

ABSTRAK

Objek wisata Air Panas Cipari di Kabupaten Cilacap merupakan salah satu destinasi wisata yang memiliki potensi besar untuk menarik pengunjung. Namun objek wisata tersebut masih menghadapi kendala dalam penyediaan sistem informasi visual yang menarik dan menciptakan interaksi dengan pengunjung. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya desain sistem informasi visual yang menarik, informatif, dan mudah dipahami, serta tidak adanya integrasi dengan teknologi sehingga mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi visual yang mampu meningkatkan aspek kenyamanan, kemudahan navigasi dan daya tarik visual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan mengacu pada teori *User Experience* dari Donald Norman dan konsep *design thinking*. Tahapan meliputi identifikasi masalah, eksplorasi kebutuhan pengguna, perumusan konsep desain, hingga pembuatan *prototype* tiga jenis sign system: *wayfinding map*, *directional sign*, dan *regulatory sign*. Data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi di lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil perancangan menunjukkan bahwa sistem informasi visual yang dirancang dengan mengintegrasikan teknologi dan prinsip *user experience* dapat meningkatkan kemudahan dalam berwisata dan memperkaya pengalaman wisatawan.

Kata kunci: Sistem Informasi Visual, *User Experience*, *Design Thinking*, Air Panas Cipari, *Sign System*

ABSTRACT

The Cipari Hot Springs tourist attraction in Cilacap Regency is one of the tourist destinations with great potential to attract visitors. However, it still faces challenges in providing an attractive visual information system and creating interaction with visitors. The identified problems include the lack of a visually appealing, informative, and easy-to-understand design for the information system, as well as the absence of integration with technology, which negatively impacts visitor comfort and experience. This study aims to design a visual information system that can enhance comfort, ease of navigation, and visual appeal. The research method employed is qualitative, grounded in Donald Norman's User Experience theory and design thinking concepts. The stages include problem identification, exploration of user needs, formulation of design concepts, and the creation of prototypes for three types of sign systems: wayfinding maps, directional signs, and regulatory signs. Data was collected through interviews, observations, and field documentation, then analyzed descriptively. The design results indicate that a visual information system designed by integrating technology and user experience principles can improve the ease of tourism and enrich the tourist experience.

Keywords: Visual Information System, User Experience, Design Thinking, Cipari Hot Springs, Sign System