

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kepariwisataan Toba Samosir memiliki potensi wisata alami seperti danau, wisata *geopark* dan wisata budaya daerah, sehingga destinasi Wisata Nasional ini diharapkan menjadi salah satu unggulan dalam daya saing industri pariwisata nasional[1]. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan langkah-langkah yang serasi oleh semua pihak, sehingga terwujud keterpaduan lintas sektoral. Strategi yang paling penting adalah melakukan promosi baik dari internet maupun media cetak dalam mengekspos sumber daya dan potensi[2] serta, adanya peran kelembagaan dalam pengelolaan pariwisata serta pemanfaatan media daring untuk promosi[4].

Dalam rangka meningkatkan pengelolaan informasi dan pelayanan pada Dinas pariwisata Toba Samosir serta meningkatkan promosi akan wisata Toba Samosir, dibutuhkan dukungan akan sarana informasi yang mudah digunakan, dapat dipercaya, serta dapat diakses secara *online*. Oleh karena itu akan dirancang sebuah *website* sebagai media informasi, yang menampilkan berbagai informasi tentang wisata yang terdapat pada kabupaten Toba Samosir.

Dalam perancangan *website* ini diperlukan metode *Requirement Engineering* untuk memetakan kebutuhan informasi serta mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan *user*, tujuan, fungsi, dan batasan-batasan pada sistem [14]. Metode yang digunakan adalah *User Centered Requirement Engineering* karena metode ini berfokus pada perangkingan kebutuhan *user* berdasarkan tingkat kepentingan kebutuhan *user*[15], sehingga saat merancang *website* diketahui kebutuhan mana saja yang akan menjadi prioritas perancangan. Setelah melakukan perangkingan, dilakukan pengkategorian menggunakan MoSCoW untuk mengkategorikan tingkat kepentingan requirement, adapun alasan menggunakan MoSCoW adalah karena metode mudah dan cepat dalam mengurutkan daftar kebutuhan serta mampu menghasilkan urutan yang akurat.[20]

Selanjutnya untuk menilai kepuasan pengguna akan dilakukan uji kualitas, karena kualitas dari informasi dan layanan yang diberikan menjadi fokus utama yang sangat mempengaruhi kepuasan pelanggan. Beberapa peneliti berpendapat bahwa semakin tinggi kualitas maka akan semakin banyak pelanggan yang merasa puas.[8] Evaluasi ini juga dilakukan untuk mengukur kualitas *website* dari segi kualitas penggunaan, kualitas informasi, kualitas layanan maupun kualitas visual, hal ini berguna untuk keberlangsungan dan pengembangan situs *website* kedepannya[8], terutama untuk industri pariwisata, karena *website* merupakan salah satu alat yang sangat penting sebagai media informasi dan komunikasi.[8] Untuk melakukan evaluasi pada *website* tersebut pengukuran kualitas yang digunakan adalah *Webqual 4.0* berdasarkan persepsi pengguna dengan menggunakan tiga dimensi yaitu, *usability*, *information quality*, dan *interaction quality*.[9] Ketiga dimensi ini sesuai dengan tujuan perancangan *website* yaitu sebagai media informasi yang baik, dapat dipercaya, serta mudah digunakan.

1.2. Topik dan Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada proses perancangan *website* dinas pariwisata Toba Samosir yang digunakan dalam promosi dan penyebaran informasi kabupaten Toba Samosir. Proses perancangan menggunakan *User Centered Requirement Engineering* untuk menentukan prioritas perancangan *website*. Adapun batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan Dinas Pariwisata Toba Samosir sebagai objek penelitian.
2. Pengujian kualitas *website* menggunakan dimensi *Webqual 4.0*, yaitu *usability*, *information quality*, dan *interaction quality*.

1.3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Menerapkan *User Centered Requirement Engineering* (UCRE) untuk merancang *website* Dinas Pariwisata Toba Samosir.
2. Melakukan pengujian kualitas terhadap aplikasi yang dibangun menggunakan dimensi kualitas *Webqual 4.0*, yaitu *usability*, *information quality*, *interaction quality*.