

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang memiliki dampak besar dan mengalami perkembangan pesat di Indonesia. Keterkaitan antara Makanan dan Wisata sangat dekat dan saling mendukung, tidak hanya sebagai salah satu kebutuhan primer bagi para wisatawan, bukan hanya sebagai kebutuhan utama bagi para pengunjung, tetapi juga menjadi ciri khas tersendiri di setiap destinasi yang dikunjungi oleh mereka.[1]

Saat ini kepulauan Bangka Belitung menjadi salah satu destinasi pariwisata dan oleh – oleh untuk wisatawan lokal. Menurut data dari “Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung” kunjungan wisatawan lokal di kepulauan Bangka Belitung yang mencapai angka di atas 20% pada tahun 2023.[2]

Melihat minimnya sumber informasi mengenai toko Getas Anugerah Kite dan wisata Pantai Tanjung Tinggi di Kepulauan Bangka Belitung, penulis memutuskan untuk membuat sebuah situs web yang berfungsi sebagai platform informasi yang lengkap mengenai toko Getas Anugerah Kite dan wisata Pantai Tanjung Tinggi. Dalam pengembangan situs web tersebut, penting untuk memperhatikan dua aspek utama, yaitu *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). *User Interface* (UI) bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan antarmuka yang menarik dan estetik, sementara *User Experience* (UX) bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan nyaman saat menggunakan situs web. Untuk mencapai sesuai dengan keinginan *user*, metode *Design Thinking* adalah metode yang penulis gunakan pada penelitian ini. *Design Thinking* adalah metode yang berfokus pada pemahaman, definisi, ide, prototipe, dan pengujian solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Design Thinking* memiliki 5 tahap, yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.[3]

Dengan ini penulis memutuskan untuk melakukan penelitian perancangan pada *user interface* wisata dan oleh – oleh di Bangka Belitung berbasis *website*

dengan judul “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan pada penelitian ini adalah: “Bagaimana implementasi metode *Design Thinking* pada *User Interface* dan *front-end* oleh – oleh dan wisata bangka belitung?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menetapkan Batasan-batasan pada ruang lingkup penelitian agar permasalahan yang ada tetap berfokus pada tujuan awal sebagai berikut:

1. Objek Penelitian ini dilakukan di toko oleh – oleh Getas Anugerah Kite dan salah satu wisata di Bangka Belitung
2. Penggunaan Metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX.
3. Proses pengujian rancangan aplikasi menggunakan metode System Usability Scale.
4. Hasil penelitian berupa prototipe coding front-end berbasis website.
5. Proses penelitian ini hanya dilakukan 1 kali pengujian.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penyusunan penelitian ini sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan *user interface website* wisata dan oleh - oleh menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membantu dalam memberikan referensi pada penerapan metode Design Thinking kepada penelitian berikutnya.

2. Membantu masyarakat dalam menjadikan sumber informasi ketika mengunjungi toko Getas Anugerah Kite dan wisata Pantai Tanjung Tinggi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan pada penulisan karya ilmiah yang diambil dari jurnal – jurnal nasional, internasional, dan internet.

BAB III METODE PENELITIAN, berisikan objek penelitian, alur penelitian yang digunakan pada penulisan karya ilmiah, serta alat atau instrument penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisikan hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti termasuk implementasi dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP, berisikan kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran - saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut dan tercapai hasil yang lebih baik.