

# Aplikasi Pariwisata Berbasis Kebudayaan dan Kearifan Lokal Kabupaten Pacitan

Imanda Yanuar Wicaksono

Department of Informatics

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Indonesia

14523044@students.uii.ac.id

**Abstraksi**— Pariwisata merupakan kegiatan bepergian ke sesuatu tempat dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk penyegaran. Banyak obyek wisata yang saat ini dikenal seperti halnya pantai, sungai, goa dan lain sebagainya. Sektor pariwisata juga menjadi salah satu pendapatan terbanyak untuk Kabupaten Pacitan. Untuk itu sektor ini menjadi sangat penting bagi perkembangan kota. Kemudian masalah muncul yaitu banyak wisatawan yang datang ke Kabupaten Pacitan tidak mengetahui lokasi persisnya suatu obyek wisata. Hal ini menjadi masalah besar bagi pendatang yang datang ke Kabupaten Pacitan mengingat akses jalan ke obyek wisata yang ada belum sepenuhnya sempurna. Masalah lain muncul ketika perkembangan pariwisata kabupaten pacitan mulai naik dan tidak berjalan lurus dengan dikenalnya kebudayaan di Kabupaten Pacitan. Apabila hal ini terjadi terus menerus bisa menyebabkan kepunahan kebudayaan yang ada di Pacitan. Kebudayaan di Kabupaten Pacitan hanya dijaga oleh segelintir orang saja yang menjadi penggiat budaya. Hal ini menjadi ironi ketika nanti penerus bangsa ini tidak lagi bisa melihat kebudayaan – kebudayaan yang lahir dan diciptakan di tanah mereka sendiri. Masalah ini bisa menjadi sangat besar kalau nanti penerus bangsa ini tidak akan lagi mengenal jati dirinya sendiri. Aplikasi pariwisata ini diciptakan untuk menjawab masalah masalah tersebut. Aplikasi ini menggabungkan bagaimana sebuah aplikasi *tour guide* digabungkan dengan unsur – unsur budaya dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan. Unsur tersebut diambil sebagai sebuah pengenalan dan promosi kepada pengguna untuk agar mereka mengetahui banyak hal tentang Kabupaten Pacitan. Di dalamnya terdapat fitur fitur yang bisa membantu wisatawan seperti halnya pengguna bisa melihat lokasi dan memberi komentar terhadap suatu obyek wisata. dalam proses pembuatannya menggunakan beberapa metode UX seperti halnya Heuristic dalam proses pengujiannya.

**Kata Kunci**—pariwisata, budaya, Kabupaten Pacitan, promosi, Heuristic.

## I. PENDAHULUAN

Kabupaten Pacitan yang memiliki julukan kota 1001 goa menyimpan banyak obyek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Obyek wisata berupa goa yang berumur ratusan atau bahkan ribuan tahun yang indah dan memiliki sejarah budaya yang tidak menarik untuk diketahui. Selain wisata goa, terdapat juga banyak pantai yang indah dan tersembunyi, sehingga belum banyak orang yang mengetahuinya. Upacara adat yang ada di Kabupaten Pacitan juga menarik untuk dinikmati. Upacara tersebut merupakan sebuah upaya membuktikan rasa syukur kepada Tuhan. Beberapa upacara

adat tersebut diantaranya ceprotan dan mantu kucing. Selain itu Kabupaten Pacitan juga terkenal juga sebagai penghasil batu akik terbesar di Indonesia.

Selain beragamnya kebudayaan dan tempat pariwisata di Kabupaten Pacitan, pada tahun 2016 pertumbuhan ekonomi Kabupaten Pacitan melambat karena pengaruh global. Pertumbuhan ekonomi Pacitan sempat melambat dari yang semula 5.21% menjadi 5.11%. selain pelambatan ekonomi, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) serta kemiskinan capaiannya masih berada di bawah rata – rata provinsi[1]. Kabupaten Pacitan merupakan kota yang salah satu penyokong ekonominya bergantung pada sektor pariwisata, maka melihat dari pertumbuhan ekonomi tersebut, sektor pariwisata juga ikut andil dalam pelambatan ekonomi di Kabupaten Pacitan. Seperti pada tahun 2018 ini, target pendapatan dari sektor pariwisata mencapai 10.2 Milyar Rupiah. Namun sampai pada bulan juni 2018 baru bisa mencapai 34.70% dari target pendapatan. Namun, masih banyak orang yang belum mengetahui tempat – tempat wisata yang menarik dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Pacitan. Kebudayaan yang telah diwariskan oleh para leluhur seolah mulai hilang dengan datangnya dunia digital. Kabupaten Pacitan sendiri juga memiliki upacara adat yang sangat layak untuk menarik wisatawan. Beberapa tujuan wisata yang susah untuk dijangkau dan medan yang lumayan susah bisa membingungkan para wisatawan, utamanya wisatawan asing.

Dalam permasalahan tersebut diperluakan sebuah aplikasi yang mendukung pada sistem operasi android agar lebih mudah digunakan. Selain itu calon wisatawan bisa mengetahui jalur dan alat transportasi apa yang harus ditempuh untuk mencapai tempat wisata atau tempat upacara adatnya. Pembuatan antarmuka aplikasi dengan mengedepankan aspek budaya dari Kabupaten Pacitan diharapkan agar lebih menarik wisatawan.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Kebudayaan

Kata budaya menurut perbendaharaan Bahasa Jawa berasal dari kata budi dan daya. Penyatuan dua kata menjadi satu yang membentuk satu pengertian baru pula, dinamakan Jarwadosok, pengertian yang disorong atau lebih tepat dipadatkan [2]. Menurut Citra Pariwisata Indonesia pada tahun 2003 , budaya merupakan elemen pariwisata yang paling menarik miint

wisatawan mancanegara. Budaya mendapatkan skor 42,33 dari wisatawan mancanegara dalam kategori “sangat menarik” dan berada diatas elemen keindahan alam dan peninggalan sejarah dengan skor 39, 42 dan 30,86 [3].

**B. Pariwisata**

Menurut Penelitian Yolani dan Mansuri definisi Pariwisata adalah suatu perjalanan rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak 80 km(50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi [4]. Berikut merupakan jenis – jenis pariwisata yang dijelaskan oleh [5] dalam penelitian [3] yang terdapat tujuan wisata sehingga menarik wisatawan untuk datang mengunjunginya sehingga dapat pula diketahui jenis pariwisata yang layak sebagai berikut :

1. Pariwisata untuk menikmati perjalanan (pleasure tourism).
2. Pariwisata rekreasi (Recreation tourism).
3. Pariwisata kebudayaan (Cultural tourism).
4. Pariwisata Olahraga (Sport tourism).
5. Pariwisata konvensi (Convention tourism).
6. Pariwisata bisnis (Business tourism).

**C. User Experience**

User Experience adalah respon pengguna terhadap sebuah aplikasi yang mengutamakan rasa kepuasan dan kesenangan pada saat menggunakannya. Menurut [6] User Experience terdiri dari empat elemen, yaitu :

1. Kegunaan (Usability).
2. Bernilai (Valuable).
3. Kemudahan untuk mengakses (Adoptly).
4. Kesukaan (Desirability).

**III. USER RESEARCH**

Proses user research yang digunakan peneliti pada penelitian ini ada beberapa hal diantaranya wawancara, kemudian pengumpulan personas dan setelah proses tersebut terlewati akan muncul sebuah kebutuhan.

**A. Wawancara**

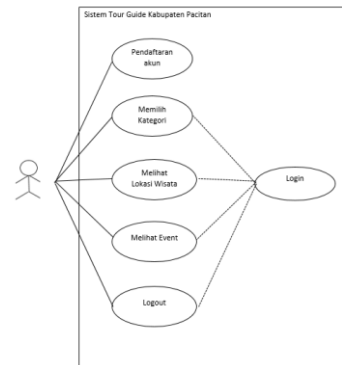
Riset pengguna merupakan tahapan dimana peneliti mencari sebuah jawaban dan keperluan semua yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi. Informasi yang didapat akan dapat membantu menjawab rumusan masalah yang sudah ditulisa pada bab sebelumnya. Metode yang digunakan dalam tahap ini ada dua yaitu dengan cara wawancara dan membagi kuisioner. Dalam proses wawancara maupun pertanyaan pada kuisioner ini, peneliti mengedepankan bagaimana unsur budaya dimasukkan ke dalam aplikasi sehingga bisa menggabungkan antara unsur budaya dan teknologi. Unsur budaya dipilih peneliti sebagai topik utama dalam pembuatan aplikasi ini karena dianggap unik dan dapat menarik pengguna aplikasi untuk menggunakannya. Selain itu unsur budaya ini dipilih untuk menguji seberapa besar potensi kebudayaan apabila digabungkan dengan teknologi saat ini.

**B. Personas**

Metode ini merupakan tahapan dimana peneliti memilih pengguna dalam jumlah tertentu untuk membantu dalam penelitian ini sampai akhir penelitian dengan keluaran sebuah aplikasi tour guide Kabupaten Pacitan. Pada pemilihan persona ini peneliti mengambil beberapa karakter yang sangat berbeda dari segi karakter dan sifat. Sifat dan karakter ini mengacu dari hasil User Research yang dilakukan sebelumnya. Hasil tersebut menerangkan bahwa terdapat beberapa sifat dan karakter wisatawan yang datang ke Pacitan antara lain terdapat wisatawan dan datang dengan rombongan, kemudian ada juga wisatawan yang datang hanya seorang diri, dan wisatawan yang datang untuk mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia ini.

**C. Use Case Diagram**

Use Case Diagram adalah sebuah diagram yang dibuat untuk menggambarkan fungsi – fungsi yang ada di dalam sebuah sistem. Dalam hal ini sistem yang dibuat akan memiliki beberapa fungsi yang dapat digunakan. Fungsi tersebut muncul setelah hasil User Research ke narasumber maupun ke personas yang telah mewakili calon pengguna. Pengguna memiliki beberapa akses penuh dalam sistem tour guide kabupaten pacitan ini antara lain :



Gambar C.1 Use Case Diagram

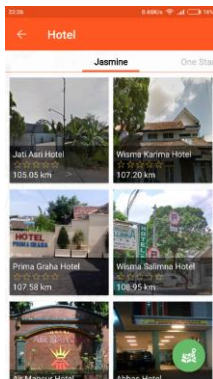
Beberapa fitur yang bisa digunakan oleh pengguna antara lain seperti dijelaskan pada Use Case Diagram di atas. Pengguna bisa mendaftarkan akunnya melalui aplikasi ini. Kemudian apabila pengguna sudah berhasil mendaftarkan akunnya pada aplikasi ini dan berhasil login menggunakan akunnya, pengguna bisa melihat lokasi wisata, memilih kategori, melihat event. Kemudian untuk keluar pengguna bisa menggunakan fitur logout.

**D. Review Aplikasi Sejenis**

Metode merupakan tahap yang dibutuhkan kejelian karena pada tahap ini peneliti melakukan proses perbandingan dengan aplikasi yang mirip. Peneliti mengambil “Aplikasi Mobile Kudus” dan “Pariwisata Malang”. Untuk pengujian dan review ini, peneliti menggunakan pengujian Heuristic yang mengambil 10 prinsip dari Nielsen dan Hasil dari proses perbandingan ini nantinya akan dijadikan sebuah masukan untuk proses perancangan aplikasi. Berikut Hasil Review dari Aplikasi tersebut :

- a. Aplikasi Mobile Kudus

Aplikasi Mobile Kudus merupakan aplikasi pariwisata yang mencakup tempat – tempat pariwisata yang dijadikan panduan untuk membantu para wisatawan yang datang ke kudu untuk mencari tempat tempat wisata yang ada disana.



Gambar 3.2 Aplikasi Mobile Kudus

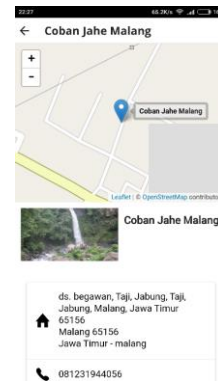
Dalam proses review peneliti menggunakan prinsip Neilsen dan hasilnya bisa dilihat pada table dibawah ini :

Tabel D.1 Tabel Penilaian Aplikasi Mobile Kudus

Prinsip	Nilai
<i>Visibility of System Status</i>	8
<i>Match between system and the real world</i>	7
<i>User control and freedom</i>	8
<i>Consistency and standards</i>	6
<i>Error prevention</i>	8.5
<i>Recognition rather than recall</i>	7
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	5
<i>Aesthetic and minimalistic design</i>	8
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	7.5
<i>Help and documentation</i>	0

b. Pariwisata Malang

Aplikasi pariwisata malang ini menyediakan fasilitas berupa reservasi dan pemilihan paket wisata. Aplikasi ini bertujuan untuk proses bisnis yang dilakukan oleh pengelola aplikasi.



Gambar D.3 Aplikasi Mobile Kudus

Dalam proses review peneliti menggunakan prinsip Neilsen dan hasilnya bisa dilihat pada table dibawah ini :

Tabel D.2 Tabel Penilaian Aplikasi Pariwisata Malang

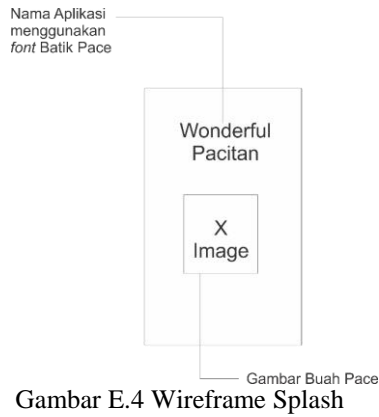
Prinsip	Nilai
<i>Visibility of System Status</i>	8
<i>Match between system and the real world</i>	7
<i>User control and freedom</i>	8
<i>Consistency and standards</i>	8
<i>Error prevention</i>	5
<i>Recognition rather than recall</i>	0
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	5
<i>Aesthetic and minimalistic design</i>	8
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	7.5
<i>Help and documentation</i>	0

E. Wireframe

Wireframe merupakan gambaran sketsa yang mulai diimplementasikan dengan skala aslinya [7]. Pembuatan wireframe direncanakan dari hasil riset pengguna bagaimana keinginan calon pengguna aplikasi terhadap aplikasi ini. Wireframe ini memberikan gambaran bagaimana aplikasi ini nantinya akan berjalan. Adapun beberapa gambaran dari wireframe aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

1. Splash

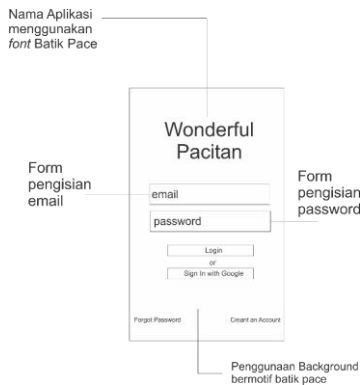
Halaman ini bertujuan sebagai halaman selamat datang bagi pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Pada nama aplikasi di halaman ini menggunakan font yang bermotif batik pace dari Kabupaten Pacitan. Kemudian pada gambar yang ditengah terdapat gambar buah pace atau mengkudu yang mana menjadi asal muasal nama Pacitan.



Gambar E.4 Wireframe Splash

## 2. Halaman Login

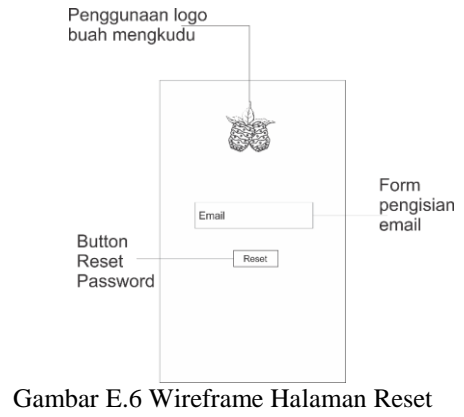
Pada nama aplikasi “Wonderful Pacitan” mengaplikasikan model font seperti pada halaman splash yaitu font yang menggunakan motif batik pace. Pada halaman login ini juga terdapat kolom username dan password untuk diisi oleh pengguna sebagai otentikasi untuk masuk ke dalam aplikasi agar mendapatkan akses penuh aplikasi ini. Dibawah kolom username dan disediakan tombol login untuk memulai proses otentikasi. Selain bisa login menggunakan email yang sesuai dengan akun yang telah didaftarkan, disediakan juga fitur untuk login menggunakan akun google yang telah tersambung dengan akun android pengguna.



Gambar E.5 Wireframe Halaman Login

## 3. Halaman Reset

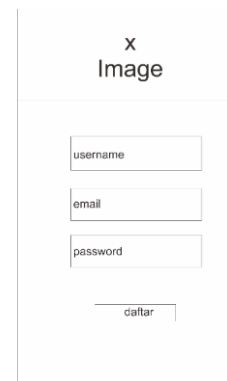
Pada halaman ini terdapat kembali icon buah Pace atau mengkudu pada bagian atas. Kemudian terdapat form pengisian email untuk diisi pengguna agar dapat memproses reset password dan disertai dengan menekan tombol reset.



Gambar E.6 Wireframe Halaman Reset

## 4. Halaman Pendaftaran

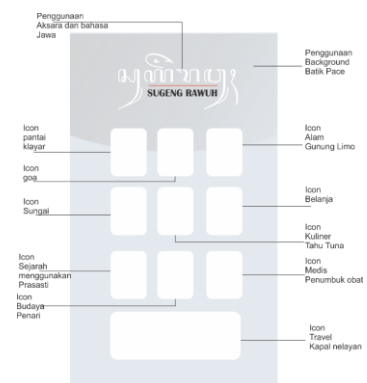
Pada halaman pengguna menampilkan kolom username, email dan password. Kolom – kolom itu semua ditampilkan dengan tujuan agar diisi oleh pengguna untuk mendapatkan akun agar bisa mempunyai akses penuh dalam aplikasi ini. Dibagian bawah terdapat tombol daftar untuk memulai proses pendaftaran akun.



Gambar E.7 Wireframe Halaman Daftar

## 5. Halaman Beranda

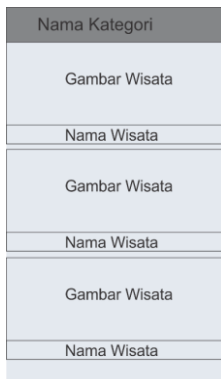
Dalam desain halaman utama menampilkan beberapa menu kategori yang dapat dipilih oleh pengguna. Selain itu dalam halaman utama juga menampilkan gambar yang dijadikan headlight yang menyangkut pariwisata serta kebudayaan.



Gambar E.8 Wireframe Halaman Beranda

6. Halaman Daftar Wisata

Halaman daftar wisata ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna pada saja isi dari setiap kategori. Pada halaman ini diberikan informasi berupa foto dan nama dari sebuah destinasi wisata maupun nama dari sebuah upacara adat.



Gambar E.9 Wireframe Halaman Daftar Wisata

7. Halaman Deskripsi

Dalam halaman deskripsi ini bertujuan untuk memberikan informasi lebih rinci dari sebuah tempat wisata atau upacara adat. Informasi yang diberikan berupa foto, Deskripsi, Jangkauan, Lokasi dan Komentar. Pada halaman ini pengguna bisa merujuk langsung tempat wisata atau tempat pelaksanaan upacara adat karena aplikasi ini sudah terintegrasi dengan aplikasi Google Maps. Kemudian pada bagian atas terdapat icon komentar yang digunakan membawa pengguna ke halaman pemberian komentar. Komentar yang telah dikirim akan keluar pada kolom komentar yang terdapat di halaman ini.



Gambar 3.9 Wireframe Halaman Deskripsi

8. Halaman Event

Pada Halaman Event menampilkan kalender. Kalender tersebut khusus dibuat untuk kalender event yang terjadi selama satu tahun. Karena menurut hasil User Research agenda tahunan tidak akan berubah secara drastis. Jadi perancangan jadwal event tahunan biasanya dilaksanakan setiap akhir sampai awal tahun. Halaman ini juga menampilkan event apa saja yang akan dilaksanakan. Setiap event yang ada di kalender

ini akan ditampilkan juga tempat dan waktu pelaksanaannya.



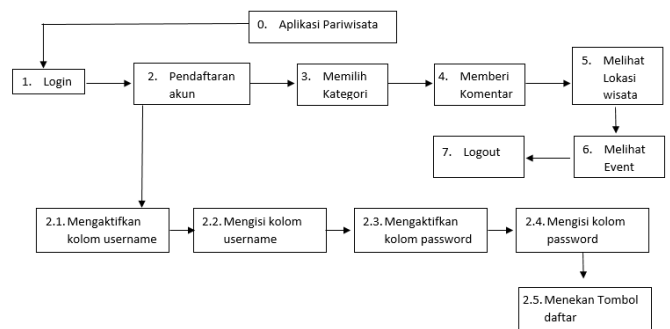
Gambar 3.10 Wireframe Halaman Event

IV. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan aplikasi ini dari sisi personas yang menjadi perwakilan calon pengguna atau wisatawan yang akan datang ke kabupaten Pacitan.

A. Hierarchical Task Analysis (HTA)

Hierarchical Task Analysis merupakan perincian dari pemahaman fungsi – fungsi yang terdapat di dalam sistem. Didalam aplikasi ini terdapat beberapa fungsi atau fitur yang akan digambarkan dalam HTA seperti dibawah ini :



Gambar 4.1 Hierarchical Task Analysis Aplikasi

Aplikasi ini menampung fungsi diantaranya adalah fungsi Login, pendaftaran akun, memilih kategori, memberi komentar, melihat lokasi, dan melihat event. Semua fungsi tersebut akan membantu pengguna dalam proses berlibur mereka di Kabupaten Pacitan.

**B. Purwarupa**

Dalam pembuatan purwarupa ini menggunakan aplikasi JustIn Mind. Pemilihan aplikasi ini untuk membuat purwarupa karena fitur yang disediakan oleh aplikasi ini. Dengan memakai aplikasi ini, personas bisa secara langsung berinteraksi dengan purwarupa tersebut. Purwarupa yang dibuat berupa purwarupa yang bersifat Hight Fidelity.

Perancangan desain sistem ini selain memikirkan kemudahan pada saat penggunaannya juga fokus pada saat pengalaman positif yang diberikan oleh pengguna. Data ini diambil dari tahapan review aplikasi sejenis. Salah satu metode untuk mengukur efisiensi UX adalah dengan cara menghitung berapa lama pengguna menghabiskan waktu pada saat menggunakan sebuah fungsi fitur. Pada proses pengujian diperlukan sebuah skenario sebagai berikut :

**1. Fungsi Login**

Tabel B.1 Tabel Skenario Fungsi Login

Tujuan	Pengguna bisa melakukan Login
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia sudah pernah menggunakan aplikasi ini untuk mengetahui tujuan destinasi wisata yang ada di Kabupaten Pacitan sehingga dia sudah mempunyai akun untuk aplikasi ini. Responden diharapkan untuk mencoba fungsi login ke aplikasi

Halaman login ini merupakan halaman pertama yang ditampilkan oleh aplikasi ini untuk pengguna. Aplikasi ini membutuhkan fungsi login untuk agar pihak admin bisa mengatur dan membatasi gerak apabila terjadi suatu kesalahan.



Gambar 4.2 Purwarupa halaman login

Tabel B.2 Tabel Hasil Pengujian Skenario Login

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	✓
3 (Pegiat Seni dan budaya)	✓
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

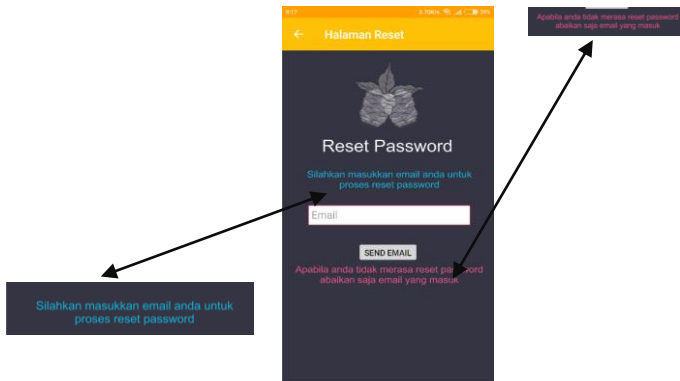
Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi login semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur login aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100%.

**2. Fungsi Reset Password**

Tabel B.3 Tabel Skenario Fungsi Reset Password

Tujuan	Pengguna bisa melakukan reset password
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia sudah pernah menggunakan aplikasi ini untuk mengetahui tujuan destinasi wisata yang ada di Kabupaten Pacitan sehingga dia sudah mempunyai akun untuk aplikasi ini. Namun pada saat proses login dia mengalami kendala karena telah lupa dengan passwordnya. Kemudian responden mencoba untuk melakukan reset password. Responden diharapkan untuk mencoba fungsi login ke aplikasi

Penggunaan logo buah “pace” atau dalam Bahasa Indonesia adalah buah mengkudu merupakan symbol dari asal muasal nama Kabupaten Pacitan. Pada halaman ini ada dua kalimat yang menjadi perhatian.



Gambar 4.3 Purwarupa halaman reset password

Kalimat yang berwarna biru menunjukkan peringatan bahwa pengguna diharapkan memasukkan email yang digunakan untuk mendaftarkan akunnya pada aplikasi ini. Untuk kalimat yang kedua menunjukkan peringatan bahwa apabila tidak merasa reset password agar mengabaikan email yang masuk. Kalimat yang ke dua bertujuan untuk meningkatkan keamanan dari akun pengguna.

Hasil pengujian purwarupa reset password terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel B.4 Tabel Hasil Pengujian Skenario Reset Password

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	✓
3 (Pegiat Seni dan budaya)	✓
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

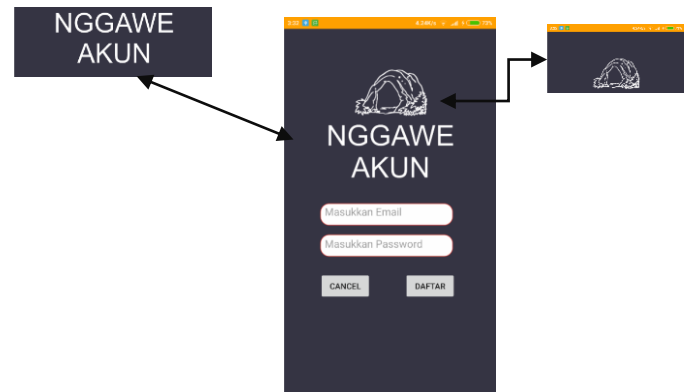
Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi reset password semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur reset password aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100%.

### 3. Fungsi daftar akun

Tabel B.5 Tabel Skenario Fungsi Daftar Akun

Tujuan	Pengguna bisa mendaftarkan akun
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Namun dia kesulitan untuk menemukan informasi tempat wisata yang menarik. Kemudian dia menggunakan aplikasi ini. Namun karena dia belum punya akun, dia memanfaatkan fungsi daftar.

Responden diharapkan untuk mencoba fungsi login ke aplikasi



Gambar 4.4 Purwarupa halaman daftar akun

Karena salah satu tujuan pembuatan ini adalah melestarikan budaya jawa. Kemudian pada halaman ini terdapat logo Goa yang melambangkan Kabupaten Pacitan yang disebut dengan Kota 1001 Goa.

Hasil pengujian purwarupa daftar akun terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel B.6 Tabel Hasil Pengujian Skenario Daftar Akun

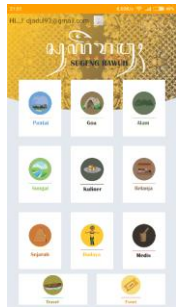
Partisipan	Hasil
(Berkeluarga)	✓
(Traveller)	✓
(Pegiat Seni dan budaya)	✓
(Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi daftar akun semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur daftar akun aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100%.

### 4. Memilih Kategori

Tabel B.7 Tabel Skenario Fungsi Memilih Kategori

Tujuan	Pengguna bisa memilih kategori yang diinginkan
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia menggunakan aplikasi ini dan berhasil login. Kemudian dia memilih kategori yang diinginkan.



Gambar 4.5 Purwarupa halaman beranda iterasi ke – 2

Hasil pengujian setelah adanya pembaruan dari halaman beranda sebagai berikut :

Tabel B.8 Tabel Hasil Pengujian Skenario Memilih Kategori Iterasi Ke - 2

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	✓
3 (Pegiat Seni dan budaya)	✓
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

Dari table pengujian kedua diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi memilih kategori semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur daftar akun aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100% setelah melakukan perbaikan pada iterasi kedua.

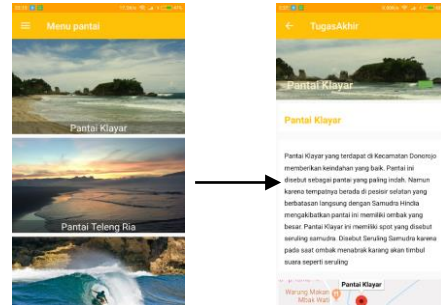
#### 5. Melihat Deskripsi

Tabel B.9 Tabel Skenario Fungsi Melihat Deskripsi

Tujuan	Pengguna bisa melihat deskripsi yang diinginkan
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia menggunakan aplikasi ini dan berhasil login. Kemudian dia ingin melihat deskripsi sebuah tempat

	wisata untuk mendapatkan informasi lebih.
--	---

Pada bagian halaman Deskripsi terdapat gambar destinasi wisata. Kemudian terdapat juga deskripsi wisata tersebut. Kemudian terdapat map untuk menuju destinasi wisata tersebut. Pengguna juga bisa memberikan komentar terhadap destinasi wisata tersebut dengan menekan tombol komentar.



Gambar 4.6 Purwarupa halaman deskripsi

Hasil pengujian purwarupa melihat deskripsi terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel B.10 Tabel Hasil Pengujian Skenario Melihat Deskripsi

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	✓
3 (Pegiat Seni dan budaya)	✓
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi melihat deskripsi semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur melihat deskripsi aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100%.

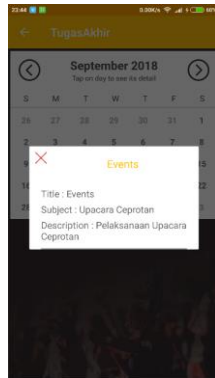
#### 6. Melihat Event

Tabel B.11 Tabel Skenario Fungsi Melihat Event

Tujuan	Pengguna bisa melihat event yang ada di Kabupaten Pacitan
Skenario	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia menggunakan aplikasi ini dan berhasil login. Kemudian dia ingin melihat Event apa saja yang akan di adakan di Kabupaten Pacitan.



Pada bagian halaman Event terdapat kalender yang merupakan calendar kegiatan yang ada di Kabupaten Pacitan selama satu tahun. Penggunaan kalender kegiatan ini mempermudah pengguna dalam melihat kegiatan apa saja yang akan di adakan di Kabupaten Pacitan. Kemudian tanpa mengesampingkan unsur budaya, peneliti menggunakan background acara “Rontek” yang merupakan festival tahunan yang diadakan di Kabupaten Pacitan.



Gambar 4.7 Purwarupa halaman event

Hasil pengujian purwarupa melihat deskripsi terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel B.12 Tabel Hasil Pengujian Skenario Melihat Event

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	✓
3 (Pegiat Seni dan budaya)	✓
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	4
Presentasi Keberhasilan	100%

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi melihat event semua personas dapat dengan mudah menggunakan fitur melihat deskripsi aplikasi ini karena menghasilkan presentasi keberhasilan sempurna yaitu 100%.

## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil UX Designer dengan Heuristic testing

Pengujian ini dilakukan oleh 2 orang UX Designer yang sudah mengerjakan proyek di bidang UX. Berikut adalah hasil dari pengujianya :

Tabel A.1 Tabel Hasil Pengujian Hieararchical Testing

Prinsip	Rata - rata
Visibility of System Status	7
Match between system and the real world	8.5

User control and freedom	8
Consistency and standards	7.5
Error prevention	7
Recognition rather than recall	0
Flexibility and efficiency of use	8.5
Aesthetic and minimalistic design	6
Help user recognize, diagnose, and recover from errors	5.5
Help and documentation	0

Hasil dari pengujian terhadap UX Designer menjelaskan bahwa ada 3 aspek yang mempunyai nilai dibawah rata – rata, yaitu recognition rather than recall, help and documentation, help user recognize, diagnose, and recover from error. Hasil ini bisa dijadikan patokan bahwa lebih dari 50% aspek pengujian sudah berhasil memenuhi standard dari pengujian ini.

### B. Hasil Pengujian

Setelah dilakukan pengujian aplikasi terhadap calon pengguna sebanyak 20 orang yang belum pernah dan yang sudah pernah berlibur ke Pacitan. Pengujian ini berdasarkan pengalaman setelah menggunakan aplikasi ini. Pengujian ini juga digunakan sebagai parameter apakah pembuatan aplikasi ini berhasil mempermudah calon wisatawan atau malah mempersulit penggunaanya karena pengaplikasian tema budaya dan kearifan lokal. Hasil pengujiannya sebagai berikut :



Gambar 5.1 Hasil pengujian 1

Berdasarkan hasil kuisisioner diatas 75% responden belum pernah pergi ke Pacitan dan sisanya sudah pernah ke Pacitan.



Gambar 5.2 Hasil pengujian 2

Berdasarkan hasil kuisisioner diatas setelah menggunakan aplikasi ini didapatkan hasilnya bahwa 95% pengguna merasa dimudahkan dengan adanya aplikasi ini.



Gambar 5.3 Hasil pengujian 3

Berdasarkan hasil kuisioner diatas, pengguna tidak ada yang merasa terganggu dengan penggunaan tema budaya dan kearifan lokal dalam aplikasi ini.

Untuk hasil keseluruhan dari pengujian aplikasi terhadap calon wisatawan adalah sebagai berikut :

- Lebih dari 50% pengguna mengetahui pacitan hanya dari pantai klayar dan kelahahiran SBY.
- Lebih dari 50% pengguna menginginkan informasi tentang biaya berlibur dan lokasi wisata yang akan dituju.
- 100% Pengguna merasa aplikasi ini berhasil mempermudah pengunjung yang ingin berkunjung ke Pacitan.
- 100% Tema kebudayaan dan kearifan lokal sama sekali tidak mengganggu dalam penggunaannya.
- 80% Setelah pengguna mencoba aplikasi ini, pengguna menjadi mengetahui informasi lebih tentang Kabupaten Pacitan.
- Lebih dari 50% pengguna mengapresiasi penggunaan tema kebudayaan dan kearifan lokal dari Kabupaten Pacitan.
- Lebih dari 50% pengguna mengharapkan aplikasi ini bisa direalisasikan ke kehidupan nyata.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan. Berikut ini adalah hasil kesimpulan yang dapat disimpulkan :

- a. Telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi pariwisata yang berbasis kebudayaan dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan yang dapat membantu wisatawan atau pengguna aplikasi yang belum pernah berlibur ke Kabupaten Pacitan.

- b. Setelah diadakan pengujian terhadap Duta Wisata Kabupaten Pacitan disimpulkan bahwa aplikasi ini dirasa cukup dan sesuai untuk dijadikan media untuk promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Pacitan.
- c. Penggunaan beberapa unsur budaya dan kearifan lokal dari Kabupaten Pacitan seperti halnya penggunaan motif batik pace yang menjadi batik asli dari Pacitan, kemudian penggunaan icon GOA yang menjadi logo yang sesuai dengan sebutan Kabupaten Pacitan.
- d. Setelah melakukan pengujian terhadap UX Designer menyimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Dari 10 prinsip yang menjadi parameter pengujian 7 berhasil memiliki nilai yang baik.

## REFERENCES

- [1] Exacty, A. A. (2017). Strategi Pengembangan Ekonomi Kabupaten Pacitan Melalui Sektor Basis. 4.
- [2] Herusatoto, Budiono. (1983). Simbolisme dan Budaya Jawa, Yogyakarta.
- [3] Primadyanti, Seftya. (2015). Aplikasi Ensiklopedia Pariwisata Budaya Indonesia Berbasis Multimedia, Yogyakarta.
- [4] Yolani, Mansuri. (2015). Sistem Informasi Pariwisata Propinsi Nangroe Aceh Darussalam Berbasis Web.
- [5] SPILLANE, DR.JAMES J. (1997). Ekonomi Pariwisata, Yogyakarta.
- [6] Guo, Frank., 2012. More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I. [online]  
Avalibale :  
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- [7] Persada, A. G., 2017. Interaksi Manusia dan Komputer, Yogyakarta.