

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK  
PERENCANAAN PERJALANAN WISATA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Muhammad Malik Al-Husein

1601194248

Konsentrasi : Designpreneur



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2023

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK**  
**PERENCANAAN PERJALANAN WISATA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Muhammad Malik Al-Husein

1601194248

Konsentrasi : Desainpreneur



Di setujui

Tgl 25 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds

Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS TELKOM  
BANDUNG  
2023

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN PURWARUPA APLIKASI *MOBILE* UNTUK PERENCANAAN PERJALANAN WISATA” adalah benar – benar karya yang dihasilkan oleh saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui kaidah tata cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia untuk menanggung resiko/ sanksi yang telah ditentukan apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Tugas Akhir ini.

Bandung, 14 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Malik Al-Husein

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur kepada Tuhan yang menciptakan tujuh langit yang berlapis – lapis, yang mengorbitkan bulan dan bintang, serta memberikan berkah dan karunianya selama masa perancangan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI MOBILE UNTUK PERENCANAAN PERJALANAN WISATA”. Dalam proses penyusunannya, penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn. M.Ds selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ibu Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya dalam mendukung penyusunan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Bapak Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Ds. selaku dosen penguji 1 dan Bapak Aria Ar Razi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan masukan selama proses pengujian dan penelitian ini.
3. Seluruh kontributor yang memberikan bantuan dan kontribusi selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini: Narasumber wawancara, koresponden kuisisioner, hingga Bapak Ibu dosen yang memberikan ilmu selama jenjang perkuliahan sebagai fondasi pengerjaan penelitian ini.
4. Keluarga, Bapak, dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan doanya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga besar harapan penulis untuk menerima segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dalam rangka untuk menyempurnakan tugas akhir ini. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih.

Bandung, 14 Agustus  
2023

Muhammad Malik Al-Husein

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *MOBILE* UNTUK**  
**PERENCANAAN PERJALANAN WISATA**

Oleh:  
Muhammad Malik Al-Husein  
1601194248

Dewasa ini, liburan telah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat Indonesia. Sementara itu Indonesia memiliki berbagai destinasi wisata yang berlimpah, baik yang sudah dibuka untuk umum, maupun yang masih belum terjamah, atau populer disebut *hidden gem/hidden paradise*. Namun, banyak terjadi kasus wisatawan lokal yang kebingungan dalam mencari dan memilih destinasi wisata di wilayah tertentu. Sebagai contoh, Yogyakarta terkenal sebagai salah satu destinasi wisata. Namun ketika wisatawan dari luar daerah berlibur ke Yogyakarta, ia memiliki keterbatasan informasi mengenai objek wisata mana saja yang dapat ia kunjungi dalam jadwal berliburnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka, untuk meneliti kasus ini dibutuhkan pendalaman dan perancangan dengan menggunakan metode *Design thinking* untuk mengulas dan memecahkan permasalahan tersebut. Dari hasil perancangan tersebut diharapkan mampu menghasilkan *prototype* aplikasi yang focus pada perencanaan perjalanan berbasis *holiday itinerary* yang mampu memberikan solusi atas permasalahan yang dialami oleh wisatawan.

Keyword: Liburan, Kearifan Lokal, Itinerary Planner, Design Thingking

**ABSTRACT**  
**MOBILE APPLICATION PROTOTYPE DESIGN FOR HOLIDAY**  
**ITINERARY PLANNING**

By: Muhammad Malik Al-Hussein1601194248

*Today, holidays have become one of the needs for the people of Indonesia. Meanwhile, Indonesia has a variety of abundant tourist destinations, both those that have been opened to the public, and those that are still unspoiled, or popularly called hidden gems / hidden paradise. However, there are many cases of local tourists who are confused in finding and choosing tourist destinations in certain areas. For example, Yogyakarta is famous as one of the tourist destinations. However, when tourists from outside the area vacation in Yogyakarta, he has limited information about which attractions he can visit in his vacation schedule. Based on data obtained from interviews, questionnaires, observations, and literature studies, to examine this case, deepening and designing using the Design thinking method is needed to review and solve these problems. From the results of the design, it is expected to be able to produce a prototype application that focuses on holiday itinerary-based travel planning that is able to provide solutions to the problems experienced by tourists.*

*Keyword: Vacation, Local Wisdom, Itinerary Planner, Design Thinking*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABLE.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	4
1.2.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Analisis Data .....	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Sistematik Kependulisan .....	9
BAB II. LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Perancangan.....	10
2.2.1 Teori Design Thinking.....	10
2.2 Multimedia .....	12
2.2.1 Definisi Multimedia .....	12
2.2.2 <i>Multimedia Device</i> .....	12
2.3 <i>Mobile Apps</i> .....	13
2.3.1 Definisi <i>Mobile Apps</i> .....	13
a) <i>Native Mobile Apps</i> : .....	13
2.3.2 Sistem Operasi <i>Mobile Device</i> .....	14
2.3.3 Elemen <i>Mobile Apps</i> .....	15



2.3.4 Prinsip Mobile Apps.....	16
2.4 <i>User Experience</i> .....	17
2.5 <i>User Interface</i> .....	20
2.6 Kerangka Teori.....	28
2.7 Asumsi.....	28
BAB III DATA DAN ANALISA .....	30
3.1 Data .....	30
3.1.1 Pariwisata di Era Digital.....	30
3.1.2 Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal .....	31
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	32
3.1.4 Data Observasi Aplikasi Serupa.....	33
3.1.5 Data Wawancara.....	54
3.1.6 Data Kuesioner.....	61
3.2 Analisis Data .....	67
3.2.1 Analisis Aplikasi Sejenis.....	69
3.2.2 Analisis Wawancara .....	77
3.2.3 Analisis Kuisisioner .....	79
3.3 Kesimpulan .....	80
BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN.....	83
4.1 Metode Perancangan .....	83
4.2 Konsep Pesan .....	84
4.2.1 Big Idea .....	84
4.3 Konsep Kreatif .....	84
4.3.1 Branding.....	84
4.3.2 Konsep Typografi.....	85
4.3.3 Konsep Warna .....	85
4.4 Konsep Visual .....	86
4.4.1 Moodboard .....	86
4.4.2 Logo .....	87
4.4.3 Tipografi.....	89
4.4.4 Warna .....	89
4.4.5 Layout .....	90
4.4.6 Icon.....	91
4.5 Konsep Bisnis.....	92
4.5.1 Business Model Canvas.....	92

4.5.2 Business Model Navigator .....	93
4.6 Konsep Media .....	95
4.6.1 Media Utama .....	95
4.6.2 Media Pendukung.....	95
4.7 Hasil Perancangan.....	96
4.7.1 Logo .....	96
4.7.2 Icon.....	98
4.7.3 User Interface .....	99
4.8 Usability Test .....	114
BAB V. PENUTUP.....	119
5.1 Kesimpulan .....	119
5.2 Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA .....	121
LAMPIRAN.....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Kerangka Penelitian .....	8
Gambar 2. 1 Ilustrasi Diagram Design Thinking .....	12
Gambar 2. 2 Ilustrasi Skema User Experience.....	17
Gambar 2. 3 Ilustrasi diagram teori design thinking.....	28
Gambar 3. 1 Ilustrasi liburan di era digital .....	30
Gambar 3. 2 Tampilan Homepage Trip It.....	35
Gambar 3. 3 Tampilan Aplikasi TripIt Pro .....	35
Gambar 3. 4 Tampilan halaman itinerary setup TripIt.....	36
Gambar 3. 5 Tampilan halaman itinerary setup TripIt.....	37
Gambar 3. 6 Tampilan Homepage Travefy.....	38
Gambar 3. 7 Tampilan Dashboard Trevefy.....	38
Gambar 3. 8 Tampilan homepage Wanderlog .....	39
Gambar 3. 9 Tampilan homepage & explore aplikasi Wanderlog .....	40
Gambar 3. 10 Tampilan itinerary setup Wanderlog .....	40
Gambar 3. 11 Tampilan akses Wanderlog Pro.....	41
Gambar 3. 12 Tampilan homepage Triphobo .....	42
Gambar 3. 13 Tampilan halaman itinerary setup Triphobo .....	43
Gambar 3. 14 Tampilan halaman itinerary setup Triphobo II.....	43
Gambar 3. 15 Tampilan Itinerary details Triphobo.....	44
Gambar 3. 16 Tampilan itinearay details Triphobo .....	44
Gambar 3. 17 Tampilan informasi seputar objek wisata di website Triphobo.....	44
Gambar 3. 18 Tabel data makanan berat di DIY.....	51
Gambar 3. 19 Tabel data makanan ringan di DIY .....	53
Gambar 3. 20 Tabel data minuman tradisional di DIY .....	53
Gambar 3. 21 Dokumentasi wawancara bersama Laura "Blackpaper".....	54
Gambar 3. 22 Dokumentasi wawancara dengan Narasumber berserta koleganya.....	55
Gambar 3. 23 Foto Sahite firdaus .....	57
Gambar 3. 24 Dokumentasi wawancara dengan Aditya Rizky.....	58
Gambar 3. 25 Foto Muhammad Iqbal.....	59
Gambar 3. 26 Gambar diagram responden dari segi usia.....	61
Gambar 3. 27 Demografi berdasarkan jenis kelamin.....	62
Gambar 3. 28 Demografi berdasarkan pekerjaan.....	62
Gambar 3. 29 Pie chart kebiasaan perencanaan sebelum berlibur .....	63
Gambar 3. 30 Pie chart kesediaan menginstall aplikasi perencanaan liburan .....	63
Gambar 3. 31 Presentase tingkat kebingungan koresponden dalam merencanakan liburan ....	64
Gambar 3. 32 Destinasi liburan favorit koreponden .....	65

Gambar 3. 33 Pie chart habit koresponden terhadap jarak penginapan dengan objek wisata ..	65
Gambar 3. 34 Pie chart tingkat kebingungan koresponden ketika memilih tempat kulineran ..	66
Gambar 3. 35 Pie chart kepercayaan koresponden terhadap akurasi informasi yang disediakan oleh influencer sosial media.....	67
Gambar 4. 1 Ilustrasi Human Centered Design .....	83
Gambar 4. 2 Pemilihan konsep font.....	85
Gambar 4. 3 Pemilihan konsep warna.....	86
Gambar 4. 4 Tampilan referensi moodboard .....	87
Gambar 4. 5 Tampilan referensi moodboard II.....	87
Gambar 4. 6 Tampilan referensi logo .....	88
Gambar 4. 7 Pemilihan konsep tipografi dan font .....	89
Gambar 4. 8 Pemilihan Palet Warna .....	90
Gambar 4. 9 Rancangan Layout.....	91
Gambar 4. 10 Style Icon yang akan digunakan pada aplikasi.....	91
Gambar 4. 11 Business Model Canvas .....	92
Gambar 4. 12 Ilustrasi Business Model Navigator Freemium .....	93
Gambar 4. 13 Ilustrasi Business Model Navigator Affiliation.....	94
Gambar 4. 14 Business Model Navigator Data Monetization.....	95
Gambar 4. 15 Hasil rancangan logo.....	96
Gambar 4. 16 Icon yang akan digunakan dalam perancangan.....	98
Gambar 4. 17 Sitemap Indierove .....	99
Gambar 4. 18 Low-Fidelity Render (wireframe) .....	100
Gambar 4. 19 Low-Fidelity Render (Wireframe) .....	100
Gambar 4. 20 Low-Fidelity Render (wireframe) II.....	101
Gambar 4. 21 Landing page Indierove.....	101
Gambar 4. 22 Login & Sign up Page Indierove.....	102
Gambar 4. 23 Verifikasi nomor telepon Indierove .....	103
Gambar 4. 24 Tampilan homepage & Explore Aplikasi Indierove.....	103
Gambar 4. 25 Itinerary Date Setup .....	104
Gambar 4. 26 Search Page Indierove.....	105
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Itinerary Setup Aplikasi Indierove.....	106
Gambar 4. 28 Map view Indierove .....	106
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Profile Aplikasi Indierove .....	107
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Wishlist Destination (Saved Preference) pada Aplikasi Indierove.....	107
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Wishlist Destination (Saved Preference) pada Aplikasi Indierove.....	108
Gambar 4. 32 Tampilan halaman Itinerary list Aplikasi Indierove.....	108

Gambar 4. 33 Tampilah halaman Itinerary Set di Indierove.....	109
Gambar 4. 34 Ilustrasi Postingan Feed Instagram Indierove .....	110
Gambar 4. 35 Ilustrasi Postingan Feed Instagram Indierove .....	110
Gambar 4. 36 Ilustrasi Instagram Story Indierove .....	111
Gambar 4. 37 Poster Promosi Indierove .....	111
Gambar 4. 38 Poster Promosi Indierove .....	112
Gambar 4. 39 Pamflet Promosi Indierove.....	113
Gambar 4. 40 Pamflet promosi Indierove.....	113

## DAFTAR TABLE

Table 3. 1 Tabel Destinasi Pantai di DIY .....	46
Table 3. 2 Data Destinasi Wisata Pegunungan/perbukitan .....	47
Table 3. 3 Data Destinasi Wisata Mata Air di DIY .....	47
Table 3. 4 Data Destinasi Wisata Hutan Lindung di DIY .....	48
Table 3. 5 Data Destinasi Pesanggrahan/pemakaman di DIY .....	48
Table 3. 6 Data Destinasi Wisata Bangunan Bersejarah di DIY .....	49
Table 3. 7 Data Destinasi Wisata Museum di DIY .....	49
Table 3. 8 Data Destinasi Masjid Ikonik di DIY .....	50
Table 3. 9 Data Destinasi Desa Wisata di DIY .....	51
Table 3. 10 Tabel analisis matrix perbandingan observasi visual aplikasi serupa .....	69
Table 3. 11 Tabel analisis matrix perbandingan user experience aplikasi serupa .....	69
Table 3. 12 Tabel Analisis Domain Wilayah Destinasi Wisata DIY .....	71
Table 3. 13 Tabel penjabaran domain wilayah destinasi wisata di DIY .....	72
Table 3. 14 Tabel Kesimpulan Analisis .....	80

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Liburan adalah aktivitas untuk melepaskan diri dari rutinitas penat yang dialami sehari-hari. Berlibur umumnya dilakukan bersama - sama dengan anggota keluarga, teman, ataupun dengan orang - orang tercinta. Menurut (Ilham, 2018) kegiatan liburan dapat diartikan menjadi hal – hal yang berkaitan dengan bepergian, mencoba hal baru, atau memenuhi gaya hidup. Berlibur adalah bentuk memberikan jeda pada rutinitas sehari – hari, yang bermanfaat untuk memberikan ruang bernafas sehingga bisa meningkatkan semangat dan kinerja menjadi lebih baik. Besarnya minat masyarakat untuk pergi berlibur, membuat tempat - tempat tertentu ramai dikunjungi orang. Ramainya tempat – tempat seperti pegunungan, museum, desa pengrajin secara bertahap membawa dampak ekonomis bagi masyarakatnya, lalu aktivitas dan kegiatan ini kemudian dikenal sebagai industri pariwisata. Merujuk pada definisinya, Pariwisata mengacu kepada setidaknya tiga poin utama, yaitu: perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari satu tempat ke tempat lain, perjalanan yang bukan bertujuan mencari nafkah, tapi untuk kesenangan dan rekreasi, dan dilakukan oleh individu atau kelompok (Sugiyarto & Amaruli, 2018). Pariwisata sendiri adalah salah satu variasi dari kegiatan perjalanan, yang pada awalnya hanya berkuat pada ranah perdagangan dan eksplorasi, kini menjadi salah satu kegiatan pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani dengan melihat hal-hal di luar rutinitas.

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan kekayaan budaya dan alam, sehingga tidak mengherankan jika pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan utama bagi negara ini. Hal ini dibuktikan dalam data perkembangan pariwisata yang dipublikasikan oleh (BPS, 2022), yang menyatakan bahwa jumlah wisatawan per Agustus 2022 mencapai angka 510 ribu; dengan diikuti perkembangan pengunjung wisata dari luar negeri yang mencapai angka 538 ribu. Data statistik tersebut membuktikan bahwa nilai