

INTISARI

“Traval” adalah aplikasi yang menyediakan pemberian estimasi anggaran untuk rencana perjalanan kepada user yang ingin melakukan travelling. Mobile “Traval” juga bisa membantu user untuk membandingkan harga sesuai dengan kebutuhan user. Diharapkan melalui informasi yang akan penulis berikan di aplikasi ini akan mempermudah user dalam proses penentuan rencana perjalanan yang berupa destinasi wisata, transportasi dan penginapan. Skripsi ini membahas tentang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna, meningkatkan kualitas layanan melalui perancangan UI/UX yang baik dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, dan daftar pustaka serta penggunaan Design thinking sebagai metode perancangan UI/UX. Hasil pengujian menggunakan metode SUS (System Usability Scale) mendapatkan skor yang baik dengan persentase 75,46%, yang berarti sudah memenuhi aspek skor SUS good (baik) rating grade scale C serta high acceptable, maka hasil design UI/UX aplikasi mobile perjalanan menggunakan metode design thinking mudah untuk digunakan. Pada pembuatan design UI penulis menggunakan aplikasi “Figma” dilanjut menggunakan metode Agile.

Kata Kunci : “TRAVAL”, UI, UX, Design thinking, Figma, Metode, Agile.

ABSTRACT

"Traval" can also help users to compare prices according to user needs. It is hoped that through the information that the author will provide in this application will facilitate the user in the process of determining travel plans in the form of tourist destinations, transportation and lodging. This thesis discusses the design of the user interface (UI) and user experience (UX). The purpose of this study is to identify the factors that affect user satisfaction, improve service quality through good UI/UX design and focusing on user needs. The research method used is qualitative method with data collection techniques through interviews, and bibliography as well as the use of Design thinking as a UI/UX design method. The test results using the SUS (System Usability Scale) method get a good score with a percentage of 75.46%, which means that it meets the SUS score aspects of good (good) rating grade scale C and high acceptable, then the results of UI/UX design of travel mobile applications using the design thinking method are easy to use. In making UI design, the author uses the application "Figma " continued using Agile method.

Keyword: "TRAVAL", UI, UX, Design thinking, Figma, Methode, Agile.

