

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMAZE LAYANAN ONLINE TRAVEL AGENT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Norman Hakam¹

¹Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email: ¹normanhakam06@gmail.com

Abstract. *The National Development University "Veteran" East Java as an institution engaged in the field of education has utilized information technology, especially those related to the teaching and learning process. Amaze is a Mobile-based Online Travel Agent application with the aim of making it easier for users to start their journey. However, after doing research, there are some insights obtained. In designing the UI/UX design of the Amaze application prototype, the author provides a solution for designing the design of an Amaze application with an attractive, minimalist and modern user interface and user experience. In this design the editing software used is Figma, and it contains related Online Travel Agents, such as destination destinations, purchasing airline tickets, Tour Guide features, AR features, destination sorting, travel recommendations, payment barcodes, payment results printing. Based on the results of testing using the black box method in obtaining functionality on all features of the travel application, as well as the design and implementation of the user interface design and user experience prototype of the Amaze application, it can be concluded that all the features contained in the website and mobile applications can run well. 100%.*

Keywords: UI/UX, Travel, Amaze, Technology

Abstrak. *Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sebagai institusi yang bergerak dalam bidang pendidikan telah memanfaatkan teknologi informasi terutama yang berkaitan dengan proses belajar dan mengajar. Amaze adalah aplikasi Online Travel Agent berbasis Mobile dengan tujuan memudahkan pengguna dalam memulai perjalanan. Dalam perancangan desain UI/UX prototype aplikasi Amaze ini penulis memberi solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Amaze dengan user interface dan user experience yang menarik, minimalis dan modern. Dalam perancangan ini software editing yang digunakan adalah Figma, dan didalam nya berisi terkait Online Travel Agent, seperti tujuan destinasi, pembelian tiket pesawat, fitur Tour Guide, fitur AR, sortir destinasi, rekomendasi perjalanan, barcode pembayaran, cetak hasil pembayaran. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box dalam mendapatkan fungsionalitas pada semua fitur aplikasi perjalanan wisata atau Travel, serta perancangan dan implementasi desain user interface dan user experience prototype aplikasi Amaze, maka dapat disimpulkan bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi website dan mobile dapat berjalan dengan baik 100%.*

Kata Kunci: UI/UX, Travel, Amaze, Teknologi

1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi tidak lagi terbatas pada surat kabar, media audio visual dan elektronik. Tetapi dapat memperoleh informasi dari banyak sumber dengan mengakses jaringan internet. Teknologi internet dapat dimanfaatkan untuk mempermudah berbagai peluang mendapatkan fasilitas mumpuni dalam berbagai bidang. Untuk dapat memenuhi kebutuhan fasilitas digital masyarakat, tentunya dibutuhkan sumber daya manusia untuk mengakselerasikan Indonesia menuju dunia digital.

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sebagai institusi yang bergerak dalam bidang pendidikan telah memanfaatkan teknologi informasi terutama yang berkaitan dengan proses belajar dan mengajar. Amaze adalah aplikasi Online Travel Agent berbasis Mobile dengan tujuan memudahkan pengguna dalam memulai perjalanan. Mengapa berbasis Mobile, karena pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah, kapanpun dan dimanapun. Selain Amaze tentu terdapat banyak aplikasi kompetitor lainnya. Namun setelah melakukan Research, terdapat beberapa Insight yang didapat. Dalam perancangan desain UI/UX prototype aplikasi Amaze ini penulis memberi solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Amaze dengan user interface dan user experience yang menarik, minimalis dan modern.

Dalam perancangan ini software editing yang digunakan adalah Figma, dan didalamnya berisi terkait Online Travel Agent, seperti tujuan destinasi, pembelian tiket pesawat, fitur Tour Guide, fitur AR, sortir destinasi, rekomendasi perjalanan, barcode pembayaran, cetak hasil pembayaran. Dengan perancangan ini diharapkan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tetap berupaya untuk penerapan teknologi dibidang pendidikan dan untuk meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan, daya saing kualitas sumber daya manusia yang pada akhirnya akan menghasilkan lulusan (Output) yang berkualitas dan mampu memenangkan persaingan global.

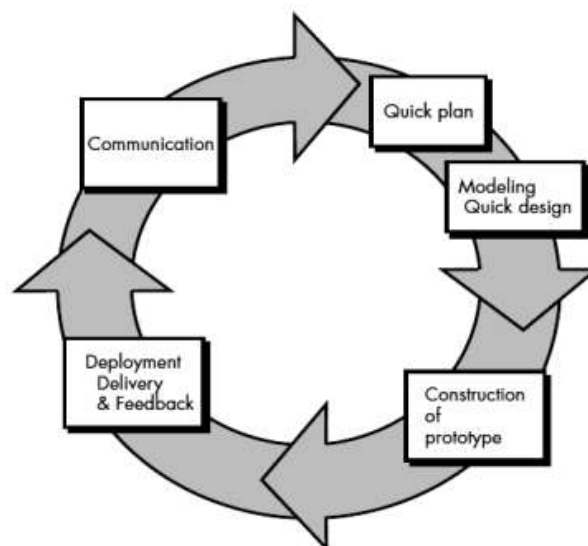
2. Tinjauan Pustaka

2.1 User Experience (UX)

Definisi UX atau user experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi. Titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya user experience atau interaksi dengan web. Membuat wireframe atau mendesain mockup adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX.

2.2 Metode Prototype

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan untuk membuat rancangan dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna/klien. Dengan metode prototyping ini pengembang dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan prototype sistem. Terkadang sering terjadi, klien hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaki tanpa menyebutkan proses masukan (input) dan keluaran (output) dari sistem yang akan dibuat. Untuk mengatasi ketidakselarasan tersebut maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya, sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang dibutuhkan klien. Dengan demikian nantinya akan menghasilkan sebuah rancangan sistem yang interaktif sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 1. Metode Prototype

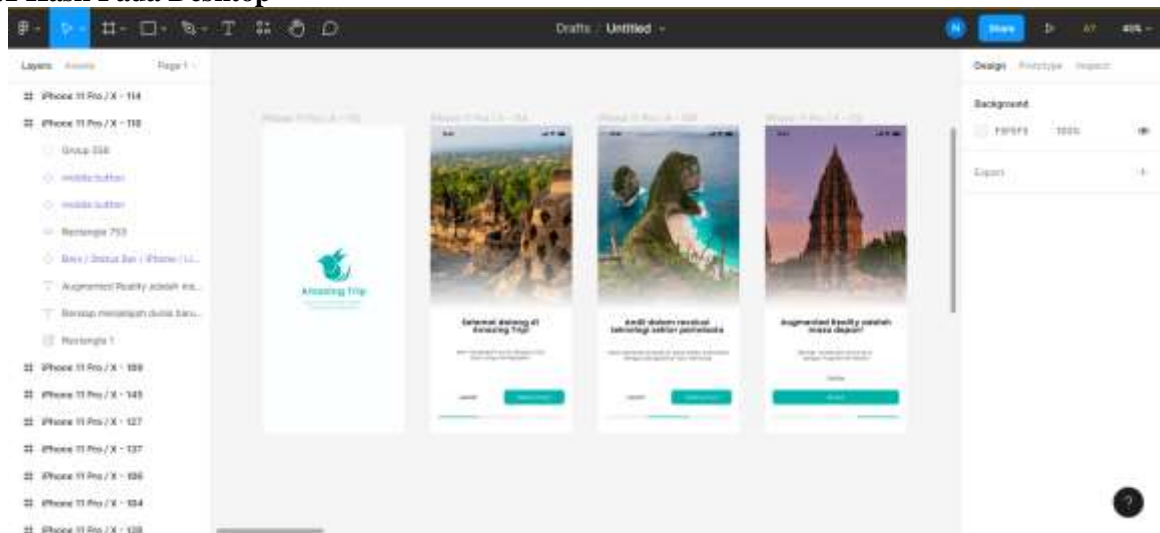
3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode Prototype, sebuah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (software) atau perangkat lunak. Dalam penelitian ini, Prototype dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal. Prototype adalah sebuah Javascript Framework yang dibuat untuk lebih memudahkan proses dalam membangun aplikasi berbasis web. Metode prototyping sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen.

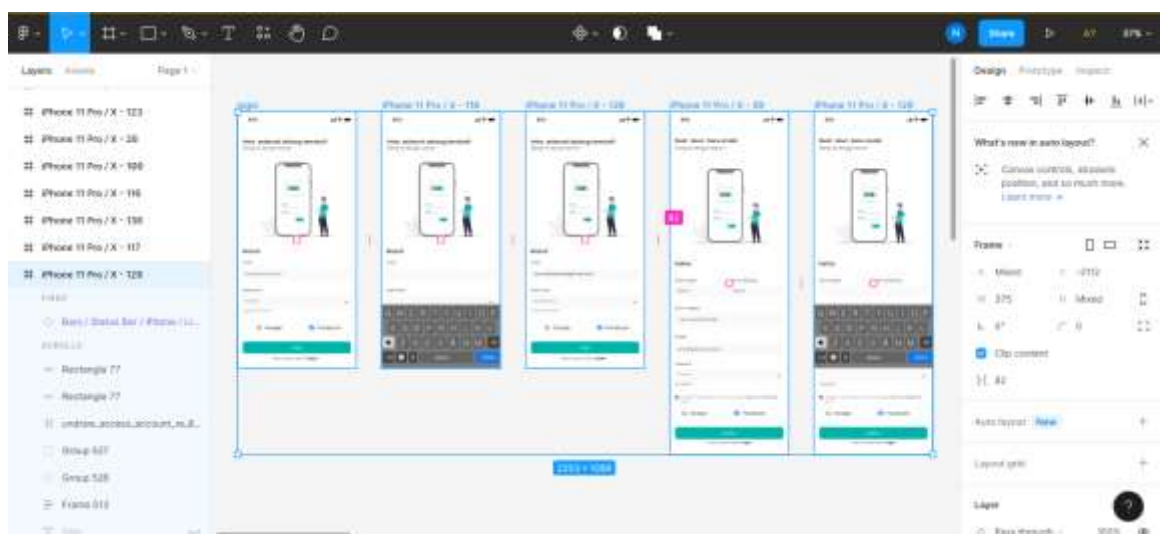
4. Hasil Penelitian

Dalam proses ini merupakan tahap awal proses editing mulai dari membuka website editing figma di google.com dan proses menentukan dokumen yang akan di buat, import gambar, import logo, insert text, hingga peletakan tombol yang akan di gunakan dalam tampilan awal aplikasi ini.

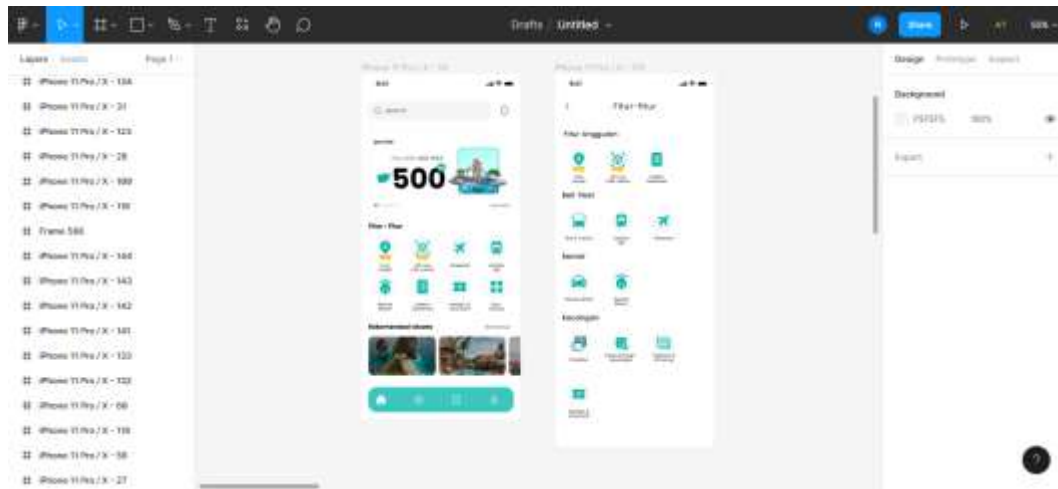
4.1 Hasil Pada Desktop



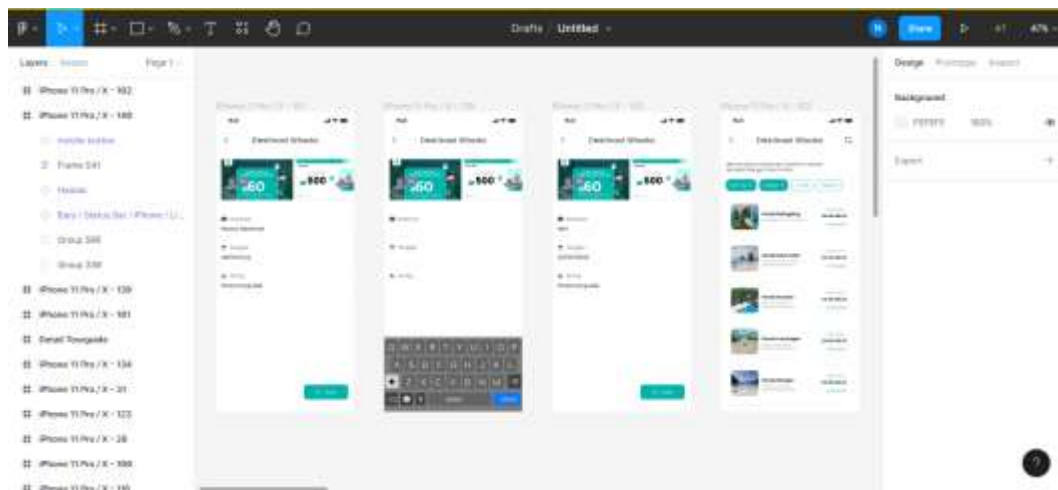
Gambar 2. Tampilan Onboarding



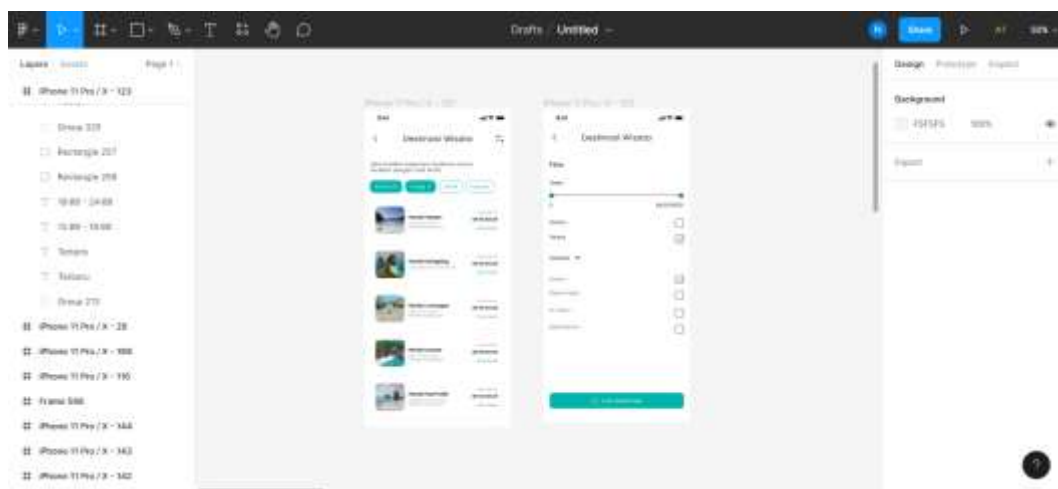
Gambar 3. Tampilan Login



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

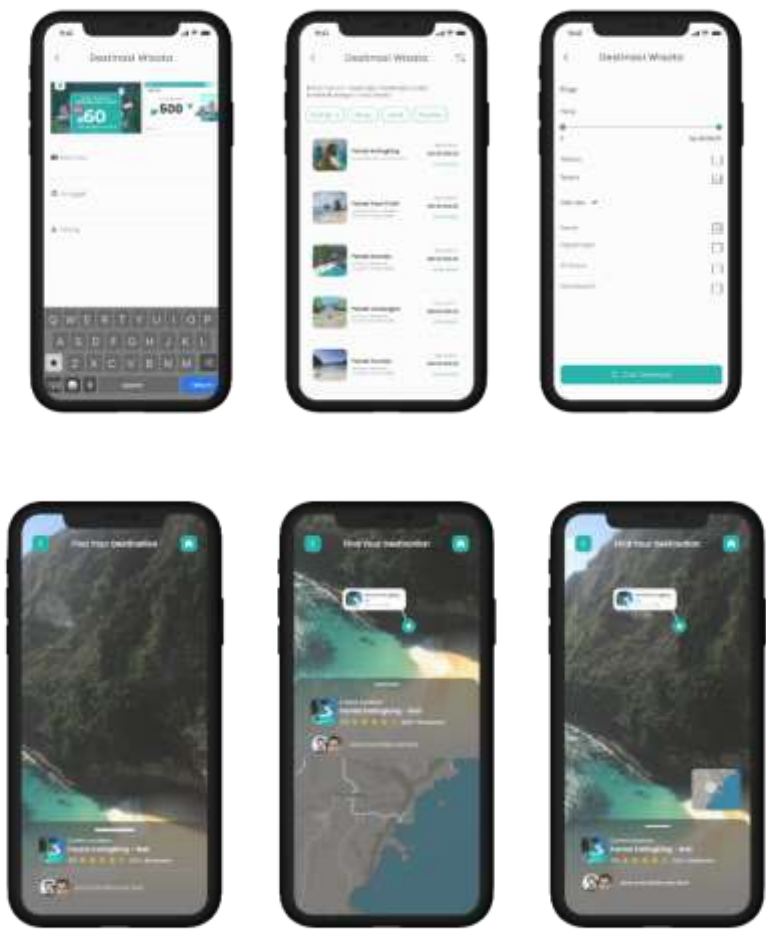


Gambar 5. Tampilan Menu Destinasi



Gambar 6. Tampilan Filter Destinasi

4.2 Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone



Gambar 7. Tampilan Pada Smartphone

4.3 Uji Coba Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menguji setiap fungsi dari fitur pada Figma agar berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya menggunakan metode pengujian blackbox. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 1.

Platform	Fungsionalitas Fitur	Hasil Uji Coba
Website & Mobile (PWA)	Registrasi Akun	Sukses
	Login Akun	Sukses
	Onboarding	Sukses
	Menu Utama	Sukses
	Menu Destinasi	Sukses
	Filter Destinasi	Sukses
	Fitur AR	Sukses
	Tour Gude	Sukses
	Check Out	Sukses
	Cetak Pembayaran	Sukses

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box dalam mendapatkan fungsionalitas pada semua fitur aplikasi perjalanan wisata atau Travel, serta perancangan dan implementasi desain user interface dan user experience prototype aplikasi Amaze, maka dapat disimpulkan bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi website dan mobile dapat berjalan dengan baik 100%.

Referensi

- Rahmatullah, F., Agung, 2019, Perancangan Video Dokumentasi Paket Tour Wisata Sebagai Media Promosi Pada Bhinneka Pariwisata.
- Abdillah, R., Kuncoro, A., & Kurniawan, I. (2019). Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Desain Sistem Menggunakan UML 2.0. *Jurnal Theorems*, 4(1), 138–146.
- Alfeno, S., & Devi, R. E. C. (2017). Implementasi Global Positioning System (GPS) dan Location Based Service (LSB) pada Sistem Informasi Kereta Api untuk Wilayah Jabodetabek. *Sisfotek Global*, 7(2), 27–33.
- Fridayantie, E. W. M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Nusa*, 5(1), 1689– 1699.
- Maulana, I., & Ginanjar, R. (2017). Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web. *Sistem Informasi*, 02(01), 11–19.