

Abstrak

Perkemahan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di alam terbuka bersama keluarga atau teman dengan tujuan rekreasi dan relaksasi. Salah satu tren perkemahan yang diadopsi dari gaya hidup Negara Amerika Serikat dimana para turis melaksanakan kegiatan perkemahan menggunakan kendaraan rekreasi sebagai rumah berjalan yang dikenal dengan *campervan*. Namun, untuk saat ini, belum ada aplikasi yang mendukung untuk mencari lokasi perkemahan dan seiring berkembangnya teknologi, mobilitas masyarakat menjadi semakin cepat mengakibatkan peningkatan pada kebutuhan akses informasi terhadap lokasi-lokasi tersebut. Selain itu, tidak semua orang memiliki kendaraan *campervan* dan untuk saat ini belum ada juga aplikasi yang mendukung layanan persewaan kendaraan tersebut.

Maka dari itu, sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi pencarian lokasi perkemahan dan persewaan *campervan* yang memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk melakukan perkemahan menggunakan *campervan*.

Laporan ini akan memberikan penjelasan secara komprehensif mengenai hal yang melatarbelakangi pengembangan aplikasi tersebut serta bagaimana pengembangan perancangan dari tampilan antarmuka aplikasi untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan memberikan kenyamanan bagi pengguna aplikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Human-Centered Design* yang meliputi tiga tahap, yaitu *clarify*, *ideate*, dan *develop*. Kemudian, perancangan *wireframe* dan hasil *mock-up* antarmuka dilakukan menggunakan web aplikasi Figma. Lalu, setelah perancangan, dilakukan pengujian dengan metode *usability testing* kepada delapan responden. Pengujian dilakukan terhadap lima aspek, dimana aspek *Learnability* mendapat nilai skala Likert 87.5%, aspek *efficiency* mendapat nilai skala Likert 81.25%, aspek *memorability* mendapat nilai skala Likert 81.25%, aspek *errors* mendapat nilai skala Likert 79.2%, dan aspek *satisfaction* mendapat nilai skala Likert 85.625%.

Kata kunci: Perkemahan, *Campervan*, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *Human-Centered Design*, Figma, Skala Likert