

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu bidang yang mampu meningkatkan pendapatan daerah. Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata berarti bermacam jenis aktivitas wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas dan pelayanan yang diberikan oleh pengusaha, pemerintah, masyarakat dan otoritas daerah[1]. Jawa Tengah mempunyai potensi pariwisata yang unik dan berbeda, dengan berbagai aspek ketersediaan, termasuk sarana dan prasarana wisata yang diharapkan dapat ditemukan di area kawasan wisata, seperti prasarana umum dan fasilitas wisata[2]. Salah satu daerah di Jawa Tengah yang memiliki beragam jenis wisata mulai dari wisata alam, wisata religious, hingga wisata edukasi pendidikan seperti museum adalah Banyumas.

Banyumas adalah daerah yang dikenal memiliki potensi pariwisata alam yang indah dan beragam. Secara geografis Banyumas terletak di lereng Gunung Slamet, sehingga salah satu objek wisata yang terkenal di Banyumas adalah objek wisata air terjun atau biasa orang Banyumas sebut sebagai “curug”. Keberadaan curug memiliki nilai keunikan dan nilai tarik tersendiri bagi wisatawan. Oleh karena itu, banyak wisatawan dari luar maupun lokal Banyumas yang menjadikan objek wisata curug di Banyumas sebagai tempat menarik yang wajib dikunjungi saat liburan. Namun, saat ini terdapat curug-curug yang belum memiliki persebaran informasi secara optimal karena minimnya media informasi mengenai curug, diantaranya yakni Curug Song, Curug Telu, Curug Nangga, Curug *Greenstone*, Curug Orak-Arik, Curug Carang, Curug Pinang, Curug Belot, Curug Tirta Sela, dan sebagainya.

Menurut rekap data pariwisata di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas (DINPORABUDPAR), pada tahun 2021 dan 2022 terdapat penurunan jumlah pengunjung Curug Telu dari 17,194 menjadi 16,434, lalu Curug Gemawang dari 798 menjadi 321, dan jumlah pengunjung Curug Gomblang dari 5,342 menjadi 5,029[3]. Melihat data ini, terdapat penurunan

jumlah pengunjung yang cukup drastis di ketiga curug tersebut. Menurut beberapa komentar pengunjung curug yang berada di postingan Instagram @infopurwokerto dan @infobanyumasan, sejumlah pengunjung membagikan pengalaman kurang menyenangkan saat berkunjung di beberapa curug di Banyumas, seperti faktor minimnya lahan parkir, kurangnya pemeliharaan fasilitas dan sarana prasarana curug, kurangnya informasi akses rute perjalanan ke curug, dan kurangnya pemerataan distribusi informasi mengenai curug-curug di Banyumas sehingga terdapat penumpukan pengunjung di objek wisata yang sudah terkenal dan memiliki akses perjalanan yang memadai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *platform* pariwisata sebagai media informasi kepada wisatawan yakni aplikasi Tirtu yang diambil dari kata “Tirta” yang berarti air suci dan “Ketemu” yang berarti ditemukan . Aplikasi Tirtu merupakan aplikasi eksplorasi curug di Banyumas yang dapat memberikan informasi mengenai curug-curug di Banyumas, informasi terkini mengenai curug, dan rute perjalanan *realtime* menuju objek wisata tersebut. Pada penelitian ini, media yang dipilih yakni aplikasi *mobile*. Media ini dipilih karena aplikasi *mobile* dapat diakses dengan cepat, efektif, dan akurat dengan menggunakan *Smartphone*. Selain itu, aplikasi ini juga mampu memberi kemudahan navigasi, peta interaktif, dan mudah untuk diperbarui sesuai dengan situasi dan kondisi terkini.

Di dalam sebuah aplikasi tidak lepas dengan komponen utama yang berfungsi untuk menarik pengguna dan membuat pengguna nyaman dengan tampilan aplikasi yang diberikan, yakni Desain *User Interface/ UI*. *User Interface* atau Antarmuka Pengguna merupakan komponen dari komputer dan *software* yang mengatur tampilan yang dilihat oleh pengguna dan menyediakan interaksi yang mudah antara pengguna dan sistem[4].

UI memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah aplikasi mulai dari tampilan visual hingga tata letak *tools* aplikasi untuk menciptakan kesan awal yang baik pada pengguna[5]. Oleh karena itu, pengaruh desain UI pada Aplikasi Tirtu cukup mempengaruhi efektivitas penyampaian informasi pada pengguna. Dengan merancang UI Aplikasi Tirtu, diharapkan mampu menyebarkan informasi secara

maksimal kepada masyarakat terkait keberadaan curug-curug di Banyumas yang tentunya akan mempengaruhi optimalisasi potensi destinasi wisata curug di Banyumas.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang serta studi kasus yang didapati, ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang desain *User Interface* Aplikasi *Mobile Tirtu* sebagai media informasi dan promosi untuk memperkenalkan potensi wisata curug di Banyumas?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah mempertimbangkan rumusan masalah yang ditetapkan, ditentukan tujuan penelitian yaitu untuk merancang desain *User Interface* Aplikasi *Mobile Tirtu* sebagai media informasi dan promosi untuk memperkenalkan potensi wisata curug di Banyumas.

1.4 Manfaat Penelitian

Analisis ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana penulisan semata, tetapi juga bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama:

1.4.1 Bagi keilmuan DKV

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian atau sumber referensi dalam perancangan UI sebuah aplikasi dan menambah keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.4.2 Bagi universitas

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mewujudkan misi perguruan tinggi dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan tujuan pembangunan berkelanjutan melalui perancangan UI Aplikasi di bidang pariwisata dengan berlandaskan *Harmony, Excellence, dan Integrity..*

1.4.3 Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan informasi mengenai curug di Banyumas melalui perancangan Aplikasi Tirtu. Selain itu, dapat meningkatkan antusiasme masyarakat dalam pengelolaan dan pengembangan wisata curug di Banyumas.

1.5 Batasan Penelitian

Untuk menegaskan fokus dalam perancangan UI Aplikasi dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1.5.1 Merancang UI Aplikasi Tirtu dengan objek curug-curug di Kabupaten Banyumas yang telah terdaftar di DINPORABUDPAR mulai dari konsep, *user-flow, wireframe*, visualisasi, hingga *prototype*.

1.5.2 Merancang desain UI hanya dalam tampilan *Mobile App*.