

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Diera digital pada saat ini, teknologi berbasis IT semakin berkembang di Indonesia, termasuk sektor bisnis pendidikan dan pariwisata atau sektor lainnya. Oleh karena itu, perkembangan sistem IT diperlukan untuk industri pariwisata di sini, desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) sangat penting untuk menciptakan citra merek, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan menjamin kepuasan pelanggan. Berdasarkan pengamatan yang saya amati, masalah yang dihadapi dalam hal ini yaitu masalah dalam, informasi tentang tempat yang tidak lengkap, ketersediaan media informasi yang terbatas pada objek wisata yang sudah terkenal, informasi lisan antar pengunjung, dan kurangnya pemahaman tentang tempat wisata yang memiliki potensi budaya. Lalu masalah yang kedua yaitu masalah dengan finansial jika pengunjung ingin menghemat uang selama perjalanan tour, mereka harus mempertimbangkan untuk menggunakan jasa tour dan guide[1].

Oleh sebab itu dibuatlah sebuah model perancangan design aplikasi yang bernama Jelajah Nusantara atau yang bisa disebut website Tour And Travel dengan membangun aplikasi website ini diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah dalam memantau pekerjaan dan pendataan data customer. Tujuan dari pembahasan kali ini adalah untuk menjelaskan proses pembuatan desain UI/UX untuk website tour and travel di Seven Inc, sebuah perusahaan yang berkomitmen untuk memberikan pengalaman perjalanan yang luar biasa kepada mereka. Jelajah Nusantara adalah sebuah proyek pengembangan situs web yang lahir dari keinginan mendalam untuk memberikan pengalaman perjalanan yang tak terlupakan bagi masyarakat Indonesia[2].

## 1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari program magang ini yaitu sebagai optimalisasi dalam desain pada Jelajah Nusantara berikut beberapa tujuan dalam project ini.

1. Tujuan peningkatan akses informasi
2. Tujuan promosi destinasi wisata beragam
3. Tujuan keterbukaan harga dan pembayaran
4. Tujuan membentuk komunitas berbagi pengalaman

Dengan adanya tujuan di platform “Jelajah Nusantara” diharapkan dapat mengatasi masalah yang umum yang dipermasalahkan. Dalam industri pariwisata dan perjalanan menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, serta meningkatkan keberlanjutan dan daya saing dalam pasar.

## 1.3 Manfaat

Pada penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna untuk kita semua. Adapun manfaat yang diharapkan dalam pembuatan laporan ini sebagai berikut :

### 1. Manfaat Bagi Penulis

- a) Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari kampus ke dunia luar atau dunia kerja secara nyata
- b) Mendapatkan ilmu yang lebih mengenai UI/UX Design
- c) Mendapatkan ilmu dari teman magang dan mendapatkan ilmu di dunia kerja secara langsung

### 2. Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan yaitu dengan adanya website, perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas, termasuk pelanggan yang tidak berada di lokasi perusahaan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun masalah yang dihadapi dalam platform “JelajahNusantara” terdapat beberapa permasalahan umum yang sering terjadi dalam industri pariwisata dan perjalanan berikut :

1. Kurangnya akses informasi terkait destinasi wisata layanan wisata dan perjalanan.
2. Kurangnya sumber informasi yang dapat dipercayai
3. Keterbatasan dalam media informasi
4. Keterbatasan dalam destinasi yang tidak dikenali
5. Fokus kepada destinasi yang populer dan kurangnya promosi untuk destinasi yang lainnya
6. Keterbatasan dalam melakukan sistem pembayaran dan proses verifikasi

### **1.5 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup praktik kerja lapangan di Seven inc. Tugas umum yang diberikan selama masa praktik kerja lapangan adalah mendesign UI/UX sebuah project dengan cara menganalisis dan mempelajari terlebih dahulu materi yang diberikan serta tugas khususnya yang diberikan oleh Seven inc yaitu mendesign sebuah project Jelajah Nusantara atau yang bisa disebut project Tour And Travel.

### **1.6 Aspek Umum dan Kelembagaan**

Seven inc merupakan perusahaan yang berada di kota Yogyakarta yang bertepatan didaerah banguntapan bantul. Perusahaan ini merupakan perusahaan digital yang bergerak di bidang industri kreatif, berawal dari bisnis fashion/apparel pria. Seven inc juga mempunyai struktur organisasi untuk menjalankan bisnisnya, berikut merupakan struktur organisasinya.

### **1.7 Metode Penulisan Laporan**

Adapun beberapa metode penulisan laporan dalam program kerja praktik dalam perusahaan seven inc ini memiliki beberapa metode yakni sebagai berikut :

**a) Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ketika melakukan praktik kerja lapangan berlangsung

**b) Wawancara**

Metode yang kedua ini dilakukan dengan cara berbicara secara langsung oleh mentor perusahaan atau stakeholder dengan cara langsung.

**c) Diskusi**

Metode yang terakhir ini menggunakan metode diskusi yang dimana metode ini dilakukan dengan cara berdiskusi oleh team magang dalam mengerjakan laporan