

Desain Aplikasi Indotrip Berbasis Mobile untuk Mempermudah Travelling

Endo Muhammad Asriel¹, Ibnu Nizha Muddin², Imam Wahyudi³, Afrizal Satrio⁴,
Ina Sholihah Widiati⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Informatika

STMIK Amikom Surakarta

e-mail: ¹endomuhammad192@gmail.com,

²ibnunizha46@gmail.com, ³iwahyu12@gmail.com ,

⁴afrizalsatria01@gmail.com, ⁵inasholihahw@gmail.com

Abstrak

Pariwisata merupakan bidang yang memiliki prospek bisnis yang baik, ini dapat dilihat dengan semakin meningkatnya kunjungan turis asing maupun turis domestik yang banyak mengunjungi objek-objek wisata di Indonesia. Namun di era pandemi ini banyak tempat wisata yang dibatasi untuk mengantisipasi penyebaran Covid-19. Aplikasi Indotrip ini yang dikembangkan menggunakan metode design thinking. Design Thinking untuk pengembangan aplikasi tidak hanya melihat sisi pengembang, tetapi juga memperhatikan sisi pengalaman pengguna. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu turis mancanegara dan masyarakat Indonesia untuk menemukan tempat atau destinasi travelling yang tentunya aman. Pengguna selalu taat protokol kesehatan dan memiliki keindahan yang tidak ada duanya tanpa harus mendatangi agen travel yang kadang dapat menipu costumernya. Dan aplikasi ini juga merekomendasikan tempat kuliner, penginapan, penyewaan kendaraan dari rating 4-5 bintang & menyediakan pemesanan tiket wisata dan penginapan. Fitur ini akan memungkinkan agen travel yang sudah terpercaya mendapatkan penghasilan yang banyak dari pemesanan tiket wisata maupun pemesanan lainnya.

Kata Kunci: Pariwisata, Aplikasi, Desain thinking

Abstract

Tourism is a field that has good business prospects, this can be seen by the increasing number of foreign tourists and domestic tourists visiting many tourist objects in Indonesia. However, in this pandemic era, many tourist attractions are limited to anticipate the spread of Covid-19. This Indotrip application was developed using the design thinking method. Design Thinking for application development does not only look at the developer side, but also pays attention to the user experience side. This application can be used to help foreign tourists and the people of Indonesia to find places or traveling destinations that are certainly safe. Residents always obey health protocols and have unparalleled beauty without having to go to travel agents who can sometimes deceive their customers. And this application also recommends culinary places, lodging, vehicle rentals from a rating of 4-5 stars & provides travel and lodging ticket reservations. This feature will allow trusted travel agents to earn a lot of income from booking travel tickets or other bookings.

Keywords: Tourism, Application, desain thinking

1. Pendahuluan

Travelling belakangan ini menjadi tren gaya hidup baru pada kalangan masyarakat Indonesia. Hobi ini marak dilakukan baik dikalangan anak muda maupun orang tua, karena dengan travelling dapat mengurangi resiko stress [1]. Bagi sebagian orang, traveling merupakan salah satu hobi yang cukup mahal. Berjalan-jalan ke lokasi tertentu tentunya membutuhkan biaya yang tidak sedikit lantaran mencakup biaya transportasi, penginapan, jalan-jalan, oleh-oleh, biaya konsumsi dan lain sebagainya. Sebelum pandemi Covid-19 pengelolaan pemesanan paket wisata yang masih manual dinilai masih kurang efektif, karena banyak kemungkinan data pengguna tertumpuk oleh berkas yang tidak penting dan data pengguna pun tidak terbaca.

Namun pada saat era pandemi Covid-19 ini banyak lokasi yang dibatasi dalam hal kunjungan wisatawan dengan artian untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Dari kejadian itu banyak masyarakat Indonesia hanya bisa berkreasi atau mungkin bermalasan setiap hari dan bekerja dirumah karena anjuran dari pemerintah untuk melakukan *social distancing*[2]. Tetapi dengan kemajuan pesat Internet pada jaman ini, maka banyak terbentuk berbagai aplikasi yang digunakan untuk pemesanan *Tour & Travelling* atau wisata secara online [3].

Maka dari itu penulis memberikan terobosan membuat aplikasi travel yang bernama IndoTrip. IndoTrip sendiri merupakan aplikasi travel yang dirancang menggunakan metode *design thinking*. Dalam aplikasi tersebut banyak disajikan menu-menu yang digunakan untuk pemesanan *Tour & Travelling* atau paket wisata, pemesanan penginapan, rekomendasi tempat destinasi & kuliner, dan pemesanan transportasi yang dapat memudahkan para Travellers. Setelah melakukan pembayaran maka Travellers akan mendapat notifikasi yang berisi tentang *E-Ticket* yang telah dibeli dan dalam perjalanan tersebut tentunya harus lengkap dengan protokol kesehatan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan melakukan pemfokusan terhadap kebutuhan pengguna, pendekatan ini dilakukan dengan memberikan ide-ide yang berupa solusi dari permasalahan serta kebutuhan setiap pengguna dan mengimplementasikannya ke aplikasi yang akan dibangun, metode ini dirasa dapat menyesuaikan serta memahami kebutuhan pengguna dengan melihat beberapa kebutuhan serta kesulitan mereka yang bervariasi dengan memahami permasalahan pengguna itu sendiri [4].

Sedangkan dalam pengujian sistem menggunakan *Black Box testing*. *Black Box Testing* ini dilakukan pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh *customer*. *BlackBox Testing* ini lebih menguji ke tampilan luar (*Interface*) dari suatu aplikasi agar mudah digunakan oleh pengguna [5].

Salah satu tahap dari *design thinking* adalah *emphatize*. *Emphatize* sendiri bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh user dan penulis dapat memahami siapa yang menjadi target pengguna dari aplikasi ini. Target dari aplikasi ini tentu saja untuk Travellers dan wisatawan. Travellers dan wisatawan yang memiliki sifat rasa ingin tahu atau penasaran akan keajaiban indah Negara Indonesia yang belum pernah terjelajahi [6]. Tentu saja dengan sifat yang seperti itu akan sangat cocok untuk menjadi pengguna dari aplikasi ini

2. Metode Penelitian

Pada pengembangan aplikasi ini penulis menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* sendiri lebih mengutamakan pendekatan dari pihak *user*. Sehingga *design thinking* ini menyediakan pendekatan berbasis solusi dari masalah yang dihadapi *user*. Di dalam metode ini terdapat 5 tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*[7]. Di tahap *emphatize*, di tahap ini diharuskan mengobservasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Data dari observasi tersebut bisa digunakan sebagai pertimbangan dalam pengembangan aplikasi. Lalu, di tahap *define* penulis menemukan masalah yang dihadapi user yang penulis dapat dari tahap sebelumnya. Di tahap *ideate*, penulis menghasilkan ide-ide solusi dari masalah yang dihadapi *user*. Lalu di tahap *prototype*, penulis membuat desain aplikasi atau produk uji coba. Lalu yang terakhir ada tahap *test*. Di tahap ini penulis memberikan *prototype* penulis untuk dicoba oleh user untuk menjawab apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi kebutuhan mereka dan apakah sudah memecahkan masalah mereka.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Emphatize

Di tahap ini penulis mengobservasi pengguna untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pengguna. Pertama penulis harus menentukan siapa yang menjadi target pengguna dari aplikasi penulis. Disini penulis memutuskan untuk membuat aplikasi ini untuk semua masyarakat yang menginginkan semua hal serba mudah, instan dan tepat. Pengguna lebih suka membeli tiket secara otomatis pada saat pandemi telah melanda Indonesia. Baik itu pemesanan penginapan, pemesanan transportasi, pemesanan kuliner, dan lain-lain.

3.2. Define

Setelah mengobservasi dan mengetahui target pengguna tentu saja penulis sudah mengetahui masalah masalah apa saja yang dihadapi pengguna. Di tahap ini penulis akan mendapatkan *insight* / apa

sajakah yang dibutuhkan pengguna sehingga penulis bisa membuat aplikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna. Disini penulis sudahmemiliki beberapa insight di antara lain:

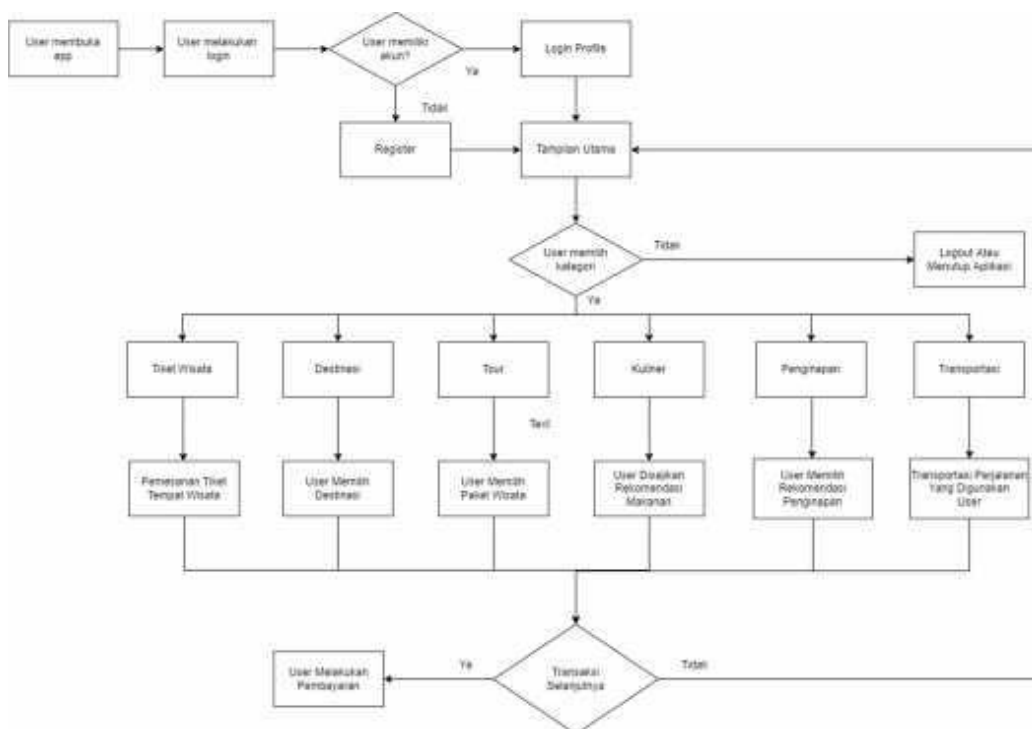
- a. *User* suka tour dan travelling untuk menghilangkan penat atau stress
- b. Di sisi lain, user juga takut/khawatir dengan agen travel yang tidakbertanggungjawab/menipu
- c. *User* lebih nyaman melakukan berbagai pemesanan menggunakan aplikasidi internet daripada datang langsung ke tempatnya
- d. Rata-rata permasalahan yang dihadapi terkait *Work, Lazyness, Destination*
- e. *User* lebih nyaman didampingi dengan orang yang berpengalaman sepertitour guide.

3.3. Ideate

Setelah mengetahui apa apa saja masalah dan apa saja yang diinginkan user penulis mendapat beberapa ide untuk menyelesaikan masalah pengguna tersebut. Di tahap ini penulis akan menjabarkan beberapa ide yang sudah penulis dapat lalu memilahnya lagi menjadi tersisa beberapa ide atau bisa penulis sebut dengan prioritas. Disini penulis sudah mendapatkan beberapa ide apa saja yang dibutuhkan pengguna dalam bentuk list.

3.4. Prototype

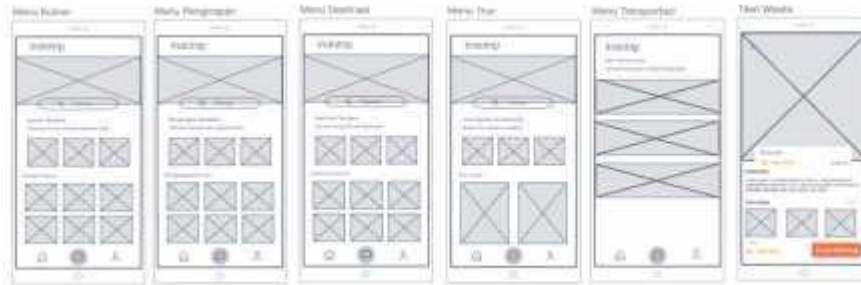
Setelah mendapatkan beberapa ide dan fitur aplikasi pada tahap sebelumnya, di tahap ini penulis akan membuat prototype dari aplikasi yang akan digunakan oleh pengguna. Yang pertama penulis siapkan dalam prototyping adalah membuat *taskflow*. *Taskflow* adalah serangkaian proses yang dilakukan user untuk menyelesaikan beberapa proses atau keseluruhan proses[8]. Berikut Taskflow dari rancangan aplikasi seperti Gambar 1.



Gambar 1. Taskflow

Gambar 1 menunjukkan *taskflow* dalam aplikasi yang dikembangkan. Alur penggunaan aplikasi dimulai dari *user* membuka aplikasi kemudian melakukan login. Setelah login, user akan dapat mengakses menu-menu di dalam aplikasi tersebut diantaranya yaitu destinasi wisata, kuliner, penginapan, transportasi dan lain-lain.

Lalu setelah *taskflow*, penulis membuat *wireframe* untuk rancangan penulis. *Wireframe* adalah sebuah kerangka dasar dari sebuah aplikasi. adapun kegunaan *wireframe* untuk memudahkan penyusunan konten dan pengalaman pengguna[9]. Berikut beberapa wireframe dari fitur aplikasi yang sudah ditentukan, seperti Gambar 2.



Gambar 2. Wireframe Menu Indotrip

Gambar 2 menunjukkan beberapa wireframe yang telah dibuat dalam aplikasi Indotrip. Sebelum menjadi prototype dan aplikasi yang siap digunakan, wireframe perlu dibuat untuk memudahkan dalam pengembangan tampilan antarmuka.

Setelah wireflow, memasuki tahap terakhir di prototyping ini yakni desain antar muka (mockup) / prototype. Berikut mockup yang sudah dibuat.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama dan Preview



Gambar 4. Tampilan Menu

Gambar 3 dan 4 menunjukkan tampilan antarmuka tampilan menu dan menu utama. Sedangkan pada gambar 5 dibawah ini merupakan tampilan pemesanan tiket.



Gambar 5. Tampilan Pemesanan



Gambar 6. Tampilan Preview Transaksi dan ubah Transaksi

Setelah *user* melihat menu dan menentukan destinasi kemudian melakukan pemesanan, maka akan tampil preview transaksi seperti pada gambar 6.

3.5. Testing

Di tahap testing penulis menggunakan metode blackbox testing, metode ini merupakan pengujian software tanpa memperhatikan detail[10] Testing ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dan berfungsi dengan benar.

Tabel 1. Black Box Testing

No.	Fungsi yang diuji	Cara menguji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Login	Menekan button login pada halaman utama	Tampil Halaman Dashboard	Sesuai
2.	Register	Menekan button register pada halaman utama	Tampil Halaman Register	Sesuai
3.	Menu Wisata	Menekan button tiket wisata pada halaman dashboard	Tampil Halaman Tiket Wisata	Sesuai
4.	Menu Destinasi	Menekan button destinasi pada halaman dashboard	Tampil Halaman Destinasi	Sesuai

4. Kesimpulan

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan Travelling sangat diminati oleh banyak masyarakat Indonesia terutama *travellers* dan wisatawan walaupun pandemi masih melanda namun yang dinamakan

hobi tidak bisa dibatasi, karena Travellers dan wisatawan bisa memesan tiket perjalanan dengan mudah dan otomatis. Selain itu Pengembangan Aplikasi Travelling dengan metode Desain Thinking, metode ini diawali dengan observasi pengguna hingga testing. Sistem dari aplikasi ini sudah di uji menggunakan black box testing sehingga siap diimplementasikan.

Daftar Pustaka

- [1] I. Gusti, N. Widya, H. Saputra, I. Ayu, and I. Pidada, "Travelling sebagai coping stress bagi generasi milenial Traveling as coping stress for millennials," *Kinerja*, vol. 18, no. 2, pp. 2021–260, 2021, [Online]. Available: <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA>
- [2] R. N. Putri, "Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 20, no. 2, p. 705, 2020, doi: 10.33087/jiubj.v20i2.1010.
- [3] E. Suhandono and P. Sugiarto, "Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Paket Wisata (Studi Kasus SATU BIRU Travel)," *J. Asimetrik J. Ilm. Rekayasa Inov.*, vol. 3, no. 2, pp. 191–204, 2021.
- [4] Y. A. Kusumawati and D. G. Renanda, "Architecture Design of Travel Guide Application for Tourism Recovery Post-Pandemic Covid-19," 2021.
- [5] U. Binus, "Black Box Testing," <https://socs.binus.ac.id/2020/07/02/teknik-dalam-white-box-dan-black-box-testing/>, 2020.
- [6] F. A. Budiawan, "Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking," 2019.
- [7] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 2, pp. 79–96, 2022.
- [8] A. Salsabila, D. Pratami, and P. Yasa, "Perancangan Task Flow Untuk Metode Scrum Pada Proyek Pengembangan Aplikasi Sistem Akademik Layanan Digital Kampus Xyz Oleh Pt . Abc Designing Task Flow for Scrum Method in Academic Digital Service System Application Development Campus Xyz Project," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 8441–8448, 2021.
- [9] M. S. Muli, "Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya," pp. i–39, 2021.
- [10] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 4, p. 125, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i4.3782.