

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata merupakan salah satu cara menghilangkan jenuh setelah lelah dalam menjalankan rutinitas. Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata (DTW) yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara [1, 2]. Berwisata selain bisa menjadi salah satu cara untuk mengisi waktu luang, berwisata dapat menambah wawasan dan pengalaman baru.

Pada tahun 2018 jumlah perjalanan wisatawan nusantara mencapai 303,40 juta [1]. Rencana Induk Kementerian Pariwisata mengenai Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025, menyebutkan bahwa dalam rangka mewujudkan visi pembangunan kepariwisataan nasional, diantaranya ditempuh melalui misi pembangunan kepariwisataan nasional dengan mengembangkan pemasaran pariwisata yang sinergis, unggul, dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kunjungan wisatawan nusantara [1].

Dalam melakukan perjalanan berwisata banyak para wisatawan yang menggunakan jasa atau biro *travel* yang menyediakan paket-paket wisata. Biro jasa *travel* akan memandu para wisatawan sesuai dengan paket perjalanan yang sudah di beli. Setiap paket memiliki harga dan fasilitas berbeda-beda tergantung tujuan

wisata, jumlah peserta wisatawan, transportasi serta penginapan yang di gunakan dan lain sebagainya sesuai dengan paket yang di tawarkan.

Setiap jasa travel memiliki profile yang berbeda-beda dengan pemasaran dan target yang berbeda pula. Pada biasanya parawisatawan menggunakan jasa biro travel dengan cara datang langsung ke lokasi wisata lalu memilih paket yang di tawarkan di lokasi. Dengan cara konvensional tersebut terkadang banyak wisatawan yang mengeluhkan tentang harga paket yang terkadang tidak sesuai atau berubah. Dengan kemajuan teknologi kita bisa memanfaatkan dengan membuat *marketplace* yang bergerak di bidang jasa perjalanan wisata.

Perancangan *marketplace* harus mampu memenuhi kebutuhan pengguna, mulai dari segi tampilan sampai *feature* yang ada di dalam aplikasi. Pengguna yang di tuju adalah para calon wisatawan yang sedang merencanakan kepergian untuk berwisata ke daerah Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *User Center Design* (UCD) untuk mendapatkan rancangan sistem yang akan dibuat agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penerapannya pengguna menjadi faktor penting dalam penelitian ini. Proses pengumpulan data akan dilakukan menggunakan metode kuesioner, dari hasil kuesioner akan menjadi acuan dalam perancangan desain serta pembuatan *prototype* agar sistem menghasilkan *usability* yang baik. Pengguna yang di libatkan dalam penelitian ini adalah wisatawan yang sering menggunakan biro jasa perjalanan.

Perancangan menggunakan metode *User Centered Design* kebutuhan user dapat di ambil menggunakan pertanyaan atau kusioner [2]. Tahapan untuk

merancang aplikasi menggunakan metode *User Centered Design* terdiri dari empat tahapan, dari tahapan untuk mendapatkan data dari lapangan sampai pengujian aplikasi di lapangan.

Perancangan menggunakan *User Centered Design* untuk desain dan pengembangan memiliki manfaat ekonomi dan sosial yang substansial untuk pengguna, pengusaha dan pemasok. oleh karena itu melibatkan pengguna dalam desain dan pengembangan memberikan sumber pengetahuan yang berharga tentang konteks penggunaan, tugas dan bagaimanapun pengguna cenderung bekerja dengan produk, sistem, atau layanan di masa depan. Ketelibanan pengguna harus aktif, baik berpartisipasi dalam desain, bertindak sebagai sumber data yang relevan atau mengevaluasi solusi. [3]

Perancangan menggunakan menggunakan metode *User Centered Design* berhasil mendapatkan hasil yang memuaskan dan memenuhi kriteria *usability* atau kelayakan yang besar, yaitu sebesar 78,6% [2]

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi metode *User Centered Design* untuk merancang *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat *usability* yang layak.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah pada latar belakang, penelitian ini akan berfokus pada permasalahan-permasalahan diantaranya :

1. Penelitian ini berfokus pada *User Interface* dan *User Experience*.

2. Perancangan *marketplace* menggunakan *framework* React Js.
3. Metode yang di gunakan *User Centered Design*.
4. Perancangan dalam penelitian ini hanya sampai tahap *prototype*.
5. Pengujian *prototype* menggunakan wawancara dan *USE Questionnaire* dari sisi *usability*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelien ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *User Centered Design* untuk mendapatkan perancangan aplikasi yang sesuai kebutuhan pengguna dan memiliki *usability* yang layak.
2. Merancang dan mengimplementasikan *User Interface* dan *User Experience* ke dalam bentuk *prototype*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh dari perkuliahan.
2. Ikutserta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi.

1.5.2 Bagi Pengguna

1. Mendapatkan pelayanan dengan mudah.
2. Memberikan kenyamanan dalam melakukan transaksi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi :

1. Kuisisioner

Penerapan metode kuisisioner didasarkan pada teori UCD (*User Centered Design*) agar mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kuisisioner juga di gunakan untuk pengujian *prototype Usability* kepada responden.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan cara bertatap muka dengan responden dan beberapa pakar yang bergerak di bidang UI dan UX. Wawancara dilakukan juga dalam pengujian *prototype*.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam analisis dan implementasi sebagai berikut :

1. *Understanding and specifying the context of use*

Understanding and specifying the context of use adalah mendiskripsikan penelitian yang akan di lakukan. Tahapan meliputi proses perencanaan terhadap pengguna yaitu bagaimana hubungan antar pengguna dengan tujuan

organinsasi dengan produk, sistem atau pelayanan (iso 9241-210)

2. *Specify the context of use*

Specify the context of use adalah tahapan yang di gunakan untuk mengidentifikasi sistem TRIPDIZE. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan biro jasa dan para pakar yang bergerak di bidang User Interface dan User Experience untuk mengidentifikasi sistem dan pengguna sistem. Tujuan dari *Specify the context of use* adalah memetakan pengguna dan menyesuaikan kebutuhan dari pengguna.

3. *Produce Design Solution*

Tahapan *Produce Design Solution* adalah tahapan membuat atau memberikan solusi kebutuhan dari pengguna. Solusi pada tahapan *Produce Design Solution* dalam bentuk *User Interface* dan *User Experience*.

4. *Evaluate Design Against User Requirement*

Tahap *Evaluate Design Against User Requirement* adalah tahap evaluasi rancangan *prototype* yang sudah di buat. Pada tahap ini peneliti membagikan peneliti mengujikan aplikasi kepada 15 responden untuk mendapatkan nilai kelayakan *Usability* aplikasi.

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Memaparkan uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : DASR TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tentang desain sehingga teori yang digunakan dalam membangun sebuah aplikasi sehingga dalam pembangunan pencapaian UI (*user interface*) dan (*User Experiعة*) dapat di uji.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

menjelaskan mengenai requirement analisis, specification dan sebuah desain perancangan prototyping *marketplace*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil dalam pembuatan *prototype* dan hasil dari implementasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian diatas.