

ABSTRACT

The use of modern interactive mobile travel application is becoming a necessity of many destinations to stay competitive and attractive to the modern tourists. Nonetheless, many travel applications suffer from usability issues, such as complex interfaces, information overload and limited interaction mechanisms. Henceforth, the objectives of this research were to identify user's requirements on interactive mobile travel application; to investigate the usability issues of travel application in the market; to design and develop a tangible mobile application prototype of Sarawak Travel; and finally to evaluate tourists' experiences on the prototype development. Analyzing reliability, validity factor, and One-Way Within Subjects ANOVA were conducted to determine the types of interactive multimedia features and the significant differences amongst the travel applications sampling. Findings showed a significant effect among the three sample travel applications, with reading of Wilks' Lambda = 0.35, $F(2, 28) = 25.23$, $p = 0.00$ and paired samples T-tests were conducted to compare the three post hoc test. Results indicated that interface design type does have an effect on user experience. Results indicated that the type of interface design does have an effect on user experience, where applications with the most familiar function and the simplest, straight forward visual display were thought to be the most effective, efficient, and satisfaction from participants. Hence, a prototype of mobile travel guide application was developed based on the previous studies. The evaluation showed a potential high demand of integrating advanced interactive multimedia features on mobile tourism application to attract, engage, and encourage regular usage in the tourism industry.

Keywords: Usability, interactive, multimedia features, mobile travel guide application.

Penyepaduan Keaslian Rekabentuk dan Ciri-ciri Interaktif Multimedia dalam Penggunaan Aplikasi Pelancongan Mudah Alih

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi pelancongan mudah alih interaktif moden menjadi satu keperluan bagi kebanyakan destinasi untuk kekal berdaya saing dan menarik pelancong moden. Namun, kebanyakan aplikasi pelancongan mengalami isu-isu kebolehgunaan, antaranya termasuk antaramuka yang kompleks, limpahan maklumat, mekanisme interaksi yang terhad dan navigasi statik. Objektif penyelidikan ini bertujuan untuk mengenalpasti keperluan pengguna terhadap ciri-ciri interaktif multimedia yang ada pada aplikasi pelancongan mudah alih; mengenalpasti isu-isu kebolehgunaan aplikasi pelancongan yang sedia ada di pasaran; merekabentuk dan membangunkan aplikasi prototaip pelancongan Sarawak Travel; dan akhir sekali, menilai dan menganalisa tahap pengalaman pelancong terhadap penggunaan aplikasi prototaip tersebut. Menganalisis kebolehpercayaan, faktor kesahan, dan One-Way ANOVA telah dijalankan untuk menentukan perbezaan ketara antara sampel aplikasi pelancongan. Hasil kajian menunjukkan terdapat kesan impak yang ketara terhadap perbandingan tiga sampel aplikasi pelancongan tersebut, dengan bacaan Wilks' Lambda = 0.35, $F(2, 28) = 25.23$, $p = 0.00$ dan Ujian-T sampel berpasangan untuk membandingkan tiga ujian post hoc. Keputusan menunjukkan rekabentuk antaramuka mempunyai kesan impak ke atas pengalaman pengguna, di mana fungsi penggunaan yang senang difahami, paparan visual yang ringkas dan mudah, merupakan antara ciri-ciri berkesan, dan cekap untuk memuaskan hati pengguna. Justeru, aplikasi pelancongan Sarawak Travel prototaip telah dibangunkan berdasarkan hasil dapatan kajian terdahulu. Kesimpulannya, terdapat potensi tinggi daripada reaksi ramai untuk mengintegrasikan gabungan rekabentuk grafik dengan ciri-ciri multimedia interaktif, terutamanya Realiti

Augmentasi dan Realiti Maya dalam aplikasi pelancongan mudah alih demi menarik minat dan mengalakkan penggunaan berterusan dalam industri pelancongan.

Kata kunci: *Kebolegunaan, interaksi, ciri-ciri multimedia, aplikasi pelancongan mudah alih.*