



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
PEMANTAUAN DAN REKOMENDASI WISATA
WONOSOBO BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN (UCD)**

YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD
NPM 21082010079

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMANTAUAN DAN REKOMENDASI WISATA WONOSOBO BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD
NPM 21082010079

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMANTAUAN DAN REKOMENDASI WISATA WONOSOBO BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Oleh :
YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD
NPM. 21082010079

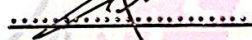
Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada
tanggal

Reisa Permatasari, S.T, M.Kom
NIP. 19920514 202203 2007



(Pembimbing I)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T, M.Kom
NIP. 19940929 202203 1008



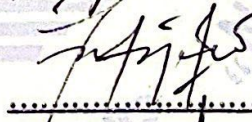
(Pembimbing II)

Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom
NIP. 19851124 2021211 003



(Penguji I)

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom
NPT. 212199 10 320267



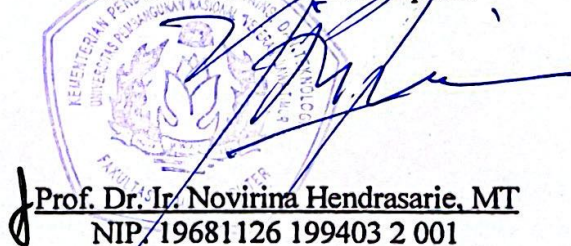
(Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom, M.Kom
NIP. 19930305 2024061 002



(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMANTAUAN DAN REKOMENDASI WISATA WONOSOBO BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Oleh:

YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD

NPM. 21082010079



Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**

Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom

NIP. 19851124 2021211 003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD
NPM : 21082010079
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 03 Desember 2025
Yang Membuat Pernyataan,



YANUAR HAKAM ROSYADI AHMAD
NPM. 21082010079

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Yanuar Hakam Rosyadi Ahmad / 21082010079
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Pemantauan dan Rekomendasi Wisata Wonosobo Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom

ABSTRAK

Layanan informasi wisata di Kabupaten Wonosobo menunjukkan keterbatasan dari sisi kenyamanan pengguna, karena sistem yang tersedia belum mengadopsi prinsip UI/UX secara menyeluruh dan tampilan *mobile*-nya belum responsif, sementara perangkat mobile merupakan media utama yang digunakan wisatawan untuk memperoleh informasi selama perjalanan. Antarmuka yang tersedia masih kurang terstruktur dan tidak mampu menyajikan informasi penting seperti rekomendasi destinasi dan kondisi kepadatan. Keterbatasan ini berdampak pada menurunnya kenyamanan dan kepuasan wisatawan, terutama di kawasan Dieng yang sering mengalami lonjakan kunjungan akibat persebaran wisata yang kurang merata. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini merancang UI/UX aplikasi *mobile Zobo* (Zona Wisata Wonosobo) menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, serta evaluasi iteratif yang melibatkan pengguna secara langsung. Pengujian *usability* dilakukan dengan mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna menggunakan System Usability Scale (SUS), sedangkan *heuristic evaluation* dilakukan oleh evaluator ahli untuk menilai konsistensi dan kualitas antarmuka. Hasil evaluasi akhir menunjukkan efektivitas di atas 90%, efisiensi di atas 85%, dan nilai SUS pada kategori acceptable. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi Zobo telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menjadi landasan pengembangan sistem informasi pariwisata Wonosobo pada tahap selanjutnya.

Kata kunci : UI/UX, *User Centered Design*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*, Pariwisata

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Yanuar Hakam Rosyadi Ahmad/ 21082010079
Thesis Title : Prototyping the UI/UX of a Mobile Based
Wonosobo Tourism Monitoring and
Recommendation Application Using the User
Centered Design (UCD) Method
Advisor : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom

ABSTRACT

Tourism information services in Wonosobo Regency currently face notable usability limitations, as the existing platforms particularly the official website have not been developed through a structured UI/UX design process and lack responsiveness on mobile devices, which serve as the primary medium for travelers seeking information during their journeys. The interface remains insufficiently organized and does not effectively present essential information such as destination recommendations or crowd conditions, reducing clarity and ease of use. These shortcomings contribute to diminished user comfort and satisfaction, especially in the Dieng area, where uneven visitor distribution frequently leads to surges in tourist volume. To address these issues, this study develops the UI/UX design for the Zobo (*Zona Wisata Wonosobo*) mobile application using the User Centered Design (UCD) approach, incorporating stages of needs analysis, design development, and iterative evaluation involving real users. Usability testing measured effectiveness, efficiency, and user satisfaction using the System Usability Scale (SUS), complemented by heuristic evaluation conducted by expert evaluators to assess interface consistency and overall quality. The final results demonstrate effectiveness above 90%, efficiency exceeding 85%, and SUS scores within the acceptable category, indicating that the proposed UI/UX design successfully meets user needs and provides a strong foundation for future enhancement of Wonosobo's tourism information systems.

Keywords: UI/UX, User Centered Design, Usability Testing, Heuristic Evaluation, Tourism

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Pemantauan dan Rekomendasi Wisata Wonosobo Berbasis Mobile Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD)”** dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, atas kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta pengorbanan yang tiada henti. Segala doa dan restu dari orang tua menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
2. Saudara dan sahabat terdekat, Bryan, Ahsa, Rizka, Taufiq, Cendana, Sinta, Chiara, dan Bram, yang selalu memberikan semangat, bantuan, kebersamaan, serta tawa yang mewarnai perjalanan penulis hingga akhir penyusunan skripsi.
3. Ibu Reisa Permatasari, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Abdul Rezha Efrat Manaf, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan masukan, saran, serta panduan berharga sehingga penelitian ini dapat tersusun dengan lebih baik.
5. Ibu Fatonah Wediayati Ismangil, S.Sos., MM, selaku Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Wonosobo, yang telah memberikan dukungan, wawasan, serta kesempatan dalam memperoleh data dan informasi penting bagi penelitian ini.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan akademik selama masa perkuliahan.

7. Seluruh partisipan dan responden penelitian, yang telah meluangkan waktu untuk berkontribusi dalam proses pengumpulan data sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
8. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar karya ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademik maupun sebagai inspirasi dalam pengembangan sistem informasi di bidang pariwisata, khususnya dalam mendukung pemerataan destinasi wisata di Kabupaten Wonosobo.

Surabaya, 07 November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxvii
DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL	xxix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 <i>User Interface</i>	17
2.2.2 <i>User Experience</i>	18
2.2.3 <i>User Centered Design</i> (UCD).....	18
2.2.4 <i>Usability Testing</i> Berdasarkan ISO 9241-11	20
2.2.5 <i>Perfomance Measurement</i>	22
2.2.6 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	23
2.2.7 <i>Heuristic Evaluation</i>	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Studi Literatur	30
3.2 Memahami Konteks Pengguna	30
3.2.1 Wawancara Calon Pengguna.....	30

3.2.2	User Persona	33
3.3	Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	33
3.3.1	<i>Empathy Maps</i>	33
3.3.2	Diagram Afinitas	34
3.4	Solusi Desain	34
3.5	Evaluasi Desain	35
3.5.1	<i>Usability Testing</i>	35
3.5.2	Heatmap.....	35
3.5.3	Model Artefak	35
3.5.4	<i>Heuristic Evaluation</i>	36
3.6	Desain Akhir.....	36
3.6.1	Prototype.....	37
3.7	Hasil <i>Generate Design</i> Fitur Utama	37
3.8	Penyusunan Laporan	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Memahami Konteks Pengguna.....	39
4.1.1	Wawancara Calon Pengguna	39
4.1.2	User Persona	40
4.2	Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	41
4.2.1	<i>Empathy Maps</i>	42
4.2.2	Diagram Afinitas	53
4.3	Solusi Desain	59
4.3.1	<i>Site Map</i>	60
4.3.2	Arsitektur Informasi	62
4.3.3	Desain Sistem Antarmuka	66
4.3.4	<i>Wireframe Low Fidelity</i>	74
4.3.5	<i>Mockup Flow</i>	96
4.4	Evaluasi Desain Tahap Pertama	100
4.4.1	Heatmap.....	100
4.4.2	Performa Responden	117
4.4.3	Model Artefak	127
4.4.4	<i>Heuristic Evaluation</i>	130

4.4.5	Hasil <i>Redesign</i>	137
4.5	Evaluasi Desain Tahap Kedua	140
4.5.1	Heatmap	140
4.5.2	Performa Responden	155
4.6	Desain Akhir	165
4.6.1	Desain Akhir Aktor Wisatawan	166
4.6.2	Desain Akhir Aktor Pengelola	182
4.6.3	Desain Akhir Aktor Admin.....	193
4.6.4	Prototype	204
4.7	Hasil <i>Generate Design</i> Fitur Utama.....	206
4.8	Pembahasan.....	209
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		211
5.1	Kesimpulan	211
5.2	Saran Pengembangan	211
DAFTAR PUSTAKA		213
LAMPIRAN.....		217

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data jumlah wistawan di Kab. Wonosobo tahun 2020-2025.....	2
Gambar 1.2 Data pengunjung pada beberapa destinasi wisata Tahun 2024.....	3
Gambar 1. 3 Tampilan website wotic pada mobile.....	4
Gambar 1. 6 Data survei usia wisatawan tahun 2024	5
Gambar 2.1 Tahapan Metode User Centered Design	18
Gambar 2.2 Skala Interpretasi SUS	23
Gambar 3. 1 Alur Metodologi Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 User Persona Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.....	40
Gambar 4. 2 User Persona Pengelola Wisata.....	41
Gambar 4. 3 User Persona Wisatawan.....	41
Gambar 4. 4 <i>Empathy Maps</i> Dinas Pariwiata dan Kebudayaan Wonosobo	42
Gambar 4. 5 <i>Empathy Map</i> Pengelola Wisata Kahyangan Skyline.....	43
Gambar 4. 6 <i>Empathy Map</i> Pengelola Wisata Kebun The Panama.....	44
Gambar 4. 7 <i>Emphaty Map</i> Pengelola Wisata Taman Sekar Kahuripan	45
Gambar 4. 8 <i>Empathy Map</i> Pengelola Wisata Pemandian Air Panas Legok Mudal	46
Gambar 4. 9 <i>Empathy Map</i> Pengelola Wisata Bukit Sikunir.....	47
Gambar 4. 10 <i>Empathy Map</i> Wisatawan Domestik 1	48
Gambar 4. 11 <i>Empathy Map</i> Wisatawan Domestik 2.....	49
Gambar 4. 12 <i>Empathy Map</i> Wisatawan Lokal 1	50
Gambar 4. 13 <i>Empathy Map</i> Wisatawan Lokal 2	51
Gambar 4. 14 <i>Empathy Map</i> Wisatawan Lokal 3	52
Gambar 4. 15 Pain Point Informasi Destinasi.....	54
Gambar 4. 16 Pain Point Pemerataan Kunjungan.....	54
Gambar 4. 17 Pain Point Perencanaan Perjalanan	55
Gambar 4. 18 Pain Point Manajemen Destinasi.....	55
Gambar 4. 19 Pain Point Pengalaman Wisatawan	56
Gambar 4. 20 Pain Point Peran Dinas Pariwisata	56
Gambar 4. 21 Ideasi Perencanaan Perjalanan	57
Gambar 4. 22 Ideasi Navigasi dan Informasi Lokasi.....	57

Gambar 4. 23 Ideasi Informasi Destinasi dan Event	58
Gambar 4. 24 Ideasi Pengalaman dan Interaksi Pengguna.....	58
Gambar 4. 25 Ideasi Manajemen Destinasi oleh Pengelola	59
Gambar 4. 26 Ideasi Pengawasan dan Regulasi oleh Admin Diparbud	59
Gambar 4. 27 <i>Site Map</i> Aktor Wisatawan.....	60
Gambar 4. 28 <i>Site Map</i> Aktor Pengelola Wisata.....	61
Gambar 4. 29 <i>Site Map</i> Aktor Admin.....	61
Gambar 4. 30 Arsitektur Informasi Aktor Wisatawan	63
Gambar 4. 31 Arsitektur Informasi Aktor Pengelola Wisata	64
Gambar 4. 32 Arsitektur Informasi Aktor Admin	65
Gambar 4. 33 Tipografi Desain Aplikasi Zobo	66
Gambar 4. 34 Palet Warna Aplikasi Zobo.....	67
Gambar 4. 35 Logo pada Aplikasi Zobo	67
Gambar 4. 36 Navigasi Bar Aplikasi Zobo	68
Gambar 4. 37 Komponen Tombol Aplikasi Zobo.....	69
Gambar 4. 38 Komponen <i>Form Field</i>	70
Gambar 4. 39 Komponen <i>Icon</i>	71
Gambar 4. 40 Komponen Penanda Interaktif	71
Gambar 4. 41 Komponen <i>Stepper & Pagination</i>	72
Gambar 4. 42 Komponen <i>Card</i>	72
Gambar 4. 43 Komponen <i>Modals</i>	73
Gambar 4. 44 Komponen Kalender	74
Gambar 4. 45 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Onboarding</i>	75
Gambar 4. 46 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Akun dan Verifikasi.....	75
Gambar 4. 47 <i>Wireframe</i> Halaman Log In	76
Gambar 4. 48 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	76
Gambar 4. 49 <i>Wireframe</i> Halaman Destinasi.....	77
Gambar 4. 50 <i>Wireframe</i> Halaman Kalender <i>Event</i>	78
Gambar 4. 51 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Wisata.....	78
Gambar 4. 52 <i>Wireframe</i> Halaman Detail <i>Event</i>	79
Gambar 4. 53 <i>Wireframe</i> Halaman Peta dan CCTV	79
Gambar 4. 54 <i>Wireframe</i> Halaman Hasil Pencarian Destinasi.....	80

Gambar 4. 55 <i>Wireframe</i> Halaman Rute Perjalanan dan Mulai Perjalanan.....	80
Gambar 4. 56 <i>Wireframe</i> Halaman Ulasan	81
Gambar 4. 57 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Ulasan.....	81
Gambar 4. 58 <i>Wireframe</i> Halaman Rencana Perjalanan (Itinerari)	82
Gambar 4. 59 <i>Wireframe</i> Halaman Saya.....	82
Gambar 4. 60 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Profil.....	83
Gambar 4. 61 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan	83
Gambar 4. 62 <i>Wireframe</i> Halaman FAQ	84
Gambar 4. 63 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran Destinasi	84
Gambar 4. 64 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> Pengelola Wisata	85
Gambar 4. 65 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi	86
Gambar 4. 66 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Profil.....	86
Gambar 4. 67 <i>Wireframe</i> Halaman Zobo <i>Story</i>	87
Gambar 4. 68 <i>Wireframe</i> Halaman Data Kunjungan	87
Gambar 4. 69 <i>Wireframe</i> Halaman Pengelola.....	88
Gambar 4. 70 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Ulasan	88
Gambar 4. 71 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan	89
Gambar 4. 72 <i>Wireframe</i> Halaman Hapus Akun Pengelola dan Verifikasi.....	89
Gambar 4. 73 <i>Wireframe</i> Halaman Log In Admin	90
Gambar 4. 74 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin	90
Gambar 4. 75 <i>Wireframe</i> Halaman Destinasi Menunggu Persetujuan	91
Gambar 4. 76 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Destinasi.....	91
Gambar 4. 77 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Pop-Up</i> Kategori Wisata.....	92
Gambar 4. 78 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Pop-up</i> Alasan Penolakan.....	92
Gambar 4. 79 <i>Wireframe</i> Halaman Destinasi Terdaftar.....	93
Gambar 4. 80 <i>Wireframe</i> Halaman Data Kunjungan	94
Gambar 4. 81 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola Event	94
Gambar 4. 82 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Event	95
Gambar 4. 83 <i>Wireframe</i> Halman Detail Event	95
Gambar 4. 84 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan	96
Gambar 4. 85 <i>Mockup Flow</i> Aktor Wisatawan.....	97
Gambar 4. 86 <i>Mockup Flow</i> Aktor Pengelola Wisata.....	98

Gambar 4. 87 <i>Mockup Flow</i> Aktor Admin.....	99
Gambar 4. 88 <i>Heatmap</i> Halaman On Boarding, Registrasi, dan Verifikasi	101
Gambar 4. 89 <i>Heatmap</i> Halaman Rekomendasi Wisata	102
Gambar 4. 90 <i>Heatmap</i> Halaman Kalender Event	102
Gambar 4. 91 <i>Heatmap</i> Halaman Peta dan Rute Perjalanan	103
Gambar 4. 92 <i>Heatmap</i> Halaman Lihat CCTV	103
Gambar 4. 93 <i>Heatmap</i> Halaman Itinerari	104
Gambar 4. 94 <i>Heatmap</i> Halaman Itinerari	104
Gambar 4. 95 <i>Heatmap</i> Notifikasi Kepadatan dan Halaman Itinerari	105
Gambar 4. 96 <i>Heatmap</i> Halaman Ulasan	105
Gambar 4. 97 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Feedback</i>	106
Gambar 4. 98 <i>Heatmap</i> Halaman Edit Profil	106
Gambar 4. 99 <i>Heatmap</i> Halaman Pengaturan	107
Gambar 4. 100 <i>Heatmap</i> Halaman Pendaftaran Destinasi	107
Gambar 4. 101 <i>Heatmap</i> Halaman Zobo Story	108
Gambar 4. 102 <i>Heatmap</i> Halaman Edit Destinasi.....	108
Gambar 4. 103 <i>Heatmap</i> Halaman Data Kunjungan.....	109
Gambar 4. 104 <i>Heatmap</i> Halaman Ulasan	109
Gambar 4. 105 <i>Heatmap</i> Tugas 6.....	110
Gambar 4. 106 <i>Heatmap</i> Halaman Pengaturan	111
Gambar 4. 107 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Log In</i>	112
Gambar 4. 108 <i>Heatmap</i> Halaman Dashboard, Notifikasi, dan FAQ	112
Gambar 4. 109 <i>Heatmap</i> Halaman Destinasi dan Kunjungan.....	113
Gambar 4. 110 <i>Heatmap</i> Halaman Destinasi dan Kunjungan.....	113
Gambar 4. 111 <i>Heatmap</i> Halaman Destinasi dan Kunjungan.....	114
Gambar 4. 112 <i>Heatmap</i> Halaman Data Kunjungan.....	114
Gambar 4. 113 <i>Heatmap</i> Halaman Unduh Laporan	115
Gambar 4. 114 <i>Heatmap</i> Halaman Kelola <i>Event</i>	115
Gambar 4. 115 <i>Heatmap</i> Halaman Edit <i>Event</i>	116
Gambar 4. 116 <i>Heatmap</i> Halaman Ubah Kata Sandi.....	116
Gambar 4. 117 Model Artefak 1	127
Gambar 4. 118 Model Artefak 2.....	128

Gambar 4. 119 Model Artefak 3	128
Gambar 4. 120 Model Artefak 4	129
Gambar 4. 121 Model Artefak 5	129
Gambar 4. 122 Model Artefak 6	130
Gambar 4. 123 <i>Heatmap</i> Halaman Log In	141
Gambar 4. 124 <i>Heatmap</i> Halaman Destinasi Wisata.....	141
Gambar 4. 125 <i>Heatmap</i> Halaman Kalender Wisata.....	142
Gambar 4. 126 <i>Heatmap</i> Halaman Rute Perjalanan	142
Gambar 4. 127 <i>Heatmap</i> Halaman CCTV	143
Gambar 4. 128 <i>Heatmap</i> Halaman Itineari	143
Gambar 4. 129 <i>Heatmap</i> Halaman Itinerari.....	144
Gambar 4. 130 <i>Heatmap</i> Halaman Itenerari dan Notifikasi	144
Gambar 4. 131 <i>Heatmap</i> Halaman Ulasan.....	145
Gambar 4. 132 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Feedback</i>	145
Gambar 4. 133 <i>Heatmap</i> Halaman Edit Profil	146
Gambar 4. 134 <i>Heatmap</i> Halaman Pengaturan.....	146
Gambar 4. 135 <i>Heatmap</i> Halaman Pendaftaran Destinasi.....	147
Gambar 4. 136 <i>Heatmap</i> Halaman Zobo Story.....	147
Gambar 4. 137 <i>Heatmap</i> Halaman Edit Profil	148
Gambar 4. 138 <i>Heatmap</i> Halaman Data Kunjungan	148
Gambar 4. 139 <i>Heatmap</i> Halaman Ulasan.....	149
Gambar 4. 140 <i>Heatmap</i> Halaman Pengelola	149
Gambar 4. 141 <i>Heatmap</i> Halaman Pengaturan.....	150
Gambar 4. 142 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Log In</i>	150
Gambar 4. 143 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Dashboard</i>	151
Gambar 4. 144 <i>Heatmap</i> Halaman Detail Destinasi	151
Gambar 4. 145 <i>Heatmap</i> Halaman Detail Destinasi	152
Gambar 4. 146 <i>Heatmap</i> Halaman Akses Data Kunjungan Destinasi.....	152
Gambar 4. 147 <i>Heatmap</i> Halaman Data Kunjungan	153
Gambar 4. 148 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Unduh Laporan</i>	153
Gambar 4. 149 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Event</i>	154
Gambar 4. 150 <i>Heatmap</i> Halaman Detail Event.....	154

Gambar 4. 151 <i>Heatmap</i> Halaman Ubah Kata Sandi.....	155
Gambar 4. 152 Desain Halaman Onboarding.....	166
Gambar 4. 153 Desain Halaman <i>Sign In</i> , <i>Log In</i> , dan Verifikasi	166
Gambar 4. 154 Desain Halaman Singkronasi Akun Google	167
Gambar 4. 155 Desain <i>Pop-Up</i> Izin Lokasi dan Beranda	168
Gambar 4. 156 Desain Halaman Notifikasi.....	168
Gambar 4. 157 Desain Halaman Destinasi dan Filter	169
Gambar 4. 158 Desain Halaman Kalender <i>Event</i> dan Detail	170
Gambar 4. 159 Desain Halaman Detail Wisata.....	170
Gambar 4. 160 Desain Halaman Lihat <i>Story</i>	171
Gambar 4. 161 Desain Halaman <i>List</i> , Detail, dan Buat Ulasan	172
Gambar 4. 162 Desain Modal Ulasan.....	172
Gambar 4. 163 Desain Halaman Peta dan Cari Destinasi	173
Gambar 4. 164 Desain Halaman Rute Perjalanan	174
Gambar 4. 165 Desain Halaman Lihat CCTV.....	174
Gambar 4. 166 Desain Halaman Itinerari.....	175
Gambar 4. 167 Desain Modal Tambah Itinerari.....	175
Gambar 4. 168 Desain Modal Itinerari.....	176
Gambar 4. 169 Desain Notifikasi dan Pemberian <i>Feedback</i>	177
Gambar 4. 170 Desain Notifikasi Kepadatan Destinasi	177
Gambar 4. 171 Desain Halaman Saya dan Pengaturan	178
Gambar 4. 172 Desain Halaman Edit Profil	179
Gambar 4. 173 Desain Edit Foto Profil.....	179
Gambar 4. 174 Desain Halaman Ubah Kata Sandi	180
Gambar 4. 175 Desain Lupa Kata Sandi	180
Gambar 4. 176 Desain Halaman Hapus Akun.....	181
Gambar 4. 177 Desain Halaman FAQ.....	181
Gambar 4. 178 Desain On Boarding dan Pengisian Data Diri	182
Gambar 4. 179 Desain Form Umum Data Destinasi	183
Gambar 4. 180 Desain Form Alamat Data Destinasi	183
Gambar 4. 181 Desain Form Operasional Data Destinasi.....	184
Gambar 4. 182 Desain Upload Berkas dan Pengirima Form Pendaftaran	185

Gambar 4. 183 Desain Dashboard Pengelola Wisata.....	185
Gambar 4. 184 Desain Fitur <i>Zobo Story</i>	186
Gambar 4. 185 Desain Halaman Edit Profil Destinasi Wisata.....	187
Gambar 4. 186 Desain Halaman Data Kunjungan	187
Gambar 4. 187 Desain Halaman Lihat Ulasan.....	188
Gambar 4. 188 Desain Buat Balasan Ulasan	189
Gambar 4. 189 Desain Edit/Hapus Balasan Ulasan	189
Gambar 4. 190 Desain Undang Anggota Pengeloa.....	190
Gambar 4. 191 Desain Modal Kelola Anggota	191
Gambar 4. 192 Desain FAQ, Notifikasi, dan Pengaturan Pengelola	191
Gambar 4. 193 Desain Hapus Akun Pengelola	192
Gambar 4. 194 Desain On Boarding Aktor Admin.....	193
Gambar 4. 195 Desain Halaman Log In.....	193
Gambar 4. 196 Desain Halaman Dashboard, Notifikasi, dan FAQ	194
Gambar 4. 197 Desain Halaman Unduh Laporan	195
Gambar 4. 198 Desain Flow Persetujuan Pendaftaran Destinasi Wisata	196
Gambar 4. 199 Desain Modal Penolakan Pendaftaran Destinasi Wisata.....	197
Gambar 4. 200 Desain Halaman Destinasi Terdaftar	197
Gambar 4. 201 Desain Detail Destinasi dan Data Kujungan	198
Gambar 4. 202 Desain Halaman Data Kunjungan Keseluruhan.....	199
Gambar 4. 203 Desain Halaman <i>List</i> dan Detail Event	199
Gambar 4. 204 Desain Halaman Buat <i>Event</i>	200
Gambar 4. 205 Desain <i>Flow</i> Edit Event	201
Gambar 4. 206 Desain Pengaturan Ubah Kata Sandi	202
Gambar 4. 207 Desain <i>Flow</i> Lupa Kata Sandi.....	202
Gambar 4. 208 <i>Prototype</i> Desain Aktor Wisatawan.....	204
Gambar 4. 209 <i>Prototype</i> Desain Aktor Pengelola Wisata.....	205
Gambar 4. 210 <i>Prototype</i> Desain Aktor Admin.....	205
Gambar 4. 211 Hasil Generate Desain Halaman Beranda	206
Gambar 4. 212 Hasil Generate Desain Halaman Peta	207
Gambar 4. 213 Hasil Generate Desain Halaman Destinasi Wisata	207
Gambar 4. 214 Hasil Generate Desain Halaman Detail Wisata.....	208

Gambar 4. 215 Hasil Generate Desain Halaman Itinerari	208
---	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 2.2 Kuesioner SUS.....	23
Tabel 2.3 Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i>	25
Tabel 2.4 Tabel Skala <i>Saverity Rating</i>	27
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Wonosobo	31
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara untuk Pengelola Wisata	31
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara untuk Wisatawan	32
Tabel 4. 1 Tugas dan <i>Heatmap</i> Aktor Wisatawan	100
Tabel 4. 2 Tugas dan <i>Heatmap</i> Aktor Pengelola Wisata	107
Tabel 4. 3 Tugas Aktor Admin	112
Tabel 4. 4 Detail Performa Responden Wisatawan	117
Tabel 4. 5 Tingkat Kegunaan Desain pada Responden Wisatawan.....	120
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Wisatawan	121
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner SUS Responden Wisatawan.....	121
Tabel 4. 8 Detail Performa Responden Pengelola Wisata	122
Tabel 4. 9 Tingkat Kegunaan Desain pada Responden Pengelola Wisata.....	123
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Pengelola Wisata.....	124
Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner SUS Responden Pengelola Wisata.....	124
Tabel 4. 12 Detail Performa Responden Admin	125
Tabel 4. 13 Tingkat Kegunaan Desain pada Responden Admin	126
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Admin...	126
Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner SUS Responden Admin	127
Tabel 4. 16 Detail Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	130
Tabel 4. 17 Hasil <i>Redesign</i>	137
Tabel 4. 18 <i>Heatmaps</i> Aktor Wisatawan	141
Tabel 4. 19 <i>Heatmap</i> Aktor Pengelola Wisata.....	147

Tabel 4. 20 <i>Heatmap</i> Aktor Admin	150
Tabel 4. 21 Detail Performa Responden Wisatawan.....	155
Tabel 4. 22 Tingkat Kegunaan Desain pada Responden Wisatawan	159
Tabel 4. 23 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Wisatawan	159
Tabel 4. 24 Hasil Kuesioner SUS Responden Wisatawan	160
Tabel 4. 25 Detail Performa Responden Pengelola Wisata.....	160
Tabel 4. 26 Tingkat Kegunaan Desain pada Pengelola Wisata	162
Tabel 4. 27 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Pengelola Wisata	162
Tabel 4. 28 Hasil Kuesioner SUS Responden Pengelola Wisata	163
Tabel 4. 29 Detail Performa Responden Admin.....	163
Tabel 4. 30 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Admin ...	164
Tabel 4. 31 Hasil Perhitungan <i>Perfomance Measurement</i> Responden Admin ...	165
Tabel 4. 32 Hasil Kuesioner SUS Responden Admin	165

DAFTAR SINGKATAN, ISTILAH, DAN SIMBOL

UI	:	<i>User Interface</i>
UX	:	<i>User Experience</i>
UCD	:	<i>User Centered Design</i>
SUS	:	<i>System Usability Scale</i>
CCTV	:	<i>Closed Circuit Television</i>
GPS	:	<i>Global Positioning System</i>
Zobo	:	Zona Wisata Wonosobo
Disparbud	:	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Wonosobo
Aktor	:	Pihak yang berperan dalam sistem sesuai hak akses dan tanggung jawabnya.
<i>Itinerary</i>	:	Rencana perjalanan wisata yang berisi daftar destinasi dan jadwal kunjungan pengguna.
<i>Prototype</i>	:	Representasi interaktif atau model awal dari sistem yang digunakan untuk menguji alur dan fungsi desain sebelum tahap pengembangan.
<i>Usability</i>	:	Tingkat kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
<i>Completion Rate</i>	:	Persentase tugas yang berhasil diselesaikan oleh pengguna selama pengujian usability.
<i>Overall Relative Efficiency</i>	:	Rasio perbandingan waktu dalam menyelesaikan tugas terhadap waktu ideal, digunakan untuk mengukur efisiensi penggunaan sistem.
Figma	:	Alat desain kolaboratif untuk membuat UI dan <i>prototype</i>
Maze	:	Platform pengujian <i>usability</i> yang terhubung dengan Figma.