

SKRIPSI - JURNAL

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
TRAVEL BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Skripsi – Jurnal Dalam Rangka
Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
NIELSON TEO INDRAWAN
NIM. 2020021052

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
TRAVEL BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

Disusun Oleh :

Nielson Teo Indrawan

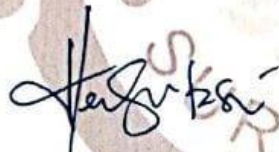
2020021052

Skripsi - Jurnal ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 20 Desember 2023

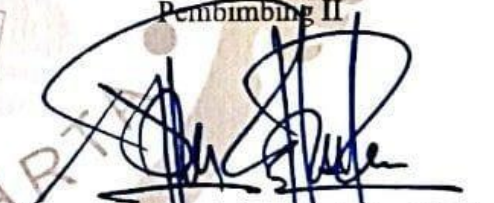
Mengetahui,

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn.,
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Ahmad Khoirul Anwar., S.Sn, M.Sn
NIDN. 0610068302

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
TRAVEL BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

Disusun Oleh :
NIELSON TEO INDRAWAN
2020021052

Skripsi – Jurnal
Ini telah diterima dan disahkan oleh
Dewan Penguji Tugas Akhir / Kekarya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 10 Juli 2024

1. Penguji I
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn (.....)
NIDN : 0630017862
2. Penguji II
Nama : Ahmas Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn (.....)
NIDN : 0610068302
3. Penguji III
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn (.....)
NIDN : 0622048001

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**



Faqlah Purnomosidi, S.Psi, M.Si
NIDN. 0602058801

**Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nielson Teo Indrawan**

NIM : **2020021052**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile
Travel Berbasis *Artificial Intelligence***

Adalah benar – benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah – olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan kebohongan saya sanggup menerima segala konsekuensinya,

Surakarta, 10 Mei 2024
Yang Menyatakan



(Nielson Teo Indrawan)

NIM : 2020021052

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nielson Teo Indrawan**
NIM : **2020021052**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora Dan Seni**
Jenis Karya : **Skripsi - Jurnal**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclulsife Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Travel Berbasis Artificial Intelligence**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan sebagai pembimbing (*co author*), atau pencipta dan juga sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat Di : Surakarta
Pada Tanggal : 10 Juni 2024
Yang Membuat Pernyataan,

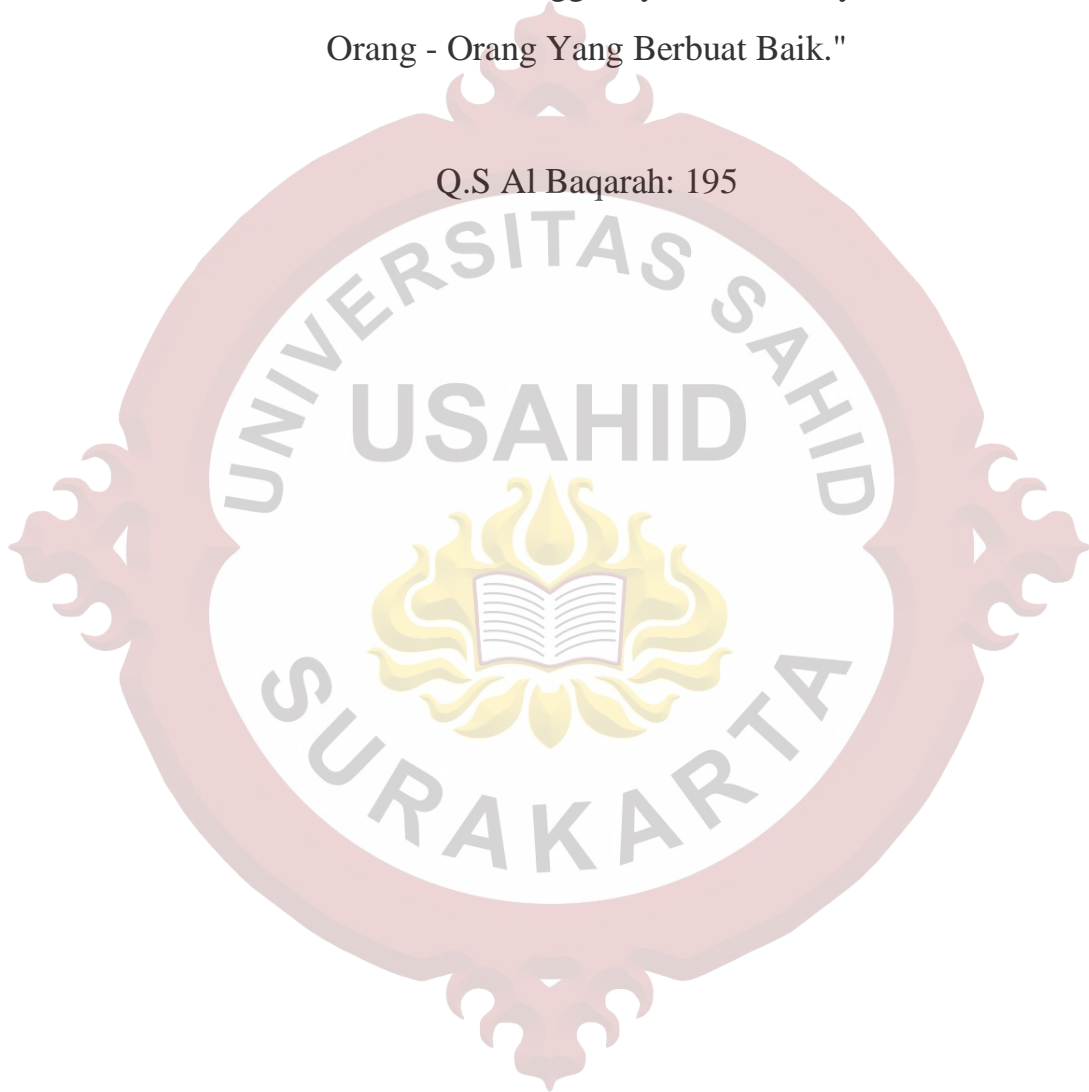


(Nielson Teo Indrawan)
NIM. 2020021052

MOTTO

"Jadilah Baik. Sesungguhnya Allah Menyukai
Orang - Orang Yang Berbuat Baik."

Q.S Al Baqarah: 195



RINGKASAN

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan banyak potensi tempat yang bisa dijadikan destinasi wisata. Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa per tahun 2021 Indonesia memiliki jumlah destinasi sebanyak 2.552 total industri pariwisata. Perkembangan industri pariwisata di Indonesia sempat terhambat karena adanya pandemi yang sempat melanda negara Indonesia selama kurang lebih 2 tahun, yang menyebabkan sempitnya ruang gerak wisatawan. Disisi lain, penggunaan teknologi digital semakin meningkat pada era pandemi. Kecerdasan buatan merupakan salah satu teknologi yang turut berkembang pada masa pandemi. Teknologi ini memungkinkan untuk sebuah program dapat berfikir seperti manusia dan membantu memudahkan aktivitas dan pekerjaan sehari hari. Perancangan ini memiliki tujuan untuk membuat sebuah desain tampilan aplikasi yang dapat mengimplementasikan kecerdasan buatan pada sebuah aplikasi mobile untuk kebutuhan industri pariwisata. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh Kelley dan Brown dari IDEO, terdiri dari tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah desain tampilan tatap muka aplikasi mobile untuk industri pariwisata, dengan implementasi kecerdasan buatan dan berbagai fitur, dan memuat informasi mengenai berbagai macam destinasi wisata, sekaligus merancang perjalanannya dengan mudah oleh pengguna.

Kata Kunci : Industri Pariwisata, Kecerdasan Buatan, Destinasi Wisata, Aplikasi Mobile

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago country with many potential tourist destinations. The Central Statistics Agency (BPS) stated that as of 2021 Indonesia will have a total of 2,552 destinations in the tourism industry. The development of the tourism industry in Indonesia was hampered due to the pandemic for approximately 2 years. It causes limitations for tourists. Besides, the use of digital technology is increasing in the pandemic era, it causes artificial intelligence to become a technology that is also developing. The technology makes it possible for a program to think like a human and helps facilitate daily activities and work. This final project aims to design an application display that can implement artificial intelligence in a mobile application for the tourism industry. The design method uses the Design Thinking method by Kelley and Brown from IDEO. This method consists of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing stages. The design result is a mobile application user interface display design for the tourism industry with the implementation of artificial intelligence and various features. On the other hand, this design contains information about various tourist destinations and designs for easy use.

Keywords: Tourism Industry, Artificial Intelligence, Tourist Destinations, Mobile Applications



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas Kebesaran-Nya dapat menyelesaikan Skripsi – Jurnal ini dengan baik. Penyusunan proposal karya ini merupakan sebagian syarat atau tugas akhir penyelesaian studi S1 Program Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama perancangan dan proses penyusunan Skripsi – Jurnal ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada :

1. Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum., SE, MM selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom, selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Keahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi, M.Si selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesaikannya pembuatan karya tugas akhir ini.

7. Ahmad Khoirul Anwar S.Sn, M.Sn selaku pembimbing 2 yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama pengujian.
8. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Keluarga atas segala pengorbanan dan dukungan yang tidak tergantikan oleh apapun.
10. Teman teman yang sudah banyak membantu dan memberikan informasi dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi – Jurnal ini.

Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat dicantumkan disini. Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi - Jurnal ini untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini berguna bagi semua pihak, baik almamater atau semua pihak yang memerlukannya. Terimakasih.

Surakarta, 10 Juni 2024

Nielson Teo Indrawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	v
MOTTO.....	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	8
C. TUJUAN	9
D. MANFAAT.....	9
E. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
F. LANDASAN TEORI.....	13
G. IDENTIFIKASI DATA	17
1. Pariwisata	17
2. Pengelola Pariwisata di Indonesia.....	23
3. Pelaku dalam Sektor Pariwisata	26
4. Ekonomi Pariwisata.....	28
H. METODOLOGI PERANCANGAN.....	30
I. PEMBAHASAN	33
1. Segmentasi.....	33
2. Unique Selling Preposition (USP).....	34
3. Emotional Selling Preposition (ESP)	34
4. Positioning.....	35
5. Analisis Swot.....	35
6. Strategi Kreatif	37

J. PERWUJUDAN KARYA	50
1. KARYA 1.....	50
a. Homepage.....	50
b. Chatbot	52
c. Payment.....	54
PENUTUP.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	59
1. Letter Of Acceptance.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tabel Jumlah Objek Wisata di Indonesia Berdasarkan BPS.....	1
Gambar 2. Grafik Daerah Favorit Berlibur	2
Gambar 3. Jenis Wisata Yang Disukai Masyarakat	3
Gambar 4. Kondisi Jumlah Wisatawan Berdasarkan Data BPS	4
Gambar 5. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	5
Gambar 6. Design Thingking	17
Gambar 7. Wisata Budaya Madura	21
Gambar 8. Pemandian Air Panas, Jawa Barat	21
Gambar 9. Upacara Pura Besakih, Bali.....	22
Gambar 10. Logo Kemenparekraf.....	24
Gambar 11. Struktur Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2023.....	25
Gambar 12. Grafik Pendapatan Devisa Negara Berdasarkan Kemenparekraf	29
Gambar 13. Bagan Metode Perancangan Design Thingking	30
Gambar 14. Laptop HP Elitebook 840 G3	38
Gambar 15. Mouse Mikuso MOS-372U	38
Gambar 16. Logo Aplikasi Figma.....	39
Gambar 17. Logo Brand Tripnesia.....	40
Gambar 18. Palet Warna	41
Gambar 19. Warna Ocean Green	42
Gambar 20. Warna Dodger Blue.....	42
Gambar 21. Warna Orange Sea Buckthorn.....	43
Gambar 22. Warna Abu - Abu Rolling Stone	43
Gambar 23. Font Montserrat	44
Gambar 24. Button Utama	45
Gambar 25. Button Sekunder.....	45
Gambar 26. Disable Button.....	46
Gambar 27. Icon Button	46
Gambar 28. Input Field	47
Gambar 29. Dropdown.....	48
Gambar 30. Checklist box.....	48
Gambar 31. Navigation Bar	49
Gambar 32. Tabbing.....	49
Gambar 33. Sketsa Wireframe Homepage.....	50
Gambar 34. Color Guide Homepage.....	50
Gambar 35. Desain Jadi Homepage	51
Gambar 36. Penempatan Media	51
Gambar 37. Wireframe Halaman Chatbot	52
Gambar 38. Color Guide Halaman Chatbot.....	52
Gambar 39. Desain UI Halaman Chatbot	53
Gambar 40. Penempatan Media	53
Gambar 41. Sketsa/Wireframe Halaman Payment.....	54

Gambar 42. Color Guide Halaman Payment.....	54
Gambar 43. Desain UI Halaman Payment	55
Gambar 44. Penempatan Media	55

