

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia terkenal memiliki kekayaan alam dan budaya. Hal itu dijadikan daya tarik wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri untuk melakukan perjalanan wisata di Indonesia. Pariwisata adalah salah satu sektor pada ekonomi yang memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan ekonomi suatu Negara. Berdasarkan data dari BPS tahun 2012, pangsa Pariwisata nasional menyumbang sekitar 13.9 % untuk pendapatan perkapita di Indonesia sehingga pariwisata merupakan sektor yang sangat berguna bagi perekonomian nasional [1]. Kementerian Pariwisata Republik Indonesia (KEMENPAR) berperan penting dalam mempromosikan pariwisata di Indonesia. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi di Indonesia, Internet merupakan sarana teknologi yang efektif untuk penyebaran informasi. Salah satunya adalah melalui media *website*. Saat ini KEMENPAR telah memiliki *website* pariwisata sendiri untuk mempromosikan pariwisata di Indonesia.

*User interface* merupakan penghubung antara *user* dan sistem untuk saling berkomunikasi karena *user interface* yang bagus akan mendapatkan kesan yang menarik untuk digunakan [2]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadona Nilawati [3], ditemukan permasalahan pada *user interface website* pariwisata Indonesia. Penelitian tersebut berupa pengujian *user interface website* pariwisata Indonesia dengan *usability testing*. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian tersebut berupa halaman yang kurang terstruktur sehingga perlu dilakukan pengelompokan konten yang terkait agar lebih terorganisir. Penelitian lain dilakukan oleh Suroto Adi [4] menemukan permasalahan pada *website* pariwisata daerah pada beberapa provinsi di Indonesia yaitu kurangnya penyediaan informasi sehingga membuat pengguna kesulitan mencari informasi pariwisata di *website* milik provinsi di Indonesia. Penelitian lain dilakukan oleh Lilis Dwi Farida [5] juga masih menemukan permasalahan pada *user interface website* pariwisata Indonesia. Berdasarkan pengujian *usability* pada penelitian tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang didapat pada

*website* pariwisata Indonesia milik KEMENPAR menurut responden pada penelitian yaitu desain yang kurang *memorable*, navigasi yang kurang terstruktur dan tidak ada konten utama pada halaman beranda yang menawarkan informasi penting sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam mencari kebutuhan informasi tentang pariwisata yang di inginkan berdasarkan konten yang terdapat pada *website*.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa masih terdapat permasalahan *user interface website* pariwisata Indonesia dan juga belum memenuhi unsur *usability* sehingga diperlukan pembangunan kembali *user interface website* pariwisata Indonesia. Penelitian ini akan memberikan sebuah rekomendasi *user interface website* pariwisata Indonesia menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD yang dipilih karena dapat memenuhi kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna terhadap aplikasi atau produk tersebut yaitu kebutuhan informasi pariwisata. Dengan menggunakan metode UCD diharapkan dapat memberikan rekomendasi *user interface* yang baik dan memenuhi unsur *usability user interface website* pariwisata Indonesia. Pada pengujian *usability* akan menggunakan aspek *QUIM* (*Quality in Use Integrated Measurement*). Aspek pada *QUIM* tersebut dipilih karena sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada *user interface website* pariwisata Indonesia. Diharapkan dengan pengujian *usability* yang menggunakan aspek *QUIM* dapat memperbaiki permasalahan pada *user interface website* pariwisata Indonesia dan memenuhi unsur *usability*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang di atas dapat diperoleh rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rekomendasi rancangan *user interface website* pariwisata Indonesia berdasarkan permasalahan di atas yaitu desain yang kurang *memorable*, navigasi yang kurang terstruktur dan tidak ada konten utama pada halaman beranda yang menawarkan informasi penting dengan menggunakan metode *User Centered Design*?

2. Bagaimana perbandingan nilai *usability* yang didapat pada sebelum dengan setelah mengimplementasikan metode *User Centered Design* dan pengujian dengan menggunakan metode *QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)* pada *user interface website* pariwisata Indonesia?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rekomendasi desain *user interface website* pariwisata Indonesia menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Menganalisis perbandingan hasil nilai *usability* yang didapat pada sebelum dengan setelah mengimplementasikan metode *User Centered Design* dan melakukan pengujian menggunakan metode *QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)*.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan akan memberikan rekomendasi desain *user interface* pada *website* pariwisata Indonesia.
2. Narasumber penelitian adalah pengguna *website* pariwisata Indonesia yaitu wisatawan domestik dan non-wisatawan atau masyarakat umum.
3. Hasil penelitian hanya berupa *prototype* yang telah dirancang menggunakan metode *User Centered Design* dan memenuhi unsur *usability*.
4. Studi kasus yang akan menjadi objek penelitian pada *website* pariwisata Indonesia yaitu <http://pesona.indonesia.travel>
5. Pengujian *usability* pada *user interface website* dengan cara wawancara serta memberikan kuesioner.
6. Iterasi pengujian dilakukan apabila nilai *usability* diatas 64 serta dilakukan maksimal dua kali.

## 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Studi literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan pengumpulan literatur yang berhubungan dengan *user interface*, metode *User Centered Design* (UCD) dan QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*).

### 2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data berupa wawancara terhadap pengguna untuk menentukan konteks apa saja yang dibutuhkan pengguna yang sesuai untuk perancangan *user interface*.

### 3. *Specify context of use*

Pada tahap ini dilakukan analisis konteks pengguna dan memahami mutu dari kegunaan sistem yang mengacu pada pemahaman karakteristik, *task*, dan *work* berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada proses pengumpulan data.

### 4. *Specify requirements*

Pada tahap ini dilakukan penentuan kebutuhan pengguna dengan mengidentifikasi setiap kebutuhan berupa *task* dan *work* apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna.

### 5. *Produce design solution*

Pada tahap ini dilakukan perancangan solusi dari desain yang sesuai dengan pengalaman dari pengguna dan pengetahuan, komentar, ide yang pengguna lakukan.

### 6. *Evaluate design*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi perancangan terhadap kebutuhan yang telah dilakukan serta melakukan evaluasi desain yang telah dikerjakan pada tahap sebelumnya dengan menguji *usability* menggunakan teknik QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*).

## 7. Analisis hasil dan penarikan kesimpulan

Pada tahap ini dilakukan analisis dari hasil pengujian yang telah didapatkan dan juga dilakukan penarikan kesimpulan dari penelitian dan hasil dari analisis

## 8. Pembuatan laporan TA (Tugas Akhir)

Pada tahap ini dilakukan pendokumentasian pada tahap – tahap kegiatan yang telah dilakukan dan hasil yang telah dianalisis.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang bertujuan untuk memperjelas seluruh isi buku penelitian tugas akhir yang terdiri dari pokok bahasan yang diperjelas dengan sub - sub pokok bahasan. Sistematika penulisan yang terdapat pada buku ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagian awal

- a. Halaman judul: berisi nama judul Tugas Akhir
- b. Lembar pernyataan: berisi pernyataan penelitian yang telah ditandatangani oleh penulis.
- c. Lembar pengesahan: berisi pengesahan penelitian yang telah ditandatangani oleh dosen pembimbing dan ketua program studi.
- d. Abstrak: berisi penjelasan secara singkat dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.
- e. Lembar persembahan: berisi persembahan dari penulis kepada pihak - pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.
- f. Kata pengantar: berisi ungkapan rasa syukur penulis mengenai penelitian yang telah dilakukan.
- g. Daftar isi: berisi petunjuk nomor halaman buku TA.
- h. Daftar gambar: berisi urutan daftar gambar yang digunakan dalam penelitian.
- i. Daftar tabel: berisi urutan daftar tabel yang digunakan dalam penelitian.
- j. Daftar istilah: berisi kumpulan istilah yang digunakan dalam penelitian.

## 2. Bagian inti

- a. BAB 1 Pendahuluan: pada bab ini terdapat beberapa unsur yaitu: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan.
- b. BAB 2 Kajian Pustaka: pada bab ini berisi pendukung teori-teori yang digunakan dalam penelitian.
- c. BAB 3 Metode dan Perancangan sistem: pada bab ini berisi langkah - langkah sesuai metodologi penelitian.
- d. BAB 4 Pengujian dan Analisis: pada bab ini melakukan pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat kemudian dilakukan analisis.
- e. BAB 5 Kesimpulan dan Saran: pada bab ini menjelaskan kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil pengujian dan analisis. Kemudian diberikan penjelasan saran terhadap sistem yang telah dibuat dengan tujuan dapat dikembangkan lebih baik lagi.

## 3. Bagian akhir

- a. Daftar pustaka: berisi sumber - sumber teori yang digunakan untuk membantu penyelesaian penelitian.
- b. Lampiran: berisi dokumen pendukung.