

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan. Perkembangan pariwisata juga mendorong dan mempercepat pertumbuhan ekonomi. Kegiatan pariwisata menciptakan permintaan, baik konsumsi maupun investasi yang pada gilirannya akan menimbulkan kegiatan produksi barang dan keberhasilan pengembangan sektor kepariwisataan, berarti akan meningkatkan perannya dalam penerimaan daerah, dimana kepariwisataan merupakan komponen utamanya dengan memperhatikan juga faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti jumlah objek wisata yang ditawarkan, jumlah wisatawan yang berkunjung baik domestik maupun internasional dan tingkat hunian hotel (Pendit,2003). Majunya industri pariwisata suatu daerah sangat bergantung kepada jumlah wisatawan yang datang, karena itu harus ditunjang dengan peningkatan pemanfaatan Daerah Tujuan Wisata (DTW) sehingga industri pariwisata akan berkembang dengan baik.

Kabupaten Bangka merupakan sebuah kabupaten di daerah Kepulauan Bangka Belitung. Kabupaten Bangka selama ini dikenal sebagai kota yang kecil, tetapi bukan berarti Kabupaten Bangka tidak memiliki tempat-tempat yang menarik untuk dikunjungi. Di antaranya ada wisata alam, religi dan budaya tetapi yang paling menonjol yaitu wisata alamnya yang terkenal bagus dan menarik yang merupakan destinasi para wisatawan asing maupun lokal. Dengan adanya berbagai macam objek wisata seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka wisatawan mempunyai berbagai macam pilihan objek wisata yang ingin mereka

kunjungi. Di Kabupaten Bangka masih sangat sedikit sekali aplikasi pariwisata sebagai alat untuk memudahkan wisatawan yang ingin mengunjungi tempat wisata di Kabupaten Bangka.

Melihat peluang yang sangat bagus ini maka dibuatlah aplikasi Bangka Trip. Bangka Trip merupakan aplikasi pariwisata untuk daerah Kabupaten Bangka yang berbasis *mobile*, dalam aplikasi tersebut berisi informasi-informasi tentang pariwisata Kabupaten Bangka dan rute/arah menuju destinasi wisata tersebut. Salah satu penunjang sebuah aplikasi adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), sedangkan keindahan dalam pariwisata sangatlah penting untuk menarik perhatian wisatawan. Sehingga untuk UI pada aplikasi ini berperan sebagai pendukung keindahan tampilan antarmuka pada aplikasi Bangka Trip. UX-nya sendiri dibuat *simple* dan mudah digunakan agar pengguna mendapatkan pengalaman baru melakukan perjalanan ke destinasi wisata yang ingin dikunjungi. Untuk mencapai *usability* yang diharapkan dan sesuai dengan keinginan pengguna, penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). UCD adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user*. Prinsip dasar dari UCD adalah keterlibatan pengguna, pengukuran empiris dan pengujian, dan desain berulang. Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan UI dan UX yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *User Centered Design* (UCD), serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi Bangka Trip dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi *Bangka Trip* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?”

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada tugas akhir ini untuk membatasi sasaran utama adalah sebagai berikut:

- a. Objek pada penelitian ini adalah pariwisata Kabupaten Bangka.
- b. *Tools* yang digunakan untuk perancangan *user interface* adalah Figma.
- c. Rancangan desain *user interface* aplikasi *Bangka Trip* berbasis *mobile*.
- d. Perancangan UI/UX pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
- e. *Usability testing* pada penelitian ini menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *Bangka Trip* dengan metode *User Centered Design* (UCD).

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Menciptakan rancangan aplikasi *Bangka Trip* dengan *visual Interface* dan *Experience*.
- b. Membantu mengembangkan pariwisata daerah Kabupaten Bangka.
- c. Mempermudahkan wisatawan yang berkunjung ke daerah Kabupaten Bangka.
- d. Sebagai referensi pengembang dalam membangun aplikasi *Bangka Trip* berbasis *mobile*.

#### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian tugas akhir ini menggunakan metode *User Centered Design* atau UCD yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. *Plan the Human Centered Process*

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah diskusi dengan calon pengguna aplikasi dan orang-orang yang terlibat dalam penelitian. Serta melakukan studi literatur terhadap penelitian, jurnal, dan buku yang berhubungan dengan penelitian kali ini.

- b. *Specify the Context of Use*

Tahap kedua adalah mengidentifikasi orang-orang yang akan menjadi pengguna aplikasi. Untuk mendapatkan informasi peneliti menggunakan metode observasi dan *interview* singkat kepada narasumber.

- c. *Specify User and Organization Requirements*

Tahap ketiga adalah mengidentifikasi kebutuhan fungsional yang sesuai keinginan dari *user*.

d. *Produce Design Solution*

Tahap keempat adalah perancangan desain aplikasi yang diimplementasikan menggunakan prototipe dengan desain yang sesuai *user* inginkan.

e. *Evaluate Design Against User Requirement*

Tahap kelima adalah pengujian yang telah dibuat sesuai dengan keinginan *user*. Penguji sebaiknya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Pengujian akan selesai jika prototipe sudah sesuai dengan keinginan *user*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika pada penelitian ini memiliki 5 BAB di dalamnya yang diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB I, penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB II, penulis menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk merancang desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi Bangka Trip.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB III, penulis menjelaskan tentang analisis calon pengguna, rancangan prototipe dan *tools* yang digunakan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB IV, penulis menjelaskan tentang pembuatan prototipe dan pengujian prototipe.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada BAB V, penulis menjelaskan kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang dilakukan dan menuliskan saran mengenai penelitian yang mungkin akan bisa dilanjutkan oleh penulis di masa yang akan datang

