

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi yang berkembang pesat. Apabila dikelola secara optimal akan mempunyai potensi yang cukup besar [1]. Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kabupaten yang kaya akan potensi wisata [2]. Dari data yang penulis dapatkan 78% dari 50 responden dimana responden masih belum banyak mengetahui tempat objek wisata, kuliner, serta penginapan di Banyumas, karena banyak objek wisata yang belum memanfaatkan program promosi secara optimal.

Oleh sebab itu dari data yang ada sebanyak 98% dari 50 responden mengatakan perlu adanya aplikasi informasi berbasis android yang ditujukan untuk memudahkan dalam mencari informasi wisata, kuliner dan penginapan yang ada di Banyumas. Dari permasalahan yang ada tercipta ide untuk membuat *prototype* aplikasi WISATA berbasis android yang dapat membantu dalam mencari informasi wisata, kuliner, dan penginapan yang ada di Kabupaten Banyumas. Melalui WISATA para wisatawan yang ingin datang menikmati wisata yang ada di Kabupaten Banyumas dipermudah untuk mencari objek wisata, kuliner serta penginapan yang ada di Kabupaten Banyumas. WISATA dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selagi pengguna membutuhkannya. WISATA sangat dibutuhkan bagi wisatawan baru yang datang dari luar Banyumas.

Untuk bisa diterima, WISATA perlu memperhatikan beberapa aspek yang akan mempengaruhi minat pengguna agar menggunakan sebuah aplikasi seperti sebuah persepsi atau pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna adalah hasil dari interaksi pengguna dengan produk, sistem atau layanan [3]. Apabila pengguna mempunyai hubungan yang baik dengan aplikasi, maka loyalitas pengguna terhadap aplikasi akan semakin meningkat [4]. Sehingga sebagai media yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna, sebuah aplikasi harus

memiliki pengalaman pengguna yang baik. Hal tersebut juga harus diimbangi dengan tampilan visual yang menarik guna meningkatkan *usability* [5]. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode *User experience Lifecycle* sebagai metode utama dalam penelitian kali ini. Metode *User Experience Lifecycle* merupakan kerangka kerja yang dapat diterapkan ketika ingin mengembangkan suatu produk (*prototype, Hardware, dan Software*) [6]. *Prototype* yang akan dibuat menggunakan ProtoPie sebagai media pembuatan desain *prototype* dari aplikasi WISATA sesuai dengan standar *User Experience*. *User Experience* merupakan seluruh tindakan atau interaksi antara pengguna dengan produk atau sistem atau sesuatu apapun yang berkaitan dengan *user interface* [7]. Untuk mendapat pengalaman pengguna yang baik selanjutnya *prototype* tersebut akan disimulasikan kepada para calon pengguna dari aplikasi WISATA yang kemudian akan di evaluasi.

Evaluasi *User Experience* ditujukan untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik agar sistem dapat dengan mudah dipelajari, efisien, mudah digunakan, dan atraktif [8]. Evaluasi pada *prototype* aplikasi WISATA dilakukan dengan metode *UEQ (User Experience Questionnaire)*. Sesuai dengan tujuannya, metode *UEQ* merupakan metode yang memungkinkan evaluasi berjalan dengan cepat berdasarkan pengalaman pengguna produk interaktif apapun [9][10]. *UEQ* memiliki 26 pertanyaan dan memiliki skala penilaian 1 sampai 7. Dalam metode *UEQ* menggunakan bahasa Inggris tetapi ada sebuah penelitian paper yang berhasil membuat *UEQ* menjadi bahasa Indonesia [11]. Selain itu, metode *UEQ* juga telah menyediakan *Data Analysis Tool* dalam format excel yang dapat memudahkan pengukuran *User Experience Questionnaire (UEQ)* [12]. Hasil dari pengukuran *UEQ* dapat digunakan sebagai referensi peningkatan kualitas *User Interface* [13].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang sebelumnya, terdapat data 98% dari 50 responden mengatakan perlu adanya aplikasi pariwisata yang difokuskan terhadap pariwisata yang ada di Kabupaten Banyumas dengan penerapan *User Experience Lifecycle* pada desain aplikasi WISATA Banyumas serta perlu adanya evaluasi sistem yang dirancang untuk mengetahui tingkat kegunaan aplikasi tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun batasan dalam perancangan tampilan sistem peminjaman barang adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam perancangan desain aplikasi WISATA ini adalah metode *User Experience Lifecycle* dan UEQ.
2. Evaluasi dilakukan pada *High fidelity prototype* sebanyak satu kali.
3. Pengujian *High fidelity prototype* menggunakan UEQ.
4. Pengujian dilakukan pada posisi *Potrait*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *User Experience (UX) Lifecycle* dalam merancang desain aplikasi WISATA.
2. Mengevaluasi desain aplikasi WISATA dengan metode UEQ.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memudahkan dalam melakukan pencarian pariwisata yang ada di Kabupaten Banyumas.
2. Sebagai sarana promosi untuk tempat wisata yang ada di Kabupaten Banyumas.