BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Gunungkidul merupakah daerah paling luas dengan total 1.485,46 km atau mencakup sebesar 46,63% luas secara keseluruhan provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Gunungkidul memiliki potensi yang besar untuk menjadi destinasi wisata prioritas dengan wisata alam yang banyak bahkan masih ada beberapa yang belum tereksplor namun sayangnya kurang mendapatkan atensi dari wisatawan. Beberapa hal yang menjadi kurangnya minat wisatawan untuk mengunjungi Gunungkidul yaitu pengelolaan sumber daya alam kurang optimal, pemberdayaan sumber daya manusia, dan kurangnya informasi dan fasilitas yang tersedia pada destinasi wisata [1].

Supaya informasi dapat dijangkau bagi wisatawan, maka diperlukan sistem informasi pariwisata bagi kabupaten Gunungkidul. *Website* merupakan salah satu media promosi yang sering digunakan oleh perusahaan dan pemerintah [2]. Alasan mengapa *website* kerap digunakan lantaran aksesibilitas melalui browser, *update* otomatis, platform *agnostik* yang sifatnya bisa digunakan di berbagai sistem operasi, tidak memerlukan penyimpanan tambahan, dan pemeliharaan lebih mudah [3].

Dinas Pariwisata Gunungkidul telah memiliki *website* sistem informasi pariwisata yang telah dikelola secara mandiri oleh pemerintah Kabupaten Gunungkidul. *Website* tersebut berisikan informasi mengenai destinasi, informasi, profil, informasi publik, pelayanan umum, *event*, akomodasi, dan program kegiatan. Namun, sistem informasi yang telah ada memiliki kekurangan diantaranya tampilan *user interface* kurang bervariasi dengan *layout* yang tidak konsisten, beberapa informasi yang tersedia tidak dapat diakses, tidak menampilkan sektor pariwisata dan tata letak yang tidak rapi. Hal tersebut dapat mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman bagi pengguna saat mengakses *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu pada *website* Dinas Pariwisata Gunungkidul terdahulu memiliki tampilan *user interface* yang tidak *user friendly* bagi pengguna dengan tata letak yang tidak rapi, komposisi warna yang gelap, fitur yang terlalu banyak, tidak menampilkan sektor pariwisata dan informasi yang kurang lengkap dan jelas.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi, menghasilkan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana hasil perancangan *user interface* dengan metode *Design Thinking* pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan penulis dalam penelitian ini yaitu memperbaiki tampilan *user interface* sesuai prinsip *UI Design* dan menampilkan visualisasi sektor pariwisata di Kabupaten Gunungkidul dengan ketersediaan informasi yang jelas bagi pengguna.

1.5. Batasan Masalah

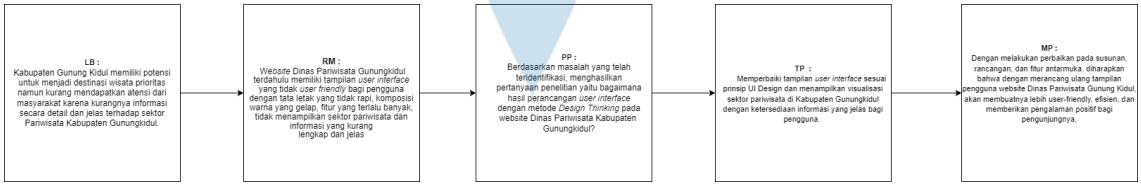
Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai yang mencakup :

1. Destinasi dan objek wisata di kawasan Kabupaten Gunungkidul,
2. Sektor industri ekonomi kreatif di kawasan Kabupaten Gunungkidul,
3. Perancangan *website* dengan tampilan *desktop*,
4. *Redesign* hanya tampilan *website* saja tanpa melibatkan transaksional dan admin,
5. Sistem informasi berbasis *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memperbaiki *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul menjadi lebih optimal dengan melakukan perbaikan pada susunan, rancangan, dan fitur antarmuka. Diharapkan bahwa dengan melakukan perancangan ulang tampilan pengguna *website* Dinas Pariwisata Gunungkidul, akan membuatnya lebih *user-friendly*, efektif dan efisien bagi pengguna.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan