

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pertumbuhan ekonomi daerah/nasional merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam makro ekonomi. Hal tersebut dikarenakan pertumbuhan ekonomi dari suatu negara merupakan wujud/cerminan atas kemampuan suatu negara tertentu dalam menyediakan berbagai jenis barang produksi dan jasa kepada masyarakatnya serta dapat meningkatnya pendapatan perkapita [1].

Salah satu sektor penunjang pertumbuhan ekonomi suatu negara adalah pariwisata yang dalam 2 dekade terakhir ini menjadi perhatian serius bagi setiap negara termasuk Indonesia. Banyak negara berlomba-lomba untuk memperbaiki dan membangun citra pariwisatanya agar dapat menarik wisatawan. Hal tersebut tidak lain adalah kontribusi terhadap penerimaan negara (devisa) dan mengurangi pengangguran [1].

*World Tourism Organization* mengembangkan konsep pariwisata berkelanjutan dan mendefinisikan aktivitas wisata dengan mengarahkan manajemen seluruh sumber daya dengan cara tertentu agar kebutuhan ekonomi, sosial, dan estetika dapat terpenuhi sambil menjaga integritas budaya, proses ekologi, keberagaman biologi, dan system pendukung kehidupan. Salah satu langkah dalam mewujudkan hal tersebut adalah dengan pengembangan ekowisata. Ekowisata sama halnya dengan pariwisata pada umumnya, harus memiliki fasilitas-fasilitas untuk mendukung produk wisatanya seperti atraksi, transportasi,

dan akomodasi. Sarana akomodasi memiliki beberapa jenis dan karakteristik yang berbeda, sesuai dengan tujuan dan fasilitas yang diberikan [2].

Oleh karena itu, Penulis Bersama Tim Magang dan Studi Independen di Startup Campus memberi solusi dengan membuat suatu aplikasi yang bersifat *prototype* untuk membantu masyarakat dalam perencanaan liburan serta kurangnya pengetahuan tentang tempat yang akan dituju. Dengan begitu, masyarakat mampu merencanakan liburan mereka dengan terperinci dimulai dari berapa banyak dana yang harus dibawa, menentukan rute perjalanan terbaik, merencanakan hotel, mendapatkan rekomendasi tempat makan enak di sekitar tempat berlibur, penawaran khusus berupa cashback, dan potongan harga atau diskon dengan minimal pembelian yang berguna untuk meringankan beban biaya pada pengguna.

Metode yang digunakan pada perancangan desain adalah *Design Thinking*. Sebuah metode yang digunakan untuk menciptakan solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna (*User Centered Design*). Metode *Design Thinking* memiliki lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Penerapan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan antarmuka pengguna (*UI/UX*) untuk sektor pariwisata diharapkan dapat memenuhi harapan pengguna dan mempermudah masyarakat dalam merencanakan liburan dengan biaya yang terjangkau, serta menyediakan fasilitas yang mendukung pengalaman liburan yang lebih memuaskan dan efisien.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang destinasi liburan, termasuk tempat yang akan dikunjungi dan informasi terkait.
- b. Kesulitan dalam merencanakan liburan, termasuk dana yang dibutuhkan, rute perjalanan, pilihan hotel, dan tempat makan.
- c. Ketidakpastian kualitas akomodasi.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

- a. Bagaimana meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang destinasi liburan, termasuk tempat yang akan dikunjungi dan informasi terkait melalui aplikasi pariwisata?
- b. Bagaimana merancang fitur-fitur pada aplikasi pariwisata untuk mengatasi kesulitan dalam merencanakan liburan, termasuk aspek dana yang dibutuhkan, rute perjalanan, pilihan hotel, dan tempat makan?
- c. Bagaimana mengatasi ketidakpastian terkait kualitas akomodasi melalui desain dan fitur-fitur pada aplikasi pariwisata?

#### **1.4 BATASAN MASALAH**

Perancangan desain *UI/UX* aplikasi pariwisata memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan desain menggunakan metode *Design Thinking*.
- b. Proses perancangan melibatkan pembuatan *Low-Fidelity Wireframe* dan *High-Fidelity Wireframe* untuk aplikasi mobile.
- c. Adanya interaksi *prototype* yang akan diuji dengan *Usability Testing*.

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah:

- a. Merancang sebuah desain untuk memesan tiket kendaraan dan akomodasi liburan yang praktis dan tersusun dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah dan selama proses Magang dan Studi Independen di Startup Campus.
- b. Merancang dan mendesain *User Interface* dan *User Experience* untuk memesan tiket secara online agar pengguna dapat melakukan seluruh kriteria pemesanan dalam satu aplikasi.
- c. Mengetahui seberapa layak aplikasi pariwisata dirancang dengan memberikan *prototype* kepada calon pengguna.

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah:

- a. Membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan wisatawan dalam merencanakan liburan.
- b. Membantu wisatawan dalam menentukan dana dan jarak yang dituju untuk kebutuhan liburan.
- c. Membantu wisatawan mencari destinasi, penginapan, dan restoran disekitarnya.