

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Salah satu sektor penting dalam perekonomian suatu daerah adalah pariwisata karena dapat menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan pemasukan masyarakat, dan mendukung pembangunan lokal[1]. Kabupaten Kepulauan Mentawai merupakan Kabupaten yang terletak di Provinsi Sumatera Barat yang memiliki potensi wisata yang luar biasa. Dengan pesona alamnya, budaya yang unik dan kekayaan bahari yang melimpah membuat Kabupaten ini memiliki daya tarik yang besar bagi wisatawan lokal maupun mancanegara[2]. Beberapa wisata bahari yang terdapat pada Kabupaten ini adalah pantai *mappadegat*, pantai *nyanyang*, pantai *awera*, pantai *katiet bosua*, pantai *siruso* dan masih banyak lagi[3].

Namun, saat ini promosi dan informasi wisata di Kabupaten ini masih terbatas dan belum memadai[2]. Sedikitnya informasi yang tersedia membuat wisatawan kebingungan saat mencari informasi terkait wisata di Kabupaten ini. Kesulitan wisatawan dalam mengakses informasi tentang wisata masih seputar mengenai hal yang nyaris sama contohnya, bagaimana fasilitas yang tersedia di sekitar objek wisata dari fasilitas penginapan, transportasi umum, tempat parkir, toilet, jam buka tutup wisata dan lainnya. Saat mencari informasi wisata tersebut banyak wisatawan membuang waktu berjam-jam hanya untuk memperoleh jawaban yang tidak memenuhi harapan wisatawan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberi peluang besar dalam memperluas jangkauan promosi dan informasi pariwisata melalui *website* wisata. *website* wisata menjadi sangat penting dalam mempromosikan objek wisata kepada calon wisatawan, sebab banyak orang memanfaatkan *website* untuk memperoleh informasi[4]. Agar pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi wisata yang disajikan, dibutuhkan antarmuka

*website* yang praktis dan *user friendly* sesuai kebutuhan pengguna. Sebab dari awal penggunaan *website* hingga selesai, semuanya berkaitan dengan antarmuka.

Desain antarmuka *website* yang baik memperhatikan jenis *website* dan kebutuhan pengguna. Karena antarmuka yang dirancang merupakan *website* wisata, antarmuka ini nantinya akan lebih menonjolkan penyajian gambar objek wisata. Selanjutnya agar antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan metode yang dapat mendukung tahap awal hingga pada tahap akhir perancangan antarmuka. Metode yang digunakan untuk perancangan antarmuka *website* wisata ini yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna[5]. Metode ini dapat memberikan kerangka kerja yang cocok untuk merancang antarmuka *website* wisata yang efektif. Penerapan metode *design thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *emphatize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *testing*[5].

Oleh karena itu, pada penelitian ini hanya berfokus pada perancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai menggunakan metode *design thinking*. Sebelum ke tahap perancangan pada metode *design thinking*, akan dilakukan wawancara dan observasi terhadap lima narasumber yang pernah menggunakan atau mengakses *website* wisata. Dari hasil wawancara dan obervasi tersebut, diperoleh kebutuhan dan masalah yang dialami pengguna, selanjutnya diakhiri dengan memberikan solusi berupa rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai. Rancangan antarmuka ini diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata di Kabupaten Kepulauan Mentawai, mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi sesuai kebutuhan dan memberikan pengalaman pengguna saat mengakses *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai yang lebih baik. Selain itu, antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai ini dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah platform *website* jika pada tahap pengujian *website* ini memperoleh nilai yang dinyatakan lolos sebagai antarmuka *website* wisata.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah bagaimana merancang antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai menggunakan metode *design thinking* yang praktis dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah :

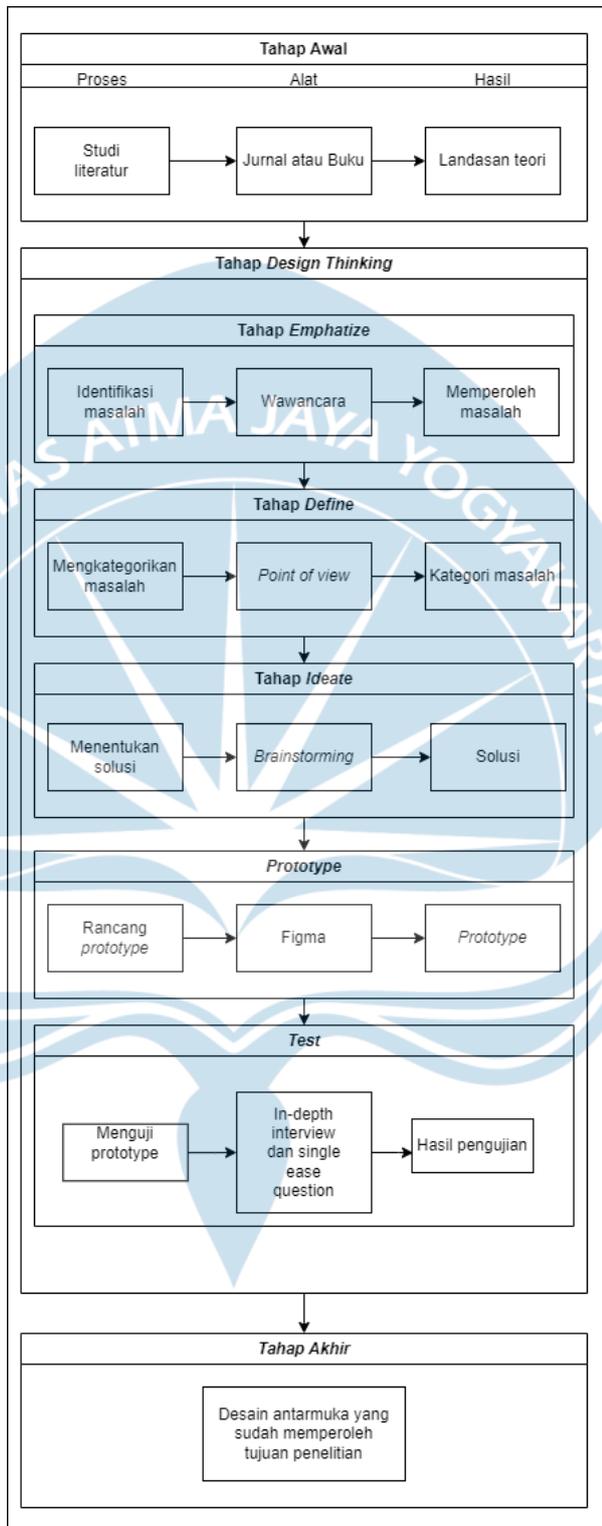
1. Penelitian ini terbatas hanya membuat rancangan desain antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Penelitian ini terbatas pada perancangan antarmuka sehingga tidak membahas fungsi aplikasi.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diperoleh maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai menggunakan metode *design thinking* yang praktis dan *user friendly* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **E. Metode Penelitian**

Berikut ini merupakan tahap-tahap yang akan dilakukan untuk melakukan penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Tahap Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat tiga tahap yang akan dilakukan yaitu tahap awal, tahap *design thinking*, dan tahap akhir. Pada tahap awal akan dilakukan studi literatur untuk mengidentifikasi masalah dan mempelajari penelitian yang memiliki pembahasan yang sama. Di tahap penelitian kedua yaitu tahap *design thinking* yang terdiri dari :

**1. *Emphatize***

Tahap ini merupakan tahap awal pada metode *design thinking*. Tahap ini akan dilakukan wawancara dan observasi kepada lima narasumber yang pernah menggunakan atau mengakses *website* wisata untuk menggali lebih dalam masalah dan kebutuhan yang pengguna dapatkan setelah menggunakan *website* wisata tersebut. Persepsi, respon dan pengalaman pengguna yang pernah menggunakan *website* wisata ini sangat dibutuhkan pada tahap ini hingga dapat lanjut ke tahap berikutnya.

**2. *Define***

Setelah memperoleh masalah dari pengguna *website* wisata, lalu mengerucutkan dengan cara mengkategorikan masalah yang diperoleh dalam bentuk tabel. Dengan mengkategorikan masalah yang dirasa penting, dapat mempermudah untuk pembagian fungsi pada tahap selanjutnya. Tahap ini akan digunakan sudut pandang sebagai pengguna *website* wisata yang disebut *point of view*.

**3. *Ideate***

Di tahap ini kategori masalah yang diperoleh pada tahap sebelumnya akan ditentukan solusi dari masalah yang diperoleh. Di tahap ini akan dilakukan *brainstorming* untuk memikirkan bagaimana rancangan *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai nantinya seperti fitur, komponen, dan lainnya. Tahap ini akan mempermudah untuk perancangan antarmuka pada tahap selanjutnya.

**4. *Prototype***

Tahap ini merupakan tahapan inti dari penelitian ini. Di tahap ini akan dicurahkan hasil *brainstorming* pada rancangan antarmuka. Tahapan ini

menggunakan *software* figma. Ada beberapa tahap yang terdapat pada tahap ini di antaranya :

- a. *Wireframe (low fidelity)* : tahap ini merupakan tahap awal rancangan kerangka sebelum ketahap *design* yang sebenarnya (*high fidelity*).
- b. Antarmuka (*high fidelity*) : tahap ini merupakan lanjutan dari tahapan *wireframe* yaitu dengan memberikan komponen warna, tulisan, komponen tombol, dan komponen lainnya.
- c. *Prototyping* : *prototype* yang digunakan yaitu digital *prototyping*, *prototype* ini lalu dikembangkan menjadi *mock up user interface*. Selanjutnya *prototype* itu dapat pengguna coba untuk mengetahui bagaimana visualisasinya pada tahapan *testing*.

## 5. **Testing**

Di tahap ini akan dilakukan *testing* dari hasil rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai. Pentingnya tahap *testing* ini demi mengetahui apakah rancangan antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai telah memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap *testing* ini menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* jenis *usability metric* menggunakan pengukuran *single ease question*.

Selanjutnya pada tahap akhir dimana desain antarmuka *website* wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai telah memperoleh tujuan penelitian.

## F. **Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir yang berjudul “Perancangan Antarmuka *Website* Wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan Metode *Design thinking*“ adalah sebagai berikut.

## BAB 1 : Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan yang terakhir sistematika penelitian.

## **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini memuat penelitian-penelitian terdahulu yang terhubung dengan penelitian yang akan dilakukan, lalu tersedia tabel perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan

## **BAB III: Landasan Teori**

Pada bab ini memuat penjelasan tentang teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teori-teori tersebut nantinya akan dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

## **BAB IV: Analisis dan Perancangan Eksperimen**

Pada bab ini memuat analisis dan perancangan antarmuka yang selanjutnya akan dilakukan dalam penelitian ini.

## **BAB V: Hasil Eskperimen dan Pembahasan**

Pada bab ini memuat hasil dari perancangan antarmuka yang sudah dilaksanakan sebagai bukti hasil dari penelitian yang sudah dilakukan.

## **BAB VI : Penutup**

Pada bab ini memuat kesimpulan serta saran dari penelitian yang sudah dilaksanakan.