

ABSTRAK

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI WISATA BANYUMAS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE LIFECYCLE*

Oleh

Nesya Dwinanda Sri Fadila

17104030

Aplikasi Mas Basid adalah aplikasi untuk memberikan informasi mengenai sektor data covid-19, pantau warga, jiwong jiga, masjid atau mushola, PTSP, toko modern, pasar tradisional, restoran, penginapan, transportasi dan tempat wisata yang ada di Kabupaten Banyumas. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan lokal maupun luar kota pada saat mencari tempat wisata. Namun tampilan user interface dari aplikasi tersebut terutama pada tempat wisata masih kurang lengkap dan ada beberapa fitur yang rumit sehingga pengguna masih kesulitan ketika menggunakan aplikasi. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan merancang *user interface* Aplikasi Wisata Banyumas dengan menggunakan metode *user experience lifecycle*. Metode ini merupakan hasil usulan dari Hartson dan Pyla yang berfokus pada *usability* dan pengalaman pengguna yang terdiri atas empat tahapan yaitu analisis, desain, prototipe dan evaluasi. Pada prototipe dibuat hingga *medium fidelity*, kemudian dilakukan evaluasi dengan *performance measurement* untuk mengukur keefektifan dan keefisienan serta *think aloud*. Hasil dari pengujian *performance measurement* menunjukkan hasil untuk efektivitas sebesar 97% bagi responden pemula dan 100% bagi responden trampil, efisien sebesar 97.80%, dan *think aloud* menghasilkan 97% keberhasilan pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, penelitian ini berhasil merancang prototipe Aplikasi Wisata Banyumas menjadi lebih *user friendly* dengan menggunakan metode *user experience lifecycle* dan mengevaluasi dengan *performance measurement* serta *think aloud* yang telah melebihi standar. Oleh sebab itu, rancangan Aplikasi Wisata Banyumas dapat diterapkan ke dalam pengembangan aplikasi.

Kata kunci: *wisata, user interface, User Experience Lifecycle, Performance Measurement, Think Aloud*