

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata merupakan kegiatan yang banyak dilakukan pada saat masa liburan tiba. Menurut Lamena, pada artikel yang terdapat pada buttonislandtravelling.com, ada beberapa kategori wisata yang dijadikan kegiatan pada saat masa liburan tiba yaitu wisata kuliner, wisata sejarah budaya dan juga wisata alam (Lamena, 2020). Wisata kuliner menjadi pilihan unggulan bagi para pecinta makanan, begitu pula wisata sejarah budaya jangan luput ditinggalkan karena kita hidup dimasa kini melalui banyak sejarah hingga kita bisa hidup nyaman. Wisata alam menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih oleh masyarakat untuk menyegarkan raga pikiran dan ketenangan setelah lelah melakukan aktifitas rutin seperti bekerja, sekolah, ataupun kegiatan lainnya. Dari sekian banyaknya provinsi di Indonesia ada salah satu tempat wisata alam yang sering dikunjungi dikala masa liburan tiba yaitu Bandung

Bandung memiliki banyak tempat wisata yang dapat dikunjungi, menurut Muthalib, pada artikel yang terdapat pada itrip.co.id, terdapat beberapa tempat wisata kuliner di Bandung yang wajib dikunjungi yaitu paskal food market, batagor hanjuang, kampung daun Bandung, sapulidi lembang dan warung kopi purnama (Muthalib 2021). Terdapat juga wisata sejarah di Bandung. Menurut artikel yang terdapat di jabar.idntimes.com beberapa tempat bersejarah yang terdapat di Bandung yaitu monumen Bandung Lautan Api, gedung merdeka, gedung Sate, museum Mandala Wansit Siliwangi, Benteng Pasir Ibis, museum Konferensi Asia Afrika, monumen Perjuangan Rakyat, Jalan Braga, Gedung Indonesia Menggugat dan Goa Belanda. Lebih lanjut lagi jika ingin mengunjungi tempat wisata budaya ada beberapa tempat yang dapat dikunjungi, yaitu kampung adat Cikondang di desa Lamajang, ada juga kampung adat Mahmud, lalu taman budaya Dago, padepokan seni Mayang Sunda dan yang paling populer ada Saung Angklung Udjo dimana alat kesenian angklung adalah ciri khas kota Bandung, bersumber dari budaya.co. Adapula

wisata hiburan seperti mall dan pertokoan. dan yang terakhir wisata alam adalah surga bagi kota Bandung dimana banyak sekali tempat-tempat yang dapat dikunjungi dari waktu ke waktu jumlah tempat wisata di wilayah kota Bandung semakin bertambah apalagi kota Bandung memiliki suasana khas karena dikelilingi oleh pegunungan dan jika ingin mengunjungi tempat tempat wisata alam bisa mengunjungi ciwidey, lembang, dan juga pangalengan.

Pangalengan adalah salah satu destinasi wisata kala masa liburan tiba, namun terdapat beberapa kekurangan jika ingin mengunjungi tempat Pangalengan karena kurangnya informasi menurut mitra yang penulis gunakan kurangnya informasi yang terkumpul dalam sebuah media menjadikan kendala masyarakat terkini untuk mengetahui tempat tempat yang ada di Pangalengan yang dapat dikunjungi oleh masyarakat, sehingga masyarakat pun tidak menjadikan Pangalengan sebagai obyek wisata utama karena wisatawan sulit untuk mencari informasi terkini terkait tempat tempat yang ada di pangalengan yang dapat dikunjungi. Di Pangalengan sendiri ada beberapa tempat yang masih belum diketahui dikarenakan kurang memiliki media informasi, semisal makam bosscha penemu teropong bintang yang ada di lembang ternyata terdapat makamnya di pangalengan adapula situ cileunca yaitu tempat penampungan air untuk PDAM dan ada juga pemandian air panas yang tidak kalah dari sari ater, oleh karena itu kurangnya media informasi bahwa pangalengan mempunyai destinasi wisata yang dapat dikunjungi dikala masa liburan tiba. Dan itu semua masih banyak tempat yang belum terekspose oleh masyarakat dikarenakan kurangnya informasi.

Sudah seharusnya media informasi digunakan dengan baik karena kita sendiri sudah berada pada era informasi dimana informasi dapat diakses dengan mudah menggunakan aplikasi mobile melalui internet, dengan adanya aplikasi mobile tersebut membuat hal menjadi mudah dilakukan. dimana era sudah semakin canggih orang orang banyak sekali memakai *smartphone* dan menggunakan aplikasi mobile sangat menguntungkan untuk mendapatkan informasi akan segala hal terutama tempat wisata yang ingin kita kunjungi.

Dapat dilihat dari *social media* dimana masyarakat banyak mengunjungi beberapa tempat wisata di pangalengan namun nyatanya pangalengan memiliki banyak obyek wisata namun belum semua tersingkap. Terkait pariwisata pangalengan di beberapa tempat sudah ada banyak perubahan karena sebuah website cenderung mengambil foto melalui internet namun akan berbeda jika ada media informasi yang memberikan informasi terkini terkait tempat-tempat wisata yang akan menjadi tujuan bagi para wisatawan mancanegara maupun domestik karena adanya info info terkini terkait hal-hal kecil semisal harga tiket masuk ataupun reservasi terkait tempat yang akan dituju. Perlunya sebuah informasi melalui aplikasi mobile dikarenakan dapat memudahkan para wisatawan mendapatkan informasi dimana hal tersebut sangat mendukung karena sudah banyak masyarakat menggunakan smartphone dan internet mudah sekali diakses.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat mengetahui pangalengan melalui media informasi berupa aplikasi mobile terkait wisata pangalengan karena dilihat dari permasalahan minimnya informasi terkini terkait tempat wisata pangalengan, aplikasi mobile ini nantinya akan memberikan informasi-informasi terkini terkait tempat tempat wisata di pangalengan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas maka identifikasi masalahnya adalah

1. Masyarakat sulit menemukan media informasi terkait obyek wisata di Pangalengan.
2. Belum terdapat media yang memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi dalam satu *platform* media.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi pada masalah yang ada di atas, dapat dirumuskan :

Bagaimana merancang media informasi dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk obyek wisata Pangalengan Bandung

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan tugas akhir ini tidak akan dibuat terlalu luas, sehingga penulis dapat hanya memfokuskan terhadap beberapa hal, antara lainnya adalah

- a. Apa :
Perancangan tugas akhir ini hanya difokuskan sebatas *prototype* media interaksi berupa aplikasi
- b. Siapa:
Target untuk perancangan ini adalah umur 17 tahun – 30 tahun
- c. Dimana:
Proses pencarian data dan perancangan dilakukan di Bandung
- d. Kapan:
Dalam proses pencarian data akan dilakukan mulai dari Maret – April 2021, sedangkan proses perancangan dimulai dari bulan Mei 2021 – Juni 2021

1.5 Tujuan perancangan

Tujuan dari masalah yang telah dipaparkan, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. merancang media informasi dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk wisata Pangalengan Bandung.
2. Memberikan kemudahan terhadap user dalam mencari informasi terkait obyek wisata alam di Pangalengan.

1.6 Cara Pengumpulan Data Dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir ini, beberapa di antaranya adalah:

a. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan suatu tujuan dan lebih dari sekadar percakapan biasa. Dalam melakukan wawancara, pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan agar diskusi mengenai topik tertentu dapat berjalan ke arah yang diinginkan. Wawancara pun dapat menjadi sarana dalam pembagian ilmu pengetahuan dari narasumber kepada pewawancara, maka dari itu wawancara harus dilaksanakan secara kolaboratif.

Sebelum melakukan wawancara, pewawancara diharuskan memilih narasumber secara *purposive sampling* atau mencari narasumber yang dapat memenuhi kriteria dari tujuan penelitian yang sudah ditentukan. Dalam prosesnya, pewawancara pun harus merasakan empati dan melakukan pendekatan kepada narasumber yang sedang diwawancarai, dengan begitu akan terbentuk rasa saling percaya sehingga narasumber pun dapat menjelaskan suatu topik dan pengalamannya secara jelas. (Soewardikoen, 2013:54). Wawancara dilakukan dengan tiga orang narasumber yaitu dengan mitra terkait dan dengan masyarakat sekitar pangalengan.

b. Kuesioner

Mengutip dari Soewardikoen (2013:59), kuesioner merupakan daftar pertanyaan mengenai suatu hal atau bidang tertentu yang harus diisi oleh responden. Kuisisioner merupakan cara untuk memperoleh data secara singkat, dengan banyak partisipan yang dapat diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Data dari kuesioner sendiri bersifat tertulis, sehingga kebenarannya dapat selalu dicek atau diperiksa kembali

saat melakukan interpretasi mengenai suatu data yang telah diperoleh. Kuesioner ini dibagikan oleh penulis kepada masyarakat sekitar Bandung dan respondennya remaja dan orangtua. Kuesioner sendiri akan disebarluaskan kepada remaja dengan rentan usia 17 hingga 25 tahun.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan analisis dari bahan dokumentasi untuk pengkajian lebih lanjut yang akan menentukan pencapaian pada topik tertentu dalam sebuah teks. (Wiratna, 2014:23). Studi pustaka dilakukan guna untuk melengkapi perancangan pada tugas akhir ini dengan mencari *ebook*, jurnal terkait perancangan *Prototype Aplikasi Mobile Untuk Wisata Pangalengan Bandung*.

1.6.2 Analisis Data

a. Analisis Visual

Analisis visual merupakan tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Pola gejala visual yang signifikan muncul dari hasil analisis konten, kemudian selanjutnya dilakukan analisis visual. Untuk menganalisis suatu bentuk karya visual, diperlukan proses pengamatan yang berbeda dengan proses melihat biasa. Proses untuk menganalisis karya visual menjadi lebih mudah bila mempunyai semacam perencanaan dan tahapan untuk diikuti. Interpretasi terhadap karya visual sebaiknya dilakukan melalui tahapan demi tahapan yang masuk akal, sehingga hasilnya pun masuk akal.

Menurut Edmund Feldman (Soewardikoen 2019) menganalisis karya visual dapat dibagi dalam 4 tahapan yang mendasar, yaitu :

1. **Deskripsi (*description*)** Tahapan ini yaitu mengidentifikasi terhadap suatu karya dengan penilaian yang objektif, tanpa disertai dengan opini atau interpretasi.
2. **Analisis (*analyst*)** Tahapan ini ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah, dan sudah mulai

terdapat pandangan, komentar, dan argumentasi terhadap karya atau hasil pengumpulan data.

3. Interpretasi (*interpretation*) Tahapan ini merupakan yang paling imajinatif dan kreatif, dengan dilatar belakangi oleh pemikiran berdasarkan landasan teori, deskripsi dan analisis untuk dapat memberikan alasan yang logis dalam melakukan interpretasi

4. Penilaian (*judgement*) pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan.

Pada penelitian ini analisis visual digunakan untuk menganalisis visual UI dari aplikasi mobile sejenis untuk dijadikan acuan dalam perancangan desain UI pada aplikasi mobile yang akan dibuat.

b. Analisis Matriks

Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing masing mewakili dua dimensi yang berbeda, yang dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah jukstaposisi atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolok ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi.

Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakann untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi dalam pengelolaan informasi maupun analisis (Rohidi. 2011:247).

Pada penelitian ini analisis matriks digunakan untuk membandingkan objek visual dengan cara menjajarkan yang apabila objek visual dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolok ukur akan terlihat perbedaannya karena matriks sendiri terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi berbeda, dan hal itu sangat berguna untuk membandingkan objek visual dengan seperangkat data dan menarik kesimpulan.

1.7 Kerangka Penelitian

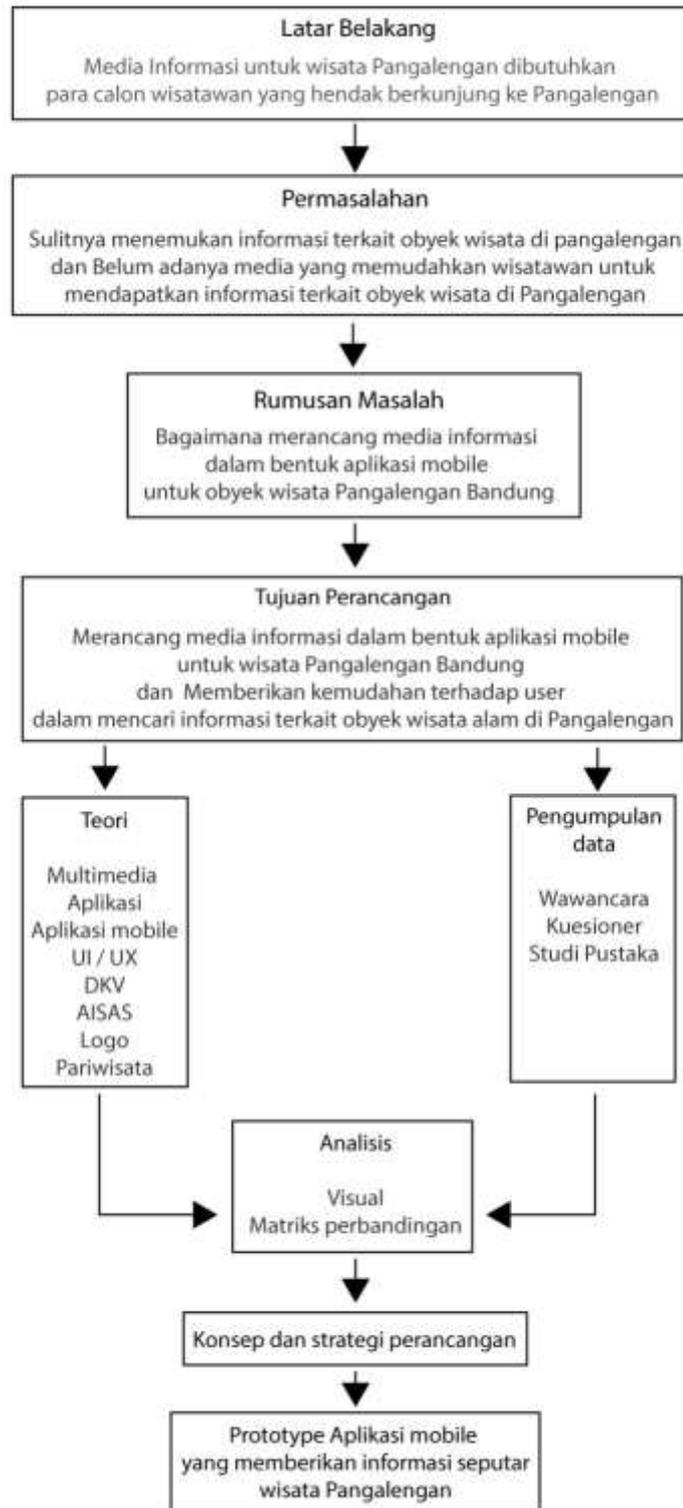


Table.1.1 Kerangka penelitian

Sumber: dokumen pribadi

1.8 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan dan analisis dari data, kerangka penelitian, serta pembabakan.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini akan memuat dasar teori yang mendukung penelitian serta perancangan tugas akhir ini. Bab ini pun akan memuat hasil dari studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

c. Bab III Penelitian dan Analisis Data

Bab ini akan memuat dan menguraikan hasil pencarian dan analisis data, diantaranya adalah data observasi, data hasil wawancara, data kuesioner dan hasil analisis kuesioner tersebut.

d. Bab IV Perancangan

Bab ini akan menguraikan proses perancangan aplikasi berdasarkan hasil analisis dan landasan teori yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

e. Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan mengenai tugas perancangan ini dan saran pada saat waktu sidang