

PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI RINJANI LOMBOK GEOPARK

DESIGNING APPLICATION AS AN INFORMATION MEDIA RINJANI LOMBOK GEOPARK

Triantoro, Atria Nuraini Fadilla, Siti Hajar Komariah
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
firstg200@gmail.com, atria.fadilla@gmail.com, sitihajar@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata, pada umumnya, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia yang memiliki peranan penting dalam menunjang perekonomian dalam suatu daerah. Rinjani Lombok Geopark yang termasuk kedalam 4 Geopark yang diakui oleh UNESCO di Indonesia, memiliki permasalahan dimana masih ada masyarakat yang belum mengenali Rinjani Lombok Geopark, ini dikarenakan minimnya informasi mengenai Rinjani Lombok Geopark dan tidak adanya *platform* khusus untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai Geopark itu sendiri. Dari permasalahan tersebut muncul sebuah gagasan untuk merancang aplikasi sebagai media informasi untuk Rinjani Lombok Geopark. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah: metode studi pustaka, wawancara, kuisioner, observasi dan metode matrix perbandingan. Perancangan ini menghasilkan sebuah aplikasi yang memberikan pengalaman yang menarik dan menyampaikan informasi yang lengkap mengenai Rinjani Lombok Geopark baik dari segi sejarah, budaya dan juga destinasi wisata. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu wisatawan dalam mengakses informasi, *experiencing*, menavigasi dan lebih mengenali Rinjani Lombok Geopark lebih dalam.

Keyword : aplikasi, media informasi, geopark, destinasi wisata, pengalaman.

ABSTRACT

Tourism, in general, is an inseparable part of human life, has an important role in supporting the economy in an area. Rinjani Lombok Geopark which is included in the 4 Geoparks that have been recognized by UNESCO in Indonesia, have problem where there are still people who do not recognize Rinjani Lombok Geopark, this is due to the lack of information about Rinjani Lombok Geopark and the absence of a special platform to provide complete information about the Geopark itself. From these problems emerged an idea to designing an application as an information media for Rinjani Lombok Geopark. The methods that are use in this design included; literature study methods, interviews, questionnaires, observations, and comparative matrix analysis methods. This design produces an application that provides an interesting experience and conveys complete information about Rinjani Lombok Geopark both in terms of history, culture and also tourist destination. It is hoped that this application can help tourists to access information, experiencing, navigating and to better recognize Rinjani Lombok Geopark.

Keywords: application, information media, geopark, tourist destination, experience.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sudah memiliki 40 *Geo-heritage* yang tersebar di berbagai provinsi yang dikembangkan sebagai kawasan pariwisata Geopark Nasional, dan 4 dari 40 geowisata tersebut sudah diakui oleh UNESCO sebagai

bagian dari Geopark Dunia dan 1 dari 4 Geopark tersebut adalah Rinjani Lombok Geopark. Namun begitu masih ada masyarakat yang belum mengenali Rinjani Lombok Geopark, ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai geopark, seperti informasi mengenai destinasi wisata menarik yang ada di Rinjani Lombok Geopark dan juga tidak adanya *platform* khusus yang dapat memberikan informasi secara rinci mengenai Geopark baik dari segi informasi mengenai tempat wisata, infrastruktur pendukung atau promo disekitar tempat wisata.

Pada saat ini mencari informasi mengenai destinasi wisata sangat mudah, diantaranya menggunakan mesin pencarian seperti google atau menggunakan aplikasi mobile seperti google maps. Wisatawan cenderung menggunakan media aplikasi *mobile* untuk mencari destinasi wisata yang menarik. Ini di karenakan aplikasi *mobile* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media online lainnya seperti website dan juga media sosial, kelebihanannya terdiri dari, pertama memiliki *user experience* atau interaksi langsung ke konsumen yang dapat berfungsi sebagai masukan untuk sebuah perusahaan atau bisnis dalam meningkatkan kepuasan konsumen terhadap perusahaan. Kedua memiliki fitur *location awareness* yang lebih baik, kita dapat mengetahui posisi kita dan dapat memberikan promo berdasarkan lokasi kita berada. Ketiga memiliki fitur notifikasi yang dapat memberikan informasi terbaru walaupun aplikasi atau *smartphone* dalam keadaan mati. Keempat aplikasi dapat berjalan tanpa selalu terhubung ke jaringan *internet*, hal ini dapat memudahkan konsumen ketika berada di daerah yg tidak ada jaringan ketika membutuhkan sebuah informasi umum seperti artikel, navigasi, sejarah *etc*.

Dengan potensi wisata yang dimiliki Geopark Rinjani tentu saja dapat menjadi peluang besar sebagaimana penggunaan *smartphone* diharapkan menjadi salah satu media informasi yang dapat membantu wisatawan dalam mengakses informasi, *experiencing*, menavigasi dan mengenali lebih dalam Rinjani Lombok Geopark. Maka dari permasalahan itulah muncul gagasan untuk membuat aplikasi yang dapat memberikan pengalaman yang unik sekaligus informasi yang lengkap mengenai destinasi dan juga aset-aset wisata yang ada di Rinjani Lombok Geopark.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang aplikasi menarik dan informatif yang dapat memberikan pengalaman *user* sekaligus informasi yang lengkap mengenai Rinjani Lombok Geopark?

1.3 Tujuan

Berkaitan dengan permasalahan diatas, perancangan ini bertujuan untuk membantu Rinjani Lombok Geopark agar memiliki media informasi yang dapat memberikan pengalaman yang menarik kepada pengunjung sekaligus memberikan informasi yang lengkap mengenai Geopark, baik itu dari segi sejarah, budaya dan juga wisata.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Aplikasi menurut Juansyah (2015: 2) adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

2.2 Aplikasi *Mobile*

Menurut Turban (2012: 277) aplikasi mobile atau *mobile application* adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada *smartphone* atau perangkat *mobile*. Aplikasi mobile berguna untuk membantu penggunaannya untuk melakukan aktivitas tertentu.

Perancangan ini menggunakan aplikasi mobile sebagai platform tujuan dikarenakan aplikasi mobile merupakan aplikasi yang berjalan di *smartphone* dan jauh lebih ringan dibandingkan aplikasi pada umumnya yang dibangun untuk computer sedangkan aplikasi *mobile* dibangun khusus untuk *smartphone*.

2.3 *User Interface*

Pengertian *User Interface* menurut Mauladi dan Suratno (2016: 64) *user interface* adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. *User Interface* juga merupakan komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Untuk *User Interface* itu sendiri terbagi kedalam dua macam jenis, yaitu: *Command Line Interface & Graphical User Interface*.

Perancangan Aplikasi ini menggunakan jenis *Graphical User Interface* sebagai muka dari aplikasi yang dirancang, ini dikarenakan GUI menggunakan unsur dan prinsip desain dalam tahap perancangannya. *Graphical User Interface* (GUI) adalah tipe antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar-gambar grafik, ikon, menu, dan menggunakan perangkat penunjuk (pointing device) seperti mouse atau track ball.

A. Elemen *User Interface*

Dalam perancangan ini penulis menggunakan teori elemen-elemen *User Interface* yang di kutip dari <https://developer.android.com> pada tanggal 10 Desember 2019 pada jam 00.40 adalah sebagai berikut

a. *Themes* (tema)

Dalam membangun sebuah aplikasi *android* dibutuhkan gaya yang konsisten ini dikarenakan dapat memudahkan pengguna. Elemen-elemen dalam pembuatan tema user interface antara lain adalah warna, ukuran, jarak dan ukuran *font*. Untuk membuat interaksi yang lancar diantara *platform* dan aplikasi, android menyediakan dua tema sistem yang bisa dipilih ketika membuat sebuah aplikasi. Dua tema tersebut adalah *holo light* dan *holo dark*.

b. Touch Feedback (Umpan Balik Sentuhan)

Menggunakan efek *glow* atau *shadow* untuk merespon setiap tindakan atau sentuhan yang dilakukan oleh *user* dapat membentuk sebuah umpan balik. Umpan balik tersebut sangat penting bagi desainer aplikasi maupun program desainer.

c. *Metrics and Grids*

Macam-macam *smartphone* tidak hanya terdapat dalam ukuran fisik saja, tetapi terdapat juga dalam berbagai macam resolusi (DPI). Ukuran resolusi harus disesuaikan dengan perangkat yang digunakan. Untuk resolusi sebuah *handphone* tidak boleh lebih dari 600dpi dan untuk resolusi tablet lebih dari atau sama dengan 600dpi.

d. *Typography*

Bahasa *Tipografi* pada android sangatlah bergantung pada skala, ruang, irama dan keselarasan. Penggunaan tipografi yang tepat sangat penting untuk membantu user memahami informasi yang akan disampaikan.

e. *Color*

Menggunakan warna primer dalam mendesain sebuah *user interface* sangat dianjurkan. Memilih warna yang dapat memberikan contrast yang sesuai dengan komponen visual lainnya sangatlah dianjurkan supaya *user interface* yang dirancang dapat terlihat lebih menarik.

f. *Iconography*

Ikon adalah sebuah elemen grafis yang berfungsi untuk merepresentasikan bagian-bagian dari aplikasi, menimbulkan sebuah umpan balik pengguna terhadap aplikasi tersebut. Ketika merancang sebuah ikon yang akan diaplikasikan sangatlah penting untuk memperhatikan bahwa ikon tersebut dapat sesuai dengan berbagai resolusi.

g. *Layout & Position*

Linear Layout adalah sekelompok tampilan yang menyejajarkan *layout* dalam satu arah, baik itu secara vertikal atau horizontal. Semua bagian dari *Linear Layout* akan ditumpuk satu sama lain, *list* vertikal hanya akan memiliki satu bagian per baris, seberapa pun lebarnya, dan *list* horizontal akan selalu setinggi satu baris. *Linear Layout* selalu mengikuti margin antara bagian (sejajar kanan, tengah, atau kiri).

Penggunaan Elemen *User Interface* dalam perancangan ini dikarenakan elemen elemen *UI* sangatlah penting bagi desainer dalam menentukan tampilan dari aplikasi yang dirancang.

B. Prinsip *User Interface*

Menurut Proboyekti (2008: 2) dalam merancang sebuah *user interface* ada beberapa prinsip yang harus dipatuhi, diantaranya :

- a) *User familiarity* (Mudah dikenali) : gunakanlah istilah, konsep atau kebiasaan *user* dalam tahap merancang (misal: sistem perkantoran gunakan istilah *letters, documents, folders* bukan *directories, file, identifiers*. -- jenis *document open office*.
- b) *Consistency* (Konsistensi): Kekonsistensian dalam operasi dan istilah di seluruh bagian sistem sehingga tidak membingungkan pengguna. -- *layout menu* di *open office* mirip dengan *layout* menu di *MS office*.
- c) *Minimal surprise* (Tidak buat kaget user) : cara penggunaan dapat diduga prosesnya berdasarkan perintah yang sudah tersedia.
- d) *Recoverability* (Pemulihan) : *Recoverability* terdapat dalam dua bentuk: *Confirmation of destructive action* (konfirmasi terhadap aksi yang merusak) dan ketersediaan fasilitas pembatalan (*undo*).
- e) *User guidance* (Bantuan) : Memiliki sebuah sistem manual, *help menu, caption* pada *icon* juga harus tersedia.
- f) *User diversity* (Keberagaman) : Fasilitas interaksi untuk berbagai tipe user yang berbeda harus disediakan. Misalnya ukuran huruf bisa diperbesar.

Penggunaan Prinsip *User Interface* pada perancangan ini adalah sebagai pedoman bagi desainer pada saat merancang aplikasi yang dibuat. Dengan adanya pedoman tersebut desainer dapat membuat aplikasi yang lebih cocok untuk target pasar.

2.4 User Experience

A. Pengertian

Menurut Wiryawan (2011: 1159) *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya terhadap penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* menilai seberapa kepuasan menilai dan kenyamanan *user* terhadap sebuah produk, sistem, maupun jasa.

Penggunaan *user experience* (UX) pada perancangan ini dikarenakan UX adalah komponen utama dalam perancangan sebuah UI dan aplikasi yang menarik. Aplikasi yang menarik adalah sebuah aplikasi yang memiliki desain UI yang unik dan tidak membingungkan pengguna pada tahap penggunaan.

B. Elemen *User Experience*

Menurut Wiryawan (2011: 1160-1161) elemen *user experience* dibagi menjadi lima proses tahapan yaitu :

1. Tahap strategi (*strategy plane*). Tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu *Product Objectives* dan *User Needs*. Strategi ini bukan hanya tentang bagaimana *user* menggunakan produk tetapi juga bagaimana produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan *user*. Apa yang kita inginkan harus sesuai dengan yang pengguna butuhkan. Di *Product Objectives* kita menentukan tujuan yang perlu dipahami secara matang, diidentifikasi dan juga dapat dijelaskan dengan rinci. Sedangkan di *User Needs* kita perlu mengetahui apa

yang diperlukan oleh pengguna dan apa yang perlu dilakukan, proses ini dapat dilakukan dengan proses segmentasi, hal ini dapat memudahkan kita dalam memahami kebutuhan pengguna.

2. Tahap jangkauan (*scope plane*). Pada tahapan ini yang perlu dipahami adalah “apa yang akan kita buat dan apa yang tidak akan dibuat”. Dengan begitu kita dapat mengetahui sebesar apa ruang lingkup dari produk yang akan kita desain. Sifat produk pada dasarnya terbagi menjadi dua bagian yaitu produk yang berfungsi sebagai fungsionalitas dan sebagai produk yang berfungsi sebagai informasi.
3. Tahap bidang struktur (*struktur plane*) adalah tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tahap ini biasa disebut sebagai tahap perancangan arsitektur informasi. Hal yang sangat perlu diperhatikan dalam pembentukan struktur informasi adalah harus mengacu kepada kemudahan pelanggan dalam mengakses sebuah informasi. Untuk menggambarkan struktur informasi, struktur tersebut dapat disajikan dalam *flowchart*. Dalam tahap ini interaksi dengan pengguna sudah harus ditentukan.
4. Tahap bidang rangka (*skeleton plane*) ibarat dalam pembuatan draft *layout* dimana struktur informasi yang telah diaplikasikan ke dalam sebuah *layout*, namun belum ke dalam tampilan visual akhir. Dalam dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah tahap dimana proses pembuatan *grid layout* dan penempatan teks di dalamnya berlangsung.
5. Tahap bidang permukaan (*surface plane*) diibaratkan sebagai polesan terakhir dalam tahap perancangan dimana desainer memberikan *tone and manner* pada tampilan visual. Ditahap ini adalah dimana kita mempertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni, dan sebagainya.

Penggunaan Elemen *User Experience* dalam perancangan ini adalah untuk membantu desainer dalam tahap *research* target khalayak, baik itu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan, draft layout aplikasi, informasi yang dibutuhkan dst.

3. PEMBAHASAN

3.1 Data Pemberi Proyek

Rinjani Lombok Geopark merupakan organisasi bentukan pemerintah atas usulan para pemerhati geowisata Indonesia pada pertemuan tahun 2007 di Badan Geologi Bandung. Untuk mengelola kawasan Geopark Rinjani, telah dibentuk kelembagaan yang bertanggung jawab sebagai penyelenggaraan kegiatan Geopark adalah Gubernur Nusa Tenggara Barat dan didukung oleh Dewan Pelaksanaan Harian (seketariat) yang bertugas sebagai penyelenggara organisasi sehari-hari yang ketuanya dipilih berdasarkan seleksi yang ketat dan dibantu oleh empat Divisi Teknis yang anggotanya dipilih sama dengan ketua harian yaitu melalui seleksi yang terdiri dari tenaga profesional di bidangnya.

Tujuan dibentuknya Rinjani Lombok Geopark adalah untuk mengelola, melindungi dan juga meningkatkan fungsi warisan alam, dari segi arkeologi, ekologi dan juga budaya yang ada didalamnya. Ruang lingkup wilayah

Rinjani Lombok Geopark meliputi 4 kabupaten dan 1 kota diantaranya adalah kabupaten Lombok barat, kabupaten Lombok tengah, kabupaten Lombok timur, kabupaten Lombok utara dan kota mataram.

3.2 Data Hasil Wawancara

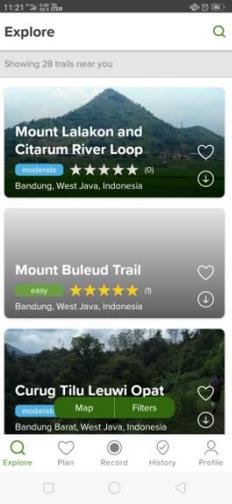
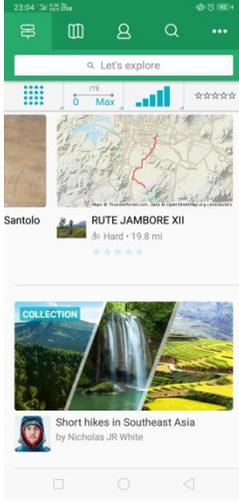
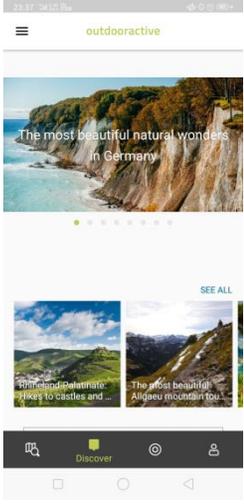
Dalam Perancangan ini penulis melakukan wawancara kepada bapak Lalu Ramli selaku Ketua Devisi Promosi/pemasaran dan ibu Meliawati selaku Ketua Devisi Konservasi. Wawancara ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 11 Oktober 2019 dengan metode tidak terstruktur, dimulai dengan percakapan kecil yang berlanjut ke penanyaan informasi seputar Geopark seperti sejarah, lokasi, jasa yang disediakan, hingga proses promosi pemasaran yang dilakukan oleh geopark.

Menurut ibu Meli destinasi Geopark Rinjani dibagi menjadi 3 kategori yaitu geologi, wisata alam, dan wisata budaya, ketika digabungkan total destinasi wisata di Geopark Rinjani mencapai 40 destinasi wisata yang tersebar di beberapa distrik yang mencakup Geopark Rinjani. Untuk proses pengenalan wisata geopark ke masyarakat menurut bapak Ramli, proses ini dilakukan melalui 2 metode, yang pertama promosi melalui media *online* (website dan media sosial), yang kedua melalui sosialisasi ke sekolah dan desa dalam bentuk pameran dan juga konferensi baik di tingkat lokal, nasional dan juga internasional. Tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui informasi mengenai Rinjani Lombok Geopark ini dikarenakan proses tersebut mempunyai permasalahan, dijelaskan bahwa kurangnya informasi mengenai Rinjani Lombok Geopark ini dikarenakan pada media sosial pemberitahuan informasi terfokus kepada gunung rinjani atau Taman Nasional Gunung Rinjani dan kurangnya informasi mengenai destinasi wisata geopark lainnya, terlebih lagi tidak adanya *platform* khusus seperti aplikasi untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai Geopark.

3.3 Analisis Matriks Perbandingan

Tabel 3.1 Tabel Analisis Matriks Perbandingan Teori Visual

Nama	Alltrail	Viewranger	Outdooractive

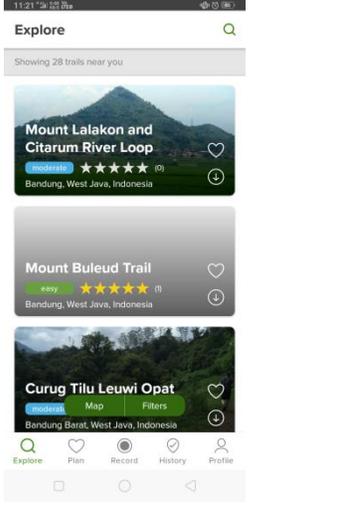
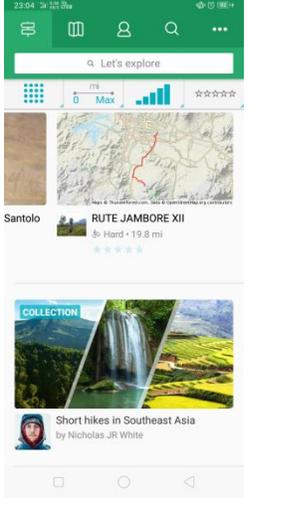
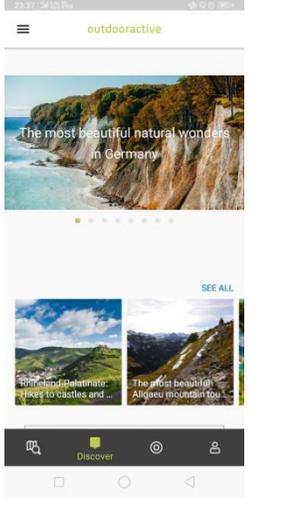
<p>Visual</p>			
<p>User Interface (UI)</p>	<p>Jenis UI yang digunakan pada aplikasi ini adalah berjenis <i>Graphical User Interface</i> yang dimana menggunakan gabungan antara teks, gambar dan juga ikon.</p>	<p>Jenis UI yang digunakan pada aplikasi ini adalah berjenis <i>Graphical User Interface</i> yang dimana menggunakan gabungan antara teks, gambar dan juga ikon.</p>	<p>Jenis UI yang digunakan pada aplikasi ini adalah berjenis <i>Graphical User Interface</i> yang dimana menggunakan gabungan antara teks, gambar dan juga ikon.</p>
<p>User Experience (UX)</p>	<p>Mudah ketika digunakan, tampilan menarik, tidak membingungkan, informasi lengkap, memiliki <i>offline mode</i>.</p>	<p>Mudah ketika digunakan, tampilan kurang menarik, butuh upgrade ke premium untuk mendapatkan fungsi lainnya, tersedia <i>offline mode</i>.</p>	<p>Mudah ketika digunakan, tampilan menarik menggunakan kombinasi warna yang menarik, informasi cukup lengkap.</p>
<p>Layout</p>	<p><i>Layout</i> yang digunakan adalah <i>linear grid</i>.</p>	<p><i>Layout</i> yang digunakan adalah <i>relative layout</i>.</p>	<p><i>Layout</i> yang digunakan adalah <i>linear grid</i> dan <i>relative layout</i> tergantung pada bagian.</p>
<p>Warna</p>	<p>Warna yang digunakan kebanyakan adalah putih dan abu yang melambangkan <i>Modern</i> ditambah dengan warna hijau yang memiliki makna alami di beberapa bagian untuk menambahkan makna bahwa aplikasi ini</p>	<p>Warna yang digunakan pada aplikasi ini adalah warna putih sebagai background yang memiliki makna kesederhanaan lalu warna hijau yang memiliki makna alami digunakan sebagai warna tab navigasi</p>	<p>Warna yang digunakan pada aplikasi ini adalah warna putih, abu-abu dan hitam yang melambangkan <i>Modern</i>, didukung oleh warna lainnya diantaranya ada warna hijau yang memiliki makna alami di</p>

	adalah aplikasi untuk pecinta alam sekaligus menambah estetika aplikasi.	aplikasi dan warna biru yang melambangkan kepercayaan digunakan sebagai warna chart atau grafik yang ada di aplikasi	beberapa bagian berfungsi sebagai warna icon atau logo.
<i>Typografi</i>	Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan menggunakan aplikasi.	Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan menggunakan aplikasi.	Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan menggunakan aplikasi.
Fotografi	Fotografi digunakan sebagai media informasi dan juga promosi suatu tempat	Fotografi digunakan sebagai media informasi suatu tempat	Fotografi digunakan sebagai media informasi dan juga promosi suatu tempat
Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan berupa ikon yang berfungsi sebagai sistem navigasi di dalam sebuah aplikasi.	Ilustrasi yang digunakan berupa ikon yang berfungsi sebagai sistem navigasi di dalam sebuah aplikasi.	Ilustrasi yang digunakan berupa ikon yang berfungsi sebagai sistem navigasi di dalam sebuah aplikasi dan juga sebagai fitur kategori untuk mempermudah user dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tabel 3.2 Tabel Analisis Matriks Perbandingan *User Interface*

Elemen GUI			
Nama	Alltrail	Viewranger	Outdooractive

<p>Visual</p>			
<p>Themes (tema)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna - Ukuran Font - Jarak 	<p>Tema yang dipakai adalah <i>holo light theme</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna menggunakan paduan antara warna putih sebagai warna <i>background</i> dan warna hitam untuk <i>Text</i> - Ukuran <i>font</i> sesuai dan mudah dibaca - Jarak sudah sesuai, jarak antar gambar, text dan juga icon. 	<p>Tema yang dipakai adalah <i>holo light theme</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna yang digunakan adalah warna putih dan sebagai <i>background</i> dan warna hijau sebagai warna <i>navigation bar</i> - Ukuran <i>font</i> sesuai dan mudah dibaca - Jarak sudah sesuai 	<p>Tema yang dipakai adalah <i>holo light theme</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna yang digunakan adalah kombinasi warna putih sebagai warna <i>background</i> dan hitam sebagai warna <i>navigation bar</i> - Ukuran <i>font</i> sudah sesuai - Jarak sudah sesuai
<p>Touch Feedback (Umpan Balik Sentuhan)</p>	<p>Aplikasi responsif dan tidak terlalu membingungkan.</p>	<p>Aplikasi sedikit terasa lambat di beberapa bagian</p>	<p>Aplikasi responsif tetapi ikon masih terasa kurang <i>responsive</i></p>
<p>Metrics and Grids</p>	<p>Matriks sudah sesuai</p>	<p>Matriks sudah sesuai</p>	<p>Matriks dan grid terlalu banyak menggunakan <i>space</i></p>
<p>Typography</p>	<p>Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan menggunakan aplikasi.</p>	<p>Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan</p>	<p>Jenis huruf yang digunakan adalah jenis <i>sans serif</i> ini dikarenakan agar <i>user</i> tidak mengalami kesulitan pada saat membaca dan</p>

		menggunakan aplikasi.	menggunakan aplikasi.
<i>Iconography</i>	Ikon yang digunakan sangat <i>simple</i> dan mudah untuk dimengerti	Beberapa ikon yang digunakan memiliki makna yang berbeda sehingga perlu waktu untuk mengerti ikon yang digunakan	Beberapa ikon yang digunakan memiliki makna yang berbeda sehingga perlu waktu untuk mengerti ikon yang digunakan
<i>Layout</i>	Layout yang digunakan linier vertical untuk mempermudah pengguna dan lebih support terhadap perangkat yang kebanyakan digunakan oleh masyarakat saat ini.	Layout yang digunakan linier vertical untuk mempermudah pengguna dan lebih support terhadap perangkat yang kebanyakan digunakan oleh masyarakat saat ini.	Layout yang digunakan linier vertical untuk mempermudah pengguna dan lebih support terhadap perangkat yang kebanyakan digunakan oleh masyarakat saat ini.
<i>Prinsip User Interface</i>			
<i>User Familiarity</i>	Aplikasi ini mudah digunakan bahkan bagi pengguna baru sekalipun, ikon, symbol dan fitur dapat dengan mudah dipahami	Aplikasi ini menggunakan ikon yang berbeda sehingga kadang agak membingungkan <i>user</i>	Ikon dan fitur mudah dikenali tetapi terlalu banyak <i>blank space</i>
<i>Consistency</i>	Aplikasi ini sangatlah konsisten dalam pengoperasian aplikasi, pengguna tidak akan dibuat bingung oleh aplikasi	Letak ikon dan symbol sedikit berbeda dari aplikasi pada normalnya, jadi <i>user</i> bisa merasa bingung ketika pertama kali menggunakan aplikasi ini	Aplikasi ini tidak terlalu konsistensi dalam proses pengoperasian dan juga ikon dan symbol yang digunakan
<i>Minimal Surprise</i>	Aplikasi ini tidak membingungkan <i>user</i> sama sekali	Aplikasi ini sedikit membingungkan <i>user</i> tetapi lebih dari itu tidak ada masalah sama sekali	Aplikasi ini dapat membingungkan <i>user</i> dikarenakan aplikasi memiliki banyak <i>blank space</i> dan juga tidak terlalu responsif sehingga membuat <i>user</i> bingung dari waktu ke waktu
<i>Recoverability</i>	Aplikasi ini memiliki <i>system recovery</i> yang baik	Aplikasi memiliki <i>system konfirmasi</i> pada operasi	Aplikasi ini memiliki <i>recovery system</i> tetapi

		tertentu	tidak terlalu responsif
<i>User Guidance</i>	Aplikasi ini sangat mudah digunakan tetapi masih memberikan panduan jika kala pengguna mengalami kesulitan	Aplikasi ini kadang membingungkan user, tetapi panduan sudah disediakan jika <i>user</i> mengalami kesulitan	Tidak ada <i>user guidance</i> sama sekali
<i>User Diversity</i>	Aplikasi ini memiliki pembedaan pengguna dalam bentuk profile dan bisa diatur	Aplikasi ini tidak memiliki pembedaan pengguna	aplikasi ini memiliki pembedaan pengguna dalam pengaturan warna

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.4 Kesimpulan

Dari proses analisis data wawancara dan matrix perbandingan diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a) Rinjani Lombok Geopark membutuhkan sebuah aplikasi mobile yang dapat berfungsi sebagai media informasi yang dapat memberikan informasi yang lengkap mengenai Rinjani Lombok Geopark baik itu dari segi lokasi destinasi wisata yang dimiliki oleh Rinjani Lombok Geopark hingga ke sejarah yang ada di destinasi wisata tersebut.
- b) Dimulai dengan penentuan tema yang sesuai dengan produk yang akan dibuat dari menyesuaikan warna, *font* dan *layout*. Pemilihan matriks *grid* sangat berguna untuk menentukan agar si pengguna tidak mendapatkan kesalahan dalam tampilan aplikasi. Penyesuaian dimensi ukuran perangkat sangat disesuaikan agar desain tampilan terlihat lebih menarik dan mengurangi kesalahan dalam penggunaan. Penggunaan ikon juga merupakan konsep yang sangat menarik selain mencerminkan sesuatu yang baru dari aplikasi tersebut juga harus memberikan identitas dan *experience* terhadap semua pengguna aplikasi
- c) Warna dapat mencerminkan bahwa sebuah aplikasi itu bagus apa tidak, jadi warna yang digunakan harus dapat mencerminkan apa yang ingin disampaikan oleh perancang aplikasi baik dari tema, fitur dan juga informasi. Jadi warna yang sesuai untuk aplikasi yang akan dirancang adalah warna putih, abu-abu dan juga hijau ini dikarenakan warna ini mnyimbol kesan modern, geologi dan juga alam.
- d) *Typografi* yang digunakan pada aplikasi adalah jenis *sans serif* ini dikarenakan *typografi* jenis ini memiliki karakter yang mudah untuk dibaca dibandingkan *font* jenis lainnya.
- e) Konsistensi, *user familiarity* dan prinsip lainnya merupakan hukum yang penting dalam perancangan sebuah aplikasi, jadi simbol atau ikon, huruf, layout yang digunakan tidak bisa membuat pengguna mengalami kebingungan dan kesusahan.

3.5 Konsep Perancangan

Perancangan ini berangkat dari rumusan masalah yaitu “merancang aplikasi menarik dan informative yang dapat memberikan pengalaman *user* sekaligus informasi yang lengkap mengenai Rinjani Lombok Geopark?”. Pengalaman *user* yang dimaksud disini adalah pengalaman, pendapat dan perasaan yang *user* dapatkan pada saat menggunakan aplikasi Rinjani Lombok Geopark dimulai dari apakah aplikasi ini dapat membantu pengguna, memiliki fitur dan informasi yang pengguna butuhkan, tampilan dari aplikasi sudah menarik dan seterusnya. Faktor faktor ini sangat penting jika kita ingin menciptakan sebuah aplikasi yang dapat memberikan *user experience* yang baik kepada penggunam

3.6 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dari perancangan menggunakan konsep atau tema *modern*, konsep ini ditarik dari hasil analisis kuisisioner dan kesimpulan yang sudah didapatkan, terlebih lagi konsep *modern* memenuhi keenam Prinsip *User Interface* dibandingkan dengan konsep lainnya. Konsep *Modern* merupakan gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat pada saat ini. dan untuk fitur dalam aplikasi ini sendiri terdiri dari *search*, *apps location awareness*, *comment system*, *article*, *profile*, *navigation*, *offline mode*, *street view mode*, dan *panoramic view mode*.

3.7 Konsep Visual

Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi pada ikon yang berfungsi sebagai *apps navigation bar*. Penggunaan ilustrasi ini bertujuan agar *user* bisa lebih dapat mengenali dan juga mempertimbangkan secara langsung destinasi wisata apa yang ingin mereka kunjungi.

Fotografi

Penggunaan fotografi pada perancangan aplikasi ini adalah untuk memperkuat informasi mengenai destinasi wisata yang ada di *database* aplikasi.

Typografi

Typografi yang digunakan adalah berjenis *Sans Serif* dan memiliki kesan *modern*, ini dikarenakan agar *user* tidak mengalami kesusahan dalam membaca informasi yang disampaikan di dalam aplikasi. Jenis font yang digunakan ada 3 jenis yaitu *Fontania Font* sebagai font untuk logo, dilanjutkan dengan *Aqua Grotesque Font* sebagai *Header* dan *Aria Font* sebagai *bodytext*.

Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah kombinasi warna putih, abu-abu, dan hijau sebagai warna utama. Penggunaan warna ini dikarenakan makna yang mereka miliki putih dan abu-abu melambangkan modern dan juga geologi sedangkan warna hijau melambangkan warna alam, dimana perancangan ini ditunjukkan sebagai aplikasi yang melambangkan sebuah Geopark.

Layout

Menggunakan konsep modern metro desain yang memiliki gaya yang *simple*, bersih dan fungsional agar mempermudah *user* dalam mengakses aplikasi tersebut.

3.5 Hasil Perancangan

A. Logo

Logo ini merupakan media pendukung pada perancangan purwarupa aplikasi ini, logo ini berfungsi sebagai salah satu bagian dari berbagai komponen (simbol, ikon, warna , grid *etc*) yang membangun purwarupa aplikasi ini. Logo ini dibuat dari dua sumber elemen grafis yaitu motif kain tenun lombok dan kompas. Motif yang di ambil dari kain tenun adalah berbentuk wajik yang dibagi menjadi empat bagian yang melambangkan arah mata angin dari utara, barat, selatan dan juga timur, kemudian elemen grafis yang di ambil kompas adalah jarum kompas dan lingkaran dari frame kompas elemen ini melambangkan arah tujuan, dinamis , kehidupan dan juga kepercayaan.



Gambar 1. Logo Aplikasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Ikon

Ikon yang dirancang sebagai sebuah *user interface* pada program computer akan berfungsi untuk membantu *user* dalam menavigasi sebuah program, game, apps dll. ikon yang dibuat disesuaikan dengan tema yang dipilih dan tentu saja ikon ini memiliki konsistensi yang tinggi.



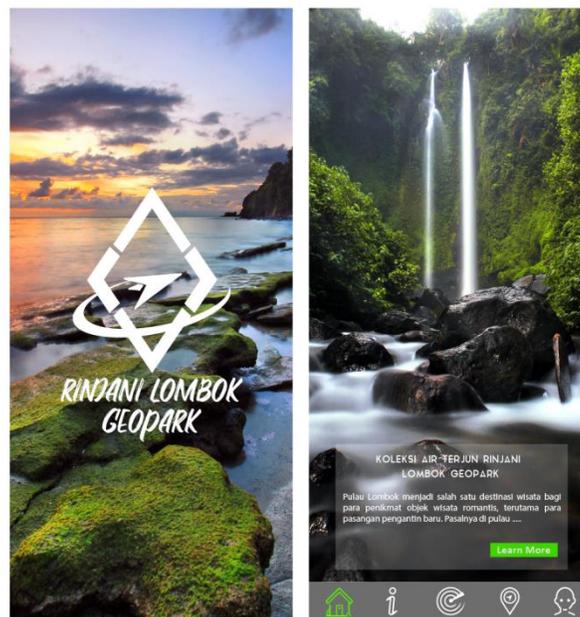
Gambar 2 Ikon

Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Tampilan Purwarupa Aplikasi

Purwarupa aplikasi dibuat berdasarkan konsep modern dan penggunaan warna yang didasarkan pada putih dan abu abu yang memiliki makna geologi dan juga *modern*, diikuti dengan warna hijau yang melambangkan warna alam. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti *search*, *apps location awareness*, *comment system*, *article*, *profile*, *navigation*, *offline mode*, *street view mode*, dan *panoramic view mode* yang dibagi ke beberapa bagian, yaitu:

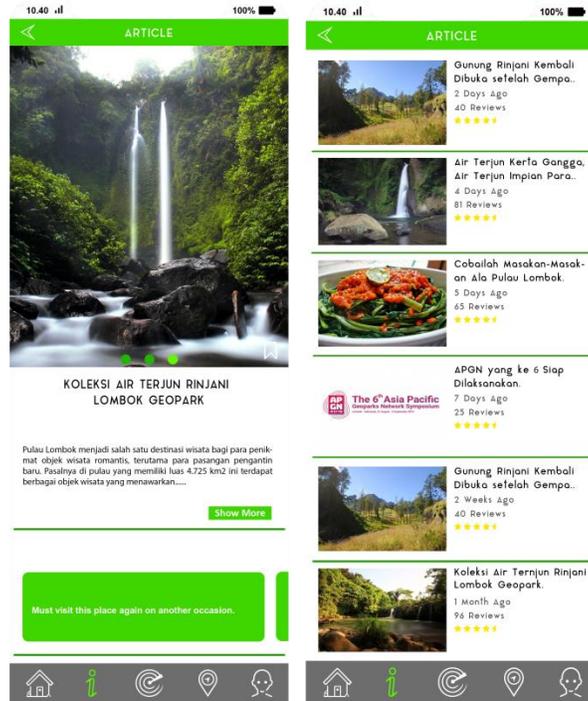
- a. *Home Page* berfungsi sebagai *homescreen* pada aplikasi ini berfungsi sebagai *hub* untuk mengakses fitur serta fungsi lainnya seperti *search*, *profile*, *navigasi* dll. *Home Page* juga berfungsi sebagai tempat untuk memperlihatkan artikel yang paling *popular* diantara artikel lainnya



Gambar 3 Tampilan *Home Page*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

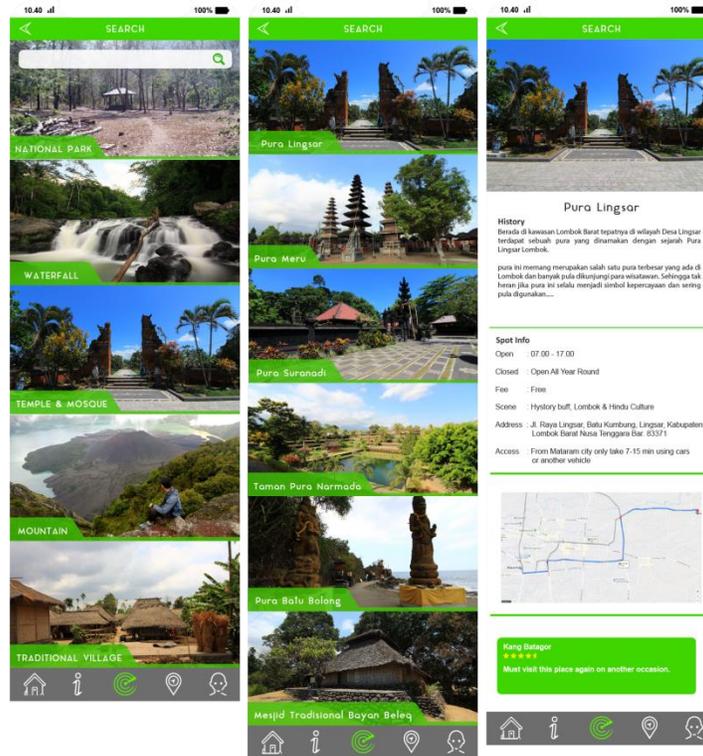
- b. *Article Page* berfungsi sebagai tempat untuk memperlihatkan berita dan artikel yang di *posting* oleh pihak Rinjani Lombok Geopark. Setiap artikel memiliki *rating* dan yang paling populer akan muncul di *Home Page*.



Gambar 4 Tampilan Article Page

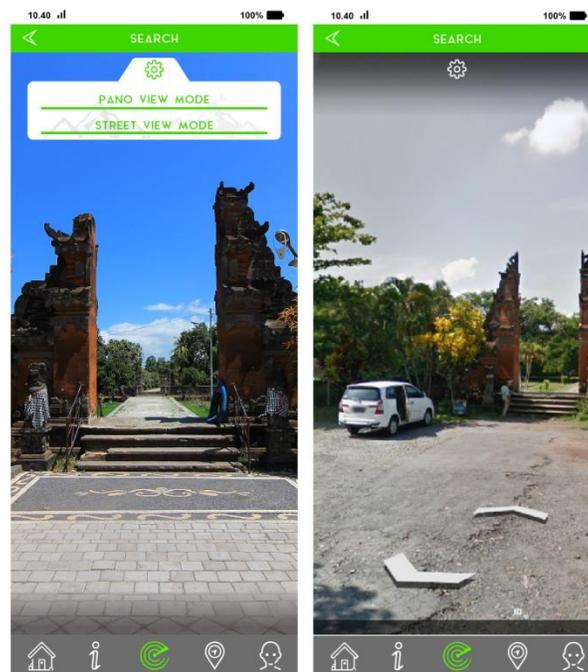
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- c. *Search page* menyangkup fitur search disertai dengan kategori, daftar situs dan informasi dari tempat wisata yang terdaftar di Rinjani Lombok Geopark Database. Terlebih lagi di setiap *information page* destinasi wisata terdapat beberapa fitur yang dapat membantu pengguna dalam menilai dan menarik informasi yang diperlukan oleh pengguna mengenai destinasi wisata tersebut seperti *panorama view mode* dan *street view mode*, di *information page* ini juga terdapat fitur navigasi yang langsung terhubung dengan *navigation page*.



Gambar 5 Tampilan Search Page

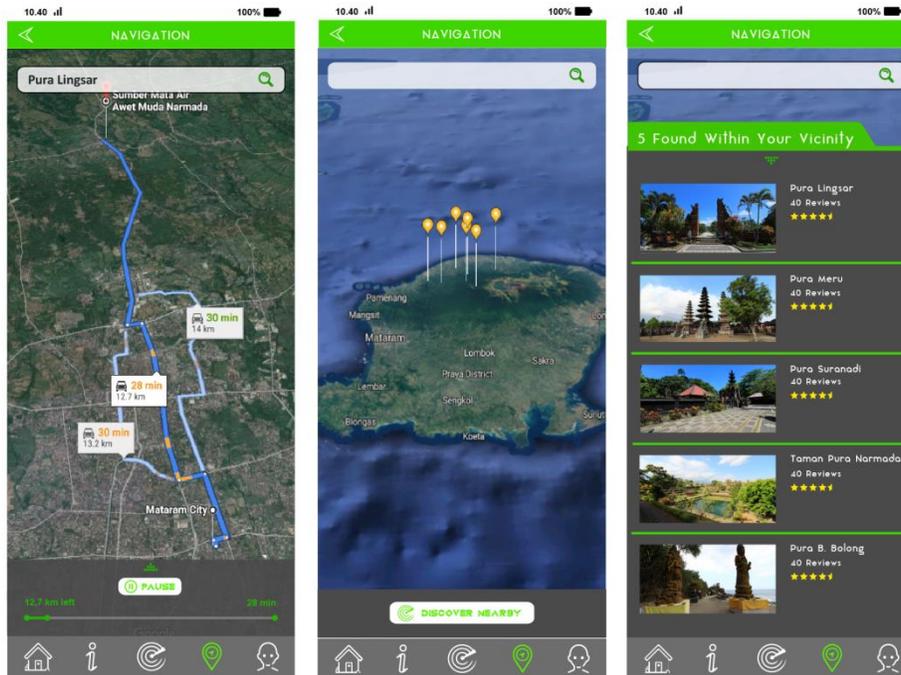
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6 Panorama View Mode And Street View Mode

Sumber: Dokumentasi Pribadi

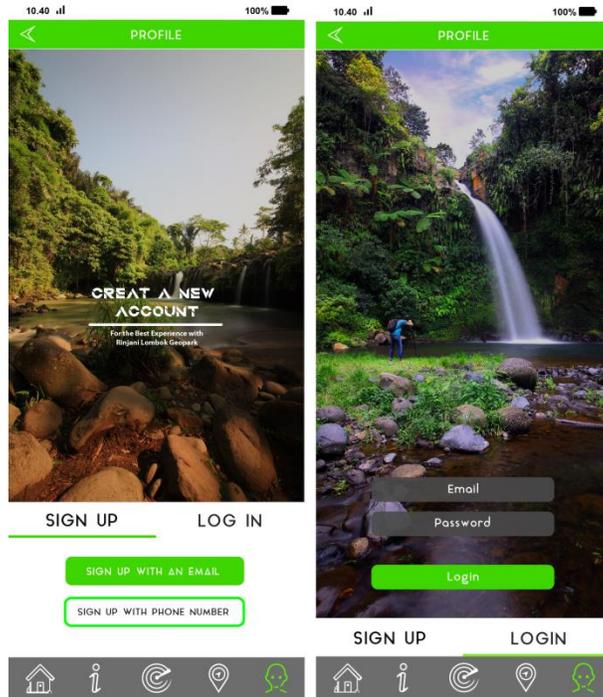
- d. *Navigation Page* mencakup fitur maps yang bisa di download jika pengguna membutuhkan *offline mode*, lalu *search* yang digunakan untuk mencari lokasi destinasi wisata dan juga *location awareness* yang dapat mengetahui situs wisata apa saja yang terdapat disekitaran posisi pengguna.



Gambar 7 Tampilan *Navigation Page*

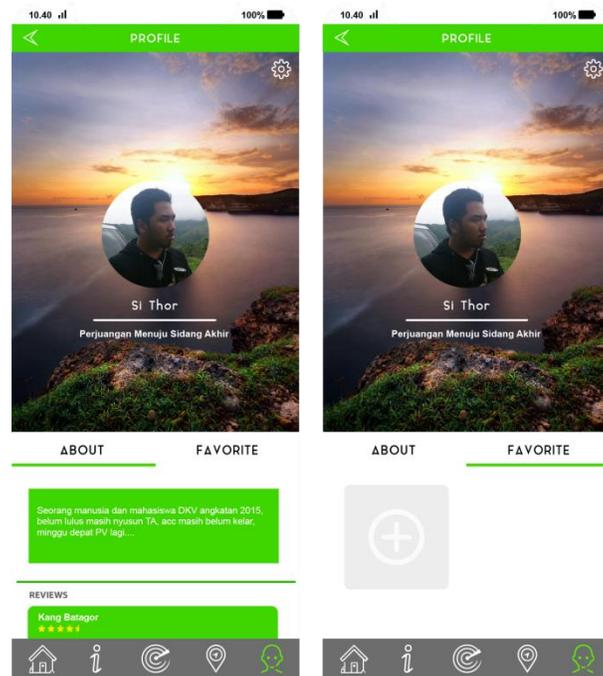
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- e. *Profile Page* mengandung fitur favorite yang dapat membantu pengguna dalam mengingat tempat yang mereka sukai terlebih lagi dengan login ke aplikasi ini anda dapat memberikan saran atau kritik pada informasi atau lokasi yang pengguna sukai.



Gambar 8 Profile Login Screen

Sumber : Dokumentasi Pribadi



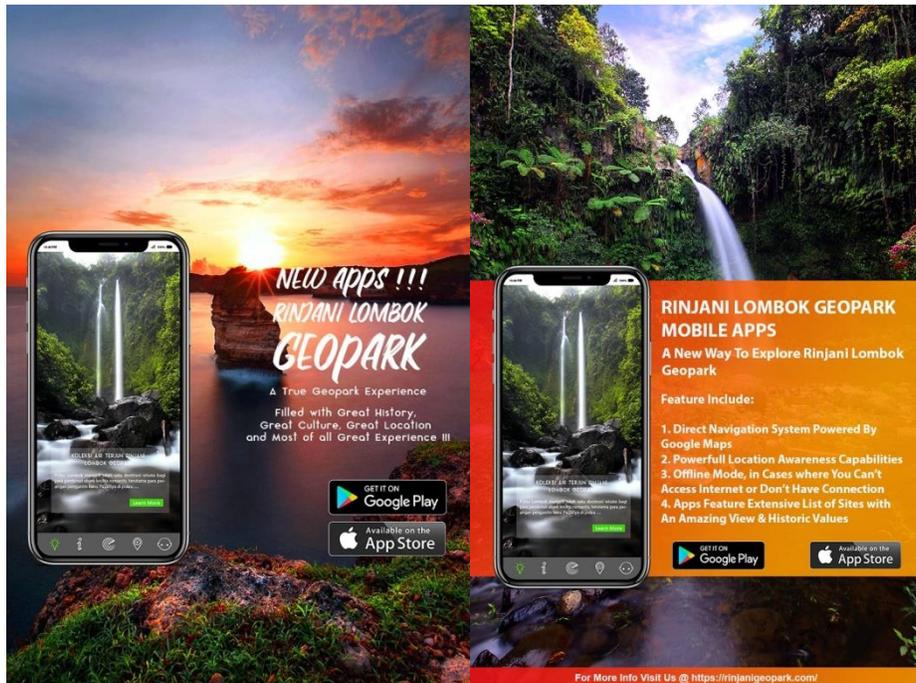
Gambar 9 Profile Page

Sumber : Dokumentasi Pribadi

D. Media Pendukung

a. E Poster

Poster ini akan digunakan untuk mempromosikan dan memberitahukan masyarakat dan wisatawan mengenai aplikasi Rinjani Lombok Geopark, yang akan di *posting* di Sosial Media seperti *Instagram, Facebook, twitter etc.*



Gambar 10 E-Poster Inform & Persuade

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Kartu Nama

Kartu nama akan digunakan oleh pihak manajemen Rinjani Lombok Geopark, tentu kartu nama ini bisa berfungsi sebagai *business card* yang bisa diberikan kepada mitra bisnis pada saat konferensi atau pameran



Gambar 11 Kartu Nama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Merchandise

1. Baju

Baju ini bisa dijadikan sebagai *giveaway* untuk pegawai, wisatawan atau masyarakat pada saat *event–event* yang dilaksanakan oleh pihak Rinjani Lombok Geopark.

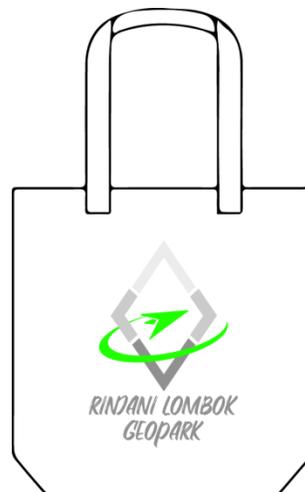


Gambar 12 Baju

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Tote Bag

Tote bag juga memiliki fungsi yang sama seperti baju yaitu sebagai *giveaway*, tetapi khusus untuk *event–event* tertentu, seperti *charity* dan seminar.



Gambar 13 Tote Bag

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci memiliki fungsi sama seperti *merchandise* lainnya yaitu sebagai *giveaway* untuk *event-event* tertentu yang dijalankan oleh Rinjani Lombok Geopark



Gambar 14 Gantungan Kunci

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Mug

Mug memiliki fungsi sama seperti *merchandise* lainnya yaitu sebagai *giveaway* untuk *event-event* tertentu yang dijalankan oleh Rinjani Lombok Geopark



Gambar 15 Mug

Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Stiker

Stiker memiliki fungsi sama seperti *merchandise* lainnya yaitu sebagai *giveaway* untuk *event-event* tertentu yang dijalankan oleh Rinjani Lombok Geopark



Gambar 16 Stiker

Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Pin

Pin memiliki fungsi sama seperti *merchandise* lainnya yaitu sebagai *giveaway* untuk *event-event* tertentu yang dijalankan oleh Rinjani Lombok Geopark



Gambar 17 Pin

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dan hasil dari perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan :

1. Setelah melakukan survey, observasi dan juga menganalisis data yang sudah didapatkan dapat disimpulkan bahwa Rinjani Lombok Geopark memerlukan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media informasi dan juga sebagai hub untuk para wisatawan dalam mengetahui budaya, sejarah dan juga alam yang disediakan oleh Rinjani Lombok Geopark.

2. Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap Rinjani Lombok Geopark dengan menggunakan sebuah aplikasi.
3. Aplikasi merupakan platform yang jauh lebih mudah digunakan ketika ingin mengunjungi serta mengetahui sebuah lokasi destinasi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adrian Franindo. (2016). Keunggulan Mobile Apps & Mobile Apps, Mana yang Sesuai untuk Bisnis Anda?. Diakses pada <https://suitmedia.com/ideas/keunggulan-mobile-web-dan-mobile-apps> (10 September 2019, 16:50).
2. Anggraini, Lia S. & Nathalia, K. (2016). Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendikia.
3. Fahmy Habibullah. (2017). Apa Sih Perbedaanya UI & UX?. Diakses pada <https://medium.com/surabayadev/apa-sih-perbedaanya-ui-ux-sharing-pengalaman-pribadi-tentang-pertama-kali-belajar-ui-ux-design-ed61e183cab1> (7 September 2019, 19:52).
4. Indonesia.go.id. (2018) 4 Geopark Indonesia yang diakui UNESCO. Diakses pada <https://www.indonesia.go.id/ragam/pariwisata/kebudayaan/4-geopark-indonesia-yang-diakui-unesco> (6 September 2019, 21:42).
5. Isa Wahyudi. (2012). Konsep Pengembangan Pariwisata. Diakses pada <http://cvinspireconsulting.com/konsep-pengembangan-pariwisata/> (6 September 2019, 23:20).
6. Juansyah, Andi (2015) Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol 1(1) 1-8.
7. Kartika, Dharsono Sony. (2017). Seni Rupa Modern Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sains.
8. Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
9. Mauladi & Suratno, Tri. (2016) Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, Vol 18(1) 64-68.
10. Soewardikoen. Didit Widiatmoko. (2013). Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika.
11. Sudarma, I Komang. (2014). Fotografi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
12. Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
13. Turban, Efraim. (2012). Electronic Commerce 2012: Managerial and Social Networks Perspective (Edisi ke-7 Global). London: Pearson
14. Umi Proboyekti. (2008). User Interface Design. Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika UKDW. Yogyakarta.
15. Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). Belajar Desain Grafis Untuk Pemula. Yogyakarta: Buku Pintar.
16. Wiryawan, Mendiola B. (2011) *User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tingkat Tinggi Desain Komunikasi Visual*. *HUMANIORA*, Vol 2(2) 1158-1166.

