

**APLIKASI PARIWISATA BERBASIS KEBUDAYAAN
DAN KEARIFAN LOKAL KABUPATEN PACITAN**



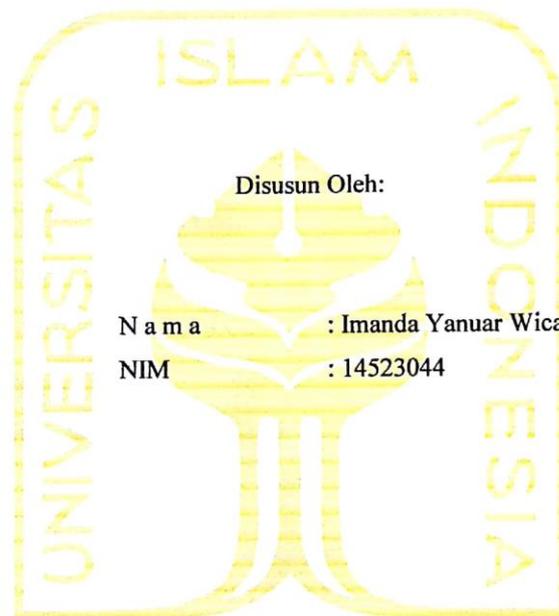
Disusun Oleh:

N a m a : Imanda Yanuar Wicaksono
NIM : 14523044

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**APLIKASI PARIWISATA BERBASIS KEBUDAYAAN
DAN KEARIFAN LOKAL KABUPATEN PACITAN
TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

Nama : Imanda Yanuar Wicaksono
NIM : 14523044

Yogyakarta, 1 Nopember 2018

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andhika Giri Persada', is written over the printed name below.

(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**APLIKASI PARIWISATA BERBASIS KEBUDAYAAN
DAN KEARIFAN LOKAL KABUPATEN PACITAN
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 1 Nopember 2018

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng

Anggota 1

Aridhanyati Arifin, S.T., M.Cs.

Anggota 2

Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.

البعثة الإسلامية
Mengetahui,
الجمهورية الإسلامية
الاندونيسية

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imanda Yanuar Wicaksono

NIM : 14523044

Tugas akhir dengan judul:

**APLIKASI PARIWISATA BERBASIS KEBUDAYAAN
DAN KEARIFAN LOKAL KABUPATEN PACITAN**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Nopember 2018



(Imanda Yanuar Wicaksono)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Perjuangan yang sangat panjang merupakan bagian dari suatu proses untuk mencapai sebuah tujuan yaitu Kesuksesan.

Untuk menghargai semua pihak yang telah berjuang bersama – sama dengan penulis maka saya persembahkan karya ini untuk :

Kedua Orang tua Bapak Supriyanto dan Ibu Sumiarsih

yang menjadi *supporter* utama dalam hidup.

Kakak tersayang Ivan Wahyu Pribadi

yang menjadi mentor utama dalam hidup.

Kedua Sahabat Andi Faiz Firdaus dan Syahfridin Idlafi Bachtiar

yang menjadi partner hidup dan partner mencari jati diri.

HALAMAN MOTO

“Hai, orang – orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiaga siaga dan bertaqwalah kepada ALLAH SWT supaya kamu menang”
(Q.S Ali-Imron : 200)

“All our dreams can come true if we have the courage to pursue them.”
(Walt Disney)

“Opportunities don’t happen.
You create them.”
(Chris Grosser)

“The best revenge is massive success.”
(Frank Sinatra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kami panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa atas ridho dan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Sholawat serta salam tak lupa kami panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yauml akhir.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dalam proses promosi tempat pariwisata yang mengedepankan budaya dan kearifan lokal dan menggunakan media lain seperti mobile. Mengingat perkembangan mobile yang sangat tinggi dan kebutuhan manusia yang menginginkan kepraktisan dan kecepatan. Karena untuk mengikuti kebutuhan manusia banyak kita juga harus memberikan kenyamanan dan rasa penasaran calon pengguna seperti mengambil aspek budaya dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan. Selain itu, penelitian ini bertujuan sebagai syarat lulus dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penelitian ditemukan berbagai banyak hambatan yaitu pada saat proses pengumpulan data yang mana menjadi faktor utama dalam penelitian ini. Proses pengumpulan data ini menjadi penting karena peneliti harus berkiblat kepada calon pengguna dan dipadukan dengan kenyataan di lapangan.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak pihak pihak yang telah terlibat dan mendukung dalam proses penelitian ini antara lain :

1. Rektor Universitas Islam Indonesia Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku pimpinan tertinggi dari Universitas Islam Indonesia.
2. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo selaku pimpinan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku pimpinan tertinggi Program Studi Teknik Informatika.
4. Pembimbing Tugas Akhir Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Rudhi Prasetyo selaku narasumber utama dan penggiat seni dan budaya Kabupaten Pacitan sekaligus merangkap sebagai Dalang Wayang Beber Kabupaten Pacitan.
6. Personas yang terdiri dari beberapa orang yang dijadikan sampel untuk pengambilan dan penentuan proses apa saja yang terdapat di dalam aplikasi ini.
7. Galuh Noor Akbar Pamungkas dan Fitra Ari Budiawan yang menjadi UX Designer dan bersedia menjadi penguji aplikasi.

8. Restiana Mifta Ulfa selaku sahabat dan merangkap sebagai teman spesial dalam hidup yang telah membantu dalam mengerjakan penelitian ini.

Semoga setelah terselesaikannya tugas akhir ini bisa memberikan manfaat kepada khalayak umum dan khususnya bisa meningkatkan pendapatan Kabupaten Pacitan yang notabene mengandalkan sector pariwisata sebagai pendapatan utama. Selain itu semoga aplikasi ini bisa memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna yang ingin berkunjung ke Pacitan sekaligus pengguna yang penasaran dengan kebudayaan Kabupaten Pacitan

Yogyakarta, 1 Nopember 2018

(Imanda Yanuar Wicaksono)

SARI

Kabupaten Pacitan merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Pacitan berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudra Hindia. Kabupaten Pacitan sendiri mempunyai pendapatan terbanyak dari sektor pariwisata dan hasil laut. Hal itu menjadi baik apabila terdapat media untuk proses promosi ke luar daerah. Di Kabupaten Pacitan sendiri memiliki berbagai banyak kebudayaan yang bisa diangkat dan bisa menarik perhatian dan pengunjung lebih banyak. 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. Salah satu yang menjadi faktor melambatnya pendapatan dari sektor pariwisata karena kurangnya kegiatan promosi yang baik sehingga masih banyak orang yang belum mengetahui tentang Kabupaten Pacitan. Hal tersebut menjadikan pariwisata Pacitan menjadi lambat untuk diketahui banyak orang.

Untuk meningkatkan promosi agar bisa diterima dengan baik dan menarik maka dibuatkan aplikasi pariwisata yang berfokus untuk mengangkat kebudayaan dan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Pacitan. Dalam proses pembangunan aplikasi tersebut melibatkan beberapa narasumber agar dapat membantu dalam proses pembuatannya karena aplikasi tersebut berbasis mobile. Dalam proses perancangan aplikasi ini menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* yang merupakan salah satu metode UX dan metode *Heuristic Testing* sebagai metode pendukung. Metode ini dipilih agar pengguna bisa merasakan langsung aplikasi yang dibangun dan bisa menentukan sendiri kebutuhannya di dalam aplikasi.

Hasil dari pembangunan aplikasi tersebut dapat membantu promosi pariwisata Kabupaten Pacitan dan dapat melestarikan kebudayaan yang ada. Selain itu aplikasi ini dapat memandu pengguna ataupun wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Pacitan. Aplikasi yang berbasis *mobile* ini dapat mempermudah pengguna dibandingkan harus membuka website.

Kata kunci: *mobile*, pacitan, budaya, kearifan lokal

GLOSARIUM

HTA	metode yang mengaplikasikan pembagian suatu tugas menjadi sub-tugas sehingga menjelaskan langkah – langkah pengerjaan suatu tugas dengan lengkap.
Platform	arsitektur yang menjadi pondasi dasar berjalannya sebuah sistem.
Persona/Personas	beberapa jumlah orang (4-6 orang) yang mewakili beberapa karakter calon pengguna produk.
User Experience	proses meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi pengguna dan produk.
Hardware	salah satu komponen komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau berbentuk nyata.
Software	sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
Network	jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer saling berkomunikasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Batasan Masalah	18
1.4 Tujuan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
1.6 Metodologi Penelitian	18
1.7 Sistematika Penulisan	20
BAB II LANDASAN TEORI	21
2.1 Kebudayaan.....	21
2.1.1 Potensi Wisata Kabupaten Pacitan	21
2.2 Pariwisata	23
2.2.1 Jenis – jenis Pariwisata.....	23
2.3 Kearifan Lokal	24
2.4 Kabupaten Pacitan.....	25
2.5 User Experience	25
2.5.1 User Research.....	25
2.5.2 Hierarchical Task Analysis	26
2.6 Prototyping.....	26
1. Analisis Kebutuhan.....	27
2. Desain Sistem	27
2.7 Usability Evaluation.....	28
2.8 Cognitive Walkthrough.....	28
2.9 Android	28
BAB III RISET PENGGUNA.....	30
3.1 Wawancara.....	30
3.2 Pengumpulan Data	30
3.2.1 Batik Pace.....	31
3.2.2 Upacara Adat.....	31
3.2.3 Pariwisata Alam	31
3.3 Personas	31
3.4 Use Case Diagram.....	37
3.5 Review Aplikasi Sejenis	38
3.6 Wireframe	41
3.6.1 Splash	41

3.6.2	Wireframe Halaman Login.....	42
3.6.3	Wireframe Halaman Reset Password.....	43
3.6.4	Wireframe Halaman pendaftaran.....	44
3.6.5	Wireframe Halaman Beranda.....	45
3.6.6	Wireframe Halaman Daftar Wisata.....	46
3.6.7	Wireframe Halaman Deskripsi.....	47
3.6.8	Wireframe Halaman Event.....	48
BAB IV PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....		50
4.1	Hierarchical Task Analysis.....	50
4.2	Purwarupa.....	55
4.2.1	Fungsi Login.....	57
4.2.2	Fungsi Reset Password.....	59
4.2.3	Fungsi Reset Daftar Akun.....	61
4.2.4	Memilih Kategori.....	63
4.2.5	Melihat Deskripsi.....	66
4.2.6	Melihat Event.....	68
4.3	Hasil Pengujian Keseluruhan.....	69
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		72
5.1	Hasil.....	72
5.2	Hasil UX Designer menggunakan Heuristic Testing.....	77
5.3	Hasil Pengujian.....	78
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		82
6.1	Kesimpulan.....	82
6.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Penilaian Aplikasi Mobile Kudus	39
Tabel 3.2 Tabel Penilaian Aplikasi Pariwisata Malang	41
Tabel 4.1 Tabel Skenario Fungsi Login.....	57
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Skenario Login	58
Tabel 4.3 Tabel Skenario Fungsi Reset Password	59
Tabel 4.4 Tabel Hasil Pengujian Skenario Reset Password	60
Tabel 4.5 Tabel Skenario Fungsi Daftar Akun	61
Tabel 4.6 Tabel Hasil Pengujian Skenario Daftar Akun.....	62
Tabel 4.7 Tabel Skenario Fungsi Memilih Kategori	63
Tabel 4.8 Tabel Hasil Pengujian Skenario Memilih Kategori	64
Tabel 4.9 Tabel Skenario Fungsi Memilih Kategori Iterasi Ke - 2	64
Tabel 4.10 Tabel Hasil Pengujian Skenario Memilih Kategori Iterasi Ke - 2.....	65
Tabel 4.11 Tabel Skenario Fungsi Melihat Deskripsi	66
Tabel 4.12 Tabel Hasil Pengujian Skenario Melihat Deskripsi	67
Tabel 4.13 Tabel Skenario Fungsi Melihat Event	68
Tabel 4.14 Tabel Hasil Pengujian Skenario Melihat Event	69
Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengujian Skenario Iterasi Ke - 1.....	69
Tabel 4.16 Tabel Hasil Pengujian Skenario Iterasi Ke - 2.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.1 Tabel Hasil Pengujian Hieararchical Testing	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Personas 1	32
Gambar 3.2 Personas 2	33
Gambar 3.3 Personas 3	34
Gambar 3.4 Personas 4	36
Gambar 3.5 <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 3.6 Aplikasi Mobile Kudus	39
Gambar 3.7 Aplikasi Pariwisata Malang	40
Gambar 3.8 Wireframe Splash.....	42
Gambar 3.9 Wireframe Halaman Login	43
Gambar 3.10 Wireframe Halaman Reset Password.....	44
Gambar 3.11 Wireframe Halaman Pendaftaran.....	45
Gambar 3.12 Wireframe Halaman Beranda.....	46
Gambar 3.13 Wireframe Halaman Daftar Wisata.....	47
Gambar 3.14 Wireframe Halaman Deskripsi.....	48
Gambar 3.15 Wireframe Halaman Event.....	49
Gambar 4.1 Hierarchical Task Analysis Aplikasi.....	50
Gambar 4.2 Hierarchical Task Analysis Login.....	51
Gambar 4.3 Hierarchical Task Analysis memilih kategori.....	52
Gambar 4.4 Hierarchical Task Analysis memberi komentar.....	53
Gambar 4.5 Hierarchical Task Analysis melihat Event.....	54
Gambar 4.6 Hierarchical Task Analysis memberi komentar.....	54
Gambar 4.7 Langkah penelitian	56
Gambar 4.8 Purwarupa halaman login.....	58
Gambar 4.9 Purwarupa halaman reset password	60
Gambar 4.10 Purwarupa halaman daftar akun.....	62
Gambar 4.11 Purwarupa halaman beranda	63
Gambar 4.12 Purwarupa halaman beranda iterasi ke – 2.....	65
Gambar 4.13 Purwarupa halaman deskripsi	67
Gambar 4.14 Purwarupa halaman event	68
Gambar 5.1 Logo aplikasi.....	72
Gambar 5.2 Halaman login aplikasi.....	73
Gambar 5.3 Halaman pendaftaran akun aplikasi	74

Gambar 5.4 Halaman beranda aplikasi	75
Gambar 5.5 Halaman deskripsi aplikasi	76
Gambar 5.6 Halaman event aplikasi	77
Gambar 5.7 Hasil pengujian 1	79
Gambar 5.8 Hasil pengujian 2	79
Gambar 5.9 Hasil pengujian 3	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 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 (Exacty, 2017). 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. Salah satu yang menjadi faktor melambatnya pendapatan dari sektor pariwisata karena kurangnya kegiatan promosi yang baik sehingga masih banyak orang yang belum mengetahui tentang Kabupaten Pacitan. Hal tersebut menjadikan pariwisata Pacitan menjadi lambat untuk diketahui banyak orang.

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. Keterbatasan transportasi yang menunjang untuk mengakses tempat wisata tersebut juga sering kali membingungkan bagi para wisatawan. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan media teknologi yang fleksibel dan mudah digunakan pada waktu berlibur seperti halnya media mobile. Mengingat di zaman globalisasi ini hampir setiap orang sudah mempunyai telephone genggam masing – masing.

Lembaga riset digital marketing (Emarketer) memperkirakan pada tahun 2018 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu Indonesia menjadi negara pengguna *smartphone* terbesar nomor 4 setelah China, India dan Amerika. Dan dari 100 juta tersebut 77% merupakan pengguna android (Rahmayani, 2015). Melihat angka tersebut sebagian besar pengguna *smartphone* menempatkan *smartphone* khususnya android ke bagian yang paling penting saat mereka melakukan kegiatan atau aktivitas seperti bekerja atau berlibur. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* khususnya android menjadi andalan yang mudah dalam membantu memperoleh informasi. Hal ini bisa dijadikan jalan terbaik untuk melakukan promosi atau memberikan informasi khususnya tentang pariwisata Kabupaten Pacitan terhadap khalayak umum. Terdapatnya fitur *maps* pada android bisa menjadi salah satu fungsi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pengguna dalam menunjukkan arah ke tempat pariwisata khususnya yang ada di Kabupaten Pacitan. *Platform* android yang fleksibel juga bisa membantu dalam menampilkan antarmuka aplikasi pariwisata yang menarik sesuai dengan keperluan pengguna seperti halnya penggunaan unsur kebudayaan dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan yang dijadikan tema utama aplikasi ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan 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. Unsur penggunaan kearifan lokal juga bisa mendukung dalam proses pembuatan aplikasi ini untuk menarik pengguna agar penasaran dengan kearifan lokal Pacitan yang sebagian besar masih menggambarkan kehidupan di desa yang identik dengan kesederhanaan seperti halnya masih mempertahankan Bahasa Jawa halus untuk dipakai alat komunikasi sehari hari.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi pariwisata alam dan budaya berbasis android untuk pemandu wisata yang mengedepankan unsur budaya dalam tampilan antarmukanya.

1.3 Batasan Masalah

- a. Studi kasus mencakup tempat wisata alam dan budaya Kabupaten Pacitan
- b. Pembuatan aplikasi mengaplikasikan metode *Heuristic* pada proses evaluasi dan *Cognitive Walkthrough*.

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun sebuah sistem yang mempermudah promosi tujuan wisata dan kebudayaan yang berbasis android yang mengedepankan unsur budaya dan dapat mempermudah wisatawan dalam negeri maupun luar negeri untuk mengenal tempat wisata yang mereka kunjungi di Kabupaten Pacitan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi penulis :
 1. Dapat merancang sistem aplikasi *tour guide* yang menarik dan mempunyai daya tarik budaya.
 2. Dapat mengembangkan aplikasi *mobile* yang sangat membantu di era teknologi seperti sekarang.
- b. Bagi pengguna
 1. Mempermudah dalam melakukan perjalanan wisata ke Kabupaten Pacitan.
 2. Lebih mengenal kebudayaan yang sekarang ini mulai mehilang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini terbagi atas beberapa bagian, diantaranya metodologi pengumpulan data, metodologi analisis data, metodologi perancangan, metodologi evaluasi. Bagian – bagian tersebut sangat membantu pada saat proses pembuatan tugas akhir. Metodologi tersebut dijelaskan seperti berikut :

a. Metodologi User Research

Pengumpulan data atau informasi yang mempunyai tujuan untuk perancangan bagaimana sebuah sistem dibangun sesuai dengan peruntukan dan permintaan calon pengguna. Metodologi ini melibatkan calon pengguna dan dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan cara menyebar kuisioner atau dengan mewawancarai pengguna secara langsung.

b. Review Aplikasi sejenis

Pada proses ini dilakukan proses *review* terhadap aplikasi yang sudah ada dan mencari sesuatu yang kurang dan dapat dijadikan masukan untuk proses perancangan sistem nantinya. Apabila terdapat kelebihan dari aplikasi yang sudah ada, bisa dijadikan sebagai masukan untuk pembangunan aplikasi ini.

c. Personas

Dokumentsi yang berisi keterangan tentang beberapa karakteristik user dengan tujuan mencari jalan tengah sebagai solusi terbaik dalam pembuatan aplikasi. Dalam penelitian ini menggunakan sekitar 3 – 5 personas yang mempunyai karakteristik berbeda beda. Pemilihan personas ini memiliki tujuan untuk memahami pemikiran dari sisi pengguna, sehingga dibutuhkan pengambilan sampel pengguna yang mempunyai karakteristik berbeda.

d. *Hierarchical Task Analysis*

Pada metode ini peneliti melakukan pemecahan *task* pada sebuah fitur di dalam aplikasi yang dibangun. Metode ini bertujuan untuk mengetahui seberapa mengerti personas dalam memanfaatkan semua fitur – fitur yang ada di aplikasi tersebut. Pemecahan tugas menjadi subtugas dilakukan secara rinci yang untuk mendapatkan tujuan atau parameter yang telah ditentukan.

e. Prototyping

Proses *prototyping* yaitu proses perancangan secara kasar aplikasi sebelum dibuat yang asli. Prototyping ini mengacu pada hasil observasi sudah dilakukan peneliti untuk mewujudkan contoh aplikasi dalam bentuk prototype.

f. Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap personas yang sudah ditentukan pada metodologi sebelumnya. Pengujian ini menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* sampai semua personas merasakan bahwa prototype aplikasi tersebut layak untuk dibuat aplikasinya

secara asli. Untuk pengujian selanjutnya dilakukan pengujian Heuristik. Untuk pengujian tahap kedua ini melibatkan orang yang ahli dalam bidang *User Experience*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam mengerti tentang gambaran umum terhadap masalah yang akan dibahas, maka sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas permasalahan umum tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan tugas akhir ini diantaranya kebudayaan, pariwisata, kabupaten pacitan, user experience dan android.

BAB III USER RESEARCH

Metologi berisi uraian tentang metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi serta beberapa penjelasan kebutuhan yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini.

BAB IV PEGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Implementasi dan pengujian berisi tentang aplikasi yang telah dibuat dan dijabarkan pada bab iii. Bab ini juga membahas tentang pengujian analisis seberapa berguna aplikasi tersebut dimata pengguna.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian dan pembahasan apa – apa saja yang perlu dijelaskan dalam penulisan hasil.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari peneliti pembuat aplikasi dan beberapa saran untuk dilanjutkan pada tahap pembangunan selanjutnya untuk aplikasi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 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 (Herusatoto, 1983). Arti kata budi dan daya dalam perbendaharaan Bahasa Jawa adalah batin atau tabiat. Sedangkan arti kata daya adalah kekuatan atau pengaruh. Setelah dijarwadosokkan menjadi “budaya” mempunyai arti baru yaitu kekuatan batin dalam daya upaya menuju kebaikan.

Menurut Citra Pariwisata Indonesia pada tahun 2003, budaya merupakan elemen pariwisata yang paling menarik minat wisatawan mancanegara. Budaya mendapatkan skor 42,33 dari wisatawan mancanegara dalam kategori “sangat menarik” dan berada di atas elemen keindahan alam dan peninggalan sejarah dengan skor 39, 42 dan 30,86. (Primadyanti, 2015)

2.1.1 Potensi Wisata Kabupaten Pacitan

Kabupaten Pacitan yang berbatasan langsung dengan samudra Hindia di sebelah selatan mempunyai pantai yang membentang di sepanjang pinggir kota bagian selatan sampai ke kota Trenggalek di timur dan kota Gunung Kidul di bagian barat. Disamping itu kawasan Kars pada deretan pegunungan seribu di dalamnya terukir indah goa – goa yang dihiasi stalagtit dan stalagmit serta ornamen dinding yang mempunyai ciri khas tersendiri. Sulitnya medan untuk mencapai obyek wisata tersebut menantang adrenalin para wisatawan.

Menurut (Kasmaningrum, 2008) obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Pacitan terdiri dari

1. Wisata Alam Pantai

- a. Pantai Teleng Ria

Merupakan pantai yang paling mudah untuk dijangkau dan hanya berjarak kurang lebih 3 Km dari pusat kota. Di dalam pantai tersebut tersedia wahana air, kolam renang serta terdapat area bumi perkemahan. Pantai ini merupakan tempat pendaratan nelayan pencari ikan sehingga banyak ikan yang dijual dalam keadaan yang masih segar ataupun sudah dalam berbentuk olahan.

b. Pantai Srau

Pantai ini terkenal dengan pantai yang mempunyai pasir putih yang bagus. Para pemancing mania dapat memanfaatkan spot batu karang untuk menurunkan mata pancingnya.

c. Pantai Klayar

Pantai Klayar terkenal dengan seruling Samudra. Pantai yang terletak di Kecamatan Donorojo ini juga memiliki pasir yang berwarna putih bersih.

d. Selain pantai di atas masih banyak lagi pantai yang belum disebutkan seperti panai wawaran, pantai soqe dan lain – lain.

2. Wisata goa

a. Goa Gong

Goa gong sering dijuluki sebagai gola terindah se Asia Tenggara. Goa ini terletak di Kecamatan Punung berjarak sekitar 40 Km dari pusat kota Pacitan. Penamaan Goa Gong diambil dari suara stalagtitnya yang apabila dipukul bersuara menyerupai suara gong.

b. Selain goa di atas terdapat goa – goa yang lain mengingat Kabupaten pacitan sendiri mendapat julukan Kota 1001 Goa seperti Goa Tabuhan, goa Putri dan lain – lain.

3. Wisata Budaya

a. Upacara Ceprotan

Upacara adat ini rutin dilaksanakan sebagai simbol bersih desa yang dilaksanakan pada senin kliwon bulan longkang tahun jawa di kecamatan Donorojo.

b. Upacara Mantu Kucing

Upacara adat ini dilaksanakan untuk memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa agar mnurunkan hujan di daerah yang mengadakan upacara tersebut. Upacara ini berasal dari desa Purworejo. Upacara ini dilaksanakan apabila terjadi kemarau yang berkepanjangan.

c. Festival Rontek

Festival ini merupakan acara tahunan yang diadakan kabupaten pacitan. Rontek sendiri merupakan alat music yang digunakan untuk membangunkan orang sahur.

d. Selain wisata budaya diatas adapula wisata budaya yang lain seperti wayang beber, kirab pusaka dan lain – lain.

2.2 Pariwisata

Pariwisata sering dikaitkan dengan kata Traveling dalam Bahasa Inggris yang berarti bepergian ke tempat yang baru dalam jangka waktu tertentu. Dengan melihat situasi dan kondisi tersebut, maka pariwisata adalah suatu perjalanan yang terencana dengan baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok ke suatu tempat dengan tujuan mendapatkan kepuasan atau kesenangan. (Primadyanti, 2015).

Menurut Penelitian Yolana 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. (Yolana, 2015)

Melihat sudut pandang yang lain pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu memperbaiki kesehatan menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain lain (SPILLANE, 1977)

2.2.1 Jenis – jenis Pariwisata

Berikut merupakan jenis – jenis pariwisata yang dijelaskan oleh (SPILLANE, 1977) dalam penelitian (Primadyanti, 2015) 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)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang – orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur untuk mendapatkan ketenangan di luar kota atau sebaliknya untuk menikmati hiburan di kota besar. Jenis pariwisata ini menyangkut berbagai unsur yang sifatnya berbeda. Hal ini disebabkan karena pengertian pleasure sendiri mempunyai kadar yang berbeda pada setiap individu.

2. Pariwisata rekreasi (Recreation tourism)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang – orang yang menghendaki pemanfaatan hari libur untuk beristirahat, melepaskan kepenatan dengan mengunjungi tempat – tempat wisata yang dianggap membantu untuk kegiatan tersebut.

3. Pariwisata kebudayaan (Cultural tourism)

Jenis pariwisata ini ditandai dengan adanya rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar dan melakukan penelitian tentang adat istiadat, monument bersejarah dan lain sebagainya.

4. Pariwisata Olahraga (Sport tourism)

Jenis pariwisata ini dilakukan orang – orang untuk melatih motorik orang tersebut dengan cara melakukan pelepasan otot – otot ataupun dengan serangkaian gerakan olahraga.

5. Pariwisata konvensi (Convention tourism)

Jenis pariwisata ini merupakan kegiatan pariwisata dimana rangkaian motif perjalanan tersebut bertujuan untuk kongres, seminar ataupun pameran.

6. Pariwisata bisnis (Business tourism)

Jenis pariwisata ini menekankan unsur pada kesempatan yang digunakan oleh pelaku perjalanan menggunakan waktu sebeb – bebasnya untuk menikmati dirinya sebagai wisatawan yang mengunjungi berbagai obyek wisata dan jenis wisata lain.

2.3 Kearifan Lokal

Terminologi kearifan lokal terdiri dari dua kata yang masing-masing secara umum telah dipahami maknanya. Kearifan sinonim dengan kata kebijaksanaan, sedangkan lokal berarti setempat. Dalam Bahasa Inggris, istilah kearifan lokal disebut dengan *Local Wisdom*. Local berarti setempat, sedangkan *Wisdom* sama dengan kearifan atau kebijaksanaan. Mengartikan kearifan lokal sebagai gagasan-gagasan setempat (local) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal merupakan usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognitif) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu. (Wijayanto, 2012)

2.4 Kabupaten Pacitan

Menurut babat pacitan yang dituliskan pada penelitian (Kasmaningrum, 2008) menerangkan bahwa pacitan mempunyai arti camilan, tambul yang merupakan makanan ringan yang tidak mengenyangkan. Adapula pendapat dari legenda yang bersumber pada perang mengkubumen atau perang Palihan Nagari (1746 - 1755) yang menerangkan bahwa pacitan diambil dari kata “pace” yang berarti buah mengkudu dalam pengucapan Bahasa Indonesia. Dalam cerita peperangan tersebut dijelaskan pada saat Pangeran Mangkubumi mengalami kekalahan sehingga melarikan diri ke daerah timur (Wetan) dan sampailah ke daerah Pacitan. Berkat pertolongan setraketipa yang merupakan pendudukan Pacitan dengan memberikan buah pace yang masak membuat Pangeran mangkubumi pulih kembali.

2.5 User Experience

User Experience adalah respon pengguna terhadap sebuah aplikasi yang mengutamakan rasa kepuasan dan kesenangan pada saat menggunakannya. Menurut Frank Guo(2012) User Experience terdiri dari empat elemen, yaitu :

1. Kegunaan (Usability) : User dapat mudah melakukan fungsi fungsi yang ada di dalam sebuah sistem tersebut.
2. Bernilai (Valuable) : User menilai bahwa menilai bahwa sistem tersebut diciptakan sudah sesuai atau belum dengan kebutuhan user.
3. Kemudahan untuk mengakses (Adoptly) : pengguna harus merasa dipermudah dalam pengaksesan, cara mendapatkan, proses pengunduhan.
4. Kesukaan (Desirability) : bagaimana pengguna merasakan pengalaman dengan sebuah aplikasi yang mempunyai daya tarik tersendiri.

2.5.1 User Research

User Research adalah pemahaman perilaku user kebutuhan user melalui beberapa teknik yang dilakukan dalam penelitian (PUTRA, 2016). Ada beberapa metode dalam pelaksanaan user research menurut (YOVEMBRA, 2016) diantaranya adalah :

1. Requirement & Analysis.
2. Design & Development.
3. Testing & Evaluasi methods.
4. Deployment Release.

2.5.2 Hierarchical Task Analysis

Hierarchical Task Analysis merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan UX. Metode ini berisi penguraian dari setiap fungsi utama yang dipecah menjadi beberapa subtugas yang digunakan untuk membantu pengguna dalam menggunakan fungsi yang disediakan sistem. Dalam metode ini ada beberapa parameter yang harus dicapai :

1. Memecahkan suatu task menjadi sub-task dalam detail tertentu.
2. Mengatasi keterbatasan metode pengukuran kerja.

Di dalam Hierarchical Task Analysis terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan diantaranya :

1. Analysis
Prosedur yang digunakan untuk menganalisis kesalahan sebuah tugas dari dalam sistem.
2. Description
Daftar tindakan atau proses fisik yang terlibat di dalam suatu pekerjaan.
3. Task
Merupakan tugas utama dari aktivitas fungsi yang ada di dalam sistem.
4. Goals
Usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan utama dari sebuah fungsi utama.
5. Decomposition
Proses penguraian dari fungsi utama menjadi subtugas yang menjelaskan langkah – langkah perjalanan dalam menggunakan sebuah fungsi di dalam sistem.

2.6 Prototyping

Metode prototyping ini merupakan metoda pembuatan simulasi aplikasi yang akan dibuat nanti. Pembuatan prototype mengacu dari hasil User Research yang telah dijelaskan sebelumnya. Perancangan prototype ini mempunyai dua tingkatan yaitu *low fidelity* dan *high fidelity*. *Low fidelity* adalah prototype yang berupa sebuah rancangan sistem, layout dan mempunyai interaksi terbatas dengan pengguna sedangkan *high fidelity* merupakan rancangan yang 90% sudah dikatakan mirip dengan aplikasi yang sesungguhnya sehingga mempunyai interaksi penuh dengan pengguna dan dapat memasukkan dan memproses data. Selain itu segala fungsi – fungsi yang diberikan sudah dapat digunakan secara penuh.

Fitur yang diimplementasikan dalam proses prototype sistem dibatasi dengan teknik vertikal dan horizontal. Teknik vertikal adalah bagaimana peneliti merancang aplikasi dengan mengedepankan fungsi – fungsi fitur yang akan disediakan, sedangkan teknik horizontal peneliti merancang bagaimana desain antar muka dibuat agar mempunyai daya tarik yang kuat terhadap aplikasi tersebut. Langkah – langkah dalam prototyping sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini peneliti melakukan penggalian informasi tentang kebutuhan apa saja yang dibutuhkan di dalam aplikasi ini. Kebutuhan itu meliputi *hardware*, *software*, *network*, dan sumber daya manusia. Untuk kebutuhan dokumentasi sistem meliputi inputan, pemrosesan dan output.

Apabila kebutuhan di utama sudah ditentukan, maka selanjutnya adalah penentuan kebutuhan kelayakan sebuah sistem dilihat dari beberapa faktor antara lain adalah kebutuhan sumber daya, biaya, manfaat dan kelayakan aplikasi tersebut. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mengetahui kemampuan sistem dalam mengendalikan fitur – fitur yang telah dibuat dalam sistem tersebut. Dalam tahap ini harus bisa melewati pencapaian tujuan, kecepatan, validitas dan kualitas informasi yang diberikan sistem.

Dalam penelitian ini, peneliti menginginkan kebutuhan yang mengutamakan pada bagain *User Experience*, bagaimana kalau unsur kebudayaan dimasukkan ke dalam dunia teknologi sehingga informasi yang dicari adalah faktor dari kebudayaan apa yang akan cocok di masukkan ke dalam pembuatan aplikasi ini. Beberapa informasi yang didapatkan dari *User Research* yang menyangkut dengan unsur kebudayaan sudah didapatkan sehingga nanti akan dilakukan pemilihan informasi tersebut sehingga aplikasi yang mengedepankan unsur kebudayaan ini akan diterima oleh setiap pengguna.

2. Desain Sistem

Dalam proses desain sistem dilakukan perancangan bagaimana sistem dapat menampung semua masukan dan usul dari personas yang telah ditentukan tanpa melewati batasan masalah sehingga dapat menjawab rumusan masalah. Desain sistem terdiri dari aktivitas desain dan fungsionalitas fitur yang ada. Pada perancangan desain, peneliti mengacu pada metode – metode UX. Pada sistem ini peneliti merancang desain yang mengedepankan unsur kebudayaan khususnya kebudayaan Kabupaten

Pacitan. Tema kebudayaan diambil karena dirasa unik dan dapat menarik pemakai aplikasi “*Tour guide*” Kabupaten Pacitan sehingga dapat menarik wisatawan lebih banyak lagi. Dalam penggunaan metode – metode UX maka setiap pembuatan desain seperti pada saat membuat sebuah tombol ataupun background harus erdapat sebuah arti tersendiri.

2.7 Usability Evaluation

Pengujian dilakukan dengan pendekatan yang berbeda, yaitu dengan pendekatan empiris dan pendekatan analitis. Evaluasi secara empiris sangat dibutuhkan pengetahuan keilmuan yang mendalam dari pengguna, namun untuk evaluasi secara analitis tidak dibutuhkan pengetahuan keilmuan dari pengguna. Pengujian yang diajukan berdasarkan template sehingga perlu dibuat skenario untuk membantu penguji dalam melakukan pengujian *Usability Evaluation*. (Bligard, 2013).

2.8 Cognitive Walkthrough

Metode evaluasi analitis yang paling sering dipakai adalah metode Cognitive Walkthrough. Metode ini berfokus pada Usability dan User Interface. Keuntungan menggunakan metode ini adalah lebih gampang digunakan karena kesederhanaannya dalam mencari kesalahan. Jadi lebih murah dan cepat dalam mengidentifikasi kesalahan oleh ahli.

Proses evaluasi menggunakan *Cognitive Walkthrough* sebenarnya berfokus untuk mengeksplorasi seluruh fungsi dan tugas dalam sebuah aplikasi salah satunya dengan cara yang paling sederhana yaitu “*trial an error*”. Metode ini mensimulasikan proses kognitif oleh suatu tugas yang diberikan. (Bligard, 2013).

2.9 Android

Menurut (Supriyono, Saputra, Sudarmilah, & Darsono, 2014) Android adalah salah satu platform sistem operasi yang digemari masyarakat karena sifatnya yang *open source* sehingga memungkinkan pengguna melakukan pengembangan sesuatu dengan kebutuhannya. Arsitektur android terdiri dari :

1. *Application dan Widgets* : Lapisan dimana pengguna hanya berinteraksi dengan aplikasi saja
2. *Applications Framework* : Lapisan dimana para pengembang melakukan pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi android dengan komponen – komponennya

meliputi *views, contents provider, resource manager, notification manager, activity manager*.

3. *Libraries* : lapisan dimana fitur – fitur android yang berada di atas kernel meliputi *library C/C++* inti seperti *Libc* dan *SSL*.
4. *Android Run Time* : Lapisan yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan implementasi Linux yang terbagi menjadi dua bagian *Core Libraries* dan *Dalvik Virtual Machine*.
5. *Linux Kernel* : Lapisan yang berisi file – file sistem untuk mengatur *processing, memory, resource, driver*, dan sistem operasi android lainnya.

BAB III

RISET PENGGUNA

3.1 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 kuisisioner. Untuk metode wawancara, peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu dalang wayang beber yang bernama ki Rudi. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 10 Mei 2018. Beliau merupakan pelaku budaya dalam mempertahankan kebudayaan khususnya di Kabupaten Pacitan. Sedangkan untuk metode kuisisioner, peneliti membagi kuisisioner terhadap beberapa pengguna aplikasi serupa. Dalam metode ini juga mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembangunan aplikasi.

Dalam proses wawancara maupun pertanyaan pada kuisisioner 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.

Proses wawancara yang lain dilakukan terhadap perwakilan dari paguyuban kethuk kenang pacitan yang sebagai duta wisata Kabupaten Pacitan. Pada wawancara ini diwakili oleh saudari Claudia. Menurutnya sektor budaya yang ada di Kabupaten Pacitan ini masih minim untuk proses promosinya. Selain itu menurutnya banyak wisatawan yang tau pacitan dari website – website atau informasi pariwisata Kota Yogyakarta. Dia juga menambahkan diperlukannya sebuah platform yang bisa menampung semua pariwisata dan kebudayaan Kabupaten pacitan dalam sebuah aplikasi atau website dengan tujuan agar promosi pariwisata di Kabupten Pacitan semakin baik.

3.2 Pengumpulan Data

Hasil yang didapatkan dari melakukan pencarian data kebudayaan yang menggunakan metode wawancara dan kuisisioner serta observasi langsung ke lapangan dapat ditarik

kesimpulan bahwa terdapat beberapa sektor kebudayaan dan wisata alam yang sedang digencarkan dalam proses promosinya antara lain :

3.2.1 Batik Pace

Batik pace merupakan batik asli pacitan. Batik ini mempunyai ciri khas dari motifnya yang mengambil dari unsur alam yaitu motif pace (buah mengkudu) dan motif kerang laut. Alasan pemilihan batik pace untuk diangkat yaitu karena batik ini sudah mulai berkurang jumlahnya karena pembuatnya sudah mulai menginjak usia tua dan berkurangnya regenerasi untuk pembuat batik tersebut.

3.2.2 Upacara Adat

Tidak dipungkiri bahwa keragaman budaya di Indonesia sangat banyak. Tidak terkecuali Kabupaten Pacitan sendiri. Dalam satu tahun, terdapat beberapa upacara adat yang dilaksanakan karena merupakan upacara adat tahunan yang setiap tahunnya rutin dilaksanakan. Namun, pada kenyataannya meskipun sudah dilaksanakan rutin setiap tahun dan kemajuan teknologi seperti sekarang tidak membuat tradisi ini menarik wisatawan. Mungkin dikarenakan kurang menyebarnya informasi akan upacara adat yang ada di Kabupaten Pacitan.

3.2.3 Pariwisata Alam

Kabupaten Pacitan yang notabene hanya sebuah kota kecil namun memiliki keindahan yang tidak kalah cantik. Beberapa obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Pacitan berupa Pantai, Goa, Keindahan alam, Sungai dan masih banyak lagi yang butuh perhatian. Rata – rata obyek wisata di Kabupaten Pacitan masih kurang pengelolaan dari pihak pemerintah sehingga terlihat seperti apa adanya. Masih kurangnya fasilitas yang memadai di beberapa obyek wisata. Oleh karena itu sektor wisata alam ini menjadi tombak utama pariwisata yang bisa menarik wisatawan untuk datang ke Pacitan.

3.3 Personas

Metode ini merupakan tahapan dimana peneliti memilih pengguna dalam jumlah tertentu untuk membatun dalam penelitian ini sampai akhir penelitian dengan keluaran sebuah aplikasi *tour guide* Kabupaten Pacitan. Pada pemilihan personas 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. Sifat dan karakter wisatawan tersebut di wakilkkan oleh beberapa personas yang terpilih dan dijelaskan seperti di bawah ini.

Pemilihan personas ini untuk menentukan bagaimana aplikasi tersebut akan dibuat dan membantu dalam proses pengujian nantinya. Personas sendiri merupakan calon pengguna aplikasi yang mempunyai karakter sendiri sehingga dibutuhkan lebih dari satu untuk dijadikan pembanding pada saat melakukan pengujian aplikasi ini sebelum dibuat secara aslinya. Personas yang terpilih tersebut antara lain :

a. Personas 1



Gambar 3.1 Personas 1

Karakteristik Personas 1 :

1. Umur sekitar diatas 30 tahun (35 tahun).
2. Sudah berkeluarga.
3. Senang berlibur kemana saja terutama ketempat yang baru.
4. Lebih suka berlibur ke tempat wisata yang berkaitan dengan alam.

Personas 1 ini kita pilih karena dirasa dapat membantu dalam hal pengisian isi dari aplikasi karena sangat suka berlibur. Dari pengalamannya berlibur ke tempat – tempat yang variatif personas 1 sangat mampu dalam menentukan tempat berlibur yang menarik untuk ditampilkan dan bagaimana bentuk dalam penampilannya di dalam aplikasi. Karena personas 1 ini sudah berkeluarga, pastinya dia akan mengajak keluarganya untuk

berlibur. Dalam kesempatan ini, kita juga mengikut sertakan anggota keluarganya untuk ikut andil dalam penentuan mendiskusikan masalah perancangan aplikasi ini. Personas 1 memiliki sifat yang pemikir sehingga segala keputusan telah dipikirkan secara matang.

Anggota keluarganya meliputi istri dan kedua anaknya. Istri dari personas 1 ini merupakan seseorang yang bekerja di dalam kantor. Sehingga tidak ada banyak waktu untuk merencanakan sebuah liburan jauh – jauh hari. Istri dari personas 1 ini sangat menyukai sesuatu yang sederhana sehingga tidak merepotkan dalam penggunaannya. Sedangkan anak dari personas 1 berumur 8 tahun dan 6 tahun. Anak pertama senang berlibur ke alam yang mengandung unsur air seperti pantai. Karena pada saat di pantai dia bisa bermain air sambil bermain pasir. Pada saat liburan keluarga ini menggunakan kendaraan pribadi yaitu mobil.

b. Personas 2



Gambar 3.2 Personas 2

Karakteristik Personas 2 :

1. Berumur 22 tahun.
2. Masih kuliah.
3. Belum berkeluarga.
4. Suka berlibur sendirian ataupun dengan teman.
5. Sangat bergantung dengan smartphone pada saat berlibur, tujuannya untuk mencari referensi tempat berlibur.

Personas 2 sangat senang sekali berlibur. Setiap tahun dia harus melaksanakan hobinya tersebut minimal 2 kali kesempatan. Oleh karena itu dia sangat bergantung dengan smartphone untuk mencari referensi tempat berlibur. Personas 2 sangat senang dengan tempat wisata yang berkaitan dengan alam. Tetapi berbeda dengan personas 1, personas 2 lebih mengutamakan untuk sekedar menikmati keindahan alamnya tanpa harus berkotor – kotor seperti bermain di pantai. Dalam menentukan tujuannya, personas 2 mempertimbangkan dari melihat foto – foto tujuan wisata yang tersedia.

Pada saat liburan personas 2 ini sangat jarang menggunakan alat transportasi pribadi. Dia sangat senang memanfaatkan transportasi umum yang tersedia di wilayah tersebut apabila ada. Personas 2 juga mempertimbangkan biaya pada saat berlibur. Jadi sebelum berangkat berlibur, dia akan melakukan penghitungan besaran biaya yang akan digunakan selama liburan. Kalau pada saat berlibur bersama temannya personas 2 lebih memilih tempat – tempat yang menyediakan camping ground sehingga bisa menikmati kebersamaan bersama teman – temannya.

c. Personas 3



Gambar 3.3 Personas 3

Karakteristik Personas 3 :

1. Berumur diatas 26 tahun.

2. Belum berkeluarga.
3. Berkecimpung di dalam dunia seni.
4. Senang dengan sesuatu yang berbau sejarah dan budaya.

Personas 3 ini merupakan penggiat seni yang senang berlibur ke tempat yang menyediakan wisata budaya. Informasi yang didapat dari personas 3 ini, dia senang sekali berlibur ke pulau bali karena disana dia bisa menikmati bagaimana orang – orang bisa menjaga kebudayaannya sampai saat ini, meskipun di zaman globalisasi. Pekerjaannya di dalam dunia seni menuntut dirinya untuk menggali lagi kebudayaan – kebudayaan yang ada khususnya di Indonesia untuk dijadikan obyek pekerjaannya. Dia mempunyai pemikiran bahwa kehidupan sekarang yang sedang dijalani tidak lepas dari sebuah perjuangan sejarah zaman dahulu. Untuk itu dia selalu menggali wawasannya akan sejarah dan kebudayaan zaman dahulu. Dalam kesehariannya, dia tidak lepas dari lantunan – lantunan lagu jawa yang sering digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang. Dia juga sering menghadiri pertunjukan wayang, meskipun penyelenggarannya berada di luar kota tempat dia tinggal.

Personas 3 ini mempunyai sifat tertutup. Dia jarang bersosialisasi dengan orang yang baru di lingkungannya. Oleh karena itu dia sering menghabiskan sesuatu dengan sendiri. Dia jarang melibatkan orang lain dalam pekerjaannya. Menurutnya melibatkan orang lain akan menjadi penghambat pekerjaannya, karena dia merasa bahwa adanya orang lain akan membuat imajinasinya tidak tersampaikan dengan penuh.

d. Personas 4



Gambar 3.4 Personas 4

Karakteristik Personas 4 :

1. Berumur 17 tahun
2. Pelajar
3. Hobi membaca buku
4. Tidak tertarik dengan liburan
5. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan laptop dan buku

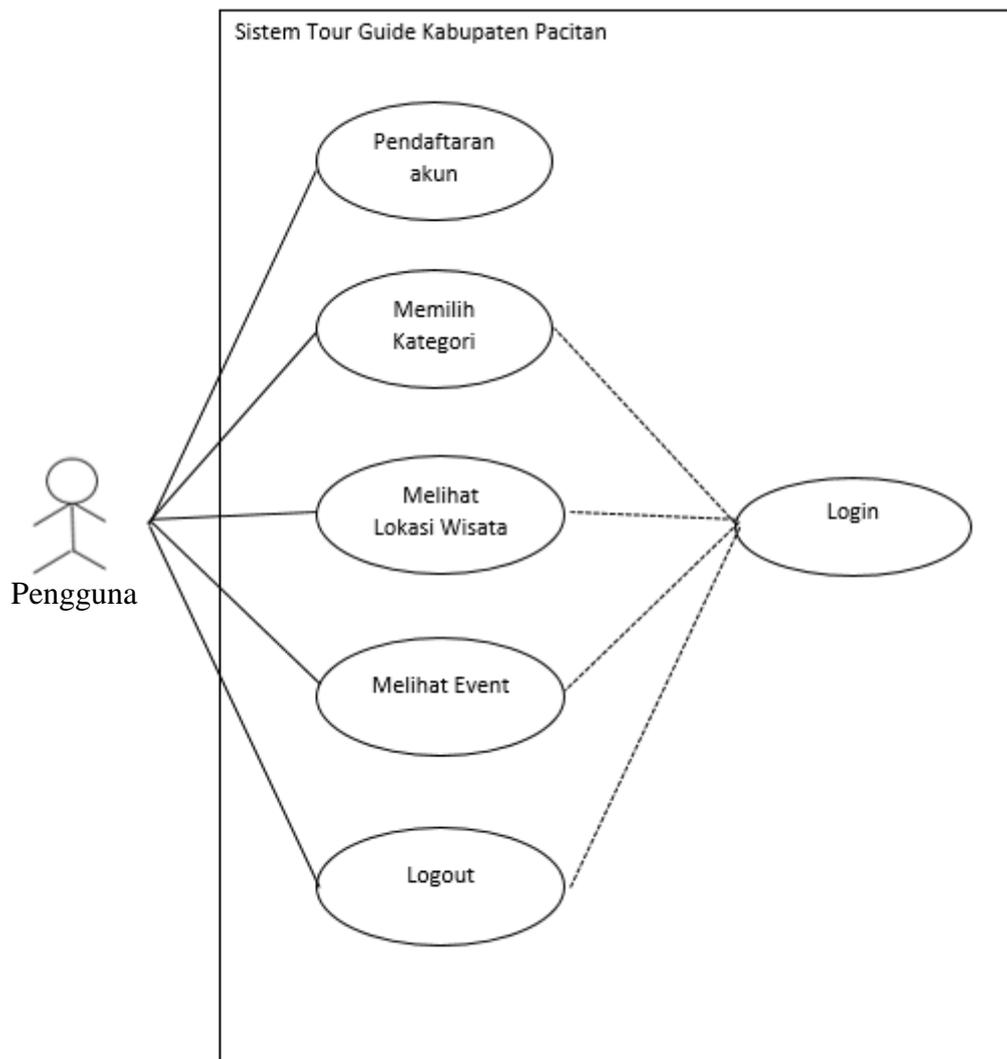
Personas 4 ini merupakan orang yang bisa dibilang mempunyai sifat “kutu buku” karena sering menghabiskan waktunya untuk membaca. Selain membaca buku hobinya adalah menonton film di rumah. Persona 4 kurang suka untuk melakukan liburan ke alam karena menurutnya itu hanya akan mendapatkan capek dan banyak mengeluarkan biaya dibandingkan dengan menonton film di rumah. Kedua orang tua personas 4 merupakan orang tua yang bisa dibilang sibuk, karena bekerja di bidang perminyakan perusahaan luar negeri. Oleh karena itu menurutnya, dia tidak bisa berlibur karena kebiasaan orang tuanya yang terlalu sibuk sehingga tidak ada waktu untuk liburan bersama keluarga.

Meskipun personas 4 lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, dia memiliki sifat sosial yang tinggi. Dia sering mengikuti acara – acara charity yang diadakan di sekolahnya ataupun sebuah komunitas. Namun dia tidak begitu intens dalam mengikuti acara tersebut. Di kelas, dia tergolong orang yang pintar. Dia berada dalam 5 besar di kelasnya dalam perolehan ranking setiap semesternya.

dia juga mempunyai kelebihan dalam pengolahan desain dan editing video. Hobinya menonton film dijadikannya sebagai referensi dalam editing video dan bagaimana membuat desain grafis yang menarik. Dia juga sering mengikuti lomba –lomba seperti lomba desaingrafis ataupun lomba film pendek.

3.4 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 3.5 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.

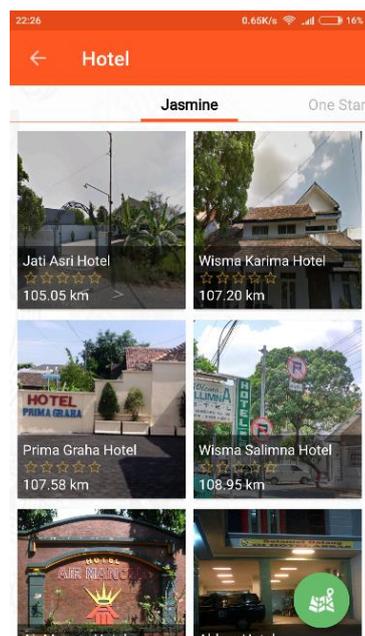
3.5 Review Aplikasi Sejenis

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. Pada proses Review Aplikasi sejenis ini melibatkan UX Designer yang bernama galuh dan fitra untuk melihat sudut pandang dari mereka terhadap aplikasi ini dengan menggunakan prinsip Nielsen. Penilaian di bawah ini merupakan hasil rata – rata yang mana mempunyai parameter nilai dari 0 – 10. Prinsip yang mempunyai nilai di bawah 5 mempunyai kategori buruk dan nilai yang berada di atas 5 mempunyai nilai baik. Untuk nilai 5 itu bisa dipertimbangkan lebih lanjut. 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 kudus untuk mencari tempat tempat wisata yang ada disana.



Gambar 3.6 Aplikasi Mobile Kudus

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

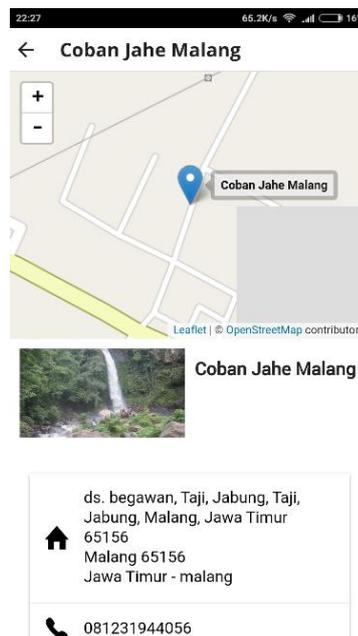
Tabel 3.1 Tabel Penilaian Aplikasi Mobile Kudus

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 3.7 Aplikasi Pariwisata Malang

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

Tabel 3.2 Tabel Penilaian Aplikasi Pariwisata Malang

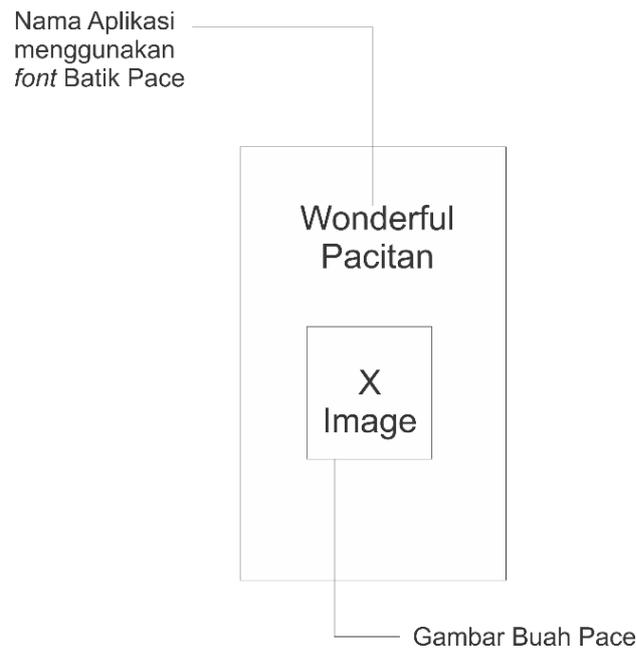
Prinsip	Nilai
<i>Visibility of System Status</i>	8
<i>Match between system and the real world</i>	7
<i>User control and freedom</i>	8
<i>Consistency and standards</i>	8
<i>Error prevention</i>	5
<i>Recognition rather than recall</i>	0
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	5
<i>Aesthetic and minimalistic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

3.6 Wireframe

Wireframe merupakan gambaran sketsa yang mulai diimplementasikan dengan skala aslinya (Persada, 2017). 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. Berikut wireframe dari aplikasi ini :

3.6.1 Splash

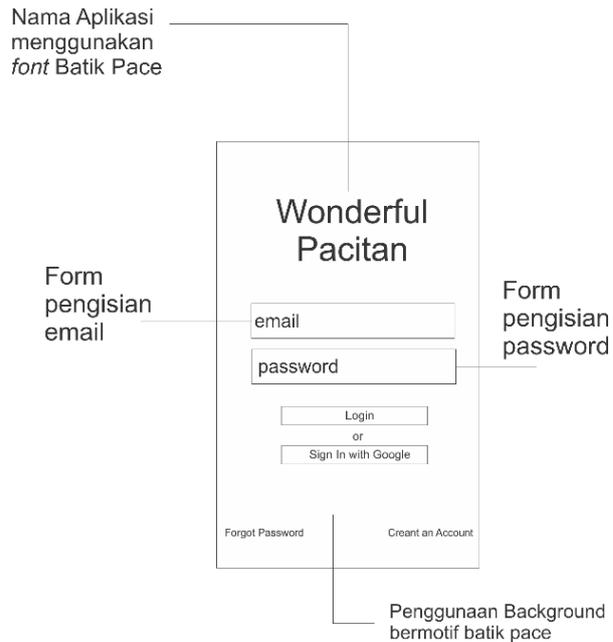
Halaman ini bertujuan sebagai halaman selamat datang bagi pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Pada nama aplikasi di halaman ini menggunakan font yang bermotif batik pace dari Kabupaten Pacitan. Kemudian pada gambar yang ditengah terdapat gambar buah pace atau mengkudu yang mana menjadi asal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



Gambar 3.8 Wireframe Splash

3.6.2 Wireframe Halaman Login

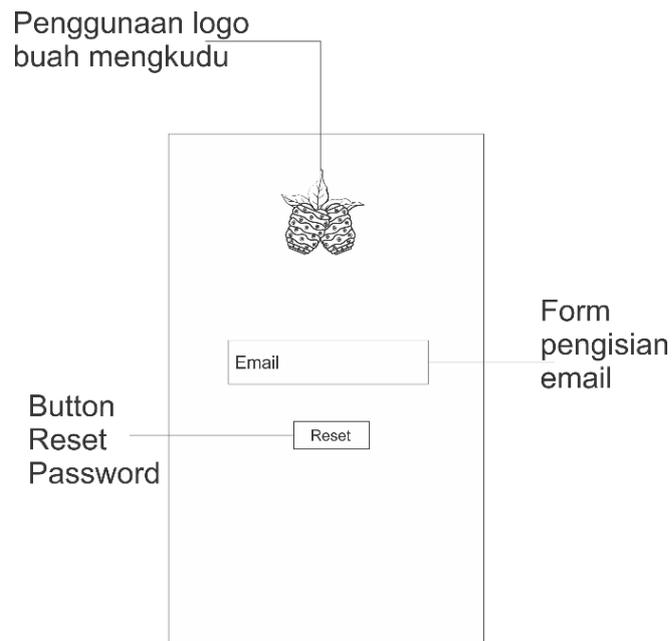
Pada nama aplikasi “Wonderful Pacitan” mengaplikasikan model *font* seperti pada halaman *splash* yaitu font yang menggunakan motif batik pace. Pada halaman login ini juga terdapat kolom username dan password untuk diisi oleh pengguna sebagai otentikasi untuk masuk ke dalam aplikasi agar mendapatkan 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. Pada bagian kiri bawah disediakan tombol untuk mereset password apabila pengguna lupa dengan passwordnya. Sedangkan untuk bagian bawah kanan terdapat tombol untuk mendaftarkan akun pengguna baru.



Gambar 3.9 Wireframe Halaman Login

3.6.3 Wireframe Halaman Reset Password

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. Apabila pada kolom email tidak diisi atau mengisi dengan email yang salah kemudian pengguna memproses untuk mereset password, nanti akan muncul warning bahwa email tidak diisi atau email yang dimasukkan salah. Apabila email sudah sesuai dengan akun pengguna maka akan terdapat notifikasi untuk diarahkan mengecek email pengguna. Notifikasi akan masuk apabila proses reset password sudah sesuai.



Gambar 3.10 Wireframe Halaman Reset Password

3.6.4 Wireframe 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. Halaman ini nantinya akan memberitahu apakah proses pendaftaran telah berhasil atau belum. Apabila berhasil maka pengguna akan dipindahkan ke halaman beranda. Apabila belum berhasil pengguna akan mendapatkan peringatan bahwa pendaftaran masih mengalami masalah.

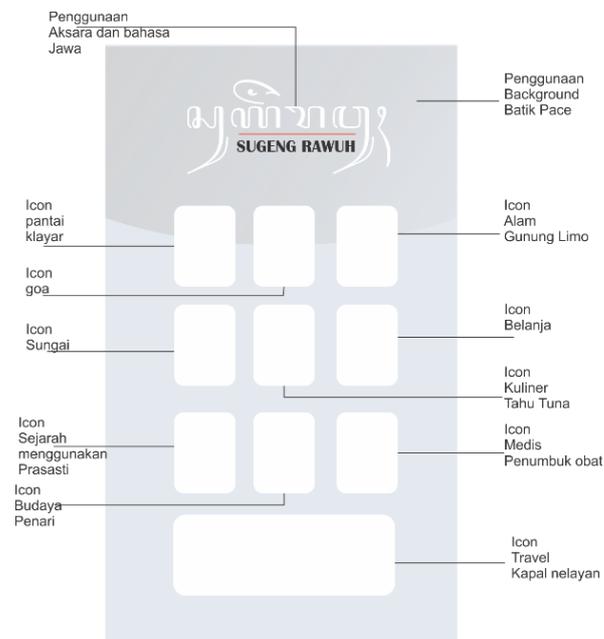
The wireframe shows a registration form layout. At the top, there is a placeholder for an image labeled 'x Image'. Below this, there are three vertically stacked input fields: 'username', 'email', and 'password'. At the bottom of the form is a button labeled 'daftar'.

Gambar 3.11 Wireframe Halaman Pendaftaran

3.6.5 Wireframe 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. Pada bagian atas terdapat aksara jawa yang berbunyi “Sugeng Rawuh” yang berarti selamat datang dalam Bahasa Indonesia. Background menggunakan warna yang bernuansa kuning yang dikombinasikan dengan motif batik pace. Kemudian pada kategori pertama mengambil logo yang bergambar pantai klayar. Pantai klayar sendiri merupakan pantai yang paling terkenal saat ini dari Kabupaten Pacitan. Kemudian pada kategori Goa yaitu menggunakan *icon* yang menggambarkan pintu masuk goa gong. Goa ini menjadi goa paling indah se-Asia Tenggara dan terdapat di Kabupaten Pacitan. Pada kategori alam mengaplikasikan *icon* yang bergambar pegunungan. Pemilihan ini diambil karena di Kabupaten Pacitan terdapat gunung yang berjumlah lima sehingga dinamakan “Gunung Limo”. Kategori sungai menggunakan *icon* berupa sungai yang menggambarkan aliran sungai di Kabupaten Pacitan. Pada kategori kuliner menggunakan *icon* yang digambarkan dengan Tahu tuna. Pacitan dikenal dengan banyaknya pengrajin tuna. Kabupaten Pacitan banyak menghasilkan macam – macam olahan ikan tuna. Sebagian penduduk yang tinggal di pesisir pantai sudah menjadikan ini menjadi komoditas yang mempunyai pasar ekspor. Pada kategori belanja mengaplikasikan *icon* yang berbentuk

lapak penjual batik dan batu akik. Karena hasil User Research merencanakan salah satu tujuan pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai promosi batik pace. Kemudian pada kategori sejarah menggunakan prasasti yang bertuliskan aksara jawa. Pada kategori kesehatan disimbolkan dengan ikon penumbuk obat. Pada kategori budaya disimbolkan dengan seorang penari. Pemilihan ini bertujuan untuk mengkomunikasikan bahwa di Kabupaten Pacitan yang kecil juga mempunyai kebudayaan yang menarik. Kebudayaan ini banya berupa tarian dan upacara adat. Sedangkan kategori kesehatan menggunakan *icon* penumbuk obat. Dan kategori terakhir yaitu kategori travel menggunakan icon perahu yang mana icon tersebut menggambarkan sebgaiian besar pekerjaan masyarakat pacitan. Hal ini karena ditunjang oleh letak geografis Kabupaten Pacitan yang terletak dipesisir Pantai Selatan Pulau Jawa.



Gambar 3.12 Wireframe Halaman Beranda

3.6.6 Wireframe 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 maupaun nama dari sebuah upacara adat.

Nama Kategori
Gambar Wisata
Nama Wisata
Gambar Wisata
Nama Wisata
Gambar Wisata
Nama Wisata

Gambar 3.13 Wireframe Halaman Daftar Wisata

3.6.7 Wireframe 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 3.14 Wireframe Halaman Deskripsi

3.6.8 Wireframe 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 3.15 Wireframe Halaman Event

BAB IV

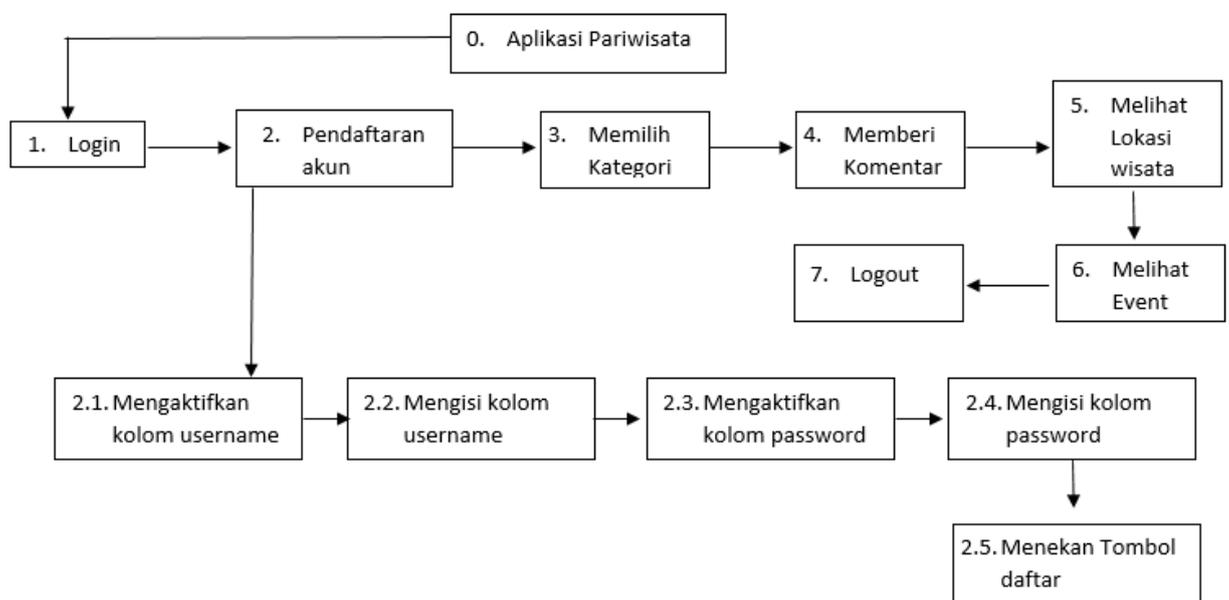
PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Hierarchical Task Analysis

Hierarchical Task Analysis merupakan perincian dari pemahaman fungsi – fungsi yang terdapat di dalam sistem. Beberapa pemahaman yang harus dicapai dalam sebuah fungsi diantaranya :

- a. Mengidentifikasi tujuan utama pengguna.
- b. Merinci langkah – langkah yang harus dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan.
- c. Mengoptimalkan prosedur.

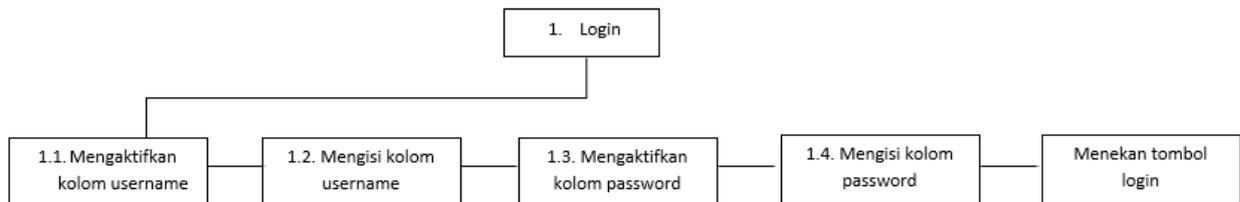
Dalam hierarchical task analysis ini peneliti menguraikan fungsi – fungsi yang ada di dalam sistem menjadi subtugas yang memiliki hubungan antara tugas utama dengan subtugas. Metode ini memberikan pemahaman yang jelas tentang langkah – langkah dalam mengoptimalkan fungsi utamanya. Beberapa fungsi dalam sistem ini sebagai berikut :



Gambar 4.1 Hierarchical Task Analysis Aplikasi

a. Fungsi login

Ketika pengguna akan menggunakan aplikasi ini, pengguna diharuskan untuk melakukan login terlebih dahulu guna mempermudah admin aplikasi untuk mengelola aplikasinya. Proses yang harus dilewati pengguna bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Hierarchical Task Analysis Login

1. Login

1.1. Mengaktifkan kolom username

1.2. Mengisi kolom username

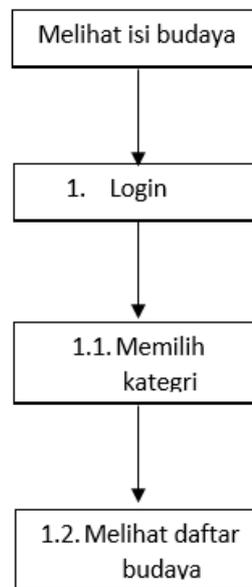
1.3. Mengaktifkan kolom password

1.4. Mengisi kolom password

1.5. Menekan tombol login

b. Fungsi memilih kategori

Setelah melewati proses login, pengguna akan disuguhkan beberapa kategori wisata yang ada di pacitan. Pengguna bisa melihat isi dari setiap kategori untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Proses yang harus dilewati pengguna bisa dilihat pada gambar berikut :



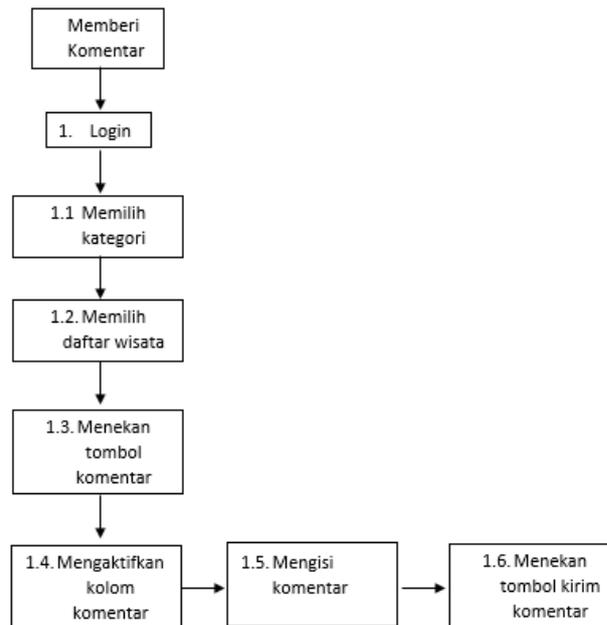
Gambar 4.3 Hierarchical Task Analysis memilih kategori

Fungsi pertama kita bisa diuraikan menjadi beberapa subtugas yang dapat membantu pengguna dalam mengoptimalkan fungsi yang di sediakan dalam sistem ini. Berikut subtugas yang dilewati pengguna dalam mengoptimalkan fungsi melihat isi budaya :

1. Login
 - a. Memasukkan Username.
 - b. Memasukkan Password.
 - c. Memilih tombol Login.
- 1.1. Memilih Kategori
 - a. Mencari kategori “Budaya”.
 - b. Memilih kategori “budaya”.
- 1.1.1. Melihat daftar budaya
 - a. Mencari budaya yang diinginkan.
 - b. Memilih budaya yang diinginkan.
 - c. Melihat isi dari budaya yang berisi penjelasan tentang budaya tersebut.

c. Fungsi Memberi komentar

Setelah melewati proses memilih kategori, pengguna bisa memanfaatkan fungsi memberi komentar terhadap setiap destinasi wisata. Setiap komentar yang masuk semua akan ditampilkan sesuai dengan tempat wisatanya. Proses yang harus dilewati pengguna bisa dilihat pada gambar berikut :



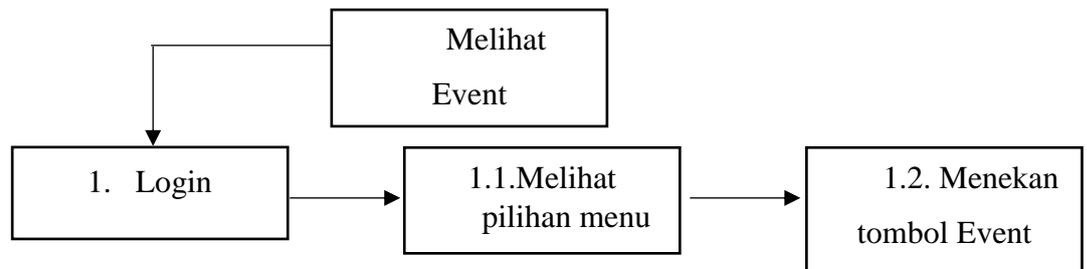
Gambar 4.4 Hierarchical Task Analysis memberi komentar

Memberi komentar :

1. Login
 - 1.1. Memilih Kategori.
 - 1.2. Memilih daftar wisata.
 - 1.3. Menekan tombol Komentar.
 - 1.4. Mengaktifkan kolom komentar.
 - 1.5. Mengisi komentar.
 - 1.6. Menekan tombol kirim komentar.

d. Fungsi melihat Event

Proses melihat event ini bertujuan agar pengguna bisa melihat acara – acara apa saja yang akan dan telah diselenggarakan di Kabupaten Pacitan. Proses yang harus dilewati pengguna bisa dilihat pada gambar berikut :



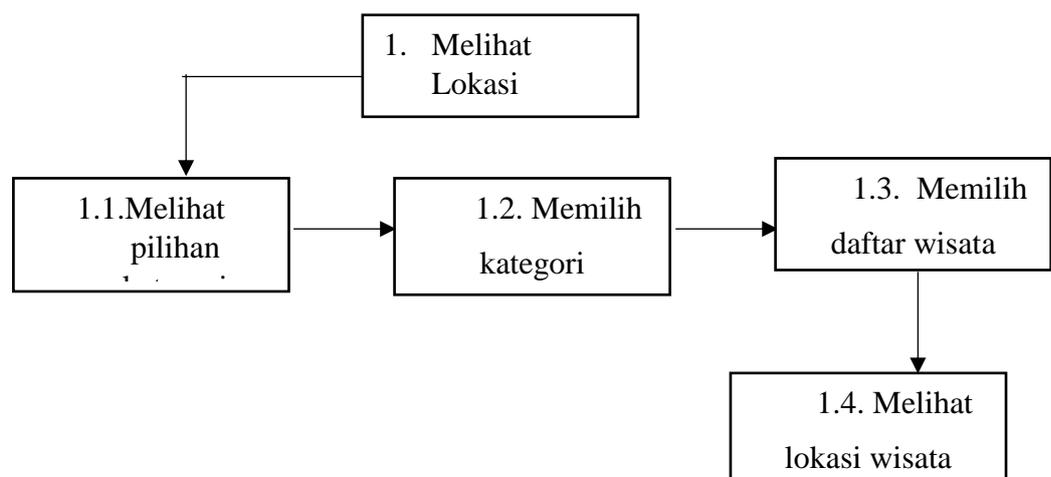
Gambar 4.5 Hierarchical Task Analysis melihat Event

Melihat Event :

1. Login.
- 1.1. Melihat pilihan Menu.
- 1.2. Menekan tombol Event.

e. Fungsi melihat Lokasi

Fungsi melihat lokasi ini bertujuan untuk menuntun pengguna ke lokasi wisata atau lokasi suatu upacara adat yang mana terintegrasi dengan *Google Maps*. Proses yang harus dilewati pengguna bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.6 Hierarchical Task Analysis memberi komentar

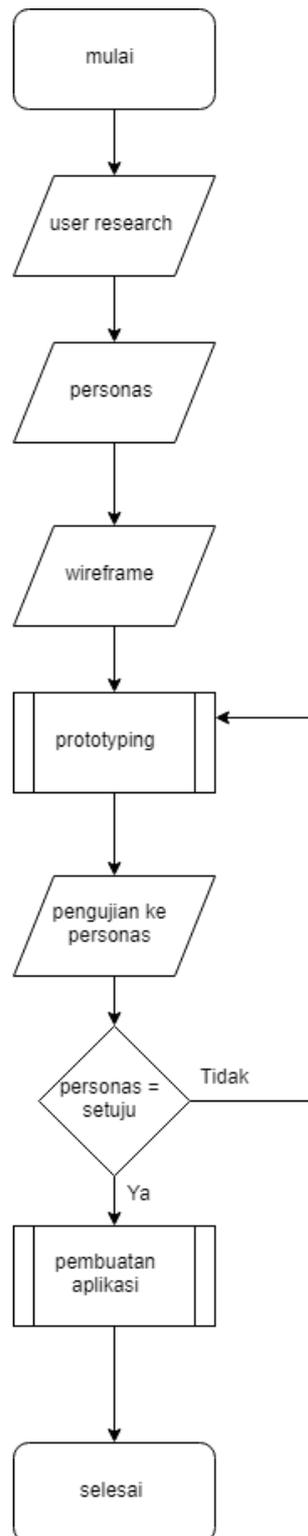
1. Melihat Lokasi
 - 1.1. Melihat pilihan Menu.
 - 1.2. Memilih kategori.
 - 1.3. Memilih daftar wisata.
 - 1.4. Melihat lokasi wisata.

Pada penelitian ini menggunakan metode observasi yang dapat menginformasikan hirarki untuk sistem yang ada. Selain metode observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap penggiat budaya yang terdapat di Kabupaten Pacitan untuk memahami bagaimana sudut pandang dari sisi budaya pada saat dikombinasikan dengan dunia teknologi. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa personas yang dijelaskan pada subbab sebelumnya untuk memahami bagaimana pengguna memikirkan tugas dan seberapa sulit pengguna untuk memahami tugas yang ada dilakukan untuk mengoptimalkan sebuah fungsi.

4.2 Purwarupa

Pada saat perancangan sistem yang mengacu pada metode UX, maka peneliti merancang bagaimana desain sebuah sistem tidak membuang waktu pada saat penggunaannya. Mengingat bahwa unsur kebudayaan sangat kompleks, maka peneliti memikirkan bagaimana desain tidak rumit pada saat penggunaannya.

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*. Proses pembuatan purwarupa ini bisa terealisasi setelah melewati beberapa langkah seperti dijelaskan pada gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7 Langkah penelitian

Pada langkah pertama yang telah dijelaskan pada Bab 3 melakukan *User Research* terhadap narasumber yang telah didapatkan. Narasumber ini muncul setelah menemukan masalah dari latar belakang penelitian. Kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan penentuan personas. Personas ini merupakan perwakilan dari karakteristik calon pengguna

aplikasi ini nantinya. Langkah selanjutnya adalah diskusi dengan personas. Diskusi ini dilakukan untuk menentukan apa saja yang yang dibutuhkan oleh personas dalam aplikasi ini. Setelah menentukan fungsi apa saja. Fungsi tersebut terdapat fungsi login, pendaftaran akun, memilih kategori, memberi komentar, melihat lokasi, melihat event. Setelah mendapatkan semua kebutuhannya, kemudian membuat rancangan berupa *wireframe*. Rancangan ini berupa rancangan kasar yang membantu untuk proses prototyping.

Setelah selesai dengan urusan pembuatan *wireframe*, kemudian langkah selanjutnya adalah membuat purwarupa. Purwarupa ini dibuat untuk dilakukan pengujian ke personas, apakah sudah sesuai apa belum dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh personas dalam aplikasi ini. Purwarupa yang dibuat berjenis purwarupa *High fidelity* agar bisa disimulasikan secara langsung oleh personas. Pengujian ini akan berhenti apabila semua personas sudah setuju dengan purwarupa yang dibuat. Setelah semua personas menyetujui, kemudian masuk ke langkah pembuatan aplikasi. Untuk langkah pembuatan aplikasi ini dijelaskan dalam Bab 5.

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 :

4.2.1 Fungsi Login

a. Skenario

Pada table 4.1 skenario melakukan fungsi login berisi alur cerita bagaimana pengguna dapat melakukan login menggunakan akun yang sudah mereka buat ataupun menggunakan akun Google.

Tabel 4.1 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
--	---

b. Purwarupa

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 4.8 Purwarupa halaman login

Penggunaan warna biru sebagai Background halaman Login ini mengacu pada mayoritas warna batik pace yang digunakan pada halaman login di atas adalah warna biru.

Dalam aplikasi ini fungsi login pengguna disediakan dua metode yaitu menggunakan email yang sudah didaftarkan atau bisa menggunakan akun Google yang telah terintegrasikan dengan android pengguna.

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa login terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.2 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%.

4.2.2 Fungsi Reset Password

a. Skenario

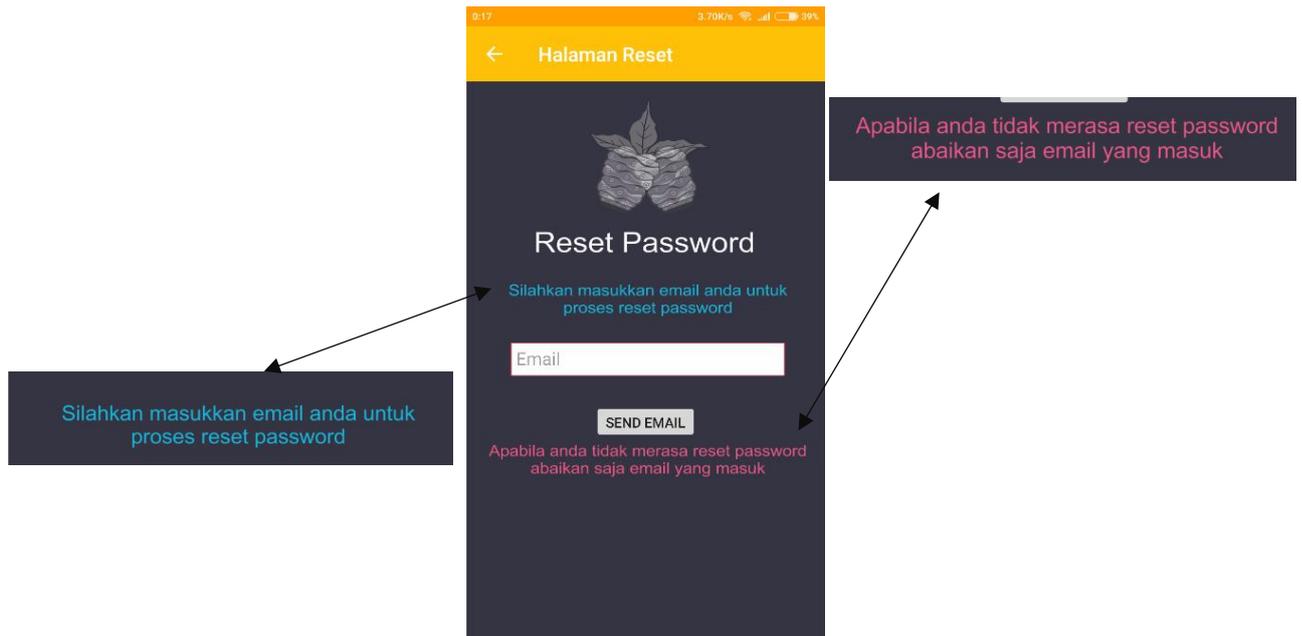
Pada table 4.3 Skenario fungsi reset password berisi alur cerita bagaimana pengguna dapat mereset password karena dia telah lalai dengan password akunya.

Tabel 4.3 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

b. Purwarupa

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



Gambar 4.9 Purwarupa halaman reset password

Kaliamat 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.

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa reset password terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.4 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%.

4.2.3 Fungsi Reset Daftar Akun

a. Skenario

Pada table 4.5 Skenario fungsi daftar akun berisi alur cerita bagaimana pengguna baru pertama kali menggunakan aplikasi dan tidak ingin menggunakan akun Google

Tabel 4.5 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

b. Purwarupa

Pada halaman ini menggunakan Bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa. Tulisan itu berbunyi “Nggawe Akun” yang berarti membuat akun dalam Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa daerah ini hasil dari User Research.



Gambar 4.10 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.

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa daftar akun terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.6 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%.

4.2.4 Memilih Kategori

a. Skenario

Pada table 4.7 Skenario memilih berisi alur cerita bagaimana pengguna ingin memilih kategori dalam aplikasi ini.

Tabel 4.7 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.

b. Purwarupa

Purwarupa halaman beranda iterasi ke – 1 ini menggunakan beberapa unsur budaya seperti penampilan foto – foto yang menyangkut budaya yang ada di Kabupaten Pacitan. Kemudian penggunaan Aksara Jawa yang merupakan Bahasa penduduk asli Kabupaten Pacitan.



Gambar 4.11 Purwarupa halaman beranda

Purwarupa diatas menggunakan simbol – simbol yang menggambarkan kategori setiap kategori wisata. Kemudian di bagian paling atas terdapat slider foto yang digunakan untuk *preview* bebrapa tempat wisata favorit.

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa memilih kategori terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.8 Tabel Hasil Pengujian Skenario Memilih Kategori

Partisipan	Hasil
1 (Berkeluarga)	✓
2 (Traveller)	-
3 (Pegiat Seni dan budaya)	-
4 (Pelajar)	✓
Jumlah	2
Presentasi Keberhasilan	50%

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa untuk fungsi melihat kategori ada beberapa personas yang belum menyetujui dengan prototype yang diberikan. Adapun kesulitan yang ditemui antara lain :

1. Kurang menonjolkan icon yang mengandung unsur budaya.
2. Desain terlalu sederhana untuk aplikasi pariwisata.
3. Icon yang disediakan terlalu kecil sehingga menyulitkan pengguna dalam pemilihan kategori.

4.2.4.1. Iterasi 2 memilih kategori

a. Skenario

Pada table 4.9 Skenario memilih kategori berisi alur cerita bagaimana pengguna ingin memilih kategori dalam aplikasi ini.

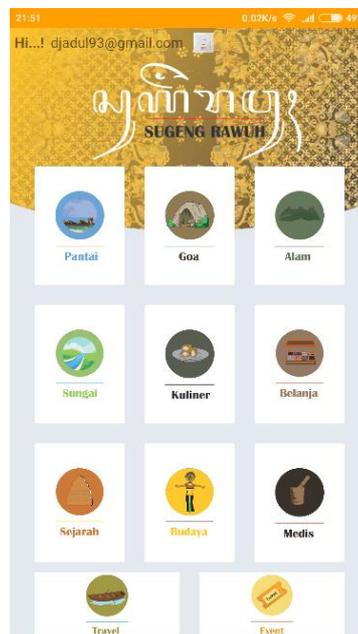
Tabel 4.9 Tabel Skenario Fungsi Memilih Kategori Iterasi Ke - 2

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.
--	--

b. Purwarupa

Penggunaan motif batik pace pada bagian atas dan simbol – simbol kategori yang menggambarkan beberapa icon Kabupaten Pacitan. Pemilihan warna kuning sebagai dominasi warna karena mengikuti dominasi warna batik pace yang digunakan pada halaman ini.



Gambar 4.12 Purwarupa halaman beranda iterasi ke – 2

c. Hasil

Hasil pengujian setelah adanya pembaruan dari halaman beranda sebagai berikut :

Tabel 4.10 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.

4.2.5 Melihat Deskripsi

a. Skenario

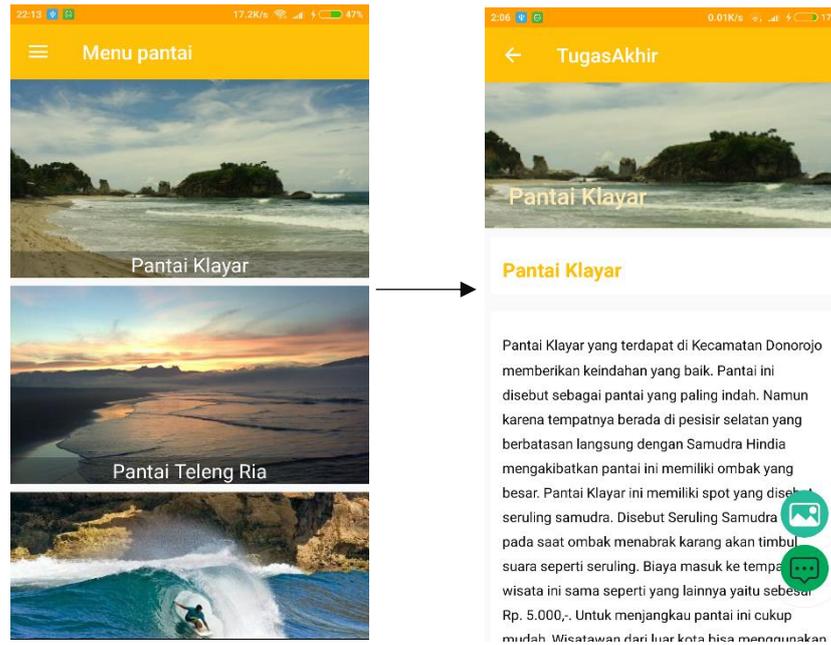
Pada table 4.11 Skenario melihat deskripsi alur cerita bagaimana pengguna ingin melihat deskripsi dalam aplikasi ini.

Tabel 4.11 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.

b. Purwarupa

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 4.13 Purwarupa halaman deskripsi

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa melihat deskripsi terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.12 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%.

4.2.6 Melihat Event

a. Skenario

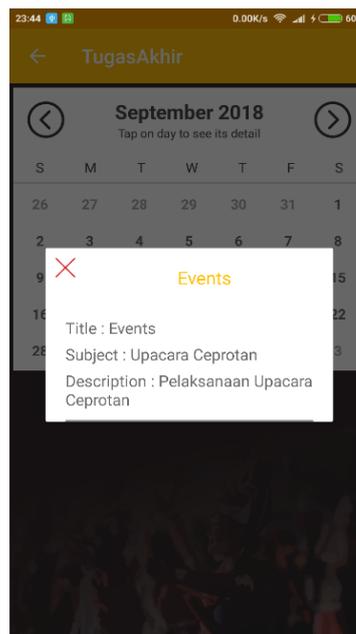
Pada table 4.13 Skenario melihat deskripsi alur cerita bagaimana pengguna ingin melihat event dalam aplikasi ini.

Tabel 4.13 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.

b. Purwarupa

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 4.14 Purwarupa halaman event

c. Hasil

Hasil pengujian purwarupa melihat deskripsi terhadap partisipan sebagai berikut :

Tabel 4.14 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%.

4.3 Hasil Pengujian Keseluruhan

Hasil keseluruhan dari pengujian purwarupa terhadap personas menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengujian Skenario Iterasi

Fungsi	Skenario	Personas 1		Personas 2		Personas 3		Personas 4	
		Iterasi		iterasi		iterasi		iterasi	
		1	2	1	2	1	2	1	2
Login	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	✓		✓		✓		✓	

Reset Password	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	✓		✓		✓		✓	
Daftar Akun	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	✓		✓		✓		✓	
Memilih Kategori	Ada seseorang yang ingin berlibur ke Kabupaten Pacitan. Kemudian dia menggunakan aplikasi ini dan berhasil login. Kemudian dia memilih kategori yang diinginkan.	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓
Melihat Deskripsi	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.	✓		✓		✓		✓	
Melihat Event	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.	✓		✓		✓		✓	

Dari hasil pengujian pertama fungsi daftar akun mendapatkan presentasi keberhasilan 100%. Untuk fungsi login mendapatkan keberhasilan 100%. Untuk fungsi memilih kategori mendapatkan keberhasilan 50% pada iterasi ke – 1 dan untuk fungsi melihat deskripsi mendapat keberhasilan 100%. Hasil ini sebetulnya sudah menunjukkan keberhasilan atas pengujian prototype ini terhadap personas. Namun, ada bagian dimana keberhasilan dibawah dari 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pengujian ini perlu dilakukan ulang untuk mendapatkan keakuratan yang lebih besar dari yang dihasilkan pada pengujian pertama.

Untuk itu penguji melakukan pengujian pada iterasi ke -2 setelah memperbaiki kekurangan menurut personas 2 dan personas 3. Adapaun kekuarungannya sebagai berikut :

1. Kurang menonjolkan icon yang mengandung unsur budaya.
2. Desain terlalu sederhana untuk aplikasi pariwisata.
3. Ikon yang disediakan terlalu kecil sehingga menyulitkan pengguna dalam pemilihan kategori.

Dari table diatas bisa disimpulkan bahwa pengujian ini berhasil menghasilkan tingkat keberhasilan sempurna yaitu 100% setelah melewati 2 iterasi. Oleh sebab itu, prototype ini sudah layak dijadikan aplikasi yang sesungguhnya guna merealisasikan hasil dari *User Research*, *prototyping* dan pengujian yang telah dilaksanakan sebelumnya.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Hasil dari semua proses diatas adalah sebuah aplikasi pariwisata yang berbasis android. Aplikasi ini menampung destinasi wisata yang berada di Kabupaten Pacitan yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Aplikasi ini mengedepankan aspek budaya dan kearifan local yang berada di Kabupaten Pacitan. Agar aplikasi ini dapat diketahui apakah sesuai dengan tujuan penelitian ini, peneliti mengadakan pengujian aplikasi ini ke personas yang telah terpilih. Adapun hasilnya sebagai berikut :

a. Logo Aplikasi

Logo aplikasi ini menggambarkan sebuah kapal layar yang bermakna bahwa wisatawan bisa menjelajahi tempat wisata yang ada di Kabupaten Pacitan dengan mudah karena terdapat dan terpadu dengan sangat jelas. Selain itu penggambaran kapal layar ini merupakan penggambaran dari kearifan lokal Kabupaten Pacitan yang mempunyai penghasilan terbanyak dari hasil laut. Kemudian masyarakat Kabupaten Pacitan sebagian besar juga bekerja sebagai nelayan.



Gambar 5.1 Logo aplikasi

b. Halaman Login

Bentuk halaman login yang dibuat pada aplikasi tidak berubah dari purwarupa yang telah dibuat. Pengambilan bentuk purwarupa yang dijadikan aplikasi mempunyai alasan karena menurut personas yang menguji purwarupa sebelumnya sudah menyetujui bentuk ini dijadikan halaman login.



Gambar 5.2 Halaman login aplikasi

Pengujian aplikasi ini terhadap personas menghasilkan bahwa :

- Halaman login mempermudah pengguna karena adanya fitur login menggunakan akun google, karena 2 dari 4 personas sangat terbantu dengan fitur ini.
- Personas dilibatkan batik sehingga dapat menimbulkan rasa penasaran pengguna terhadap motif batik yang ditampilkan.
- Pengisian kolom untuk login sangat konvensional hanya membutuhkan email dan password.

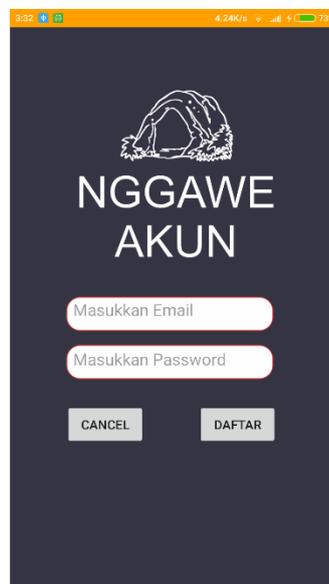
Unsur budaya dan kearifan lokal yang dimasukkan dalam halaman ini antara lain :

- Batik pace yang dijadikan background halaman Login
- Kemudian logo Goa yang mewakili sebutan dari Kabupaten Pacitan yaitu "Kota 1001 Goa".

- Kemudian kata “Wonderfull Pacitan” yang mana terdapat motif bati pace di dalamnya.

c. Halaman pendaftaran Akun

Bentuk halaman pendaftaran akun yang dibuat pada aplikasi tidak berubah dari purwarupa yang telah dibuat. Pengambilan bentuk purwarupa yang dijadikan aplikasi mempunyai alasan karena menurut personas yang menguji purwarupa sebelumnya sudah menyetujui bentuk ini dijadikan halaman pendaftaran akun.



Gambar 5.3 Halaman pendaftaran akun aplikasi

Pengujian terhadap personas menghasilkan bahwa :

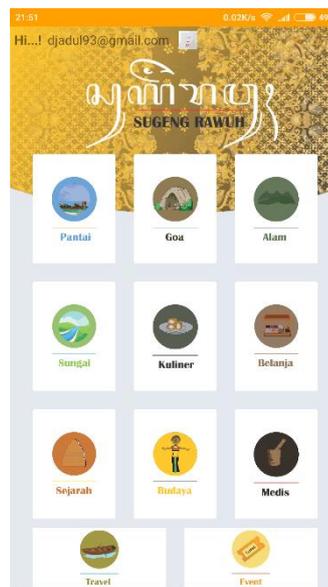
- Penggunaan email dalam pendaftaran merupakan cara yang tepat dan menghemat waktu pendaftaran.
- Penggunaan Bahasa Jawa yang digunakan berguna untuk mengenalkan Bahasa sehari – hari yang digunakan oleh masyarakat Pacitan.

Unsur budaya dan kearifan lokal yang dimasukkan dalam halaman ini antara lain :

- Penggunaan logo Goa yang menggambarkan Kabupaten Pacitan yang mendapat julukan sebagai “Kota 1001 Goa”.
- Penggunaan Bahasa Jawa yang merupakan Bahasa daerah Kabupaten Pacitan.

d. Memilih Kategori

Bentuk halaman beranda akun yang dibuat pada aplikasi tidak berubah dari purwarupa yang telah dibuat. Pengambilan bentuk purwarupa pada iterasi Ke - 2 yang dijadikan aplikasi mempunyai alasan karena menurut personas yang menguji purwarupa sebelumnya sudah menyetujui bentuk ini dijadikan halaman pendaftaran beranda.



Gambar 5.4 Halaman beranda aplikasi

Pengujian terhadap personas menghasilkan bahwa :

- Tombol – tombol yang digunakan untuk penggambaran simbol kategori mudah digunakan.
- Penggambaran simbol sudah sangat jelas dan sesuai dengan tema kebudayaan dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan.

Unsur budaya dan kearifan lokal yang dimasukkan dalam halaman ini antara lain :

- Penggunaan aksara jawa yang merupakan alat komunikasi masyarakat Pacitan zaman dahulu coba ditampilkan kembali.
- Pengambilan motif batik pace yang mendominasi background halaman login.
- Pengambilan icon untuk penggambaran kebudayaan dan kearifan lokal seperti icon “travel” yang menggunakan icon perahu yang merupakan penggambaran dari mayoritas masyarakat pacitan bermata pencaharian sebagai Nelayan.

e. Melihat Deskripsi

Bentuk halaman deskripsi yang dibuat pada aplikasi tidak berubah dari purwarupa yang telah dibuat. Pengambilan bentuk purwarupa yang dijadikan aplikasi mempunyai alasan karena menurut personas yang menguji purwarupa sebelumnya sudah menyetujui bentuk ini dijadikan halaman pendaftaran deskripsi.



Gambar 5.5 Halaman deskripsi aplikasi

Pengujian terhadap personas menghasilkan bahwa :

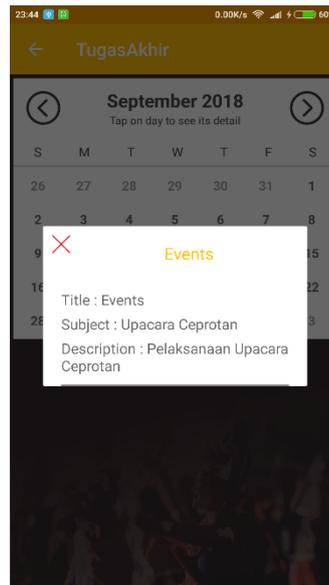
- Penggunaan untuk penggambaran deskripsi sudah sangat jelas dan lengkap untuk wisatawan yang baru akan mengunjungi destinasi wisata tersebut.
- Penggunaan fitur map menunjang wisatawan bisa dengan mudah melacak tempat dan bisa mempertimbangkan waktu yang akan dibutuhkan.
- Wisatawan dimanjakan dengan adanya fitur komen sehingga pembaruan terhadap lokasi wisata tersebut bisa dengan mudah didapatkan oleh wisatawan baru.

Unsur budaya dan kearifan lokal yang dimasukkan dalam halaman ini antara lain :

- Adanya preview foto yang terdapat pada halaman ini menggambarkan keadaan asli dari tempat wisata tersebut.

f. Melihat event

Bentuk halaman event yang dibuat pada aplikasi tidak berubah dari purwarupa yang telah dibuat. Pengambilan bentuk purwarupa yang dijadikan aplikasi mempunyai alasan karena menurut personas yang menguji purwarupa sebelumnya sudah menyetujui bentuk ini dijadikan halaman event.



Gambar 5.6 Halaman event aplikasi

Pengujian terhadap personas menghasilkan bahwa :

- Pengguna dimudahkan dengan adanya fitur event ini, dengan begitu bisa melihat kapan waktu pelaksanaan event – event yang ada di Pacitan.

Unsur budaya dan kearifan lokal yang dimasukkan dalam halaman ini antara lain :

- Penggunaan background dengan latar penari festival rontek merupakan penggambaran kebudayaan festival rontek yang ada di Kabupaten Pacitan.

5.2 Hasil UX Designer menggunakan Heuristic Testing

Pengujian ini dilakukan oleh 2 orang UX Designer yang sudah mengerjakan proyek di bidang UX. Penilaian di bawah ini merupakan hasil rata – rata yang mana mempunyai parameter nilai dari 0 – 10. Prinsip yang mempunyai nilai di bawah 5 mempunyai kategori buruk dan nilai yang berada di atas 5 mempunyai nilai baik. Untuk nilai 5 itu bisa dipertimbangkan lebih lanjut. Berikut adalah hasil dari pengujianya :

Tabel 5.1 Tabel Hasil Pengujian Hieararchical Testing

Prinsip	Rata - rata
<i>Visibility of System Status</i>	7
<i>Match between system and the real world</i>	8.5
<i>User control and freedom</i>	8
<i>Consistency and standards</i>	7.5
<i>Error prevention</i>	7
<i>Recognition rather than recall</i>	0
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	8.5
<i>Aesthetic and minimalistic design</i>	6
<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	5.5
<i>Help and documentation</i>	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.

5.3 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 5.7 Hasil pengujian 1

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



Gambar 5.8 Hasil pengujian 2

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



Gambar 5.9 Hasil pengujian 3

- Berdasarkan hasil kuisisioner 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.

5.4 Kelebihan dan kekurangan

a. Kelebihan

- Pengujian terhadap Duta Pariwisata Kabupaten Pacitan menggunakan metode wawancara menghasilkan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dan cocok untuk dijadikan media promosi pariwisata Kabupaten Pacitan.
- Pengujian terhadap UX Designer menggunakan prinsip Nielsen menunjukkan bahwa 7 dari 10 prinsip mendapatkan nilai baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah dikategorikan baik dari sisi *User Experience*.
- Hasil pengujian terhadap 20 orang calon pengguna menjelaskan bahwa 95% orang setelah menggunakan aplikasi ini mereka merasa dimudahkan dalam berpariwisata di Kabupaten Pacitan sekalipun mereka belum pernah berpergian ke sana.
- Hasil pengujian terhadap 20 orang calon pengguna juga menjelaskan bahwa 100% orang merasa dipermudah mengenai pengusungan tema budaya dan kearifan lokal Kabupaten Pacitan. Hal ini menjadi baik karena dengan presentase tersebut menunjukkan keberhasilan penggabungan antara teknologi dan kebudayaan lokal Kabupaten Pacitan.

b. Kekurangan

- Hasil dari pengujian terhadap calon pengguna terdapat masukan untuk penambahan beberapa fitur seperti upload foto, jalan pintas pencarian tempat pariwisata.
- Hasil dari pengujian terhadap UX Designer masih menyisakan 3 prinsip yang mendapatkan nilai buruk yaitu pada prinsip *recognition rather than recall, help and documentation, help user recognize, diagnose, and recover from error*.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 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 Kabupaten Pacitan yang bisa membantu dan mempermudah pengguna dalam hal berpariwisata dan mengenal kebudayaan serta kearifan lokal 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 ikon GOA yang menjadi logo yang sesuai dengan sebutan Kabupaten Pacitan diterima sangat baik dan tidak membuat pengguna menjadi kesusahan.
- 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.

6.2 Saran

Untuk merealisasikan aplikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, terdapat beberapa saran yang diberikan dari kekurangan dan kesulitan pada saat proses penelitian sehingga dapat meningkatkan kualitas aplikasi ini pada proses selanjutnya. Berikut diantaranya adalah :

- a. Pembuatan fitur jalan pintas atau pencarian yang mempermudah pengguna untuk mencapai suatu tujuan wisata sehingga pengguna bisa terbantu tanpa harus melewati beberapa langkah tertentu.
- b. Mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih sempurna menurut prinsip Neilsen untuk menutup kekurangan 3 prinsip dari 10 prinsip yang telah diujikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Zainudin, A. (2013). Pengenalan Android. 10.
- Nielsen, J. (1995, January). Nielsen Norman Group. Retrieved from nngroup:
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Rai Utama, I gusti Bagus. (2016). Sejarah dan Perkembangan Pariwisata, Bali.
- Wardani, T, S., & Soebijantoro. (2017, Januari). Upacara Adat Mantu Kucing di Desa Purworejo Kabupaten Pacitan (Makna Simbolis dan Potensinya Sebagai Sumber Pebelajaran Sejarah).
- Pacitanku. (2018). Begini Gayengnya Seni Kethek Ogleng 2018 di Mojensu.
<https://pacitanku.com/2018/10/14/gayengnya-seni-kethek-oglang-2018/>
- Suhendar, D. (2018). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pemandu Wisata Di Negara Asean Berbasis Android, Jakarta.
- Herusatoto, Budiono. (1983). Simbolisme dan Budaya Jawa, Yogyakarta.
- Primadyanti, Sefty. (2015). Aplikasi Ensiklopedia Pariwisata Budaya Indonesia Berbasis Multimedia, Yogyakarta.
- Kasmaningrum, Nendras. (2008). Potensi dan Pengembangan, Surakarta.
- Yolan, Mansuri. (2015). Sistem Informasi Pariwisata Propinsi Nangroe Aceh Darussalam Berbasis Web.
- SPILLANE, DR.JAMES J. (1997). Ekonomi Pariwisata, Yogyakarta.
- PUTRA, BINTANG EKA. (2016). User Research Techniques.
- YOVBEMBRA, CHEPPY. (2016). UX Research.
- Supriyono, Heru; Saputra, Ardhayatama Nur; Sudarmilah, Endah; Darsono, Ruswa. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis.
- Bligard, L. & Osvalder, A., 2013. Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problems, Gothenburg: Chalmers University of Technology.
- Guo, Frank., 2012. More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Persada, A. G., 2017. Interaksi Manusia dan Komputer, Yogyakarta.

LAMPIRAN

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSddEAJc5tPHhGsPISZI0I-](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSddEAJc5tPHhGsPISZI0I-Mw7WB2V28Y2sAn-VmqUdIXBSvhg/viewform)

[Mw7WB2V28Y2sAn-VmqUdIXBSvhg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSddEAJc5tPHhGsPISZI0I-Mw7WB2V28Y2sAn-VmqUdIXBSvhg/viewform)

<https://drive.google.com/drive/folders/1PTlk4B-i7FAVMzdbubA7VChyHhQBTwKY>