

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Giwang Sumsel merupakan aplikasi yang dirilis pada tahun 2021 yang dipersembahkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan untuk seluruh masyarakat. Aplikasi ini terakhir di-*update* pada tanggal 8 Januari 2024 dengan versi 2.3.0. Aplikasi Giwang Sumsel memiliki fitur yang nantinya akan membantu pengunjung atau wisatawan yang datang ke Sumatera Selatan seperti Destinasi Wisata, Budaya, Event, Hotel, Kuliner, Ekonomi Kreatif yang memudahkan mencari cinderamata, oleh-oleh, dan lainnya.

Aplikasi Giwang Sumsel merupakan aplikasi yang dibuat agar dapat memudahkan untuk mencari informasi mengenai potensi wisata di Sumatera Selatan. Berdasarkan data tahun 2023, aplikasi Giwang Sumsel telah diunduh sebanyak 757 kali di Indonesia. Dalam usaha untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Giwang Sumsel dilakukan survei dengan menggunakan kuesioner. Populasi yang digunakan adalah masyarakat Indonesia yang mengunduh aplikasi Giwang Sumsel yaitu sebanyak 757, maka untuk mengetahui jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini digunakan rumus *Slovin*. Hasil dari perhitungan sampel menggunakan rumus *slovin* adalah sebanyak 88 responden yang disesuaikan menjadi 100 responden. Kuesioner ini berisi pertanyaan tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Giwang Sumsel. Dari kuesioner tersebut diperoleh beberapa kebutuhan atau keluhan pada aplikasi Giwang Sumsel, seperti tidak terdapat fitur pemesanan makanan, hotel atau tiket wisata, tidak ada fitur akun pribadi atau daftar akun, fitur hotel bisa menampilkan harga hotelnya dan bintang hotelnya, tampilan menu kuliner harus menyertakan dengan bintang penilaian dan harga. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka akan dibuat rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel berbasis

mobile. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, memiliki 5 tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Metode ini dipilih karena memiliki fokus pada pemahaman dalam penyelesaian permasalahan yang kompleks dan berpusat pada aspek *desirability, feasibility, dan viability*. Metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan berbasis solusi. Proses kerja *design thinking* cukup sederhana yaitu dengan melihat apa yang diinginkan pengguna dan menggunakan informasi tersebut untuk menyempurnakan produk yang sudah ada (Wardana & Prisma, 2022).

Dengan adanya rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel berbasis *mobile* ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sehingga pengguna nyaman dalam menjalankan dan mendapatkan informasi mengenai potensi wisata Sumatera Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel yang sesuai dengan kebutuhan?
2. Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel berbasis *mobile*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuat rancang ulang UI/UX guna meningkatkan desain *User Interface* sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan *User Experience* menjadi lebih baik dan aplikasi menjadi lebih efektif digunakan.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, untuk mencapai tujuan dalam pembuatan rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel, maka dibutuhkan ruang lingkup masalah, antara lain mencakup :

1. Perancangan yang dilakukan untuk menghasilkan desain UI/UX aplikasi Giwang Sumsel yang merupakan tipe antarmuka di mana pengguna berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar-gambar grafik, ikon, menu dan simbol. Meskipun beberapa perintah menggunakan teks namun sebagian besar pengguna berinteraksi dengan gambar.
2. Rancangan yang dihasilkan hanya berupa *prototype* dan hasil *usability testing* dari pengguna rancang ulang UI/UX aplikasi Giwang Sumsel.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini merupakan suatu pengalaman berharga yang didapat karena bisa menambah ilmu dan pengetahuan khususnya di bidang desain UI/UX.
2. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan
Penelitian ini diharapkan menjadi saran perbaikan atau masukan untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan di kemudian hari, khususnya dalam desain UI/UX agar dapat meningkatkan kualitas aplikasi Giwang Sumsel menjadi lebih baik.
3. Bagi Masyarakat
Dengan adanya rancang ulang sistem UI/UX ini diharapkan dapat mempermudah mendapatkan informasi dan pelayanan dari aplikasi Giwang Sumsel.