

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Bandung salah satu kota di Indonesia dengan destinasi wisata terbanyak yang terletak di antara pegunungan dengan daya tarik yang fantastis. Kabupaten Bandung Selatan memiliki desa yang terletak di dataran tinggi dengan ketinggian antara 1300-2350 mdpl (meter diatas permukaan laut) yang terdiri dari 5 dusun dan 30 rw yaitu Desa Alam Endah. Desa Alam Endah merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Rancabali. Desa Alam Endah memiliki letak geografis yang strategis sehingga memiliki kegiatan ekonomi yang paling menonjol di bidang pertanian dan peternakan serta berbagai tempat wisata yang menarik. Karena ingin mengembangkan kegiatan ekonomi terutama dibidang ekowisata edukasi terpadu serta potensi dayatarik alam di Desa tersebut, maka dibuat program yang bertujuan untuk memberdayakan Desa Alam Endah dengan mengubahnya menjadi sebuah lokasi untuk tujuan wisata serta diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan menciptakan lapangan kerja baru dan sumber pendapatan.

Namun, Desa Alam Endah belum memiliki *platform* dan aplikasi khusus untuk promosi wisata rintisan sehingga menyulitkan wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata yang ingin dikunjungi dan pembelian tiket. Objek wisata yang sangat berpotensi akan sangat sulit berkembang jika tidak dibuat strategi promosi yang baik. Karena ingin menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibuat suatu program pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dituangkan dalam bentuk *website* dan *mobile apps* sebagai sumber data desa beserta seluruh potensi yang dimiliki yang bisa diakses melalui internet serta mengoptimalkan fitur-fitur yang ada sehingga dapat menjual dan memasarkan produknya dengan lebih cepat dan fleksibel. Teknologi memiliki peranan yang luar biasa penting dalam meningkatkan kuantitas pengunjung tempat wisata, pemanfaatan teknologi juga mampu meningkatkan kualitas promosi wisata. Beberapa *platform* yang masif

digunakan saat ini adalah media sosial, *website*, dan aplikasi yang dikembangkan secara independen.(Persada, 2019)

Website dan *mobile apps* yang bagus tidak cukup hanya mempunyai nilai informasi, hal lain yang harus diperhatikan adalah UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). UI sebagai antarmuka layar perangkat atau perangkat lunak yang memungkinkan interaksi antara perangkat pengguna atau sistem pengguna yang berfokus pada keindahan tampilan sehingga bisa mempengaruhi kesan pertama pengguna dan meningkatkan fungsionalitas (Yun dkk., 2017). UX merupakan hasil dari apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh *user* pada saat menggunakan suatu produk maupun layanan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, UX diyakini dapat mencakup semua aspek pengalaman seseorang dengan sistem termasuk desain industri, grafik, antarmuka, interaksi fisik, dan manual dan digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam mencapai kualitas pragmatis dan hedonik. (Muslim dkk., 2019). Jadi dapat disimpulkan bahwa UI dan UX dapat menjadi faktor penentu apakah *user* akan tetap menggunakan *website* maupun aplikasi atau akan berpindah mencari *website* atau aplikasi lain yang memiliki UI dan UX yang lebih baik.

Selain UI dan UX, hal lain yang tidak kalah penting pada sebuah sistem ialah mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Karena itu dibutuhkan suatu metode UCD (*User Centered Design*) dalam perancangan UI dan UX *website* dan aplikasi desa wisata alam endah. UCD digunakan untuk memperoleh kebutuhan pengguna sehingga bisa mengatasi masalah ketidakmampuan user dalam menggunakan sistem dan diharapkan mampu mengetahui fungsi sistem hanya dalam sekali pakai. Metode UCD melibatkan calon pengguna mulai dari tahap awal pengembangan sehingga calon pengguna bisa memberikan masukan tentang *interface* sistem sehingga hasil akhir yang diharapkan bisa membangun *website* dan aplikasi yang memiliki tampilan dan fungsionalitas yang maksimal serta memiliki nilai *usability*. Metode UCD yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah kuisisioner dan *usability testing*.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat UI/UX dengan menggunakan metode *User Centered Design* yang diuji dengan metode *Usability Testing* dapat lebih mudah digunakan oleh calon wisatawan.

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah membuat UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* yang diuji dengan metode *Usability Testing* untuk mengetahui apakah website mudah digunakan oleh user.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- A. Menggunakan *usability testing* sebagai metode pengujian.
- B. Perancangan *user interface* hingga tahap *mockup desain*
- C. Menghitung hasil *usability testing* menggunakan *system usability scale*

I.5 Manfaat Penelitian

- A. Manfaat bagi Desa Alam Endah
Kontribusi untuk menciptakan rancangan yang menjadi daya tarik pengunjung sehingga bisa membuat Desa Alam Endah lebih dikenal banyak orang, mempromosikan dan memberikan informasi yang tepat dan menarik untuk wisatawan.
- B. Manfaat bagi penulis
Mengetahui bagaimana mengimplementasikan desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) di *website* maupun *mobile apps* dengan metode *User Centered Design*.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan pembahasan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah (*plan of attack*) yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun sebelumnya.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Metodologi penelitian merupakan strategi dan langkah-langkah yang akan dilakukan di penelitian dalam rangka menjawab rumusan masalah yang disusun sebelumnya.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari penelitian dan refleksinya terhadap tujuan penelitian. Untuk penelitian yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam penelitian.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta jawaban dari pertanyaan penelitian yang disajikan di pendahuluan. Saran penelitian dikemukakan pada bab ini untuk penelitian selanjutnya.