

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Situs pada Aplikasi Katalog Wisata Kuliner Berbasis Web dibuat dengan menerapkan metode UCD (*User Centered Design*) adalah untuk mempermudah menggunakan dalam fasilitas yang ada dalam *website* tersebut ketika mencari informasi mengenai kuliner di Yogyakarta (Pandayin, A.H ,2012).

Adapun program *tourism* berkaitan dengan hasil tinjauan oleh (Yudiantika, A.R ,2012) bahwa konsep *human-computer interaction (HCI)* diperlukan untuk membuat tampilan yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hadirnya standar baru *HTML5* menjadi sebuah alternatif perancangan antarmuka, disamping bahasa pendukung seperti *CSS* dan *JavaScript*. Berbagai macam fitur yang ditunjukkan dalam aplikasi *web* ini meliputi peta lokasi objek, galeri objek, gambaran detail objek, berbagi ke jejaring sosial, pemberian rating objek, dan pemberian komentar objek.

Selain itu perkembangan teknologi mempengaruhi aktivitas manusia terutama pada abad ini. *Mobile-phone* telah berganti menjadi telepon pintar (*smartphone*) dan berpergian ke tempat wisata menjadi gaya hidup baru. Sebuah *tourism scheduler* yang dilengkapi dengan *reminder*, yang dapat digunakan untuk menyimpan data-data perjalanan, serta memberikan informasi-informasi tempat wisata, hotel, dan transportasi yang dibutuhkan dalam melakukan perjalanan wisata telah dihasilkan pada penelitian ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah *waterfall* model. Hasil yang dicapai berupa suatu aplikasi yang dapat menjadwalkan perjalanan wisata yang berdiri pada *platform Blackberry*, serta memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan ketika melakukan perjalanan wisata. Fitur *history* yang tersedia pada aplikasi ini menjadi keunggulan yang membantu *user* untuk menentukan tujuan wisata baru. Selain itu aplikasi ini juga mempunyai perancangan *interface* yang menarik sesuai dengan delapan aturan emas (Prasetio, Y. L ,2014).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, para pengelola tempat wisata mulai memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) untuk meningkatkan pariwisata. Pariwisata dengan berbasis TI ini disebut *e-tourism*. Salah satu pemanfaatan *e-tourism* adalah dengan menggunakan Internet sebagai media promosi tempat wisata. Para pengelola tersebut mengembangkan situs wisata yang dapat memuat informasi-informasi yang berkaitan dengan tempat wisata, *event-event* terkait, penjualan *merchandise*, pembelian tiket *online*, dan lain-lain. Penggunaan *Internet* sebagai media promosi tempat wisata juga didukung oleh aktivitas para turis yang memanfaatkan *Internet* sebagai sumber informasi utama mengenai tempat tujuan wisata (Buhalis, 2011).

Walau keberadaannya menjanjikan, kondisi *e-tourism* di Indonesia masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena informasi yang ditawarkan di situs-situs pariwisata tidak bersifat interaktif bagi para turis yang membutuhkan informasi lengkap. Selain itu, informasi dalam situs-situs

pariwisata masih belum terintegrasi dengan informasi dari komponen-komponen pendukung pariwisata seperti perusahaan penerbangan, pelayaran, penginapan, asuransi, dan lain-lain (Putera, 2010).

Kondisi *e-tourism* yang belum optimal mengakibatkan para turis kesulitan dan lambat dalam mendapatkan informasi yang diinginkan. Padahal, dalam menyiapkan diri sebelum *tourism*, turis membutuhkan informasi yang lengkap mengenai tujuan *tourism*. Tanpa informasi yang lengkap, para turis tidak bisa benar-benar membuat rencana program *tourism* (Egger, 2008).

DMS (*Destination Management Organization*) adalah menyediakan informasi yang lengkap dan akurat kepada konsumen yang ditujukan untuk persiapan konsumen dalam perjalanan wisatanya. DMS terdiri dari 4 unsur dan salah satunya adalah pariwisata (Putera, 2008). Informasi pariwisata dalam DMS harus memenuhi informasi seperti:

1. Transportasi

Informasi yang terkait adalah pilihan transportasi yang dapat menjangkau tempat wisata.

2. Akomodasi

Informasi yang terkait adalah informasi mengenai hotel beserta ketersediaan kamar, jenis fasilitas, jenis pelayanan, dan harga.

3. Obyek wisata

Informasi yang terkait adalah klasifikasi jenis wisata dan informasi detail mengenai obyek wisata dan atraksinya.

4. Sarana hiburan

Informasi yang terkait adalah informasi mengenai tempat-tempat hiburan.

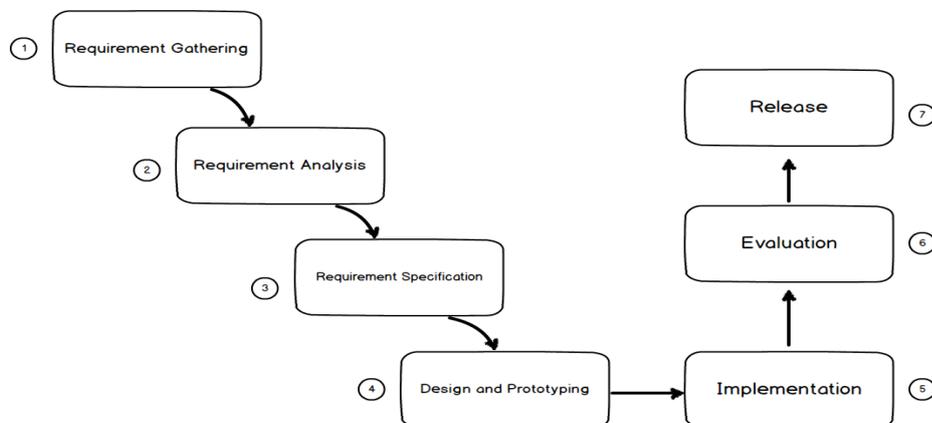
5. Cendera mata

Informasi yang terkait adalah informasi mengenai cendera mata beserta klasifikasi, kekhususan, dan gambar. Dengan menyajikan informasi-informasi pariwisata tersebut, para turis akan lebih mudah memahami tempat tujuan dan merancang rencana program *tourism* mereka. Di samping itu, dengan menyajikan semua informasi itu dalam satu situs, para turis tidak perlu repot mengunjungi banyak situs demi memperoleh informasi lengkap.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam menggunakan metode sistem penulis menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) melalui beberapa tahapan yang di tunjukan pada gambar 2.1:



Gambar 2.1 Metode Pengembangan sistem.

Keterangan Tentang Gambar 2.1:

1. *Requirement Gathering*

Pada tahap ini, *requirement* untuk mendesain sistem yang akan dikembangkan akan dikumpulkan melalui metode kuesioner. Responden kuesioner akan terdiri dari orang-orang yang pernah memiliki pengalaman merancang rencana program *tourism* sendiri. Tahap ini juga berfungsi memvalidasi asumsi informasi yang akan ditawarkan oleh sistem kepada *user*

2. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini, setiap *requirement* yang terkumpul akan diorganisir dan dianalisis lebih lanjut. Hasil dari proses analisis akan digunakan untuk mempermudah proses pembuatan spesifikasi *requirement*

3. *Requirement Specification*

Para tahap ini, hasil analisis *requirement* akan digunakan untuk membuat daftar spesifikasi *requirement*. Untuk membantu proses spesifikasi, metode MoSCoW akan digunakan untuk menentukan prioritas *requirement*

4. *Design and Prototyping*

Pada tahap ini *design* dari sistem akan dibuat berdasarkan daftar spesifikasi *requirement*. Untuk mempermudah proses evaluasi, *high fidelity prototype* dari *user interface* sistem akan juga akan dibuat terlebih dahulu.

5. Implementation

Pada tahap ini, hasil dari evaluasi akan digunakan untuk memodifikasi desain. Setelah itu, sistem yang sebenarnya akan dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat

6. Evaluation

Pada tahap ini, sistem hasil implementasi akan diuji dari sisi usabilitynya oleh *tester*. *Tester* untuk evaluasi akan memiliki kriteria sama dengan responden pada tahap *requirement gathering*. Evaluasi akan dilakukan menggunakan metode kuesioner dan observasi

7. Release

Pada tahap ini, sistem telah selesai dibuat dan data telah selesai dianalisis. Penyusunan laporan dan kesimpulan sebagai akhir dari penelitian akan dibuat berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh sebelumnya.

2.3 UCD (*User Cetered Design*)

Menurut Pandayin, A.H (2012) bahwa UCD *User Centered Design* merupakan metode yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi agar tampilannya terkesan menarik dan tidak meninggalkan fungsionalitas yang diberikan oleh *website* katalog wisata kuliner .

2.4 Prinsip 8 *Golden Rules*

8 golden rules prinsip merupakan sebuah aturan yang menetapkan *interface* agar adanya aturan *8 golden rules* ini dapat menyempurnakan

implementasi dalam hal berinteraksi pada manusia, Berikut adalah 8 *golden rules principle* menurut dari buku *Designing the User Interface* oleh (Ben Shneiderman,1998).

1. *Strive for consistency*

Untuk mengatur posisi yang cocok dan merapikan posisi agar terlihat bagus di pandang pada suatu *website*.

2. *Cater to universal usability*

Meningkatkan pemahaman pada *user* bagi memudahkan pemula dan tujuan situs ini agar membantu *user* dalam hal melakukan perjalanan.

3. *Offer informative feedback*

Untuk melakukan perintah umpan balik pada *user* agar saat melakukan perencanaan di situsnya dapat meningkatkan pemahaman yang ditunjukkan misalnya kita kasih *tutorial* dari berupa tulisan atau teks dan gambar maupun *video* biasanya ada *help* pada suatu program dan hal ini *user* mengerti minta bantuan lewat mana dulu.

4. *Design dialogs to yield closure*

Tindakan yang muncul sesuai tahapan jadi apa yang harus di lakukan dari langkah-langkah selanjutnya jadi saat ingin melakukan *planning* pada situs ini di butuhkan *user* harus mendaftarkan dulu untuk ingin melakukan *planning* atau juga bisa *login* bagi yang sudah mendaftar.

5. *Prevent errors*

Peringatan jika *user* melakukan kesalahan dalam hal melakukan langkah pada situs dari penginputan atau salah melakukan pilihan maka

website ini harus punya pemberitahuan atau peringatan pada *user* agar *user* tidak kerepotan saat melakukan kesalahan.

6. *Permit easy reversal of actions*

Hal ini dapat mengurangi kekhawatiran *user* saat melakukan kesalahan dan program tersebut harus memberi langkah agar *user* dapat mengubah data maka hal ini *user* cenderung lebih aman dan dapat melakukan mengubah data sesuai keinginannya.

7. *Support internal locus of control*

Hal ini memberikan informasi pada *user* bahwa *user interface* pada suatu program harus lebih canggih dan hal ini ditunjukkan bahwa sistem informasi yang digunakan cenderung berbeda pemahaman dari pada responden.

8. *Reduce short term memory load*

Keterbatasan pada suatu ingatan pada *user* hal ini agar *user* dapat cepat mengerti saat menggunakan program. untuk harus memberi suatu informasi yang cukup pada *user* dan memberi tampilan pada program yang bagus tapi dapat dipahami.

2.5 Metodologi Penelitian

2.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner ini awalnya membutuhkan pertanyaan – pertanyaan data yang di kumpulkan dari setiap *user* agar hasil kuesioner ini dapat

memastikan program *tourism* dapat menggunakan beberapa pertanyaan dari teori UCD (*user centered design*) Proses menurut Vivienne Trulock (2005) antara lainnya PACT *framework*.

a. *People*

Pertanyaan yang berhubungan dengan kondisi *user* dari fisik maupun sosial seperti jenis kelamin, umur dan *user* mempunyai tujuan (*Goal*).

b. *Activity*

Pertanyaan yang berhubungan dengan mendukung sistem yang digunakan terhadap pemahaman *user* seperti *user* ingin membuat rencana dengan adanya informasi harga budget.

c. *Context*

Pertanyaan yang berhubungan dengan penggunaan sistem yang pernah digunakan. Seperti *user* selain membuat rencana di situs program *tourism* “Apakah *user* pernah mengakses program *tourism* di situs lain ? ”.

d. *Technology*

Pertanyaan yang berhubungan tentang *user* terhadap teknologi dari komputer, *handphone* dan teknologi lainnya. Seperti *user* berbicara secara langsung dengan saling berhadapan sedangkan teknologi dalam *video call* bisa berbicara secara *online* langsung dengan saling berhadapan.

Dari kuesioner yang di sebarakan adalah Pertanyaan yang menggunakan kalimat dengan jawaban seperti *multiple choose* pada kuesioner tersebut.

2. Wawancara

Wawancara ini melakukan pertanyaan secara berbicara langsung pada beberapa *user* yang kami ajukan.