Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p–ISSN: 2541-0849
e-ISSN: 2548-1398
Vol. 9, No. 10, Oktober 2024

# PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *HALAL TOURISM* KOREA BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

**Naufal Hanif Ramadhan[1], Faishal Mufied Al Anshary[2], Rahmat Fauzi[3]**
Universitas Telkom, Bandung, Indonesia[1,2,3]
Email: naufalhanifr@telkomuniversity.ac.id[1], faishalmufied@telkomuniversity.ac.id[2], rahmatfauzi@elkomuniversity.ac.id[3]

**Abstrak**

Dalam beberapa tahun ini belakangan ini Korea Selatan menjadi salah satu *trend* yang digemari oleh masyarakat. Fenomena *Korean Wave* atau *Hallyu* merupakan bentuk kebudayaan Korea Selatan yang sudah tersebar secara global sejak tahun 1990, dan masuk ke Indonesia sekitar tahun 2000-an. Dengan adanya fenomena *Korean Wave* atau *Hallyu*, Korea Selatan makin marak dikunjungi wisatawan. Maka dari itu pemerintah Korea Selatan makin gencar mengembangkan sektor pariwisata agar menarik wisatawan asing termasuk wisatawan muslim supaya berkunjung ke Korea Selatan. Dengan hal ini, peneliti membuat penelitian tentang perancangan *user interface* untuk aplikasi Halal *Tourism.* Halal *Tourism* merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang menyediakan informasi untuk para wisatawan muslim yang masih bingung dengan keadaan di Korea Selatan. Penelitian ini mengimplementasikan metode *design thinking*. Metode *design thinking* dibagi menjadi enam tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, *testing* dan *implementasi*. Metode pengumpulan data difokuskan pada masyarakat Indonesia yang beragama muslim dan pernah berkunjung ke Korea Selatan dalam jangka 5 tahun terakhir dengan menyebarkan kuesioner dan wawancara secara langsung. Untuk pengujian, peneliti melakukan pengujian desain aplikasi Halal *Tourism* menggunakan metodologi pengujian *qualitative usability testing* dan *quantitative usability testing*. Untuk *quantitative usability testing* peneliti menggunakan metode Maze dan Mius *Testing* serta *System Usability Scale* (SUS). Sedangkan untuk pengujian *qualitative usability testing* menggunakan metode wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik hasil dari *prototype* yang sudah peneliti buat.

**Kata Kunci:** Aplikasi Halal *Tourism*, *Design Thinking*, Evaluasi, *User Interface*, *User Experience*

***Abstract***

*In recent years, South Korea has become one of the trends favoured by the public. The Korean Wave, or Hallyu phenomenon, is a form of South Korean culture that has spread globally since 1990 and entered Indonesia around the 2000s. With the Korean Wave or Hallyu phenomenon, South Korea is increasingly visited by tourists. Therefore, the South Korean government is increasingly aggressively developing the tourism sector to attract foreign tourists, including Muslim tourists, to visit South Korea. With this, the researchers researched the user interface design for the Halal Tourism application. Halal Tourism is a mobile-based application that provides information for Muslim tourists who are still confused about the situation in South Korea. This research implements the design thinking method. The design thinking method is divided into six stages: empathize, define, ideate, prototyping, testing and implementation. The research method is data on Indonesian Muslim Muslim people who have visited South Korea in the last five years by distributing and direct interviews. For testing, researchers tested the Halal Tourism application design using qualitative testing and quantitative usability testing. The researchers used the Maze and Mius Testing methods for quantitative usability testing and the System Usability Scale (SUS). The researchers made a qualitative usability test using the interview method, which aims to get feedback on the results of the prototype.*

***Keywords:*** *Halal Tourism Application, Design Thinking, Evaluation, User Interface, User Experience*

**How to cite:** Ramadhan, et al. (2024). Perancangan Antarmuka Aplikasi *Halal Tourism* Korea Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Syntax Literate*. *(9)10*. http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i10

**E-ISSN:** 2548-1398

**Pendahuluan**

Pariwisata merupakan salah satu kegiatan yang paling banyak disukai oleh banyak orang, sehingga banyak negara yang berlomba-lomba untuk memperbaiki dan meningkatkan dibidang sektor tersebut (Qadarrochman, 2010). Segala aspek akan ditingkatkan yang berguna untuk mendukung terciptanya pariwisata yang menarik minat wisatawan. Hal ini didukung juga dengan berkembangnya teknologi, sehingga masyarakat bisa mendapatkan informasi wisata yang akan dikunjunginya, seperti tiket pesawat, promosi wisata dan masih banyak lainnya (Hanief & Pramana, 2019; Sudana & Yulianto, 2016). Salah satu negara yang sedang meningkatkan aspek pariwisatanya yaitu Korea Selatan. Korea Selatan merupakan negara yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan asing karena fenomena *Korean Wave* (Suryani, 2015). Fenomena *Korean Wave* atau *Hallyu* merupakan bentuk kebudayaan Korea Selatan yang sudah tersebar secara global sejak tahun 1990, dan masuk ke Indonesia sekitar tahun 2000-an.

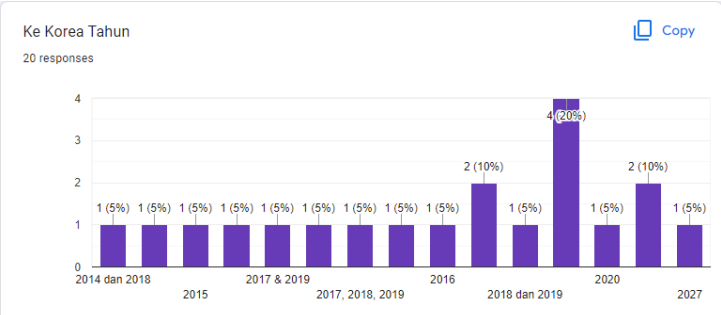
Selain wisatawan asing, wisatawan muslim yang berkunjung ke Korea Selata juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Maka dari itu pemerintah sedang mengembangkan program *halal tourism* supaya menarik perhatian wisatawan muslim. Untuk meningkatkan wisatawan muslim, pemerintah Korea Selatan menjadikan *halal tourism* sebagai sebuah produk yang ingin dikembangkan untuk menarik minat wisatawan muslim berkunjung ke Korea Selatan (Firstantin & Hasanah, 2021; Marlinda et al., 2021b). Selain program *halal tourism,* pemerintah Korea Selatan juga sedang gencar untuk melakukan peningkatan fasilitas halal yang ada di Korea Selatan. Fasilitas halal tersebut seperti tempat ibadah dan restaurant halal. Menurut informasi yang terdapat di situs *Korea Tourism Organization* (KTO), terdapat 187 tempat ibadah dan 372 restaurant yang menjual makanan halal. Dengan meningkatkan fasilitas halal di Korea Selatan, diharapkan untuk bisa memenuhi kebutuhan para wisatawan muslim supaya lebih banyak berkunjung ke Korea Selatan.

Dengan melakukan strategi diatas, Korea Selatan berhasil meningkatkan jumlah wisatawan tiap tahunnya. Maka dari itu, diperlukannya sumber informasi yang bisa digunakan oleh para wisatawan agar wisatawan tidak kesulitan untuk mencari informasi mengenai fasilitas-fasilitas halal di Korea Selatan (Marlinda et al., 2021a; Samsudin, 2022).

Pada era modern saat ini, sebuah teknologi informasi yang berkembang secara pesat, manusia membutuhkan teknologi yang memudahkan hidup, salah satunya adalah aplikasi *mobile*. Menurut tulisan di situs eMarketer Wurmser (2020), telah terjadi peningkatan pada penggunaan aplikasi berbasis *mobile* pada tiap tahunnya.

Aplikasi *mobile* banyak keunggulan, seperti aplikasi lebih mudah digunakan, banyak interaksi seperti map dan lain-lain yang bisa digunakan di aplikasi *mobile* (Auliasari et al., 2021; Lim & Setiyawati, 2022; Pristantiningdiah, 2020). Sehingga jika dilihat dari permasalahan yang ada, diperlukan sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Maka dari itu peneliti mencoba untuk melakukan penelitian untuk membantu para wisatawan muslim yang berkunjung ke Korea Selatan.

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada delapan responden dengan syarat responden tersebut beragama muslim dan pernah berkunjung ke Korea Selatan yang bertujuan untuk menggali informasi permasalahan yang sedang dialami oleh wisatawan. Peneliti menyebar kuisioner untuk memilah responden yang ingin peneliti wawancarai.




**Gambar 2. Kriteria Responden**

Pada Gambar 2, rata-rata responden pernah berkunjung ke Korea Selatan lebih dari 1 kali dari rentang tahun 2014 sampai dengan 2021. Peneliti memilih responden yang ingin diwawancarai dengan rentang tahun 2016 sampai dengan 2021. Pada wawancara tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang sering responden rasakan ketika sedang liburan di Korea Selatan.

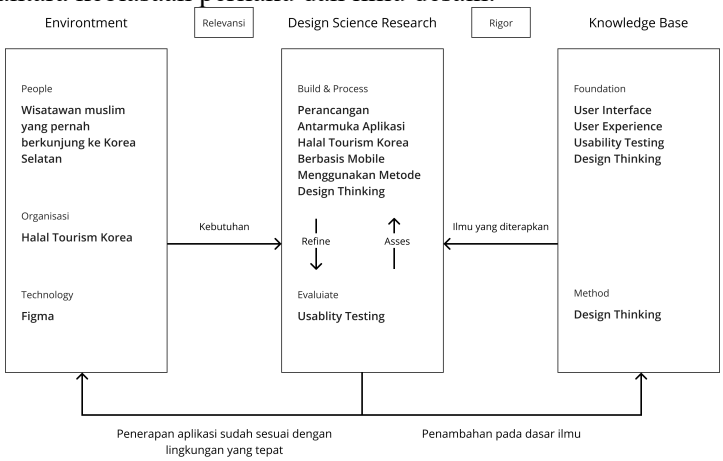
Pada pembuatan aplikasi Halal *Tourism* ini memerlukan sebuah metode yang bisa membantu untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh pengguna serta bisa memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut (Mutiara Ummah et al., 2023; Rice, 2011). Sehingga *design thinking* dipilih sebagai metodologi yang akan digunakan untuk merancang aplikasi *Halal Tourism* Korea. Metode *design thinking* adalah pendekatan untuk menemukan kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh pengguna serta menciptakan solusi dan inovasi baru untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Lazuardi & Sukoco, 2019). Metode *design thinking* memliki enam tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, *testing,* dan *implement*.

Metode ini digunakan peneliti untuk melakukan perncangan aplikasi *Halal Tourism* Korea yang mengingat bahwa pendekatan *design thinking* bertujuan untuk menentukan serta menyelesaikan sebuah permasalahan yang dialami oleh wisatawan. Hasil akhir dalam perancangan aplikasi *Halal Tourism* Korea yang menggunakan metode *design thinking* ini, diharapkan bisa membantu wisatawan untuk mencari informasi mengenai fasilitas-fasilitas halal di Korea Selatan dengan mudah dan bisa digunakan di mana saja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (user interface) aplikasi Halal Tourism berbasis mobile yang menyediakan informasi bagi wisatawan Muslim di Korea Selatan.

## Metode Penelitian

### *Model Konseptual*

Model Konseptual merupakan model penelitian yang bisa mempermudah penelitian agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Penulis menggunakan *design science research* (Hevner et al., 2004) dengan tujuan untuk memahami, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil analisis yang menggabungkan antara kebiasaan perilaku dan ilmu desain.




**Gambar 3. Model Konseptual**

Berdasarkan dari Gambar 3. Model Konseptual, *design science research* memiliki 3 proses, yaitu *environtment, research dan knowledge base*. Berikut tabel penjelasan dari gambar Gambar 3 Model Konseptual.

**Tabel 1. Penjelasan Model Konseptual**

| Proses | Aspek | Penelitian ini | Deskripsi |
|---|---|---|---|
| *Environtment* | *People* | Wisatawan muslim yang pernah berkunjung ke Korea Selatan | *Stakeholder* terpenting yang merupakan target dari tujuan penelitian ini dilakukan. |
| | *Organisasi* | Halal Tourism Korea | Organisasi dari penelitian yang dilakukan. |
| | *Tools* | Figma | Aplikasi yang digunakan untuk membuat perancangan antarmuka. |
| *Design Science Research* | *Build & Process* | Perancangan Antarmuka Aplikasi *Halal Tourism* Korea Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* | Kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan perancangan antarmuka aplikasi *Halal Tourism* Korea. |
| | *Evaluate* | Usability Testing | Kegiatan pengujian *prototype* kepada calon pengguna aplikasi. |
| *Knowledge Base* | *Foundations* | 1. *User Interface*<br>2. *User Experience*<br>3. *Design Thinking*<br>4. *Usability Testing* | Pengetahuan yang digunakan sebagai teori dasar dalam melakukan penelitian ini. |
| | *Method* | *Design Thinking* | Metode yang digunakan untuk melakukan penyelesaian sebuah masalah. |

**Pengumpulan Data**

Pada penelitian kali ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan wawancara serta analisis yang akan menghasilkan data berdasarkan dari data yang diamati. Serta metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang membutuhkan banyak responden untuk menghasilkan sebuah angka yang dapat diukur.

***Proses Pengembangan Produk***

Proses pengolahan data disesuaikan dengan metodologi yang akan digunakan. Seperti pada gambar 3 sistematika penyelesaian masalah, peneliti menggunakan metodologi *design thinking*. Berikut penjelasan secara detail dari langkah-langkah penyelesaian masalah yang akan dilakukan pada gambar 3 Sistematika Penyelesaian Masalah.

***Tahap Identifikasi***

1. *Empathize*
   Pada tahap ini berguna untuk mengumpulkan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa orang dengan kriteria warga muslim yang pernah bepergian ke Korea Selatan. Pada tahap ini menghasilkan beberapa dokumen, yaitu *empathy map* yang berguna untuk mendeskripsikan lebih detil perasaan pengguna saat sesi wawancara.
2. *Define*
   Pada tahap ini berguna untuk memahami dan menganalisis hasil yang telah dilakukan di proses *empathize.* Pada tahap *define* menghasilkan beberapa dokumen, yaitu *user persona* dan *customer journey map*. *User persona* berguna untuk melihat poin-poin penting terhadap pengguna. Sedangkan *customer journey map* berguna untuk melihat perjalanan pengguna ketika sedang melakukan pencarian informasi terkait fasilitas umum yang halal di Korea Selatan.
3. *Ideate*
   Pada tahap ini merupakan tahapan dimana penliti melakukan *brainstorming* dengan bermodalkan hasil analisis dari tahap *define* untuk menciptakan sebuah ide yang solutif,

sehingga bisa menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Pada tahap ini akan menghasilkan dua dokumen, yaitu *information architecture dan user flow*. *Information architecture* berguna untuk mengetahui informasi berbentuk bagan dengan berisikan hal-hal yang perlukan dalam sebuah aplikasi. *User flow* berguna untuk langkah-langkah yang akan dilakukan oleh pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut.

***Tahap Design***

Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan antarmuka aplikasi *Halal Tourism* berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di tahap *ideate* untuk. Pada tahap ini akan menghasilkan bebreapa dokumen, yaitu *low-fidelity, high-fidelity* dan *prototype*.

***Tahap Implementasi***

Tahap ini merupakan tahap akhir yang dimana desain sudah dibuat dan akan diimplementasikan ke bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang akan digunakan yaitu kotlin android. Pada tahap ini akan menghasilkan *output* berupa tampilan aplikasi (*screenshot).*

***Metode Evaluasi***

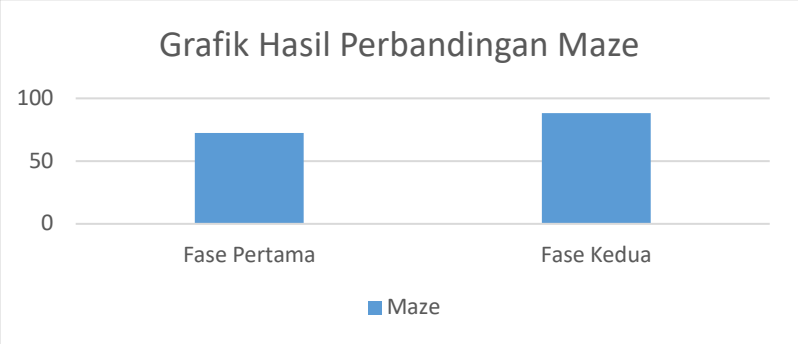
Tahap ini merupakan tahapan evaluasi yang dimana akan dilakukan pengujian desain *prototype* apakah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna atau tidak. Metode evaluasi yang penulis lakukan yaitu menggunakan metode *qualitative usability testing, remote moderated* dan *remote unmoderated.*

*Qualitative testing* berupa wawancara langsung kepada pengguna yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pengalaman pengguna saat berada di Korea. Peneliti melakukan wawancara menggunakan metode *remote moderated,* yang berarti peneliti melakukan wawancara menggunakan alat konferensi video seperti Google Meet. Peneliti juga melakukan *usability testing* dengan metode *remote moderated* dengan menggunakan aplikasi Maze. Selain itu peneliti juga melakukan *usability testing* dengan metode *remote unmoderated* yang berarti tanpa adanya interaksi dari *facilitator* dan *participant.* Sehingga peneliti hanya menyebar tautan yang digunakan untuk *testing* kepada responden. Sehingga responden bisa testing tanpa diawasi oleh *facilitator.* Untuk pengujian pada *front-end,* peneliti melakukan dengan metode Blackbox Testing untuk mendapatkan feedback dari responden agar aplikasi Halal Tourism makin optimal.

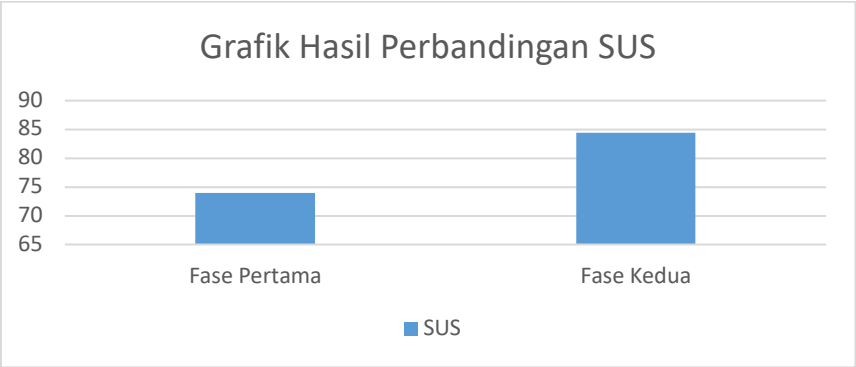
**Hasil dan Pembahasan**

***Hasil Akhir Pengujian***

Setelah melakukan pengujian dan melakukan pengukuran kinerja dan *usability* untuk pengujian fase pertama dan fase kedua pada perancangan aplikasi Halal *Tourism,* peneliti mendapatkan umpan balik pengguna, hasil skor Maze dan juga hasil skor SUS. Berikut adalah skor akhir pada pengujian yang telah dilakukan peneliti. Berikut perbandingan nilai skor pengujian fase pertama dan fase kedua.




**Gambar 4. Grafik Hasil Perbandingan Maze**




**Gambar 5. Grafik Hasil Perbandingan SUS**

***Usability Testing Design* Pihak Restoran**

Selain *testing* kepada pengguna, peneliti melakukan testing kepada pihak restoran agar desain pihak restoran bisa memenuhi kebutuhan yang ada. Peneliti melakukan *testing* kepada 6 responden dari restoran yang berbeda. Beriktu hasil dari testing yang sudah peneliti lakukan.

***Pengujian Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS)**

**Tabel 2. Blok Yang Akan Diuji Pada Pihak Restoran**

| No Blok | Jenis Blok | Task |
|---|---|---|
| B01 | Menerima Pesanan | Halaman utama, lalu muncul notifikasi *popup* pemesanan, setelah itu klik *button choose driver* untuk memillih driver. |
| B02 | *Menu* | Halaman utama, pilih menu *menus,* klik *button* tambah, mengisi formulir, setelah itu klik *button submit*. |
| B03 | *Stock Menu* | Halaman utama, pilih menu *empty stock,* lalu pilih makanan, setelah itu ubah *avalaible* jadi *not avalaible*. |
| B04 | *Driver* | Halaman utama, pilih menu *driver,* klik *button* tambah, mengisi formulir, lalu setelah itu klik *button submit*. |
| B05 | *Certified Restaurant* | Halaman utama, pilih menu *restaurant,* klik sub menu *certified*, lalu pilih *category*, setelah itu klik *button submit*. |
| B06 | *Type of Restaurant* | Halaman utama, pilih menu *restaurant,* klik sub menu *type of restaurant*, pilih *certified*, setelah itu klik *button submit*. |
| B07 | *Address Restaurant* | Halaman utama, pilih menu *restaurant,* klik sub menu a*ddress*, lalu mengisi a*ddress*, setelah itu klik *button submit*. |
| B08 | *Operating Hours Restaurant* | Halaman utama, pilih menu *restaurant,* klik sub menu *operating hours*, lalu mengisi *hours*, setelah itu klik *button submit*. |
| B09 | *Phone Number Restaurant* | Halaman utama, pilih menu *restaurant,* klik sub menu *phone number*, lalu mengisi *phone number*, setelah itu klik *button submit*. |
| B010 | *Check Detail Transaction* | Halaman utama, pilih menu menu transaksi, setelah itu pilih salah satu transaksi. |

Task yang sudah ditentukan hanya berisi 10 blok, dikarenakan karena aplikasi *Maze* hanya menyediakan layanan gratis sebanyak 10 blok yang berarti hanya bisa melakukan pengujian terhadap 10 fitur. Maka dari itu, peneliti memilih fitur inti yang memang fitur paling penting dalam aplikasi Halal *Tourism* untuk pihak restoran tersebut.

Setelah responden mengerjakan task yang sudah ditentukan, terdapat beberapa nilai yang nantinya akan digunakan untuk melihat apakah desain tersebut layak digunakan atau tidak. Berikut tabel hasil pengujian yang sudah dikerjakan oleh responden.

**Tabel 3. Pengujian Maze Desain Restoran**

| No Blok | Jenis Blok | *Direct Success Rate* | *Indirect Success Rate* | *Give Up* | *Average Duration* | *Missclick Rate* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B01 | Menerima Pesanan | 78% | 0% | 20.0% | 32.1s | 8.9% |
| B02 | *Menu* | 95% | 0% | 0% | 30.1s | 5.0% |
| B03 | *Stock Menu* | 80% | 0% | 0% | 13.7s | 40.0% |
| B04 | *Driver* | 100% | 0% | 0% | 19.5s | 0% |
| B05 | *Certified Restaurant* | 87% | 25% | 0% | 30.8s | 0% |
| B06 | *Type of Restaurant* | 100% | 0% | 0% | 7.1s | 0% |
| B07 | *Address Restaurant* | 97% | 0% | 0% | 6.4s | 6.7% |
| B08 | *Operating Hours Restaurant* | 100% | 0% | 0% | 10.1s | 0% |
| B09 | *Phone Number Restaurant* | 97% | 0% | 0% | 7.5s | 6.7% |
| B010 | *Check Detail Transaction* | 100% | 0% | 0% | 11.9s | 0% |

Berdasarkan tabel diatas, menjelaskan bahwa secara keseluruhan memiliki tingkat kesuksesan setiap *task* yang bagus. Setelah itu, setiap blok akan dihitung menggunakan rumus pengujuan Maze. Untuk melihat skor lebih detail lagi bisa dilihat pada tabel 4 dan untuk tingkatan pengukuran skor bisa dilihat pada tabel 5.

**Tabel 4. Skor Maze Desain Restoran**

| No Blok | Task | *Mission Usability Score* |
|---|---|---|
| B01 | Menerima Pesanan | 78 |
| B02 | *Menu* | 95 |
| B03 | *Stock Menu* | 80 |
| B04 | *Driver* | 100 |
| B05 | *Certified Restaurant* | 87 |
| B06 | *Type of Restaurant* | 100 |
| B07 | *Address Restaurant* | 97 |
| B08 | *Operating Hours Restaurant* | 100 |
| B09 | *Phone Number Restaurant* | 97 |
| B010 | *Check Detail Transaction* | 100 |
| | *Maze Usability Score* | 93 |

**Tabel 5. Tingkatan Skor Maze**

| No | Tingkatan Skor | Rentang Skor |
|---|---|---|
| 1 | Rendah | 1 – 50 |
| 2 | Menengah | 50 – 80 |
| 3 | Tinggi | 80 – 100 |

Dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian MUIS dan MAUS yaitu 93. Jika dilihat dari tabel 5 Tingkatan skor, bahwa skor 93 berada dalam kategori tinggi. Pada pengujian ini bisa disimpulkan bahwa pengguna dapat memahami desain aplikasi Halal *Tourism*. Pada tabel 6 merupakan penjelasan kesimpulan hasil dari evaluasi pengujian di aplikasi Maze.

**Tabel 6. Kesimpulan pertanyaan hasil MAUS dan MIUS Desain Restoran**

| No Blok | Jenis Blok | Kesimpulan Hasil Evaluasi |
|---|---|---|
| B01 | *Order Food* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B02 | *Find Prayer Rooms* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B03 | *Prayer Time* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B04 | *Qibla* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B05 | *Translate by Text* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B06 | *Translate by Camera* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B07 | *Translate by Voice* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B08 | *Lihat Product* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B09 | *Scan Product* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B010 | *Create Forum* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |

**Pengujian System Usability Scale (SUS)**

*Testing* selanjutnya yaitu *Pengujian System Usability Scale* (SUS). Peneliti melakukan pengujian SUS kepada 6 responden. Pengujian dilakukan kepada pemilik atau pegawai restoran.

**Tabel 7. Daftar Nilai Kuesioner Desain Restoran**

| Responden | Skor Pertanyaan | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| P1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| P2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| P3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 |
| P4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 |
| P5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 |
| P6 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 |

**Tabel 8. Keterangan Skor SUS**

| Nilai | Jawaban |
|---|---|
| 1 | Sangat tidak setuju |
| 2 | Tidak setuju |
| 3 | Ragu-ragu |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat setuju |

Setelah melakukan pengisian kuesioner, langkah selanjutnya yaitu data tersebut dihitung sesuai dengan aturan perhitungan skor SUS, yaitu

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor yang didapat dari pengguna akan dikurangi 5.
3. Jumlahkan semua skor lalu dikali 2,5.

Berikut tabel hasil skor SUS yang sudah peneliti hitung.

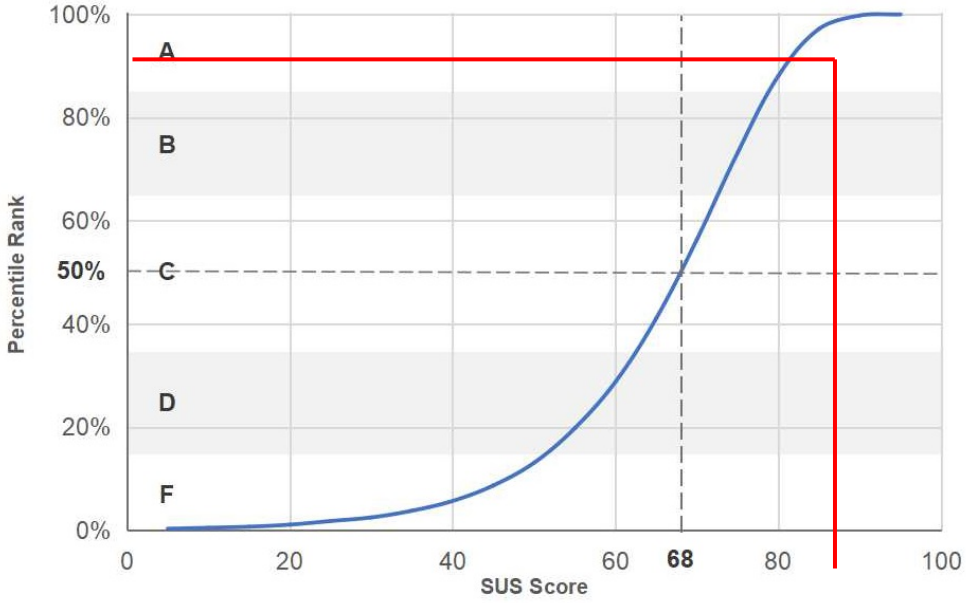
**Tabel 9. Hasil *Score System Usability Scale* (SUS) Desain Restoran**

| Responden | Skor Pertanyaan | | | | | | | | | | Score SUS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | |
| P1 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 90 |
| P2 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 85 |
| P3 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 80 |
| P4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 85 |
| P5 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 85 |
| P6 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 85 |
| Total Score | | | | | | | | | | | 85 |
| Grade SUS | | | | | | | | | | | A |

Berdasarkan dari tabel diatas, hasil skor SUS mendapatkan 85. Berikut adalah detail dari hasil skor SUS.

1. *Percentiles Rank*

   *Percentiles rank* digunakan untuk mengetahui ambang skor dari aplikasi tersebut. Ambang skor tersebut digunakan untuk menentukan apakah aplikasi diatas atau dibawah rata-rata. Berikut adalah gambar yang menunjukan ambang skor SUS secara umum dan hasil skor SUS yang sudah peneliti hitung.

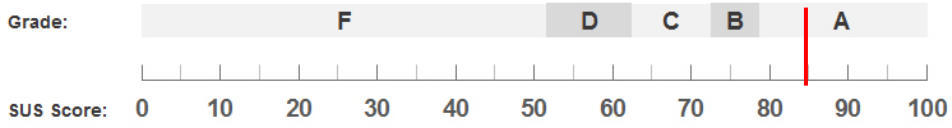



**Gambar 6. SUS Sistem Penilaian *Percentiles Rank* Desain Restoran**

   Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa nilai rata-rata dari *percentiles* yaitu 68 (percentiles 50%). Dalam penelitian ini diperoleh nilai skor SUS sebesar 85 (garis warna merah), jika dilihat dari Gambar 6 *Percentile Rank* bahwa hasil pengujian kali ini diatas rata-rata.

2. *Grade*

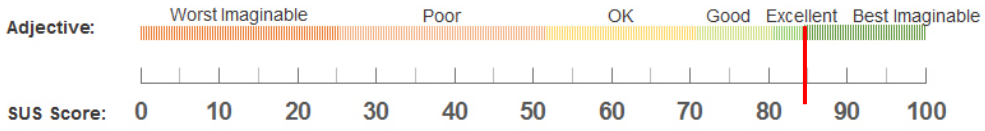
   Sistem penilaian *grade* mengkategorikan hasil skor SUS dari rentang *grade* A - F. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 7. SUS Sistem Penilaian *Grade* Desain Restoran**

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *grade* berada pada *grade* B yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali ini masih tergolong bagus.

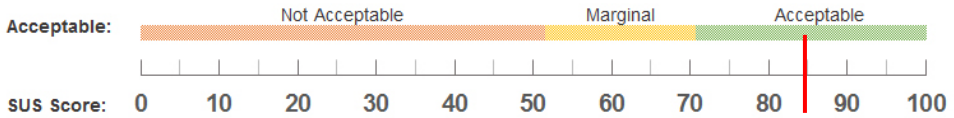
3. *Adjectives*
   Sistem penilaian *adjectives* mengkategorikan hasil skor SUS dari rentang *best imaginable - worst imaginable.* Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 8. SUS Sistem Penilaian *Adjectives* Desain Restoran**

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *adjectives* berada pada golongan *best imaginable* yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali ini tergolong sangat bagus.

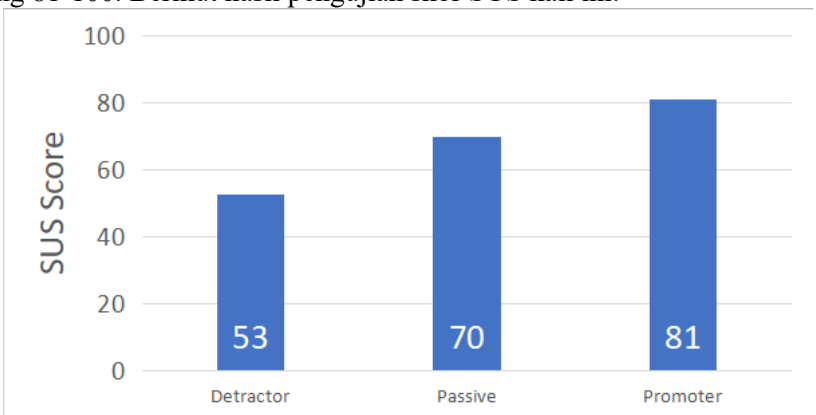
4. *Acceptability*
   Sistem penilaian *acceptability* mengkategorikan bahwa *not acceptable* dari rentang skor 0-50, *marginal* dari skor 50-70, dan *acceptable* dari skor 70-100. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 9. SUS Sistem Penilaian *Acceptability* Desain Restoran**

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *acceptability* berada pada golongan *acceptable* yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali bisa diterima oleh pengguna.

5. *Promoters* dan *Defractors*
   Sistem penilaian *promoters* dan *defractores* mengkategorikan bahwa *defractor* (tidak akan merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan skor rentang 0-53-70, *passive* (kemungkinan kecil untuk merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan rentang skor 70-81, *promoter (*merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan skor rentang 81-100. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 10. SUS Sistem Penilaian *Promoters dan Defractors* Desain Restoran**

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *promoters* dan *defractores* berada pada golongan *promoter* yang berarti bahwa kemungkinan besar bahwa desain pihak restoran kemungkinan besar akan direkomendasikan kepada orang lain. Berdasarkan dari hasil skor SUS pada pengujian kali ini, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10. Interpretasi Skor SUS Desain Restoran**

| Grade | SUS | Percentile range | Adjective | Acceptable | NPS |
|---|---|---|---|---|---|
| A+ | 84.1-100 | 96-100 | Best Imaginable | Acceptable | Promoter |
| A | 80.8-84.0 | 90-95 | Excellent | Acceptable | Promoter |
| A- | 78.9-80.7 | 85-89 | Excellent | Acceptable | Promoter |
| B+ | 77.2-78.8 | 80-84 | Excellent | Acceptable | Passive |
| B | 74.1 – 77.1 | 70 – 79 | Excellent | Acceptable | Passive |
| B- | 72.6 – 74.0 | 65 – 69 | Excellent | Acceptable | Passive |
| C+ | 71.1 – 72.5 | 60 – 64 | Good | Acceptable | Passive |
| C | 65.0 – 71.0 | 41 – 59 | Good | Marginal | Passive |
| C- | 62.7 – 64.9 | 35 – 40 | Good | Marginal | Passive |
| D | 51.7 – 62.6 | 15 – 34 | OK | Marginal | Detractor |

Skor SUS pada pengujian kali ini sebesar 85. Jika dikorelasikan dengan tabel diatas, bahwa pengujian kali ini mendapatkan *grade* A+ dengan percentile range 96. Klasifikasi tersebut menunjukan bahwa pengguna menilai desain restoran Halal Tourism ini bagus (*Best Imaginable*) dan dapat diterima (*acceptable*). Selain itu jika dilihat dari NPS, kemungkinan besar pengguna akan merekomendasikan aplikasi restoran Halal Tourism ini kepada orang lain.

**Hasil Usability Testing**

Berikut pertanyaan yang peneliti buat untuk responden.

**Tabel 11. Pertanyaan Usability Testing Desain Restoran**

| No Blok | Jenis Blok | Task |
|---|---|---|
| B01 | Menerima Pesanan | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task Menerima Pesanan? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B02 | *Menu* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *Menu*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B03 | *Stock Menu* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *Stock Menu*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B04 | *Driver* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Driver*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B05 | *Certified Restaurant* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Certified Restaurant*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B06 | *Type of Restaurant* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Type of Restaurant*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B07 | *Address Restaurant* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Address Restaurant*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B08 | *Operating Hours Restaurant* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Operating Hours Restaurant*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B09 | *Phone Number Restaurant* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Phone Number Restaurant*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B010 | *Check Detail Transaction* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task *Check Detail Transaction*? |

| No Blok | Jenis Blok | Task |
|---|---|---|
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |

Setelah melakukan wawancara saat *usability testing,* terdapat beberapa umpan balik yang dirasakan perlu ada peningkatan terhadap desain aplikasi restoran Halal Tourism ini. Berikut detail dari beberapa umpan balik yang disampaikan oleh pengguna saat dilakukan *usability testing.*

**Tabel 12. Umpan Balik Positif Pengguna Terhadap *Prototype* Desain Restoran**

| No | Umpan Balik Positif |
|---|---|
| 1 | Tampilannya sudah bagus dan menarik, *eye catching* untuk dilihat. |
| 2 | Informasi yang disediakan juga sudah lengkap. |
| 3 | Alur aplikasi sangatlah mudah. |
| 4 | Semoga dengan adanya aplikasi Halal *Tourism* bisa membantu wisatawan yang sangat awam dengan Korea. |
| 5 | Letak informasi, konten dan *button* mudah dijangkau dan tidak perlu usaha yang lebih untuk memahami. |
| 6 | Untuk sejauh ini tidak ada yang perlu ditambahkan. |

***Usability Testing Design* Pihak *Driver***

Peneliti juga melakukan testing kepada pihak *driver* agar desain pihak *driver* bisa memenuhi kebutuhan yang ada. Peneliti melakukan *testing* kepada 6 *driver* dari restoran yang berbeda. Berikut hasil dari testing yang sudah peneliti lakukan.

***Pengujian Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS)**

**Tabel 13. Blok Yang Akan Diuji Pada Pihak *Driver***

| No Blok | Jenis Blok | Task |
|---|---|---|
| B01 | *Delivery Order* | Halaman utama, lalu pilih transaksi, klik *button delivery completed,* setelah itu isi form dan klik *submit,* setelah itu klik *order done*. |
| B02 | *Call to Customer* | Halama map, lalu klik *icon call*. |

Task yang sudah ditentukan hanya berisi 1 blok, peneliti memilih fitur inti yang merupakan fitur paling penting dalam aplikasi Halal *Tourism* untuk pihak *driver*.

Setelah responden mengerjakan task yang sudah ditentukan, terdapat beberapa nilai yang nantinya akan digunakan untuk melihat apakah desain tersebut layak digunakan atau tidak. Berikut tabel hasil pengujian yang sudah dikerjakan oleh responden.

**Tabel 14. Pengujian Maze Desain *Driver***

| No Blok | Jenis Blok | *Direct Success Rate* | *Indirect Success Rate* | *Give Up* | *Average Duration* | *Missclick Rate* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B01 | *Delivery Order* | 100% | 0 % | 0 % | 25.2s | 21.8% |
| B02 | *Call to Customer* | 50% | 50% | 0 % | 11.4s | 3.8% |

Berdasarkan tabel diatas, menjelaskan tersebut memiliki nilai yang kurang bagus. Setelah itu, setiap blok akan dihitung menggunakan rumus Pengujian Maze. Untuk melihat skor lebih detail lagi bisa dilihat pada tabel 15 dan untuk tingkatan pengukuran skor bisa dilihat pada tabel 16.

**Tabel 15. Skor Maze Desain *Driver***

| No Blok | Task | *Mission Usability Score* |
|---|---|---|
| B01 | *Delivery Order* | 88 |
| B02 | *Call to Customer* | 73 |
| | *Maze Usability Score* | 81 |

**Tabel 16 Tingkatan Skor Maze**

| No | Tingkatan Skor | Rentang Skor |
|---|---|---|
| 1 | Rendah | 1 – 50 |
| 2 | Menengah | 50 – 80 |
| 3 | Tinggi | 80 – 100 |

Dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian MUIS dan MAUS yaitu 81. Jika dilihat dari tabel 15 Tingkatan skor, bahwa skor 81 berada dalam kategori Tinggi. Pada tabel 17 merupakan penjelasan kesimpulan hasil dari evaluasi pengujian di aplikasi Maze.

**Tabel 17.Kesimpulan pertanyaan hasil MAUS dan MIUS Desain *Driver***

| No Blok | Jenis Blok | Kesimpulan Hasil Evaluasi |
|---|---|---|
| B01 | *Delivery Order* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |
| B02 | *Call to Customer* | Semua responden merasa sangat mudah untuk menggunakan fitur yang disediakan. |

**Pengujian System Usability Scale (SUS)**

*Testing* selanjutnya yaitu *Pengujian System Usability Scale* (SUS). Peneliti melakukan pengujian SUS kepada 6 responden. Pengujian dilakukan kepada pemilik atau pegawai restoran.

**Tabel 18. Daftar Nilai Kuesioner Desain *Driver***

| Responden | Skor Pertanyaan | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| P1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| P2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| P3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 |
| P4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 5 | 1 |
| P5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 1 |
| P6 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 1 | 5 | 1 |

**Tabel 19. Keterangan Skor SUS**

| Nilai | Jawaban |
|---|---|
| 1 | Sangat tidak setuju |
| 2 | Tidak setuju |
| 3 | Ragu-ragu |
| 4 | Setuju |
| 5 | Sangat setuju |

Setelah melakukan pengisian kuesioner, langkah selanjutnya yaitu data tersebut dihitung sesuai dengan aturan perhitungan skor SUS, yaitu

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor yang didapat dari pengguna akan dikurangi 5.
3. Jumlahkan semua skor lalu dikali 2,5.

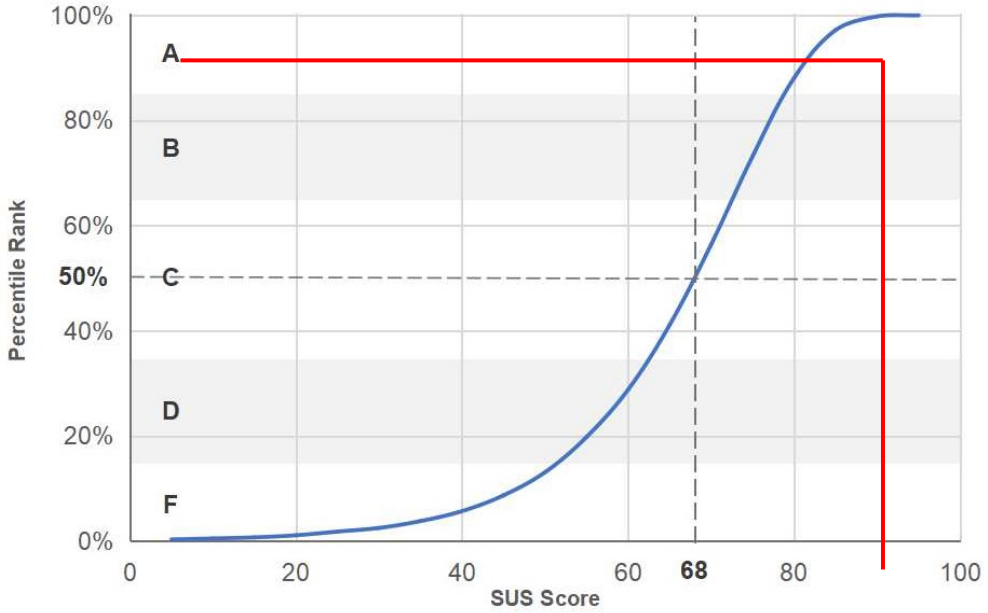
Berikut tabel hasil skor SUS yang sudah peneliti hitung.

**Tabel 20. Hasil *Score System Usability Scale* (SUS) Desain *Driver***

| Responden | Skor Pertanyaan | | | | | | | | | | Score SUS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | |
| P1 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 90 |
| P2 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 85 |
| P3 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 80 |
| P4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 85 |
| P5 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 85 |
| P6 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 85 |
| Total Score | | | | | | | | | | | 85 |
| Grade SUS | | | | | | | | | | | A |

Berdasarkan dari tabel diatas, hasil skor SUS mendapatkan 85. Berikut adalah detail dari hasil skor SUS.

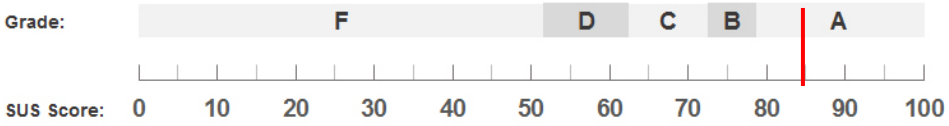
1. *Percentiles Rank*
   *Percentiles rank* digunakan untuk mengetahui ambang skor dari aplikasi tersebut. Ambang skor tersebut digunakan untuk menentukan apakah aplikasi diatas atau dibawah rata-rata. Berikut adalah gambar yang menunjukan ambang skor SUS secara umum dan hasil skor SUS yang sudah peneliti hitung.




**Gambar 11. SUS Sistem Penilaian *Percentiles Rank* Desain *Driver***

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa nilai rata-rata dari *percentiles* yaitu 68 (percentiles 50%). Dalam penelitian ini diperoleh nilai skor SUS sebesar 85 (garis warna merah), jika dilihat dari Gambar 11 *Percentile Rank* bahwa hasil pengujian kali ini diatas rata-rata.

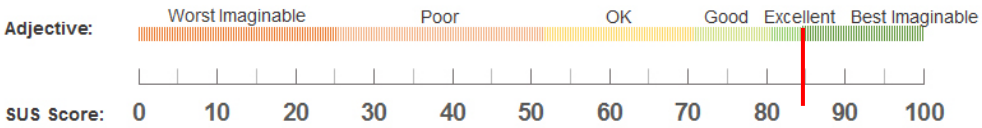
2. *Grade*
   Sistem penilaian *grade* mengkategorikan hasil skor SUS dari rentang *grade* A - F. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 12. SUS Sistem Penilaian *Grade* Desain *Driver***

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *grade* berada pada *grade* B yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali ini masih tergolong bagus.

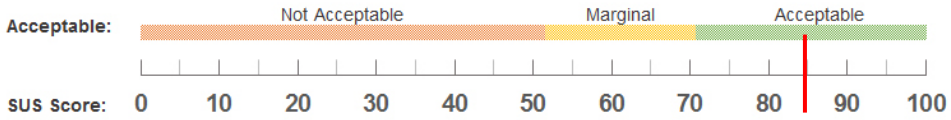
3. *Adjectives*
   Sistem penilaian *adjectives* mengkategorikan hasil skor SUS dari rentang *best imaginable* - *worst imaginable.* Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 13. SUS Sistem Penilaian *Adjectives* Desain *Driver***

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *adjectives* berada pada golongan *best imaginable* yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali ini tergolong sangat bagus.

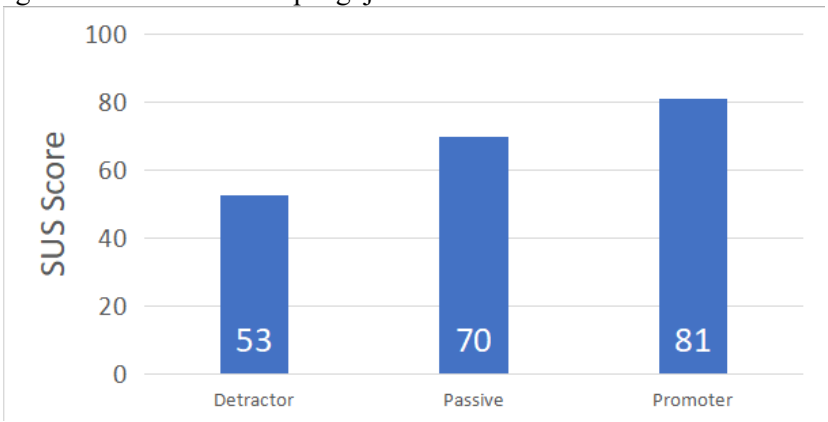
4. *Acceptability*
   Sistem penilaian *acceptability* mengkategorikan bahwa *not acceptable* dari rentang skor 0-50, *marginal* dari skor 50-70, dan *acceptable* dari skor 70-100. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 14. SUS Sistem Penilaian *Acceptability* Desain *Driver***

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *acceptability* berada pada golongan *acceptable* yang menunjukan bahwa hasil skor SUS pada pengujian kali bisa diterima oleh pengguna.

5. *Promoters* dan *Defractors*
   Sistem penilaian *promoters* dan *defractores* mengkategorikan bahwa *defractor* (tidak akan merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan skor rentang 0-53-70, *passive* (kemungkinan kecil untuk merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan rentang skor 70-81, *promoter (*merekomendasikan aplikasi tersebut kepada orang lain) dengan skor rentang 81-100. Berikut hasil pengujian skor SUS kali ini.




**Gambar 15. SUS Sistem Penilaian *Promoters dan Defractors* Desain *Driver***

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil skor pengujian SUS pada sistem penilaian *promoters* dan *defractores* berada pada golongan *promoter* yang berarti bahwa kemungkinan besar bahwa desain pihak restoran kemungkinan besar akan direkomendasikan kepada orang lain. Berdasarkan dari hasil skor SUS pada pengujian kali ini, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 21. Interpretasi Skor SUS Desain *Driver***

| Grade | SUS | Percentile range | Adjective | Acceptable | NPS |
|---|---|---|---|---|---|
| A+ | 84.1-100 | 96-100 | Best Imaginable | Acceptable | Promoter |
| A | 80.8-84.0 | 90-95 | Excellent | Acceptable | Promoter |
| A- | 78.9-80.7 | 85-89 | Excellent | Acceptable | Promoter |
| B+ | 77.2-78.8 | 80-84 | Excellent | Acceptable | Passive |
| B | 74.1 – 77.1 | 70 – 79 | Excellent | Acceptable | Passive |
| B- | 72.6 – 74.0 | 65 – 69 | Excellent | Acceptable | Passive |
| C+ | 71.1 – 72.5 | 60 – 64 | Good | Acceptable | Passive |
| C | 65.0 – 71.0 | 41 – 59 | Good | Marginal | Passive |
| C- | 62.7 – 64.9 | 35 – 40 | Good | Marginal | Passive |
| D | 51.7 – 62.6 | 15 – 34 | OK | Marginal | Detractor |

Skor SUS pada pengujian kali ini sebesar 85. Jika dikorelasikan dengan tabel diatas, bahwa pengujian kali ini mendapatkan *grade* A+ dengan percentile range 96. Klasifikasi tersebut menunjukan bahwa pengguna menilai desain restoran Halal Tourism ini bagus (*Best Imaginable*) dan dapat diterima (*acceptable*). Selain itu jika dilihat dari NPS, kemungkinan besar pengguna akan merekomendasikan aplikasi restoran Halal Tourism ini kepada orang lain.

**Hasil Usability Testing**

Berikut pertanyaan yang peneliti buat untuk responden.

**Tabel 22. Pertanyaan Usability Testing Desain *Driver***

| No Blok | Jenis Blok | Task |
|---|---|---|
| B01 | Menerima Pesanan | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan task Menerima Pesanan? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |
| B02 | *Menu* | Bagaimana kesan anda terhadap tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menyelesaikan *Menu*? |
| | | Ada yang perlu ditingkatin untuk fitur ini? |

Setelah melakukan wawancara saat *usability testing,* terdapat beberapa umpan balik yang dirasakan perlu ada peningkatan terhadap desain aplikasi restoran Halal Tourism ini. Berikut detail dari beberapa umpan balik yang disampaikan oleh pengguna saat dilakukan *usability testing.*

**Tabel 23. Umpan Balik Positif Pengguna Terhadap *Prototype* Desain *Driver***

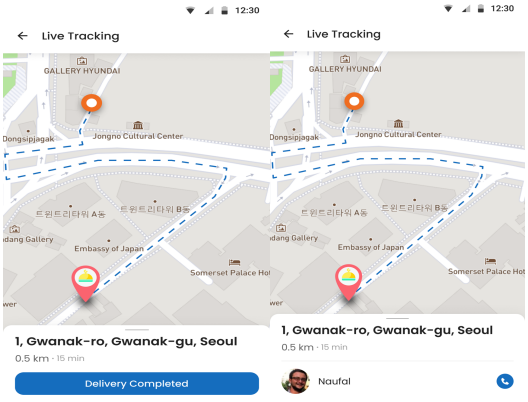
| No | Umpan Balik Positif |
|---|---|
| 1 | Tampilannya sudah bagus dan menarik. |
| 2 | Informasi yang disediakan juga sudah lengkap. |
| 3 | Alur aplikasi sangat mudah. |
| 4 | Letak informasi, konten dan *button* mudah dijangkau dan tidak perlu usaha yang lebih untuk memahami. |
| 5 | Detailnya tidak terlalu banyak namun sangat jelas dan mudah dipahami. |

**Tabel 24. Umpan Balik Negatif Pengguna Terhadap *Prototype* Desain *Driver***

| No | Umpan Balik Negatif |
|---|---|
| 1 | Mengingingkan adanya fitur *chat* didalam aplikasi. |
| 2 | Perubahan desain pada halaman *live tracking*. |

Berdasarkan tabel diatas, peneliti melakukan pemilahan umpan balik untuk diperbaiki. Umpan balik tersebut didapatkan pada saat peneliti melakukan wawancara *usability testing*, sehingga perbaikan yang peneliti lakukan merupakan berdasarkan dari wawancara *usability testing*. Berikut perubahan yang akan peneliti lakukan supaya meningkatkan kenyamanan pengguna.

**Halaman *live tracking***




(a) (b)

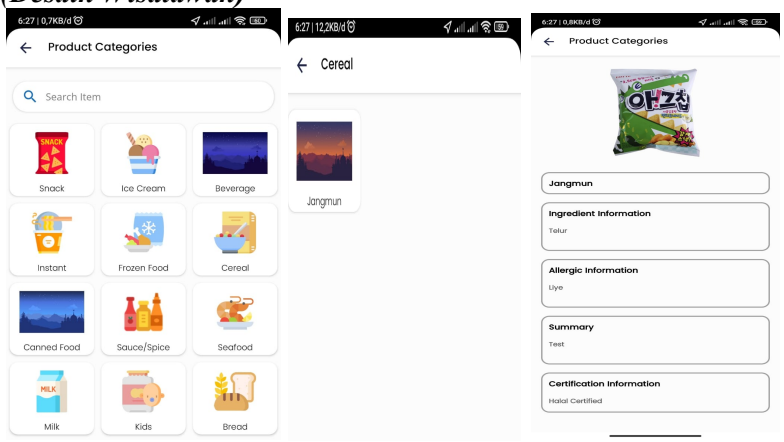
**Gambar 16. Halaman *Live Tracking* (a) sebelum dan (b) sesudah**

Perbaikan pada halaman menu *live tracking* yaitu merubah *button Delivery Completed* dengan nama dan *button call.* Perubahan ini dilakukan untuk memudahkan *driver* ketika ingin melakukan panggilan kepada *customer*.

## Hasil Implementasi Aplikasi

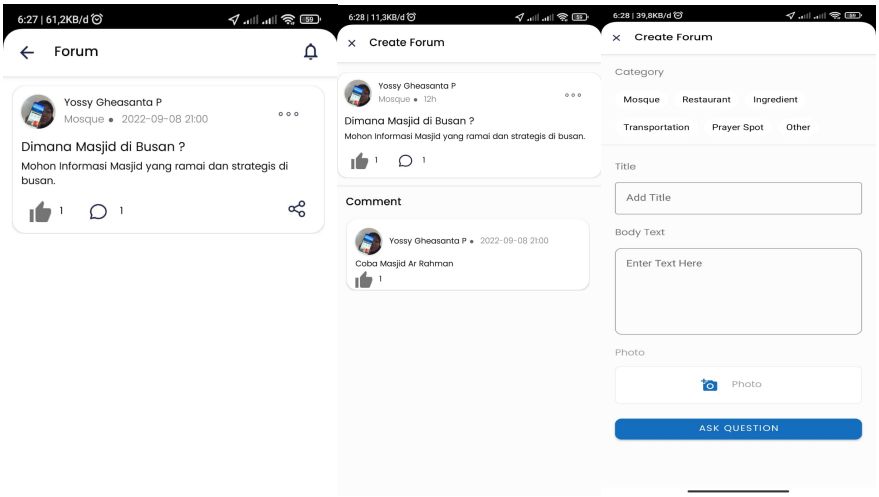
Peneliti melakukan implementasi beberapa fitur, yaitu fitur *product* (desain pihak wisatawan), forum (desain pihak wisatawan), restaurant (desain pihak restoran). Berikut detail hasil implementasi.

***Fitur Product (Desain Wisatawan)***



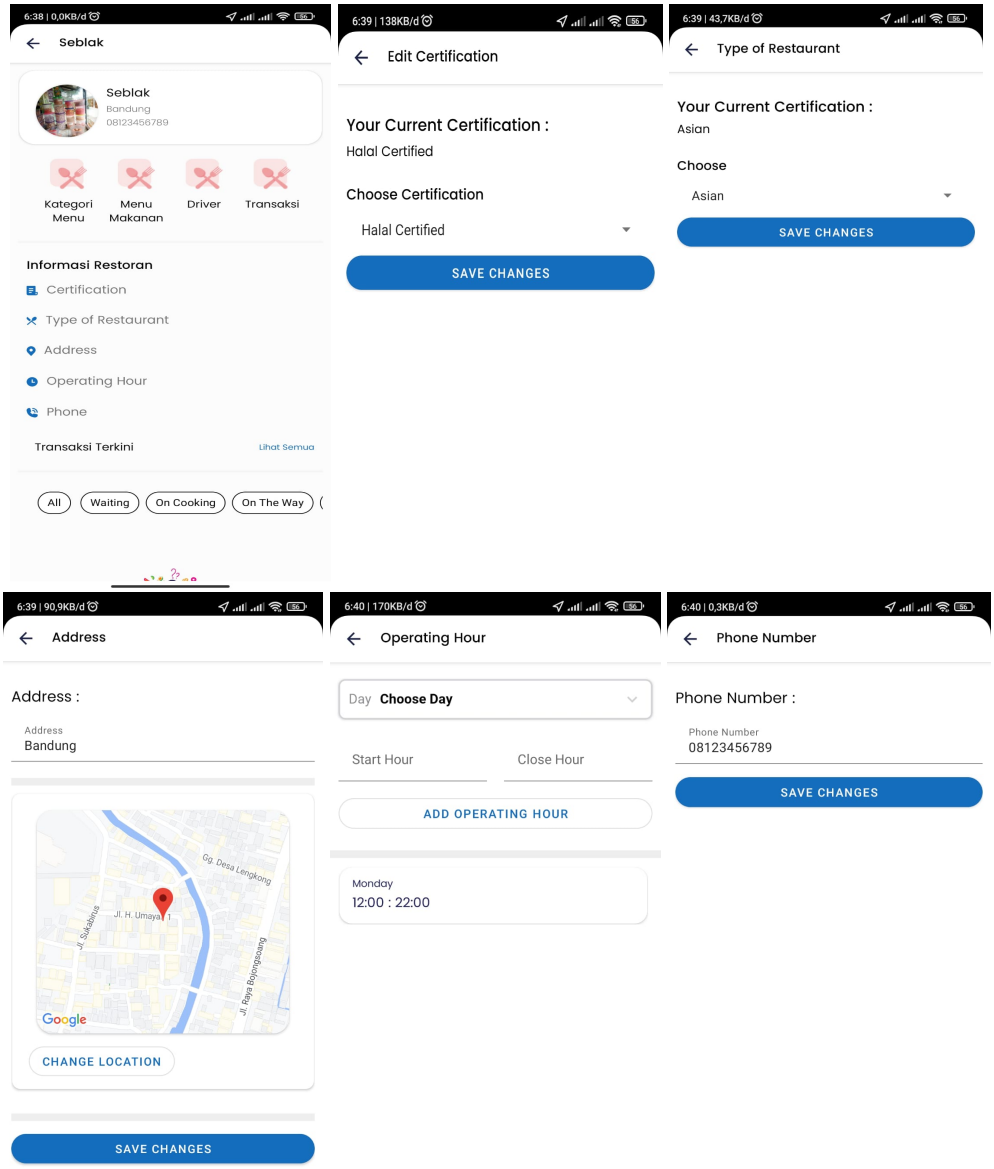

**Gambar 17. Implementasi *Front End Product***

***Fitur Forum (Desain Wisatawan)***




**Gambar 18. Implementasi *Front End***

**Fitur Restaurant (Desain Pihak Restaurant)**




**Gambar 19. Implementasi *Front***

## Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada rancangan aplikasi Halal *Tourism* yang dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking,* maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peneliti melakukan rancangan aplikasi Halal *Tourism* dengan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 6 tahap, yaitu dimulai oleh tahap *empathize, define*, *ideate*, *prototype, testing,* implementasi. Peneliti melakukan perancangan kali ini berdasarkan dari permasalahan yang sedang dialami oleh wisatawan muslim di Korea. Sehingga dari hasil perancangan pada penelitian ini menghasilkan beberapa aktor, yaitu wisatawan, pihak *restaurant* dan pihak *driver.* Berdasarkan hasil penelitian kali ini, solusi yang peneliti tawarkan kepada pengguna akan diimplementasikan ke aplikasi *mobile.* Dari hasil implementasi tersebut pengguna terutama wisatawan merasa sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi Halal *Tourism* karena informasi yang mereka butuhkan ada di dalam satu aplikasi. Ketertarikan wisatawan meningkat dengan adanya fitur *delivery online* yang mampu membantu wisatawan ketika dikondisi tertentu yang mengharuskan wisatawan memesan makanan melalui aplikasi. Selain itu dengan adanya aplikasi Halal *Tourism* membantu pihak *restaurant* serta *driver* lebih mudah ketika ingin

mengantarkan makanan ke lokasi *customer.* (2) Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan pengujian Maze dan SUS. Terdapat tiga aktor desain yang akan peneliti uji. Aktor pertama yaitu wisatawan, peneliti menguji aktor wisatawan sebanyak dua kali dengan skor Maze fase satu 72,4 dan fase dua 88 lalu untuk skor SUS fase satu 74 dan fase dua 84,5. Untuk aktor restoran peneliti hanya melakukan pengujian satu kali dengan skor Maze 93 dan skor SUS 85. Aktor terakhir *driver* dengan skor Maze 81 dan skor SUS 85. Dari hasil pengujian kali ini membuat pengguna lebih nyaman ketika ingin menggunakan aplikasi tersebut.

## BIBLIOGRAFI


Auliasari, R. P., Tolle, H., & Priharsari, D. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Peserta Event Berbasis Sistem Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Dilo Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *5*(5).

Firstantin, T. A. R. G., & Hasanah, U. (2021). Perkembangan Wisata Halal di Korea Selatan (Studi Kasus Perspektif Masyarakat Indonesia di Korea Selatan). *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*. https://doi.org/10.24843/jumpa.2021.v08.i01.p14

Hanief, S., & Pramana, D. (2019). Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi. *Andi*.

Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, *28*(1). https://doi.org/10.2307/25148625

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, *2*(1). https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51

Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, *3*(2). https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.isssue2.year2022.page108-123

Marlinda, A. P., Cipto, B., Al-Fadhat, F., & Jubba, H. (2021a). South korea's halal tourism policy - The primacy of demographic changes and regional diplomacy. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, *10*(3). https://doi.org/10.36941/AJIS-2021-0081

Marlinda, A. P., Cipto, B., Al-Fadhat, F., & Jubba, H. (2021b). The Influence of Artificial Intelligence to Support Halal Tourism Policy in South Korea. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, *717*(1). https://doi.org/10.1088/1755-1315/717/1/012027

Mutiara Ummah, S., Hermansyah, T., & Nasichah, N. (2023). Improving participatory community communication on halal tourism…. *Journal of Enterprise and Development (JED)*, *5*(1s).

Pristantiningdiah, R. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi E-health Pelayanan Kesehatan Dan Kecantikan Dengan Metode Lean UX Dan Usability Testing (Studi Kasus: Klinik Dr. Riris). In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.

Qadarrochman, N. (2010). Analisis Penerimaan Daerah Dari Sektor Pariwisata Di Kota Semarang Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang*.

Rice, G. (2011). Turn Muslim Consumers' Problems into Marketing Solutions. *Forbseindia.Com*.

Samsudin, A. (2022). The Development Of Halal Tourism in Muslim Minority Countries: Case Study in South Korea. *Proceedings of Malikussaleh International Conference on Law, Legal Studies and Social Science (MICoLLS)*, *2*. https://doi.org/10.29103/micolls.v2i.70

Sudana, D., & Yulianto, A. (2016). Perancangan Website Pondok Permata Homestay Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Ijns*, *5*(4).

Suryani, N. P. E. (2015). Korean Wave sebagai Instrumen Soft Power untuk Memperoleh Keuntungan Ekonomi Korea Selatan. *Global: Jurnal Politik Internasional*, *16*(1). https://doi.org/10.7454/global.v16i1.8

Wurmser, Y. (2020). *Apps Far Outpace Browsers in US Adults' Mobile Time Spent*. Insider Intelligence.

**Copyright holder:**
Naufal Hanif Ramadhan, Faishal Mufied Al Anshary, Rahmat Fauzi (2024)

**First publication right:**
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

