

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memberi dampak terhadap dunia pariwisata di Indonesia begitu pula di Tasikmalaya. Berbagai inisiatif yang berbasis teknologi misalnya pengembangan platform dari segi desain yang menarik visual antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan aplikasi terkait dibuat baik oleh anak bangsa maupun pegiat teknologi luar negeri yang membuat pariwisata dan aktivitas *traveling* menjadi lebih mudah dan menyenangkan, salah satunya tempat wisata yang sudah berjalan 2 tahun di Sirnagalih, Tasikmalaya.

Batu Bangkong Sirnagalih (BBS) merupakan tempat wisata yang telah di sahkan pada tahun 2020 tentunya sudah berbadan hukum, penelitian di bidang pariwisata tentunya sangat menarik karena sebagai mahasiswa menuju tingkat akhir harus membuat inovasi salah satunya mengembangkan IT dibidang wisata yaitu di Batu Bangkong Sirnagalih Tasikmalaya yang tempatnya di Sirnagalih, Indihiang, Tasikmalaya. Tempat wisata ini menonjolkan motto "*Be Different*" yang artinya berbeda. Dalam platform *website* BBS ini juga tersedia banyak fitur, adapun fitur booking games ditempat wisata juga fitur jual beli *e-commerce* yang tersedia karena sebagian besar tempat wisata itu ada kebun dimana banyak menjual bibit dan sayuran segar. Permasalahan dari ketersediaan fitur tersebut, masih terdapat kendala seperti pada saat pemesanan belanja sayuran, halaman maps dan

kurang memperhatikan tata letak estetika juga navigasi. Sementara, salah satu penunjang sebuah platform produk aplikasi adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI berperan sebagai bentuk visualisasi dari produk aplikasi yang fokus pada tampilan (Putra et al., 2021). Sedangkan menurut Lourensia (2020). UX berperan atas fungsionalitas, kemudahan, kepuasan, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk aplikasi. Aplikasi ini seharusnya memudahkan wisatawan untuk menemukan objek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Wisata lokal juga memiliki misi untuk memperkenalkan keindahan alam kawasan objek wisata BBS yang berada di kota Tasikmalaya serta meningkatkan pendapatan masyarakat sirnagalih pada perkebunan melalui *website e-commerce* BBS yang telah dibuat.

Untuk permasalahan tersebut situs *website* wisata BBS membutuhkan tampilan antarmuka yang menarik, informatif, dan juga sesuai dengan estetika visual antarmuka pengguna agar menarik lebih *user friendly* untuk meningkatkan pariwisata dengan desain UI/UX yang bagus, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan salah satunya yaitu memperhatikan tampilan visual, dengan penggunaan warna, font, dan gambar yang menarik dan sesuai dengan tema wisata yang diinginkan lalu memperhatikan pengalaman pengguna.

Selain tampilan visual, desain UI/UX juga harus memperhatikan pengalaman pengguna, hal ini termasuk kemudahan navigasi, kecepatan loading, dan kemudahan penggunaan pada perangkat mobile. Komponen

UI/UX ini sangat penting karena dalam membuat suatu aplikasi maupun *website*, yang menjadi tujuannya adalah membantu pengguna dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, di mana tujuan tersebut dapat terwujud apabila keseluruhan dari komponen UI dan UX saling terintegrasi. Selain itu, UI dan UX menjadi ujung tombak, karena antarmuka suatu web merupakan interaksi pertama bagi pengguna dalam mengakses aplikasi dan menjadi faktor pengunjung akan tertarik atau tidak dalam mengeksplorasi aplikasi.

Berdasarkan hasil eksplorasi tersebut peneliti mengusulkan solusi untuk mengatasi permasalahan fungsionalitas antarmuka dan Re-Desain *website* ini dengan menggunakan pendekatan metode *Human Centered Design* (HCD) karena perancangan penelitian ini memerlukan pendekatan empati yang sangat kuat terhadap pengguna, sehingga seorang designer dapat menempatkan posisi menjadi *user* yang akan menggunakan sistem. Metode ini ialah memecahkan sebuah masalah yang berpusat pada manusia agar mendapatkan solusi- solusi inovatif yang banyak berfokus pada pengguna agar mendapatkan wawasan yang berkaitan dengan pengguna sesuai kebutuhan, sehingga menghasilkan berbagai ide, *prototype* dan bisa merekomendasikan untuk target pengguna (Khasanah et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN EVALUASI DAN RE-DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN PENDEKATAN HCD (HUMAN CENTERED DESAIN) PADA WEBSITE BATU BANGKONG SIRNAGALIH”**, diharapkan dapat memberikan desain rekomendasi yang

memaksimalkan interaksi pengguna terhadap tampilan dalam perbaikan menyelesaikan masalah sehingga menghasilkan tampilan antarmuka yang *user friendly* dari sebelumnya sesuai dengan tahapan metode HCD dan juga kepuasan para wisatawan. Keterbaruan pada desain ini juga yaitu dibuatkannya simulasi *booking* wahana dengan *realtime*.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum, yang menjadi persoalan yaitu diperlukan adanya pembaruan di tempat wisata ini, dari beberapa kajian referensi dan juga analisis GAP yang telah diukur bahwa solusi untuk menangani persoalan permasalahan ini yaitu rencana pembaruan penerapan UI dan UX untuk kenyamanan dan keterbaruan pengguna serta mengetahui hasil evaluasi dan rekomendasi desain perbaikan pada *website* BBS. Strategi kuncinya adalah melalui formulasi alur metode *Human Centered Design*, sebagai penerapan UI dan UX serta menerapkan *usability testing* untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna *website* BBS. Sehingga kebaruan dan orisinalitas yang diharapkan dari penelitian ini adalah suatu alur metode baru yang dapat mendefinisikan kebutuhan pengguna dari sudut pandang UI/UX *design* serta mengukur dari aspek evaluasi *usability*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan UI/UX terhadap *website* BBS dan mengetahui hasil evaluasi *usability*.

Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini, yaitu:

1. Merancang keterbaruan dan perbaikan *design interface* yang sesuai

dengan estetika visual antarmuka pengguna.

2. Penerapan Permodelan *Human Centered Design* (HCD) dalam penelitian pembuatan Desain *website* BBS ini.
3. Mengukur evaluasi *usability* sehingga didapatkan kinerja dan tingkat kepuasan pengguna, serta rekomendasi perbaikan terhadap *website*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian, diantaranya:

1. Bagi Keilmuan

Memberikan salah satu rujukan serta implelementasi pendekatan *Human Centered Desain (HCD)*.

2. Bagi Instansi

Memberikan rekomendasi desain tampilan keterbaruan bagi *website* BBS dan agardapat bisa direalisasikan oleh tim BBS.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun beberapa Batasan masalah yang diambil pada penelitian ini untukmembatasi sasaran utama adalah sebagai berikut.

1. Rancangan tampilan berbasis *website mobile*.
2. Menggunakan pendekatan *Human Centered Desain (HCD)*.
3. Analisis kepuasan wisatawan pengguna menggunakan metode deskriptif.
4. Penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing design interface*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan tentang tahapan-tahapan penelitian yang akan dilalui dalam proses penelitian. Beberapa tahapan tersebut meliputi studi literatur, tahapan penerapan HCD, dan evaluasi.

1. Studi literatur

Tahap studi literatur dilakukan untuk mencari berbagai macam referensi penelitian terkait yang mendukung penelitian.

2. Penerapan

Tahap penerapan ini dilakukan untuk *redesign* suatu tampilan dari web yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Human Centered Design*. Terdapat 3 tahapan pada metode tersebut diantaranya:

a. Inspiration

b. Ideation

c. Implementation

3. Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk pengujian terhadap desain yang telah dibuat dengan cara *usability testing* yang bertujuan mengevaluasi desain.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas kajian mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan dari hasil dan pembahasan setiap proses yang menjelaskan implementasi metode yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil pembahasan masalah