

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desa wisata adalah sebuah ide untuk pembangunan desa yang memanfaatkan kekayaan alam, budaya, dan masyarakat lokal untuk menjadi daya tarik wisata. Desa wisata bukan hanya menjadi tempat wisata bagi pengunjung tetapi juga menjadi pusat aktivitas ekonomi dan sosial bagi penduduk setempat. Desa wisata yang menawarkan pengalaman autentik dan keberagaman budaya, semakin populer sebagai tempat wisata alternatif di Indonesia. Desa Wisata Bumirejo yang berada di kecamatan Turi, Kabupaten Sleman DIY, dan memiliki banyak potensi yang bisa dijelajahi, termasuk wisata alam dan kesenian tradisional. Namun, tidak banyak orang yang tahu bahwa daerah tersebut memiliki destinasi wisata yang menarik. Dusun Gareng, sebutan dahulunya untuk Dusun Bumirejo ini.

Desa wisata Bumirejo baru memulai melakukan bisnisnya jadi masih dalam tahap awal pengembangan bisnisnya. Desa wisata Bumirejo sering kali kurang mendapatkan eksposur yang memadai di ranah digital dibandingkan dengan destinasi wisata mainstream. Hal ini bisa disebabkan oleh keterbatasan dalam sumber daya, pengetahuan, atau akses teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi yang dapat mengatasi masalah ini dengan menyediakan *platform* yang mudah digunakan, *informatif*, dan menarik untuk desa wisata.

Dalam situasi seperti ini, desa wisata Bumirejo belum pernah melakukan promosi secara digital. Penggunaan media menjadi sangat penting untuk mempromosikan desa wisata ke masyarakat umum dan pengunjung potensial. Desa wisata Bumirejo, sebagai bagian dari daya tarik wisata nasional memerlukan media seperti brosur, video promosi, dan website yang dapat menjadi jendela awal untuk memulai bisnisnya. Dalam konteks ini, desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memegang peranan penting dalam menciptakan desain web desa wisata Bumirejo yang efektif dan menarik.

Tujuan dari desain *User Interface* (UI) untuk desain wisata Bumirejo berbasis web ini adalah untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyediakan platform digital yang ramah pengguna, menarik, dan informatif. Selain menjadi permintaan dari desa wisata Bumirejo dalam bentuk website, alasan lainnya adalah jika menggunakan website maka akan lebih fleksibel dan diharapkan dapat menjangkau lebih luas dari sebelumnya. Proyek ini berfokus pada desain *User Interface* (UI) untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tentang desa wisata, melihat berbagai artikel tentang desa wisata dan kegiatan yang ditawarkan, dan membuat perencanaan perjalanan dengan mudah. Aplikasi ini akan menarik pengguna potensial untuk mengetahui lebih lanjut tentang desa wisata melalui design responsif dan estetika yang menarik.

Untuk melakukan pengembangan *design* website desa wisata ini dibutuhkan pertimbangan kebutuhan pengguna secara mendalam, sehingga mendapatkan *User Experience* yang optimal. Peran metode *User Centered Design* (UCD) yang sangat relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Penggunaan metode UCD ini relevan karena dalam proses pengembangan ini diperlukan keterlibatan dengan pengguna. Dengan menggunakan metode ini desain yang dihasilkan tidak hanya dapat dikatakan menarik secara visual, tetapi fungsional dan mudah digunakan oleh user-nya. Mengadopsi metode UCD ini diharapkan dapat menghasilkan solusi yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna serta harapan pengunjung dan masyarakat lokal.

Dari uraian masalah diatas perlu dibuat solusi karena desa wisata ini baru memulai bisnisnya. Diperlukan pengenalan desa wisata ke masyarakat lokal agar dapat menarik pengunjung maka dengan dibuatnya media untuk pengenalan desa wisata ini dalam bentuk desain UI berbasis web. Namun, aplikasi ini harus dibuat dengan perancangan yang matang terlebih dahulu agar sesuai apa yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga bisa dikembangkan menjadi suatu aplikasi.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis memberikan sebuah solusi untuk desa wisata Bumirejo dengan dibuatnya *prototype* aplikasi berbasis web yang

diharapkan dapat membantu bisnis desa wisata ini dan sebagai media pengenalan dengan memenuhi kebutuhan penggunanya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah media promosi yang ramah pengguna, menarik, dan *informatif* dengan desain yang menarik?
2. Bagaimana melibatkan pertimbangan pengguna untuk menghasilkan hasil *prototype* yang maksimal?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada *user interface* website.
2. Penelitian ini berfokus pada pengguna dan pengelola.
3. Penelitian ini memaksimalkan pada tampilan dan kepuasan pengguna.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah prototipe yang dioptimalkan untuk *platform* web yang diharapkan berpotensi membantu promosi desa wisata Bumirejo sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan dibuatnya prototipe ini, dapat menjadi jendela awal sebagai media pengenalan desa wisata.
2. Diharapkan dengan dibuatnya desain dengan hasil akhir prototipe ini, dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat menjadi suatu aplikasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang gambaran penelitian secara umum yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematikan penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang ditulis dari beberapa penelitian sebelumnya dengan topik serupa dan landasan teori yang berisi mengenai penjelasan konsep dasar untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam proses pengambilan data serta merancang sebuah system agar dapat diimplementasikan sesuai dengan teori-teori penunjang yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian, dan melakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem serta menganalisa sistem agar berjalan sesuai dengan perancangan yang terdapat pada bab-bab sebelumnya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut terkait penelitian ini.