

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri pariwisata alam, khususnya kegiatan pendakian gunung mengalami pertumbuhan pesat di Indonesia. Dikutip dari media Indonesia 2023, Asosiasi Pemandu Gunung Indonesia (APGI) mencatat pada tahun 2020 terdapat 150 ribu wisatawan mancanegara dan 3 juta wisatawan nusantara melakukan wisata pendakian gunung, dan diyakini meningkat hingga tiga kali lipat pada 2023 (Iis Zalnika, *mediaindonesia*, 2023). Meningkatnya kegiatan pendakian gunung tersebut dikarenakan beberapa faktor seperti pengaruh media sosial, meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan dan keseimbangan hidup, serta tingginya minat terhadap petualangan alam bebas.

Sebelum kegiatan pendakian dilakukan, diperlukan beberapa persiapan salah satunya adalah menyiapkan peralatan untuk mendukung kegiatan mendaki gunung agar tetap aman dan nyaman. Peralatan yang dibutuhkan dalam pendakian gunung tidak sedikit dan juga tidak murah. Peralatan tersebut diantaranya hammock, carrier buckle, tenda, kompor portable, sleeping bag, sepatu gunung, jaket gunung dan peralatan lainnya. Banyaknya peralatan yang dibutuhkan untuk pendakian, menyebabkan pendaki lebih memilih untuk menyewa alat pendakian untuk menghemat pengeluaran.

Untuk mengetahui lebih dalam mengenai kecenderungan penggunaan dan aksesibilitas peralatan pendakian khususnya di Surakarta, maka dilakukan

pengumpulan data melalui google map mengenai jumlah tempat penjualan alat pendakian gunung dan tempat persewaan alat gunung. Setelah itu, dilakukanlah wawancara dengan salah satu anggota aktif komunitas pendaki lokal Surakarta untuk konfirmasi mengenai data tersebut. Hasil wawancara menunjukkan bahwa perbandingan yang signifikan antara jumlah penjual alat pendakian gunung dan penyedia jasa persewaan alat pendakian gunung di Surakarta sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan jumlah tempat jual dan tempat sewa alat pendakian gunung di Surakarta
(Sumber: google map dan wawancara anggota komunitas pendaki Surakarta, 2025)

Diagram diatas menunjukkan bahwa jumlah penjual alat pendakian gunung di Surakarta lebih sedikit, hanya 33% (14 tempat) sedangkan jumlah penyedia jasa alat pendakian gunung di Surakarta yaitu 67% (28 tempat). Perbedaan ini menandakan adanya persaingan ketat di sektor penyewaan, dengan banyaknya kompetitor yang memperebutkan pangsa pasar yang terbatas. Kondisi ini menciptakan tantangan bagi setiap pelaku usaha persewaan alat pendakian gunung untuk dapat bertahan dan berkembang.

Salah satu tempat penyedia jasa persewaan alat pendakian gunung di Surakarta adalah *We Adventure* yang terletak di Karangasem, Laweyan,

Surakarta. *We Adventure* dipilih sebagai objek pada tugas akhir ini karena memiliki tantangan operasional yang lebih kompleks dibandingkan kompetitor sejenis seperti Senja Adventure Rental Outdoor Solo, Kejora Outdoor 2 Laweyan Solo, dan Vertical Outdoor UMS. Berdasarkan observasi terhadap sistem menu digital pesaing, ketiga kompetitor tersebut telah mengadopsi sistem yang memungkinkan transaksi dan akses informasi secara online yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sebaliknya, *We Adventure* belum memiliki fasilitas menu digital yang mendukung akses informasi dan transaksi secara online yang menjadi permasalahan dalam menjalankan usahanya. Berikut adalah daftar table ketersediaan menu digital dari Senja Adventure Rental Outdoor Solo, Kejora Outdoor 2 Laweyan Solo, Vertical Outdoor UMS, dan We Adventure:

Tabel 1. Status Menu Digital Persewaan Alat Pendakian Gunung

Nama Tempat Perswaan Alat Pendakian	Status Menu Digital (Dukung Akses Informasi & Transaksi Online)
Senja Adventure Rental Outdoor Solo	Sudah Memiliki
Kejora Outdoor 2 Laweyan Solo	Sudah Memiliki
Vertical Outdoor UMS	Sudah Memiliki
We Adventure	Belum Memiliki

We Adventure saat ini masih mengandalkan sistem pemesanan secara langsung di toko, yang menimbulkan beberapa tantangan operasional. Berdasarkan hasil survey dan wawancara secara langsung dengan pemilik *We Adventure*, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi selama menjalankan bisnis. Dalam seminggu terdapat rata-rata 20 penyewa yang berbeda maka diketahui:



Gambar 2. Data penyewa yang mengalami ketidakpastian ketersediaan barang (Sumber: wawancara dengan pemilik *We Adventure*, 2025)

Masalah pertama yaitu banyaknya keluhan dari beberapa penyewa *We Adventure* mengenai informasi ketersediaan barang. Seperti yang telah ditunjukkan diagram diatas, 60% kedatangan penyewa ke toko sering berakhir dengan kekecewaan karena barang yang diinginkan telah habis tersewa. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya akses untuk melihat informasi ketersediaan barang melalui menu online.



Gambar 3. Data penyewa yang melakukan transaksi secara bersamaan (Sumber: wawancara dengan pemilik *We Adventure*, 2025)

Diagram di atas menunjukkan permasalahan kedua yaitu, 50% dari penyewa *We Adventure* melakukan transaksi di hari dekat dengan jadwal pendakian

mereka karena tidak adanya waktu untuk datang ke toko ketika hari kerja, sehingga di hari itu membuat pemilik *We Adventure* kewalahan karena harus mempersiapkan barang secara bersamaan. Hal ini sering menimbulkan antrian yang memakan waktu karena semua penyewa melakukan transaksi baru di saat yang bersamaan. Bahkan beberapa penyewa memutuskan untuk tidak jadi menyewa karena barang yang dibutuhkan telah disewa oleh penyewa lain.

Kendala yang dimiliki tempat persewaan alat gunung *We Adventure* di atas, akan berdampak negatif terhadap kepuasan pelanggan dan daya saing *We Adventure* di pasar yang kompetitif. Maka muncul sebuah urgensi yang jika tidak segera diatasi berisiko menyebabkan penyewa alat gunung *We Adventure* beralih ke kompetitor. Oleh karena itu, solusi yang dapat diberikan adalah membuat menu digital yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Menu digital tersebut nantinya akan menampilkan informasi lengkap mengenai persediaan barang dan memungkinkan penyewa dapat langsung melakukan pemesanan melalui menu digital.

Perancangan menu digital yang menarik dan mudah digunakan, serta memberikan pengalaman yang positif maka membutuhkan perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). *User Interface* (UI) berfokus pada tampilan visual dan pemilihan warna yang menarik, sedangkan *User Experience* (UX) bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna melalui kemudahan penggunaan dalam berinteraksi dengan produk (Akbar *et al.*, 2023).

Pengembangan layanan persewaan alat gunung *We Adventure* melalui desain UI/UX sangatlah penting. Desain UI/UX yang terintegrasi dan user-friendly akan meningkatkan efisiensi operasional, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan kepuasan pelanggan (Wiwesa, 2021). Hasil yang diharapkan berupa website yang intuitif, modern, dan mampu meningkatkan efisiensi bisnis *We Adventure*. Dengan demikian, *We Adventure* dapat memberikan layanan persewaan alat gunung yang lebih optimal yang bertujuan untuk mengatasi keluhan pelanggan mengenai ketersediaan barang dan untuk transaksi penyewa yang sibuk di hari kerja dan tidak dapat datang ke *We Adventure* secara langsung.

Metode perancangan UI/UX yang digunakan adalah *design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah metode dengan pendekatan berlandaskan solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran (Haryanto & Voutama, 2023). Untuk menghadirkan sebuah solusi, *design thinking* mengawalinya dengan tahap empati terhadap suatu kebutuhan yang berpusat pada manusia (Wijayanto *et al.*, 2021). Setelah tahap empati, proses *design thinking* selanjutnya adalah definisi. Tahap definisi yaitu menentukan permasalahan yang telah disimpulkan pada tahap empati. Kemudian, masuk ke tahap ideasi, yaitu mengembangkan ide yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi. Ide tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk rancangan produk atau tahap *prototype*. Selanjutnya, tahap terakhir yaitu

uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari rancangan produk pada tahap sebelumnya (Yulius *et al.*, 2022).

Pentingnya peranan UI/UX dalam memecahkan masalah akses informasi dan layanan diperkuat oleh studi terdahulu yang menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengguna dengan ketersediaan platform digital. Berdasarkan jurnal *UI/UX Design for Triwindu Market Surakarta*, diidentifikasi adanya *gap riset* berupa keterbatasan aksesibilitas informasi digital dan ketergantungan pada interaksi fisik yang menyebabkan penurunan jangkauan pasar, di mana metode *design thinking* terbukti mampu mentransformasi masalah tersebut menjadi solusi visual yang informatif (Nugraha *et al.*, 2024). Di sisi lain, jurnal *Designing user interface of travel mobile application based on artificial intelligence* menyoroti *gap* terkait proses pengambilan keputusan pengguna dalam aplikasi perjalanan, yang menuntut adanya antarmuka yang lebih personal dan cerdas untuk meningkatkan efisiensi navigasi (Indrawan *et al.*, 2024). Temuan dari kedua riset tersebut menjadi landasan bagi *We Adventure* dalam mengatasi hambatan serupa, yaitu sulitnya akses informasi stok alat pendakian secara langsung serta alur transaksi yang masih manual, guna menciptakan pengalaman penyewaan yang lebih terstruktur dan responsif terhadap kebutuhan pendaki.

Pendekatan *design thinking* dalam pengembangan UI/UX, *We Adventure* akan menghadirkan layanan persewaan alat pendakian gunung yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Melalui pemahaman mendalam terhadap perilaku pengguna dan identifikasi masalah yang dihadapi pengguna,

kemudian dilakukan perancangan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan. Pendekatan ini, bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, mempercepat waktu pemrosesan, serta mengoptimalkan konversi penjualan. Pada akhirnya, platform penyewaan alat pendakian yang efisien akan mendukung keberlanjutan *We Adventure*, sekaligus memperkuat posisi dalam industri persewaan alat gunung yang semakin kompetitif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana konsep perancangan desain UI/UX layanan persewaan alat pendakian gunung *We Adventure* Surakarta?
2. Bagaimana merancang desain UI/UX yang sesuai untuk layanan persewaan alat pendakian gunung *We Adventure* Surakarta?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat konsep perancangan desain UI/UX layanan persewaan alat pendakian gunung *We Adventure* Surakarta.
2. Mampu merancang desain UI/UX yang sesuai untuk layanan persewaan alat pendakian gunung *We Adventure* Surakarta.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Desainer

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama kuliah dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip desain UI/UX dengan memadukan pengetahuan teoritis dan praktik nyata. Melalui penyusunan tugas akhir ini, desainer dapat memahami bagaimana desain UI/UX dapat berkontribusi langsung pada keberhasilan bisnis, bukan hanya sekedar estetika. Penyusunan tugas akhir ini juga menjadi salah satu persyaratan kelulusan Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi, sumber acuan, dan kepustakaan untuk keperluan mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir dengan topik yang sama.

3. Bagi *We Adventure*

Desain UI/UX yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi *We Adventure* dalam meningkatkan kepuasan pelanggan melalui kemudahan penggunaan dan aksesibilitas informasi. Dengan adanya menu digital berbasis UI/UX tersebut, diharapkan *We Adventure* dapat meningkatkan daya saingnya di pasar dan menarik lebih banyak pelanggan.

E. Tinjauan Pustaka

Tahap awal perancangan sebuah karya dimulai dengan riset mendalam untuk memperoleh informasi dari penelitian maupun hasil perancangan sebelumnya. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui jurnal, skripsi, dan tugas akhir yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat teori yang diambil dan memberikan acuan perbandingan antara karya yang sedang dikerjakan dengan karya yang pernah dibuat sebelumnya untuk menghasilkan desain yang lebih baik.

Jurnal Joutica yang ditulis oleh Gebby Dwi Putri Haryanto dan Apriade Voutama pada tahun 2023 dengan judul Perancangan UI/UX Sistem Informasi Persewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking membahas mengenai desain sistem informasi penyewaan mobil berbasis mobile menggunakan metode *design thinking*. Aplikasi yang diusulkan dalam jurnal ini bertujuan memfasilitasi penyewaan mobil dengan menawarkan layanan seperti penjemputan dan pengantaran, memungkinkan pengguna untuk menyewa mobil melalui smartphone tanpa perlu mengunjungi lokasi persewaan secara fisik. Proses desain melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, solusi, dan membuat prototipe aplikasi. Komponen kunci dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah desain UI/UX untuk memastikan aplikasi mudah digunakan. Jurnal ini juga menekankan pentingnya teknologi dalam meningkatkan efisiensi layanan penyewaan (Haryanto & Voutama, 2023).

Jurnal diatas memberikan manfaat terhadap kerangka kerja perancangan ini melalui beberapa aspek. Pertama, penggunaan metode *design thinking* dalam jurnal tersebut memberikan validasi metodologis bagi pendekatan yang digunakan dalam tugas akhir ini. Kedua, penekanan yang diberikan jurnal pada perancangan UI/UX yang efektif dan berorientasi pada pengguna sejalan dengan tujuan tugas akhir ini, yaitu untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam layanan persewaan alat pendakian gunung. Perbedaan jurnal diatas dengan tugas akhir ini terletak pada objek perancangan. Jurnal berfokus pada sistem persewaan mobil berbasis mobile yang tidak sepenuhnya relevan dengan persewaan alat pendakian gunung. Perbedaan ini terletak pada kebutuhan pengguna, jenis layanan yang ditawarkan, dan kompleksitas inventaris yang dikelola.

Jurnal In MDP Student Conference yang ditulis oleh Rindi Antika, et al., pada tahun 2024 dengan judul Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Penyewaan Motor untuk Pariwisata membahas tentang penerapan pendekatan *design thinking* dalam merancang UI/UX untuk aplikasi penyewaan motor wisata. Fokus utamanya adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan aksesibilitas dalam sektor pariwisata. Secara keluruhan, jurnal ini menekankan pentingnya desain UI/UX yang baik untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan mengoptimalkan pengalaman penyewaan motor bagi wisatawan (Antika *et al.*, 2024).

Jurnal yang diteliti memberikan manfaat bagi tugas akhir ini melalui kesamaan metodologi, yaitu penggunaan *design thinking* untuk meningkatkan

UI/UX pada layanan penyewaan, dengan fokus utama pada pengalaman pengguna yang positif. Perbedaan utama terletak pada objek penelitian yaitu pada jurnal membahas penyewaan motor wisata, sedangkan tugas akhir ini membahas persewaan alat pendakian gunung. Akibatnya, target pengguna dan fitur aplikasi yang dibutuhkan berbeda, misalnya, fitur navigasi penting pada jurnal, sementara detail kondisi peralatan lebih krusial pada tugas akhir. Perbedaan ini juga memengaruhi keseluruhan desain UI/UX yang diterapkan.

Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) yang ditulis oleh Saefuddin, Siti Aulia, dan Wahyudi Ariannor pada tahun 2023 dengan judul Model Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Alat outdoor Berbasis Web membahas mengenai perancangan aplikasi penyewaan dan penjualan alat outdoor berbasis web untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan dalam proses transaksi dan pendataan. Aplikasi ini mampu mengatasi permasalahan yang ada pada toko fisik, seperti ketidakefisienan dalam transaksi dan kesulitan pelanggan dalam mencari informasi ketersediaan alat (Saefuddin *et al.*, 2023).

Jurnal diatas memberi manfaat bagi tugas akhir karena memiliki kesamaan dalam objek penelitian yaitu alat outdoor, dengan alat pendakian gunung termasuk di dalamnya. Selain itu, keduanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan dalam proses transaksi dan pendataan. Perbedaan jurnal diatas dengan tugas akhir ini terletak pada cakupan aplikasi yang dibangun. Jurnal membahas aplikasi yang mencakup fitur penjualan dan

penyewaan alat outdoor. Sementara itu, tugas akhir berfokus pada layanan persewaan saja. Perbedaan ini memengaruhi desain fitur dan fungsi aplikasi yang diimplementasikan.

Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer yang ditulis oleh Yosua Sandy Istianto, et al., pada tahun 2025 dengan judul Lestari Adventure: Sistem Digital untuk Persewaan Alat Outdoor dan Pemesanan Porter Berbasis Web membahas mengenai pengembangan sistem digital untuk penyewaan perlengkapan outdoor dan pemesanan porter. Sistem berbasis web ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan yang sering dihadapi pendaki dalam pemesanan perlengkapan dan porter secara terpisah. Jurnal ini menawarkan platform yang terintegrasi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan, manajemen inventaris real-time, dan sistem pembayaran online yang aman. (Yosua Sandy Istianto *et al.*, 2025)

Jurnal diatas memberikan manfaat sebagai sumber referensi dalam perancangan UI/UX yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna melalui model tata letak antarmuka, alur interaksi pengguna, serta fitur-fitur yang relevan dengan sistem persewaan peralatan kegiatan luar ruang. Perbedaan jurnal diatas dengan tugas akhir ini yaitu pada jurnal diatas berfokus pada penyewaan porter dan peralatan, sementara tugas akhir ini secara spesifik berfokus pada layanan persewaan alat pendakian gunung. Perbedaan selanjutnya yaitu pada jurnal diatas berfokus pada pengembangan sistem secara keseluruhan, sedangkan pada tugas akhir ini lebih menekankan pada aspek visual dan interaksi pengguna.

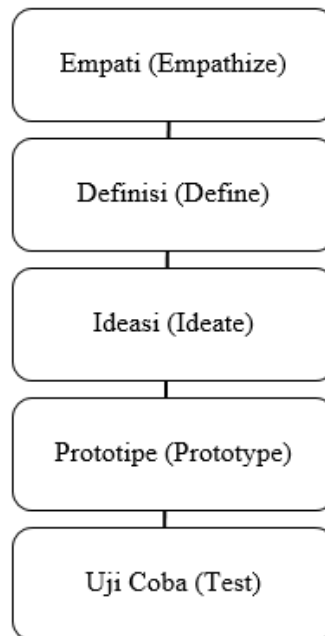
Jurnal Riset Teknologi Informasi dan Komputer (Juristik) yang ditulis oleh Endang Wahyuningsih dan Mohamad Muslihudi pada tahun 2021 dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web di Napak Tilas Adventure Gombang membahas tentang pengembangan sistem informasi penyewaan alat outdoor berbasis web di Napak Tilas Adventure Gombang yang berhasil meningkatkan efisiensi proses penyewaan. Dengan mengalihkan sistem dari manual ke platform online, pelanggan dapat melakukan pemesanan dan pembayaran secara lebih mudah dan cepat. Pada jurnal ini juga menekankan pentingnya teknologi dalam meningkatkan aksesibilitas layanan penyewaan, seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap kegiatan outdoor seperti pendakian gunung (Wahyuningsih & Muslihudin, 2021).

Jurnal di atas memberi manfaat terhadap tugas akhir ini karena keduanya membahas layanan persewaan alat outdoor dan alat pendakian gunung termasuk dalam kategori alat outdoor sehingga dapat dijadikan sebagai referensi. Selain itu, keduanya juga mengakui pentingnya teknologi dalam meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan layanan bagi pelanggan. Jurnal diatas berfungsi sebagai referensi literature, menunjukkan tren industri, serta menginspirasi ide-ide perancangan. Perbedaan antara jurnal diatas dengan tugas akhir ini terletak pada fokus dimana jurnal secara umum membahas sistem berbasis web, sementara tugas akhir ini secara spesifik mengoptimalkan UI/UX untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Lokasi perancangan antara jurnal diatas dengan tugas akhir ini juga berbeda

dimana pada jurnal yaitu di Napak Tilas Adventure Gembong sedangkan pada tugas akhir ini dilakukan di *We Adventure* Surakarta.

F. Metode Perancangan

Design thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia dan berorientasi pada solusi kreatif, menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas (Haryanto & Voutama, 2023). Dalam penelitian ini, metode *design thinking* digunakan untuk mendesain UI/UX layanan persewaan alat gunung *We Adventure* Surakarta. Pendekatan ini berfokus pada penciptaan desain yang berpusat pada pengguna. Berikut adalah tahapan-tahapan proses pada metode *design thinking* yaitu:



Gambar 4. Metode *design thinking*
(Sumber: Maulana & Voutama, 2023)

1. Empati

Empati adalah mekanisme untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna yaitu pendaki gunung dalam menyewa alat pendakian gunung. Dalam tahap ini dilakukan riset pengguna, observasi, dan wawancara secara langsung oleh pemilik *We Adventure* untuk mengumpulkan data yang mendalam.

2. Definisi

Definisi merupakan tahap merumuskan masalah yang ingin dipecahkan berdasarkan data yang diperoleh dari tahap empati. Pendekatan inovatif yang berfokus pada pemahaman mendalam kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi kreatif dan efektif.

3. Ideasi

Ideasi adalah tahapan design thinking yang berfokus pada pembuatan ide. Tahap ini membuat ide dengan beralih dari proses mengidentifikasi masalah menjadi menciptakan solusi bagi pengguna. Ideasi adalah kesempatan untuk menggabungkan pemahaman tentang masalah untuk menghasilkan konsep solusi. Ideasi adalah proses menghasilkan ide sebanyak mungkin sehingga dapat memilih ide untuk dijadikan solusi terbaik.

4. Prototype

Prototype adalah memindahkan ide ke dalam bentuk fisik. Dalam eksplorasi awal, prototype dapat dibuat secara ringkas sehingga memungkinkan untuk menyelidiki banyak kemungkinan berbeda. Prototype

dianggap sukses ketika pengguna dapat mencoba dan berinteraksi dengan prototype tersebut.

5. Uji coba

Tahap akhir dalam *design thinking* adalah uji coba (testing) terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Tahap pengujian ini melibatkan interaksi langsung dengan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan mengidentifikasi elemen yang perlu diperbaiki. Namun, mengingat fokus dari tugas akhir ini adalah pada desain UI/UX untuk layanan persewaan alat gunung, maka hanya sampai pada tahap pembuatan prototype yang berfokus pada desain UI/UX, tidak memerlukan tahap pengujian karena tujuan utamanya adalah menghasilkan desain yang matang secara visual. Hasil prototipe yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan bagi *We Adventure* Surakarta dalam mengembangkan sistem persewaan alat pendakian gunung yang user-friendly.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi penjelasan singkat dari keseluruhan isi tugas akhir untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi yang terkandung dari masing-masing bab. Tugas akhir ini memiliki sistematika penulisan yaitu:

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka penelitian terdahulu, metode perancangan yang

digunakan dalam perancangan tugas akhir ini dan sistematika penulisan sebagai kerangka atau struktur yang mengatur urutan karya tulis.

Bab II. Identifikasi Data

Bab ini berisi tentang profil perusahaan, produk yang dijual, data kompetitor meliputi profil perusahaan kompetitor, produk yang ditawarkan kompetitor dan media promosi kompetitor. Bab ini juga membahas media promosi perusahaan, serta analisis SWOT yang menjadi informasi untuk membuat analisa mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam bisnis.

Bab III. Konsep Kekarya

Bab ini terdiri dari analisa data, strategi kreatif dan media plan. Analisa data merupakan identifikasi data yang telah dipaparkan sebelumnya dengan melihat kebaharuan data yang terkini sebagai landasan pembuatan desain yang terdiri dari segmentasi pasar, USP, ESP, dan positioning yang ditawarkan sebagai gaya desain yang hendak digunakan. Selanjutnya, strategi kreatif terdiri dari konsep estetis, konsep teknis, dan moodboard. Sedangkan media plan merupakan pemilihan media guna menunjang desain yang dibuat.

BAB IV. Perwujudan Karya

Bab ini berisi realisasi desain berupa *prototype* visual, meliputi struktur tampilan, navigasi, antarmuka, dan hasil pengujian. Bab ini, visualisasi karya dijelaskan secara detail untuk menunjukkan implementasi UI/UX pada menu digital yang menarik, intuitif, dan responsif, dan mudah digunakan untuk layanan persewaan alat pendakian gunung *we adventure*.

BAB V. Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisa hingga perwujudan karya dan saran dari hasil perancangan yang telah dilakukan untuk karya berikutnya.

