Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan dan mobilitas teknologi sangat mempengaruhi kehidupan serta pola pikir manusia yang menuntut untuk bergantung terhadap teknologi tersebut. *Situs Kompasiana* memuat bahwa *gadget* yang serba multifungsi memberikan kemudahan khususnya dalam hal perolehan informasi yang mudah dan cepat serta dapat diakses di mana pun kita berada (2011; 30 Agustus 2012). Selain itu, menurut *Situs Perpustakaan Nasional Republik Indonesia* keperluan akan informasi yang cepat dan tepat inilah yang membuat ledakan peningkatan kebutuhkan informasi digital yang mudah diterapkan dan digunakan. Salah satu dari kebutuhan akan hal tersebut adalah direktori digital yang berfungsi untuk penyampaian informasi lokasi (2004; 30 Agustus 2012) .

Direktori digital dapat diterapkan dan disajikan dalam tampilan ilustrasi, peta, grafis, maupun foto. Secara khusus, direktori digital mampu memberikan informasi mengenai letak atau lokasi suatu tempat dan kemudian didukung oleh informasi-informasi pendukung lainnya. Kemudian direktori digital ini dapat diakses oleh semua pengguna melalui alat elektronik yang mereka miliki dan memperoleh informasi lokasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan tepat.

Penulis melakukan penelitian mengenai *Dunia Fantasi* dengan menyebar kuisioner sebanyak 100 kuisioner dan observasi selama

dua hari. Sebagai tempat hiburan dan tempat wisata terbesar di Jakarta dan terletak pada *Kompleks Taman Impian Jaya Ancol*, *Dunia Fantasi* selalu dipenuhi oleh pengunjung terutama pada usia 19 sampai dengan 25 tahun. Tempat wisata yang diresmikan pada tanggal 29 Agustus 1985 ini juga dipenuhi oleh para pengunjung baik dari dalam maupun luar Jakarta dengan rata-rata pengunjung sehari sebanyak 7000 pengunjung, di mana rata-rata 4000 pengunjung datang pada hari biasa dan rata-rata 10.000 pengunjung pada hari libur atau akhir pekan. Tempat wisata dengan maskot kera bekantan ini memiliki memiliki delapan jenis kawasan yang terdiri dari *kawasan Jakarta Zaman Dahulu, kawasan Eropa, kawasan Amerika, kawasan Indonesia, kawasan Asia, kawasan Fantasi Yunani, kawasan Fantasi Hikayat,* dan yang terakhir adalah *kawasan Istana Boneka*. Luasnya lokasi dan banyaknya kawasan serta wahana permainan dan fasilitas umum yang terdapat di dalam *Dunia Fantasi* ini kerap kali membuat para pengunjung kesulitan dalam pencarian lokasi wahana.

Berdasarkan hal-hal di atas dan penelitian yang telah dilakukan penulis, maka penulis memutuskan untuk membuat Tugas Akhir mengenai direktori digital *Dunia Fantasi Ancol* yang terbatas pada lokasi wahana permainan, penjelasan wahana permainan, lokasi fasilitas umum, daftar kios beserta restoran, dan dilengkapi pula dengan tutorial atau cara penggunaan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penulis dapat menarik beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyusun informasi lokasi yang dapat dipahami oleh pengguna dalam sebuah aplikasi interaktif?
2. Bagaimana merancang interaktivitas aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi perancangan aplikasi direktori digital *Dunia Fantasi* dengan menyajikan data-data berupa informasi mengenai penjelasan wahana yang disertai dengan foto wahana tersebut, lokasi *zoom in* wahana dan fasilitas umum seperti restoran, pembagian warna per kawasan, serta peta informasi *Dunia Fantasi* tanpa keterangan jalan menuju lokasi dan tanpa teknologi GPS. Informasi mengenai syarat tinggi badan beserta dengan *call center* juga disediakan dalam aplikasi ini untuk mempermudah pengunjung dalam memilih wahana yang akan mereka kunjungi. Selain itu, aplikasi direktori digital ini ditujukan kepada para target audiens sebagai berikut:

1. Segmentasi Demografis

   Usia : 19-25 tahun.

   Jenis Kelamin : Pria dan wanita.

Strata Pendidikan : SMA ke atas.

Kelas Sosial : Menengah ke atas.

2. Segmentasi Psikografis

   Target primer pada tugas akhir ini adalah masyarakat perkotaan atau *urban* yang tinggal di perkotaan dan melek terhadap teknologi yang berkembang sedangkan, target sekundernya adalah masyarakat yang tinggal di luar daerah perkotaan dan kurang melek terhadap teknologi.

3. Segmentasi Geografis

   Jakarta dengan luas wilayah 661,52 km² dan jumlah penduduk sekitar 9.607.787 jiwa (sensus penduduk 2010).

4. Segmentasi Sosiografis

   Pengunjung yang seringkali menghabiskan waktu luang dan liburannya bersama keluarga, teman, dan kerabat untuk berjalan-jalan atau berekreasi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pengunjung *Dunia Fantasi* dalam pencarian informasi mengenai wahana dan fasilitas umum.
2. Merancang aplikasi direktori digital *Dunia Fantasi* yang dapat digunakan dengan mudah, menarik, dan aplikatif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Mempermudah para pengunjung dalam memperoleh informasi-informasi yang terdapat pada tempat wisata *Dunia Fantasi*.
2. Menyajikan informasi-informasi yang efektif dan efisien untuk digunakan.

1.6 Metodologi

Penulis menggabungkan metode studi pustaka dan metode kuantitatif dalam mengerjakan tugas akhir. Metodologi studi pustaka yang dimaksud adalah dengan mengumpulkan referensi-referensi terkait yang digunakan sebagai landasan teori mengenai direktori digital. Sedangkan metode kuantitatif adalah metode yang digunakan oleh penulis dalam mencari data melalui observasi lapangan, pengisian kuisioner, maupun wawancara atau tanya jawab kepada para nara sumber dan responden.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Riset Pendahuluan dan Pengumpulan Data

   Penulis melaksanakan riset pendahuluan dengan melakukan survey lapangan di Dunia Fantasi Ancol untuk mengumpulkan data-data pendukung.

   1) Wawancara

      Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Soenaweng Sasongko, Ir, Ev. dari departemen pembangunan *Dunia Fantasi Ancol* untuk mengetahui

sejarah, jumlah kawasan permainan, dan promosi yang biasa diadakan di *Dunia Fantasi* serta hal-hal lainnya untuk mengetahui secara lebih lanjut mengenai *Dunia Fantasi* dan para pengunjungnya.

2) Observasi

Melakukan pengamatan aktivitas dan kecenderungan pola perjalanan serta permainan yang dipilih oleh pengunjung.

3) Kuisioner

Penulis juga mengumpulkan data-data mengenai pendapat para pengunjung dengan menyebarkan kuisioner kepada seratus orang responden. Kuisioner ini disebarkan secara langsung di lapangan dengan menggunakan metode rumus Yamane (1973) dalam bukunya Augusty (2006, 227).

$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

n = Jumlah Sampel

N= Jumlah Populasi

d = Deviasi (kesalahan yang dapat ditolerir) sebanyak 10%

Sehingga berdasarkan rumus tersebut dengan rata-rata pengunjung per hari sebanyak 4.857 pengunjung diperoleh hasil sebagai berikut:

$$n = \frac{4857}{1 + 4857.\ 10\%^2}$$

$$n = \frac{4857}{49{,}57} = 97{,}98$$

Diperoleh hasil sebanyak 97,98 responden kuisioner yang dapat mewakili jawaban valid dari kuisioner penulis, kemudian penulis membulatkannya menjadi 100 responden.

2. Proses Perancangan

Pada proses ini penulis akan melakukan perancangan direktori digital melalui proses perancangan urutan wahana dan fasilitas umum yang berada di lokasi Dunia Fantasi. Kemudian perancangan akan dilanjutkan dengan mengurutkan wahana dan fasilitas umum serta penjelasan mengenai informasi tersebut termasuk foto-foto wahana permainan.

3. Proses Pengujian

Penulis akan melakukan proses pengujian dengan melakukan demo kepada beberapa responden yang kemudian akan dilanjutkan dengan proses wawancara atau tanya jawab mengenai kelebihan dan kekurangan direktori digital tersebut.