



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jakarta dikenal sebagai gerbang masuk Indonesia, dikarenakan Jakarta merupakan ibukota dari Indonesia. Kota ini sering dijadikan tempat transit sebelum mengunjungi daerah-daerah lainnya. Namun tidak semua wisatawan lokal maupun mancanegara yang hanya singgah sebentar saja, beberapa ada yang tertarik untuk menikmati dulu wisata yang tersedia. Dikutip dari situs *Travelingyuk.com*, terdapat 8 kota destinasi wisata di Indonesia yang paling sering dikunjungi. Di dalamnya terdapat Bali, Nusa Tenggara Barat, Papua, dan Jakarta termasuk di dalamnya. (2016, diakses pada tanggal 7 September 2016).

Jakarta merupakan salah satu destinasi di Indonesia yang menyediakan berbagai tujuan wisata, baik wisata sejarah, budaya, alam, hingga permainan. Situs *Initempatwisata.com* menyebutkan terdapat 5 tujuan wisata utama di Jakarta, yaitu Monumen Nasional, Ancol, Taman Mini Indonesia Indah, Kebun Binatang Ragunan, dan Dunia Fantasi (2015, diakses pada tanggal 7 September 2016). Berdasarkan kesadaran atas kayanya kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa ini, Taman Mini Indonesia Indah menyediakan miniatur Indonesia yang bertemakan “Keliling Indonesia Dalam 1 Hari” dimana para pengunjung dapat menjelajahi keseluruhan budaya Indonesia secara mudah.

Taman Mini Indonesia Indah selalu ramai dikunjungi pada akhir pekan atau hari libur nasional. Situs *Wartakota.tribunnews.com* menyatakan bahwa

wisatawan yang mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah meningkat hingga 2 kali lipat pada saat hari kedua lebaran, dengan jumlah pengunjung mencapai 57.000 (2016, diakses pada tanggal 7 September 2016). Hal tersebut dikarenakan Taman Mini Indonesia Indah memiliki berbagai macam wahana dan fasilitas, seperti 33 Anjungan Daerah, 20 Museum, 13 Taman Flora dan Fauna, 7 rumah ibadah, serta fasilitas lainnya sebagai wahana rekreasi dan termasuk untuk menyelenggarakan acara-acara seperti pertemuan, upacara adat, resepsi pernikahan, dan yang lainnya.

Kelengkapan objek wisata yang dimiliki di Taman Mini Indonesia Indah, membuat wisatawan sedikit kesulitan dalam menentukan objek wisata mana saja yang harus dikunjungi terlebih dahulu. Tidak memungkinkan wisatawan dapat mengunjungi seluruh objek wisata di Taman Mini Indonesia Indah dalam satu hari. Apalagi bagi wisatawan yang baru pertama kali mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah, dibutuhkan arahan informasi objek wisata mana saja yang wajib dikunjungi terlebih dahulu.

Pembuatan paket tur dalam wisata di Taman Mini Indonesia Indah, dapat menjadi salah satu solusi dalam sarana informasi bagi wisatawan. Dengan begitu, wisatawan dapat terarahkan kepada objek wisata mana saja yang dapat dikunjungi terlebih dahulu. Selain itu Putri (2014), mengatakan bahwa terdapat beberapa keuntungan dalam menggunakan paket tur saat berwisata. Salah satunya keefektifan dalam mengelola waktu yang ada. Dengan mengetahui tempat mana saja yang akan dikunjungi, dengan begitu kita dapat efektif dalam berwisata.

Dilihat dari testimoni wisatawan yang telah mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah, kebanyakan dari mereka hanya tertarik mengunjungi objek wisata yang memang sudah terkenal dan tampak dari luar terlihat menarik saja. Seperti contohnya Teater Imax Keong Mas yang terkenal dengan pemutaran filmnya, Snowbay yang disenangi oleh anak-anak, dan lainnya. Adapun hasil wawancara penulis terhadap beberapa pengunjung di Taman Mini Indonesia Indah, kebanyakan dari mereka mengatakan datang ke Taman Mini Indonesia Indah hanya untuk bersantai bersama keluarga di pendopo maupun di pinggir Danau Arsipel. Padahal objek lain pun masih banyak yang menarik untuk dikunjungi. Salah satunya adalah anjungan yang menjadi salah satu objek utama dan alasan didirikannya Taman Mini Indonesia Indah. Dengan mengunjungi semua anjungan, seakan-akan kalian sudah mengitari negara Indonesia.

Terdapat berbagai jenis sarana dalam menyampaikan informasi wisata. Seperti contohnya secara langsung, dimana terdapat pemandu di lokasi wisata tersebut. Jadi dengan mudah kita dapat bertanya berbagai hal. Selain itu secara tidak langsung yang menggunakan media buku maupun internet. Dengan berkembang zaman, mayoritas masyarakat Indonesia sudah mulai menggunakan *Smartphone* dalam mencari informasi wisata. Tercatat dalam situs *babangflash.com*, bahwa mayoritas perorangan telah menggunakan teknologi *Smartphone*, baik perangkat IOS maupun Android. Keunggulan yang dimiliki *Smartphone* adalah terdapat media informasi berupa aplikasi yang menawarkan kemudahan dan keefisienan dalam mengakses informasi. Tercatat dalam situs *id.techinasia.com*, bahwa perkembangan pertumbuhan aplikasi di Indonesia

masuk dalam salah satu negara yang menjajikan untuk ranah aplikasi. Terjadi peningkatan jumlah *download* aplikasi sebesar 70%. (2014, diakses pada tanggal 29 September 2016). Selain itu dalam aplikasi, terdapat fitur-fitur menarik yang dapat mengajak masyarakat untuk datang mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah. Dengan begitu masyarakat dapat mengatur terlebih dahulu tempat tujuan wisatanya, sebelum mereka mengunjunginya.

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari masalah-masalah yang telah dijabarkan adalah kurangnya informasi paket wisata di Taman Mini Indonesia Indah. Dengan paket tur yang disediakan, dapat membantu para pengunjung Taman Mini Indonesia Indah dalam menentukan objek wisata mana saja yang dapat dikunjungi terlebih dahulu. Dalam era globalisasi saat ini, masyarakat lebih mengutamakan hal-hal yang berbau efisien. Seperti menggunakan *gadget* dalam mengakses apapun yang dibutuhkan. Dengan begitu dibutuhkan **“Perancangan Aplikasi Android Paket Wisata Di Taman Mini Indonesia Indah”**, agar dapat mengarahkan pengunjung ke objek-objek wisata utama di Taman Mini Indonesia Indah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk aplikasi yang menarik untuk menyajikan informasi paket wisata di Taman Mini Indonesia Indah?

2. Desain *interface* seperti apa yang dapat menunjang identitas Taman Mini Indonesia Indah, serta fitur apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi untuk mempersempit ruang lingkup topik yang akan dibahas. Dalam perancangan ini, terdapat beberapa hal yang perlu dibatasi agar dapat memaksimalkan hasil karya perancangan, yaitu sebagai berikut :

1. Pembahasan yang diberikan mengenai paket wisata apa saja yang dapat disediakan di Taman Mini Indonesia Indah, agar memudahkan pengunjung dalam menentukan tujuan objek wisata yang akan dikunjungi terlebih dahulu. Serta memberikan petunjuk lokasi dari setiap objek wisatanya. Selain itu disertakan informasi disetiap objek wisatanya. Dalam perancangan ini, penulis membatasi dengan hanya menyajikan informasi sebanyak 2 objek wisata di tiap kategorinya. Disini terdapat 7 kategori, yaitu anjungan, museum, taman, rumah ibadah, bangunan utama, wahana, dan fasilitas.
2. Target sasaran perancangan aplikasi Taman Mini Indonesia Indah :
 - Geografis :

Wisatawan lokal (orang Indonesia) yang sedang mengunjungi dan akan mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah, baik yang berasal dari Jakarta, maupun dari luar Jakarta.

- Demografis :

Laki-laki dan perempuan.

Berusia 18 – 23 tahun

Status ekonomi kelas menengah.

- Psikografis :

Tertarik dengan pariwisata di Indonesia, terutama mengenai budayanya. Serta masyarakat yang senang dengan *travelling*.

3. Media interaktif yang digunakan berupa aplikasi Android. Tercatat dalam situs *id.techinasia.com*, bahwa pertumbuhan aplikasi di Indonesia masuk dalam salah satu negara yang menjanjikan untuk ranah aplikasi. Dimana aplikasi mengalami peningkatan dalam jumlah download sebesar 70%. Pemilihan menggunakan Android dikarenakan, harga Android lebih terjangkau dan jumlah pengunduh Android meningkat hingga 100%. (2014, diunduh pada tanggal 29 September 2016). Selain itu tercatat bahwa Indonesia menjadi negara di Asia Tenggara yang dimana warganya terbanyak yang menggunakan Android, totalnya sekitar 94% dibandingkan pengguna iOS. Dikutip dari situs *www.saibumi.com* (2015, diakses pada tanggal 13 September).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merujuk pada rumusan masalah yang ada, tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini adalah

UMUM :

1. Merancang sebuah aplikasi mengenai informasi paket wisata di Taman Mini Indonesia Indah. Dimana akan memberikan gambaran letak lokasi setiap objeknya, dan akan sedikit diberikan penjabaran mengenai informasi di tiap objek wisatanya.

KHUSUS :

1. Untuk menyelesaikan kewajiban dalam pembuatan tugas akhir.

1.5. Metodologi Pengambilan Data

Perancangan ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu primer dan sekunder. Selain itu secara kuantitatif dengan penyebaran kuisisioner, serta kualitatif dengan melakukan wawancara dan observasi.

Pengumpulan data primer, yakni :

- Kuisisioner

Penyebaran kuisisioner dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data yang akurat mengenai pengunjung di Taman Mini Indonesia Indah.

Penyebaran langsung dilakukan kepada pengunjung di Taman Mini Indonesia Indah pada tanggal 12 September 2016 dan secara *online* pada tanggal 12 November 2016. Kuisisioner bersifat angket tertutup yang dimana menyediakan jawaban pilihan ganda.

- Observasi Lapangan

Penulis melakukan observasi lapangan dengan mendatangi lokasi Taman Mini Indonesia Indah secara langsung pada tanggal 12 September 2016.

Disana penulis dapat melihat aktivitas apa saja yang sering dilakukan pengunjung. Dalam konteks ini, yang perlu diperhatikan adalah apakah pengunjung kebingungan dalam menentukan objek mana saja yang harus dikunjungi terlebih dahulu, atau mereka sudah dapat langsung menentukannya.

- Wawancara

Wawancara dilakukan penulis kepada beberapa pengunjung, agar dapat secara langsung mengetahui tujuan mereka mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah. Hasil yang didapat, mayoritas mereka datang untuk bersantai bersama keluarga. Selain itu terdapat pengunjung yang selalu datang disaat Taman Mini Indonesia Indah berulang tahun. Alasan yang diberikan, karena akan terdapat banyak promo yang diberikan, termasuk harga tiket masuk semua wahana dipotong sebanyak 50%.

Pengumpulan data sekunder, yakni :

- Studi Literatur

Mencari data literatur dari berbagai sumber buku yang berhubungan dengan budaya Indonesia, serta teori desain lainnya.

1.6. Metodologi Perancangan

Terdapat beberapa metode pendukung dalam membuat perancangan tugas akhir. Dikutip dari teori yang dikemukakan oleh Sachari (2007) dalam bukunya yang berjudul *Budaya Visual Indonesia*, bahwa terdapat tiga unsur yang mendukung untuk mendukung terbentuknya hasil sebuah desain, yaitu :

1. Proses Pengumpulan Data.

Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis seperti yang telah dipaparkan, adalah dengan melakukan penyebaran kuisioner, observasi lapangan, serta wawancara kepada pengunjung Taman Mini Indonesia Indah. Penulis mengumpulkan data untuk meninjau seberapa tingkat kejelasan informasi wisata di setiap objek wisatanya bagi para pengunjung Taman Mini Indonesia Indah. Data-data yang sudah terkumpul akan dianalisa kembali dan menentukan permasalahan yang akan dibahas dalam perancangannya.

2. Konsep.

Setelah data telah terkumpul, penulis mulai mengolah dan menyusun konsep visual. Pembentukan konsep ini dimulai dari membuat kerangka perancangan dan dilanjutkan dengan sketsa visual hingga tata letak desain. Selain itu menentukan media apa saja yang akan digunakan, serta pemilihan elemen-elemen yang akan digunakan seperti warna dan tipografi.

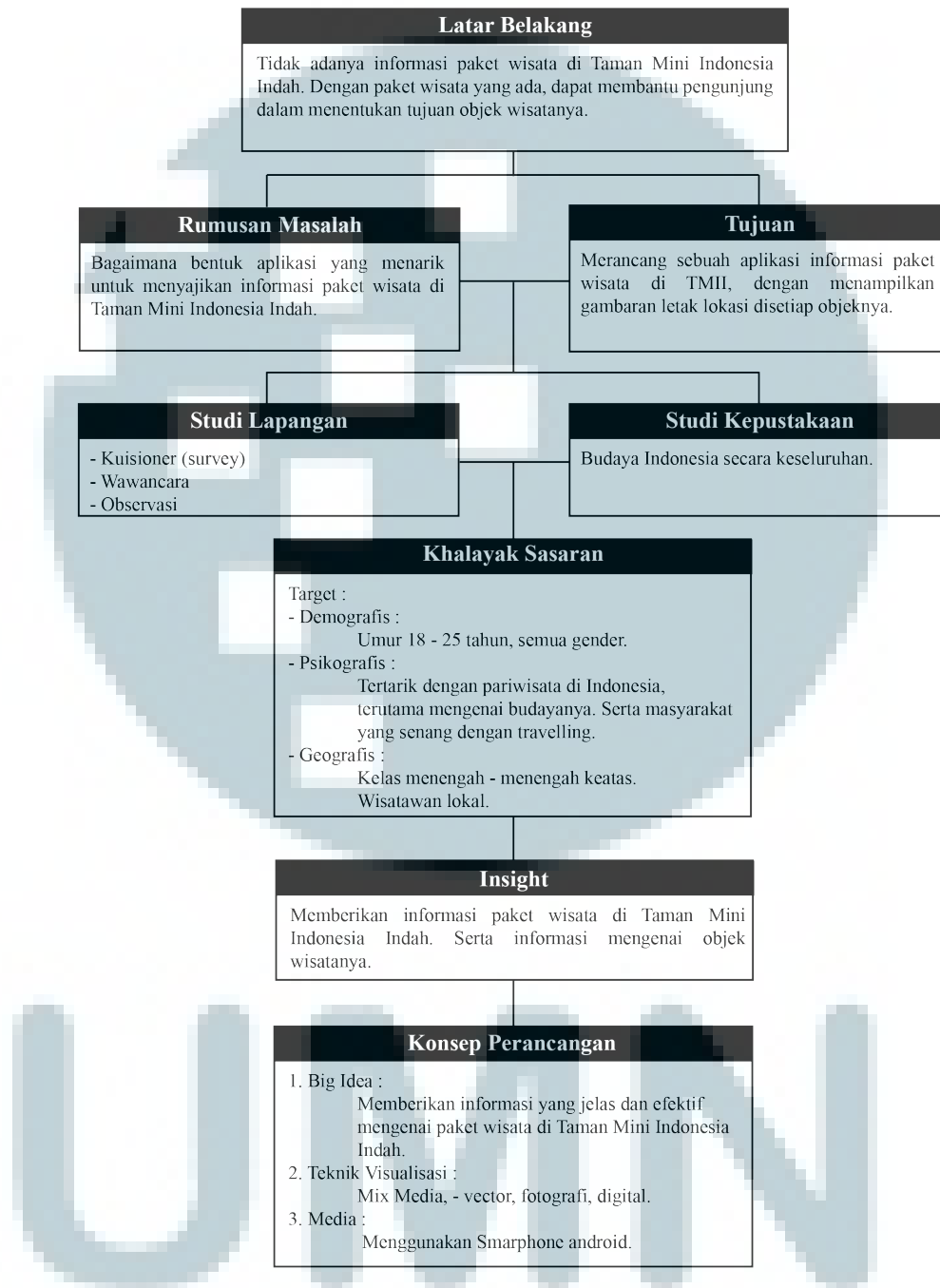
3. Pembentukan.

Setelah konsep sudah terbentuk, penulis baru mulai melanjutkan ke tahap proses pembentukan. Proses yang dilakukan dimulai dari membuat sketsa dan menentukan elemen apa saja yang akan digunakan, setelah itu baru dieksekusi dalam media digital. Dalam proses ini akan terjadi perubahan-perubahan yang bertujuan untuk menyesuaikan keadaan yang ada.



UMN

1.7. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Milik Pribadi)