

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari konsep *leisure* (waktu luang). Dalam mengisi *leisure*, tiap orang bisa memiliki cara yang berbeda-beda. Salah satu yang umum dilakukan adalah mengisi *leisure* dengan *tourism*. *Tourism* merupakan sebuah proses dimana seseorang melakukan perjalanan dan menetap di sebuah tempat di luar lingkungan yang biasa selama tidak lebih dari satu tahun untuk bersantai, bisnis, dan tujuan lain (World Tourism Organization, 1995). Para turis, sebutan untuk pelaku *tourism*, dapat melakukan kunjungan ke beberapa objek wisata sebagai bagian dari program *tourism* mereka.

Dalam menentukan tempat tujuan *tourism* beserta objek-objek wisata yang dapat dikunjungi di sana, para turis umumnya memanfaatkan jasa biro-biro travel yang sudah berpengalaman dalam mengelola dan menjalankan *tourism*. Biasanya, biro-biro ini sudah memiliki beberapa program *tourism* yang siap ditawarkan kepada para turis. Setiap program dapat berisi informasi mengenai biaya perjalanan, jadwal perjalanan per hari, lama kunjungan di tiap objek wisata, informasi mengenai objek wisata, dan lain-lain. Dari beberapa pilihan program yang ditawarkan, para turis cukup memilih program yang sesuai dengan kriteria mereka.

Para turis tidak punya kemampuan untuk mengubah program di tengah jalan atau memilih sendiri objek wisata, jenis transportasi, tempat makan, atau tempat menginap yang diinginkan. Oleh karena itu, dengan membuat rencana program

tourism sendiri, para turis dapat lebih fleksibel dalam melakukan *tourism*. Keuntungan lainnya, fleksibilitas dalam menentukan pilihan *tourism* memungkinkan para turis untuk lebih menghemat biaya perjalanan, makan, ataupun penginapan. Dalam membantu membuat rencana program *tourism*, para turis umumnya memanfaatkan informasi-informasi yang tersedia di berbagai situs pariwisata yang dapat memuat informasi-informasi yang berkaitan dengan objek wisata.

Walau membuat sendiri rencana program *tourism* memberikan keuntungan dari segi fleksibilitas, namun, proses ini sulit dilakukan karena salah satu alasan berupa informasi yang diberikan sebuah situs pariwisata belum tentu lengkap sehingga mereka harus mengunjungi salah satu situs (Putera, 2010). Hal ini menyebabkan lebih banyak lagi situs yang harus dikunjungi para turis.

Para turis kesulitan dalam memperoleh informasi lengkap mengenai kondisi-kondisi di tempat tujuan *tourism* seperti harga dan jenis transportasi, jarak antar objek wisata, lama kunjungan di objek wisata, dan lain-lain. Tanpa informasi yang lengkap, para turis akan kesulitan membuat rencana program yang detail dan jelas (Egger, 2008). Jika dipaksakan berangkat dengan rencana seadanya, kemungkinan besar mereka tidak akan bisa benar-benar menikmati kegiatan *tourism* mereka.

Sebagai mana langkah awal dalam pembuatan situs perencanaan ini memerlukan desain awal yaitu menggunakan *prototype* agar menjadi langkah melakukan simulasi dari *visual* desain karena hal ini diperlukan terhadap penilaian

terhadap *user* jika desain memerlukan sistem yang dipakai dalam mendukung kebutuhan sebuah situs.

Dalam mencapai tujuan penelitian, metode *User Centered Design* (UCD) akan diimplementasikan melalui beberapa tahapan: *requirement gathering*, *requirement analysis*, *requirement specification*, *design and prototyping*, *evaluation*, *implementation*, dan *release*. *User* yang akan dilibatkan dalam penelitian adalah mereka dengan pengalaman merancang sendiri rencana program *tourism*. Proses pengumpulan data *requirement* akan dilakukan menggunakan metode kuesioner, sedangkan proses pengumpulan data evaluasi akan dilakukan menggunakan metode kuesioner dan observasi.

Dalam pembuatan situs perencanaan ini membutuhkan sebuah pemahaman terhadap *user* menggunakan sistem dalam situs perencanaan *tourism* sesuai prinsip *8 golden rules* menurut Shneiderman (2010), Hal ini dibutuhkan terhadap *user* agar situs perencanaan ini dapat digunakan dengan mudah dan menyesuaikan desain untuk meningkatkan ketertarikan terhadap sebuah situs perencanaan dalam membantu proses *tourism*.

Dari program *tourism* membutuhkan sebuah *tutorial* jika *user* bingung terhadap fungsi-fungsi dalam menggunakan situs perencanaan ini dari sebagian besar dalam membantu cara langkah awal terhadap proses perencanaan di situs perencanaan ini *user* memerlukan sebuah petunjuk dalam melakukan perencanaan, sehingga *user* mendapatkan informasi dalam memahami situs program *tourism* terhadap penelitian ini menggunakan *UCD (User Centered Design)*, Maka hal ini bisa terjadi terhadap *user* yang belum pernah melakukan perencanaan dan

membutuhkan sebuah *feedback* dari *user* terhadap situs perencanaan ini jika ada komentar dari para *tourism* terhadap situs perencanaan obyek-obyek wisata di Yogyakarta maka sistem ini dapat meningkatkan membantu perkembangan untuk sebuah situs.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dalam rumusan masalah yang di dapat adalah “Bagaimana membantu turis dalam membuat program *tourism* yang detail dan jelas secara mandiri ? “.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah pada latar belakang tersebut adalah menghindari permasalahan yang ada dan beberapa diantaranya permasalahan-permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Penelitian program rencana *tourism* ini hanya fokus pada bagian UI (*user interface*).
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada obyek-obyek wisata besar yang ada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan sebuah situs perencanaan program *tourism* yang sesuai pada UCD (*User Centered Design*).
2. Menyesuaikan sebuah tampilan situs dengan UI (*User Interface*) menurut prinsip 8 *Golden Rules*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Suatu situs yang bisa membantu turis membuat detail dan jelas.
2. Informasi terintegrasi tentang obyek - obyek wisata di Yogyakarta dalam meningkatkan informasi obyek - obyek wisata bagi minat para *tourism*.
3. Meningkatkan minat *tourism* dalam wisata di Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tentang desain sehingga teori yang digunakan dalam membangun sebuah aplikasi sehingga dalam pembangunan pencapaian UI (*user interface*) dapat di uji pada sebuah situs.

BAB III DESAIN

Pada bab III menjelaskan mengenai requirement analisis, specification dan sebuah desain perancangan *prototyping* situs perencanaan *tourism*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV mengenai dalam melakukan pembuatan terhadap situs program perencanaan *tourism* wisata di Yogyakarta dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab V menjelaskan mengenai hasil survei yang telah di dapat di setiap *user* mengenai pengujian terhadap program *tourism* dan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.