

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki potensi tempat wisata yang sangat banyak dan beragam. Hal ini diakibatkan karena Indonesia memiliki warisan budaya yang beragam sesuai dengan banyak etnis dan suku bangsa yang berbeda-beda. Wilayah Indonesia yang sangat besar juga menyebabkan keberagaman ini semakin kuat dan jelas. Hal ini menjadikan setiap wilayah yang ada di Indonesia memiliki potensi pariwisatanya masing-masing. Salah satu wilayah yang memiliki potensi pariwisata budaya yang kuat adalah Bali.

Kota Bali yang berada di bagian Barat Kepulauan Nusa Tenggara ini dikenal sebagai *The Island of Gods* karena memiliki budaya yang sangat kuat dan kental serta alam yang sangat indah yang bisa dinikmati sebagai destinasi liburan oleh banyak orang, seperti Kuta, Pantai Sanur, Garuda Wisnu Kencana *Cultural Park* (GWK) dan masih banyak lagi tempat wisata yang dikenal luas (*hidden gems*). Besarnya potensi wisata ini menjadikan Bali terkenal hingga ke luar negeri, sehingga turis yang ada didominasi oleh wisatawan mancanegara. Setelah menurunnya tingkat wisatawan mancanegara pada tahun 2020-2021 karena dampak COVID-19, memasuki tahun 2022 kunjungan wisatawan mancanegara mengalami kenaikan dari pembebasan kebijakan *lockdown* dan karantina. Dibukanya kembali jalur kunjungan internasional menjadi penyebab peningkatan kunjungan ini. Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, pada bulan Juli 2022 naik sekitar 35,72 persen sebanyak 246.504 kunjungan dibandingkan periode bulan sebelumnya yang tercatat sebanyak 181.625 kunjungan.

Baik turis mancanegara atau turis lokal yang datang ke Bali sangat beragam, baik dari asal negara dan daerahnya maupun status ekonominya. Bagi turis yang memiliki perekonomian kuat, mereka akan lebih leluasa menikmati semua potensi wisata yang ditawarkan di Bali. Akan tetapi tidak semua turis memiliki *budget* tinggi untuk berwisata, sebagaimana pada artikel dari Kumparan.com, kalangan turis menengah ke bawah cenderung mencari

akomodasi dan potensi wisata yang sesuai dengan *budget*-nya. Kelompok turis seperti ini biasa disebut sebagai *backpacker*.

Istilah *backpacker* sudah tidak asing dan sering kali didengar. Menurut Yudistira (2021) pada *website* PPID kota Serang, *backpacker* merupakan sebutan untuk seseorang yang melakukan kegiatan berpergian ke suatu tempat menggunakan tas ransel tanpa membawa barang-barang yang banyak dan dana yang cukup. Para *backpacker* memiliki preferensi perjalanan seperti ini karena dapat menjangkau lebih banyak destinasi wisata dan bisa mendapatkan penawaran yang murah dan efisien dengan kepuasan yang maksimal. Walaupun terlihat sangat simpel dan mudah, para *backpacker* maupun lokal atau mancanegara juga sering kali memiliki permasalahan. Menurut Kamila (2015), permasalahan *backpacker* ketika berkunjung ke suatu tempat adalah kurangnya persiapan atau persiapan yang berlebihan, kurangnya riset baik terhadap tempat yang dikunjungi, transportasi ataupun akomodasi, perencanaan yang tidak berjalan sesuai rencana dikarenakan situasi dan kondisi (cuaca buruk, tempat wisata tidak dapat dikunjungi, dsb.) dan pengeluaran *budget* yang tidak terduga.

Selain itu, permasalahan yang dialami *backpacker* secara umum adalah mencari tempat wisata yang dari segi *budget* lebih murah dan memiliki potensi dalam pengalaman yang ingin mereka dapatkan selama berkunjung ke suatu tempat. Menurut Alfath (2018), para *backpacker* merupakan orang-orang yang senang mencari dan mendatangi tempat-tempat tersembunyi dan jarang dikunjungi wisatawan lain yang biasa dikenal dengan istilah *hidden paradise* atau *hidden gems*. Karena kebanyakan *backpacker* mencari *hidden gems* sebagai tujuan mereka, mereka mencari informasi ke berbagai tempat, seperti media sosial dan grup kelompok *backpacker*.

Menurut hasil wawancara yang dilaksanakan kepada salah satu *backpacker* Arief Budiman pada 2 Februari 2023, informasi yang mereka dapatkan mengenai tempat-tempat tersebut baik dari segi kebudayaan atau lainnya pun masih sedikit. Hal ini disebabkan karena informasi mengenai tempat tersebut masih belum tersebar luas kepada warga yang berkunjung secara umum. Para turis tak terkecuali *backpacker* sudah banyak mengetahui

tempat-tempat pariwisata di Bali, namun mayoritas dari mereka hanya mengetahui tempat-tempat pariwisata yang sudah terkenal secara umum.

Menurut artikel yang ditulis oleh Adiakurnia (2018), dikatakan bahwa turis yang datang cenderung dikarenakan faktor budaya. Dikarenakan faktor ini, ada beberapa objek wisata di Bali yang menjadi favorit para turis, seperti Tanah Lot, Ubud, Pantai Kuta, Pandawa dan Pura Ulundanu, yang membuat wisata lainnya kurang terekspos. Karena informasi yang kurang tersampaikan, banyak tempat wisata yang berpotensi besar yang terlewatkan, khususnya untuk para *backpacker* yang menyukai eksplorasi alam.

Berangkat dari permasalahan yang dialami oleh para *backpacker*, maka dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu mereka dalam proses perjalanan wisatanya. Media penyampaian informasi memiliki banyak jenis dan kegunaan, seperti media Aplikasi, *Website*, Blog, Media sosial seperti Instagram, Twitter dan lainnya. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah *platform* digital berbentuk aplikasi, karena dibandingkan dengan media penyampaian informasi lainnya, menurut Mitracomm (2020), aplikasi dapat menyampaikan segala informasi produk, jasa dan promosi yang ingin disampaikan dalam satu genggam yang dapat memudahkan penggunaanya dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone*.

Menurut jurnal Adriyanto (2018), *smartphone* dapat membantu seseorang mudah melakukan transaksi dan sosialisasi secara *online*. Dalam sektor pariwisata, kegunaan *smartphone* dapat mempengaruhi sikap wisatawan (menentukan destinasi, transportasi dan penginapan). Pernyataan ini merupakan hasil dari penelitian Criteo di tahun 2014, yang dimana dikatakan bahwa kegiatan *mobile booking* untuk reservasi (transportasi dan akomodasi di tempat wisata) mengalami peningkatan. Maka dari itu, perancangan ini dapat menjadi sebuah solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dialami tersebut.

Setelah dilakukannya sebuah observasi, ada beberapa aplikasi yang menawarkan solusi serupa. Aplikasi tersebut diantaranya adalah aplikasi Love Bali, Withlocals dan The Bali Bible. Namun dari hasil observasi yang dilakukan kepada aplikasi-aplikasi tersebut, masih

ada beberapa fitur dari aplikasi yang masih berada di *under development* atau aplikasi masih hanya memiliki satu fungsi dan belum meluas ke fungsi lainnya yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi-aplikasi ini bisa berkembang kearah yang lebih baik lagi kedepannya. Selain itu, aplikasi ini tidak menawarkan secara spesifik kepada target market *backpacker*.

Harapannya aplikasi ini dapat menyediakan berbagai macam informasi mengenai tempat-tempat wisata Bali yang berpotensi, membantu mereka mendapatkan informasi tempat yang bisa dikunjungi sesuai dengan *budget* yang mereka miliki dan informasi lainnya yang dapat membantu mereka selama perjalanan.

Untuk menjadikan perancangan ini sebagai solusi atas permasalahan tersebut, di dalam proses perancangan aplikasi ini akan digunakan metode *Design Thinking*, salah satu metode yang dicetuskan oleh pendiri lembaga konsultan desain IDEO, yaitu David Kelley dan Tim Brown. Konsep *Design Thinking* yang diciptakan oleh Lembaga IDEO ini adalah sebuah penyatuan sudut pandang manusia dan sudut pandang teknologi yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau *user*. Menurut catalystindonesia.id, disebutkan bahwa *Design Thinking* adalah proses berpikir dan bekerja dimana kita berupaya untuk menemukan strategi alternatif dan solusi dengan pendekatan dan pemahaman para pengguna.

Penelitian ini akan mendeskripsikan dan merancang sebuah aplikasi yang ditujukan untuk membantu para turis yang datang ke Bali sebagai seorang *backpacker*. Diharapkan dengan adanya perancangan aplikasi ini, para *backpacker* dapat terbantu mengenai informasi-informasi seputar kota Bali, tempat-tempat wisata di Bali, dan hal-hal yang dibutuhkan oleh mereka selama berada di Bali untuk beberapa waktu ke depan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat ditemukan identitas masalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya persiapan dan perencanaan perjalanan yang dilakukan oleh *backpacker* ketika ingin berkunjung ke suatu tempat.
- b. Informasi lokasi tempat berkunjung dan *hidden gems* di Bali untuk *backpacker* lokal banyak yang belum terekspos.
- c. Aplikasi atau *mobile apps* yang sudah ada untuk permasalahan *backpacker* ini belum berkembang dengan baik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *mobile apps* yang dapat membantu para *backpacker* dalam mempersiapkan, merencanakan perjalanan dan mendapatkan informasi yang cukup dan akurat mengenai Bali?

1.3 Ruang Lingkup

1. Penelitian ini dilakukan untuk melakukan perancangan *mobile apps* untuk membantu para *backpacker* dalam negeri untuk mendapatkan informasi yang akurat di Bali.
2. Proses perancangan *mobile apps* pada penelitian kali ini adalah *prototype* dengan dilakukan tahapan evaluasi untuk menguji *prototype*. Tahapan pengembangan selanjutnya setelah *prototype* membutuhkan pengembangan dari sisi *programming* dan sistem informasi yang berada diluar wilayah Desain Komunikasi Visual.
3. Pembuatan *prototype* perancangan *mobile apps* untuk *backpacker* di Bali menggunakan *software* atau aplikasi desain secara digital.
4. Perancangan *mobile apps* ini difokuskan kepada wilayah wisata di pulau Bali.
5. Perancangan ini mulai dibuat pada bulan September 2022 – Agustus 2023.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan melakukan perancangan *mobile apps* dalam bentuk prototipe untuk permasalahan yang dialami *backpacker* di Bali.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi. Menurut Creswell (2009), metode kombinasi adalah metode yang merupakan suatu gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data penelitian kuantitatif merupakan data yang meliputi tanggapan tertutup seperti kuesioner, sedangkan data penelitian kualitatif merupakan data yang cenderung terbuka tanpa pandangan yang telah ditentukan, seperti metode wawancara dan observasi.

1.5.1 Pengumpulan Data

1.5.1.1 Data Primer

a. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dan informasi tentang segala kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian secara langsung dengan akurat dan spesifik (Abdhul, 2022). Pada penelitian ini observasi akan dilakukan terhadap para *backpacker* yang saat ini sedang berada di kota Bali.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah metode dengan cara tanya jawab antar pewawancara dan responden dengan menggunakan *interview guide* (Wahyuni, 2014). Pada penelitian ini dilakukan akan dilakukan kepada Agensi *Tour Guide* dan *Backpacker* yang sedang berkunjung di Bali.

c. Kuesioner

Metode kuesioner adalah pengumpulan sebuah data yang diperlukan dari data sejumlah responden melalui beberapa pertanyaan yang bisa dijawab (info.populix.co). Pada penelitian ini kuesioner akan disebarakan kepada orang-

orang yang memiliki ketertarikan pada wisata dan pengalaman dalam kegiatan *backpacking*.

1.5.1.2 Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Menurut Yusuf Abdhul (2023), studi pustaka adalah aktivitas pengumpulan informasi yang sesuai dengan tema penelitian yang sedang dilakukan melalui karya tulis non ilmiah.

1.5.2 Analisis Data

A. Analisis Data Kualitatif

Menurut Rezkia (2021), Analisis data kualitatif adalah proses menginterpretasikan dan mengorganisir data non-numerik menjadi sebuah informasi yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam membuat atau merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan calon *customer*. Analisis data kualitatif dalam perancangan ini adalah analisis data observasi yang dilakukan terhadap *backpacker* dalam negeri yang berada di Bali dan analisis data wawancara yang dilakukan terhadap beberapa narasumber (pemilik *tour guide* dan *backpacker*).

B. Analisis Data Kuantitatif

Proses analisis data kuantitatif merupakan proses pemaparan dan penjabaran data yang telah didapatkan secara numerik yang dapat diukur (Ascaraya Academia, 2021). Analisis data kuantitatif dalam perancangan ini adalah hasil dari data kuesioner yang dilakukan terhadap obyek penelitian yaitu para responden yang memiliki pengalaman dalam *backpacking* atau memiliki ketertarikan dalam *traveling*.

C. Analisis Visual

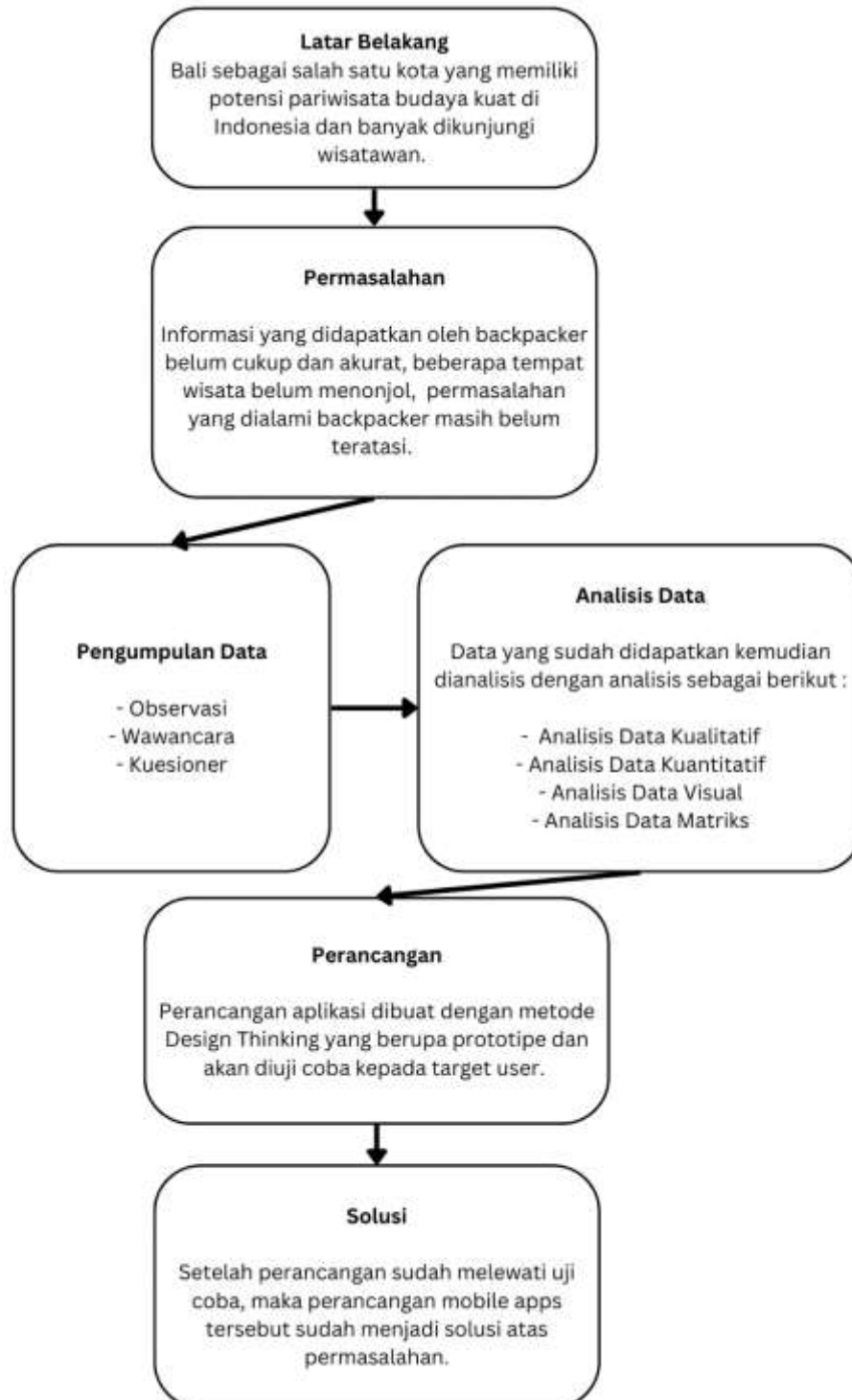
Analisis visual adalah analisis yang dilakukan pada pola gejala visual yang signifikan dari hasil analisis konten, dengan cara menguraikan dan

mengintrepertasikan sebuah gambar (Soewardikoen, 2019). Analisis ini akan digunakan untuk proses analisa visual dan gaya yang disukai oleh *user*.

D. Analisis Matriks

Analisis Matriks adalah analisis dimana objek visual dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang akan memperlihatkan perbedaannya dan memunculkan gradasi (Soewardikoen, 2019). Analisis ini akan digunakan terhadap proses data perbandingan aplikasi sejenis.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan tentang permasalahan yang diangkat secara rinci dengan menjelaskan fenomena-fenomena yang sedang terjadi dan alasan mengapa fenomena tersebut bisa memiliki kaitan dengan permasalahan yang ada.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi teori-teori yang akan dipergunakan pada penelitian ini, antara lain teori-teori yang berkaitan dengan pariwisata di Indonesia khususnya pada pulau Bali dan turis-turis yang datang ke pulau Bali untuk liburan. Selain itu bab ini akan berisi teori yang berhubungan juga dengan solusi yang ditawarkan pada penelitian perancangan ini, yaitu teori-teori mengenai *mobile apps* dan aplikasi pada umumnya.

BAB III Data dan Analisis

Pada bab ini akan dibahas hasil dari data-data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti selama penelitian berlangsung dengan berbagai macam metode analisis data.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil dari perancangan desain yang akan dibuat secara keseluruhan.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dan penutup dari penelitian perancangan ini.