

ABSTRAK

Muhammad Fadhli Hakim.14119114

PROTOTYPE USER INTERFACE APLIKASI REKOMENDASI WISATA XPLORE JAKARTA UTARA MENGGUNAKAN FIGMA

Tulisan Ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer
dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023

Kata Kunci: desain, figma, *design thngking*, aplikasi

(xii + 58 + Lampiran)

Xplore Jakarta Utara merupakan aplikasi untuk membantu mencari destinasi wisata rekreasi dan wisata kuliner di Jakarta Utara. tidak sedikit wisatawan yang masih kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata dan informasi perjalanan menuju ke tempat wisata. maka dari itu tujuan pembuatan desain *User Interface* ini adalah untuk membangun aplikasi dengan sistem rekomendasi wisata Xplore Jakarta Utara agar wisatawan dapat menentukan destinasi wisata yang diinginkan dan mempermudah pembuatan aplikasi. Prototype antarmuka aplikasi menggunakan Figma. Metode yang digunakan adalah *design thinking*. Terdapat lima tahapan yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*. sehingga dibuatlah sebuah prototype *user Interface* Xplore Jakarta Utara yang *user friendly* untuk menyampaikan informasi destinasi wisata di Jakarta Utara kepada masyarakat umum.

Daftar Pustaka (2010 – 2021)