

ABSTRAK

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DOLAN BANYUMAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DOUBLE DIAMOND*

Faza Abdillah Ramadhani

Dolan Banyumas merupakan aplikasi yang dibuat oleh Dinas Informasi dan Komunikasi Kabupaten Banyumas dengan tujuan untuk memudahkan wisatawan Banyumas mengetahui tempat wisata yang ada pada daerah Banyumas. Dengan tujuan tersebut aplikasi Dolan Banyumas memerlukan kemudahan untuk digunakan oleh penggunanya, namun pada aplikasi Dolan Banyumas masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi. Dengan adanya UI/UX dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh aplikasi Dolan Banyumas dengan cara melakukan *redesign* untuk memecahkan masalah yang dihadapi. *Redesign* dilakukan dengan menggunakan metode *Double Diamond* di mana terdiri dari beberapa tahapan yang diantaranya adalah *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Hasil dari tahap *discover* berupa saran dari *play store*, *empathy map*, dan *competitive analysis*. Tahap *define* merupakan proses mengumpulkan masalah dari pengguna seperti tidak adanya informasi yang lengkap dari aplikasi Dolan Banyumas sehingga menciptakan ide untuk memberikan kelengkapan mengenai informasi yang tersedia, sedangkan pada tahap *develop* menghasilkan *design* dari *Wireframe*, *medium-fidelity*, dan *high-fidelity*. Tahap *deliver* merupakan tahapan pengujian, desainer melakukan pengujian menggunakan *usability testing* dan *system usability scale*, pada tahap ini juga desainer mendapatkan peningkatan nilai *system usability scale* dari yang awalnya bernilai 50,6 ketika dilakukan *preliminary research* menjadi 86,76 ketika setelah dilakukan *redesign* sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan pada aplikasi Dolan Banyumas setelah dilakukan *redesign*.

Kata Kunci: Aplikasi, Dolan Banyumas, *Double Diamond*, *Redesign*, UI/UX

ABSTRACT

DESIGNING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE ON BANYUMAS DOLAN APPLICATIONS USING METHOD DOUBLE DIAMOND

Faza Abdillah Ramadhani

Dolan Banyumas is an application made by the Banyumas Regency Information and Communication Service with the aim of making it easier for Banyumas tourists to find tourist attractions in the Banyumas area. With this aim the Dolan Banyumas application requires convenience for its users to use, but in the Dolan Banyumas application there are still several problems encountered. With the UI / UX it can be used to solve problems faced by the Dolan Banyumas application by doing redesign to solve the problem. Redesign done using the method Double Diamond which consists of several stages which include: discover, define, develop, and deliver. The results of this study are redesign from high-fidelity and prototype from the Dolan Banyumas application. Results of stages discover form of advice play store, empathy map, and competitive analysis. The define stage is the process of collecting problems from users such as the absence of complete information from the Banyumas Dolan application so as to create ideas to provide completeness regarding the information available, while at the define stage develop product design from Wireframe, medium-fidelity, and high-fidelity. Level Deliver is the testing phase, the designer performs testing using usability testing and system usability scale, at this stage the designer also gets an increase in value system usability scale from which it was originally worth 50.6 when done preliminary research to 86.76 when after done redesign so it can be concluded that there was a significant increase in the Banyumas Dolan application after it was carried out redesign.

Keywords: Application, Dolan Banyumas, Double Diamond, Redesign, UI/UX