

**PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL DENGAN
FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK CILETUH-
PALABUHANRATU DENGAN METODE USER-CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

Muhammad Rizky Yusril Arasyhi

20210050090



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSAPUTRA
SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL DENGAN
FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK CILETUH-
PALABUHANRATU DENGAN METODE USER-CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*

Muhammad Rizky Yusril Arasyhi

20210050090



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSAPUTRA
SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

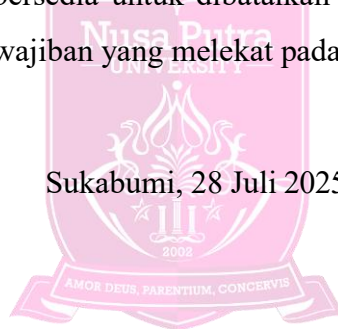
JUDUL : PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL
DENGAN FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK
CILETUH-PALABUHANRATU DENGAN METODE
USER-CENTERED DESIGN

NAMA : MUHAMMAD RIZKY YUSRIL ARASYHI

NIM : 20210050090

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 28 Juli 2025



MUHAMMAD RIZKY YUSRIL ARASYHI

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL
DENGAN FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK
CILETUH-PALABUHANRATU DENGAN METODE
USER-CENTERED DESIGN
NAMA : MUHAMMAD RIZKY YUSRIL ARASYHI
NIM : 20210050090

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 28 Juli 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

Sukabumi, 28 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Muhamad Muslih, ST, M.Kom
NIDN. 0429038601

Nunik Destria Arianti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0404128502

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dudih Gustian, ST, M.Kom
NIDN. 0405088001

Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN. 0408029102

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN.Eng
NIDN. 0402037410

ABSTRACT

This study focuses on designing the user interface (UI) and user experience (UX) of a mobile application called "Explore," aimed at promoting tourist destinations in the Ciletuh-Palabuhanratu Geopark by applying the User-Centered Design (UCD) approach. The primary issue addressed is the lack of comprehensive and real-time information about all tourist spots in the area, which leads to an imbalance in visitor distribution between popular and lesser-known locations. The UCD methodology was implemented through the stages of context analysis, defining requirements, design, and evaluation. A key feature of the application is an Artificial Intelligence (AI)-based chatbot that serves as a virtual assistant. Data were collected through questionnaires and interviews with respondents familiar with the Ciletuh Geopark. The usability evaluation using the System Usability Scale (SUS) yielded a score of 83.5, classified as "Excellent," indicating that the designed prototype meets users' needs and expectations. These findings demonstrate that the UCD approach, combined with the integration of AI, effectively enhances information delivery and overall user experience for tourists.

Kata kunci: *UI/UX, User-Centered Design, Artificial Intelligence, Chatbot, Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi *mobile* "**Explore**" yang ditujukan untuk mempromosikan destinasi wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu dengan menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Masalah utama yang diangkat adalah minimnya informasi lengkap dan real-time mengenai seluruh spot wisata di kawasan tersebut, yang menyebabkan ketimpangan jumlah pengunjung antara lokasi populer dan kurang dikenal. Metode UCD diterapkan melalui tahapan *context analysis*, *defining requirements*, *design*, dan *evaluation*. Fitur utama aplikasi *chatbot* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai asisten virtual. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara terhadap responden yang mengetahui Geopark Ciletuh. Evaluasi usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor 83,5 yang termasuk ke dalam kategori "*Excellent*", menandakan *prototype* yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD dan penerapan AI dalam perancangan UI/UX mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta pengalaman wisatawan secara keseluruhan.

Kata kunci: *UI/UX*, *User-Centered Design*, *Artificial Intelligence*, *Chatbot*, *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL DENGAN FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN”. Tujuan penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana komputer..

Sehubungan dengan itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Kurniawan, S.T., M.Si., MM, Selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng, Selaku Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Falentino Sembiring, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Bapak Muhamad Muslih, ST, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Nunik Destria Arianti, S.Kom, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Ibu tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan.
8. Keluarga besar yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan.
9. Rekan-rekan seperjuangan di jurusan Sistem Informasi angkatan 2021.
10. Rekan SMA Kevin dan Faras yang memberikan dukungan dan motivasi.

11. Serta banyak pihak lainnya yang sangat berpengaruh dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga atas izin Allah SWT, segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

Sukabumi, 28 Juli 2025

Muhammad Rizky Yusril Arasyhi



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizky Yusril Arasyhi

NIM 20210050090

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL DENGAN FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 28 Juli 2025

Yang menyatakan

(Muhammad Rizky Yusril Arasyhi)

DAFTAR ISI

PERANCANGAN UI/UX MOBILE APP TRAVEL DENGAN FITUR AI UNTUK DESTINASI GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN.....	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
11.1 Latar Belakang.....	1
11.2 Rumusan Masalah.....	5
11.3 Batasan Masalah	5
11.4 Tujuan Penelitian	6
11.5 Manfaat Penelitian	6
11.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 Landasan Teori	30
2.2.1 UI/UX.....	30
2.2.2 <i>User-Centered Design</i>	30
2.2.3 <i>Artificial Intelligence Chatbot</i>	31
2.2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	32
2.3 Kerangka Pemikiran	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Alur Penelitian.....	35
3.1.1 <i>Context Analysis</i>	36
3.1.2 <i>Define Requirements</i>	37
3.1.3 <i>Design</i>	37

3.1.4	<i>Evaluation</i>	38
3.2	Jadwal Penelitian	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil	42
4.1.1	<i>Context Analysis</i>	42
4.1.2	<i>Defining Requirements</i>	52
4.1.3	<i>Design</i>	54
4.1.4	<i>Evaluation</i>	69
4.2	Pembahasan	71
BAB V PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTKA		75



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terkait	9
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Untuk <i>Context Analysis</i>	36
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	38
Tabel 3.3 Daftar Jadwal Penelitian.....	40
Tabel 4.1 Informasi Yang Ada Di Aplikasi Yang Dijadikan Referensi	46
Tabel 4.2 Fitur Yang Ada Di Aplikasi Yang Dijadikan Referensi	48
Tabel 4.3 Fungsi Utama Pada Perancangan UI/UX.....	52
Tabel 4.4 Daftar Fitur Pada Perancangan UI/UX	52
Tabel 4.5 Hasil Data Responden SUS.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Geopark Ciletuh-Palabuhanratu	2
Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Tingkat Jumlah Sopt Wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu Yang Pengguna Ketahui.....	2
Gambar 1.3 Estimasi Traffic Website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu	3
Gambar 2.1 Perbedaan Penelitian	29
Gambar 2.2 Alur <i>User-Centered Design</i>	31
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	35
Gambar 3.2 Skala Skor <i>System Usability Scale</i>	39
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Usia Pengguna.....	42
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Jenis Kelamin Pengguna.....	42
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Pekerjaan Pengguna	43
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Tingkat Keseringan Pengguna Berwisata.....	43
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Tentang Pengguna Mengunjungi Geopark Ciletuh-Palabuhanratu	44
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Tingkat Keraguan Pengguna Mengunjungi Geopark Ciletuh-Palabuhanratu	44
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Tingkat Jumlah Sopt Wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu Yang Pengguna Ketahui.....	45
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Tingkat Pengguna Dalam Mencari Informasi Wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.....	45
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Tingkat Preferensi Platform Digital.....	46
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Informasi Yang Diinginkan Oleh Pengguna	47
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Fitur Yang Diinginkan Pengguna.....	49
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Tingkat Keinginan Pengguna Dalam Menggunakan Fitur AI	49
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Muhammad Faras.....	50
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> Istri Asmawati	50
Gambar 4.15 <i>User Persona</i> Kevin Ruuhan Nuur	51
Gambar 4.16 <i>Site Map</i> Aplikasi Explore	55

Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Pembelian Tiket Di halaman <i>Discover</i>	56
Gambar 4.18 <i>Wireframe Home</i>	57
Gambar 4.19 <i>Wireframe Discover</i>	57
Gambar 4.20 <i>Wireframe Trip</i>	58
Gambar 4.21 <i>Wireframe Assistant</i>	58
Gambar 4.22 <i>Wireframe Other</i>	59
Gambar 4.23 <i>Wireframe Rute</i>	59
Gambar 4.24 <i>Wireframe Event & News</i>	60
Gambar 4.25 <i>Wireframe Tiket</i>	60
Gambar 4.26 <i>Wireframe Overview & Payment</i>	61
Gambar 4.27 Warna Utama Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Explore	62
Gambar 4.28 Warna Penunjang Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Explore	62
Gambar 4.29 <i>Font</i> Utama Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Explore	62
Gambar 4.30 Logo Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Explore	63
Gambar 4.31 <i>High Fidelity Home</i>	63
Gambar 4.32 <i>High Fidelity Discover</i>	64
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Trip</i>	64
Gambar 4.34 <i>High Fidelity Assistant</i>	65
Gambar 4.35 <i>High Fidelity Other</i>	66
Gambar 4.36 <i>High Fidelity Rute</i>	66
Gambar 4.37 <i>High Fidelity Event & News</i>	67
Gambar 4.38 <i>High Fidelity Tiket</i>	68
Gambar 4.39 <i>High Fidelity Overview & Payment</i>	68
Gambar 4.40 <i>Mockup Iphone 16 Pro</i>	69
Gambar 4.41 <i>Mockup Android</i>	69
Gambar 4.42 Pengguna Yang Terlibat Dalam Pengujian <i>Prototype</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Curriculum Vitae</i>	81
Lampiran 2. Surat Pengantar Ke Geopark Ciletuh-Palabuhanratu	82
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian KESBANGPOL.....	83
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	84
Lampiran 5. Jurnal <i>User-Centered Design Approach for a Mobile Travel App: UI/UX Case Study of Ciletuh-Palabuhanratu Geopark</i>	86
Lampiran 6. LOA Jurnal Sinta 3 Teknika Ikado	87
Lampiran 7. Surat Berita Acara Revisi Skripsi.....	88
Lampiran 8. Hasil Turnitin	89



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Geopark adalah sebuah wilayah yang memiliki nilai - nilai geologi dimana masyarakat setempat diajak berperan untuk melindungi dan meningkatkan fungsi warisan alam, termasuk nilai arkeologi dan budaya yang ada di dalamnya. Istilah Geopark merupakan singkatan dari “*Geological Park*” yang berarti Taman Geologi atau taman bumi [1]. Geopark Ciletuh-Palabuhanratu memiliki luas 1,261 km² dengan 74 desa dan 8 kecamatan yaitu Ciracap, Surade, Ciemas, Waluran, Simpenan, Palabuhanratu, Cikakak, dan Cisolok [2].

Bagi sebagian besar orang, liburan merupakan sebuah perjalanan untuk mencari pengalaman baru dengan tujuan bersenang-senang atau untuk menyegarkan diri. Namun, tidak mudah bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lengkap, akurat, dan terkini mengenai tujuan tempat wisata yang akan dikunjungi. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat berada di area tujuan wisata adalah melihat kebenaran informasi mengenai akomodasi, fasilitas, dan infrastruktur di tempat tujuan wisata. Oleh karena itu, dalam melakukan wisata, kebutuhan akan informasi, akomodasi, dan transportasi sangat penting karena mempengaruhi kepuasan wisatawan selama berwisata. Hal ini sejalan dengan penetapan kawasan Geopark Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO global sebagai tempat parawisata. Wisatawan yang datang seringkali dihadapkan pada masalah beragamnya rute dan tempat wisata yang tersedia. Terdapat lebih dari 28 tempat wisata yang tersebar di 8 kecamatan dan 74 desa [3].

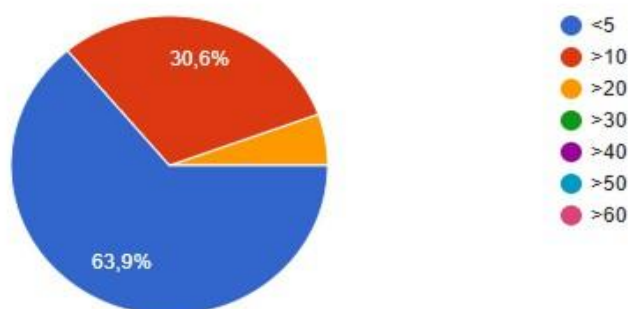


Gambar 1.1 Peta Geopark Ciletuh-Palabuhanratu

(Sumber: <https://www.ciletuhpalabuhanratugeopark.org>)

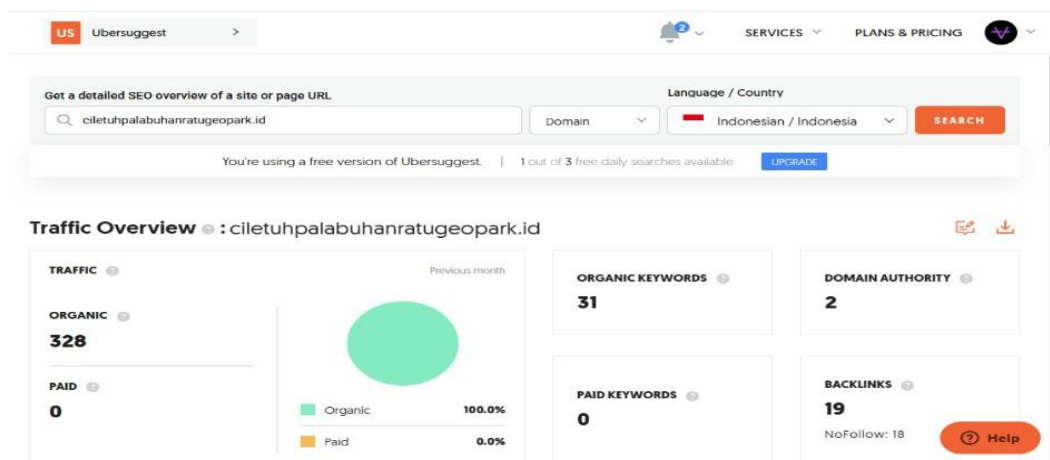
Dari **Gambar 1.1** diatas Geopark Ciletuh-Palabuhanratu memiliki 67 spot wisata yang dapat dikunjungi, tidak semua tempat wisata ramai pengunjung, dapat dikarenakan kurang pengetahuan atau informasi tetang tempat wisata tersebut, sehingga dari semua tempat wisata yang tersedia hanya tempat wisata yang sudah populer yang sering dikunjungi yang membuat tempat wisata yang populer tersebut menjadi penuh atau melebihi kapasitas, sedangkan wisata yang lain sepi pengunjung. Kebanyakan *website* di internet juga hanya membahas spot wisata yang sudah populer saja. Seperti contoh dari *website* [4] hanya tempat wisata yang populer saja yang direkomendasikan.

Berapa jumlah Spot Wisata yang kamu ketahui di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu?



Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Tingkat Jumlah Spot Wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu Yang Pengguna Ketahui (Sumber: Penulis)

Pada **Gambar 1.2** menunjukkan hasil kuesioner yang penulis sebar dari 11 Mei 2025 hingga 19 Mei 2025 yang diisi sebanyak 36 orang menunjukkan hasil yang mengetahui <5 spot wisata sebanyak 63,9%, yang mengetahui spot wisata >10 sebanyak 30,6% dan yang mengetahui >20 sebanyak 5,6%, sedangkan jumlah spot wisata yang ada di wilayah Geopark Ciletuh Palabuhanratu ada 67. Oleh karena itu tujuan dari perancangan *mobile app* ini agar para wisatawan mengetahui bahwa tempat wisata yang ada di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu itu bukan hanya itu-itu saja.



Gambar 1.3 Estimasi *Traffic Website* Geopark Ciletuh-Palabuhanratu
(Sumber: <https://app.neilpatel.com>)

Berdasarkan **Gambar 1.3** estimasi *traffic* melalui *website* [5], *website* Geopark Ciletuh-Palabuhanratu yang penulis cek pada 4 Juni 2025 yaitu sekitar 328 pengunjung. Hal ini juga yang membuat mengapa pengguna tidak mengetahui begitu banyak spot wisata yang dimiliki oleh Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.

Dengan masalah yang diangkat pada uraian diatas perancangan UI/UX *mobile app* dibutuhkan sebagai media yang tidak hanya memberi informasi tetapi memberikan solusi yang lebih fungsional, UI/UX berperan agar dapat memastikan tampilan dan juga pengalaman pengguna optimal dan maksimal. Agar perancangan UI/UX *mobile app* ini berjalan dengan baik dibutuhkan pengujian *usability*. *Usability* merupakan kunci keberhasilan dan merupakan representasi penerimaan pengguna terhadap sebuah aplikasi [6]. Pendekatan metode UCD yang berfokus pada pengguna sebagai inti dari proses desain dan dapat menjadi solusi untuk

menciptakan aplikasi yang intuitif dan juga responsif terhadap kebutuhan dan preferensi mereka, maka selain metode *User-Centered Design* (UCD) penerapan fitur *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi solusi yang dapat mewujudkan hal tersebut. AI mencerminkan kemajuan signifikan dalam dunia teknologi, dengan usaha untuk meniru proses kognitif manusia yang kompleks [7]. Fitur AI yang diterapkan pada penelitian ini yaitu AI *chatbot* yang bertugas untuk menjawab pertanyaan seperti mengenai destinasi wisata yang akan dituju seperti jarak atau rute terbaik untuk menuju ke destinasi wisata, menjawab pertanyaan jika ada diskon di spot wisata tersebut, tingkat keramaian pada destinasi yang ingin dituju hingga dapat membuat rencana perjalanan. Dengan memanfaatkan AI, Aplikasi ini tidak sebatas menyajikan informasi yang relevan, namun juga menghadirkan solusi praktis untuk pengguna. Perancangan aplikasi ini akan diuji dengan *System Usability Scale* untuk mendapatkan skor *usability* pada perancangan UI/UX yang telah dibuat. Perancangan aplikasi ini akan memiliki fitur yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Fitur yang akan ada dalam perancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna seperti informasi lengkap akurat, dan real-time tentang destinasi, rute, tiket, *event*, serta tingkat keramaian di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu untuk mendukung perencanaan perjalanan wisatawan secara optimal.

Manfaat penelitian perancangan UI/UX untuk Geopark Ciletuh-Palabuhanratu yaitu mendapat *platform* tambahan selain *website* yang Geopark Ciletuh-Palabuhanratu miliki sehingga dapat meningkatkan pengetahuan mengenai spot wisata lebih meningkat, tidak hanya memberikan informasi saja tetapi juga fungsional, selain itu juga penelitian perancangan UI/UX ini dapat meningkatkan ekonomi lokal yang berada di daerah sekitar spot wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu seperti usaha kuliner, penginapan, dan transportasi juga dapat meningkat. Selain bermanfaat untuk Geopark Ciletuh-Palabuhanratu, penelitian perancangan UI/UX ini juga bermanfaat untuk masyarakat atau wisatawan, seperti meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Geopark Ciletuh-Palabuhanratu. Dengan adanya aplikasi *mobile* yang dirancang secara intuitif dan dilengkapi fitur AI, wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi terkait destinasi wisata. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat

membantu pemerataan jumlah wisatawan di berbagai destinasi, sehingga tidak hanya tempat populer saja yang dikunjungi.

Merujuk pada uraian sebelumnya, penelitian ini berjudul **“Perancangan UI/UX Mobile App Travel Dengan Fitur AI Untuk Destinasi Geopark Ciletuh-Palabuhanratu Dengan Metode User-Centered Design”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana merancang UI/UX sebuah aplikasi wisata berbasis mobile mampu menyediakan informasi lengkap, akurat, dan real-time tentang destinasi, rute, tiket, *event*, serta tingkat keramaian di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu untuk mendukung perencanaan perjalanan wisatawan secara optimal?
2. Bagaimana penerapan tahap-tahap *User-Centered Design* dapat membantu kebutuhan wisatawan dan dapat menghasilkan solusi UI/UX aplikasi travel yang efektif?
3. Bagaimana Fitur AI berupa *chatbot* dapat menjadi asisten yang dapat membantu wisatawan?
4. Bagaimana melakukan pengujian usability dengan *System Usability Scale* (SUS)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi *mobile*, tidak mencakup sampai tahap pembuatan alur sistem dan pengembangan aplikasi.
2. Evaluasi yang dilakukan terbatas pada aspek kemudahan penggunaan aplikasi dan pengalaman pengguna, tanpa pengujian performa atau keamanan sistem.
3. Penelitian ini terbatas pada fitur-fitur yang difokuskan untuk meningkatkan pengalaman dan memudahkan wisatawan ketika berkunjung ke Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.

1.4 Tujuan Penelitian

Sistematika tujuan perancangan ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan harapan dapat memberikan solusi atas tantangan yang dihadapi wisatawan dalam memperoleh informasi akurat dan meningkatkan pengalaman perjalanan mereka di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu melalui perancangan aplikasi *mobile* berbasis UCD dan fitur AI. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang UI/UX aplikasi mobile wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu berbasis *User-Centered Design* (UCD) dengan fitur AI *chatbot* untuk meningkatkan akses informasi dan meningkatkan pengalaman dalam berwisata di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu dengan menerapkan fitur-fitur yang pengguna inginkan seperti mampu menyediakan informasi lengkap, akurat, dan real-time tentang destinasi, rute, tiket, *event*, serta tingkat keramaian di Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.
2. Merancang UI/UX aplikasi mobile yang intuitif dan sesuai dengan keinginan dan juga kebutuhan pengguna dengan cara menerapkan metode *User-Centered Design*.
3. Dapat menerapkan fitur AI *chatbot* yang dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dirancang serta dapat membuat pengguna mudah dalam mencari informasi terkait spot wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.
4. Mendapatkan hasil skor evaluasi *usability* pada aplikasi yang sudah dirancang dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berdampak positif bagi masyarakat, mendukung perkembangan ilmu dan teknologi, serta berperan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata. Berikut adalah rincian manfaatnya:

1. **Bagi Geopark Ciletuh-Palabuhanratu:** Geopark Ciletuh-Palabuhanratu mendapat *platform* tambahan selain *website* yang Geopark Ciletuh-Palabuhanratu miliki, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan mengenai spot wisata lebih meningkat, tidak hanya memberikan informasi saja tetapi juga fungsional, selain itu juga penelitian perancangan UI/UX

ini dapat meningkatkan ekonomi lokal yang berada di daerah sekitar spot wisata Geopark Ciletuh-Palabuhanratu seperti usaha kuliner, penginapan, dan transportasi, juga dapat meningkat.

2. **Bagi Masyarakat:** Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Geopark Ciletuh-Palabuhanratu. Dengan adanya aplikasi *mobile* yang dirancang secara intuitif dan dilengkapi fitur AI, wisatawan dapat dengan mudah memperoleh informasi terkait destinasi wisata. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat membantu pemerataan jumlah wisatawan di berbagai destinasi, sehingga tidak hanya tempat populer yang dikunjungi.
3. **Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi:** Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan desain UI/UX dalam aplikasi mobile berbasis UCD di bidang pariwisata dengan evaluasi menggunakan SUS. Penerapan teknologi AI yang berupa *chatbot* yang dapat berfungsi sebagai personal asisten.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memastikan pembahasan dalam skripsi tersaji secara jelas dan menyeluruh, disusun sistematika penulisan sebagai panduan utama. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini dibagi menjadi 6 pembahasan yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merangkum literatur yang relevan dari artikel jurnal dan juga dokumen online, yang menguraikan teori serta informasi dari penelitian terdahulu dan saat ini. Tinjauan pustaka disusun ke dalam tiga sub bab, yaitu penelitian terkait, landasan teori, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alur penelitian yang digunakan, khususnya dalam metode UCD, serta mencakup pengumpulan data dan proses penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berfokus pada hasil yang didapat dari pengumpulan data dan proses penelitian. serta pembahasan hasil yang ditemukan dalam penelitian untuk menjawab permasalahan yang diangkat serta melakukan pembahasan terhadap hasil yang telah didapat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berfokus pada kesimpulan dari penelitian serta memberikan saran-saran yang relevan.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan UI/UX *mobile app travel* yang diberi nama “*Explore*” untuk destinasi Geopark Ciletuh-Palabuhanratu telah berhasil dilakukan dengan Fitur AI *chatbot* dan pendekatan metode *User-Centered Design*. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini yang menjawab rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini:

1. Perancangan UI/UX *mobile app travel* bernama *Explore* telah berhasil dirancang untuk menyediakan informasi lengkap, akurat, dan *real-time* mengenai destinasi wisata, rute perjalanan, pembelian tiket, *event*, dan estimasi tingkat keramaian yang bertujuan membantu wisatawan dalam perencanaan perjalanan yang optimal di kawasan Geopark Ciletuh-Palabuhanratu. Hal tersebut dapat dilihat dari *design* yang telah peneliti buat.
2. Proses perancangan sudah mengikuti 4 tahapan sistematis dari metode *User-Centered Design* (UCD) melalui tahapan *Context Analysis* yang telah menerapkan wawancara *online* dan kuesioner untuk kebutuhan pengguna, lalu tahapan selanjutnya *Defining Requirements* yang telah menerapkan *tools* yang akan digunakan, fungsi dan juga fitur-fitur yang akan diterapkan, lalu tahapan selanjutnya *Design* yang telah menerapkan *site map*, *user flow*, *wireframe*, *high fidelity*, *prototyping* dan *mockup* pada *design* yang telah dibuat, lalu tahapan terakhir *Evaluation* yang berhasil menerapkan *usability test* menggunakan *System Usability Scale*.
3. Fitur AI *chatbot* yang telah diterapkan yang dapat membantu pengguna mulai dari dapat menyajikan sebuah *trip* wisata berdasarkan kriteria yang pengguna berikan hingga dapat menyajikan informasi yang pengguna inginkan seperti destinasi wisata yang sedang diskon atau destinasi yang sedang ramai.
4. Pengujian *Usability* menggunakan *System Usability Scale* telah berhasil dilakukan dengan melibatkan 7 orang pengguna, hasil dari pengujian tersebut yaitu menunjukkan skor sebesar 83,5 dari skor maksimal 100.

Dikarenakan skor melebihi 79,9 maka grade yang didapatkan adalah B dan *Adjective Rating “Excellent”* sehingga iterasi tidak dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa *prototype* yang dirancang dapat dikatakan sudah bisa berjalan dengan cukup baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Saran diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat dikembangkan hingga tahap *development* oleh peneliti selanjutnya.
2. Diharapkan ada peneliti lain yang mengembangkan perancangan ini menggunakan metode lain agar dapat terlihat hasil perbandingannya.
3. Diharapkan ada peneliti lain yang melakukan pengujian menggunakan sistem pengujian lain selain SUS seperti pengujian menggunakan *Visual Aesthetics of Websites Inventory* (VisAWI).



DAFTAR PUSTKA

- [1] Ijudin, Tarikh Agustia. *Aplikasi Get In Hand-Geopark Educational Tourism Ciletuh-Sukabumi Berbasis Mobile*. Diss. Nusa Putra, 2022.
- [2] "About Ciletuh-Palabuhanratu". Accessed: Feb. 20, 2025. [Online]. Available: [Ciletuh Palabuhan Ratu Geopark](#)
- [3] Ruhimat, Mamat, et al. "Mobile guiding application for tourists in a Geopark area in Indonesia." *Journal of Engineering Science and Technology* 16.3 (2021): 1898-1915.
- [4] Tim Patriot Bekasi 03, "7 Rekomendasi Tempat Wisata yang Dapat dikunjungi di Kawasan Geopark Ciletuh Sukabumi" <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-126921638/7-rekomendasi-tempat-wisata-yang-dapat-dikunjungi-di-kawasan-geopark-ciletuh-sukabumi-htm-simak-di-sini?page=all>. Accessed: Feb. 09, 2025. [Online]. Available: <https://bekasi.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-126921638/7-rekomendasi-tempat-wisata-yang-dapat-dikunjungi-di-kawasan-geopark-ciletuh-sukabumi-htm-simak-di-sini?page=all>
- [5] Ubbersuggest, "Estimasi Traffic Website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu". Accessed: Jun. 04, 2025. [Online]. Available: https://app.neilpatel.com/en/traffic_analyzer/overview/
- [6] Mahfudh, Adzhal, and Wahyu Rizqy Saputra. "Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ." *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS* 4.02 (2022): 255-262.
- [7] Patty, Jusak, and Jeny Lekatompessy. "Pelatihan penggunaan teknologi artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran bagi para guru SD Negeri Tiakur." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan* 4.3 (2024).
- [8] Saputra, Rizal Adi, and Muh Akbar Perdana Ramadhan. "Jelajah Sultra: Inovation Of UI/UX Design for Smart Tourism App with AI-Based Travel Assistant to Support SDG 8." *IC-ITECHS* 5.1 (2024): 559-567. Yasmin, Ayutia, and Apriade Voutama. "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Stayzy Menggunakan Metode Design Thinking." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik*

- Informatika) 8.3 (2024): 2756-2763.
- [9] Firdaus, Hafidh, and Deny Hidayatullah. "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geopark Ciletuh Menerapkan Metode User Centered Design." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 6.1 (2022): 81-89.
 - [10] Ririmasse, Charles Alexander, and I. Wayan Santiyasa. "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Mobile DestiGuide Menggunakan Pendekatan User Centered Design."
 - [11] Purbo, Yevi Septiray, Fandy Setyo Utomo, and Yuli Purwati. "Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Jurnal Teknologi Terpadu* 9.2 (2023): 123-132.
 - [12] Ismail, Nor Azman, et al. "User-centred Design and Evaluation of Web and Mobile based Travelling Applications." *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 12.8 (2021).
 - [13] Al Muzakki, Ahmad Fikril, and Ulfa Emi Rahmawati. "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Jasa Travel Dengan Pendekatan Design Thinking." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8.6 (2024): 12553-12561.
 - [14] Gonzalez, Ana Belen Rodriguez, et al. "Using App Usage Data From Mobile Devices to Improve Activity-Based Travel Demand Models." *IEEE Transactions on Big Data* 10.05 (2024): 633-643.
 - [15] Yoanas, Sahenda, and Nanik Susanti. "Perancangan Uiuix Aplikasi Travel Wisata Etnis Dalam Penggunaan Metode Design Thinking." *Jurnal Disprotek* 15.2 (2024): 87-97. Zidhan, Muhammad, et al. "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (Samaron) Menggunakan Metode Design Thinking." *Journal of Information Systems Management and Digital Business* 1.2 (2024): 96-106.
 - [16] SWilliams, Meredydd, Kelvin KK Yao, and Jason RC Nurse. "Developing an Augmented reality tourism app through user-centred design (extended version)." arXiv preprint arXiv:2001.11131 (2020).
 - [17] Ernawati, Sulistya, and Aries Dwi Indriyanti. "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)." *Journal of Emerging Information System and Business*

Intelligence (JEISBI) 3.4 (2022): 90-102.

- [18] Haikal, Muhammad, et al. "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours And Travel Bekasi." *JIKA (Jurnal Informatika)* 6.3 (2022): 271-278.
- [19] Alfarabi, Saifuddaulah, and Muhammad Muhammad. "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking." *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak* 5.1 (2024): 69-76.
- [20] Handika, Rosalina Dyah, and Adi Nugroho. "Perancangan UI/UX aplikasi Kabupaten Semarang Virtual Tourism Destination menggunakan metode Goal Directed Design." *AITI* 22.1 (2025): 101-116.
- [21] Kautsar, Diajeng Salsabila, and Sofie Yunida Putri. "Perancangan User Interface Dan User Experience Design Pada Aplikasi Pariwisata Roamright Indonesia." *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas* 17.1 (2024): 30-39.
- [22] Aldi, Akhmad, Atik Hidayati Mufidah, and Cahya Bagus Sanjaya. "Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Di Desa Wonokitri Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan* 12.3S1 (2024).
- [23] Rawulunubun, Domitila, N. Faizah, and Lucky Koryanto. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Web dengan Metode User Centered Design (UCD)." *J. Innov. Comput. Sci* 3.1 (2024): 47-58.
- [24] dwi Indahyani, Ilma, Endi Sailul Haq, and Lukman Hakim. "Redesain User Interface Pada Website Arlang Tour and Travel Menggunakan Metode User Centered Design Sebagai Media Promosi." *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer* 14.2 (2024): 120-132.
- [25] Handayani, Nurdiana, Fandhilah Fandhilah, and Hendra Mayatopani. "Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design." *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)* 7.1 (2023): 35-43.
- [26] Triyadi, Muhamad R. Izki, and Nur Fitrianti. "Perancangan Aplikasi Online Travel Agent Menggunakan Metode Design Thinking." *e-Proceeding FTI* (2023).

- [27] Lestari, Diah Ayu, Hari Widi Utomo, and Abednego Dwi Septiadi. "Redesign website pariwisata berbasis user centered design (UCD)." *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)* 10.2 (2023): 615.
- [28] Jumaidi, Ahmad Mahbub, Yoyok Seby Dwanoko, and Hari Lugis Purwanto. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Travel Ar-Riyadh Berbasis Web Menggunakan Model User Centered Design." *Journal Of Information Technology, Information Systems And Communications* 2.2 (2024): 9-16.
- [29] Mulyavianis, Ade. *Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Website Pariwisata Yogyakarta*. Diss. Universitas Islam Indonesia, 2023.
- [30] Arfin, Ahmad, Wahyu Saputra, and Firmansyah Firmansyah. "Designing a Multimedia-Based Tourism Information System for Tetebatu Village Using the Design Thinking Approach." *Secure And Knowledge-Intelligent Research in Cybersecurity And Multimedia (SAKIRA)* 2.2 (2024): 49-57.
- [31] Rachman, Annisa, and Joko Sutopo. "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi* 5.1 (2024): 757-763.
- [32] Nathasia, Novi Dian, and Gatot Soepriyono. "Sistem Informasi Pariwisata Bali Berbasis Website dengan Metode User Centered Design." *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 7.2 (2023): 286-294.
- [33] Rangga, Andreas Ariyanto, and Ardiyanto Dapadeda. "Mobile Application Design To Promote Cultural Tourism In West Sumba." *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)* 11.2 (2025): 345-352.
- [34] Nopalia, Nopalia, Rio Rio, and Fido Rizki. "Pengembangan Aplikasi E-Rekreasi Dalam Usaha Peningkatan Jumlah Kunjungan Wisatawan Di Kabupaten Musi Rawas." *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility* 5.2 (2024): 135-146.
- [35] Mirnawati, Nila, and Anita Qoiriah. "Rancang Bangun Website Obyek Wisata Kabupaten Tuban" *Tuban Explore*" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)* 6.01 (2024): 105-118.
- [36] Fhalosa, Muhammad Farhan, Dawam Dwi Jatmiko Suwawi, and Rosa Reska

- Riskiana. "User Interface Design for Baduy Ecotourism Website Using User Centered Design Method." *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika* 7.4 (2023): 2679-2691.
- [37] Riyadi, Teguh. "Penerapan Metode User Centered Design dan WebQual 4.0 dalam Pengembangan Sistem Informasi Desa Wisata Punden Gunung Cigrek." *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 7.4 (2023): 678-686.
- [38] Shabilla Restu Yuniawati, "Perbedaan UI/UX dan Pentingnya dalam Desain Digital", <https://www.dicoding.com/blog/perbedaan-ui-ux-dan-pentingnya-dalam-desain-digital/>, Accessed : Feb 03, 2025. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/perbedaan-ui-ux-dan-pentingnya-dalam-desain-digital/>
- [39] Siti Khadijah Azzukhruf Firdausi. "Metode Perancangan UI/UX untuk Menunjang Pengalaman Pengguna" <https://dibimbing.id/blog/detail/metode-perancangan-ui-ux> Accessed: Feb. 09, 2025. [Online]. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/metode-perancangan-ui-ux>
- [40] Ghamir, "Mengenal Lebih Dalam Tentang User Centered Design (UCD)" <https://medium.com/@ghamirdk/mengenal-lebih-dalam-tentang-user-centered-design-ucd-2b5454f72ed5>. Accessed: Feb 03, 2025. [Online]. Available: <https://medium.com/@ghamirdk/mengenal-lebih-dalam-tentang-user-centered-design-ucd-2b5454f72ed5>
- [41] ionos.ca, "User-centered design: Develop successful products in dialog with users" <https://www.ionos.ca/digitalguide/websites/web-development/user-centered-design/>, Accessed: Feb 03, 2025. [Online]. Available: <https://www.ionos.ca/digitalguide/websites/web-development/user-centered-design/>
- [42] Eriana, Emi Sita, and Afrizal Zein. "Artificial Intelligence (AI)." (2023).
- [43] Zihan Berliana R. "Apa itu Chatbot? Cara Kerja, Manfaat, dan Penerapannya" <https://www.belajarlagi.id/post/apa-itu-chatbot> Accessed: Feb. 09, 2025. [Online]. Available: <https://www.belajarlagi.id/post/apa-itu-chatbot>
- [44] Shavira Andysa. "Mengenal System Usability Scale" <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/Mengenal-System-Usability-Scale/>

Accessed: Feb. 10, 2025. [Online]. Available:
<https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/Mengenal-System-Usability-Scale/>

[45] “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability”

<https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>.

Accessed: Mei. 02, 2025. [Online]. Available:
<https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

