

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Evolusi teknologi di era digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara individu mengakses layanan dan informasi. Internet kini telah muncul sebagai salah satu mekanisme dalam memperoleh informasi dan sumber pembelajaran, khususnya di Indonesia [1]. Transformasi digital telah mempengaruhi sektor ekonomi, komunikasi hingga merambah pada industri seni dan budaya. Dalam sektor hiburan konvensional, seperti pertunjukan Wayang Orang Sriwedari, integrasi teknologi digital menjadi penting untuk menjaga relevansi dan daya tarik di era kontemporer, memungkinkan akses informasi yang lebih jelas dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengunjung [2].

Wayang Orang Sriwedari memiliki sejarah panjang yang bermula pada masa pemerintahan Sampeyan Ndalem Ingkang Sinuhun Kanjeng Susuhunan (SISKS) Pakubuwono X, Raja Keraton Kasunanan Surakarta, tepatnya pada 10 Juli 1910. Seni pertunjukan ini telah menjalankan perannya sebagai bentuk budaya "adiluhung" (abadi) yang melestarikan nilai-nilai luhur budaya Jawa hingga sekarang dan tetap mampu menarik perhatian masyarakat lokal hingga wisatawan luar [3]. Namun, di tengah perkembangan teknologi yang pesat, sistem pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari masih bergantung pada metode manual melalui WhatsApp dengan admin pengelola tiket.

Berdasarkan pra-penelitian yang telah dilakukan melalui observasi ulasan Wayang Orang Sriwedari pada Google dan media sosial resmi, sejumlah pengunjung menyampaikan kebingungan dan ketidakpuasan mereka terhadap mekanisme pemesanan tiket. Hal ini berpotensi mengurangi pengalaman pengunjung terhadap pertunjukan yang seharusnya meninggalkan kesan positif. Hasil wawancara dengan koordinator Wayang Orang Sriwedari, Bapak Didik, dan Mas Dhani, selaku pengelola tiket, menunjukkan adanya permasalahan lain mengenai pengaturan kursi yang masih kurang transparan sering kali menimbulkan

ketidakpuasan bagi pengunjung. Di sisi lain, pencatatan pemesanan yang masih dilakukan secara manual menggunakan buku fisik turut menambah kompleksitas pekerjaan pengelola tiket.

Berangkat dari permasalahan yang ada, diperlukan solusi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung Wayang Orang Sriwedari dalam memesan tiket. *Website* menjadi salah satu sarana yang dapat memfasilitasi sistem pemesanan tiket secara *online* dengan akses fleksibel dan tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Dalam pengembangannya, UI/UX memiliki peran penting dalam menarik minat pengunjung untuk menggunakan platform tersebut. *User Interface* (UI) yang menarik secara visual dapat menciptakan kesan pertama yang positif, sementara *User Experience* (UX) yang dirancang dengan baik memastikan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi [4].

Metode *design thinking* akan diterapkan dalam penelitian Perancangan UI/UX dan Frontend Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta, dengan fokus pada pemahaman pengguna untuk menemukan solusi terhadap masalah dan kebutuhan yang ditemukan. Metode ini terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [4]. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menghadirkan proses pemesanan tiket yang lebih efisien, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung, sehingga mendukung pelestarian seni tradisional melalui pendekatan teknologi tanpa kehilangan esensi budaya yang dijaga.

## 1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, oleh karena itu permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana merancang UI/UX dan *frontend website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta yang memiliki pengalaman pengguna yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan menghasilkan hasil yang relevan, maka perlu adanya batasan masalah untuk penelitian, yaitu:

1. Merancang UI/UX dan *frontend website* yang berfokus pada proses pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari dengan penerapan metode *design thinking*.
2. Prototipe UI/UX akan diuji menggunakan metode *Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna terhadap desain.
3. Objek penelitian dilakukan pada Wayang Orang Sriwedari yang berlokasi di Jl. Kebangkitan Nasional No.15, Sriwedari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141.
4. Hasil dari penelitian adalah rekomendasi prototipe UI/UX dan *frontend website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah merancang UI/UX dan *frontend website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta yang informatif, menarik, sekaligus memberikan pengalaman pengunjung yang lebih baik melalui penerapan prinsip *design thinking* dan pengujian dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian Perancangan UI/UX dan Frontend Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari diharapkan :

1. Dalam bentuk rekomendasi rancangan UI/UX dan *frontend website* pemesanan tiket *online*, Wayang Orang Sriwedari dapat meningkatkan kepuasan pengunjung dengan memberikan kemudahan akses dan informasi mengenai pembelian tiket yang lebih lengkap bagi pengunjung.

2. Penelitian dapat berkontribusi sebagai referensi untuk sistem serupa pada bidang kesenian dan budaya lainnya, maupun penelitian di bidang terkait.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum untuk memudahkan pemahaman pembahasan dalam penelitian ini, sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, menjelaskan dasar dan alasan dilakukannya penelitian dalam uraian latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, teori yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan dan pelaksanaan penelitian, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diambil.

**BAB III METODE PENELITIAN**, menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi penjelasan mengenai objek, alur penelitian, serta alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan penelitian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, berisi hasil dari penelitian Perancangan UI/UX dan Frontend Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta menggunakan *design thinking* yang memuat tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing prototype* dengan metode UEQ dan SUS.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.