

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gambaran Umum Batu Bangkong Sirnagalih (BBS)

Batu Bangkong Sirnagalih adalah destinasi wisata yang berada di kampung Sirnagalih, Kelurahan Sirnagalih, Kecamatan Indihiang, Kota Tasikmalaya. Yang berada di Sungai Citanduy. Sungai Citanduy adalah sungai yang berhulu di Jawa Barat dan bermuara di Jawa Tengah. Sebagian dari sungai ini membelah Kabupaten Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Kabupaten Ciamis, dan Kabupaten Cilacap. Tempat wisata ini telah di sahkan oleh Wakil Walikota Tasikmalaya pada bulan Juni tahun 2020. Tempat wisata BBS Tasikmalaya yang didirikan selama kurang lebih 3 bulan oleh warga kampung Sirnagalih, dengan lahan semak belukar seluas 3 hektare yang berada di pinggir Sungai Citanduy (Asep Sofyan, 2020).

Batu Bangkong Sirnagalih (BBS) merupakan tempat wisata yang baru saja di sahkan pada tahun 2020 tentunya sudah berbadan hukum, Batu Bangkong Sirnagalih memiliki visi yaitu menjadikan BBS sebagai sarana tempat wisata dengan kualitas yang bagus dan berbeda tentunya, dengan keindahan alam yang sangat luas mampu menarik pengunjung dan sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat sirnagalih, mendorong kegiatan industri penunjang pariwisata dan industri bisnis perkebunan, sedangkan misi dari BBS sendiri yaitu menyelaraskan pendapatan warga sirnagalih dengan cara memanfaatkan area keindahan BBS yang terus dikelola oleh masyarakat sekitar, dan juga memberikan pengalaman yang baru di

Tasikmalaya yang unik berdasarkan prinsip kualitas dan profesionalisme, komitmen dalam pelayanan dan orientasi wisata.

2.2 *User Interface (UI)*

UI atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna, yang pada dasarnya lebih berfokus pada visualisasi, konsistensi yang sesuai, dan hal yang berkaitan dengan kreativitas untuk kustomisasi antarmuka yang akan digunakan. Karena desain antarmuka dengan visualisasi yang menarik dapat menjadi acuan dan kunci bagi keberhasilan desain UI yang dapat diterapkan pada antarmuka suatu produk (Wiwesa, 2021).

UI adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia (Galitz, 2007). Dapat dikatakan *user interface* sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. *User interface (UI)* juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *user experience (UX)* yang dapat dilihat.

2.3 *User Experience (UX)*

UX adalah suatu pengalaman pengguna saat menggunakan atau mengoperasikan sebuah produk, yang berfokus pada pemahaman tentang

pengguna seperti apa yang *user* butuhkan. Tujuan utama dari *user experience design* adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan layanan tertentu (Wiwesa, 2021).

UX juga menjadi salah satu faktor yang memiliki peranan sangat penting untuk memberikan komitmen bagi pengguna agar tetap konsisten dalam pemanfaatan layanan produk yang digunakan. Karena dengan adanya penerapan UX yang baik akan menarik minat pengguna, dibandingkan dengan UI yang memberikan kesan elegan namun tidak memperhatikan UX. Terdapat beberapa hal yang membuat UX menjadi baik, antara lain:

- a. Sederhana dan konsisten dapat memudahkan pengguna untuk memahami fitur yang disematkan.
- b. Desain visual yang seimbang membuat pengguna tidak merasa bosan pada saat menggunakan produk.
- c. Sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat menarik minat pengguna.

Interaksi yang efektif akan memudahkan pengguna dalam menggunakan produk.

2.4 *Human Centered Design*

Human Centered Design (HCD) adalah *framework* dari perancangan dan manajerial suatu sistem informasi yang berfokus kepada seseorang yang akan menggunakan sistem yang akan dirancang. Proses pendekatan ini dimulai dengan orang yang akan menggunakan aplikasi sampai menghasilkan suatu solusi yang dirancang khusus untuk memenuhi

kebutuhan mereka. HCD sangat memerlukan pendekatan empati yang sangat kuat sehingga menempatkan desainer menjadi *user* yang akan menggunakan sistem tersebut sehingga dapat menghasilkan berbagai ide, *prototype* dan membagikannya kepada target pengguna (Ideo, 2015).

HCD sangat cocok digunakan dalam pembuatan desain pariwisata karena metode ini memfokuskan pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan kebutuhan pengguna dalam proses desain. Dalam konteks pariwisata, pengalaman wisatawan sangatlah penting karena itu merupakan faktor utama yang mempengaruhi kepuasan wisatawan dan keberhasilan industri pariwisata.

HCD memungkinkan perancang untuk memahami kebutuhan dan keinginan wisatawan melalui pengamatan langsung, wawancara, dan pengalaman pengguna. Dengan demikian, desain pariwisata yang dihasilkan akan lebih terfokus pada kebutuhan dan keinginan wisatawan serta dapat memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi mereka.

Selain itu, HCD juga memperhatikan aspek keberlanjutan dan dampak sosial dalam desain pariwisata, sehingga dapat membantu menghasilkan desain pariwisata yang berkelanjutan dan ramah lingkungan serta memberikan manfaat bagi masyarakat setempat.

Berikut adalah beberapa alasan mengapa metode Human-Centered Design dapat menjadi pilihan yang lebih baik dibandingkan metode User Centered Design dan Design Thinking dalam konteks tertentu:

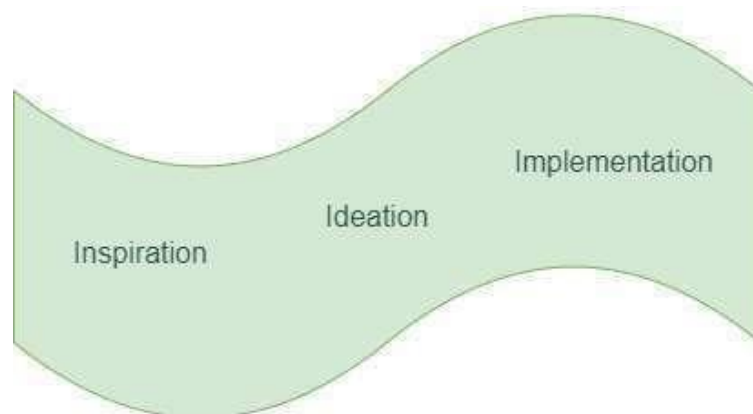
1. Lebih menyeluruh dalam memahami kebutuhan pengguna: Metode Human-Centered Design menekankan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, tantangan, dan harapan pengguna. Hal ini dapat membantu perancang memahami konteks yang lebih luas dari pengalaman pengguna, baik secara fisik maupun psikologis, serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Mengutamakan pengalaman pengguna: Metode Human-Centered Design memprioritaskan pengalaman pengguna dalam seluruh proses desain. Hal ini dapat membantu perancang memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.
3. Meminimalkan risiko kesalahan: Dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, serta menguji prototipe secara teratur, perancang dapat mengidentifikasi masalah dan kesalahan pada tahap awal proses desain. Hal ini dapat membantu meminimalkan risiko kesalahan atau ketidakcocokan antara solusi yang dihasilkan dan kebutuhan pengguna.
4. Menumbuhkan kolaborasi yang lebih baik: Metode Human-Centered Design menekankan pada kolaborasi dan partisipasi pengguna dalam proses desain. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi pengguna dalam proses desain, serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan mereka.

Namun, penting untuk diingat bahwa setiap pendekatan memiliki

kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan pilihan pendekatan tergantung pada konteks, tujuan, dan kebutuhan desain yang spesifik. Oleh karena itu, perancang harus mempertimbangkan dengan cermat pendekatan mana yang paling cocok untuk konteks dan tujuan desain mereka.

Dalam keseluruhan, metode HCD membantu perancang untuk lebih memahami kebutuhan dan keinginan wisatawan serta memberikan solusi yang lebih baik dan lebih efektif dalam merancang desain pariwisata yang memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan serta memberikan pengalaman yang memuaskan bagi mereka.

Berikut dibawah ini gambar 2.1 merupakan tahapan metode HCD.



Gambar 2. 1 Metode *Human Centered Design* (Ideo,2015).

HCD terdiri dari 3 fase yaitu :

1. *Inspiration Phase*

Pada tahap ini desainer harus mempelajari secara langsung mengenai masalah yang dihadapi dengan memposisikan diri sebagai pengguna-pengguna yang akan memakai sistem tersebut sehingga mengerti kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi secara nyata.

2. *Ideation Phase*

Pada fase ini desainer akan berusaha untuk merealisasikan gagasan dan ide yang dipelajari pada tahap sebelumnya dengan mengidentifikasi peluang-peluang yang adasampai merancang *prototyp-prototype* yang juga dikomunikasikan dengan pengguna yang akan menggunakan.

3. *Implementation Phase*

Pada fase ini desainer akan membawa ide dan inovasi menjadi sesuatu yang nyata dandapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada fase sebelum-sebelumnya.

HCD adalah tahap perancangan pertama dalam pendekatan secara *User Centered*, kemudian solusi yang dibuat lebih baik berpusat menggunakan pendekatan *User Centered* karena aspek yang diperhitungkan lebih kompleks dan membuatnya lebih terkonsentrasi pada realita dan kebutuhan dari kategori pengguna tertentu (Rokhmawati et al., 2019).

2.5 Analisis Penelitian Deskriptif

Analisis penelitian deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014). Metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2003)

2.6 *Usability*

Usability merupakan sebuah penanda untuk mengenali sejauh mana kebutuhan pengguna berdasarkan kategori maupun segmen tertentu guna menyesuaikan pengembangan suatu produk sesuai dengan permintaan sehingga dapat menjaga relevansi dan optimasi pengalaman pengguna (Wiwesa, 2021). *Usability* merupakan sebuah atribut yang digunakan sebagai parameter pembandingan pada saat penilaian terhadap kemudahan penggunaan antarmuka pada saat digunakan pengguna (Rianto Rahadi, 2014). Adapun komponen yang harus diperhatikan pada *usability* antara lain:

- a. Kemudahan (*Learnability*): Digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dalam mempelajari desain.
- b. Efisiensi (*Efficiency*): Mengukur tingkat efisiensi penyelesaian tugas (*Task*) yang dikerjakan oleh pengguna.
- c. Daya Ingat (*Memorability*): Tingkat kemudahan pengguna dalam membangun daya ingat pada desain yang sebelumnya telah digunakan.
- d. Kesalahan (*Errors*): Tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dengan mengacu pada seberapa besar kesalahan dan seberapa mudah pemulihan dapat dilakukan.
- e. Kepuasan (*Satisfaction*): Tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan desain yang diterapkan.

2.7 Penelitian Terkait (State Of The Art)

Penelitian terkait (state-of-the-art) dilakukan untuk memperluas informasi dan wawasan mengenai bidang penelitian UI/UX design dengan

memasukan unsur-unsur tambahan yang dapat memenuhi kebutuhan rancangan desain UI/UX. Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan penelitian yang berhubungan dengan penerapan pada desain UI/UX untuk meningkatkan level usability yang tinggi guna memenuhi kebutuhan pengguna. Dapat dilihat pada tabel 2.1 penelitian terkait berikut ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
1.	Arief Ramadhan Setiadi & Hari Setiaji (2020)	Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (<i>Human-Centered Design</i>) pada <i>website</i> Thriftdoor	Mengoptimalkan pengguna dalam kesulitan mengenai hal yang dihadapi saat mencari barang bekas dengan kondisi bagus di <i>e-commerce</i> maka dengan mudah ter atasi	HCD (<i>Human Centered Design</i>)	Membuat konsep platform <i>website</i> perancangan UI/UX bernama Thriftdoor. Platform <i>website</i> ini, sebagai media lapak jual-beli barang <i>secondhand</i>
2.	Mekse et Al (2021)	Perencanaan Sistem Pemasaran Online Produk Pertanian Melalui <i>E-Marketplace</i>	Penelitian ini bertujuan untuk membangun perancangan <i>E-Marketplace</i> Pertanian dengan menerapkan nilai UX, tingkat efisiensi serta efektifitas untuk pengguna.	Metode <i>Five Planes</i> dan <i>SUS</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu terpenuhinya kepuasan pengguna dengan <i>design</i> tampilan aplikasi yang lebih menarik dengan Menampilkan gambar hasil gambar dari sudut pandang yang berbeda.

<p>3.</p>	<p>Salsabilah, Moh. Iwan Wahyuddin, Ratih Titi Komala Sari (2022)</p>	<p>Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode <i>Human Centered Design dan User Experience Questionnaire</i></p>	<p>menerapkan sistem teknologi informasi yaitu menggunakan <i>website</i>. Dalam sebuah perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> dapat dijadikan sebagai hal-hal dasar dalam pembuatan <i>website</i>. Dalam melakukan analisis dan perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> menggunakan pendekatan <i>Human Centered Design (HCD)</i> untuk merancang desain <i>website my laundry</i> dan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i></p>	<p><i>Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire</i></p>	<p>Dari hasil penelitian yang sudah penulis lakukan disimpulkan bahwa perancangan <i>user interface</i> dengan pendekatan <i>Human Centered Design</i> menghasilkan tampilan hasil <i>prototype</i> yang selanjutnya diimplementasikan terhadap sistem <i>website my laundry</i> dan <i>user experience</i> yang dilakukan dengan menggunakan metode <i>User</i>.</p>
-----------	---	--	---	--	---

4.	Chandra Sukma Anugrah, Harry B Santoso , Indra Budi (2019)	Rancang Bangun Aplikasi Wisata Halal Berbasis Android Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	perancangan aplikasi wisata halal khususnya bidang religi berbasis android yang dapat memudahkan para wisatawan untuk mengakses informasi pariwisata halal Penelitian ini di terapkan pada kabupaten Jombang Jawa Timut dengan menggunakan metode <i>User Centered Design</i> yang berfokus pada kebutuhan fungsional dan non fungsional pengguna sistem.	Metode <i>User Centered Design</i>	Berdasarkan pengujian yang dilakukan baik secara fungsional dan pengujian <i>usability</i> di dapatkan hasil nilai yang sangat baik yang artinya sistem yang telah di buat bisa di implementasikan dengan baik oleh Pengguna.
5.	Shandya Fajar Widyono, Niken Hendrakusma , Muhammad Aminul Akbar (2019)	Perancangan <i>User</i> Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>Human</i>	Membuat racangan interface aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang nantinya dapat dijadikan patokan saat pengembangan dan implementasi aplikasi Tersebut. <i>Interface</i> aplikasi	Metode <i>Human Centered Design (HCD)</i>	Rekomendasi esain yang dibuat sesuai dengan kaidah UI/UX sehingga akan berguna untuk implementasi pada sistem aplikasi.

		<i>Centered Design</i> (HCD)	yang diharapkan adalah interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.		
6.	Dhika Rozqi Anggitama (2018)	EVALUASI DAN PERANCANGAN <i>USER INTERFACE</i> UNTUK MENINGKATKAN <i>USER EXPERIENCE</i> MENGGUNAKAN METODE <i>HUMAN CENTERED DESIGN</i> DAN HEURISTIC EVALUATION PADA APLIKASI EZYPAY	Evaluasi dilakukan untuk meningkatkan jumlah pengguna yang mengunduh, menggunakan, serta meningkatkan kenyamanan saat menggunakan aplikasi EzyPay	<i>Human Centered Design</i>	analisis masalah dan memberikan rekomendasi kepada pengembang dengan tepat untuk perbaikan selanjutnya serta high-fidelity <i>prototype</i> sebagai gambaran dari solusi.
7.	Elda Chandra Shirvanadi &	Perancangan Ulang UI/UX Situs <i>E-Learning</i> Amikom	Memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna	<i>Desain Thinking</i>	Hasil penelitian ini didapatkan hasil desain <i>website</i> mencakup <i>User</i>

	Moh. Idris, S.Kom, M.Kom (2021)	<i>Center</i> Metode <i>Thinking</i> Kasus: Center)	Dengan <i>Design</i> (Studi Amikom	saat menggunakan <i>website</i> Amikom <i>Center</i> . Dilakukannya desain ulang pada <i>E-Learning</i>		<i>Interface</i> (UI) dan <i>User</i> <i>Experience</i> (UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.
8.	Cintya Damayanti, Agung Triayudi & Ira Diana Sholihati (2022)	Analisis UI/UX Untuk Perancangan <i>Website</i> Apotek dengan Metode <i>Human Centered</i> <i>Design</i> dan <i>System</i> <i>Usability Scale</i>	Menerapkan aspek <i>user</i> interface dan <i>user</i> experience pada perancangan website Apotek Rakyat Andadengan menggunakan pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD) dan evaluasi sistem penelitian menggunakan metode <i>System Usability</i> <i>Scale</i> (SUS).	<i>Human Centered</i> <i>Design</i> dan <i>System Usability</i> <i>Scale</i>	Hasil yang telah dilakukan pada tahap pengujian <i>user interface</i> menggunakan pendekatan <i>Human</i> <i>Centered Design</i> menghasilkan hasil desain perancangan sistem yang telah d disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.	
9.	Muhammad Arif Idris, Galang Prihadi Mahardhika, Beni Suranto (2021)	Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD	Dibutuhkan desain menarik untuk memudahkan pengguna mencari kebutuhan dalam sebuah acara sesuai dengan target anggaran pengguna dan	HCD (<i>Human</i> <i>Centered</i> <i>Design</i>)	Hasil akhir dari fase sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rekomendasi desain yang dapat digunakan untuk	

		<i>(Human Centered Design)</i>	kualitas yang diberikan oleh pemilik jasa.		Mengembangkan aplikasi perangkat bergerak “Ivent” lebih lanjut.
10.	Cut Husnul Fitri & Fayruz Rahma (2021).	Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna WebJogja Center dengan Metode <i>Human-Centered Design</i>	Tujuannya untuk memperkuat efisiensi, memperbaiki pelayanan publik, dan meningkatkan kesejahteraan warga. Adapun salah satu kota di Indonesia yang telah mengimplementasikan kota cerdas dengan teknologi sistem informasi adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).	<i>Metode Human-Centered Design</i>	Hasil akhir dari penelitian ini berbentuk prototype berdasarkan hasil perbaikan <i>User Interface</i> dengan metode <i>Human-Centered Design</i> yang telah tervalidasi untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan web Jogja Center berdasarkan analisis kebutuhan yang ada pada tahap Ideation
11.	Fahrunnisa, dkk (2021)	Evaluasi Perbaikan UI pada website FMINDO dengan menggunakan	Melakukan perbaikan <i>user interface</i> pengguna website FMINDO supaya pengguna dapat melakukan akses	Human Centered Design (HCD)	Hasilnya diperoleh satisfasion mendapat skor 72, desain solusi yang dibuat peneliti dari

		metode Centered (HCD)	Human Design	domain website	kembali pada		aspek efektivitas memperoleh skor 100%, dan pada aspek efisiensi desain solusi memperoleh rata-rata waktu 4,49 second. Maka dapat disimpulkan bahwa desain solusi yang dibuat oleh peneliti menggunakan metode Human Centered Design pada website FMINDO dapat memenuhi nilai usability pada 3 aspek yaitu, kepuasan penguna, eketifitas dan efisiensi.	
12.	Angel Kelly1 , Felicia2 , Millenia Mudita	Pengembangan UI/UX Aplikasi	Pada Ka.Com	Memudahkan pengguna untuk atau liburan dengan	para berpergian pada	Metode Design Thinking	Metode Thingking KA.com	Design Aplikasi membuat

	Chandra ³ , Nova Ariansyah ⁴ , Sherdian Djunaidi ⁵ , Vincent ⁶ , Muhammad Rizky Pribadi ⁷ (2022)	Menggunakan Metode Design Thinking	Pesawat, Kereta Api, Merental Bus, maupun Jasa Mengantar Paket. Melalui aplikasi ini pengguna dapat memesan dan membayartiket secara online sertadapat mengganti tanggal dan waktu tiket apabila terjadi halangan		prototype untuk aplikasi dan sudah di lakukan testing dan sudah mendapatkan feedback dari calon pengguna dan mayoritas tanggapan dari calon pengguna bahwa prototypeKA.com mudah untuk di mengerti untuk digunakan.
13.	Novreza Ridwansyah (2018)	DESAIN INTERAKSI APLIKASI GO TAWANGMANGU (GOTW) UNTUK PERKIRAAN KUNJUNGAN WISATAWAN DENGAN METODE HARTSON-PYLA	Untuk menunjang kepuasan wisatawan meliputi perkiraan kunjungan serta mengurangi pola ketidakpastian kunjungan dan perilaku wisatawanmaka dibutuhkan Aplikasi Go Tawangmangu (GoTW)yang menyediakan informasi tentang perkiraan jumlah wisatawan yang ada pada suatu titik wisata, dan interaksi pengguna satu	METODE HARTSON-PYLA	Secara keseluruhan GoTW telah menyediakan desain aplikasi untuk mendapatkan informasi seputar perkiraan kunjungan wisatawan, jasa, destinasi wisata,dan keadaan daerah wisata untuk menunjangkualitas pariwisata di kawasan Tawangmangu dengan interaktif,

			<p>dengan pengguna lain untuk saling berbagi mengenai informasi dan kepuasan berwisata antar wisatawan.</p> <p>Untuk membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna maka dibutuhkan perancangan <i>user experience design</i> untuk aplikasi mobile agar memberikan <i>user experience</i> yang lebih nyaman dan lebih efisien.</p>		<p>Menarik, mudah, serta menyenangkan untuk meningkatkan esensidari pengalaman berwisata berdasarkan metode Hartson-Pyla.</p>
14.	<p>Mohamad Rendiansah1 , Hanifah Muslimah Az-Zahra2 , Mochamad Chandra Saputra3 (2022)</p>	<p>Pengembangan <i>User Interface</i> Aplikasi Guide Me! Berbasis Web dengan Pendekatan Human-Centered Design</p>	<p>Menerapkan Metod HCD untuk desain aplikasi yang sesuai kaidah UI/UX</p>	<p>Human-Centered Design</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain <i>user interface</i> sesudah diterapkannya metode HCD memiliki nilai usability yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum diterapkan metode HCD. Pada aspek</p>

					efektivitas, didapatkan tingkat keberhasilan 96% untuk traveler dan 96% untuk tour guide.
--	--	--	--	--	---

Tabel 2.2 Matriks Penelitian

No	Judul	Penulis dan Tahun	Pengumpulan Data (Kuisisioner)	Wawancara	Metode	Uji Realibilitas & Validalitas	Uji	Prototype
1	EVALUASI DAN PERANCANGAN <i>USER</i> INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN <i>USER</i> EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN DAN HEURISTIC EVALUATION	Dhika Rozqi Anggitama (2018)	✓	-	HCD	✓	✓	✓

	PADA APLIKASI EZYPAY							
2	Rancang Bangun Aplikasi Wisata Halal Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design	Chandra Sukma Anugrah, Harry Bsantoso Indra Budi (2019)	-	✓	HCD	✓	-	✓
3	Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode HCD	Shandya Fajar Widyono, Niken Hendrakusma Muhammad Aminul Akbar (2019)	✓	-	HCD	✓	✓	✓

4	Perancangan UI/UX Menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered Design) pada website Thriftdoor	AriefRamadhan Setiadi& Hari Setiaji (2020)	✓	-	HCD	✓	✓	✓
5	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale	Cintya Damayanti, Agung Triayudi & Ira Diana Sholihati (2022)	✓	-	HCD	✓	✓	✓
6	Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human-Centered Design	Cut Husnul Fitri& Fayruz Rahma (2022)	-	✓	HCD	✓	✓	✓
7	Mohamad Rendiansah1 , Hanifah Muslimah Az-Zahra2 , Mochamad Chandra	Pengembangan <i>UserInterface</i> AplikasiGuide Me! Berbasis Web dengan	✓	-	HCD	✓	✓	✓

	Saputra ³	Pendekatan Human-Centered Design						
8	PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI QAYIMMASJID UNTUK PENGELOLAAN KEGIATAN MASJID MENGGUNAKAN <i>HUMAN-CENTERED DESIGN</i> Endang	Habinuddin ¹ , Waway Qodratulloh S ² , Ida Suhartini ³ , Zulkifli Arsyad ⁴ , Siti Dwi Setiarini ⁵ , Yadhi Aditya Permana ⁶ , Endang Hatma Juniawati ⁷ (2021)	✓	✓	HCD	-	✓	✓
9	Evaluasi dan Perancangan <i>User Interface</i> untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> menggunakan Metode <i>Human</i>	Ikrima Nuha Arifin ¹ , Herman Tolle ² , Retno Indah Rokhmawati ³ (2022)	✓	-	HCD	✓	✓	✓

	<i>Centered Design dan Heuristic Evaluation</i> pada Aplikasi <i>Ezyschool</i>							
10	Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)	Doni Abdul Fatah (2021)	✓	-	HCD	✓	✓	✓
11	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Aplikasi Mobile Pemesanan Tukang Kiangtukang Dengan Metodologi <i>Human-Centered Design</i>	Bagas Gilang Ananta, Irving Vitra Paputungan (2020)	-	✓	HCD	✓	✓	✓
12	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah Dengan	R.P. Hero Wijaya ¹ , Herman Tolle ² , Hanifah	✓	-	HCD	✓	✓	✓

	Menggunakan Metode <i>Human-Centered Design</i>	Muslimah Az-Zahra ³ (2021)						
13	EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE <i>HUMAN CENTERED DESIGN</i>	Gisella Beatrice Ticoalu ¹ , Izmy Alwiah Musdar ^{2*} , Abdul Munir S.3 (2020)	✓	-	HCD	-	✓	✓
14	Hilma Alviani Faisal (2023)	Perancangan Evaluasi dan Re-Desain UI/UX Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD) Pada Website Batu Bangkong Sirnagalih	✓	✓	HCD	✓	✓	✓

Relevansi penelitian yaitu acuan bagi peneliti dalam membuat penelitian. Penelitian yang relevan ini berisikan tentang penelitian orang lain yang dijadikan sebagai sumber atau bahan dalam membuat penelitian. Bisa dilihat Tabel 2.3 relevansi penelitian berikut ini.

Tabel 2.3 Relevansi Penelitian

Penulis dan Tahun	Cintya Damayanti, Agung Triayudi & Ira Diana Sholihati (2022)	Cut Husnul Fitri & Fayruz Rahma (2022)	Hilma Alviani Faisal (2023)
Judul	Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode <i>Human Centered Design</i> dan <i>System Usability Scale</i>	Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode <i>Human-Centered Design</i>	Perancangan Evaluasi dan Re-Desain UI/UX Menggunakan Pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD) Pada Website Batu Bangkong Sirnagalih
Masalah Penelitian	Diperlukan desain antar visual apotek karena desain lama fitur fitur yang dibuat telah tidak berjalan sesuai dengan fungsinya.	ReDesain untuk memperkuat efisiensi, memperbaiki pelayanan publik, dan meningkatkan kesejahteraan warga. Adapun salah satu kota di Indonesia yang telah mengimplementasikan kota cerdas dengan teknologi sistem informasi adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).	Bagaimana rencana pembaruan penerapan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> untuk kenyamanan dan keterbaruan pengguna serta mengetahui hasil evaluasi dan rekomendasi desain perbaikan pada <i>website</i> BBS.
Pengumpulan	Kuisisioner	Wawancara	Wawancara & Kuisisioner

Data			
Metode	UCD	UCD	HCD
Hasil Penelitian	Hasil yang telah dilakukan pada tahap pengujian <i>user interface</i> menggunakan pendekatan <i>Human Centered Design</i> menghasilkan hasil desain perancang sistem yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna	Hasil akhir dari penelitian ini berbentuk <i>prototype</i> berdasarkan hasil perbaikan <i>User Interface</i> dengan Metode <i>Human-Centered Design</i> yang telah tervalidasi untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan webJogja Center berdasarkan analisis kebutuhan yang ada pada tahap <i>Ideation</i> .	Terbentuknya desain <i>prototype</i> diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang memaksimalkan interaksi pengguna terhadap tampilan dalam perbaikan menyelesaikan masalah sehingga menghasilkan tampilan antarmuka yang lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan tahapan metode HCD dan juga kepuasan para wisatawan.

Target capaian keterbaruan yang dibuat pada Tugas Akhir Skripsi ini yaitu terbentuknya *design* UI/UX terbaru yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman lebih terhadap penggunaan *website* dengan mengimplementasikan melalui analisis untuk menentukan kebutuhan pengguna, dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada *website* yang akan dibuat sesuai dengan kaidah UI/UX *design*, sehingga mendapatkan hasil yang optimal dan efisien