

ABSTRAK
PENERAPAN *USER EXPERIENCE LIFECYCLE* PADA
DESAIN APLIKASI WISATA BANYUMAS

Oleh
Helmi Apriyanda
18104036

Pariwisata merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini. Apabila dikelola secara optimal akan mempunyai potensi yang cukup besar. Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kabupaten yang kaya akan potensi wisata. Berdasarkan hasil data 98% dari 50 responden mengatakan perlu adanya aplikasi pencari pariwisata di Banyumas, karena banyak pariwisata yang belum memanfaatkan program promosi secara optimal. Dari permasalahan yang ada tercipta ide untuk membuat prototype aplikasi WISATA berbasis android yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut. WISATA perlu memperhatikan beberapa aspek yang akan mempengaruhi minat pengguna dalam pengalaman pengguna. *User Experience Lifecycle* merupakan kerangka kerja yang dapat diterapkan ketika ingin mengembangkan suatu produk, Untuk mendapat pengalaman pengguna yang baik maka dilakukannya simulasi prototype yang akan dievaluasi. Evaluasi pada prototype aplikasi WISATA dilakukan dengan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*), Tahap evaluasi dilakukan pengujian prototype. Dari data yang didapat pada kategori "Attractiveness" memiliki skor 1,93, kategori "Perspicuity" mendapatkan skor 1,89, Kategori "Efficiency" skor yang diperoleh 1,75, Kategori "Dependability" memperoleh skor 1,67, kategori "Stimulation" mendapatkan skor 1,94, Kategori yang terakhir yaitu "Novelty" mendapatkan skor 1,38. Berdasarkan perolehan data keenam kategori menempati antara 0,8 hingga skor maksimum Sehingga yang didapat prototype aplikasi WISATA mendapatkan hasil yang positif.

Kata kunci : Pariwisata, WISATA, *Prototype*, *User experience Lifecycle*, *User Experience Questionnaire*