

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Menurut [1] jumlah pariwisata yang sudah mengunjungi Kabupaten Dompu pada tahun 2022 berjumlah 4.158 orang dengan total wisatawan mancanegara sebanyak 954 orang dan total wisatawan nusantara sebanyak 3.204 orang sedangkan menurut data yang diterbitkan langsung oleh *website* resmi provinsi Nusa Tenggara Barat menyebutkan bahwa jumlah wisatawan yang sudah mengunjungi provinsi Nusa Tenggara Barat sebanyak 1.376.295 orang dengan wisatawan mancanegara sebanyak 126.539 orang dan wisatawan lokal sebanyak 1.249.756 orang.

Kabupaten Dompu merupakan kabupaten yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Letak geografis dari kabupaten dompu adalah dekat dengan kabupaten sumbawa dan pulau lombok, dengan letak yang strategis ini seharusnya kabupaten Dompu menjadi salah satu destinasi wisata utama yang sering dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara, tetapi pada kenyataannya Kabupaten Dompu hanya menjadi tempat singgahan bagi wisatawan yang akan melanjutkan perjalanannya. Potensi pariwisata di Kabupaten Dompu sangat besar dengan memiliki tempat wisata alam dan wisata kuliner seperti : gunung tambora, pulau nisa pudu, pantai lakey, susu kuda liar DLL [1]. Dengan adanya berbagai macam objek wisata yang sudah disebutkan diatas tidak di imbangi dengan adanya media informasi pariwisata yang dapat digunakan sebagai acuan untuk wisatawan ketika ingin berkunjung di Kabupaten Dompu.

Melihat tidak adanya media informasi pariwisata di Kabupaten Dompu maka dibuatlah *website* pariwisata dompu, dalam *website* ini akan berisi tentang seluruh informasi yang berhubungan dengan pariwisata Dompu seperti penjelasan tempat wisata, rute ke tempat wisata dan penginapan terdekat. Untuk membuat sebuah *website* pariwisata maka dibutuhkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, *User Interface (UI)* berperan sebagai keindahan tampilan antar

muka pada *website* pariwisata dan *User Experience (UX)* dibuat se simpel mungkin guna memberikan pengalaman yang mudah kepada *user* ketika mengakses *website* pariwisata. Untuk mencapai kegunaan sesuai dengan pengguna harapan, metode *Human Centered Design* merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini. *Human Centered Design* merupakan pendekatan yang digunakan untuk merancang sebuah produk yang berfokus pada psikologi manusia untuk kelompok yang besar. Dalam metode *Human Centered Design* terdapat 3 fase yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan tampilan UI/UX yang bisa digunakan oleh pengguna secara nyaman dengan menggunakan metode *Human Centered Design*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah latar belakang sudah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : "Bagaimana merancang (UI) *User Interface* dan (UX) *User Experience* pada *website* pariwisata Kabupaten Dompu menggunakan metode *Human Centered Design*.

1. Bagaimana proses perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *website* pariwisata Kabupaten Dompu dengan menggunakan metode *Human Centered Design*
2. Bagaimana hasil dari pengujian UI/UX menggunakan maze ?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah pada penelitian ini :

1. Figma digunakan sebagai aplikasi untuk perancangan *prototype*
2. Rancangan desain *user interface* dan *user experience* berbasis *website*
3. Metode *Human Centered Design* digunakan untuk perancangan *user interface* dan *user experience*
4. *Usability testing* pada penelitian ini menggunakan metode *unmoderated remote usability*
5. Objek penelitian ini adalah pariwisata Kabupaten Dompu

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan desain *user interface* dan *user experience website* pariwisata Kabupaten Dompu dengan metode *Human Centered Design*

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### A. Manfaat bagi penulis

1. Menjadi sumber referensi bagi sumber penelitian berikutnya
2. Dapat mengimplementasikan teori *Human Centered Design* pada objek yang nyata
3. Bentuk tanggung jawab penulis sebagai seorang mahasiswa

##### B. Manfaat bagi masyarakat

Hasil dari penelitian ini dapat membantu masyarakat yang dapat menjadikan sumber informasi ketika ingin mengunjungi pariwisata di Kabupaten Dompu dan membantu masyarakat lokal dibidang ekonomi.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi di uraikan dalam beberapa bab yang tersusun untuk memudahkan proses penelitian.

#### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan hanya berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II     TINJAUAN PUSTAKA**

Bab Tinjauan Pustaka berisikan studi literatur yang berisi tentang jurnal dan penelitian yang masih memiliki kaitan dengan penelitian sekarang selain membahas tentang penelitian sebelumnya. Bab ini berisikan kumpulan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab Metode Penelitian berisikan objek penelitian, alur penelitian dan alat dan bahan. Objek penelitian berisikan tentang tempat penelitian atau institusi, alur penelitian berisikan *flowchart* tahapan penelitian yang akan dilakukan sedangkan alat dan bahan berisikan data penelitian dan instrument penelitian

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab Hasil dan Pembahasan, sesuai dengan namanya bab ini berisikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan teori yang sudah dijabarkan pada bab tinjauan pustaka dengan alur penelitian yang sesuai dengan bab metode penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini hanya berisikan saran dan kesimpulan yang didapatkan dari semua hasil penelitian yang sudah dilakukan.