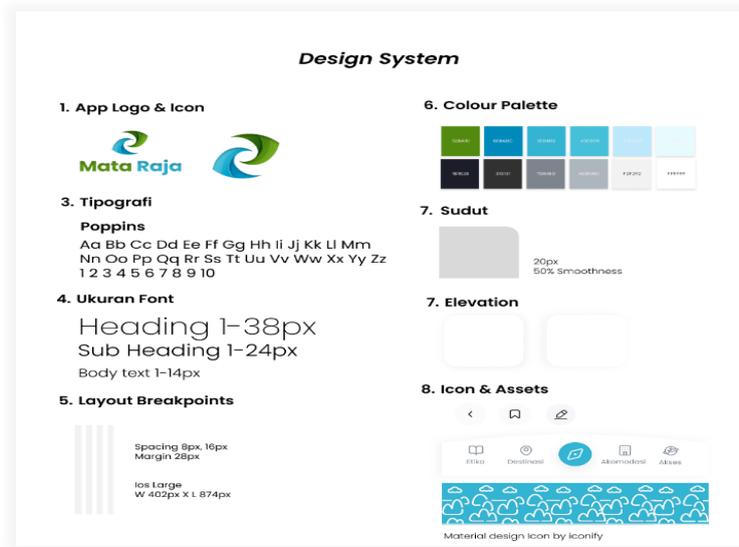
Sitemap pada tahap ini disusun untuk mendukung perancangan *prototype* aplikasi Mata Raja dengan memetakan seluruh halaman dan fitur yang akan disediakan. Selain itu penyusunan *sitemap* juga berfungsi sebagai struktur navigasi yang akan dirancang pada *prototype* dengan fitur 5 menu utama yaitu Halaman Utama (beranda), Etika, Destinasi, Akomodasi dan Aksesibilitas. Daftar fitur tersebut digambarkan dalam bentuk diagram pada Gambar 6.



Gambar 5. *Sitemap*

d. *Design System*

Design System pada aplikasi Mata Raja disusun sebagai pedoman visual yang bertujuan menjaga konsistensi tampilan sekaligus meningkatkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan setiap elemen antarmuka. Kehadiran sistem desain memungkinkan seluruh komponen aplikasi tampil secara seragam, mudah digunakan, serta mencerminkan identitas wisata bahari Raja Ampat dengan kesan profesional dan estetis.



Gambar 6. Design System

4. Hasil Tahap Prototype

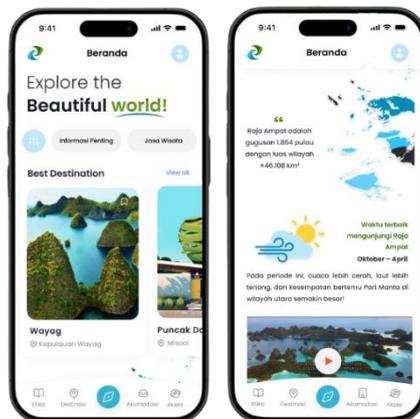
a. Splash Screen dan On Boarding Screen



Gambar 7. Splash Screen dan On Boarding Screen

Gambar 8 merupakan halaman *Splash screen* merupakan tampilan awal yang muncul sesaat setelah aplikasi dibuka dan berfungsi sebagai identitas visual yang memperkenalkan logo serta nama aplikasi sebelum sistem memuat halaman berikutnya.

b. Beranda



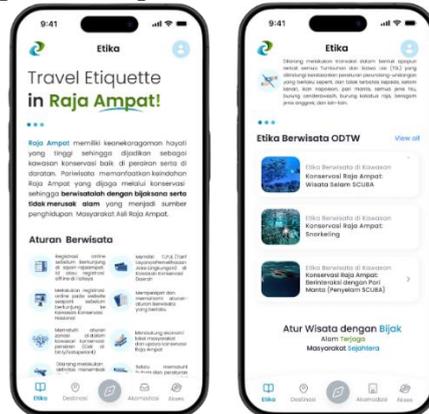
Gambar 8. Halaman Beranda

Halaman beranda pada Gambar 9 menampilkan beberapa tombol yang berfungsi sebagai akses cepat ke berbagai informasi. Di bawahnya terdapat *fitur best destination* yang

dapat digeser ke kanan untuk melihat rekomendasi destinasi populer, pada bagian paling bawah terdapat *menu buttom* utama yang terdiri atas lima tombol: Beranda, Etika, Destinasi, Akomodasi, dan Aksesibilitas.

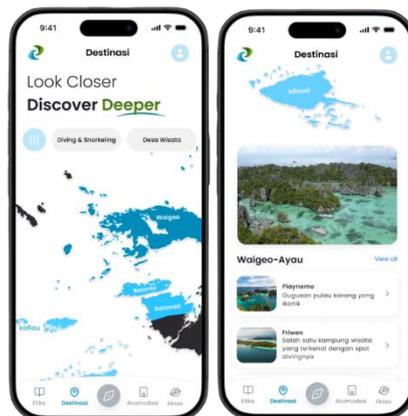
c. Etika

Tampilan halaman menu etika menampilkan informasi mengenai etika berwisata di Raja Ampat. Di bawahnya ditampilkan *highlight list* tiga etika berwisata pada objek daya tarik wisata, disertai tombol *view all* untuk mengakses daftar etika lainnya secara lengkap. Halaman Etika berwisata dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



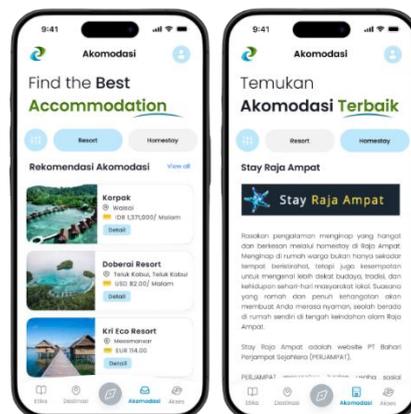
Gambar 9. Halaman Etika Berwisata

d. Destinasi



Gambar 10. Halaman Menu Destinasi

e. Akomodasi

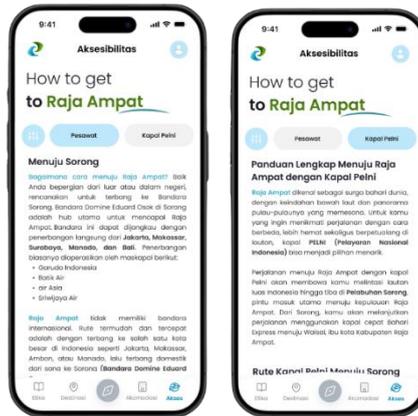


Gambar 11. Halaman Menu Akomodasi

Halaman menu destinasi pada Gambar 9 menampilkan peta Raja Ampat yang bersifat interaktif, di mana pengguna dapat menekan area tertentu untuk melihat daftar destinasi

sesuai pulau.

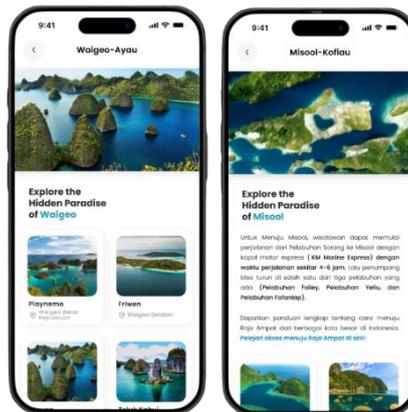
f. Aksesibilitas



Gambar 12. Halaman Menu Aksesibilitas

Halaman Akomodasi menampilkan beberapa pilihan kategori akomodasi, yaitu resort, homestay, liveaboard, cottage, hotel, dan penginapan. Setiap kategori disajikan dalam bentuk *highlight list* yang memuat beberapa rekomendasi akomodasi, dilengkapi dengan tombol *view all* untuk menampilkan seluruh opsi akomodasi yang tersedia bagi pengguna.

g. Daftar destinasi

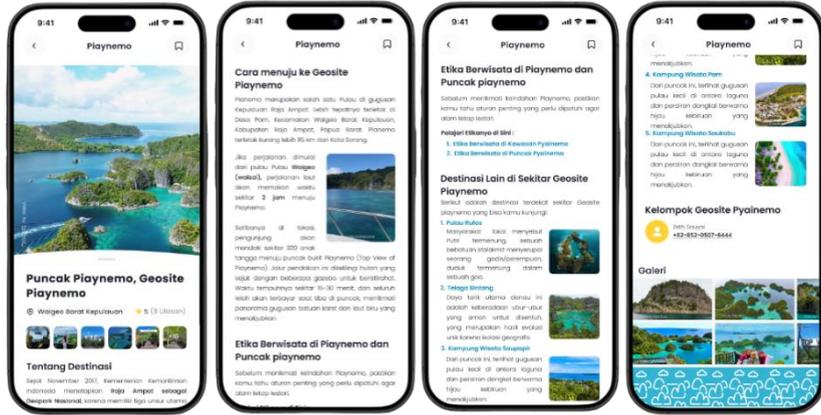


Gambar 13. Halaman Daftar Destinasi

Tampilan *high-fidelity* pada halaman daftar Gambar 14 destinasi dirancang dengan menonjolkan foto panorama sebagai elemen visual utama untuk memperkuat konteks lokasi. Judul halaman ditempatkan pada bagian atas agar mudah dikenali, disertai bagian pengantar yang memberikan gambaran singkat mengenai kawasan wisata.

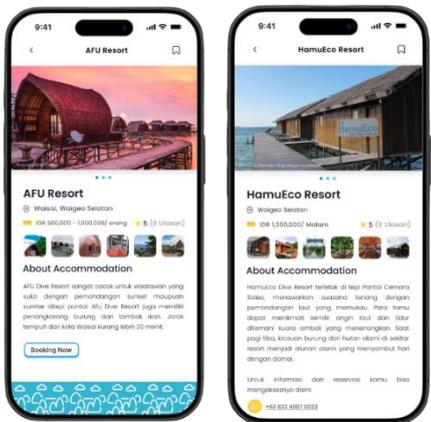
h. Detail Informasi Destinasi

Tampilan *high-fidelity* halaman detail destinasi pada Gambar 15 menampilkan struktur informasi yang tersusun secara hierarkis untuk memudahkan pengguna memahami karakteristik destinasi. Bagian atas halaman menampilkan video utama sebagai elemen visual yang memperkuat identitas lokasi.



Gambar 14. Halaman Detail Informasi Destinasi

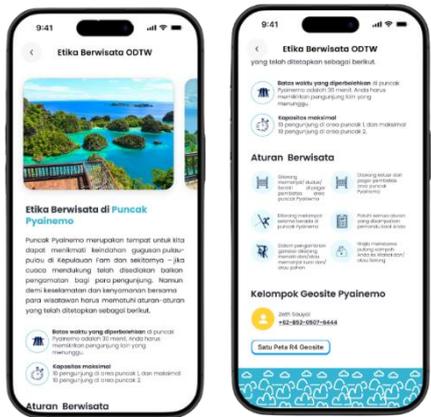
i. Detail Akomodasi



Gambar 15. Halaman Detail Akomodasi

Halaman detail akomodasi pada Gambar 16 dirancang untuk menyajikan informasi penginapan secara ringkas dan terstruktur guna mendukung keputusan pengguna. Bagian atas menampilkan foto utama akomodasi sebagai elemen visual yang membantu pengguna mengenali suasana dan karakter fasilitas, diikuti nama, lokasi, harga per malam, serta rating dan jumlah ulasan.

j. Detail Etika Berwisata



Gambar 16. Halaman Detail Etika Berwisata Objek Daya Tarik Wisata

Tampilan high-fidelity pada Gambar 17 halaman Etika Berwisata ODTW dirancang untuk menyajikan informasi etika kunjungan secara jelas dan mudah diakses.

5. Hasil Tahap Test

Pengujian ini dilakukan melalui metode *usability testing* dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* sebagai alat ukur utama. Setelah seluruh jawaban

pada setiap butir pertanyaan diperoleh, tahap berikutnya adalah menghitung skor menggunakan ketentuan penilaian pada System Usability Scale (SUS). Proses perhitungannya dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, skor jawaban dikurangi dengan angka 1.
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, skor dihitung dengan rumus 5 dikurangi skor jawaban yang tercantum pada tabel 11.
3. Setelah kedua langkah tersebut dilakukan, seluruh skor pada pertanyaan nomor 1 sampai 10 dijumlahkan untuk setiap responden.
4. Total skor tersebut kemudian dikalikan dengan angka 2,5.
5. Nilai akhir yang telah dikalikan 2,5 selanjutnya dihitung rata-ratanya dengan cara menjumlahkan seluruh skor responden, kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Berikut disajikan hasil akhir perhitungan pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh.

Tabel 2. Tabel 10. Hasil Skor Akhir Pengujian *System Usability Scale*

Responden	Skor Question										Jumlah	Nilai Jumlah x 2.5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	28	70
R3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37	92,5
R4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	31	77,5
R5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37	92,5
R6	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	25	62,5
R7	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	82,5
R8	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	34	85
R9	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	95
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R11	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35	87,5
R12	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	28	70
R13	2	4	3	4	3	3	4	4	2	2	31	77,5
R14	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	37	92,5
R15	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90
R16	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	36	90
R17	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	34	85
R18	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	26	65
R19	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5
R20	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	34	85
R21	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	36	90
R22	2	4	3	4	3	3	4	4	2	2	31	77,5
R23	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36	90
R24	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	35	87,5
R25	4	3	3	3	3	3	3	3	2	1	28	70
R26	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R27	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	34	85
R28	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	36	90
R29	4	4	3	4	2	3	2	3	2	2	29	72,5
R30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
R31	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	22	55
R32	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	82,5

Responden	Skor Question										Jumlah	Nilai Jumlah x 2.5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R33	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	34	85
R34	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	35	87,5
R35	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
R36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R37	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
R38	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37	92,5
R39	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	26	65
R40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R41	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28	70
R42	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34	85
R43	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	25	62,5
R44	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90
R45	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95
R46	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	36	90
R47	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	32	80
R48	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	27	67,5
R49	2	3	4	3	2	3	2	3	1	2	25	62,5
R50	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	27	67,5
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)												81

Berdasarkan hasil perhitungan akhir dari data responden pada pengujian *System Usability Scale* (SUS), diperoleh nilai rata-rata sebesar 81. Nilai tersebut menempatkan prototipe aplikasi Mata Raja pada kategori *Excellent* dan berada pada *acceptability range* “*Acceptable*”. Dengan demikian, nilai tersebut mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman serta puas saat mencoba prototipe serta mampu dan menunjukkan tingkat kegunaan yang sangat baik..

KESIMPULAN

Berdasarkan informasi yang sudah didapat implementasi perancangan prototype aplikasi panduan wisata Raja Ampat berhasil dilakukan dengan metode design thinking dan memperoleh skor pengujian kegunaan menggunakan System Usability Scale (SUS) sebesar 81 yang termasuk dalam kategori Excellent yang termasuk dalam kategori Excellent yang menunjukkan bahwa antarmuka dan fitur yang dikembangkan telah memenuhi standar kegunaan yang baik menurut persepsi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Allotodang, Frederik, Herman Tolle, dan Nataniel Dengen. 2021. “Design and Evaluation of Bible Learning Application using Elements of User Experience.” *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 12(5): 422–25. doi:<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120552>.
- Ananda, Ibnu. 2021. “Pemanfaatan teknologi informasi pada desa wisata di Indonesia: A systematic literature review.” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 8(4): 2291–2300.
- Azizah, Nabila Aulia, I Nyoman Tri Anindia Putra, Anggaradiva Bendesa, Syarifudin Abdullah, dan Galih Yuniar Prakoso. 2025. “Analisis Kebutuhan UI/UX Aplikasi Mobile Travel Planner Wonderland dengan Design Thinking dan Single Ease Question (SEQ).” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan* 13(2).
- Dewi, Gusti Ayu Tania Puspita, Ida Ayu Putu Widani Sugianingrat, dan I Made Astrama. 2025.

- “Peran Review dan Rekomendasi Digital terhadap Keputusan Wisatawan dalam Menentukan Destinasi Wisata (Studi Kasus di Provinsi Bali).” Dalam Prosiding Seminar Nasional Pariwisata, , 31–39.
- Fathoni, Fathoni, Ali Ibrahim, Muhammad Syarief Albani, Muhammad Al Fachrozi, Muhammad Ramadhan Putra Pratama, dan M Fathan Aqilah Syahputra. 2025. “Perancangan Ui/Ux Aplikasi ‘PAYO’ Pemandu Wisata Palembang Menggunakan Metode Design Thinking.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 9(4): 6661–68.
- Hanum, Wira Shilviana, dan Aries Saifudin. 2019. “Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android.” *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi* ISSN 2(2).
- Ichsan, Reza Nurul, Paulus Laratmase, Riztrya Novedliani, Eva Yuniarti Utami, dan Tono Mahmudin. 2024. “Digitalisasi destinasi sebagai strategi pengembangan promosi pariwisata di Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Edunomika* 8(2). doi:<https://doi.org/10.29040/jie.v8i2.13318>.
- Lawrence, Valerie J. 2022. “Employing a User Experience Design Process to Redesign an Intranet Library Website Positively Affected Site Usage and User Satisfaction.” *Journal of hospital librarianship* 22(2): 77–84.
- Muzija, Akbar, dan Saifur Rohman Cholil. 2025. “Penerapan design thinking untuk perancangan aplikasi wisata di Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak.” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia* 19(1): 49–59.
- Nugraha, Angga Ihsan, Fidi Supriadi, dan Dani Indra Junaedi. 2025. “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Wisata Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 9(2): 3396–3402.
- Pudyo, Audi Fabiyan. 2022. “Kontribusi Sektor Pariwisata Terhadap PDRB di Kabupaten Raja Ampat.” *Parahyangan Economic Development Review* 1(2): 131–42. doi:<https://doi.org/10.26593/pedr.v1i2.6669>.
- Sunaki, Fadia, Rukiyah Rukiyah, dan Lydia Christiani. 2015. “Kebutuhan dan Perilaku Pencarian Informasi Wisatawan di Tourist Information Center Pemuda Semarang.” *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 4(2): 106–12.
- Wu, Shifeng, Emily Ma, Jiangyun Wang, dan Dan Li. 2022. “Experience with travel mobile apps and travel intentions—the case of university students in China.” *Sustainability* 14(19): 12603.