

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara yang kaya akan daya tarik pariwisata baik berupa keindahan alam, kekayaan keragaman budaya, maupun potensi wisata minat khusus, telah menjadi salah satu destinasi wisata utama di dunia. Fenomena industri pariwisata di Indonesia dalam sepuluh tahun terakhir mengalami kemajuan yang pesat. Terbukti dengan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia pada Januari hingga November 2013 mencapai 7,94 juta orang atau meningkat 9,12 persen dibandingkan dengan periode yang sama tahun 2012 (travel.kompas.com, *Jakarta, Rekor Baru Kunjungan Wisatawan Mancanegara*, 03-01-2014, 08:06 WIB). Jumlah tersebut belum termasuk wisatawan lokal.

Ada tiga jenis tema daya tarik wisata di Indonesia. Pertama dari daya tarik wisata keunikan dan keindahan yang telah tersedia di alam. Contohnya seperti keindahan pantai, kekayaan terumbu karang di laut, panorama danau, gunung, flora dan fauna yang terdapat di hutan, dan sebagainya. Kedua terdapat daya tarik wisata budaya yang merupakan daya tarik wisata yang dikembangkan pada hasil karya manusia, baik yang berupa peninggalan budaya (*heritage*) maupun budaya yang masih hidup (*living culture*). Daya tarik budaya meliputi situs warisan budaya seperti candi, upacara adat-istiadat, pertunjukan seni, kawasan kota lama, dan masih banyak lagi. Daya tarik wisata yang ketiga adalah daya tarik wisata minat khusus. Daya tarik wisata minat khusus biasanya terkait dengan hobi para wisatawan, seperti memancing, berbelanja, wisata MICE (*Meeting, Incentive, Conference and Exhibition*), dan aktivitas lain yang memenuhi keinginan wisatawan secara spesifik.

Salah satu daya tarik wisata yang tidak pernah sepi peminat adalah kegiatan mendaki gunung. Dulu kegiatan mendaki gunung hanya diminati sebagian orang saja, tetapi sekarang siapa saja bisa menikmati kegiatan mendaki gunung bahkan orang-orang yang hanya mengutamakan *trend* semata untuk kepuasan individu (edukasi.kompasiana.com, *Jakarta, Ironisme Pendaki Gunung*

Sekarang, 02-02-2014 23:16 WIB). Mengingat tingginya resiko yang dapat terjadi pada saat melakukan pendakian, kondisi fisik dan stamina yang prima juga berbagai ilmu pengetahuan pendukung dan peralatan standar pendakian juga menjadi salah satu unsur penting yang harus diperhatikan bagi setiap pendaki gunung. Ilmu pengetahuan pendukung yang perlu dipahami oleh para pendaki gunung tersebut antara lain seperti navigasi darat, *survival*, manajemen perjalanan, medis dan lain sebagainya. Sedangkan peralatan standar pendakian yang minimal harus dibawa antara lain ransel, tenda, *sleeping bag*, *survival kit*, sepatu *tracking*, *raincoat*, dan lain-lain.

Disamping itu, tidak jarang terdengar di media massa, baik cetak maupun elektronik, mengenai hilang atau tersesatnya para pendaki gunung saat melakukan pendakian. Salah satunya terjadi pada pendaki Gunung Slamet pada September 2013. Berdasarkan hasil pengamatan, kasus hilang atau tersesatnya pendaki tersebut disebabkan karena tidak mengetahui rute hingga tersesat (jogja.okezone.com , *Purbalingga, Pendaki Hilang di Gunung Slamet Ditemukan Kritis*, 14-09-2013, 23:16 WIB). Berbagai hal memiliki potensi untuk mendatangkan hal yang tidak diinginkan saat melakukan pendakian, antara lain faktor cuaca tidak diprediksi sebelumnya dan persiapan yang kurang.

Kejadian-kejadian tersebut dapat diminimalisir apabila para pendaki mempersiapkan diri dengan sebaik-baiknya sebelum melakukan pendakian dan mematuhi segala peraturan (adat istiadat) yang berlaku di wilayah setempat. Para pendaki juga harus mau memahami berbagai ilmu pengetahuan pendukung pendakian. Pengetahuan pendukung pendakian sebenarnya bisa didapat dari berbagai sumber, mulai dari buku panduan mendaki, informasi dari pendaki lain, internet, dan masih banyak lagi.

Perkembangan teknologi pun sebenarnya dapat mempermudah pendaki untuk mendapatkan pengetahuan pendakian, termasuk *mobile application* pada *smartphone*. Kecenderungan masyarakat yang menginginkan informasi dengan *instant* membuat *mobile application* menjadi salah satu media yang diperlukan dalam pencarian informasi. Tetapi hingga saat ini, belum ada *mobile application* yang menyediakan informasi tentang pendakian khusus untuk gunung-gunung yang ada di Indonesia dengan tampilan yang informatif sehingga perlu adanya

suatu perancangan *mobile application* untuk pendaki gunung khususnya di Indonesia.

Mobile application adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC*. *Mobile application* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri. *User* dapat mengunduh *mobile application* yang diinginkan melalui situs yang sesuai dengan sistem operasi dari *smartphone* yang dimiliki. Contohnya seperti Google Play untuk pengguna Android dan iTunes Store untuk pengguna iOS. Hal ini semakin mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi yang cepat tanpa terbatas pada tempat.

Saat ini, penjualan *smartphone* dengan sistem operasi Android menjadi juara. Sebagai perbandingan, saingan terdekatnya, Apple, mengambil 22,1 persen dari penjualan atau turun hampir 2 persen dibanding pada bulan lalu. Sedangkan Windows Phone stabil di 4,4 persen. Lainnya, termasuk BlackBerry, juga Symbian, mendapat porsi sisanya (www.tempo.co, *London, Android Tetap Kuasai 70 Persen Pasar Smartphone*, 24-02-2014, 20:00 WIB). Untuk di pasar Indonesia sendiri, angka pengapalan perangkat bergerak dengan platform Android merupakan yang tertinggi di Indonesia pada 2014. Dari total 60 juta unit perangkat bergerak yang dikapalkan, Android menguasai porsi sebesar 78 persen (www.tempo.co, *Jakarta, Angka Pengapalan Perangkat Android di Indonesia Turun*, 25-02-2014, 20:49 WIB). Hal ini disebabkan karena harga *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android lebih terjangkau oleh masyarakat Indonesia.

Melihat kecenderungan masyarakat saat ini yang terbiasa untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mendominasinya Android pada pasar *smartphone* di Indonesia, maka diharapkan perancangan *mobile application* untuk mendaki gunung berbasis Android ini dapat menjadi solusi yang lengkap dan aplikatif sehingga dapat menjadi panduan bagi pendaki gunung pemula sehingga dapat mempersiapkan diri sebelum melakukan pendakian.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Kegiatan mendaki gunung banyak diminati berbagai lapisan masyarakat, namun banyak yang tidak diimbangi dengan persiapan yang matang
- b. Media panduan pendaki gunung yang ada saat ini dirasakan masih kurang praktis dan menarik
- c. Dibutuhkan media lain yang lebih praktis, menarik dan aplikatif

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi tentang panduan mendaki gunung untuk pemula melalui *mobile application*?

1.3 Fokus Masalah

- a. Apa : Panduan untuk Pendaki Gunung.
- b. Siapa : Pendaki Gunung pemula usia 16-25 tahun yang merupakan pengguna *smartphone* berbasis Android.
- c. Bagaimana : Aplikasi ini berisi tentang informasi gunung-gunung yang ada di Indonesia dan pedoman pendaki untuk pemula.
- d. Dimana : Pengguna Android khususnya yang berdomisili di Indonesia.
- e. Kapan : Penelitian akan dimulai dari bulan Februari 2014 – Juni 2014.

1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan fokus permasalahan di atas, tujuan umum perancangan *mobile application* ini adalah untuk membuat desain produk *mobile application* tentang panduan pendakian gunung-gunung di Indonesia dengan sistem informasi yang mudah dan menarik sehingga masyarakat tertarik untuk mempelajari dan mempersiapkan kegiatan pendakian gunung dengan baik.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Berdasarkan dari permasalahan dan tujuan perancangan, perancangan ini menggunakan kuesioner, studi pustaka dan wawancara. Berikut penjabaran dari metode-metode tersebut.

a. Observasi

Menurut Supardi (2006:88) metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Penulis akan melakukan observasi secara tidak langsung dengan membandingkan media yang sudah ada sebelumnya yaitu aplikasi mendaki gunung.

b. Studi Pustaka

Menurut Nazir (1998:112) studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran, dan lain-lain). Metode ini akan dilakukan dengan mencari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti serta menjadi acuan *desain* untuk dijadikan sebagai panduan dalam penyusunan perancangan.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011). Metode kuesioner dilakukan oleh penulis dengan membagikan sejumlah pertanyaan kepada masyarakat yang melakukan pendakian gunung dan pengguna *smartphone* untuk mengetahui data profil masyarakat yang melakukan pendakian gunung.

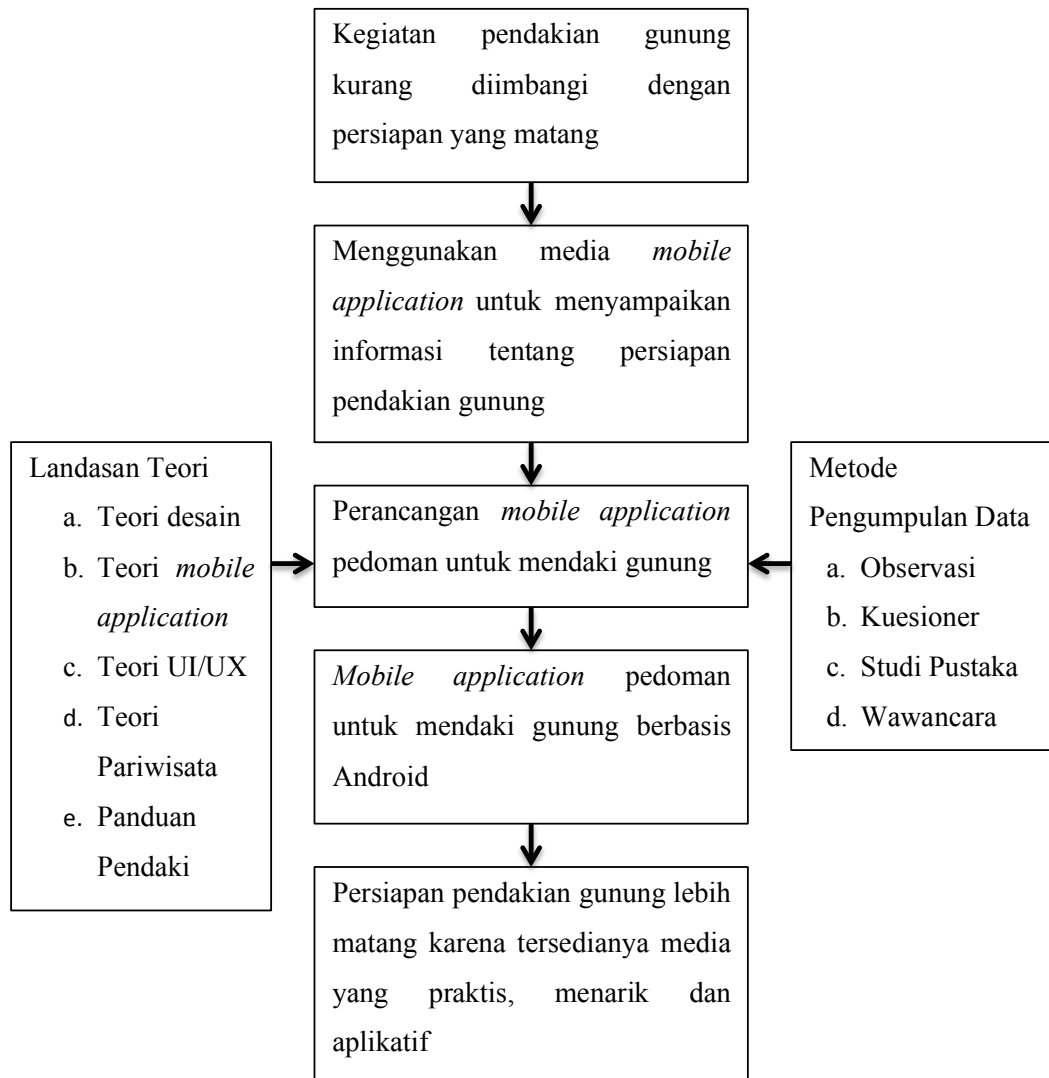
d. Wawancara

Creswell (2012) pada Sugiyono dalam buku berjudul “Metode Penelitian Kombinasi (*Mix Method*)” mengemukakan bahwa wawancara dalam penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden dengan pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban, mengamati perilaku, dan merekam semua respon yang disurvei. Penulis menggunakan metode tersebut untuk mengumpulkan informasi mengenai pendakian gunung baik kepada komunitas pecinta alam maupun masyarakat umum yang melakukan pendakian gunung.

1.6 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah perbandingan matriks. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep, atau seperangkat informasi (Rohidi, 2012:248). Matriks akan membantu dalam mengidentifikasi penyajian data dengan lebih seimbang sehingga analisis yang akan dilakukan menjadi lebih jelas dan efisien.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1
Skema Perancangan

1.8 Pembabakan

Perancangan *mobile application* pendakian gunung ini terdiri dari empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

a. BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis, kerangka perancangan dan metodologi penyusunan sistematika perancangan *mobile application* pendakian gunung.

b. BAB II : Dasar Pemikiran

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar pemikiran yang akan digunakan dalam permasalahan yang akan diteliti. Teori-teori yang akan dipergunakan antara lain adalah teori desain, teori *mobile application*, teori *UI/UX (User Interface/User Experience)*, teori pendakian gunung, dan lain-lain.

c. BAB III : Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini berisikan tentang penjelasan data tentang ilmu pengetahuan pendukung yang perlu dipersiapkan pada kegiatan pendakian gunung yang didapat dari lembaga terkait dan data institusi Bandung Technopark. Selain itu terdapat pula penjelasan tentang analisa perbandingan antara *mobile application* pendakian gunung di Indonesia dengan *mobile application* pembanding, serta strategi pemecahan masalah dari hasil analisa tersebut.

d. BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep dan perancangan hasil akhir dari perancangan *mobile application* pendakian gunung di Indonesia. Hal tersebut bermula dari konsep, strategi perancangan, sketsa desain, *budgeting* hingga hasil akhir dari perancangan *mobile application* pendakian gunung di Indonesia.

e. BAB V : Penutup

Berisikan tentang penutup serta saran yang diberikan pada sidang akhir.