

## ABSTRAK

Pariwisata secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain membuat rencana dalam jangka waktu tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan hiburan dan juga pembelajaran mengenai tempat pariwisata tersebut. Salah satu contoh pariwisata adalah edukasi wisata atau *edu-tourism* dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan-tujuan utama adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi. Pariwisata juga dapat menjadi kesempatan emas untuk meningkatkan perekonomian suatu negara dan dapat membantu wisatawan mengetahui lebih dalam mengenai pariwisata yang ada di suatu tempat tersebut, salah satunya adalah Kabupaten Rembang, menurut data Badan Pusat Statistik pada tahun 2023, diketahui bahwa provinsi Jawa Tengah telah menjadi provinsi ke-3 dengan jumlah kunjungan terbanyak pada tahun 2023 dengan jumlah kunjungan 106.531.426 dari jumlah kunjungan tersebut Kabupaten Rembang menyumbang sebanyak 1.075.960 jumlah kunjungan pada tahun 2023 yang mana masih cukup jauh jika dibandingkan dengan jumlah kunjungan Kabupaten Klaten yang menduduki posisi pertama Kota/Kabupaten yang memiliki jumlah kunjungan terbanyak di Jawa Tengah. Berdasarkan data jumlah kunjungan dari Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang, objek wisata edukasi mendapatkan jumlah kunjungan lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah kunjungan ke objek wisata non edukasi. Hal ini didorong perlunya perbaikan informasi terkait objek wisata edukasi untuk meningkatkan jumlah kunjungannya, selain itu dikarenakan objek edukasi wisata yang masih sedikit, informasi seputar objek edukasi wisata juga perlu dikembangkan. Hal ini dikarenakan banyak dari wisatawan dari luar Jawa Tengah yang belum mengetahui tentang pariwisata yang ada di Rembang. Oleh karena itu penelitian tugas akhir ini difokuskan pada perbaikan aplikasi pariwisata Rembang yang bernama Enjoy Rembang untuk menjadi jembatan informasi wisatawan seputar edukasi wisata yang ada di Rembang.

Tugas akhir ini menggunakan metode *design thinking* yaitu suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. Metode ini dirasa yang dibutuhkan dikarenakan pada tugas akhir ini ingin dilakukan analisis perilaku dan kebutuhan pengguna untuk menciptakan pengalaman yang optimal serta

informatif dari rancangan aplikasi Enjoy Rembang serta menghasilkan solusi yang inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi Enjoy Rembang sehingga rancangan perbaikan aplikasi Enjoy Rembang dapat meningkatkan kepuasan pengguna terkait informasi yang didapatkan dari aplikasi Enjoy Rembang. Data sudut pandang manusia yang diperoleh dari *user satisfaction* yaitu persepsi seseorang dan respon dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa berdasarkan pengalaman pengguna itu sendiri. Pengguna membandingkan persepsi atau kesannya untuk menentukan apakah kinerja aplikasi tidak sesuai harapan atau melebihi harapan pengguna.

Hasil akhir dari penelitian ini nantinya akan memunculkan filter baru aplikasi yaitu filter *guide* yaitu fitur pemandu wisata yang mana akan membantu wisatawan dalam berwisata di Rembang, fitur objek wisata edukasi yang nantinya wisatawan objek wisata edukasi dapat melihat referensi objek wisata kunjungan, dan paket edukasi wisata pada *navigation bar* aplikasi Enjoy Rembang dengan tujuan wisata edukasi di Rembang dapat mengalami peningkatan jumlah kunjungan dengan berkulungnya wisatawan ke banyak objek wisata edukasi dalam 1 kali perjalanan *tour*.

Hasil rancangan perbaikan aplikasi Enjoy Rembang ini tentunya akan lebih memudahkan wisatawan dalam menganalisis perbandingan objek wisata yang dapat dikategorikan sebagai wisata edukasi, dan objek wisata non edukasi dan juga meningkatkan pengetahuan terkait objek wisata edukasi di Rembang dengan sekali perjalanan sehingga informasi antar wisatawan bisa lebih terjalin dan pertumbuhan ekonomi Kabupaten Rembang jadi jauh lebih baik.

**Kata kunci — Aplikasi, Design Thinking, Edu-Tourism, Enjoy Rembang, Pariwisata.**