

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagian orang biasanya membuat perencanaan sebelum memutuskan untuk melakukan perjalanan wisata seperti mempersiapkan biaya, paspor, maupun informasi destinasi yang akan menjadi tujuan. Dalam merencanakan perjalanan seseorang harus meluangkan waktu untuk mencari informasi mendalam terkait akomodasi dan perlengkapan lain. Menurut Nomadic, seseorang menghabiskan waktu kurang lebih 20 jam dan mengakses lebih dari 20 website untuk melakukan riset dalam merencanakan perjalanan mereka [1]. Hal ini membuat proses merencanakan perjalanan merupakan aktivitas yang membutuhkan banyak waktu. Berdasarkan permasalahan tersebut, CV Trisya Media Teknologi kemudian melakukan validasi masalah menggunakan kuesioner yang dibagikan secara online. Hasil validasi masalah tersebut menghasilkan sebuah solusi berupa MVP aplikasi yang bernama Healing.

Aplikasi Healing merupakan salah satu *Minimum Viable Product* (MVP) yang dikembangkan oleh CV Trisya Media Teknologi (Tupai Tech) sejak tahun 2022. Aplikasi Healing memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dalam merencanakan perjalanan wisata terutama ke tempat-tempat yang masih jarang diketahui orang atau biasa dikenal dengan *hidden gem*. Berdasarkan analisis pada Google Trends, istilah *hidden gem* merupakan kata kunci yang banyak dicari sejak akhir tahun 2021 dan terus mengalami peningkatan hingga pertengahan tahun 2022. Puncaknya adalah di bulan Mei 2022 ketika pemberlakuan kebijakan aktivitas offline sudah mulai diberlakukan kembali [2]. Selain itu, pemberlakuan kebijakan offline ini membuat banyak destinasi wisata baru bermunculan, sehingga banyaknya destinasi wisata baru ini membuat istilah *hidden gem* yang berarti sesuatu yang luar biasa namun belum banyak diketahui orang menjadi trend baru dalam topik *travel*. Dalam *Minimum Viable Product* (MVP) ini tersedia fitur pemilihan daerah wisata dan *budget allocating*. Target penggunaannya untuk saat ini masih pengguna lokal mengingat terbatasnya database informasi wisata

hidden gem di daerah lain.

Dalam perkembangannya, pada Juli 2022, CV Trisya Media Teknologi berencana untuk mengembangkan Healing menjadi aplikasi *mobile* dengan menambahkan fitur yang kemungkinan dibutuhkan pengguna. Hal ini kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan evaluasi terhadap MVP aplikasi Healing untuk mengetahui kebutuhan dan pengalaman pengguna menggunakan MVP. Menurut 7 (tujuh) pengguna yang telah diuji menggunakan metode *usability testing* dan *in-depth interview*, aplikasi Healing ini memiliki beberapa kekurangan dari segi antarmuka yang kurang interaktif karena masih berbentuk *typeform*, pemilihan *copywriting* yang kurang nyaman dibaca, informasi rekomendasi dan fitur yang terbatas, serta adanya keraguan pengguna terhadap *update* informasi rekomendasi yang diberikan.

Dari masalah yang ditemukan, perlu diperhatikan juga terkait pemenuhan aspek *user experience* dalam suatu produk. Menurut Peter Morville, terdapat 7 faktor yang mendeskripsikan *user experience* yaitu *useful, usable, findable, credible, desirable, accessible, dan valuable* [3]. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap MVP aplikasi Healing dan merancang antarmuka MVP aplikasi Healing menjadi platform untuk *mobile* agar pengguna dapat lebih nyaman menggunakan aplikasi. Evaluasi ini akan menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) yang mengkombinasikan metode etnografi, *stakeholder interview, market research, detailed user-model, scenario-based design, serta interaction principles and patterns* [4]. Selain itu, metode ini juga memperhatikan kebutuhan dan tujuan pengguna dengan tetap menyeimbangkan pemenuhan kebutuhan desain dan bisnis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul ***"Penerapan Metode Goal Directed Design dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Healing sebagai Platform Rekomendasi Wisata"***. Diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi rekomendasi rancangan antarmuka platform *mobile* aplikasi Healing.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kinerja MVP aplikasi Healing sebagai platform penyedia rekomendasi wisata?
2. Bagaimana proses perancangan aplikasi Healing menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana kinerja UI/UX usulan rancangan aplikasi Healing sebagai platform penyedia rekomendasi wisata?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah yang diperhatikan dalam penelitian ini:

1. Pengguna yang dilibatkan pada penelitian ini merupakan pria atau wanita dengan umur 17 - 25 tahun yang pernah merencanakan perjalanan atau berwisata
2. Hasil rekomendasi wisata dari aplikasi Healing hanya meliputi beberapa daerah di Indonesia saja seperti Jakarta, Bandung, Wonosobo, Semarang, Solo Raya, Jogja, Malang, dan Surabaya
3. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* untuk perancangan platform *mobile* aplikasi Healing
4. Fitur yang dirancang untuk aplikasi Healing hanya merupakan fitur utama sesuai kebutuhan pengguna saat ini, sehingga untuk penambahan fitur lain perlu dilakukan penelitian kembali.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat disimpulkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui kinerja MVP aplikasi Healing sebagai platform

penyedia rekomendasi wisata

2. Mengetahui proses perancangan platform mobile aplikasi Healing menggunakan metode *Goal-Directed Design*
3. Mengetahui kinerja UI/UX usulan rancangan aplikasi Healing sebagai platform penyedia rekomendasi wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dalam penelitian ini:

1. Manfaat bagi objek penelitian
 - a. Mengetahui hasil evaluasi kinerja MVP aplikasi Healing sebagai acuan yang perlu diperhatikan pada pengembangan platform mobile aplikasi Healing
 - b. Mendapatkan saran rekomendasi antarmuka untuk pengembangan platform mobile aplikasi Healing
2. Manfaat bagi peneliti selanjutnya
 - a. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya sehingga penelitian dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan pada penelitian ini, meliputi:

BAB I PENDAHULUAN, berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi: tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang berasal dari studi literatur seperti buku, jurnal, dan laporan akhir

BAB III METODE PENELITIAN, berisi: tinjauan umum tentang objek penelitian, alur pada metodologi penelitian, analisis masalah berdasarkan alur penelitian, dan rancangan wireframe

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi: hasil perancangan

prototype, proses pengujian, dan analisis hasil pengujian

BAB V PENUTUP, berisi: kesimpulan dan saran dalam proses penelitian.

