

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak aneka ragam alam dan budaya, oleh karena itu di Indonesia Pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi penting[1]. Dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik, kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui pintu masuk utama secara kumulatif dari Januari sampai September 2022 adalah 2,27 juta kunjungan[2], menunjukkan bahwa animo masyarakat baik dari mancanegara ataupun lokal sangat tinggi akan Pariwisata Indonesia.

Dalam rangka menyelenggarakan urusan dibidang pariwisata, Indonesia memiliki Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tingkat nasional serta Dinas Pariwisata pada tingkat daerah. salah satu kota atau kabupaten yang dinaungi dinas pariwisata adalah Banyumas, lebih tepatnya adalah DINPORABUDPAR atau Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata. Berdasarkan pada Peraturan Bupati Banyumas nomor 73 Tahun 2020 tentang perubahan peraturan bupati Banyumas nomor 63 tahun 2018 tentang kedudukan susunan organisasi tugas dan fungsi serta tata kerja Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, tertulis bahwa DINPORABUDPAR memiliki beberapa bidang yang terdiri dari beberapa seksi yakni adalah bidang pariwisata dengan seksi pengembangan destinasi wisata yang memiliki tugas yaitu, melakukan pengembangan sarana dan prasarana pengelolaan daya tarik wisata kabupaten. Serta Seksi Promosi dan Pemasaran memiliki tugas untuk menarik daya wisata, dengan melakukan promosi dan pemasaran Pariwisata[3].

Untuk pengelolaan daya tarik, pengembangan sarana dan prasarana serta peningkatan minat wisata terhadap Kabupaten Banyumas, perlu diperhatikan hal-hal pendukung yang dimiliki dalam melakukan usaha wisata tersebut.

Kampung Wisata Papringan adalah wisata yang ada di kabupaten Banyumas serta memiliki potensi yang bisa dimanfaatkan untuk menjadi destinasi wisata yang menarik dan layak dikunjungi[4]. Banyak aset dan destinasi yang menarik yang dapat memberikan nilai bagi masyarakat setempat. Dengan potensi tersebut, Kampung Wisata Papringan membutuhkan pengembangan sarana dan prasarana serta promosi dan pemasaran.

Upaya yang bisa dilakukan untuk mendukung pengembangan sarana dan prasarana serta promosi dari Kampung Wisata Papringan adalah dengan menyediakan sebuah *website* sistem informasi Pariwisata Kampung Wisata Papringan yang bertujuan untuk mengenalkan potensi yang ada. *Website* sistem informasi Pariwisata memiliki beberapa manfaat yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan dari *stakeholder* Kampung Wisata Papringan ataupun DINPORABUDPAR. Dalam merancang *website* diperlukan adanya perancangan UI/UX sehingga informasi pada *website* dapat dikemas baik dan nyaman bagi pengguna, selain itu tujuan lain dari perancangan UI/UX adalah untuk sebagai pedoman programmer dalam membangun *website*.

Merancang UI/UX dibutuhkan sebuah metode yang tepat agar dalam perancangannya dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Metode *Design Thinking* adalah metode yang bisa digunakan dalam merancang sebuah tampilan UI/IX, *Design Thinking* sendiri memiliki lima fase yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping* dan *test*. kelima fase tersebut atau *design thinking* merupakan proses *iterating non-linier* atau dapat dikerjakan secara tidak berurutan dan berulang sehingga dapat memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna dan mencari solusinya[5].

B. Tujuan

Tujuan dari perancangan UI/UX pada *website* sistem informasi Pariwisata Kampung Wisata Papringan adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna atau calon wisatawan dalam mencari informasi terkait Kampung Wisata Papringan

2. Memudahkan *programmer* dalam membuat *website* sistem informasi pariwisata Kampung Wisata Papringan
3. Sebagai sarana Promosi Kampung Wisata Papringan

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktik kerja lapangan pada DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas. Tugas pokok pelaksanaan praktik kerja lapangan DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas adalah membuat *website* sistem informasi Pariwisata untuk Kampung Wisata Papringan dengan pembagian *job description* masing-masing, dalam hal ini adalah pembuatan desain *user interface* dan *user experience*.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Sejarah Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

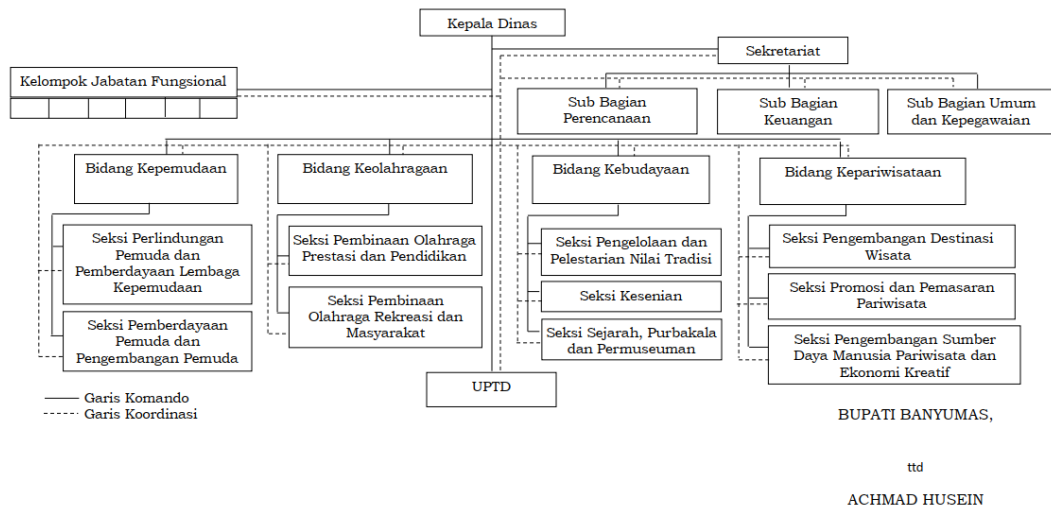


Gambar 1. 1 Logo DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas

Menurut Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999 perangkat daerah terdiri atas berbagai lembaga yaitu salah satunya adalah Dinas daerah yang kebutuhan disesuaikan dengan daerah setempat[6]. DINPORABUDPAR sebelumnya berbentuk dua instansi yang terpisah yakni Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, tertuang pada Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas No 28 Tahun 2004[7], serta Dinas Pemuda dan Olahraga. Tahun 2009 kedua lembaga atau institusi tersebut digabungkan menjadi Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata [8].

2. Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas:



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas

3. Visi dan Misi

Berikut merupakan visi misi DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.

Visi

Mewujudkan Masyarakat Banyumas yang Berbudaya, Berprestasi dan Kreatif.

Misi

- Meningkatkan Panggilan, pelestarian, pengembangan dan pemberdayaan kebudayaan yang berkepribadian sebagai jadi diri.
- Meningkatkan pembinaan olahraga prestasi, olahraga masyarakat dan olahraga tradisional serta sarana prasarana olahraga.
- Meningkatkan dan mengembangkan pusat-pusat pariwisata unggulan melalui kreatifitas dan pemberdayaan masyarakat
- Meningkatkan kinerja pelaku usaha dan jasa pariwisata guna menumbuhkan tingkat kunjungan dan lama tinggal wisatawan

Gambar 1. 3 Visi dan Misi

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penulisan laporan kerja praktik ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara.

Metode wawancara yang dilaksanakan adalah berkomunikasi secara langsung dengan bapak Bahruddin selaku Kepala Bidang Seksi Pengembangan Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas.

2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi Kampung Wisata Papringan dengan penanggungjawab desa setempat. Pada metode ini dilakukan kunjungan sebanyak dua kali sebelum pembuatan *website* untuk mengetahui kebutuhan dari Kampung Wisata Papringan.

3. Metode Kajian Pustaka.

Kajian Pustaka yang dilakukan adalah dengan mencari dan menggunakan referensi baik berupa artikel, jurnal ataupun materi yang berhubungan dengan kebutuhan data laporan praktik kerja lapangan.