

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pariwisata secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain membuat rencana dalam jangka waktu tertentu, untuk tujuan rekreasi dan mendapatkan hiburan sehingga keinginannya terpenuhi (Yuliamir dkk, 2022). Sektor pariwisata berperan penting sebagai penggerak pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di sebagian besar negara (Yakup, 2019). Selain itu, pariwisata juga dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat (Prasetyo dkk, 2021). Dengan demikian, pariwisata tidak hanya dinilai memiliki potensi pertumbuhan ekonomi, namun dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan yaitu pengalaman belajar terkait sosial, budaya, dan lingkungan.

Edukasi wisata atau *edu-tourism* adalah suatu program dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Priyanto dkk, 2018). Secara umum, edukasi wisata dapat memberikan manfaat secara signifikan terhadap mutu pengetahuan wisatawan dan menjadi alternatif dalam memahami sesuatu hal mengenai pengetahuan dari tempat yang dikunjungi (Ketut & Gusti, 2017). Edukasi wisata juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran wisatawan akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya dan lingkungan di daerah wisatawan (Prasetyo dkk, 2021). Oleh karena itu, penerapan edukasi wisata menjadi penting karena tidak hanya memberikan manfaat ekonomi, tetapi juga dapat berkontribusi pada aspek sosial, budaya, dan lingkungan yang penting bagi keberlanjutan pariwisata di Indonesia.

Salah satu destinasi yang dapat dikembangkan menjadi objek tujuan edukasi wisata adalah Kabupaten Rembang, dengan contoh beberapa objek wisata yaitu Taman Konservasi Hutan Mangroove sebagai objek wisata lingkungan dan edukasi mengenai pentingnya mangroove dalam melindungi pesisir dari abrasi dan tsunami atau edukasi mengenai ekowisata, penanaman pohon disekitar hutan, dan edukasi mengenai pelestarian hutan, Museum RA Kartini sebagai

objek pariwisata edukasi sejarah mengenai informasi mendetail tentang konteks sejarah kartini hidup dan ruang-ruang pendidikan serta kegiatan lainnya, dan Pasajudan Sunan Bonang sebagai objek pariwisata religi yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan Kabupaten Rembang Jawa Tengah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Rembang (2018). Namun pada penyebaran informasi mengenai edukasi wisata yang ada di Rembang belum cukup merata, sehingga wisatawan di luar Rembang belum sepenuhnya tau mengenai objek edukasi wisata di Rembang. Pernyataan ini juga didukung oleh data yang akan dijabarkan pada Tabel I.1. dan Tabel I.2.

Tabel I. 1 Jumlah Wisatawan Non Edukasi Wisata 2023

Objek Wisata Non Edukasi	Jumlah wisatawan
Karangjahe Beach	466,246 wisatawan
Pantai Pasir Putih wates	362,416 wisatawan
Pasar Brumbung	7,978 wisatawan
Pantai Caruban	55,477 wisatawan
Pantai Balongan	179,620 wisatawan
De Kampoeng Rembang	1,264 wisatawan
Pantai Jatisari	5,836 wisatawan
Wisata Kuliner Luntung Tuyuhan	11,399 wisatawan
Wisata Dasun	1,575 wisatawan
Rest Ara Pantai Binangun	9,389 wisatawan
Pantai Nyamplung	1,539 wisatawan
Waterboom Trio G	42,503 wisatawan
Pagar Pelangi RN. ASA Dadapan	7,784 wisatawan
Bukit Cendana Candimulyo	5,959 wisatawan
Ngulahan Park	19,213 wisatawan
Taman Sarinah	16,228 wisatawan
Pantai Indah Layur	2,597 wisatawan
Wisata Panohan	2,132 wisatawan
Pantai Pulo Swalan	6,856 wisatawan
Karas Jati Stren	86,132 wisatawan
Wisata Sendangasri	3,069 wisatawan
Kincir Sutra	1,723 wisatawan
Sarine	58,960 wisatawan

(Sumber data: Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang, 2023).

Tabel I. 2. Jumlah Wisatawan Edukasi Wisata 2023

Objek Wisata Edukasi	Jumlah wisatawan
Taman Konservasi Hutan Mangrove/ Jembatan Merah	36,330 wisatawan
Museum RA. Kartini	10,070 wisatawan
Taman Wisata Alam Sumber Semen	4,568 wisatawan
Wisata Alam Sendangcoyo Asri	0 wisatawan
Taman Batik Akar Kartini	1,665 wisatawan
Taman Wisata Lengkowo	14,196 wisatawan
Puri Berlian	176,257 wisatawan
Taman Rekreasi Pantai Kartini Rembang	33,445 wisatawan
Makam RA. Kartini	29,515 wisatawan
Rumah Merah Heritage	49,679 wisatawan
Pasujudan Sunan Bonang	122,783 wisatawan
Wana Wisata Kartini Mantingan	29,692 wisatawan
Situs Perahu Kuno Punjulharjo	10,657 wisatawan
Rumah Peradapan Situs Plawangan	0 wisatawan
Masjid Jami' Lasem	321,288 wisatawan
Masjid Agung Rembang	0 wisatawan

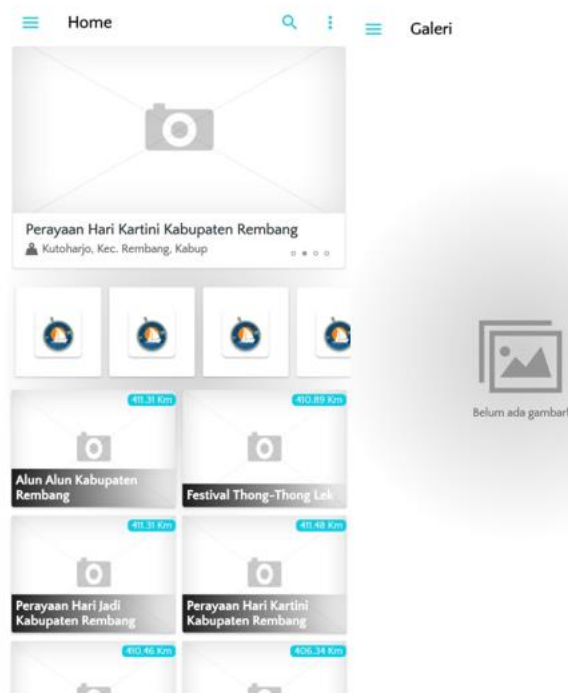
(Sumber data: Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang, 2023).

Pada Tabel I.1. dan I.2. diketahui bahwa jumlah kunjungan wisata non edukasi lebih banyak yaitu dengan jumlah kunjungan 1.355.895 wisatawan nusantara. Tercatat sebanyak 840.145 wisatawan nusantara yang berkunjung ke objek wisata edukasi. Hal ini dikarenakan penyebaran informasi edukasi wisata yang kurang merata terutama kepada wisatawan yang berpotensi melakukan kegiatan edukasi wisata seperti sekolah yaitu murid-murid Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), guru-guru dan juga wisatawan yang tertarik pada edukasi wisata. Faktor utama yang mempengaruhi jumlah wisatawan yang datang ke suatu objek wisata adalah aksesibilitas informasi pariwisata.

Saat ini, internet menjadi salah satu sarana utama untuk menyediakan informasi pariwisata, baik melalui situs web resmi negara, kota, kantor, atau daerah, maupun melalui aplikasi yang tersedia secara pribadi (Warouw, 2020). Oleh karena itu pembuatan media sebagai informasi wisatawan perlu dilakukan agar meningkatkan pengetahuan wisatawan terhadap objek wisata di Indonesia terutama

di Kabupaten Rembang sehingga destinasi wisata edukasi juga dapat lebih dilirik oleh wisatawan.

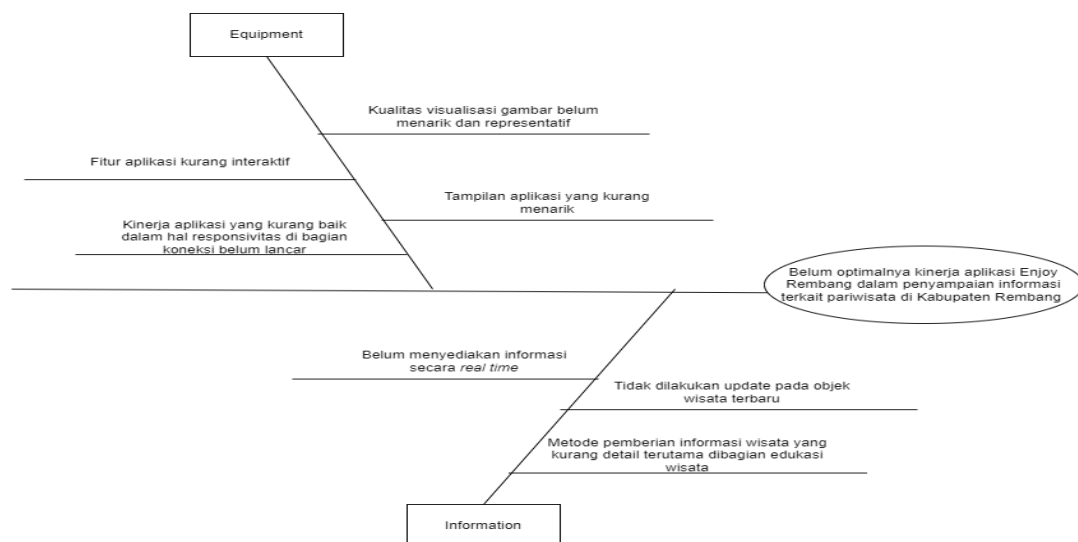
Dalam upaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Rembang dalam memberikan informasi wisatawan mengenai Kabupaten Rembang, pengembangan aplikasi pun dilakukan. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang berisi panduan untuk berwisata di Kabupaten Rembang, yang diberi nama Enjoy Rembang. Aplikasi tersebut telah resmi diluncurkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DINBUDPAR) Kabupaten Rembang pada tanggal 27 Oktober 2018 lalu dan dapat diunduh secara gratis di *Google Play Store* oleh pengguna *smartphone* dengan sistem operasi Android. Berikut merupakan halaman *Home* aplikasi Enjoy Rembang tahun 2023.



Gambar I.1. Halaman Utama Aplikasi Enjoy Rembang.

Berdasarkan Gambar I.1, aplikasi Enjoy Rembang merupakan aplikasi pemandu wisata di Kabupaten Rembang berbasis *mobile* Android yang memiliki jumlah pengunduh lebih dari 1000 kali pada tahun 2023. Aplikasi ini dikembangkan sebagai media informasi dan daya tarik wisatawan kepada pariwisata di Kabupaten Rembang. Dengan aplikasi memungkinkan pengguna untuk mendapatkan akses mudah dan cepat ke informasi yang relevan mengenai objek pariwisata di

Kabupaten Rembang, dalam kasus edukasi wisata, aplikasi ini mampu memperoleh pengetahuan tentang sejarah, budaya, dan kekayaan alam yang ada di Kabupaten Rembang. Namun dalam pengembangannya aplikasi ini masih mengalami beberapa kendala salah satunya adalah terdapat kendala pada penyediaan informasi yang belum secara *real time* dapat terpenuhi sehingga pengguna kesulitan memperoleh informasi mengenai wisata di Kabupaten Rembang maka dari itu perlu dilakukannya perbaikan mengenai aplikasi ini sehingga dapat menjadi sumber informasi wisatawan terutama sektor pendidikan. Dalam kajian perpustakaan yang dilakukan oleh (Sensuse & Prayoga, 2012). Mengungkapkan bahwa pengukuran kepuasan pengguna (*User Satisfaction*) terhadap aplikasi sangatlah penting. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui sikap pengguna, apakah pengguna menolak atau menerima aplikasi, dan menjadi dasar masukan untuk perbaikan aplikasi. Data pengukuran kualitas dari aplikasi Enjoy Rembang diambil melalui wawancara terhadap wisatawan dan Tim *marketing* Dinas Budaya dan Pariwisata Rembang. Data tersebut menjadi landasan dalam identifikasi akar masalah melalui Diagram *fishbone* pada Gambar I.2 di bawah ini.



Gambar I.2. *Fishbone* Permasalahan

Berdasarkan Gambar I.2 di atas, Diagram *fishbone* menunjukkan pemetaan akar permasalahan yang menyebabkan perlunya perbaikan sistem informasi aplikasi Enjoy Rembang. Beberapa faktor yang menyebabkan perlunya perbaikan sistem informasi aplikasi Enjoy Rembang terdiri atas beberapa faktor yaitu

information, dan equipment. Penyebab utama aplikasi Enjoy Rembang memerlukan perbaikan adalah, kurang optimal nya aplikasi dalam memberikan informasi terkait pariwisata di Kabupaten Rembang. Menurut ISO 9126, perangkat lunak dikatakan optimal jika memiliki:

1. *Functionality* yang baik seperti menyediakan serangkaian fungsi yang sesuai untuk tugas-tugas tertentu dan tujuan pengguna, memberikan hasil yang presisi dan benar sesuai dengan kebutuhan, mencegah akses yang tidak diinginkan, menghadapi penyusup (*hacker*) maupun otorisasi dalam modifikasi data.
2. *Reliability* yang baik seperti kemampuan perangkat lunak untuk menghindari kegagalan atau *error*, mempertahankan kinerjanya jika terjadi kesalahan perangkat lunak, dan membangun kembali tingkat kinerja ketika terjadi kegagalan sistem, termasuk data dan koneksi jaringan.
3. *Usability* yang baik seperti kemudahan untuk dipahami, kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk dioperasikan, dan dalam menarik pengguna.
4. *Efficiency* yang baik seperti kemampuan perangkat lunak dalam memberikan respon dan waktu pengolahan yang sesuai saat melakukan fungsinya, dan kemampuan perangkat lunak dalam menggunakan sumber daya yang dimilikinya ketika melakukan fungsi yang ditentukan.
5. *Maintainability* yang baik seperti kemampuan perangkat lunak dalam mendiagnosis kekurangan atau penyebab kegagalan, memodifikasi, dan meminimalkan efek tak terduga dari modifikasi.
6. *Portability* yang baik seperti kemampuan perangkat lunak untuk diadaptasikan pada lingkungan yang berbeda-beda.

Secara umum aplikasi Enjoy Rembang sudah cukup optimal, namun

terdapat beberapa faktor yang kurang optimal menurut ISO 9126 yang apabila dirincikan kembali, beberapa akar permasalahan yang ada yaitu aplikasi belum dapat menyediakan informasi secara *real time* ketika dibutuhkan oleh pengguna, informasi yang diberikan oleh aplikasi kurang detail dan lengkap, tidak dilakukan update data pada objek wisata baru, tampilan aplikasi yang kurang menarik, kinerja aplikasi dalam hal responsifitas di bagian koneksi belum lancar, fitur aplikasi yang kurang interaktif, dan kualitas visualisasi gambar yang belum menarik dan representatif. Tahap selanjutnya perlu dilakukan kajian mengenai perumusan masalah dan alternatif solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

I.2 Alternatif Solusi

Permasalahan yang akan menjadi fokus pada Tugas Akhir merupakan permasalahan yang kompleks. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa alternatif solusi dari permasalahan. Adapun penjabaran Tabel mengenai faktor, akar masalah, dan potensi solusi terdapat pada Tabel I.3.

Tabel I. 3. Alternatif Solusi

No.	Faktor	Akar Masalah	Potensi Solusi
1.	<i>Equipment</i>	Tampilan aplikasi yang kurang menarik	Penambahan fitur pada UI/UX aplikasi Enjoy Rembang
2.		fitur aplikasi yang kurang interaktif	
3.		kinerja aplikasi dalam hal responsivitas di bagian koneksi belum lancar	Perbaiki Sistem Informasi Aplikasi Enjoy Rembang eksisting
4.		kualitas visualisasi gambar yang belum menarik dan representatif.	
5.	<i>Information</i>	Pemberian metode informasi wisata yang kurang detail terutama dibagian edukasi wisata.	Perbaiki Sistem Informasi dan desain UI/UX Aplikasi Enjoy Rembang eksisting
6.		Aplikasi belum dapat menyediakan informasi secara real time ketika dibutuhkan pengguna	
7.		Tidak dilakukan <i>update</i> data pada objek wisata baru.	

Berdasarkan *fishbone* pada Gambar 1.2 didapatkan akar masalah dan potensi solusi yang dihasilkan, potensi solusi yang diusulkan adalah penambahan fitur pada UI/UX aplikasi Enjoy Rembang, perbaikan sistem informasi Aplikasi Enjoy Rembang *existing*, perbaikan sistem informasi dan desain UI/UX Aplikasi Enjoy Rembang *existing*, dan Melakukan *research* terkait objek wisata terbaru yang ada di Kabupaten Rembang. Lalu didapatkan hasil potensi solusi yang telah dipilih maka diputuskan untuk melakukan perbaikan rancangan UI/UX dan penambahan fitur pada aplikasi Enjoy Rembang.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah tugas akhir ini adalah **”Bagaimana rancangan perbaikan UI/UX pada aplikasi Enjoy Rembang agar menjadi media informasi bagi wisatawan dan meningkatkan kunjungan edukasi di Kabupaten Rembang?”**

I.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, yaitu merancang perbaikan sistem *existing* dan penambahan fitur pada aplikasi Enjoy Rembang sebagai media informasi wisatawan serta meningkatkan kunjungan edukasi di Kabupaten Rembang.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat rancangan perbaikan pada sistem dan aplikasi Enjoy Rembang *existing* yang dapat diimplementasikan.
2. Dapat meningkatkan UX dan *user satisfaction* aplikasi Enjoy Rembang.
3. Dapat mengoptimalkan kinerja dari aplikasi Enjoy Rembang sebagai aplikasi yang dapat membantu percepatan penyebaran informasi wisata di Kabupaten Rembang.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang yang berisi pengertian dari pariwisata secara

umum, serta gambaran permasalahan menggunakan Diagram *fishbone*, merumuskan permasalahan sebagai fokus utama tugas akhir dan menentukan tujuan, batasan, serta manfaat dari tugas akhir sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Rembang.

- **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi teori atau konsep umum mengenai sistem, *design thinking*, *user satisfaction*, dan *Webqual* yang berkaitan dengan mata kuliah telah dipelajari sebelumnya, yang digunakan dalam proses penyelesaian masalah pada tugas akhir ini.

- **Bab III Metodologi Perancangan**

Pada bab ini berisi gambaran sistematika perancangan perbaikan sistem dan aplikasi Enjoy Rembang *existing* dalam bentuk *flowchart* (Diagram alir). Mekanisme perancangan perbaikan sistem dan aplikasi dengan metode *design thinking*, termasuk mekanisme validasi dan verifikasi dengan mewawancarai DINBUDPAR Kabupaten Rembang sebagai *problem user* sistem dan aplikasi Enjoy Rembang. Batasan dan asumsi tugas akhir juga dijelaskan pada bab ini.

- **Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi**

Pada bab ini berisi perancangan perbaikan sistem *existing* dengan metode *design thinking*. Metode dimulai dari tahap *emphatize* dimana data dikumpulkan, tahap *define* dimana *Stakeholder* dan data dianalisis untuk mengidentifikasi *user* dan atribut pada aplikasi yang memiliki urgensi perbaikan, tahap *ideate* dimana penentuan solusi ditentukan, tahap prototipe dimana perancangan dilakukan berdasarkan penentuan solusi pada tahap sebelumnya dan divisualisasikan dengan Diagram UML, tahap terakhir yaitu tahap test dimana hasil perancangan diuji coba dan dievaluasi oleh seorang *marketing* melalui wawancara evaluasi *System Usability Scale* (SUS). *Ouput* dari bab ini yaitu berupa rancangan proses bisnis, *customer journey maps* dan prototipe perbaikan.

- **Bab V Analisis**

Pada bab ini berisi validasi hasil rancangan, mengevaluasi hasil rancangan berdasarkan wawancara evaluasi SUS dengan seorang *marketing* selaku

problem user, menentukan keterbatasan dari hasil rancangan, dan melakukan analisis rencana implementasi hasil rancangan.

- **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi kesimpulan hasil rancangan yang diperoleh dari setiap proses pada bab-bab sebelumnya, serta memberikan saran dan rekomendasi untuk tugas akhir selanjutnya yang akan membahas topik serupa.