

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata telah menjadi industri terbesar dan menunjukkan pertumbuhan yang konsisten dari tahun ke tahun. Orang tidak lagi ragu untuk bepergian dari satu tempat ke tempat lainnya, mengunjungi tempat baru. Salah satu fakta menarik tentang pariwisata adalah menurut *World Tourism Organization* (WTO) memperkirakan pada tahun 1980-2020 peningkatan jumlah wisatawan secara global adalah 4,2% per tahun dan 3,3% per tahun pada kurun waktu 2010-2030 [1]. Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu faktor percepatan dinamika globalisasi dunia, termasuk perkembangan dunia hiburan, rekreasi dan pariwisata [2].

Menurut IUOTO (*International Union of Official Travel Organizations*; Spillane, 1993), pariwisata harus dikembangkan oleh setiap negara dengan pertimbangan bahwa: (1) Pariwisata dapat berperan sebagai faktor pemicu pembangunan ekonomi nasional dan internasional; (2) Pemicu kemakmuran melalui pengembangan komunikasi, transportasi, akomodasi, jasa lainnya; (3) Perhatian khusus terhadap pelestarian nilai-nilai budaya dan sosial sehingga memiliki nilai ekonomi; (4) pemerataan kesejahteraan yang disebabkan oleh konsumsi wisatawan di destinasi; (5) Menghasilkan devisa; (6) Pemicu perdagangan internasional; (7) Pemicu tumbuh dan berkembangnya lembaga dan lembaga pendidikan profesi kepariwisataan yang secara khusus membentuk jiwa perhotelan yang handal dan santun; (8) Pangsa pasar produk lokal sehingga variasi produk terus bertambah [2].

Ada empat aspek (4A) yang harus diperhatikan dalam penawaran produk pariwisata sebagai sebuah totalitas produk, yakni: (a) *Attractions* (daya tarik); Tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi untuk menarik wisatawan, yang mungkin berupa daya tarik berupa alam maupun masyarakat dan budayanya. (b) *Accessibility* (transportasi); tersedianya alat-alat transportasi agar wisatawan domestik dan mancanegara dapat dengan mudah dalam pencapaian tujuan ke tempat wisata. (c) *Amenities* (fasilitas); tersedianya fasilitas utama maupun pendukung pada sebuah destinasi berupa; akomodasi, restoran, fasilitas penukaran valas, pusat oleh-oleh dan fasilitas pendukung lainnya yang berhubungan dengan aktivitas wisatawan pada sebuah destinasi. (d) *Ancillary* (kelembagaan); adanya

lembaga penyelenggara perjalanan wisatawan sehingga kegiatan wisata dapat berlangsung, aspek ini berupa pemandu wisata, biro perjalanan, pemesanan tiket dan ketersediaan informasi tentang destinasi [2].

Saat ini pulau Belitung khususnya kabupaten Belitung menjadi salah satu pusat destinasi pariwisata untuk wisatawan lokal maupun luar negeri. Menurut data dari "Belitung Satu Data" kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara di kabupaten Belitung mencapai angka 184.570 wisatawan pada tahun 2021 [3].

Di zaman sekarang perkembangan teknologi informasi begitu pesat dan sebagian masyarakat memiliki perangkat seluler pribadi, dengan begitu keberadaan teknologi informasi dan perangkat seluler dapat dimanfaatkan dengan optimal sebagai salah satu aspek pendukung dalam peningkatan ekonomi di sektor pariwisata, contohnya beberapa daerah di Indonesia sudah ada yang memanfaatkan teknologi tersebut, salah satunya dengan membuat aplikasi pariwisata.

Dalam rangka peningkatan ekonomi di sektor pariwisata dibuatlah sebuah design aplikasi pariwisata berbasis mobile dengan nama "Jelajah Belitung". Aplikasi pariwisata adalah sebuah aplikasi yang dibuat dengan tujuan sebagai pemandu dan untuk memudahkan perjalanan para wisatawan saat berkunjung ke suatu daerah.

Banyak aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan aplikasi pariwisata ini, salah satunya adalah design *user interface* dan *user experience* (UI/UX). Design UI/UX pada suatu aplikasi pariwisata harus menarik dengan tujuan menimbulkan minat wisatawan agar tertarik menggunakan aplikasi tersebut untuk memudahkan perjalanan.

Demi mewujudkan hasil UI/UX yang menarik peneliti menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) adalah suatu kerangka proses yang tidak terbatas pada interface atau teknologi dimana tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja suatu produk, serta layanan atau proses diberikan perhatian yang luas untuk setiap tahapan dalam proses desain [16].

Hasil penelitian nanti diharapkan menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* yang menarik dan fungsional sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang ada pada penelitian kali ini adalah

- bagaimana hasil perancangan desain UI/UX pada aplikasi “Jelajah Belitung”?
- Bagaimana hasil evaluasi dari prototype dari aplikasi jelajah belitung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain;

1. Perancangan *prototype* aplikasi berbasis mobile
2. Perancangan UI/UX pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*
3. Objek penelitian adalah kabupaten Belitung
4. Calon pengguna yang terlibat pada penelitian ini adalah wisatawan domestik atau dengan kata lain calon wisatawan yang hanya berasal dari Indonesia
5. *Tools* dalam perancangan *prototype* menggunakan Figma
6. *Usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan desain UI/UX yang menarik dan fungsional sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan desain UI/UX yang menarik dan fungsional
2. Memberikan user experience yang mudah dipahami
3. Menjadi bahan referensi peneliti selanjutnya serta menjadi rekomendasi desain pada pengembangan aplikasi.