

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah perjalanan wisata yang dilakukan secara berkali-kali secara terencana maupun tidak terencana yang dapat menghasilkan pengalaman total bagi pelakunya [1]. Pariwisata di Indonesia telah berkembang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Indonesia adalah salah satu negara dengan destinasi wisata favorit dalam perjalanan wisata. Keadaan ini yang kemudian mendorong kegiatan eksplorasi wisata yang menyebabkan adanya perubahan gaya hidup di masyarakat karena saat ini perjalanan wisata sudah menjadi kebutuhan sekunder dalam mengisi waktu luang [2].

Salah satu daerah dengan tujuan wisatawan adalah Pulau Buru. Pulau Buru memiliki berbagai tempat wisata, di Kabupaten Buru wisata tersebar luas di setiap daerah. Namun, untuk memperoleh informasi terkait lokasi atau tempat-tempat wisata tersebut terkendala karena kurang dan sukanya media publikasi, media website masih dirasa kurang efektif karena banyaknya informasi yang kurang terstruktur dengan baik [3]. Hingga saat ini masih belum ditemukan metode promosi dan pemasaran yang jelas, dan belum ada sistem informasi mengenai pariwisata Pulau Buru yang terintegritasi, dan aplikasi ini diharap dapat menjadi media publikasi yang positif mengenai Pulau Buru.

Analisis pengguna yang akurat dan optimal sangatlah penting agar mendapatkan UI/UX yang sesuai dan akurat dengan kebutuhan pengguna. Mendapatkan validasi dari permasalahan di atas perlu dilakukan tahap pengujian agar informasi yang didapat bersifat *kumulatif* atau saling bersangkutan dan dapat diubah menjadi data yang bersifat kuantitatif [4].

Penelitian ini akan memberi ide solusi berdasarkan masalah yang telah dijabarkan. Melalui dasar uraian tersebut dibuatkan perancangan *user interface design mobile apps* yang berfokus pada *user experience* kebutuhan pengguna atau wisatawan. Aplikasi berbasis Android yang nantinya akan memuat informasi informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan. Aplikasi yang diberi nama *Explore Buru* ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan dengan memberikan informasi mengenai objek wisata, estimasi harga tiket, dan *event-event* yang sedang terlaksana di Pulau Buru. Aplikasi *Explore Buru* dirancang untuk menjadi sebuah solusi dalam pemasaran pariwisata di Pulau Buru. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Design Thinking* yang

diawali dan digagas oleh pendiri IDEO yaitu David Kelley dan Tim Brown. Tujuan diciptakannya metode ini adalah untuk menyelesaikan masalah dengan berfokus pada kebutuhan pengguna atau user [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka didapatkan rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana informasi wisata Pulau Buru dapat tersampaikan kepada wisatawan melalui perancangan *UI/UX prototype mobile apps Explore Buru* dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan aplikasi *Explore Buru* berbasis *mobile* sebagai berikut:

1. Perancangan *UI/UX* menggunakan *software* figma dengan metode *design thinking*.
2. Penelitian menggunakan responden dari wisatawan dan pramuwisata di *BMR Tour and Travel*.
3. Fokus pada perancangan aplikasi *Explore Buru* ini yaitu untuk penyedia layanan informasi wisata.
4. Penelitian menggunakan *design thinking method* dengan batasan 1 kali iterasi.
5. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.
6. Perancangan *prototype* hanya untuk versi *mobile device* Android.
7. Hasil dari penelitian berupa *prototype*.
8. Isi dari *prototype* merupakan *design* yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna.
9. Terdapat beberapa fitur diantaranya *Schedule* untuk membuat perencanaan perjalanan, *Destination* untuk melihat informasi objek wisata, *Events* untuk melihat acara yang akan berlangsung, *News* untuk melihat berita wisata, *Hotel and Resort* untuk melihat rekomendasi penginapan di daerah wisata pulau Buru.
10. *Prototype* menggunakan *device model* iPhone 8 dengan *screen size* 375x667.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ditulis, tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan *UI* dan *UX prototype* aplikasi *Explore Buru* untuk penyedia layanan informasi yang dibutuhkan terkait objek wisata Pulau Buru berdasarkan kebutuhan pengguna saat mengakses aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh, antara lain:

1. Manfaat Untuk Pengguna

Memperoleh informasi terkait objek wisata, membuat *schedule* perjalanan, dapat mengetahui estimasi biaya dengan melihat estimasi harga tiket serta mengetahui *event-event* yang sedang atau akan terlaksana.

2. Manfaat Untuk Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi media untuk menambah pengetahuan tentang dunia *UI/UX* khususnya metode *design thinking*. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan menambah khasanah pustaka untuk penelitian di masa yang akan datang dengan topik yang sama.

3. Manfaat Untuk Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan para wisatawan yang sedang atau ingin mengunjungi daerah wisata Buru dengan mendapatkan informasi akurat menggunakan *mobile application Explore Buru*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, digunakan beberapa metode dengan maksud mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

3 Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data data yang dibutuhkan yaitu:

1. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung kepada 2 orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapat data berupa informasi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.

2. Studi Litelatur

Mengumpulkan data teori yang terkait melalui karya ilmiah, buku-buku pustaka, dan melalui internet untuk menunjang perolehan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3. Survey

Memberikan pertanyaan kepada responden melalui *google form* untuk mendapat *feedback* terkait penelitian serta saran perancangan *prototype* melalui data kuisioner tersebut.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan desain UI/UX menggunakan metode *design thinking* yang memiliki lima tahap diantaranya, *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*.

1.6.3 Metode Testing

Ini merupakan tahap ke lima dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan *testing* atau pengujian berdasarkan kegunaan untuk melihat nilai efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna apakah sudah sesuai atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam melihat dan memahami pembahasan pada skripsi tidak terlepas dari adanya sistematika penulisan. Dalam penelitian ini sistematika penulisannya terdiri dari lima bab, dengan susunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan tentang kajian teori tentang variabel – variabel yang akan digunakan dalam penelitian dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai analisa dan perancangan yang nantinya akan diimplementasikan pada penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil perancangan yang telah diimplementasikan dan pembahasan mengenai hasil implementasi tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil analisis dan implementasi pada objek sudah dilakukan oleh penulis dan berisikan saran mengenai hasil analisis dan implementasi.

