

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini, kehidupan manusia tak terelakkan dari ketergantungan pada teknologi. Teknologi telah menjadi kebutuhan pokok, memungkinkan akses mudah terhadap berbagai informasi berita yang tersedia. Dengan adanya inovasi teknologi yang terus berkembang, penyebaran berita menjadi lebih efisien, hubungan jarak jauh menjadi lebih terfasilitasi, dan berbagai fasilitas canggih dapat diciptakan (Jungherr, 2019). Menurut (Kementerian Kelautan Dan Perikanan, 2020) Pada tahun 2020, Indonesia memiliki daftar nama rupabumi yang telah dibakukan secara nasional yang terdiri dari 16.771 pulau. Keanekaragaman pulau ini membuka peluang besar untuk dijadikan potensi destinasi wisata.

Menurut (Herlambang et al., 2021) destinasi wisata adalah daerah tujuan atau tempat yang masih berada di wilayah tertentu yang dipilih oleh pengunjung untuk berlibur. Saat ini, Kabupaten Nganjuk menawarkan banyak tempat wisata, akomodasi, kuliner dan oleh-oleh. Akan tetapi dalam penyampaian informasi hanya mengandalkan jejaring sosial Instagram, sehingga pengunjung harus mencari informasi satu per satu tentang tempat wisata, akomodasi, kuliner dan oleh-oleh. Dengan demikian, diharapkan aplikasi *mobile* ini bisa menjadi media untuk membantu pengunjung serta pihak-pihak yang memiliki kepentingan dalam sektor pariwisata.

Menurut (Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi kreatif, 2023) sekitar 701.931 wisatawan asing mengunjungi Indonesia pada Februari 2023. Dengan adanya wisatawan asing maka bisa meningkatkan infrastruktur, dan meningkatkan fasilitas. Menurut (Susetyarini & Masjhoer, 2018) pengembangan mutu prasarana umum, alat umum serta alat wisata bisa meningkatkan kepuasan pengunjung, kepuasan pengunjung ialah tingkat keberhasilan dalam daya tarik wisata

Menurut (Roger S. & Bruce, n.d.) aplikasi *mobile* merujuk pada aplikasi yang telah dirancang khusus untuk digunakan pada platform mobile seperti Android, iOS, dan Windows Mobile. Beberapa faktor yang berpengaruh dalam aplikasi *mobile* yaitu yang pertama, *user interface* dan yang kedua ialah pemanfaatan secara efisien terhadap kemampuan perangkat keras. Ada beberapa kendala dalam penggunaan aplikasi *mobile* seperti konteks, layar, mobilitas dan masukan mengenai *design* melalui komponen *user interface* yang berinteraksi kepada perangkat pengguna. Sehingga aplikasi *mobile* mudah untuk dipahami oleh user ialah tujuan *design user interface*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Desain Berpusat pada Pengguna *User-Centered Design* (UCD). Menurut (Kujala & Kauppinen, 2004) metode *User Centered Design* (UCD) menitikberatkan pada pengguna serta aspek penting dari pengguna, yakni tugas dan tujuan yang dimiliki. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal. Pengujian dilakukan dengan menguji kelayakan penggunaan dari solusi yang telah dibuat dalam bentuk *prototype*. Proses pengujian ini melibatkan pengguna dan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Maka berdasarkan pernyataan diatas, pada penelitian ini diambil judul

“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DESTINASI WISATA DI NGANJUK MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan analisis *User Experience* demi lebih memahami kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana merancang solusi desain berdasarkan analisis *User Experience*?
3. Bagaimana evaluasi desain *User Interface* yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti memiliki tujuan yang perlu untuk dicapai pada tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Melaksanakan analisis *User Experience* terhadap kebutuhan *user*.
2. Melakukan perancangan desain *User Interface* berdasarkan hasil *User Experience*.
3. Mengevaluasi *User Interface* memakai metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang harus dicapai bagi peneliti pada tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk Pengguna
Agar memudahkan pengguna mendapatkan informasi mengenai objek wisata.
2. Untuk Peneliti
Agar dapat menambah wawasan baru mengenai perancangan UI/UX aplikasi *mobile*.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam perancangan UI/UX aplikasi *mobile* destinasi wisata di Nganjuk dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), Peneliti membatasi isu pada aspek-aspek berikut:

1. Rancangan desain *User Interface* berbasis *android*.
2. Tempat wisata di wilayah Kabupaten Nganjuk.
3. Dalam penelitian ini hanya di lakukan dari sisi pengguna.
4. Dalam simulasi aplikasi dirancang dengan *prototype*.