

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu destinasi populer bagi wisatawan lokal maupun mancanegara[1]. Keberadaan kawasan wisata cagar budaya sebagai destinasi pariwisata pun begitu familiar bagi sejumlah wisatawan[1]. Salah satu kawasan cagar budaya yang berada di Kota Bandung, yaitu Braga. Sisi lain kejayaan Bragaweg (sebutan Jalan Braga pada masa kolonial) mengisyaratkan istilah Kota Bandung sebagai *Parijs Van Java*, menjadikan kawasan ini penting dalam sejarah Kota Bandung[2]. Bangunan-bangunan khas kolonial yang terletak dari sisi selatan hingga utara di sepanjang Jalan Braga tersebut perlahan luput untuk dikenali, mengakibatkan kawasan Jalan Braga dikenal tidak berbeda dengan kawasan di Kota Bandung lainnya[2].

Melalui wawancara terhadap sejumlah wisatawan, menunjukkan kurang dikenalnya bangunan-bangunan berstatus cagar budaya di sepanjang Jalan Braga sisi selatan. Wisatawan cenderung hanya mengenal bangunan-bangunan berstatus cagar budaya yang secara umum populer di Kota Bandung. Selain itu, perubahan fungsi terhadap bangunan tersebut seperti menjadi gedung perkantoran, bangunan hotel, hingga restoran dan terbatasnya informasi mengenai bangunan menyebabkan tidak dikenalnya bangunan yang menyandang cagar budaya. Padahal bangunan-bangunan tersebut memiliki informasi sejarah serta nilai budaya yang berharga dan sepatutnya untuk dilestarikan[2].

Hal tersebut dibenarkan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung, selaku pengelola bangunan cagar budaya di Kota Bandung. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai upaya dalam mempromosikan wisata cagar budaya, DISBUDPAR Kota Bandung rutin mengagendakan penyelenggaraan kegiatan Bandung HistoRace, kegiatan tersebut berupa sosialisasi bangunan berstatus warisan budaya di Kawasan Kota Tua Bandung terhadap wisatawan. Namun melihat minat masyarakat terhadap bangunan cagar budaya yang rendah upaya tersebut masih dinilai kurang efektif. Dalam hal ini, DISBUDPAR Kota Bandung menyadari perlu adanya inovasi lain dalam menyosialisasikan bangunan cagar budaya terhadap wisatawan yang lebih

efektif, sehingga upaya dalam melestarikan bangunan-bangunan tersebut mampu terpenuhi.

Saat ini, perangkat seluler (*mobile technology*) memiliki fungsi yang luas terutama dalam kebutuhan penyajian informasi aplikasi pariwisata[3]. Melalui perangkat seluler *smartphone* kebutuhan pengguna dalam memperoleh informasi wisata cagar budaya yang belum dikenali dapat terpenuhi, mengingat teknologi ini telah lama hadir tepat ditengah-tengah masyarakat[3]. Tantangan dalam menyosialisasikan bangunan cagar budaya yaitu penyajian teknologi yang interaktif melalui desain user interface yang tepat terhadap pengguna.

Untuk terpenuhinya desain user interface yang tepat, maka pada penelitian ini akan berfokus dalam membangun user interface dengan menyesuaikan tujuan (*goal*) dari wisatawan. Dalam mengidentifikasi tujuan dari wisatawan, penelitian ini menggunakan metode Goal-Directed Design (GDD) yang digunakan untuk pembangunan desain user interface sehingga informasi bangunan warisan budaya mampu tersampaikan secara optimal kepada wisatawan. Setelah desain user interface tersebut terbentuk, perlu dilakukan pengujian usability guna mengukur kepuasan pengguna (*user*) terhadap produk. *System Usability Scale* (SUS), merupakan salah satu metode pengujian usability untuk mengukur efektivitas, efisiensi dan kepuasan berdasarkan pandangan pengguna[4]. Sehingga, SUS dirasa tepat untuk diterapkan sebagai metode pengujian pada penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada tugas akhir ini, belum terpenuhinya model penyampaian informasi dan komunikasi yang efektif bagi wisatawan. Hal tersebut akan mempengaruhi upaya sosialisasi dari pihak DISBUDPAR Kota Bandung yang kurang maksimal. Sehingga, perlu adanya inovasi pemodelan *user interface* terkini yang tepat bagi pengguna, berupa pembangunan mobile application bangunan warisan budaya di Kota Bandung, dengan menghasilkan *research question*:

1. Bagaimana model *user interface* pada *prototype* pengenalan bangunan warisan budaya di Kota Bandung?
2. Bagaimana unsur pengujian *usability* melalui SUS terpenuhi sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. *Prototype* berupa desain *user interface* aplikasi *smartphone* melalui *Adobe XD*.
2. Fokus Berdasarkan hasil wawancara dengan wisatawan, fokus lokasi penelitian berupa bangunan cagar budaya yang terletak di sepanjang Jalan Braga.
3. Target user yakni berupa wisatawan nusantara (wisnus).
4. Bangunan berstatus cagar budaya yang menjadi fokus penelitian, yaitu Gedung *de Vries*, Gedung *Denis*, Gedung *Apotek Rathkamp*, Hotel *Wilhelmina*, Toko *Onderling Belang*.
5. Untuk mengetahui kepuasan pengguna, dilakukan *usability testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan berdasarkan pandangan dari pengguna.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan model *user interface* untuk aplikasi pengenalan wisata warisan Budaya di Kawasan Jalan Braga (Kota Bandung) menggunakan metode *Goal-Directed Design* dengan menganalisis pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Rencana Kegiatan

Untuk mencapai tujuan yang dimaksud, maka dibentuk rencana kegiatan dalam pelaksanaan tugas akhir berupa rangkaian tahapan dan fase berdasarkan metode *Goal-Directed Design*, yang meliputi:

1. Studi Literatur

Tahapan ini untuk mengumpulkan data dan informasi terkait kajian Pustaka yang peneliti lakukan, yaitu pembahasan terkait Bangunan Cagar Budaya di Kota Bandung, metode perancangan *User Interface*, *Goal-Directed Design*, *User Persona*, tahap analisa *Hierarchical Task Analysis*, *Usability*, *Mental Model*, *Rephotography* dan pengujian melalui *SUS*.

2. Research

Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuesioner melalui wawancara secara langsung untuk mengetahui *goals* pengguna, serta dilakukannya wawancara dengan pengunjung yang sedang mengunjungi wisata warisan budaya di Kota Bandung bertujuan untuk mengetahui seputar pengetahuan

dan tanggapan wisatawan terhadap wisata yang mereka kunjungi. Pada tahap ini didapatkan data kualitatif yang akan digunakan untuk tahap berikutnya.

3. Modeling

Tahapan ini akan menghasilkan *user persona* dari *stakeholder* dan pengguna (wisatawan), hal tersebut bertujuan untuk memodelkan interaksi pengguna berdasarkan hasil yang didapat pada tahap *research*.

4. Requirements

Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan kebutuhan dari *persona*, penyusunan *Mental Model*, Analisa melalui *Hierarchical Task Analysis* (HTA), penyusunan *Context Scenario*, dan penyusunan *Conceptual Model* berdasarkan alur kerja sistem.

5. Framework

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan *user interface* dengan menggunakan *Context Scenario* pada fase sebelumnya, *requirement*. Pada tahap ini akan menghasilkan struktur tampilan dan *layout* dari aplikasi yang akan dibangun.

6. Refinement

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dalam pemodelan desain *user interface* dari *prototype* secara rinci.

7. Support

Pada tahap ini akan diimplementasikan desain yang dihasilkan pada tahap *refinement*..

8. Pengujian dan Analisis Hasil dari penelitian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dan analisis hasil pemodelan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design*.

9. Kesimpulan

1.6 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan pengerjaan Tugas Akhir yang sesuai pada tabel 1-1, yaitu

Tabel 1-1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	2019					2020						
	Ags	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
Studi Literatur												
<i>Research</i>												
<i>Modeling</i>												
<i>Requirements</i>												
<i>Framework</i>												
<i>Refinement</i>												
<i>Support</i>												
Pengujian dan Analisis												
Kesimpulan												