

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor wisata merupakan salah satu potensi unggulan dalam sebuah desa maupun kelurahan. Kementerian Pariwisata menargetkan Indonesia memiliki 2000 Desa Wisata pada akhir tahun 2019. Sebelumnya menurut data dari Badan Pusat Statistika (BPS) pada tahun 2018 Indonesia telah memiliki 1734 Desa Wisata, di mana pulau Jawa – Bali menempati posisi jumlah Desa Wisata tertinggi dengan 857 Desa Wisata (Merdeka.com, 2018).

Yogyakarta, menurut data dari Badan Perencanaan dan Pembangunan (Bappeda) pada tahun 2019 telah memiliki 214 Desa Wisata. Desa Wisata bermakna sebagai kegiatan wisata yang dilakukan pada obyek wisata desa. Desa Brayut adalah salah satu Desa Wisata yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa Brayut terletak di sebelah utara Kota Yogyakarta, tepatnya di wilayah Desa Pandowoharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman. Berada di ketinggian 243 m di atas permukaan laut (mdpl) membuat suhu di daerah ini sejuk dengan kisaran suhu 26⁰C.

Kawasan Desa Brayut yang dikelilingi oleh sawah menjadikan konsep Desa Wisata ini menjadi target masyarakat metropolitan untuk merasakan kembali suasana desa. Peranan Desa Wisata berbasis masyarakat membentuk adanya keterkaitan antara ekonomi penduduk lokal, konservasi sumberdaya alam serta kelestarian budaya lokal dan mampu berjalan secara *sustainability* di Desa Brayut. Diperlukannya komitmen yang kuat terhadap alam dan masyarakat agar didapat dampak positif seperti terjaganya lingkungan alam dan meningkatnya kesejahteraan masyarakat lokal.

Desa Brayut adalah contoh dari jenis desa wisata yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian desa baik dari sosial ekonomi, budaya dan berbagai potensi unik desa yang telah dikembangkan menjadi komponen wisata seperti pesona alam desanya yang indah, kuliner khas desa, cinderamata, *homestay* dan sebagainya.

Community based tourism (CBT) merupakan konsep pengembangan Desa Wisata dengan melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan pengembangan daerahnya sendiri yang berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal dan keberlanjutan kebudayaan lokal dan sumber daya alam (Syafi’I, Suwandono 2015). Konsep CBT diharapkan dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan pendapatan, melestarikan budaya serta alam, dan memiliki kesempatan untuk mendapatkan pelatihan dan pendidikan.

Salah satu langkah dalam melakukan pengembangan Desa Wisata ialah dengan memanfaatkan internet. Hal tersebut didasarkan oleh pengguna internet yang terus mengalami kenaikan. Pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan sebanyak 10.12 persen dari tahun 2017. Jumlah total pengguna internet di Indonesia pada tahun ialah sejumlah 17.117 juta jiwa atau sekitar 64.8 persen dari total penduduk. (APJII, 2018).

Meskipun pengguna internet terus mengalami peningkatan, namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh Desa Brayut dalam menyebarkan informasi untuk menarik pengunjung. Sampai saat ini, Desa Brayut belum memiliki sebuah *platform* yang berisi informasi terkait fasilitas, produk, ulasan, dan reservasi jadwal kunjungan. Tidak ada sebuah platform yang berisi seluruh informasi terkait fasilitas desa wisata Brayut, nominal harga yang ditawarkan. Wisatawan juga tidak mengetahui jadwal untuk bisa berwisata ke desa Brayut, Wisatawan juga tidak mengetahui bagaimana cerita dan ulasan terkait desa wisata Brayut. Maka dari itu dengan adanya platform desa wisata Brayut sangat memudahkan para wisatawan yang ingin berwisata di desa Brayut.

Dalam membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna diperlukan *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna agar aplikasi dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. Penggunaan metode *design thinking* dalam penelitian ini merupakan langkah yang sangat tepat, karena dalam praktiknya metode *design thinking* menerapkan *human center design* sehingga peneliti bisa memahami secara langsung permasalahan serta kegelisahan yang dirasakan oleh stakeholder Desa Brayut. *Design thinking* adalah proses yang berulang dimana memahami user, menantang asumsi dan mendefinisikan masalah untuk mencari strategi alternatif serta mendapatkan solusi yang tidak langsung terlihat sesuai pemahaman awal. *Design thinking* melakukan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan masalah, mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi dan mempertanyakan implikasi. Dalam mengatasi masalah *Design thinking* menyusun ulang masalah dengan berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dan mengambil tindakan dengan *prototyping* dan *testing* (Waloszek, 2012).

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang masalah diatas, yaitu bagaimana merancang aplikasi wisata berbasis komunitas di Desa Brayut dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan pendekatan *design thinking*?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dalam Tugas Akhir ini, beberapa batasan ini diperhatikan:

- a. Pendekatan yang digunakan adalah *design thinking* pada perancangan aplikasi wisata berbasis komunitas.
- b. Perancangan hanya dilakukan pada tampilan *mobile*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan utama dalam penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan aplikasi yang memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan dan memudahkan penggunaan dalam penggunaan aplikasi sesuai dengan pendekatan metode *design thinking*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dalam penelitian yang dilakukan:

- a. Desain interaksi aplikasi untuk perkembangan wisata Desa Brayut dengan pendekatan *design thinking*.
- b. Aplikasi yang memudahkan wisatawan dalam menjangkau Desa Brayut karena terdapat seluruh informasi tentang wisata di Desa Brayut.

1.6. Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan desain interaksi dengan pendekatan *design thinking* adalah:

- a. *Design Thinking*

Design thinking adalah proses yang berulang dimana memahami user, menantang asumsi dan mendefinisikan masalah untuk mencari strategi alternatif serta mendapatkan solusi yang tidak langsung terlihat sesuai pemahaman awal. *Design thinking* melakukan pendekatan berbasis solusi dalam memecahkan masalah, mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi dan mempertanyakan implikasi. Dalam mengatasi masalah *Design thinking* menyusun ulang masalah dengan berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dan mengambil tindakan dengan *prototyping* dan *testing* (Waloszek, 2012)

- b. Riset

Dalam tahap riset melakukan tahap *emphaty* dimana melakukan riset pengguna untuk mencari dan memahami masalah pada pengguna serta kebutuhan pengguna. Dalam riset

kebutuhan pengguna penulis harus mengetahui yang dipikirkan, dirasakan, dikatakan serta dilakukan oleh pengguna yang nantinya mendapatkan *emphaty map*.

c. Analisis Kebutuhan (*Define*)

Pada tahapan ini melakukan tahap *define* melakukan analisis dan perancang yang sudah didapatkan dari riset, kemudian diterjemahkan menjadi untuk mendapatkan *user persona*. *User persona* berisi tentang biografi pengguna, kebutuha pengguna, masalah dan apa yang diinginkan pengguna (tujuan) yang didapatkan saat melakukan riset pengguna. *User persona* sangat mempermudah proses pencarian solusi pada tahap *ideate*..

d. Analisis Solusi (*Ideate*)

Pada tahap *ideate* melakukan proses pembuatan *user flow* yang berguna dalam memudahkan pengguna dalam menyelesaikan tujuannya dan dilanjut dengan membuat *wireframe* yang berguna untuk melihat ilustrasi fisiknya agar mengurangi kesalahan dari visualisasi solusi yang didapatkan.

e. Pengujian

Pengujian purwarupa diujikan kepada pengguna untuk memastikan aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada tahap pengujian, penulis menggunakan cara *usability testing* dengan membuat skenario. Dengan *usability testing* dapat diketahui bagaimana pengguna menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian juga dapat diketahui kesulitan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Secara garis besar laporan tugas akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penilitan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori – teori yang mendukung pada proses penelitian yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang analisis *User Experience* dengan pendekatan *Design thinking* yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil penelitian yang berupa tahapan dari hasil perancangan desain sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran rekomendasi berdasarkan hasil penelitian