

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta, sebagai salah satu destinasi wisata utama di Indonesia, memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan keindahan alam yang menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara[1]. Visiting Jogja memegang peranan krusial dalam mempromosikan potensi pariwisata daerah serta menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh para wisatawan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan perubahan perilaku konsumen yang semakin mengandalkan platform digital, keberadaan website yang informatif, menarik, dan mudah diakses menjadi sangat penting bagi Dinas Pariwisata Yogyakarta.

Website pariwisata yang digunakan seperti website Visiting Jogja visitingjogja.jogjapro.go.id saat ini menjadi salah satu gerbang utama bagi wisatawan untuk mencari informasi terkait destinasi wisata, akomodasi, transportasi, acara budaya, serta berbagai layanan pariwisata lainnya[2]. Namun, dengan dinamika perkembangan desain web dan ekspektasi pengguna yang terus meningkat, evaluasi terhadap tampilan *front-end* dan implementasi website yang ada perlu dilakukan. Desain *front end* yang kurang menarik dan intuitif dapat mengurangi minat pengunjung untuk mengeksplorasi lebih lanjut informasi yang disajikan. Selain itu, aksesibilitas website yang kurang optimal dapat menghambat sebagian besar pengguna, termasuk mereka yang menggunakan perangkat seluler atau memiliki keterbatasan fisik, dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Permasalahan terkait desain dan implementasi yang didapatkan dari Dinas Pariwisata DIY saat melakukan observasi terdapat permintaan untuk memperbarui tampilan pada *front end* website Visiting Jogja karena ada beberapa masalah dan kekurangan pada website. Website yang sulit dinavigasi, memiliki tampilan yang kurang profesional atau lambat dalam memuat konten dapat memberikan pengalaman pengguna yang buruk. Hal ini berpotensi mengurangi daya tarik Yogyakarta sebagai destinasi wisata dan menghambat upaya Dinas Pariwisata

dalam meningkatkan kunjungan wisatawan serta pendapatan daerah dari sektor pariwisata.

Oleh karena itu, penelitian mengenai "Redesign Website Visiting Jogja Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Design Thinking" menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *front end* website Visiting Jogja saat ini, mengidentifikasi permasalahan terkait daya tarik visual dan aksesibilitas, serta merancang dan mengimplementasikan solusi redesign *front end* yang lebih efektif. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi Dinas Pariwisata Yogyakarta dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi pariwisata melalui platform digital, sehingga dapat meningkatkan daya tarik Yogyakarta sebagai destinasi wisata unggulan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi para wisatawan[1].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang lebih baik dan efisien pada website Visiting Jogja menggunakan metode Design Thinking?
2. Bagaimana proses pembuatan tampilan depan (*front-end*) website Visiting Jogja yang menarik, responsif, dan fungsional sebagai media informasi pariwisata?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya membahas tentang perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) serta pembuatan tampilan depan (*front end*) pada website Visiting Jogja.
2. Proses pengembangan website dibatasi pada tahap perancangan dan pembuatan prototype *front-end* saja, tanpa melakukan implementasi pada sistem *back-end* dan pengelolaan database.
3. Perancangan design menggunakan figma.

4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.
5. Pengujian yang dilakukan terbatas pada pengujian *usability testing* terhadap *prototype* yang telah dibuat, tanpa melakukan pengujian performa sistem secara menyeluruh.
6. Evaluasi hasil redesign dibatasi pada pengujian dengan pengguna terbatas dan tidak mencakup analisis komperhensif setelah peluncuran.
7. Narasumber penelitian ini termasuk Masyarakat umum, pelajar/mahasiswa, dan pegawai pemerintahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, berikut tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan dan permasalahan pengguna dalam mengakses website Visiting Jogja saat ini, baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas.
2. Merancang ulang (*redesign*) antarmuka dan pengalaman pengguna pada website Visiting Jogja dengan pendekatan *design thinking* yang berpusat pada pengguna.
3. Mengembangkan prototipe desain website yang lebih responsif, informatif, dan mudah diakses untuk berbagai jenis perangkat.
4. Menguji dan mengevaluasi prototipe desain guna menilai efektivitasnya dalam meningkatkan user experience dan kepuasan pengguna saat mengakses informasi pariwisata.
5. Memberikan rekomendasi desain dan fitur interaktif yang dapat mendukung promosi pariwisata serta memudahkan wisatawan dalam merencanakan kunjungan ke Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Secara Teoritis :

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna (User Interface dan User Experience), serta penerapan metode Design Thinking dalam proses perancangan digital.
2. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang membahas optimalisasi website instansi pemerintahan berbasis kebutuhan pengguna.

1.5.2 Manfaat Secara Praktis :

1. Membantu Dinas Pariwisata Yogyakarta dalam menghadirkan website yang lebih informatif, mudah diakses, dan menarik bagi pengguna, khususnya wisatawan lokal maupun mancanegara.
2. Meningkatkan kualitas layanan digital pemerintah dalam menyampaikan informasi pariwisata secara efektif dan efisien.
3. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik sehingga dapat mendorong minat kunjungan wisata ke Yogyakarta melalui platform digital yang lebih fungsional.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Penelitian ini dapat membantu memberikan solusi terhadap permasalahan dihadapi pengguna website Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan

secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar masalah yang menjadi acuan dilakukannya penelitian ini. Di dalamnya terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN,

Bab ini menjelaskan tentang proses secara rinci implementasi metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian ini, metode yang digunakan adalah Design thinking yang mencakup beberapa tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada bab ini juga menguraikan analisis masalah yang ada pada website Visiting Jogja, serta memberikan solusi yang ditawarkan dalam bentuk desain UI/UX (User Interface dan User Experience) dan *front end*-website. Penelitian ini juga akan memaparkan teknik pengumpulan data, pengujian prototype, serta cara pengolahan data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil perancangan pada website Visiting Jogja menggunakan design thinking.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian yang telah dilakukan.