



PERANCANGAN UI & UX APLIKASI PARIWISATA KOTA BERBASIS ANDROID DI KOTA DKI JAKARTA

Muhamad Rafiqh¹ & Ismail²

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Indonesia Membangun - Kota Bandung

Email: Muhamadrafiqh09@gmail.com¹, ismail@inaba.ac.id²

Informasi Artikel	ABSTRACT
Riwayat artikel : Disubmit : Direvisi : Diterima : Dipublikasi :	<p><i>This article discusses the development of the PAKOTA tourism application in Jakarta, focusing on issues such as unappealing features and a complicated user interface. The Design Thinking method is employed in the development, involving the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The research results encompass the design of the PAKOTA logo and user interface (UI/UX). The "PAKOTA" logo reflects the concept of dynamic urban tourism, while the interface includes login and registration pages, a main page featuring popular places, category submenus, a favorites page, destination pages, and a map page. Prototype testing involved five respondents to gather user feedback. The results indicated success in various testing scenarios, with potential improvements identified. PAKOTA is envisioned not just as a tourism application but as a tool to strengthen the local economy, providing comprehensive information, creating a satisfying user experience, and supporting sustainable economic and tourism growth in Jakarta.</i></p>
Keywords: Application Pakota, User Interface, User Experience, Tourism, Design Thinking	
Kata Kunci: Aplikasi Pakota, User Interface, User Experience, Pariwisata, Design Thinking	<p>ABSTRAK</p> <p>Artikel ini membahas pengembangan aplikasi pariwisata Kota (PAKOTA) di DKI Jakarta, dengan fokus pada masalah fitur kurang menarik dan antarmuka pengguna yang rumit. Metode Design Thinking digunakan dalam pengembangan, melibatkan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil penelitian mencakup perancangan logo dan antarmuka pengguna (UI/UX) PAKOTA. Logo "PAKOTA" mencerminkan konsep pariwisata perkotaan yang dinamis, sedangkan antarmuka melibatkan halaman login, pendaftaran, halaman utama dengan tempat populer, submenu kategori, halaman favorit, tempat tujuan, dan halaman peta. Pengujian prototipe melibatkan lima responden untuk mendapatkan umpan balik pengguna. Hasilnya menunjukkan keberhasilan dalam beberapa skenario pengujian, dengan perbaikan yang mungkin diperlukan. PAKOTA diharapkan bukan hanya sebagai aplikasi pariwisata, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat ekonomi lokal, memberikan informasi lengkap, menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan, dan mendukung pertumbuhan ekonomi dan pariwisata berkelanjutan di Jakarta.</p>



PENDAHULUAN

Bank Indonesia (BI) menyatakan pariwisata merupakan sektor yang membantu dalam mendongkrak pertumbuhan devisa negara. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber daya yang terdiri dari keragaman sumber daya alam dan budaya yang memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun mancanegara (Rahma, 2020). Pengembangan ekonomi global sangat dipengaruhi oleh sektor pariwisata, yang berperan penting dalam meningkatkan penerimaan negara dan menciptakan peluang pekerjaan yang signifikan. Indonesia, yang memiliki kekayaan budaya dan keindahan alam yang beragam, berhasil menarik perhatian jutaan pengunjung setiap tahunnya. DKI Jakarta, sebagai pusat ekonomi dan ibukota Indonesia, memiliki potensi pariwisata yang luar biasa. Dalam konteks ini, pariwisata bukan hanya sekadar sektor industri, tetapi juga cerminan dari kekayaan budaya, sejarah, dan keberagaman Indonesia yang patut dipromosikan dan dijaga.

Jakarta memiliki Monas, Taman Mini, Ancol, Kebun Binatang Ragunan, Kota Tua dan Museum Nasional, sistem informasi yang belum memaksimal dirasa belum bisa menjadi daya tarik kota Jakarta bagi wisatawan (Nugraha et al., 2019). Obyek dan daya tarik wisata adalah suatu bentukan dari aktifitas dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu (Marpaung, 2002). Obyek dan daya tarik wisata sangat erat hubungannya dengan travel motivation dan travel fashion, karena wisatawan ingin mengunjungi serta mendapatkan suatu pengalaman tertentu dalam kunjungannya. Meskipun Jakarta menawarkan berbagai pengalaman wisata yang menarik, tantangan utama yang dihadapi oleh industri pariwisata adalah bagaimana menghadirkan informasi yang relevan dan menarik kepada pengunjung potensial. Saat ini, dalam era digital, teknologi menjadi kunci untuk mengatasi tantangan tersebut. Namun, meskipun ada banyak aplikasi pariwisata yang tersedia, masih ada masalah serius yang dihadapi oleh wisatawan dan pelaku industri di Jakarta. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan informasi. Banyak aplikasi pariwisata belum mampu menyajikan informasi yang lengkap dan akurat tentang tempat-tempat wisata, acara, dan kegiatan yang tersedia di Jakarta. Pengunjung seringkali kesulitan menemukan informasi terkini, harga tiket, jam buka, dan fasilitas yang disediakan oleh destinasi pariwisata. Selain itu, antarmuka pengguna yang rumit dan sulit dimengerti juga menjadi hambatan bagi wisatawan dalam menjelajahi aplikasi pariwisata yang ada.

Selain keterbatasan informasi dan antarmuka pengguna, kurangnya interaktivitas juga menjadi masalah yang perlu diatasi. Pengalaman wisata yang memuaskan tidak hanya tentang melihat gambar atau membaca deskripsi, tetapi juga tentang berinteraksi dengan destinasi, mendapatkan rekomendasi berdasarkan preferensi pribadi, dan berbagi pengalaman dengan sesama wisatawan. Oleh karena itu,



diperlukan solusi yang tidak hanya menyediakan informasi lengkap dan akurat, tetapi juga memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan interaktif.

Inilah latar belakang utama yang mendorong pengembangan aplikasi pariwisata Kota (PAKOTA). PAKOTA hadir sebagai jawaban atas tantangan yang dihadapi oleh industri pariwisata di Jakarta. Dengan menyediakan informasi yang lengkap, akurat, dan terkini, serta memperkenalkan antarmuka pengguna yang intuitif dan interaktif, PAKOTA bertujuan meningkatkan pengalaman wisata para pengunjung dan mendukung pertumbuhan bisnis UMKM di Jakarta. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, PAKOTA diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan potensi pariwisata Jakarta, menciptakan pengalaman wisata yang memuaskan, dan merangsang pertumbuhan ekonomi lokal di ibukota Indonesia.

Pengembangan aplikasi pariwisata berbasis Android merupakan fenomena yang mendapatkan perhatian luas dalam literatur terkait. Menurut Amin (2018), aplikasi berbasis Android memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi destinasi wisata. Dalam konteks ini, perancangan UI/UX menjadi krusial untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan.

Studi oleh Kim (2020) mengemukakan bahwa penggunaan metode Design Thinking dalam pengembangan aplikasi dapat membantu merinci kebutuhan pengguna dan memastikan solusi yang inovatif. Desain Thinking tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional, tetapi juga nilai-nilai estetika yang dapat meningkatkan daya tarik visual aplikasi.

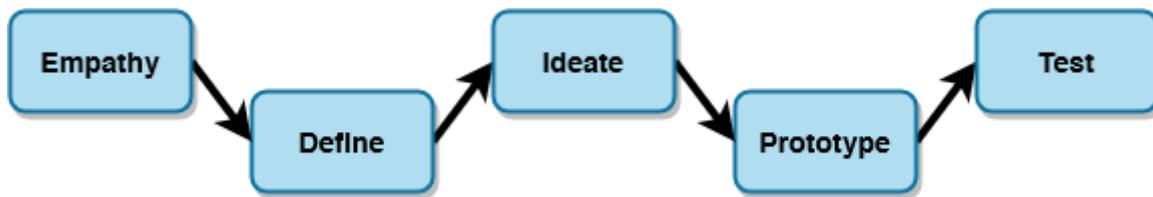
Dalam mendukung aspek ekonomi lokal, pandangan Nugraha et al. (2019) tentang tren pariwisata DKI Jakarta memberikan perspektif tentang pentingnya aplikasi pariwisata tidak hanya sebagai panduan wisatawan tetapi juga sebagai alat untuk mengangkat potensi ekonomi local. Keterbatasan informasi dalam aplikasi pariwisata sejauh ini juga telah menjadi fokus penelitian. Menurut Li (2017), penyediaan informasi yang lengkap dan akurat menjadi kunci untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan memastikan aplikasi pariwisata menjadi sumber yang andal.

Hasil survei empiris yang dijelaskan oleh Wang (2019) menunjukkan bahwa faktor kebingungan pengguna terkait dengan antarmuka rumit dapat menghambat pengguna dalam mengakses informasi yang diinginkan. Oleh karena itu, desain antarmuka yang sederhana dan intuitif menjadi perhatian utama dalam perancangan aplikasi. Secara keseluruhan, integrasi konsep-konsep dari literatur tersebut di atas menjadi landasan penting dalam merancang aplikasi PAKOTA untuk meningkatkan daya tarik, kegunaan, dan dampak ekonomi lokal pariwisata di DKI Jakarta.



METODE PENELITIAN

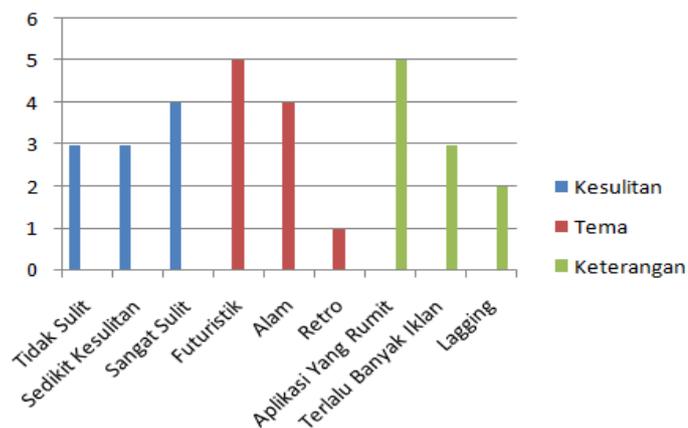
Design Thinking merupakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah dengan mencoba memahami pengguna, menantang asumsi dan mendefinisikan kembali permasalahan yang terjadi (Fariyanto et al., 2021). Metode ini terdiri dari 5 tahapan yang lebih rinci. Seperti berikut:



Gambar 1. Ilustrasi model Design Thinking

1. Empathize

Pada awal proses, tahap empati diutamakan untuk memahami permasalahan, mengevaluasi nilai-nilai yang terlibat, serta mencari solusi. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara guna pemahaman lebih lanjut terkait kebutuhan pengguna. Setelah melaksanakan observasi dan wawancara, survei dilakukan untuk menilai tingkat kepuasan konsumen terhadap aplikasi sejenis yang ada di sekitar.



Gambar 2. Data Hasil Survey

2. Define

Setelah memahami secara mendalam kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara pada tahap empathize, langkah selanjutnya adalah define. Pada tahap ini, permasalahan dan kebutuhan pengguna diidentifikasi dan dianalisis secara komprehensif untuk mengungkap esensi dari tantangan dan kebutuhan yang dihadapi oleh mereka. Proses ini



memberikan dasar ide-ide yang dapat digunakan oleh desainer untuk merancang, menggambarkan, atau mengembangkan fitur atau solusi sistem yang dapat menanggapi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini, berbagai teknik seperti Affinity Diagram, Point Of View, dan "How Might We" questions dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan spesifik (Ilham et al., 2021).

3. Ideate

Pada fase ideate, gagasan-gagasan yang terkait dengan permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap empathize dan define dievaluasi atau diperluas melalui sesi brainstorming. Proses brainstorming digunakan sebagai metode atau teknik untuk mengumpulkan beragam gagasan atau ide yang dapat menjadi solusi untuk masalah tertentu. Tahap ideate juga membantu membentuk gambaran mengenai alur sistem yang akan digunakan, memberikan dasar bagi perancangan prototipe.

4. Prototype

Gagasan-gagasan yang dihasilkan pada tahap ideate diimplementasikan dalam tahap prototipe. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan desain awal antarmuka sebagai model untuk menguji fungsionalitas produk. Proses ini memiliki tujuan untuk memberikan visualisasi produk, memfasilitasi interaksi antara pengembang dan pengguna sebelum produk menjadi sebuah sistem yang lengkap. Prinsip fail quickly diterapkan pada tahap ini, memungkinkan pengidentifikasian kegagalan dengan cepat untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan tanpa memakan waktu yang lama dalam proses yang tidak perlu (Ikhlis et al., 2022).

5. Test

Langkah terakhir dalam pendekatan design thinking adalah fase pengujian. Pada langkah ini, antarmuka akhir atau prototipe desain diujikan kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik berdasarkan pengalaman mereka. Umpan balik ini berfungsi sebagai penanda keberhasilan pengembangan produk, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kebutuhan pengguna. Proses ini memungkinkan pengembangan yang lebih optimal, dengan melakukan improvisasi dan penyesuaian terakhir yang diperlukan untuk produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dan analisis dari penelitian ini mencakup penerapan metode design thinking yang telah dijelaskan sebelumnya.

1. Empathize



Tahap Empathize Pada tahap Empathize, data dikumpulkan melalui survei wawancara dengan pengguna. Sebanyak 10 narasumber diwawancarai, menghasilkan respon yang beragam. Proses wawancara memberikan gambaran kebutuhan dari berbagai narasumber. Hasil interaksi ini dengan pengguna ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Inti Hasil Data Survey

No.	Inti Permasalahan
1	Fitur Aplikasi Yang Kurang Menarik
2	Design yang terlalu rumit sehingga sulit di pahami
3	Kurangnya referensi tempat yang dapat di tuju

2. Define

Dalam langkah ini, terjadi evaluasi terhadap daftar inti permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Untuk memperluas wawasan pemecahan masalah, penulis menggunakan metode How Might We (HMW) yang mengubah pernyataan menjadi pertanyaan (Ashari & Swalaganata, 2023). Rincian How Might We dapat ditemukan pada Tabel 2.

Tabel 2. HOW MIGHT WE

No.	How	Might
1.	Bagaimana kita bisa meningkatkan daya tarik fitur aplikasi?	Mengintegrasikan elemen visual yang menarik dan estesis.
2.	Bagaimana kita bisa menyederhanakan desain agar mudah di gunakan?	Menyederhanakan antarmuka dengan mengurangi elemen yang tidak perlu.
3.	Bagaimana kita bisa memperluas sumber referensi tempat yang dapat diakses oleh pengguna?	Menyediakan sistem rating dan ulasan untuk membantu pengguna dalam memilih destinasi.

3. Ideate

Fase ideate melibatkan evaluasi dan pengembangan ide-ide terkait dengan permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap empathize dan define. Dalam tahap ini, dilakukan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide yang memenuhi kebutuhan pengguna. Proses brainstorming ini menghasilkan beberapa fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Brainstorming adalah piranti perencanaan yang dapat menampung kreativitas kelompok dan sering digunakan sebagai alat pembentukan untuk mendapatkan ide-ide yang



banyak, dan metode Brainstorming merupakan salah satu cara mendapatkan sejumlah ide yang mudah dan menyenangkan para pesertanya (Grietje & Uneputy, 2013).

Tabel 3. Hasil Brainstorming

No	Fitur	Keterangan
1	Interaktif Menu	Menu yang menarik terdiri dari banyak pilihan yang mudah di mengerti oleh pengguna.
2	Review	Platform untuk pengguna berbagi tinjauan dan pengalaman dari perjalanan yang telah mereka lakukan.
3	Pakota Ekspedisi	Sebuah kegiatan yang diselenggarakan pihak PAKOTA untuk mencari tempat-tempat menarik yang jarang di ketahui banyak orang.

4. Prototype

Tahap awal dalam proses perancangan UI & UX Aplikasi Pariwisata Kota (PAKOTA) adalah melakukan pengelompokan ide-ide dalam bentuk gambar, yang disebut Brainstorming. Sebaiknya, sebelumnya merancang logo (identitas) aplikasi agar dapat menghasilkan desain yang kohesif dan utuh. Perancangan logo aplikasi ini menekankan pembentukan campuran berupa gabungan logo type dan logo gram, bertujuan untuk menciptakan logo yang komunikatif dan visual dengan kesatuan bentuk antara keduanya.



Gambar 3. Mapping Brainstorming



Dari penjelasan brainstorming di atas, terlihat bahwa arah perancangan UI & UX aplikasi pariwisata di Kota DKI Jakarta akan memberikan kesan sederhana, futuristik, modern, dan dinamis. Kesannya adalah bahwa desain aplikasi ini akan mencerminkan sifat yang mudah dipahami, inovatif, sesuai dengan perkembangan masa depan, dan dinamis untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang beragam.

4.1 Perancangan Logo Aplikasi pariwisata Kota

Sebelum kita memulai perancangan UI & UX aplikasi Pencari Wisata, sebaiknya kita mulai dengan merancang logo (identitas) aplikasi. Hal ini akan membantu menciptakan rancangan yang terpadu dan serasi secara keseluruhan. Fokus perancangan logo aplikasi ini adalah pada gabungan logotype dan logogram untuk menciptakan logo yang tidak hanya komunikatif tetapi juga visual, sehingga memiliki kesatuan bentuk antara satu dan lainnya.

A. Identitas Logo

Sebelum menghasilkan sketsa awal, langkah pertama adalah mengidentifikasi identitas aplikasi. Proses ini bertujuan untuk menentukan visual dan karakteristik yang ingin ditampilkan pada logo aplikasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan visual dan karakter yang dihasilkan dapat sesuai dengan temuan dari riset dan analisis lapangan. Berdasarkan hasil tersebut, nama yang dipilih untuk mewakili aplikasi ini adalah "PAKOTA" yang memiliki arti pariwisata di perkotaan.

PAKOTA, singkatan dari pariwisata di Perkotaan, mencerminkan sebuah konsep yang memadukan pesona pariwisata dengan kehidupan perkotaan yang dinamis. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan utama untuk menjadi penunjuk arah dan panduan bagi para pengunjung serta warga lokal yang ingin menjelajahi dan menikmati keindahan serta keberagaman tempat wisata yang tersebar di seluruh penjuru kota DKI Jakarta.

B. Final Logo

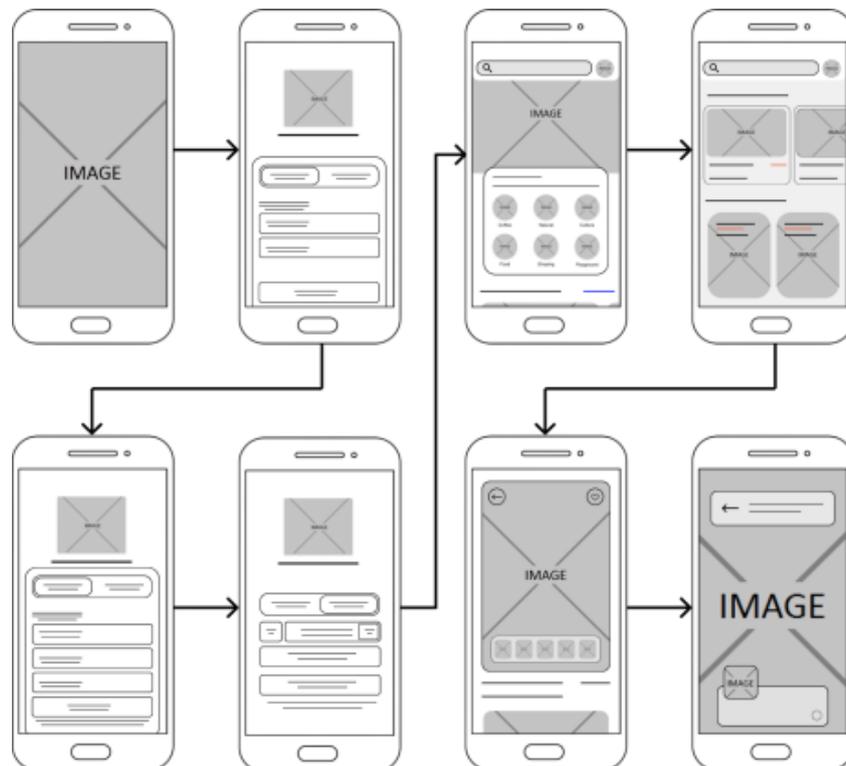
Langkah berikutnya setelah mendapatkan nama dari aplikasi pencari Wisata adalah proses mencari bentuk Picture Mark melalui brainstorming. Hasilnya adalah bentuk final Picture Mark yang merupakan kombinasi visual antara kedai, Kota, dan Alam. Dengan membentuk lingkaran, menggunakan warna yang tenang, tipografi yang sesuai, dan tata letak yang baik, diyakini bahwa desain ini mampu memperkuat pesan visual dan pesan verbal dari aplikasi PAKOTA.

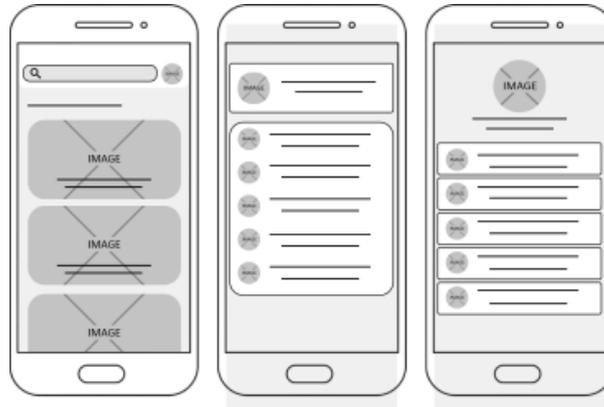


Gambar 4. Final Logo

C. PERANCANGAN LAYOUT UI & UX

Dalam langkah ini, konsep-konsep yang muncul dari sesi brainstorming direalisasikan menjadi antarmuka atau prototipe. Proses pembuatan antarmuka atau prototipe ini dilakukan menggunakan alat desain seperti Figma. Berikut beberapa tampilan dari prototipe aplikasi PAKOTA.

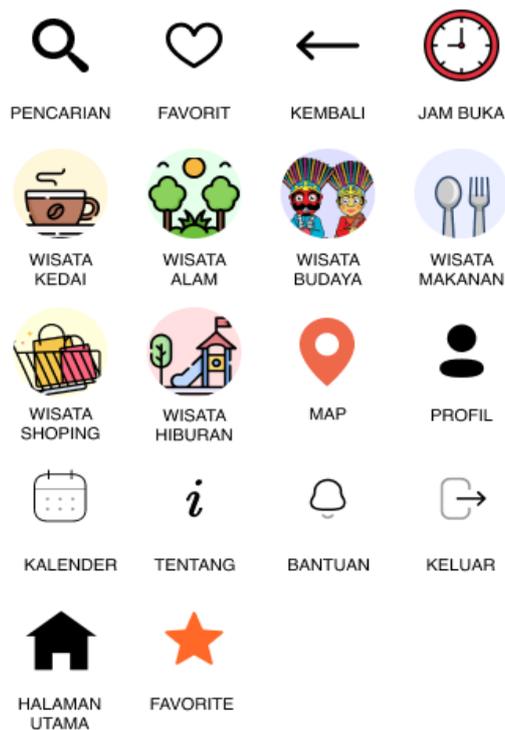




Gambar 5. Wireframe Layout UI & UX

1. Studi Icon

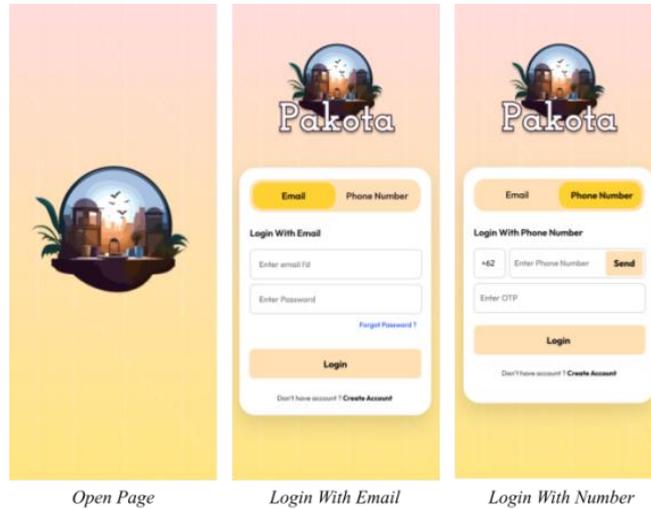
Ketika merancang ikon untuk aplikasi PAKOTA, penekanan diberikan pada bentuk gambar tiga dimensi untuk menciptakan stimulus visual dari bentuk-bentuk yang umumnya ditemui di sekitar kita. Gambar-gambar ini juga memiliki dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek. Pemilihan ikon untuk aplikasi PAKOTA bertujuan menciptakan kesatuan dengan logo, yang pada dasarnya terdiri dari banyak objek yang saling terkait. Beberapa ikon yang terdapat dalam aplikasi PAKOTA mencakup:



Gambar 6. Studi Icon

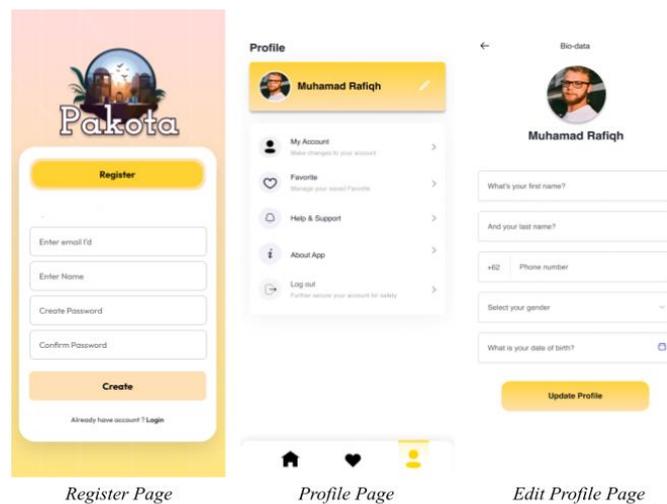


2. Final Layout UI & UX PAKOTA



Gambar 7. Halaman Login

Fitur Login akun pada aplikasi PAKOTA dapat ditemukan dalam Gambar 7. Proses login dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui Email dan Nomor.



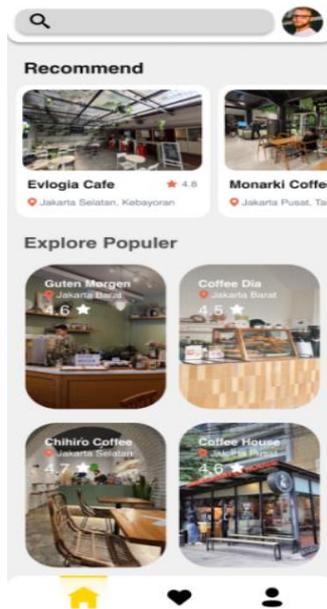
Gambar 8. Halaman Daftar dan Profil

Fitur daftar dan Profil akun pada aplikasi PAKOTA dapat ditemukan dalam Gambar 8. Proses pendaftaran dapat dilakukan dengan mudah hanya mengisi data diri seperti Email, Nama, dan Password.



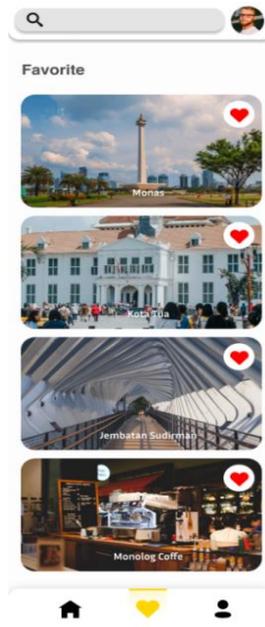
Gambar 9. Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman yang menampilkan tempat dan makanan populer di tempat wisata. Halaman ini juga menampilkan Event yang akan datang nanti.



Gambar 10. Sub Menu Halaman “Coffe”

Ini adalah halaman submenu yang akan memuat tempat-tempat yang direkomendasikan oleh PAKOTA berdasarkan kriteria menu yang dipilih, dan juga akan menampilkan hasil pencarian yang sering dicari oleh pengguna lain.



Gambar 11. Halaman Favorit

Halaman ini merupakan halaman favorit yang berisikan tempat-tempat yang di sukai oleh user. Halaman ini dapat muncul jika user memilih menu dengan favorit di bagian bawah aplikasi.



Gambar 12. Halaman Tempat Tujuan

Halaman ini merupakan Halaman Tempat Tujuan yang berisikan gambar, alamat, jam buka dan menu untuk membuka map dari destinasi yang dipilih oleh user.



Gambar 13. Halaman Peta

Halaman ini merupakan Halaman Peta yang berisikan alamat dari destinasi yang dipilih oleh user. Halaman ini juga akan menampilkan wilayah sekitar destinasi untuk memudahkan user mencari destinasi wisata tersebut.

1. Test

Tahap ini merupakan langkah terakhir setelah penyelesaian antarmuka atau prototipe aplikasi. Dalam tahap pengujian antarmuka atau prototipe, fitur-fitur dari situs web aplikasi PAKOTA diuji dengan melibatkan lima calon pengguna. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mendapatkan umpan balik berdasarkan pengalaman pengguna sebagai indikator keberhasilan pengembangan produk.

Proses pengujian ini melibatkan penerapan skenario pengujian untuk mengevaluasi hasil sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian aplikasi PAKOTA dapat ditemukan dalam Tabel 4 yang terlampir.



Tabel 4. Hasil Pengujian

Skenario Pengujian	Responden				
	1	2	3	4	5
Penguna Melakukan login dengan email dan Nomor.					
User melakukan pendaftaran akun.					
User mencoba mencari destinasi tujuan sesuai criteria yang dipilih.					
User dapat melihat detail dari destinasi yang di pilih.					

Indikator ■ Berhasil ■ Tidak Berhasil

SIMPULAN

Jurnal ini membahas pengembangan aplikasi PAKOTA untuk pariwisata di DKI Jakarta. Aplikasi ini berfokus pada memberikan pengalaman wisata unik dengan informasi lengkap tentang tempat-tempat wisata. Metode Design Thinking digunakan, mengidentifikasi masalah seperti fitur yang kurang menarik dan desain yang rumit.

Ideasi melibatkan fitur seperti menu interaktif, ulasan pengguna, dan PAKOTA Ekspedisi. Prototipe aplikasi melibatkan perancangan logo dan antarmuka pengguna (UI/UX). Logo "PAKOTA" mencerminkan konsep pariwisata perkotaan yang dinamis.

Antarmuka aplikasi mencakup halaman login, pendaftaran, halaman utama dengan tempat populer, submenu untuk kategori, halaman favorit, tempat tujuan, dan halaman peta. Desain UI/UX didasarkan pada studi ikon dengan fokus pada gambar tiga dimensi.

PAKOTA diharapkan bukan hanya aplikasi pariwisata biasa tetapi juga alat untuk memperkuat ekonomi lokal, memberikan informasi lengkap, dan menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan, mendukung pertumbuhan ekonomi lokal dan pariwisata berkelanjutan di Jakarta.

DAFTAR RUJUKAN

Amin, S. (2018). Enhancing User Experience in Android-based Tourism Applications. *International Journal of Computer Applications*, 180(15), 27–31.



- Ashari, T., & Swalaganata, G. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Bencana BPBD Kota Batu Dengan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 7, 3826–3838.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Grietje, K. H., & Uneputty, E. P. (2013). Pengaruh Metode Brainstroming Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Ambon. *Jurnal Penelitian Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas Pattimura Ambon*, 7(10).
- Ikhlas, M. I., Zainudin Zukhri, S. T., & IT, M. (2022). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *AUTOMATA*, 3(2), 1–10.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.
- Kim, J. (2020). Design Thinking Approach in Mobile Application Development: A Case Study. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(10), 877–888.
- Li, Y. (2017). A Mobile Tourism Application to Enhance Tourist Experiences: A Preliminary Study. *Proceedings of the 12th International Conference on Ubiquitous Information Management and Communication (IMCOM)*, 1–6.
- Marpaung, H. (2002). *Pengetahuan Kepariwisata: Pengantar Pariwisata*. Alfabeta.
- Nugraha, R. N., Yuliantini, T., & Karyatun, S. (2019). Tren Pariwisata DKI Jakarta. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 4(2), 317–328.
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1–8.
- Wang, L. (2019). Investigating Factors Influencing User Satisfaction and Continuance Intention towards Mobile Travel Applications. *Sustainability*, 11(15), 4162.