

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan Pariwisata di Indonesia sekarang ini semakin meningkat. Perkembangan sektor pariwisata juga menjanjikan dan memberikan manfaat kepada banyak pihak dari pemerintah, masyarakat maupun swasta. Seperti dalam pidato yang disampaikan menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Salahuddin Uno dalam laman website VIVA.co.id "Indonesia sangat diberikan penghargaan dalam penanganan pandemi COVID-19 dan kebangkitan dari pariwisata kita yang berbasis pariwisata berkualitas, berbasis komunitas, dan berkelanjutan ini adalah penopang kebangkitan ekonomi kita, penopang penciptaan peluang usaha, dan juga mampu membuka lapangan kerja seluas-luasnya". Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang di gunakan sebagai sumber menjanjikan yang bisa meningkatkan perekonomian daerah bagi pemerintah maupun masyarakat sekitar objek wisata. Oleh karena itu membuat banyak daerah berkeinginan untuk mengadakan pembangunan di bidang pariwisata. Salah satunya adalah Kabupaten OKU Selatan.

Kabupaten OKU Selatan adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Seiring dengan berkembangnya, Kabupaten OKU Selatan memanfaatkan sumber daya alam yang ada dengan mengadakan pembangunan di sektor pariwisata. Salah satu objek wisata unggulan adalah objek wisata Danau ranau.

Danau Ranau adalah Danau terbesar kedua di sumatra setelah Danau Toba. Danau ini terletak di perbatasan Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung dan Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Objek wisata Danau Ranau ini merupakan perpaduan antara

pegunungan, lembah, danau dan pantai dengan budaya yang unik. Dengan sentuhan infrastruktur pariwisata dan promosi yang memadai, kawasan wisata Danau Ranau ini bisa dijadikan sektor unggulan dalam meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. Layaknya objek wisata pada umumnya Danau Ranau memiliki beberapa tempat obyek wisata yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, seperti tempat Pemandian air panas, Pusri, Air Terjun Subik Tuha, Pulau Mariza serta pesona Gunung Seminung. Wisata Danau Ranau memiliki tempat penginapan yang terdiri dari hotel, villa, dan homestay.

Disekitaran Danau Ranau juga memiliki banyak tempat makan yang tersebar tidak jauh dari objek wisata tersebut. Berdasarkan data kuliner dari dokumen resmi Dinas Pariwisata Dan Budaya Kabupaten OKU Selatan bahwa jumlah total rumah makan di sekitaran wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung hingga tahun 2021 memiliki 18 rumah makan di antaranya adalah Warung Makan Jonsandi , RM. Daeti, RM. Riak Ranau, RM. Sopo Nggiro, RM. Afrizal, Lesehan Singgah Kudai, Lesehan Teh Lina, Kedai Coffe Ranau , Selehan Dedi Singgah Kudai, Kantin Wisata Iis, Kedai Mahesa, Kedai Dapur Mama, Rakopa, Rumah Etnik/Fatin, Kedai Galery, Ech The Kitchen, RM. Ranau Minang dan Lapak Qonita.

Banyak tempat makan lokal dengan makanannya yang lezat tersebar diantara berkembangnya kuliner Indonesia yang semakin maju. Walau demikian, tempat makan lokal ini juga tidak kalah bersaing dengan restoran di perkotaan. Namun, lokasi tempat makan tersebut sebagian tidak diketahui oleh wisatawan khususnya wisatawan dari luar daerah, serta belum adanya sistem untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara online. Selama ini proses pembayaran dan pemesanan makanan disuatu rumah makan kurang efektif, karena pengunjung harus memesan makanan datang ke lokasi rumah makan kemudian menunggu lama, serta pembayaran yang harus tunai dan belum bisa dilakukan secara non tunai maupun menggunakan aplikasi transaksi uang lainnya.

Dari uraian di atas banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan disekitaran Danau Ranau. Oleh karena itu berdasarkan pemaparan dan data yang di kumpulkan maka diputuskan untuk membuat media guna membantu wisatawan maupun masyarakat agar lebih mudah untuk memesan, memilih dan melakukan pembayaran makanan yang berada disekitaran wisata Danau Ranau melalui aplikasi, dengan judul penelitian "***USER INTERFACE DAN USER EXPERINCE***

## **PEMESANAN SERTA PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA STARTUP WISATARA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*".**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah, Bagaimana membuat tampilan program yang user friendly pada aplikasi pemesanan dan pembayaran makanan pada rumah makan di sekitaran wisata Danau Ranau.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pengembangan sistem ini akan dibatasi pada beberapa hal, antara lain:

1. Penelitian ini hanya sebatas Pembuatan UI/UX saja, sehingga tidak membahas pemrograman dari aplikasi yang akan dibuat.
2. Perancangan UI/UX hanya meliputi dari tampilan yang digunakan untuk pemesanan, pembayaran rumah makan disekitaran wisata Danau Ranau.
3. Target pengguna aplikasi adalah umur 16 – 55 tahun yang bisa mengoperasikan smart phone.
4. Hasil desain aplikasi yang telah dibuat menjadi sebuah prototype.
5. Tahap uji coba aplikasi yang digunakan menggunakan Usability Testing

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari tugas ahir penulis untuk design user interface dan user exsperience pada aplikasi ini adalah:

1. Merancang UI/UX untuk pemesanan dan pembayaran rumah makan disekitaran wisata Danau Ranau.
2. Memudahkan programmer sebelum membuat program.

3. untuk mempermudah wisatawan maupun warga lokal di sekitaran Wisata Danau Ranau dalam melakukan pemesanan dan pembayaran makanan dari berbagai pilihan kuliner yang tersedia.
4. Dapat meningkatkan peluang usaha dan pendapatan bagi pelaku UMKM disekitan wisata Danau Ranau.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis  
Dapat menambah wawasan tentang UI/UX dan cara mendesain mobile app dengan baik dan benar.
2. Bagi pengguna  
Membuat ui/ux sebagai salah satu cara mempermudah dalam memesan makanan ditengah kesibukan khususnya bagi wisatawan Danau Ranau maupun warga lokal.
3. Bagi programmer  
UIUX memang menjadi suatu hal yang sangat penting dalam dunia pengembangan aplikasi, sehingga ui/ux ini akan mempermudah programmer dalam pembuatan program
4. Bagi Start Up  
Mempermudah pekerjaan dalam pengembangan program yang sudah sesuai dengan yang di inginkan oleh pengguna.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Waktu dan Tempat**

#### **1.6.1.1 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 7 (tujuh) bulan dimulai bulan februari 2022 sampai September 2022.

### 1.6.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada rumah makan sekitaran objek Wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung Kab. Oku Selatan Provinsi Sumatera Selatan.

### 1.6.2 Alat Dan bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

#### 1. Perangkat Keras

- a. *Laptop Avita Essential Celeron N4000*
- b. *Processor Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz*
- c. *RAM 4,00 GB (3,82 GB usable)*
- d. *Hardisk 119 GB*

#### 2. Perangkat Lunak

- a. *Sistem operasi windows 10*
- b. *Web browser menggunakan mozilla firefox*
- c. *Aplikasi web design pendukung Figma*

### 1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian ini, antara lain :

#### 1) Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada salah satu rumah makan di Danau Ranau dan warga lokal.

#### 2) Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan penulis melakukan pengamatan langsung pada rumah makan dan wisatawan di sekitaran Wisata Danau Ranau.

#### 3) Kuisisioner Daring

Mengumpulkan data atau informasi dari pengguna mengenai layak atau tidaknya UI/UX tersebut di gunakan.

#### 4) Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara *browsing* melalui *internet*, mempelajari buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

### 1.6.4 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak adalah metode Design Thinking. Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Berikut langkah – Langkah dari metode Design Thinking (Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. 2021)

Design Thinking memiliki lima tahapan penjelasan untuk setiap tahapan sebagai berikut:

#### 1. Emphatize

Empati adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.

#### 2. Define

Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat user persona yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi.

#### 3. Ideate

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui brainstorming.

#### 4. Prototype

Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype atau produk yang siap diuji.

#### 5. Tes

Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan skripsi adalah menguraikan struktur bab dalam skripsi dan gambaran secara umum isi masing-masing bab, penulisan laporan skripsi ini terbagi menjadi lima bab diantaranya sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian meliputi teori Prototype, dan gambaran umum objek.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memberikan rancangan sistem yang terdiri dari rancangan usecase, diagram activity rancangan interface serta desain rancangan whimsical.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang hasil dari perancangan dan pembangunan beserta pembahasannya.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan dan saran dari hasil penelitian ini

