



Perancangan UI/UX Fitur Pariwisata pada Aplikasi Garut Hebat Super App Menggunakan Metode Prototipe

Putri Gina Firnanda*, Bayu Pamungkas

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia

Email: ^{1,*}ginafrnnda@email.com, ²bayupamungkas@institutpendidikan.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ginafrnnda@email.com

Abstrak—Fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App saat ini masih memiliki keterbatasan pada struktur navigasi, penyajian informasi destinasi, dan minimnya elemen interaktif sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi wisata secara cepat dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX fitur pariwisata menggunakan metode Prototype untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode Prototype diterapkan melalui tahapan communication, quick plan, modeling quick design, construction of prototype, serta delivery and feedback yang dilakukan secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil penelitian berupa prototype interaktif (high-fidelity) yang mencakup fitur video destinasi, informasi harga tiket, dan integrasi peta rute wisata. Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale terhadap 50 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar 80,09 yang berada pada kategori acceptable dengan tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Nilai tersebut menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat usability yang cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna, meskipun masih terdapat beberapa aspek antarmuka yang perlu disempurnakan. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rancangan UI/UX fitur pariwisata berbasis prototype pada platform layanan publik terintegrasi (super app) yang menggabungkan informasi destinasi, harga tiket, video wisata, dan navigasi rute dalam satu antarmuka. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi layanan publik daerah dalam meningkatkan kualitas layanan pariwisata digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Garut Hebat Super App; Pariwisata Digital; Prototype; System Usability Scale (SUS); UI/UX; Usability

Abstract—The tourism feature on the Garut Hebat Super App currently has limitations in navigation structure, presentation of destination information, and a lack of interactive elements, making it difficult for users to obtain tourism information quickly and in a structured manner. This study aims to design the UI/UX of the tourism feature using the Prototype method to produce an interface design that is easier to use and suits user needs. The Prototype method is implemented through the stages of communication, quick plan, modeling quick design, construction of prototype, and delivery and feedback carried out iteratively based on user feedback. The results of the study are interactive prototypes (high-fidelity) that include destination video features, ticket price information, and integrated tourist route maps. Usability evaluation was conducted using the System Usability Scale method on 50 respondents. Test results show an average score of 80.09, placing it in the "acceptable" category, with a good level of usability that is acceptable to users. This value indicates that the prototype has a fairly good level of usability and is acceptable to users, although there are still several interface aspects that need to be improved. This research contributes to the design of a prototype-based UI/UX for tourism features on an integrated public service platform (super app) that combines destination information, ticket prices, travel videos, and route navigation in a single interface. The research findings are expected to serve as a reference for developers of regional public service applications in improving the quality of digital tourism services that are oriented towards user needs.

Keywords: Garut Hebat Super App; Digital Tourism; Prototype; System Usability Scale (SUS); UI/UX; Usability

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya pada perangkat mobile, telah mengubah pola masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan publik. Aplikasi mobile kini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana utama dalam mendukung aktivitas pengguna secara cepat, praktis, dan efisien. Dalam pengembangan aplikasi modern, aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan sistem karena berkaitan langsung dengan kenyamanan, efektivitas, serta kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi [1]. Perancangan antarmuka yang baik harus mampu menyederhanakan proses interaksi pengguna melalui struktur navigasi yang jelas, konsistensi visual, serta penyajian informasi yang mudah dipahami [2].

Kabupaten Garut merupakan salah satu daerah di Jawa Barat yang memiliki potensi pariwisata cukup besar dengan berbagai destinasi wisata alam, budaya, dan kuliner yang terus berkembang. Dalam mendukung transformasi digital menuju konsep *smart city*, Pemerintah Kabupaten Garut mengembangkan Garut Hebat Super App sebagai platform layanan publik terpadu. Salah satu layanan yang memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut adalah fitur pariwisata sebagai media informasi destinasi wisata daerah. Namun, berdasarkan hasil observasi awal terhadap aplikasi, ditemukan beberapa permasalahan pada antarmuka dan pengalaman pengguna yang menyebabkan proses pencarian informasi wisata belum berjalan secara optimal [3].

Permasalahan tersebut terlihat pada struktur navigasi yang belum mampu mengarahkan pengguna secara efisien menuju informasi destinasi yang dibutuhkan. Informasi penting seperti harga tiket masuk, lokasi wisata, jam operasional, fasilitas, dan media visual destinasi masih belum tersusun dalam hierarki informasi yang jelas sehingga pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk memperoleh informasi yang relevan [4]. Selain itu, tampilan antarmuka masih memiliki inkonsistensi pada penggunaan ikon, tipografi, serta tata letak komponen antarhalaman yang dapat meningkatkan cognitive load pengguna saat melakukan eksplorasi fitur wisata [5]. Kurangnya elemen interaktif seperti integrasi peta digital, video destinasi, serta tombol navigasi cepat juga menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang informatif dan kurang responsif terhadap kebutuhan wisatawan modern.



Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App masih memerlukan pengembangan UI/UX yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered*). Dalam konteks aplikasi super (*super app*), kompleksitas layanan yang terintegrasi dalam satu platform sering kali menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam memahami alur navigasi apabila desain antarmuka tidak dirancang secara konsisten dan intuitif [6] [7]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan perancangan yang mampu memfasilitasi proses evaluasi dan perbaikan desain secara berulang berdasarkan umpan balik pengguna agar solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir [8].

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses perancangan UI/UX adalah metode *Prototype*. Metode ini memungkinkan pengembang untuk membuat rancangan awal sistem dalam bentuk prototipe interaktif yang dapat diuji langsung oleh pengguna sebelum tahap implementasi akhir dilakukan. Pendekatan *prototype* dinilai efektif karena memberikan fleksibilitas dalam melakukan evaluasi dan penyempurnaan desain berdasarkan hasil pengujian *usability*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode *prototype* pada pengembangan aplikasi *mobile* mampu meningkatkan efektivitas interaksi pengguna, mengurangi kesalahan navigasi, serta meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem [9][10].

Selain itu, implementasi elemen visual modern seperti video destinasi, integrasi peta rute, dan informasi tiket yang terstruktur dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam memperoleh informasi wisata secara digital. Penyajian informasi yang lebih interaktif dan responsif tidak hanya membantu pengguna dalam proses eksplorasi destinasi, tetapi juga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap validitas informasi yang disediakan aplikasi [4]. Namun demikian, perancangan UI/UX pada aplikasi layanan publik juga harus mempertimbangkan performa aplikasi agar tetap ringan dan mudah diakses pada berbagai spesifikasi perangkat *mobile* yang digunakan masyarakat.

Untuk memastikan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan memiliki tingkat *usability* yang baik, penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen evaluasi [11]. SUS digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, dan penerimaan pengguna terhadap *prototype* yang telah dirancang. Hasil evaluasi tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai kualitas desain antarmuka yang dikembangkan serta menjadi dasar dalam proses pengembangan aplikasi layanan publik berbasis *mobile* di masa mendatang.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi *mobile* menggunakan berbagai pendekatan. Prasetya et al. [3] mengembangkan desain UI/UX aplikasi *Tourify* berbasis Android menggunakan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam memperoleh informasi wisata. Nalendra et al. [9] merancang *prototype* aplikasi *home service* kendaraan berbasis *mobile* dan menunjukkan bahwa pendekatan *prototyping* mampu meningkatkan efektivitas interaksi pengguna. Febriani et al. [5] menerapkan metode *Prototype* pada sistem informasi layanan administrasi dan membuktikan bahwa proses iteratif dapat menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Yasykur dan Efrilianda [12] melakukan evaluasi UI/UX pada aplikasi Solo Destination menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Human-Centered Design* untuk mengukur tingkat *usability* sistem. Selain itu, Arasyhi dan Muslih [13] menerapkan pendekatan *User-Centered Design* pada aplikasi wisata Ciletuh-Palabuhanratu Geopark guna meningkatkan kemudahan akses informasi destinasi dan pengalaman pengguna.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan kontribusi dalam pengembangan UI/UX aplikasi *mobile* dan pariwisata digital, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan aplikasi wisata yang berdiri sendiri (*standalone application*), sedangkan penelitian mengenai pengembangan fitur pariwisata pada platform layanan publik terintegrasi (*super app*) masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan *User-Centered Design*, sementara penerapan metode *Prototype* pada pengembangan fitur pariwisata dalam ekosistem *super app* belum banyak dilaporkan. Di sisi lain, integrasi informasi wisata yang mencakup video destinasi, informasi harga tiket, serta navigasi rute dalam satu antarmuka yang terstruktur juga masih jarang dibahas secara komprehensif. Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan UI/UX fitur pariwisata pada aplikasi layanan publik berbasis *super app* yang mengintegrasikan informasi destinasi, harga tiket, video wisata, dan navigasi rute dalam satu rancangan antarmuka menggunakan metode *Prototype* serta dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui perancangan UI/UX fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App menggunakan metode *Prototype* serta melakukan evaluasi *usability* guna menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kontribusi penelitian ini meliputi beberapa aspek. Pertama, penelitian ini menghasilkan rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App yang mengintegrasikan informasi destinasi wisata, harga tiket, video destinasi, serta navigasi rute dalam satu antarmuka yang terstruktur dan mudah digunakan. Kedua, penelitian ini menawarkan penerapan metode *Prototype* pada pengembangan fitur pariwisata dalam platform layanan publik berbasis *super app*, yang masih jarang dibahas pada penelitian sebelumnya. Ketiga, penelitian ini memberikan evaluasi empiris mengenai tingkat *usability* rancangan antarmuka menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan dan penyempurnaan layanan pariwisata digital di lingkungan pemerintah daerah. Keempat, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pengembang aplikasi maupun pemerintah daerah dalam merancang layanan pariwisata digital yang lebih efektif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

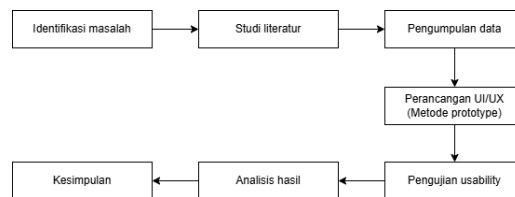


Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App menggunakan metode *Prototype*. Fokus utama penelitian adalah menghasilkan rancangan antarmuka yang mampu menyajikan informasi wisata secara lebih terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan oleh pengguna. Dengan adanya pengembangan fitur ini, diharapkan aplikasi Garut Hebat Super App dapat meningkatkan kualitas layanan informasi pariwisata digital serta mendukung pengembangan sektor pariwisata Kabupaten Garut secara berkelanjutan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui penerapan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *Prototype*. Pemilihan metode ini didasarkan pada fleksibilitasnya dalam mengakomodasi perubahan kebutuhan pengguna selama proses perancangan berlangsung. Kerangka kerja penelitian disusun secara sistematis untuk memastikan setiap tahapan desain UI/UX memiliki landasan data yang kuat.

2.1 Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, Proses penelitian diawali dengan tahap identifikasi masalah yang berfokus pada analisis fitur pariwisata yang sudah ada di *Garut Hebat Super App*. Langkah selanjutnya adalah studi literatur untuk mencari referensi desain modern dan standar *usability* aplikasi pariwisata. Data yang terkumpul kemudian diolah menjadi dasar perancangan antarmuka yang akan dievaluasi menggunakan kuesioner kuantitatif.

2.2 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan landasan perancangan yang kuat serta memahami ekspektasi pengguna terhadap fitur pariwisata yang akan dikembangkan.[14] Proses pengumpulan data dilaksanakan secara terstruktur dengan menggabungkan beberapa metode berikut:

2.2.1 Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap antarmuka dan *fungsi* yang ada pada aplikasi Garut Hebat Super App untuk menganalisis sistem desain (*design system*) yang saat ini diimplementasikan oleh Pemerintah Kabupaten Garut. Observasi difokuskan pada skema warna, tipografi, gaya ikon, dan tata letak menu utama guna memastikan bahwa perancangan fitur pariwisata yang baru akan memiliki konsistensi visual yang selaras dengan aplikasi induk. Selain itu, dilakukan observasi terhadap beberapa platform informasi wisata lain guna mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan yang dapat diadaptasi ke dalam modul pariwisata yang baru[15].

2.2.2 Wawancara/Kuisisioner

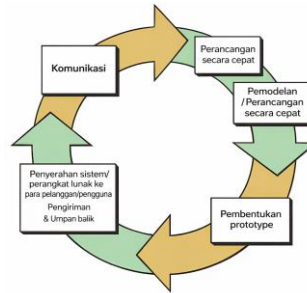
Pengumpulan data primer dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat Kabupaten Garut dan wisatawan sebagai calon pengguna fitur pariwisata. Kuesioner dirancang untuk menggali permasalahan yang dihadapi pengguna dalam mencari informasi wisata resmi, serta mengidentifikasi fitur-fitur prioritas yang diharapkan hadir dalam ekosistem digital Garut Hebat. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup kebutuhan akan direktori destinasi wisata, pemetaan lokasi (GPS), rekomendasi kuliner, hingga informasi harga tiket masuk. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendefinisikan kebutuhan sistem pada tahap *prototyping* selanjutnya[16].

2.2.3 Studi Literatur

Peneliti melakukan peninjauan terhadap berbagai referensi ilmiah, jurnal penelitian UI/UX, dan buku-buku teori mengenai metode *prototype* serta prinsip *user-centered design* yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Studi literatur ini berfungsi untuk memperkuat landasan teoretis mengenai standar antarmuka aplikasi layanan publik dan sebagai acuan dalam memecahkan permasalahan desain yang ditemukan selama proses perancangan[17].

2.3 Tahapan Metode Prototype

Metode *Prototype* digunakan dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik iteratif yang memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap melalui evaluasi dan penyempurnaan berulang berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan ini dipilih agar rancangan UI/UX yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pengguna aplikasi pariwisata. Dalam penerapannya, setiap *prototype* yang telah dibuat akan diuji kepada pengguna, kemudian hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan desain pada tahap berikutnya hingga diperoleh rancangan yang optimal.



Gambar 2. Tahapan Metode Prototype

Gambar 2 menunjukkan tahapan metode Prototype yang digunakan dalam penelitian ini. Metode tersebut terdiri atas lima tahap utama, yaitu *communication*, *quick plan*, *quick design modeling*, *construction of prototype*, serta *delivery and feedback*. Setiap tahap dilakukan secara iteratif sehingga hasil evaluasi pengguna dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan prototype pada tahap berikutnya.

2.3.1 Pengumpulan Kebutuhan (*Communication*)

Tahap awal difokuskan pada pengumpulan data melalui observasi langsung pada aplikasi Garut Hebat Super App dan penyebaran kuesioner kepada pengguna untuk mengidentifikasi masalah utama pada fitur pariwisata. Hasil dari tahap ini berupa daftar kebutuhan pengguna yang menjadi dasar dalam penyusunan rancangan awal *prototype*. [14]

2.3.2 Perancangan Cepat (*Quick Plan*)

Berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, dilakukan penyusunan alur pengguna (*user flow*), struktur navigasi, dan prioritas fitur utama yang akan dikembangkan pada *prototype* awal [18].

2.3.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat (*Quick Design Modeling*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *wireframe* dan desain *High-Fidelity* menggunakan Figma. *Prototype* awal dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap *communication* dan *quick plan* [19].

2.3.4 Pembentukan Prototype (*Construction of Prototype*)

Desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi *prototype* interaktif (*clickable prototype*). Pengguna dapat melakukan simulasi penggunaan aplikasi seperti membuka detail destinasi, melihat harga tiket, memutar video, dan mengakses navigasi rute. [20]

2.3.5 Penyerahan dan Umpan Balik (*Delivery & Feedback*)

Prototype yang telah dibuat kemudian diuji kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik terkait kenyamanan navigasi, kejelasan informasi, konsistensi visual, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Masukan dari pengguna digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan revisi pada desain antarmuka, khususnya pada struktur navigasi, penempatan komponen informasi, dan elemen visual yang dianggap kurang intuitif.

Setelah proses evaluasi dilakukan, *prototype* mengalami perbaikan dan penyempurnaan kembali pada tahap *quick design modeling* dan *construction of prototype*. Siklus iterasi ini dilakukan hingga diperoleh rancangan antarmuka yang dinilai sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat usability yang baik sebelum dilakukan pengujian akhir menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

2.4 Pengujian Usability Menggunakan *System Usability Scale* (SUS)

Untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dari prototype yang telah dirancang, penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode evaluasi usability berbasis kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju [11][12].

Setiap pernyataan dalam SUS memiliki skor yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Untuk pertanyaan ganjil:

$$\text{Skor} = (\text{Skala jawaban} - 1)$$

b. Untuk pertanyaan genap:

$$\text{Skor} = (5 - \text{Skala jawaban})$$

Total skor dari seluruh pertanyaan kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir dalam rentang 0–100.

$$\text{SUS} = (\sum \text{skor}) \times 2,5 \quad (1)$$

Nilai SUS selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat usability, di mana skor di atas 68 menunjukkan tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

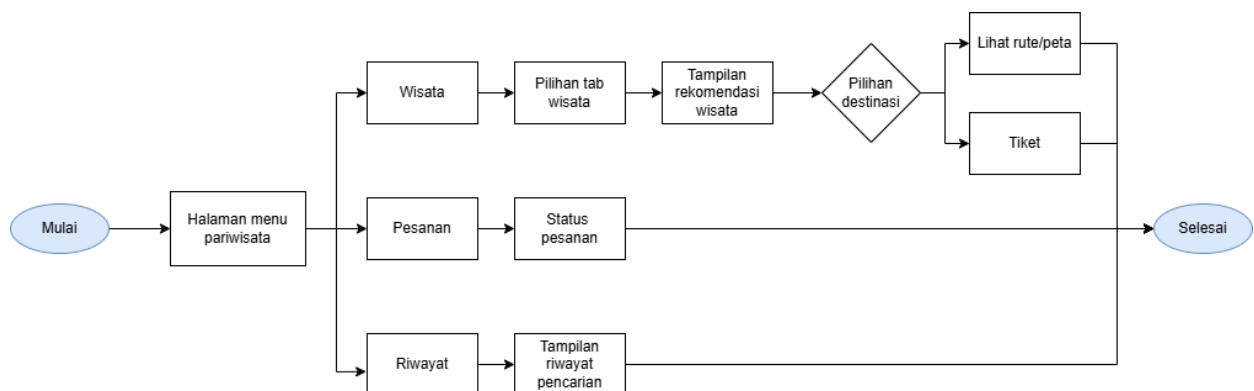
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Bagian ini merupakan hasil dari tahap Communication. Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi kebutuhan pengguna, ditemukan bahwa fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App saat ini masih memiliki keterbatasan dalam penyajian informasi yang terstruktur. Pengguna membutuhkan informasi yang lebih lengkap seperti video destinasi, rincian harga tiket, serta integrasi peta rute menuju lokasi wisata. Selain itu, navigasi yang sederhana dan tampilan visual yang menarik menjadi kebutuhan utama dalam meningkatkan pengalaman pengguna (User Experience).[13]

3.2 Perancangan User Flow

User flow dirancang untuk mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi destinasi wisata melalui alur navigasi yang sederhana dan terstruktur. Penyederhanaan alur interaksi ini menerapkan prinsip *Hick's Law* yang menyatakan bahwa semakin sedikit pilihan yang ditampilkan kepada pengguna, maka semakin cepat pengguna dapat mengambil keputusan. Oleh karena itu, struktur navigasi dirancang dengan meminimalkan jumlah langkah pengguna saat mengakses informasi destinasi wisata.



Gambar 3. User Flow Fitur Pariwisata

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3, pengguna memulai proses dengan mengakses fitur pariwisata, kemudian memilih destinasi yang diinginkan untuk melihat informasi detail seperti lokasi, harga tiket, media visual, dan navigasi rute. Alur ini dirancang untuk meminimalkan jumlah langkah yang diperlukan pengguna dalam memperoleh informasi wisata. Selain itu, penyusunan alur navigasi juga memperhatikan aspek cognitive load dengan mengelompokkan informasi berdasarkan kebutuhan utama pengguna seperti lokasi wisata, harga tiket, video destinasi, dan navigasi rute. Pendekatan ini bertujuan agar pengguna dapat memahami informasi secara lebih cepat tanpa mengalami kebingungan saat berpindah halaman.

3.3 Perancangan Wireframe

Wireframe dirancang dengan menerapkan prinsip visual *hierarchy* untuk membantu pengguna memahami prioritas informasi pada setiap halaman. Elemen visual utama seperti gambar destinasi ditempatkan pada bagian atas halaman untuk menarik perhatian pengguna pada tahap awal interaksi. Informasi pendukung seperti harga tiket, lokasi, dan tombol navigasi disusun secara bertahap agar pengguna dapat memperoleh informasi secara sistematis.

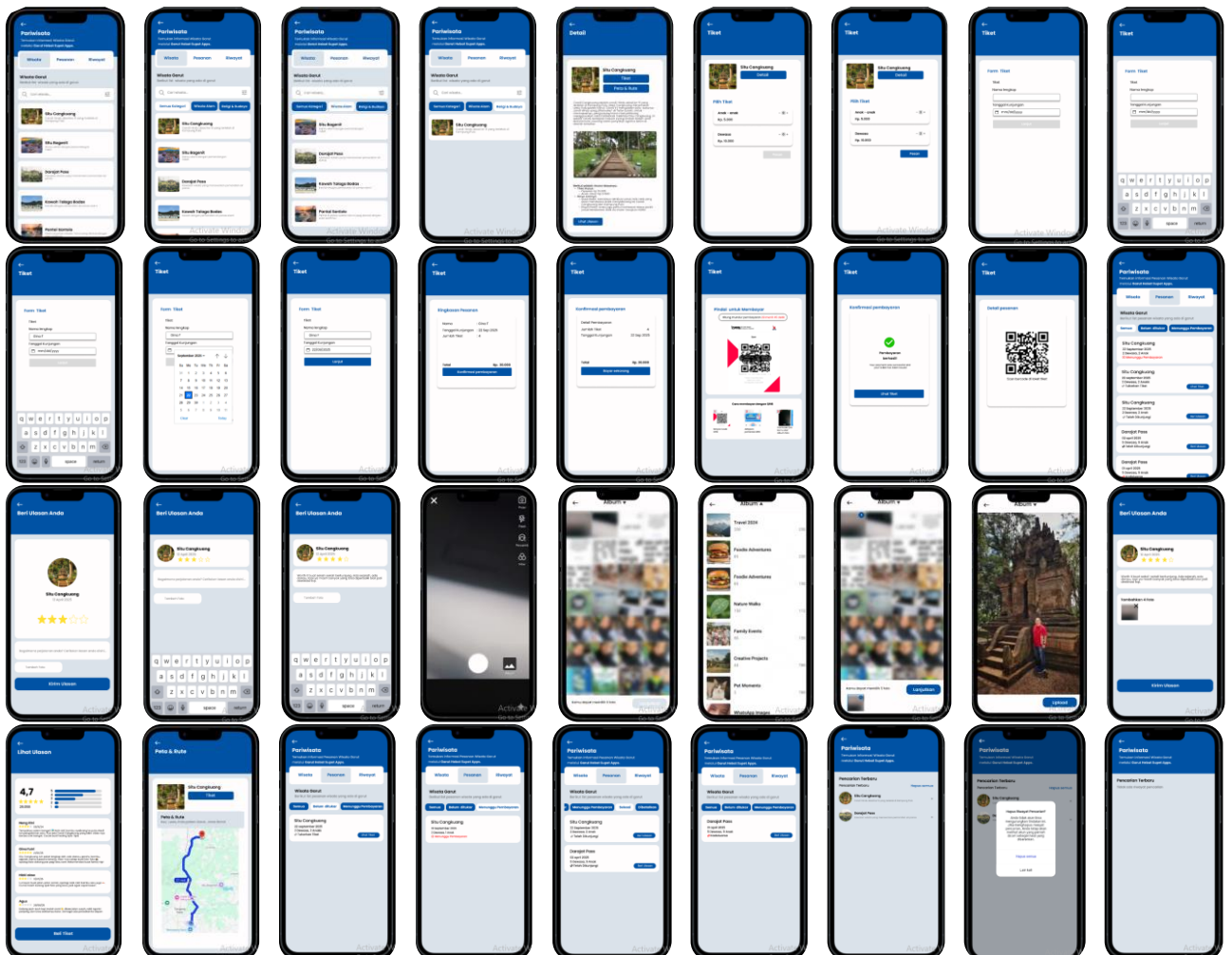




Gambar 4. Wireframe Fitur Pariwisata

Gambar 4 memperlihatkan *wireframe* fitur pariwisata yang digunakan sebagai rancangan awal antarmuka. *Wireframe* ini menunjukkan struktur tata letak komponen utama seperti informasi destinasi, navigasi menu, serta area konten yang nantinya dikembangkan menjadi desain high-fidelity. Selain itu, penempatan *bottom navigation* pada bagian bawah layar mempertimbangkan prinsip *Fitts's Law*, di mana area yang mudah dijangkau oleh ibu jari pengguna akan mempercepat proses interaksi pada perangkat mobile. Konsistensi tata letak antarhalaman juga diterapkan untuk mengurangi *cognitive load* pengguna selama proses eksplorasi fitur pariwisata.

3.4 Desain High-Fidelity UI



Gambar 5. Desain Interface Fitur Pariwisata



Perancangan *High-Fidelity* UI mengimplementasikan prinsip *Gestalt* terutama pada aspek *similarity* dan *proximity*. Penggunaan warna, ikon, dan tipografi yang konsisten bertujuan membantu pengguna mengenali hubungan antar elemen antarmuka secara lebih intuitif. Pengelompokan informasi destinasi berdasarkan jarak visual juga memudahkan pengguna dalam membedakan kategori informasi utama dan informasi pendukung.

Gambar 5 menunjukkan hasil desain *high-fidelity* yang telah menerapkan prinsip visual *hierarchy*, *consistency*, dan *gestalt*. Desain ini menampilkan integrasi informasi wisata, media visual, serta navigasi yang dirancang untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi destinasi. Pemilihan warna biru dan abu digunakan untuk membangun kesan profesional, informatif, dan nyaman secara visual tanpa memberikan beban visual berlebih pada pengguna. Selain itu, penggunaan *tipografi Poppins* dipilih karena memiliki tingkat *readability* yang baik pada perangkat *mobile* sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna saat membaca informasi destinasi wisata.

3.4 Prototipe Interaktif

Tahap ini menghasilkan prototipe yang bersifat *clickable* atau dapat diklik untuk mensimulasikan penggunaan aplikasi nyata. Prototipe ini mampu mensimulasikan fungsionalitas utama seperti pemutaran video pratinjau destinasi, pengecekan detail tiket, hingga simulasi perpindahan halaman menuju peta rute perjalanan. Hal ini memungkinkan pengguna memberikan umpan balik yang akurat selama proses pengujian.

3.5 Hasil Pengujian Usability (SUS)

Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan prototipe fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App. Pengujian dilakukan terhadap responden yang telah mencoba prototipe secara langsung melalui simulasi penggunaan fitur pariwisata, mulai dari mencari destinasi wisata, melihat informasi detail destinasi, hingga mengakses navigasi rute perjalanan.

Sebelum dilakukan pengisian kuesioner SUS, peneliti terlebih dahulu menyusun tugas dan skenario yang harus diselesaikan oleh responden saat menggunakan *prototype*. Skenario tersebut dirancang berdasarkan aktivitas utama yang dapat dilakukan pengguna pada fitur pariwisata. Adapun daftar tugas dan skenario pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skenario Tugas Usability Testing

No	Tugas	Skenario
1	Membuka fitur pariwisata	Anda ingin mencari informasi wisata di Kabupaten Garut. Buka menu Pariwisata pada Garut Hebat Super App.
2	Mencari destinasi wisata	Anda ingin berlibur ke Garut dan mencari destinasi wisata yang tersedia. Gunakan fitur pencarian atau daftar destinasi yang tersedia.
3	Melihat detail destinasi	Anda tertarik pada salah satu tempat wisata dan ingin mengetahui informasi lengkap mengenai destinasi tersebut. Buka halaman detail destinasi.
4	Melihat harga tiket	Anda ingin mengetahui biaya yang harus dikeluarkan sebelum berkunjung. Cari informasi harga tiket masuk pada halaman detail wisata.
5	Melihat fasilitas wisata	Anda ingin mengetahui fasilitas yang tersedia pada destinasi wisata yang dipilih. Gunakan aplikasi untuk melihat informasi fasilitas wisata.
6	Melihat visual media destinasi	Anda ingin melihat foto atau video destinasi sebelum memutuskan untuk berkunjung. Akses media visual yang tersedia pada halaman detail wisata.
7	Melihat lokasi dan rute perjalanan	Anda ingin mengetahui lokasi destinasi dan rute menuju tempat wisata. Gunakan fitur peta atau navigasi yang tersedia pada aplikasi.
8	Kembali ke halaman utama	Setelah memperoleh informasi wisata, kembali ke halaman utama fitur pariwisata.

Berdasarkan skenario tugas pada Tabel 1, setiap responden diminta menyelesaikan seluruh aktivitas yang telah ditentukan pada *prototype* fitur pariwisata Garut Hebat Super App. Setelah seluruh tugas selesai dilaksanakan, responden kemudian diminta memberikan penilaian terhadap *prototype* melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Instrumen SUS digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan penggunaan, konsistensi sistem, integrasi fitur, serta tingkat penerimaan pengguna terhadap *prototype* yang dikembangkan. Kuesioner SUS yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas 10 pernyataan yang dikembangkan oleh John Brooke (1996) sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pernyataan SUS Menurut John Brooke (1995)

No	Komponen
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya berpikir bahwa saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau tenaga teknis dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur pada sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini.

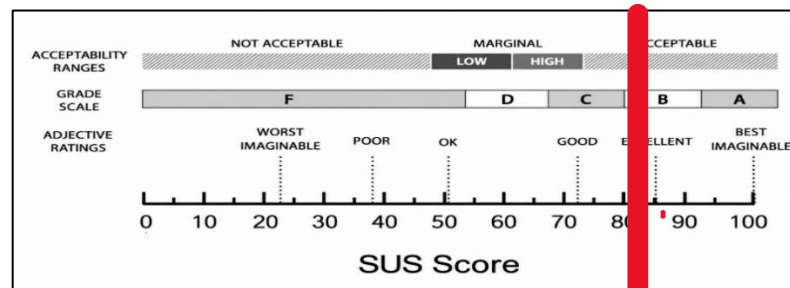
No	Komponen
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.
9	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Hasil jawaban responden kemudian diolah berdasarkan prosedur perhitungan System Usability Scale (SUS) yang telah dijelaskan pada bagian metodologi penelitian. Hasil perhitungan akhir SUS terhadap prototype fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Akhir SUS

Responden	Nilai Raw Pernyataan Ganjil	Nilai Raw Pernyataan Genap
50 Responden	246	91
	244	81
	243	82
	234	78
	236	83
Jumlah Nilai Raw	1203	415
Jumlah Nilai Keseluruhan		1618
Total Nilai SUS		4045
Skor Rata-Rata Nilai (Nilai Akhir)		80

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3, diperoleh total nilai SUS sebesar 4045 dengan jumlah responden sebanyak 50 orang, sehingga diperoleh skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) sebesar 80,9. Nilai tersebut berada di atas skor rata-rata standar SUS, yaitu 68, yang menunjukkan bahwa *prototype* fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App memiliki tingkat *usability* yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu, pengguna dapat menyelesaikan tugas yang diberikan, seperti mencari destinasi wisata, melihat informasi detail, serta mengakses navigasi rute tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Berdasarkan interpretasi skala SUS, skor 80,9 termasuk dalam kategori *Acceptable*, memperoleh *Grade Scale* B, dan berada pada *Adjective Rating Excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Adapun interpretasi skor SUS ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Skor Kuesioner SUS Prototype Fitur Pariwisata pada Garut Hebat Super App

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *prototype* fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App memperoleh skor SUS sebesar 80,99 yang termasuk dalam kategori *acceptable*. Hasil ini sejalan dengan penelitian Febriani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa metode *Prototype* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses iteratif [5]. Selain itu, penelitian Senubekti et al. (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan metode *prototyping* dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna pada aplikasi layanan publik [21]. Meskipun demikian, skor SUS pada penelitian ini masih lebih rendah dibandingkan penelitian Febriani et al. Perbedaan tersebut diduga dipengaruhi oleh kompleksitas fitur pada Garut Hebat Super App sebagai platform layanan publik berbasis super app yang mengintegrasikan berbagai layanan dalam satu aplikasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi yang telah dilakukan, penelitian ini berhasil menghasilkan *prototype* UI/UX fitur pariwisata pada Garut Hebat Super App menggunakan metode *Prototype* melalui tahapan *communication*, *quick plan*, *quick design modeling*, *construction of prototype*, serta *delivery and feedback* yang memungkinkan penyempurnaan desain secara iteratif berdasarkan masukan pengguna. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *prototype* mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara lebih terstruktur melalui integrasi informasi harga tiket, media visual destinasi, dan navigasi rute dalam satu antarmuka yang mudah digunakan. Penerapan prinsip UI/UX seperti visual *hierarchy*, *consistency*, dan penyederhanaan navigasi juga mampu meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi wisata pada perangkat mobile. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS),



diperoleh skor rata-rata sebesar 80,9 yang termasuk dalam kategori *acceptable* dengan *grade scale* B dan *adjective rating excellent*, sehingga menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat *usability* yang sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa pengembangan *prototype* UI/UX fitur pariwisata yang mengintegrasikan informasi destinasi, harga tiket, media visual, dan navigasi rute dalam platform layanan publik berbasis super app sehingga dapat menjadi acuan bagi pemerintah daerah dalam mengembangkan layanan pariwisata *digital* yang lebih efektif dan berorientasi pada pengguna. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi akademis melalui penerapan metode *Prototype* yang dikombinasikan dengan evaluasi *System Usability Scale* (SUS) pada konteks pengembangan fitur pariwisata dalam ekosistem super app yang masih relatif jarang dibahas pada penelitian sebelumnya. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan evaluasi *prototype* sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat ke dalam aplikasi secara nyata serta melakukan pengujian *usability* yang lebih mendalam menggunakan metode evaluasi tambahan agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENCES

- [1] P. Sulistyorini, A. P. Wibowo, and F. T. Informasi, "Perancangan ui/ux aplikasi pengajuan bantuan pada dinas sosial menggunakan metode design thinking," vol. 8, pp. 483–492, 2025, doi: 10.37600/tekinkom.v8i2.2445.
- [2] P. Dan *et al.*, "Aplikasi Mobile Terintegrasi Pemesanan Bioskop Streaming Film Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 14, no. 2.
- [3] A. Prasatia, F. Ramadhan, D. Irawan, and M. R. Pahlevi, "Perancangan Design UI / UX Aplikasi Tourify Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Design Thinking," vol. 5, no. 2, pp. 90–100, 2026.
- [4] H. Huihui, A. Othman, and N. D. M. Muhaiddin, "User Experience Deficiencies in Mobile Tourism Applications: A Preliminary Study from Generation Z and Tourism Practitioners," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 16, no. 11, pp. 261–266, 2025, doi: 10.14569/IJACSA.2025.0161128.
- [5] S. Febriani, T. Sutabri, and L. A. Abdillah, "Perancangan UI / UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype Mahasiswa Universitas Bina Darma dalam melaksanakan kegiatan akademik kebutuhan pengguna hingga pengguna dapat merasa senang dan puas ketika melihat atau," vol. 9, no. 2, pp. 1088–1103, 2023.
- [6] M. Firdausy, A. Fitri, M. I. Afandi, and A. S. Fitri, "Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," vol. 06, no. 02, pp. 669–690, 2024.
- [7] S. Petrova and K. Watanabe, "User-Centered Mobile Navigation : Evaluating Local Usability for Improved UX," vol. 4, no. 3, pp. 478–492, 2025.
- [8] B. C. Carmeline and I. Kamal, "Analisis Usability dan Redesign Aplikasi Seluler Dengan Metode User-Centered Design (Studi Kasus Starbucks Indonesia)," vol. 1, no. November, pp. 87–100, 2023.
- [9] I. P. Nalendra, G. Swalaganata, P. Studi, S. Informasi, F. T. Informasi, and U. M. Malang, "Perancangan prototype UI / UX aplikasi home service kendaraan berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking," vol. 2, no. 1, pp. 31–41, 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i1.11044.
- [10] F. Firjatullah, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile Edukasi (Platform Pembelajaran It). Menggunakan Metode Design Thinking .," vol. 13, no. 2, 2025.
- [11] I. G. Ngurah Darma Paramartha, I. Putu Widia Prasatia, and Kadek Kusuma Wardana, "Usability Testing Pada Aplikasi Undiknas Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.735.
- [12] M. W. Yasykur and Devi Ajeng Efrilianda, "Evaluation of User Interface and User Experience on Solo Destination App using System Usability Scale and Human-centered Design Methods," *J. Adv. Inf. Syst. Technol.*, vol. 6, no. 2, pp. 183–199, 2025, doi: 10.15294/jaist.v6i2.4185.
- [13] M. R. Y. Arasyhi and M. Muslih, "User-Centered Design Approach for a Mobile Travel App: UI/UX Case Study of Ciletuh-Palabuhanratu Geopark," *Teknika*, vol. 14, no. 3, pp. 354–362, 2025, doi: 10.34148/teknika.v14i3.1278.
- [14] S. Febriani, T. Sutabri, and L. A. Abdillah, "Perancangan UI / UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype Mahasiswa Universitas Bina Darma dalam melaksanakan kegiatan akademik kebutuhan pengguna hingga pengguna dapat merasa senang dan pua," *J. Teknologi Inform. dan Komput. MH. Thamrin*, vol. 9, no. 2, pp. 1088–1103, 2023.
- [15] D. Rengga and R. Alit, "Analisis dan Perbaikan User Interface (UI) untuk Meningkatkan User Experience (UX) pada Aplikasi Mobile Siakadu UNESA Menggunakan Metode Double Diamond," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 6, no. 03, pp. 647–660, 2024, doi: 10.26740/jinacs.v6n03.p647-660.
- [16] Z. Zulkifli, N. Wahyuni, T. H. Andika, A. E. Setiawan, and F. Rizki, "Perancangan UI/UX Berbasis Mobile Pada Aplikasi E-Learning Smartplus Academy Menggunakan Metode Human Centered Design Mobile-Based UI/UX Design on Smartplus Academy E-Learning Application Using Human Centered Design Method," *J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 03, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [17] A. S. Ahda and C. I. Ratnasari, "Pengujian Pengalaman Pengguna pada Website Jurusan Informatika UII menggunakan User Experience Questionnaire," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 527–536, 2023.
- [18] S. Petrova and K. Watanabe, "User-Centered Mobile Navigation: Evaluating Local Usability for Improved UX," *J. Technol. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 478–492, 2025, doi: 10.51903/jtie.v4i3.457.
- [19] A. Lutfiyani, R. J. Sumantri, and T. Anggoro, "User Interface Design Techniques with Wireframing for Online Library Website Layout Design Using Figma," vol. 06, no. 1, pp. 146–159, 2024.
- [20] M. Okty Dea Pratama and S. Suwarni, "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA," *J. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 155–166, 2022, doi: 10.52643/jti.v8i2.2772.
- [21] J. Lorincz and K. Bariši, "Usability Testing and the System Usability Scale Effectiveness Assessment on Different Sensing Devices of Prototype and Live Web System Counterpart," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–31, 2026, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.