

## Perancangan Aplikasi Android Wisata Alam Pulau Lombok

Novia Agustin<sup>1</sup>, Aristarchus Pranayama K<sup>1</sup>, Ryan Pratama Sutanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: noaayumi12@gmail.com

### Abstrak

Pulau Lombok merupakan salah satu destinasi wisata yang banyak diminati oleh wisatawan, salah satunya karena destinasi wisata alamnya yang masih alami dan bersih. Dalam membuat rencana perjalanan wisata ke pulau Lombok, wisatawan sering mengalami kesulitan untuk membuat rencana perjalanan wisata karena harus memilah sendiri informasi yang ada dari internet dan informasi yang ada di internet terbatas dalam memberikan info. Perancangan aplikasi Android Lombok *Getaway* merupakan salah satu solusi untuk mempermudah wisatawan dalam membuat rencana perjalanan wisata alam di pulau Lombok.

**Kata kunci:** Aplikasi, Android, Perencanaan Wisata, Pulau Lombok, Pariwisata Alam.

### Abstract

**Title:** *Android Application Design for Nature Travel Itinerary in Lombok Island*

*Lombok island is one of the tourism destinations that attracts a lot of interest from tourists. One of the reason is because of its natural and clean environment. When planning the itinerary for a trip to Lombok island, tourists usually encounter some difficulties due to the lack of information provided by the internet. The Design of Lombok Getaway Application is a solution for tourists, so they will find it easier to plan the itinerary for traveling in Lombok island.*

**Keywords:** *Application, Android, Travel Itinerary, Lombok Island, Nature Travel.*

### Pendahuluan

Pulau Lombok termasuk dalam bagian Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Pulau Lombok terbagi menjadi 5 bagian yaitu, Kotamadya Mataram, Kabupaten Lombok Utara, Kabupaten Lombok Timur, Kabupaten Lombok Tengah dan Kabupaten Lombok Barat. Dalam bagian-bagian tersebut, setiap daerah mempunyai destinasi wisata dan jenis yang berbeda satu sama lain. Beberapa tempat wisata dari Kota Mataram yaitu Museum Nusa Tenggara Barat, Makam Loang Baloq, Taman Mayura, Pura Meru dan Makam Jenderal van Ham. Tempat wisata di Kabupaten Lombok Utara misalnya Gili Trawangan, Gili Air, Gili Meno, Air Terjun Sendang Gile, Air Terjun Tiu Kelep, Air Terjun Gangga dan Pantai Sire. Kabupaten Lombok Timur juga memiliki banyak destinasi wisata yaitu Teluk Ekas, Pantai Surga, Pantai Kaliantan dan Pantai Tanjung Ringgit. Sedangkan di Kabupaten Lombok Barat, ada beberapa objek wisata dan kerajinan tangan seperti Pantai Senggigi, Pura Batu Bolong, Pura Lingsar, Taman Narmada, Pura Suranadi, Desa Banyumulek dan Hutan Kera Pusuk. Berbeda dari yang lainnya, Kabupaten Lombok Tengah memiliki potensi wisata

budaya. Wisata budaya yang populer di Kabupaten Lombok Tengah yaitu Desa Sade dan Desa Sukarara. Desa Sade merupakan desa suku Sasak dengan keindahan rumah khas tradisionalnya, dan Desa Sukarara terkenal sebagai penghasil kain tenun tradisional Pulau Lombok. Selain itu terdapat juga potensi wisata alam seperti Air Terjun Benang Kelambu, Pantai Kuta Lombok, Pantai Seger, Pantai Mawun, Pantai Selong Belanak, Teluk Gerupuk dan Pantai Tanjung Aan yang biasanya dijadikan spot para peselancar mancanegara. (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat, 2015)

Berdasarkan wawancara dengan Haji Abdul Haris (Januari, 2019) sebagai Kepala Seksi Analisa Pasar di Dinas Pariwisata Lombok, ada penurunan jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara terkait gempa yang menimpa Pulau Lombok mulai tanggal 29 Juli 2018. Sebelum terjadi bencana gempa tersebut, jumlah wisatawan mencapai kurang lebih 3,5 juta wisatawan, dan jumlah ini melebihi target yang ditentukan oleh Dinas Pariwisata. Setelah terjadinya gempa yang menimpa Pulau Lombok, jumlah wisatawan menurun menjadi sebanyak 2,7 juta wisatawan, dan tidak memenuhi target yang ditentukan.

Penurunan jumlah wisatawan mendorong Dinas Pariwisata untuk melakukan promosi agar menambah jumlah wisatawan di pulau Lombok. Mereka melakukan berbagai cara, dan salah satunya dengan fokus pada proyek Kuta Mandalika yang mendapat dukungan oleh Presiden Republik Indonesia. Sedangkan untuk tempat wisata yang berada di daerah utara yang terkena dampak dari gempa difokuskan untuk pelaksanaan *recovery*.

Berdasarkan wawancara dengan seorang wisatawan asal Surabaya yang melakukan perjalanan wisata pertama kali ke Lombok, Yellyna Puspitasari (Januari, 2019), terdapat kesulitan untuk menemukan tempat wisata yang khas dari pulau Lombok. Yellyna dapat lebih mudah melakukan perjalanan pariwisata apabila memiliki kenalan atau kerabat di pulau Lombok. Namun, untuk para wisatawan yang tidak memiliki kenalan, tidak mampu menyewa *tour guide*, dan memilih melakukan perjalanan mandiri, wisatawan akan merasa kesulitan dalam membuat daftar tempat wisata apa saja yang akan dikunjungi dalam waktu tertentu, karena harus membuatnya secara mandiri dengan informasi seadanya dari internet.

Wisatawan yang pertama kali ke Lombok, pada umumnya mengalami kesulitan dalam membuat rencana perjalanan wisata. Rencana perjalanan wisata ini meliputi memilih destinasi wisata, kegiatan wisata, dan memperkirakan waktu dari satu tempat wisata ke tempat wisata lainnya. Membuat rencana perjalanan wisata merupakan hal yang sering diingatkan oleh media, seperti okezone.com dan kompas.com, kepada wisatawan yang hendak melakukan travelling. Namun faktanya, membuat rencana perjalanan sendiri merupakan hal yang merepotkan, karena wisatawan harus mengumpulkan informasi sendiri dari berbagai sumber di internet, membuat daftar tempat wisata yang akan dikunjungi sendiri dengan informasi seadanya, dan membuat estimasi dari satu tempat wisata ke tempat wisata lain sendiri. Hal tersebut selain tidak efisien, seringkali juga kurang akurat.

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata adalah keuangan. Mempertimbangkan keuangan, masyarakat dengan status ekonomi sosial B-C merupakan masyarakat yang pasti ingin meminimalisir pengeluaran, namun tidak dapat dipungkiri juga masih memiliki keinginan seperti *travelling*. Masyarakat dengan status ekonomi sosial B-C ingin meminimalisir pengeluaran, mempertimbangkan untuk menyewa *tour guide*, namun ingin melakukan travelling dengan murah dan mudah.

Saat ini, teknologi yang paling sering digunakan oleh masyarakat sebagai sumber informasi dan terhubung dengan mudah ke internet adalah *smartphone*. Dalam hal pariwisata, beberapa aplikasi *smartphone*

membuat wisatawan dapat mempersiapkan transportasi hingga penginapan dengan lebih mudah. Wisatawan didukung oleh teknologi yang memudahkan mereka untuk melakukan perjalanan pariwisata, baik di dalam negeri maupun ke luar negeri. Kemajuan teknologi ini diterima oleh masyarakat masa kini yang menyukai segala sesuatu yang instan dan praktis. Perkembangan teknologi *smartphone* ini dapat dimanfaatkan untuk memudahkan wisatawan untuk membuat rencana perjalanan wisata melalui aplikasi dalam *smartphone*.

Perancangan yang dibuat oleh Devina Wiyono sebagai karya Tugas Akhir dari Universitas Kristen Petra Surabaya pada tahun 2017, berjudul Perancangan aplikasi mobile untuk mempromosikan pariwisata alam kabupaten Banyuwangi. Untuk mempromosikan dan meningkatkan jumlah wisatawan ke kabupaten Banyuwangi, maka dibuatlah aplikasi *mobile* tersebut berbasis Android, karena banyak masyarakat pengguna *smartphone* berbasis Android. Konten yang diberikan melalui aplikasi tersebut dinilai mudah dimengerti dan sesuai dengan tujuan, setelah dilakukan *User Experience Testing*. Namun perlu pengembangan menyangkut fitur GPS untuk memudahkan masyarakat menjangkau lokasi wisata dan perkembangan informasi secara berkala oleh Pemerintah Kabupaten Banyuwangi agar informasi yang didapatkan masih *up to date*.

Selain itu, terdapat perancangan sejenis lain yang berjudul Aplikasi *E-Tourism* sebagai Pendukung Promosi Pariwisata di Pulau Lombok oleh Apriani dan Pahrul Irfan pada Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017 di STMIK STIKOM Bali, 10 Agustus 2017. Menggunakan latar belakang ingin meningkatkan kunjungan wisatawan di Pulau Lombok, mereka melakukan promosi dengan menggunakan media internet dalam bentuk website. Website ini berisi informasi hotel, informasi kuliner dan pusat oleh-oleh, informasi rumah sakit, dan informasi penerbangan. Namun belum ada pengembangan berbasis *platform mobile* seperti Android, dan iOS apple seperti yang diharapkan.

Berdasarkan pengalaman dari perancangan-perancangan sejenis, perancangan aplikasi berbasis Android ini diharapkan dapat memudahkan para wisatawan untuk membuat rencana wisata alam secara mandiri, mudah, dan efisien waktu hanya dengan satu aplikasi. Aplikasi Android ini dapat meminimalisir pengeluaran wisatawan dengan menjadi alternatif bagi wisatawan dengan status ekonomi sosial B-C. Pemilihan Android sebagai sistem operasi untuk membuat aplikasi rencana wisata alam ini karena aplikasi Android merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Dengan visualisasi desain yang menarik dalam pembuatan aplikasi ini, maka informasi akan lebih mudah

diterima oleh masyarakat. Pembuatan aplikasi Android ini merupakan bentuk implementasi dari *User Interface Design* yang mencakup Layout (tata letak), *Visual Design* (desain visual) dan Branding. Aplikasi Android ini diharapkan dapat menjadi media pendukung promosi pariwisata alam pulau Lombok. Rumusan masalah perancangan ini mengenai bagaimana merancang aplikasi Android yang dapat memudahkan wisatawan untuk merencanakan perjalanan wisata alam di Pulau Lombok.

## Metode Perancangan

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan metode wawancara. Metode observasi adalah metode mengumpulkan data/informasi dengan cara mengamati langsung di lapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian. Wawancara adalah tanya jawab untuk memperoleh data, informasi, atau keterangan akan suatu hal.

### Metode Analisis Data

Menurut Lexy J. Moleong (2002), pengertian analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif dan metode 5W+1H.

#### 1. Metode Deskriptif Kualitatif

Menurut Sugiyono (2011), metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Kegiatan penelitian ini meliputi pengumpulan data, analisis data, interpretasi data, dan suatu kesimpulan yang mengacu pada analisis data tersebut.

#### 2. Metode 5W+1H

5W+1H merupakan singkatan dari *What*, *Where*, *When*, *Why*, *Who* dan *How*. Metode ini ditemukan oleh Rudyard Kipling. Enam pertanyaan yang digunakan untuk menganalisis data untuk perancangan ini adalah :

- 1) *What* : Apa media yang biasa digunakan untuk membuat rencana perjalanan wisata bagi wisatawan?
- 2) *Where* : Dari mana didapatkan informasi yang mendukung untuk pembuatan rencana perjalanan wisata di Lombok?
- 3) *When* : Kapan waktu yang tepat untuk wisatawan membuat rencana perjalanan wisata?
- 4) *Why* : Mengapa perlu dibuat rencana perjalanan wisata berupa aplikasi Android?

5) *Who* : Dari siapa wisatawan biasanya mendapatkan panduan untuk membuat rencana perjalanan wisata di Lombok?

6) *How* : Bagaimana wisatawan merencanakan perjalanan wisatanya selama ini? (Estimasi dana, destinasi wisata/objek, estimasi durasi)

## Pembahasan

### Sejarah Lombok

Lombok Mirah Sasak Adi adalah salah satu kutipan dari kitab *Negarakertagama*, sebuah kitab yang memuat tentang kekuasaan dan pemerintahan kerajaan Majapahit. Kata “Lombok” dalam bahasa kawi berarti lurus atau jujur, kata “mirah” berarti permata, kata “sasak” berarti kenyataan, dan kata “adi” artinya yang baik atau yang utama. Arti keseluruhan kata tersebut yaitu kejujuran adalah permata kenyataan yang baik atau utama. Makna filosofi itulah yang selalu diharapkan oleh leluhur penghuni tanah Lombok, yang harus dijaga dan dilestariakan oleh anak cucunya.

Pulau Lombok memiliki luas 4.736,70 Km persegi, merupakan salah satu pulau utama dari Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kota Mataram sebagai Ibu Kota Provinsi NTB, memiliki ketinggian 16m dari permukaan laut, berada di pulau Lombok.

Sasak traditional merupakan etnis mayoritas penghuni pulau Lombok, yaitu sekitar 95% etnis keseluruhan penduduk. Pulau Lombok sering disebut dengan sebutan gumi sasak yang berarti pulau tempat bermukimnya orang Sasak.

Mayoritas etnis Sasak beragama Islam, namun pengaruh Islam juga berakulturasi dengan kepercayaan animisme dan dinamisme yang dipercayai oleh masyarakat Lombok. Pengaruh Islam yang kuat menggeser kekuasaan Hindu di pulau Lombok, sehingga saat ini keberadaan masyarakat beragama Hindu mendominasi di bagian barat pulau Lombok saja, khususnya di kota Mataram (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat, 2015).

### Obyek Wisata Lombok

Pulau Lombok memiliki kurang lebih 100 objek wisata alam. Untuk perancangan aplikasi Android ini mengambil 12 objek wisata alam yang direkomendasi oleh *Tour Guide ASITA*, yaitu :

1. Mata Air Panas Sembalun
2. Pantai Nipah
3. Air Terjun Sendang Gila
4. Pantai Malimbu
5. Gili Trawangan
6. Gili Meno
7. Gili Air
8. Taman Nasional Gunung Rinjani

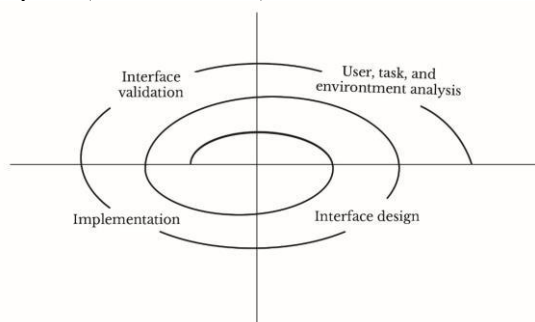
9. Pantai Tanjung Aan
10. Pantai Kuta Mandalika
11. Pantai Selong Belanak
12. Taman Wisata Alam Gunung Tunak
13. Taman Narmada
14. Taman Lingsar
15. Islamic Center
16. Air Terjun Tiu Kelep
17. Desa Tradisional Sembalun
18. Desa Tradisional Senaru
19. Gili Kedis
20. Gili Nanggu
21. Gili Sudak
22. Desa Sukarara
23. Desa Sade

### Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang menyertakan *middleware* (*virtual machine*) dan sejumlah aplikasi utama. Android merupakan modifikasi dari kernel Linux. Tujuan pembuatan sistem operasi ini adalah untuk menyediakan *platform* yang terbuka, yang memudahkan orang mengakses internet menggunakan telepon seluler. Android juga dirancang untuk memudahkan pengembang membuat aplikasi dengan batasan yang minim sehingga kreativitas pengembang menjadi lebih berkembang (Andry, 2011).

### User Interface

Antar muka (*User Interface*) diperlukan dalam suatu pembuatan sistem. Dengan adanya antar muka, diharapkan pengguna akan mudah memahami apa yang harus dilakukan dan menghindari terjadinya kebingungan saat menggunakan sistem. Desain *user interface* adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer (Pressman, 2010).



**Gambar 1. Proses User Interface (Pressman, 2010)**

### Usability

*Usability* adalah analisis kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). Suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efektifitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan

dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut.

### User Experience

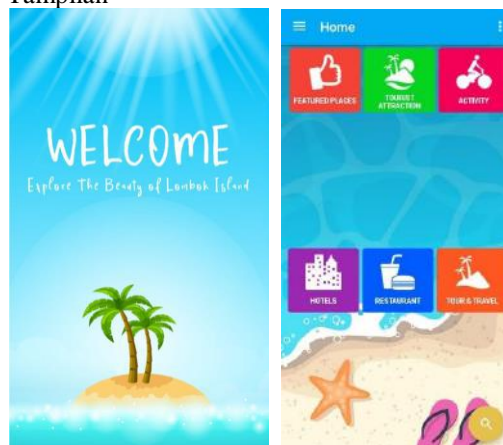
*User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna adalah tentang apa yang dirasakan seseorang ketika ia berinteraksi dengan *system*. Sistem yang dimaksud adalah sebuah *website*, *software* atau aplikasi dan program komputer lain yang dalam konteks *modern* umumnya dilambangkan dengan beberapa bentuk interaksi manusia-komputer atau *human-computer interaction* (HCI) (Gube, 2010).

### Analisis Aplikasi Sejenis

#### 1. Lombok Bagus - Travel Guide

Aplikasi ini dapat diunduh di *Playstore* sejak 11 Januari 2017 dan terakhir diperbarui pada 24 Agustus 2018, dengan jumlah *download* sebanyak 500+ kali. Namun saat ini aplikasi ini tidak berfungsi lagi dan mendapatkan *review* yang buruk karena tidak ada konten di setiap *buttons*.

#### • Tampilan



**Gambar Error! No text of specified style in document.. Gambar Interface Aplikasi Lombok Bagus - Travel Guide (Kenawa Studio, 2017)**

#### • Fitur

*Featured Places*, *Tourist Attraction*, *Activity*, *Hotels*, *Restaurant*, *Tour & Travel*, dan GPS.

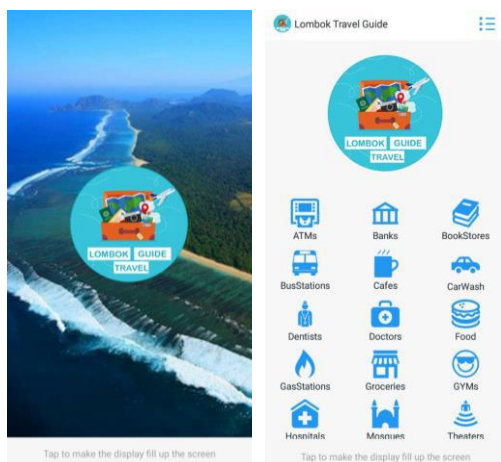
#### • Fungsi

Sebagai petunjuk perjalanan wisata ke pulau Lombok.

#### 2. Lombok Travel Guide

Aplikasi ini dapat diunduh di *Playstore* sejak 14 September 2017 dan belum pernah diperbarui, dengan jumlah *download* sebanyak 100+ kali. Namun aplikasi ini tidak berfungsi dan tidak ada konten di setiap menu yang ditampilkan.

- Tampilan



**Gambar 3. Gambar Interface Aplikasi Lombok Travel Guide (Wayang Multimedia Android Developer, 2017)**

- Fitur

*ATMs, Banks, Book Stores, Bus Stations, Cafes, Car Wash, Dentists, Doctors, Food, Gas Stations, Groceries, GYMs, Hospitals, Mosques, Theaters, Parks, Pharmacies, Polices, Restaurants, Schools, Malls, Spa, Stores, Universities, dan GPS.*

- Fungsi

Sebagai aplikasi pemandu wisata untuk perjalanan wisata di pulau Lombok.

#### Analisis Data

Rencana perjalanan wisata biasanya dibuat dengan mencari informasi di *website*, *blog*, *social media*, buku panduan wisata, atau mengikuti paket wisata dari *tour guide*. Berdasarkan pengalaman wisata Lie Anthony Saputra ke pulau Lombok pada tahun 2018, informasi yang didapatkan dari *website* mencakup destinasi wisata dan aktifitas yang biasa dilakukan di tempat wisata saja. Untuk estimasi biaya kegiatan wisata tidak bisa dipastikan informasinya dari *website*. Apabila terdapat sumber informasi yang terpercaya dan lengkap mengenai destinasi wisata, aktivitas di tempat wisata, dan estimasi biaya kegiatan wisata, maka akan lebih mudah dan nyaman untuk dapat melakukan perjalanan wisata ke pulau Lombok.

Informasi untuk membuat rencana perjalanan wisata biasanya didapatkan dari *website*, *social media*, atau *blog* di internet yang dibuat oleh dinas pariwisata daerah atau berdasarkan pengalaman wisatawan yang pernah mengunjungi tempat wisata tersebut. Selain itu bisa juga didapatkan dari *tour guide* yang berpengalaman dalam memandu wisata ke destinasi wisata. Lebih baik bagi wisatawan untuk membuat

rencana perjalanan wisata sebelum membeli tiket perjalanan, agar dapat memperkirakan biaya yang diperlukan selama perjalanan wisata dan wisatawan dapat nyaman dalam melakukan perjalanan wisata. Seperti pengalaman dari Tania Erwanto yang melakukan perjalanan wisata ke pulau Lombok pada tahun 2018, Tania membuat rencana perjalanan wisata berdasarkan kumpulan informasi dari beberapa *website* dan media sosial, serta dari kenalannya yang berasal dari pulau Lombok, agar informasi yang didapatkan lebih akurat.

Mendapatkan informasi untuk membuat rencana perjalanan wisata menjadi hal yang cukup merepotkan apabila dilakukan sendiri, karena tidak mudah untuk mendapatkan informasi yang *up to date* dan dapat dipercaya. Saat ini rencana perjalanan wisata dapat dibuat melalui *website*, untuk destinasi wisata tertentu. Namun apabila dapat dibuat aplikasi Android, maka akan lebih mudah bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi, karena cukup dari satu sumber yang dapat dipercaya. Michelle Alda Gunawan, memutuskan untuk melakukan perjalanan wisata di Lombok karena teman yang dipercaya merupakan orang asli Lombok. Ia melakukan perjalanan wisata ke Lombok pada bulan Desember 2017, mengikuti informasi dan arahan dari temannya, sehingga mendapatkan harga yang lebih hemat untuk penginapan, maupun kuliner, sehingga dapat berwisata dengan hemat dan nyaman.

Media seperti okezone.com dan kompas.com mendukung wisatawan untuk membuat rencana perjalanan wisata dan memberikan beberapa saran untuk membuat rencana perjalanan wisata yang efektif. Namun belum ada sumber informasi yang cukup *up to date* dan praktis untuk membuat rencana perjalanan wisata di pulau Lombok. Lie Anthony Saputra menjelaskan bahwa ia merasa kesulitan untuk membuat detail dari rencana perjalanan wisatanya dikarenakan informasi dari *website* yang kurang *up to date*.

Selama ini, wisatawan membuat rencana perjalanan wisata dengan cara *browsing* di *website*, *social media*, dan *blog* di internet untuk mengatur estimasi dana, destinasi wisata/objek, dan estimasi durasi, seperti yang dilakukan oleh Lie Anthony Saputra, Tania Erwanto, dan Michelle Alda Gunawan. Selain itu, untuk yang menggunakan jasa *tour guide* biasanya mengikuti rencana perjalanan wisata yang sudah diatur dalam paket wisata dengan biaya yang ditentukan.

## Konsep Perancangan

### Tujuan Kreatif

Aplikasi yang akan dirancang ini memanfaatkan karakteristik anak muda masa kini yang dekat dengan

*gadget*, media sosial, dan suka *travelling* hemat sebagai bentuk *refreshing*. Didukung dengan tampilan visual *user interface* yang menarik, mudah, dan informasi yang *up to date* dan dapat dipercaya, wisatawan dapat membuat rencana perjalanan wisata cukup dengan satu aplikasi.

Perancangan aplikasi Android rencana perjalanan wisata alam di pulau Lombok ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara, yang ingin bepergian ke pulau Lombok, agar dapat melakukan perjalanan wisata secara hemat dan mudah. Aplikasi ini berfungsi sebagai pemandu wisata sekaligus panduan wisata yang memiliki sumber informasi yang dapat dipercaya dan *up to date*, yang langsung berhubungan dengan Dinas Pariwisata Provinsi NTB1. mengenai informasi seputar wisata alam.

### Strategi Kreatif

Media aplikasi Android ini memuat informasi untuk4. wisatawan dapat merencanakan dan menentukan destinasi wisata, kegiatan wisata, estimasi biaya, dan• estimasi durasi selama perjalanan wisata. Didukung oleh fotografi panorama wisata alam pulau Lombok dan informasi yang akurat sehingga dapat dipercaya1. karena informasi didapat langsung dari Dinas2. Pariwisata Provinsi NTB. Didukung dengan tampilan3. visual yang *modern* dan *simple*, sehingga mudah4. untuk digunakan dan juga memiliki sentuhan desain yang menarik.

### Karakter Target Audience

- Demografis :
  - Usia 17-30 tahun
  - Laki-laki dan perempuan
  - Mahasiswa/Pegawai Swasta/Wiraswasta
  - SES B/C
- Geografis : wisatawan Indonesia dan wisatawan Asing
- Psikografis :
  - Pemberani
  - Menyukai tantangan
  - Menyukai *travelling*
  - Memiliki sifat independen
  - Menyukai hal instan/praktis
- Behavioral :
  - Aktif menggunakan media sosial
  - Menggunakan *smartphone*
  - *Travelling* secara individu maupun grup
  - Melakukan *Travelling* sebagai bentuk *refreshing*

### Indikator Keberhasilan

Pengujian aplikasi harus dilakukan segera setelah proses perancangan selesai dan sebelum aplikasi ini dipublikasikan. Pengujian ini disebut sebagai *User Experience (UX)*. Proses *UX* ini akan dilakukan pada desain *prototype* dengan lima orang *user*. *User Experience (UX)* berkaitan dengan apa yang dirasakan

oleh user mengenai kemudahan, kenyamanan, efisiensi, dan manfaat yang *user* rasakan ketika menggunakan aplikasi. Setelah melalui tahap tersebut, aplikasi siap untuk diluncurkan.

Proses *UX* menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dengan cara mengecek pengalaman *user* saat menggunakan aplikasi. Sedangkan dalam metode kuantitatif, user diminta untuk mengisi skala *likert*. Pengujian aplikasi menggunakan *fundamental User Experience* yaitu *functional, usability, dan interface*.

Menguji *Functional*: meminta user berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan menanyakan beberapa pertanyaan, yaitu :

1. Apakah user menemukan halaman mati?
2. Apakah user mengalami kebingungan?
3. Apakah user menemukan tombol dan alur navigasi yang salah?
4. Bagaimana alur *workflow*?

Menguji *Usability*: memastikan tujuan aplikasi tersampaikan dengan baik, dengan mengajukan beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Apakah perpindahan navigasi mudah?
2. Apakah tujuan aplikasi?
3. Apakah konten sudah sesuai dengan tujuan?
4. Apakah konten mudah dimengerti?

Menguji *Interface*: memastikan tampilan desain menarik dan sesuai dengan karakter target market. Pengujian ini menggunakan skala *likert*. (1=kurang, 2=cukup, 3=sesuai, 4=sangat sesuai)

| No. | Keterangan                          | Skala |   |   |   |
|-----|-------------------------------------|-------|---|---|---|
|     |                                     | 1     | 2 | 3 | 4 |
| 1   | Konsistensi desain                  |       |   |   |   |
| 2   | Kesesuaian warna dengan tema        |       |   |   |   |
| 3   | Kesesuaian gambar dengan penempatan |       |   |   |   |
| 4   | Ukuran gambar                       |       |   |   |   |
| 5   | Ukuran <i>icon</i>                  |       |   |   |   |
| 6   | Kesesuaian jenis font               |       |   |   |   |
| 7   | Ukuran font                         |       |   |   |   |
| 8   | Estetika secara keseluruhan         |       |   |   |   |

**Tabel 1. Tabel Indikator Pengujian Interface**

### Konsep Kreatif

Aplikasi ini menggunakan beberapa fitur untuk memudahkan wisatawan membuat rencana perjalanan wisata dengan mudah dan dapat melakukan perjalanan wisata secara hemat. Di dalam konten aplikasi terdapat pilihan destinasi wisata beserta kegiatan wisata yang dapat dilakukan pada destinasi wisata

tersebut beserta estimasi biaya dan perkiraan waktu antar tempat wisata. Fitur ini dibuat berdasarkan kebutuhan wisatawan dalam membuat rencana perjalanan wisata agar lebih efektif, seperti pembuatan rencana perjalanan wisata oleh *tour guide*.

Aplikasi ini diberi nama *Lombok Getaway* diharapkan dapat memperkenalkan wisata alam pulau Lombok untuk wisatawan yang senang bepergian secara mandiri, sehingga dapat merencanakan perjalanan wisata secara hemat dan mudah di pulau Lombok. *Getaway* memiliki arti terjemahan dari Bahasa Inggris yang berarti liburan atau bepergian yang singkat. Nama *Lombok Getaway* memiliki arti untuk bepergian/liburan singkat di pulau Lombok.

## Format Desain Aplikasi

### Menu Content

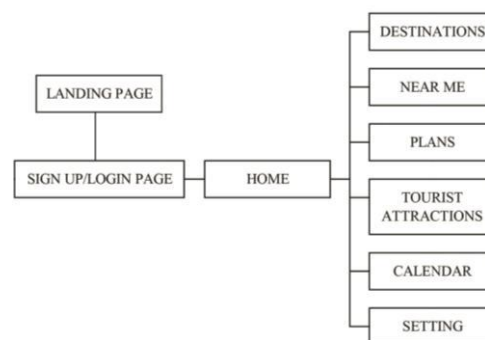
- *Landing Page (Splash Screen)*  
Berisi gambar logo aplikasi dan instansi terkait, yaitu Dinas Pariwisata Provinsi NTB dan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
- Halaman *Log In* atau *Sign Up*
- Halaman pengisian data (jika membuat akun baru) atau halaman utama atau Home (jika sudah memiliki akun)
- Halaman Utama (*Home Page*)  
Halaman utama aplikasi ini berisi pilihan menu *Near me*, *Destinations*, *Tourist Attractions*, *Plans*, *Calendar*, dan *Setting*. Terdapat gambar yang berganti-ganti setiap beberapa detik, yang menampilkan foto objek wisata alam pulau Lombok.
- Halaman *Near Me*  
Berisi informasi mengenai lokasi-lokasi yang diperlukan yang berada dalam jangkauan dekat dengan *user*, seperti ATM, kantor polisi, bank, rumah sakit, kantor pos, pom bensin, rental kendaraan, dan restoran terdekat. Informasi tersebut didapat dengan cara menyambungkan *link* dengan *Google Maps*.
- Halaman *Destinations*  
Berisi destinasi wisata alam pulau Lombok. Setiap destinasi wisata dilengkapi dengan keterangan, akses masuk, harga tiket, dan aktivitas yang disarankan untuk dilakukan di masing-masing destinasi wisata.
- Halaman *Tourist Attraction*  
Berisi aktivitas wisata apa saja yang dapat dilakukan di destinasi wisata alam di pulau Lombok, seperti *surfing*, *snorkeling*, *diving*, *hiking* dan lain-lain, beserta estimasi harga dan durasinya.
- Halaman *Plans*  
Di halaman ini, *user* dapat memilih berapa hari akan melakukan perjalanan wisata dan merencanakan perjalanan wisata dengan cara memilih hotel (disambungkan dengan *link website* pemesanan hotel seperti Airbnb dan *Trip Advisor*), menentukan destinasi wisata apa saja yang akan

dikunjungi, beserta kegiatan wisata apa saja yang akan dilakukan. Estimasi waktu dari satu destinasi wisata ke destinasi wisata lainnya diketahui dengan cara menghubungkan *link* dengan *Google Maps*.

- Halaman *Kalender*  
Berisi acara-acara rutin yang dilaksanakan di pulau Lombok seperti festival rakyat, acara tahunan dan lain-lain.
- Halaman *Setting*  
Berisi halaman *About* (tentang aplikasi dan credits), dan *Language* (untuk mengubah bahasa).

### Alur Desain Interaktif

Ketika membuka aplikasi *Lombok Getaway*, akan muncul halaman *Landing Page* sebagai *loading page* untuk masuk ke aplikasi. Kemudian *user* akan berada di halaman *Log In* atau *Sign Up*. Apabila *user* belum memiliki akun, maka *user* akan masuk pada halaman pengisian data, yaitu halaman *Sign Up*. Apabila *user* sudah memiliki akun, maka setelah *Log In*, *user* akan masuk ke halaman *Home Page* yang terdapat foto-foto destinasi wisata pulau Lombok dan *button navigation*. Di setiap kolom destinasi wisata, terdapat foto objek wisata, keterangan, dan *icon* aktivitas wisata yang dapat dilakukan di masing-masing destinasi wisata, disertai fitur *Google Maps*. Pada *button navigation*, berisi menu *Home Page*, *Near Me*, *Destinations*, *Tourist Attractions*, *Plans*, *Calendar*, dan *Setting* yang memudahkan *user* untuk berpindah dari halaman satu ke halaman lainnya.



**Gambar 4. Alur Desain Interaktif Aplikasi Lombok Getaway**

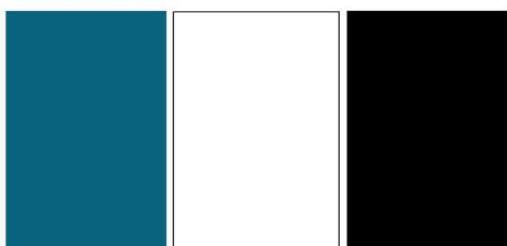


**Gambar 5. Information Architecture Aplikasi Lombok Getaway**

## Konsep Interface

### Tone Warna

*Tone* warna yang digunakan merupakan *tone* warna yang alami dan cenderung *cool*, diambil dari *colour tone* pemandangan wisata alam Lombok, sehingga memberikan kesan segar, alami, dan menenangkan.



**Gambar 6. Colour Tone Aplikasi Lombok Getaway (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat, 2015)**

### Jenis Font

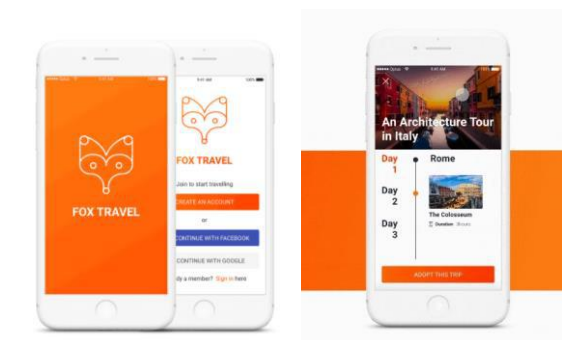
Jenis *typeface* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Helvetica.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀ  
ÅÉÎÕabcdefghijklmn  
opqrstuvwxyzàåéî&1  
234567890(\$£€.,!?)

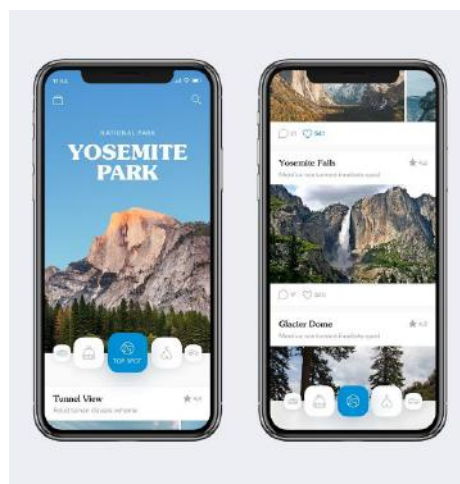
**Gambar 7. Typeface Helvetica**

### Gaya Desain

Aplikasi ini menggunakan gaya desain *modern* dan *simple* yang mengutamakan elemen fotografi yaitu foto destinasi wisata alam pulau Lombok. *Icon* yang digunakan merupakan bentuk *icon* yang *simple*. Warna dominan untuk desain aplikasi ini adalah warna biru.



**Gambar 8. Fox Travel App (https://www.behance.net/stephanieyingsong)**



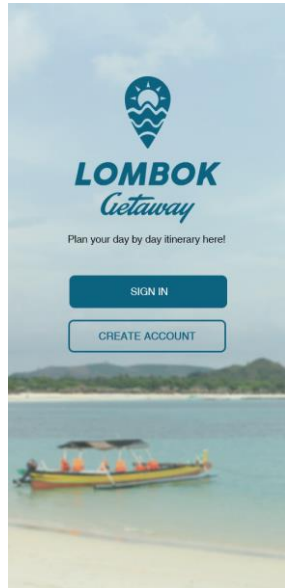
**Gambar 9. California National Park Guide (https://dribbble.com/KEVINGAUTIER)**

## Pengembangan Bentuk Visual

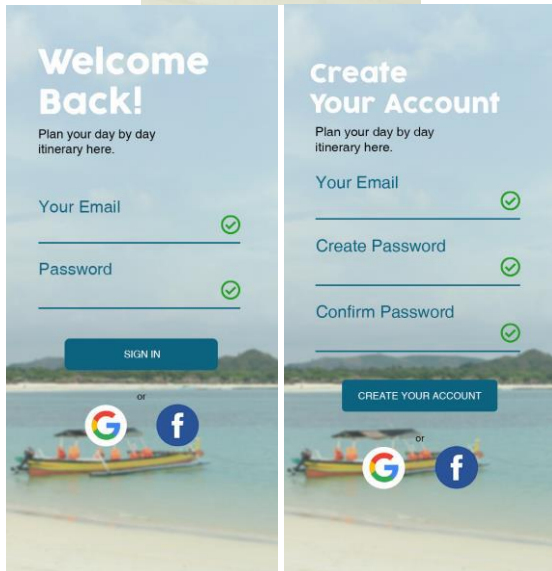


**Gambar 10. Landing Page**

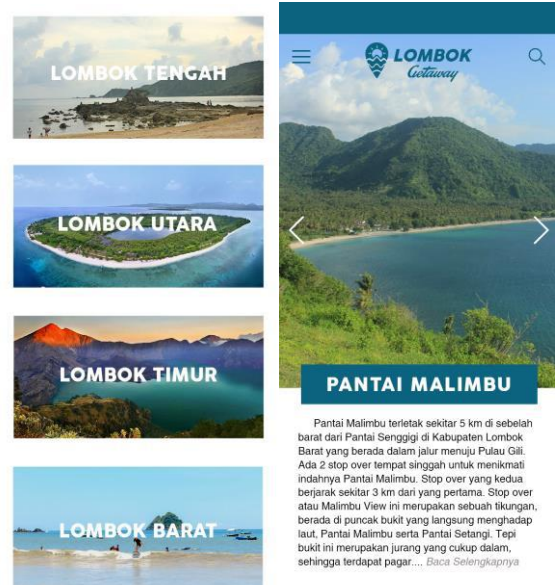




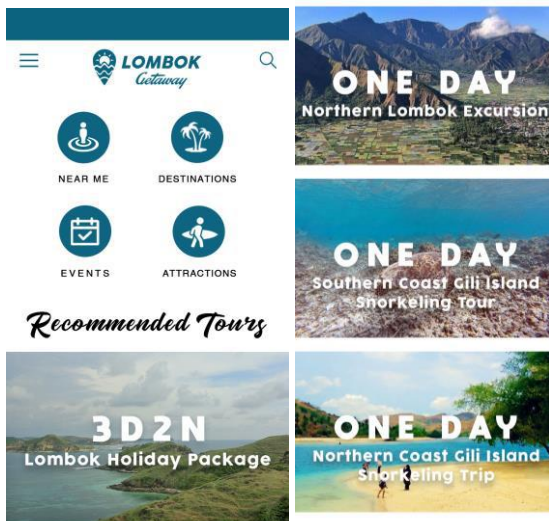
Gambar 13. Halaman Recommended Tours



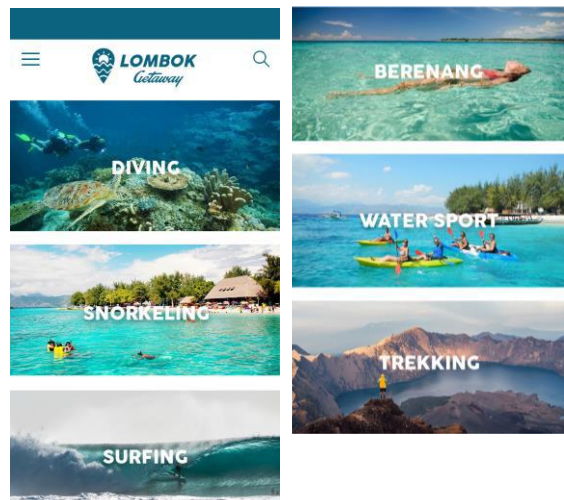
Gambar 11. Halaman Sign In/Log In



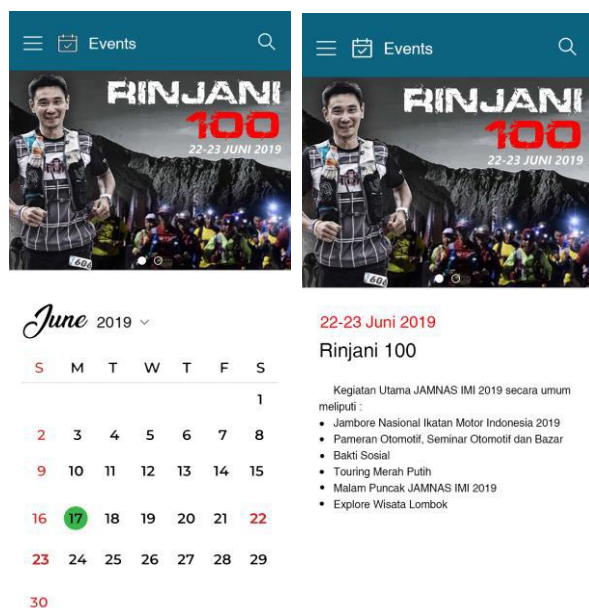
Gambar 14. Halaman Destination



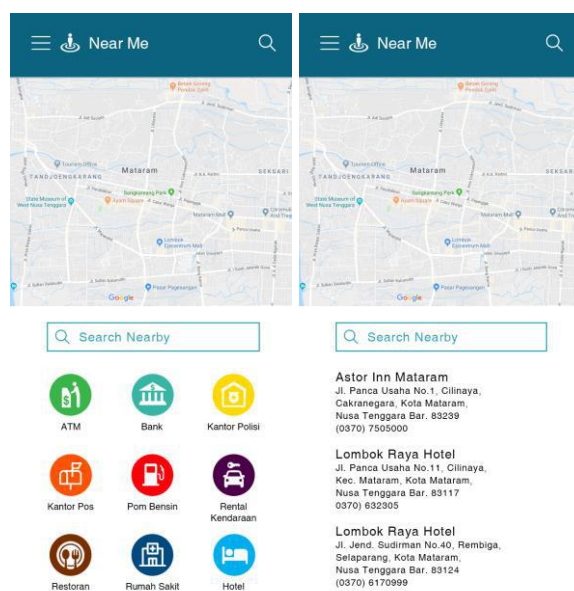
Gambar 12. Home Page



Gambar 15. Halaman Attractions



Gambar 16. Halaman Events



Gambar 17. Halaman Near Me

## Daftar Pustaka

- Andry. (2011). *Android A sampai Z*. Jakarta: PCplus.
- Apriani dan Irfan, P. (2017). *Aplikasi E-Tourism sebagai Pendukung Promosi Pariwisata di Pulau Lombok* (Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017). STMIK STIKOM, Bali.
- A.J., Muljadi. (2009). *Kepariwisata dan perjalanan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Adinugroho, S. (2010, February 14). *Menyusun rencana perjalanan*. Retrieved from <http://ranselkecil.com/menyusun-rencana-perjalanan/>
- Andry. (2011). *Android A sampai Z*. Jakarta: PCPLUS.
- Antoro, M. (2010, December 29). *Sejarah dan asal usul Lombok*. Retrieved from <https://oediku.wordpress.com/2010/12/29/sejarah-dan-asal-usul-lombok/>
- Cooper, Cary dan Straw, Alison. (1995). *Stress management yang sukses dalam sepekan*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat. (2015). *Profil destinasi pariwisata daerah provinsi NTB 2015*. Mataram: Author.
- Erwanto, T. (2019, April 4). Wawancara Pribadi.
- Gube, J. (2010). What Is User Experience Design? Overview, Tools, and Resources: What Is User Experience?. *Smashing Magazine*. Retrieved from <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>
- Gunawan, M. A. (2019, April 4). Wawancara Pribadi.
- Ismayanti. (2010). *Pengantar pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jordan, W. P. (1998). *An introduction to usability*. United Kingdom: Taylor and Francis.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muljadi, A.J. dan Nurhayati, S. (2002). *Pengertian pariwisata*. Jakarta: Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata Pusat Pendidikan dan Pelatihan Jakarta.
- Nielsen, J. (2012, January 4). *Usability 101: introduction to usability*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Pressman, R.S. (2010). *Software engineering: a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Ramaini dan Kodhyat, H. (1992). *Kamus pariwisata dan perhotelan*. Indonesia: Gramedia Widiasarana.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman aplikasi mobile Smartphone dan tablet PC berbasis android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Saputra, Lie Anthony. (2019, April 4). Wawancara Pribadi.
- Shneiderman, B. dan Plaisant, C. (2005). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. (4<sup>rd</sup> ed.). New York: Addison-Wesley.
- Stark, J. (2012). *Net Magazine: The Voice of Web Design*. London: Future UK.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suyitno (1999). *Perencanaan wisata*. Semarang: Kanisius.
- Wiyono, D. (2017). *Perancangan aplikasi mobile untuk mempromosikan pariwisata alam kabupaten Banyuwangi* (Skripsi, Universitas Kristen Petra, 2017). Universitas Kristen Petra, Surabaya.