

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Saat melakukan penelitian, dibutuhkan kajian teori yang telah ada sebelumnya sebagai aspek pendukung penelitian nantinya. Hal ini penting untuk dimaksimalkan karena dapat membantu mencegah terjadinya kesalahan serta untuk mengembangkan kemajuan pada penelitian sebelumnya. Adapun beberapa literatur atau kajian teori yang akan ditinjau mengenai *user interface*, *user experience* serta metode *design thinking*.

Literatur pertama ditulis oleh Muchammad Rizky Kadafi, Ade Moussadecq, dan Muhammad Redintan Justin pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Perancangan *E-Tourism* Sebagai Upaya Promosi Desa Jati Indah Lampung Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang visual *E-tourism* sebagai ranah media promosi dan publikasi menggunakan metode *design thinking*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu perancangan *E-Tourism* menggunakan metode *design thinking* berhasil memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memperoleh informasi dan UMKM yang ada di Desa Jati Indah Lampung Selatan[6].

Literatur kedua ditulis oleh Alfredo Valentino pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Perancangan Desain *Website* Sebagai Media Informasi & Budaya”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *website* untuk memberikan tawaran produk yang dapat diakses secara mandiri dan sebagai media informasi dengan desain ilustrasi. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu penggunaan metode *design thinking* dapat menghasilkan rancangan berupa desain *website* wisata dengan bentuk visual wisata Yogyakarta[7].

Literatur ketiga ditulis oleh Fikrun Nashih, dan Asmoro Nurhadi Panindas pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Desain Antar Muka Aplikasi Wisata dan Transportasi Sebagai Media Promosi Pariwisata di Surakarta”. Penelitian ini

bertujuan untuk merancang aplikasi Solocation yang dapat mempermudah wisatawan untuk mengakses informasi dan pemesanan tiket. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu penggunaan metode *design thinking* dapat menghasilkan desain aplikasi yang dapat menunjang wisatawan dari segi akses informasi dan pemesanan tiket[8].

Literatur keempat ditulis oleh Sherly Lourensia, Kurnia Setiawan, dan Ari Dina Krestiwana pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Desain UI/UX untuk Situs Web Raja Ampat *Dive Resort*”. Penelitian ini bertujuan agar situs web Raja Ampat *dive resort* menjadi lebih menarik dan mempermudah *usability* pada pengguna untuk dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu desain antarmuka yang memudahkan pengguna mengetahui informasi yang tidak tersedia di platform lainnya dengan tampilan yang sederhana serta nyaman digunakan[9].

Literatur kelima ditulis oleh Nadia Putri Nur Rahmadani, Ratih Kartika Dewi, dan Fais Al Huda pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Perancangan *User Experience* Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode *Design thinking*”. Penelitian ini bertujuan agar rancangan aplikasi promosi wisata Lahor dapat membantu pengelola wisata untuk mempromosikan wisata Lahor. Dalam penelitian metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu *prototype high fidelity* aplikasi promosi wisata Lahor yang telah melewati tahap pengujian[10].

Literatur keenam ditulis oleh Bella J., Geraldo R., Leonardo Y., Yennica V., Yoko S., dan Muhammad Rizky Pribadi pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Perancangan UX dan UI aplikasi KulurKilir dengan pendekatan Metode *design thinking*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasi *user experience* pada perancangan *user interface* aplikasi KulurKilir yang dapat memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi penting tentang *travel* atau perjalanan

dengan efisien. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu *prototype high-fidelity* aplikasi KulurKilir [11].

Literatur ketujuh ditulis oleh Allak Fajar R., Dwi Setyawan, Irwandi Refraugati, Muhammad Dafa C., dan Ina Sholihah Widiati pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Perancangan *Prototype* Aplikasi Review Wisata Berbasis *Mobile*”. Penelitian ini bertujuan merancang *prototype* aplikasi Review Wisata yang dapat memudahkan wisatawan memperoleh informasi mengenai wisata yang dituju. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu rancangan aplikasi Review Wisata yang terdiri dari fitur-fitur yang dapat mendampingi perjalanan wisata wisatawan[12].

Literatur kedelapan ditulis oleh Rizky Merdika Agusta, Dimas Firdlous Hardiwijaya, Firda Rahayu Nursolihah, dan Aisah pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan *Website* Pariwisata Budaya Sebagai Platform Wisata Digital di Masa Pandemi”. Penelitian ini bertujuan agar masyarakat, wisatawan, dan sektor pariwisata tetap dapat berjalan tanpa hambatan-hambatan di masa pandemi. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu *prototype high-fidelity website* wisata digital yang diberi nama “si wibu” yang berhasil dirancang dengan bantuan masukan dari pengguna pada tahap *test*[13].

Literatur kesembilan ditulis oleh Bagus Taufik Wicaksono, Hanifah Muslimah Az-Zahra dan Djoko Pranomo pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Pada Piknik Nusantara Menggunakan Metode *Design thinking*”. Penelitian ini bertujuan agar rancangan antarmuka nantinya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan transaksi perjalanan liburan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu pemanfaatan metode *design thinking* dapat membantu perancangan antarmuka *website* Piknik Nusantara berfideltas tinggi[14].

Literatur kesepuluh ditulis oleh Arnandhia Fatimah Azzahra pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Redesain *Website* Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode *Design thinking*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan menyempurnakan kebutuhan *website* Desa Wisata Branjang. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini yaitu *prototype website* Desa Branjang yang dilengkapi dengan fitur pencarian yang dapat memfilter sesuai kebutuhan pengguna, fitur profil, dan fitur kegiatan wisata[15]. Tabel perbandingan kajian penelitian dari literatur diatas terdapat pada Tabel 2.1.



Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Basis	Hasil
1	Muchammad Rizky Kadafi, Ade Moussadecq, Muhammad Redintan Justin (2022)	Perancangan <i>E-Tourism</i> Sebagai Upaya Promosi Desa Jati Indah Lampung Selatan	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	Perancangan <i>E-Tourism</i> menggunakan metode <i>design thinking</i> berhasil memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memperoleh informasi dan UMKM yang ada di Desa Jati Indah Lampung Selatan.
2	Alfredo Valentino (2023)	Perancangan Desain <i>Website</i> Sebagai Media Informasi Wisata & Budaya	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	Penggunaan metode <i>design thinking</i> dapat menghasilkan rancangan berupa desain <i>website</i> wisata dengan bentuk visual wisata Yogyakarta

3	Fikrun Nashih, Asmoro Nurhadi Panindias (2021)	Desain Antar Muka Aplikasi Wisata dan Transportasi Sebagai Media Promosi Pariwisata di Surakarta	<i>Design thinking</i>	<i>Mobile</i>	Desain aplikasi yang menunjang wisatawan dari segi akses informasi dan pemesanan tiket.
4	Sherly Lourensia, Kurnia Setiawan, Ari Dina Krestiwawan (2020)	Desain UI/UX untuk Situs Web Raja Ampat <i>Dive Resort</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	Penggunaan metode <i>design thinking</i> dapat menghasilkan desain aplikasi yang dapat menunjang wisatawan dari segi akses informasi dan pemesanan tiket.
5	Nadia Putri Nur Ramadhani, Ratih Kartika Dewi, Fais Al Huda (2022)	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode <i>Design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Mobile</i>	<i>Prototype high fidelity</i> Aplikasi Promosi Wisata Lahor yang telah melewati tahap pengujian.

6	Bella J., Geraldo R., Leonardo Y., Yennica V., Yoko S., Muhammad Rizky Pribadi (2022)	Perancangan UX dan UI Aplikasi KulurKilir dengan Pendekatan Metode <i>Design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Mobile</i>	<i>Prototype high-fidelity</i> aplikasi KulurKilir.
7	Allak Fajar R. , Dwi Setyawan, Irwandi Refraugati, Muhammad Dafa C., Ina Sholihah Widiati (2022)	Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi Review Wisata Berbasis <i>Mobile</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Mobile</i>	Rancangan aplikasi Review Wisata yang terdiri dari fitur-fitur yang dapat mendampingi perjalanan wisata wisatawan.
8	Rizky Merdika Agusta, Dimas Firdlous Hardiwijaya, Firda Rahayu Nursolihah, Aisah (2021)	Pengembangan <i>Website</i> Pariwisata Budaya Sebagai Platform Wisata Digital di Masa Pandemi	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	<i>Prototype high-fidelity website</i> wisata digital yang diberi nama “si wibu” yang berhasil dirancang dengan bantuan masukan dari pengguna pada tahap <i>test</i> .

9	Bagus Taufik Wicaksono, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Djoko Pranomo (2022)	Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Pada Piknik Nusantara Menggunakan Metode <i>Design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	Pemanfaatan metode <i>design thinking</i> dapat membantu perancangan antarmuka <i>website</i> piknik nusantara berfidelitas tinggi.
10	Arnandhia Fatimah Azzahra (2023)	Redesain <i>Website</i> Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode <i>Design thinking</i>	<i>Design thinking</i>	<i>Website</i>	<i>Prototype website</i> Desa Branjang yang dilengkapi dengan fitur pencarian yang dapat memfilter sesuai kebutuhan pengguna, fitur profil, dan fitur kegiatan wisata.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Perancangan Antarmuka *Website* Wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan Metode *Design thinking*". Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai agar praktis dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *design thinking*. Hasil penelitian ini berupa rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan hasil *testing* antarmuka *website* yang dirancang sudah praktis dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna.