

# **DESAIN PURWARUPA APLIKASI REKOMENDASI PARIWISATA BERBASIS PREFERENSI PENGGUNA DENGAN FIGMA: STUDI KASUS GUNUNGGKIDUL**

Dwi Indah Lestari, Farida Ardiani, S.Kom., M.Kom.

## **Abstrak**

Pesatnya perkembangan sektor pariwisata menuntut adanya inovasi dalam penyajian informasi destinasi wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan minat pengguna. Studi kasus ini meneliti preferensi pengguna untuk membuat aplikasi rekomendasi destinasi wisata. Topik ini dipilih karena Gunungkidul memiliki potensi wisata yang luar biasa, tetapi belum sepenuhnya didukung oleh sistem rekomendasi digital yang dapat disesuaikan dengan individu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain purwarupa aplikasi yang mampu menyesuaikan rekomendasi berdasarkan minat pengguna serta mengoptimalkan penggunaan Figma sebagai alat desain antarmuka. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *Research and Development* (R&D). Proses pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi aplikasi sejenis, serta data sekunder dari kegiatan magang. Hasil utama penelitian ini adalah desain purwarupa aplikasi rekomendasi destinasi wisata berbasis preferensi pengguna studi kasus Gunungkidul. Temuan ini menyimpulkan bahwa desain aplikasi yang berfokus pada preferensi pengguna terbukti efektif dalam membantu wisatawan saat mengambil keputusan perjalanan, dan Figma merupakan alat yang efisien untuk memvisualisasikan desain interaktif sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

**Kata kunci:** Purwarupa, Rekomendasi, Preferensi Pengguna, Figma, User Interface

# **PROTOTYPE DESIGN OF USER PREFERENCE-BASED TOURISM RECOMMENDATION APPLICATION WITH FIGMA: GUNUNGKIDUL CASE STUDY**

## **ABSTRACT**

The rapid development of the tourism sector demands innovation in presenting destination information that aligns with users' needs and interests. This case study examines user preferences for creating a tourism destination recommendation application. The topic was selected because Gunungkidul has exceptional tourism potential but lacks a fully developed digital recommendation system that can be tailored to individual users. This research aims to develop a prototype application design that can adjust recommendations based on user interests and optimize the use of Figma as an interface design tool. The study employs a qualitative approach with a Research and Development (R&D) methodology. Data collection was conducted through literature reviews, observation of similar applications, and secondary data from internship activities. The primary outcome of this research is the design of a user preference-based tourism destination recommendation application prototype for the Gunungkidul case study. The findings conclude that an application design focused on user preferences is effective in helping tourists make informed travel decisions, and Figma proves to be an efficient tool for visualizing interactive designs during the early stages of development.

**Keywords:** Prototype, Recommendation, User Preference, Figma, User Interface