



### **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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Taman Mini Indonesia Indah**

Taman Mini Indonesia Indah atau yang sering kita sebut dengan TMII, merupakan suatu kawasan taman wisata yang bertemakan kebudayaan Indonesia. Tempat wisata yang berlokasi di Jakarta Timur ini memiliki area seluas kurang lebih 250 kilometer persegi. Keunikan dari tempat wisata ini merupakan rangkuman kebudayaan dari bangsa Indonesia, yang mencakup atas berbagai aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia di 33 provinsi. Ditampilkan melalui anjungan-anjungan berarsitektur tradisional serta menampilkan aneka busana, tarian, dan tradisi daerah. Keunikan lainnya adalah, kita dapat melihat miniatur kepulauan Indonesia yang terletak di danau yang berada di tengah-tengah kawasan TMII. Berbagai sarana rekreasi yang berada di dalam TMII, menjadikan TMII menjadi salah satu kawasan wisata terkemuka di ibu kota.

##### **3.1.1. Sejarah**

Pendirian Taman Mini “Indonesia Indah” ini di gagasi oleh Siti Hartinah Soeharto, atau lebih akrab dipanggil dengan Ibu Tien Soeharto. Beliau menyampaikan gagasan pembangunan Miniatur Indonesia ini pada rapat pengurus Yayasan Harapan Kita (YHK) pada tanggal 13 Maret 1970 di Jl. Cendana No. 8, Jakarta. Pada tanggal 30 Januari 1971, Ibu Tien Soeharto didampingi Menteri Dalam Negeri Amir Mahmud pertama kalinya memaparkan maksud dan tujuan

pembangunan Miniatur Indonesia “Indonesia Indah” di depan umum. Berbagai saran dan masukan pun muncul dan sebagian besar mendukung pembangunan proyek tersebut.

Awalnya, rencana lokasi pembangunan proyek akan dibangun di daerah Cempaka Putih, di atas tanah seluas kurang lebih 14 hektar. Namun Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin menyarankan untuk dibangun di daerah sekitar Pondok Gede, Kecamatan Pasar Rebo, dengan luas tanah sekitar 100 hektar. Ibu Tien Soeharto menerima saran tersebut. Beliau berpikir dengan lahan yang lebih luas, maka memungkinkan proyek Miniatur Indonesia menampilkan rumah-rumah adat daerah dan bangunan lainnya dengan ukuran yang sebenarnya.

Ibu Tien Soeharto merencanakan pembangunan Miniatur Indonesia dengan bentuk berupa bangunan utama bercorak rumah-rumah adat daerah yang dilengkapi dengan pergelaran kesenian, kekayaan flora-fauna, dan unsur budaya lain dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Gagasan ini dilandasi dengan semangat untuk membangkitkan kebanggaan dan rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa, serta memperkenalkan Indonesia kepada bangsa-bangsa lain di dunia.

Pembangunan dimulai pada tanggal 30 Juni 1972. Rancangan utama berupa peta relief Miniatur Indonesia, Tugu Api Pancasila, bangunan Joglo, dan Gedung Pengelolaan disiapkan oleh Nusa Consultants berikut pembuatan jalan dan penyediaan kaveling di tiap bangunan. Rancangan bangunan lainnya, seperti bangunan khas daerah dikerjakan oleh berbagai biro arsirek.

Hasil gotong royong semua potensi nasional serta masyarakat di sekitar lokasi, pemerintah pusat dan daerah, swasta, serta berbagai unsur masyarakat lainnya, dalam kurun waktu 3 tahun pembangunan TMII dinyatakan selesai pada tahap pertama. Taman Mini “Indonesia Indah” akhirnya diresmikan pada tanggal 20 April 1975 oleh Presiden Soeharto.

Maksud dan tujuan didirikannya Taman Mini Indonesia Indah adalah :

1. Membangun, mempertebal rasa cinta tanah air.
2. Memupuk, membina rasa kesatuan dan persatuan bangsa meskipun tiap daerah yang terdiri dari berbagai suku (Bhinneka Tunggal Ika) mempunyai cara hidup yang berbeda-beda.
3. Menghargai, menjunjung tinggi kebudayaan kita dengan jalan menggali dan menghidupkan kembali kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang kita.
4. Memperkenalkan kebudayaan, kekayaan alam kepada sesama bangsa kita.
5. Menarik wisatawan, dengan begitu dapat meningkatkan kegiatan pariwisata sebagai wahana promosi penjualan di tiap daerah di seluruh tanah air. Selain itu dapat meningkatkan kerajinan rakyat di seluruh daerah.
6. Ikut aktif membantu pemerintah dalam pelaksanaan pelita, dengan mempersembahkan suatu tempat rekreasi yang bersifat pendidikan kepada masyarakat Indonesia, khususnya warga ibukota.

### ***3.1.1.1. Logo***

Arti dari Taman Mini “Indonesia Indah” sendiri merupakan satu proyek untuk mencitrakan Indonesia yang lengkap dengan segala isinya dalam bentuk mini. Dimana ditampilkan berupa sebuah taman di atas sebidang tanah yang menggambarkan Indonesia yang besar ke dalam penampilan yang kecil.

Peluncuran logo baru TMII pada tanggal 26 September 2007, dengan maksud untuk menambah citra positif dan menambah daya tarik masyarakat. Logo TMII menggunakan 4 warna dasar, yaitu merah, biru, kuning, dan hijau. Merah melambangkan semangat, biru mencitrakan geografis Indonesia sebagai negara kepulauan, kuning melambangkan kekayaan dan keragaman budaya, serta hijau mengacu pada kekayaan alam.

Motif yang terdapat dalam logo menggambarkan kedinamisan, keragaman budaya, dan kekayaan alam Indonesia. Pewarnaan dari merah “t” menuju kuning “i” mengandung filosofi pergerakan terbitnya matahari hingga terbenam. Warna biru berarti waktu saat beraktivitas dan warna hijau merupakan pencapaian dari sebuah kemakmuran. Terdapat grafis bulatan yang berputar tiada henti di atas kedua huruf “i” yang melambangkan kesatuan makna dari kata “Indonesia” dan kata “Indah”. Selain itu melambangkan TMII sebagai tujuan terbaik untuk melihat lebih dekat keindahan dan kekayaan budaya dan alam Indonesia.



Gambar 3. 1. Logo Taman Mini Indonesia Indah  
(<http://copasilmu.blogspot.co.id/2011/06/asal-usul-sejarah-tmii-taman-mini.html>)

### **3.1.1.2.Maskot**

Taman Mini Indonesia Indah memiliki maskot berupa tokoh epos Ramayana, yaitu Anjani Putra. Disingkat menjadi NITRA. Maskot ini menjadi icon dan juga sebagai sarana pengenalan yang mempunyai makna informatif agar lebih mudah diingat. Penggunaan maskot ini di resmikan bertepatan dengan ulang tahun TMII yang ke-16 pada tanggal 20 April 1991, oleh Ibu Tien Soeharto.

Alasan dibalik pemilihan tokoh NITRA ini melalui berbagai pertimbangan, yaitu :

1. Berwujud kera putih yang perkasa. Memiliki kepribadian yang menonjol dan dapat menegakkan kebenaran tanpa pamrih.
2. Memiliki berbagai kesaktian, sehingga mampu membasmi angkara murka dan membela kebenaran.

3. Merupakan kesayangan dewa yang dikaruniai usia sangat panjang sebagai pembina generasi selanjutnya.
4. Memiliki watak yang dapat diteladani dan dapat menjadi sumber inspirasi yang menyatu dengan misi TMII, yaitu sebagai wahana pelestarian, pengenalan, dan pengembangan budaya untuk generasi yang akan datang.
5. Mencerminkan budi luhur. Diharapkan dapat menjadi suri tauladan bagi generasi muda.
6. Visualisasinya mengarah pada bentuk fisik yang disesuaikan agar dapat menarik dan disenangi anak-anak, remaja, dan dewasa. Dimana menampilkan kesan ramah, lucu, dan mempesona.

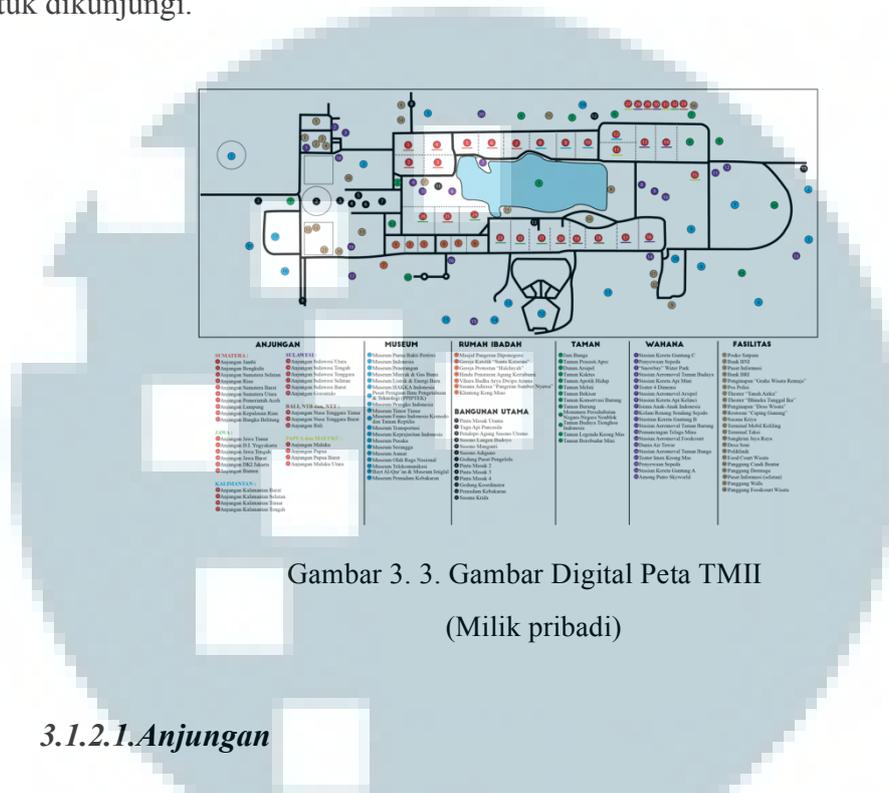


Gambar 3. 2. Maskot TMII “NITRA”

(<http://copasilmu.blogspot.co.id/2011/06/asal-usul-sejarah-tmii-taman-mini.html>)

### 3.1.2. Lingkungan

Taman Mini Indonesia Indah memiliki berbagai wahana menarik yang wajib untuk dikunjungi.



Gambar 3. 3. Gambar Digital Peta TMII (Milik pribadi)

#### 3.1.2.1. Anjungan

Taman Mini Indonesia Indah memiliki 33 anjungan yang terbagi dalam 6 zona, yaitu :

1. Jawa.
  - DKI Jakarta.
  - Jawa Barat.
  - Jawa Tengah.
  - D.I Yogyakarta.
  - Jawa Timur.
  - Banten.
2. Kalimantan.

- Kalimantan Barat.
- Kalimantan Selatan.
- Kalimantan Timur.
- Kalimantan Tengah.

3. Sulawesi.

- Sulawesi Barat.
- Gorontalo.
- Sulawesi Utara.
- Sulawesi Tengah.
- Sulawesi Tenggara.
- Sulawesi Selatan.

4. Sumatera.

- Jambi.
- Bengkulu.
- Sumatera Selatan.
- Riau.
- Sumatera Barat.
- Sumatera Utara.
- Pemerintah Aceh.
- Lampung.

- Bangka Belitung.
- Kepulauan Riau.

5. Bali, NTB, dan NTT.

- Bali
  - Nusa Tenggara Timur.
  - Nusa Tenggara Barat.
6. Papua dan Maluku.
- Papua Barat.
  - Papua.
  - Maluku.
  - Maluku Utara.

Anjungan ini letaknya berada di dekat danau yang memiliki miniatur Kepulauan Indonesia. Selain menampilkan bangunan tradisional, di dalam anjungan pun menampilkan pakaian adat, baju tari, baju pernikahan, senjata tradisional, kerajinan tangan, serta perabotan sehari-hari. Tujuannya agar pengunjung dapat lebih mengetahui cara hidup masyarakat Indonesia dari bermacam suku yang berbeda. Disetiap anjungannya dilengkapi dengan auditorium sebagai sarana untuk menampilkan pertunjukkan musik tradisional, tari-tarian daerah, dan juga upacara adat.



Gambar 3. 4. Contoh Anjungan Kalimantan Barat

(Milik pribadi)

### **3.1.2.2.Museum**

Selain menampilkan kebudayaan Indonesia, Taman Mini Indonesia Indah juga menampilkan dari segi sejarahnya. Dimana terdapat 19 Museum yang diperuntukkan untuk memamerkan dan memperkenalkan sejarah, budaya, flora dan fauna, serta teknologi yang ada Indonesia. Museum yang ada di TMII terdiri dari :

1. Museum Purna Bakti Pertiwi.
2. Museum Indonesia.
3. Museum Penerangan.
4. Museum Minyak & Gas Bumi.
5. Museum Listrik & Energi Baru.
6. Museum HAKKA Indonesia.
7. Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan & Teknologi (PPIPTEK).
8. Museum Perangko Indonesia.
9. Museum Timor Timur.
10. Museum Fauna Indonesia Komodo dan Taman Reptilia.
11. Museum Transportasi.
12. Museum Keprajuritan Indonesia.
13. Museum Pustaka.
14. Museum Serangga.
15. Museum Asmat.
16. Museum Olah Raga Nasional.
17. Museum Telekomunikasi.

18. Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal.

19. Museum Pemadam Kebakaran.



Gambar 3. 5. Museum Keprajuritan Indonesia  
(Milik pribadi)

### **3.1.2.3. Taman Flora**

Taman Mini Indonesia menampilkan 13 taman yang menunjukkan keindahan flora dan fauna di Indonesia, yaitu :

1. Jam Bunga.
2. Taman Prasasti Apec.
3. Danau Arsipel.
4. Taman Kaktus.
5. Taman Apotik Hidup.
6. Taman Melati.
7. Taman Bekisar.

8. Taman Konservasi Burung.
9. Taman Burung.
10. Monumen Persahabatan Negara-negara Nonblok.
11. Taman Budaya Tionghoa Indonesia.
12. Taman Legenda Keong Emas.
13. Taman Borobudur Mini.



Gambar 3. 6. Taman Burung

(Milik pribadi)

UMMN

#### ***3.1.2.4. Rumah Ibadah***

Bangunan keagamaan diwakili oleh beberapa rumah ibadah agama resmi yang diakui di Indonesia. Hal ini menggambarkan toleransi dan keselarasan hubungan yang dimiliki antar pemeluk agama di Indonesia. Terdapat 7 bangunan keagamaan yang dimiliki yaitu :

1. Masjid Pangeran Diponegoro.
2. Gereja Katolik “Santa Katarina”.
3. Gereja Protestan “Haleluyah”.
4. Hindu Penataran Agung Kertabumi.
5. Vihara Budha Arya Dwipa Arama.
6. Sasana Adirasa “Pangeran Samber Nyawa”.
7. Klenteng Kong Miao.



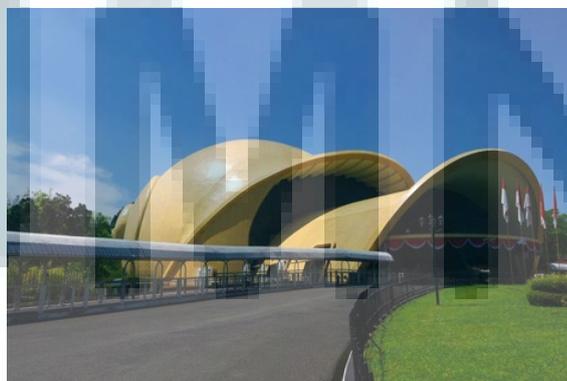
Gambar 3. 7. Gereja Protestan “Haleluyah”

(<http://www.tamanmini.com/tempat-ibadah/gereja-kristen-protestan-haleluya>)

### ***3.1.2.5. Wahana Permainan***

Selain wisata budaya dan sejarah yang diberikan oleh Taman Mini Indonesia Indah, terdapat wahana lainnya yang dapat dinikmati oleh keluarga dan sahabat. Terdapat 6 wahana utama yang diberikan, yaitu :

1. Kereta “aeromoval”. Berjalan dengan tenaga angin.
2. Balon raksasa. Pertama, terbesar, dan tertinggi di Indonesia.
3. Theater 4D. Bioskop untuk pemutaran film tiga dimensi.
4. Pemancingan telaga mina.
5. Istana anak-anak Indonesia. Istana yang menyerupai dongeng cinderella.
6. Teater IMAX keong mas. Berbentuk keong mas raksasa tempat pemutaran film.
7. Kereta gantung “skylift”.
8. PP-IPTEK. Untuk mengenalkan budaya ilmu pengetahuan dan teknologi.
9. Snowbay Waterpark. Taman rekreasi petualangan air berkelas dunia.



Gambar 3. 8. Teater IMAX Keong Mas

(<http://www.tamanmini.com/wahana-rekreasi/teater-imax-keong-mas>)

### ***3.1.2.6.Fasilitas dan Bangunan Utama***

Taman Mini Indonesia Indah juga menawarkan berbagai fasilitas yang memadai serta terdapat beberapa bangunan utama yang dapat digunakan untuk meeting maupun pernikahan. Bangunan utamanya seperti Tugu Api Pancasila yang menjadi objek pertama yang akan kita lihat jika memasuki wilayah TMII. Serta lainnya terdapat Pendopo Agung Sasono Utomo, Sasano Langen Budoyo, Sasana Krida, dan yang lainnya.



Gambar 3. 9. Tugu Api Pancasila

(<http://indonesia.deviantart.com/art/TMII-Tugu-Api-Pancasila-61936394>)

### **3.1.3.Kondisi dan Situasi Era 80an**

Taman Mini Indonesia Indah yang didirikan atas prakarsa Ibu Tien Soeharto pada tahun 1970, merupakan tempat rekreasi yang berkonsep Miniatur Indonesia. Dimana mampu menggambarkan kebesaran dan keindahan Indonesia. Harapan

saat pembangunan TMII ini adalah, dapat membangkitkan rasa bangga dan rasa cinta tanah air bagi rakyat Indonesia. Keinginan dari Ibu Tien Soeharto akhirnya dapat terwujud pada tahun 1990, ketika TMII diresmikan. Dimana TMII sudah dapat mewakili 26 provinsi. Setiap provinsinya memiliki rumah adat dan masing-masing, yang saat ini kita sebut sebagai anjungan. TMII sendiri selain dirancangan sebagai tempat galeri budaya nusantara, lain halnya dijadikan tempat hiburan, konservasi alam, seni pertunjukkan, serta museum.

Menurut Choiron dalam situs *kompasiana.com* (2015), pada tahun 80-an ketika beliau bermigrasi ke Jakarta, terdapat 2 tempat wisata yang sangat ingin ia kunjungi di Jakarta. Salah satunya merupakan Taman Mini Indonesia Indah. Tetapi beliau baru bisa mengunjungi TMII pada tahun 1990, ketika ia kembali lagi ke Jakarta, setelah ia harus kembali ke daerah asalnya yaitu Madura. Menurut beliau, TMII dimasa itu belum memiliki banyak wahana, tetapi sudah dapat menjadi suatu kebanggaan sudah dapat mengunjungi TMII, dan dapat menceritakannya pada teman dan tetangga.



Gambar 3. 10. TMII pada masa dulu

([http://www.kompasiana.com/choiron/40-tahun-tmii-menjaga-indonesia\\_552969aef17e619c698b4621](http://www.kompasiana.com/choiron/40-tahun-tmii-menjaga-indonesia_552969aef17e619c698b4621))

#### 3.1.4. Kondisi dan Situasi Saat Ini

Situasi Taman Mini Indonesia Indah saat ini sudah cukup modern. Sudah mulai dibangun berbagai wahana baru seperti wisata pendidikan, kebudayaan, dan rekreasi. Hal tersebut tampak dari informasi yang disajikan dalam website TMII <http://tamanmini.com/>. Pengembangan yang dilakukan tidak hanya sebagai Miniatur Indonesia dalam bidang sosial kebudayaan, tetapi merupakan langkah yang tepat untuk menjadikan TMII nyaman bagi segala umur dan pendidikan. Nyaman untuk mengenali budaya nusantara, dan nyaman pula untuk berekreasi bersama keluarga dengan adanya fasilitas penginapan yang sudah memadai.

Dalam era informasi saat ini, TMII sudah menggunakan berbagai media sosial untuk mempromosikan dan mengenalkan kebudayaan Indonesia. TMII sendiri memiliki akun resmi di Instagram, Twitter, dan Facebook. Tetapi Choiron (2015), menyarankan untuk mempublikasikan pentas kesenian dan kebudayaan melalui video blog seperti youtube maupun vimeo. Melalui media Vlog, anak-anak Indonesia yang jauh dari lokasi TMII dapat mengetahui berbagai pentas kebudayaan yang ada di TMII. Dengan begitu, kegiatan kesenian dan kebudayaan di TMII akan lebih besar lagi jangkauannya. Dengan mempublikasikannya kepada media internet, maka Indonesia tidak perlu takut lagi kesenian dan kebudayaannya diklaim oleh negara lain. Karena dengan begitu, seluruh dunia tahu bahwa kesenian tersebut milik Negara Indonesia.



Gambar 3. 11. TMII pada masa kini

([http://www.kompasiana.com/choiron/40-tahun-tmii-menjaga-indonesia\\_552969aef17e619c698b4621](http://www.kompasiana.com/choiron/40-tahun-tmii-menjaga-indonesia_552969aef17e619c698b4621))

### 3.2. Era Komunikasi Tahun 2010

Pengertian komunikasi menurut Habib. Z (2008), adalah aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. Dimana merupakan suatu kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya. Awal mulanya manusia mulai berkomunikasi tidak ada data autentiknya. Diperkirakan kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara lisan berlangsung secara mendadak.

Menurut Zariem (2007), terdapat empat era perubahan dalam komunikasi, yaitu :

1. Era komunikasi tulisan (4000 SM – sekarang).
2. Era komunikasi cetak (1456 SM – sekarang).
3. Era telekomunikasi (1844 SM – sekarang).
4. Era komunikasi interaktif (1946 – sekarang).

Perkembangan teknologi informasi terus melesat dan memiliki tren yang sangat bagus, walau terkadang terhalang dengan adanya krisis ekonomi. Perkembangan informasi mulai masuk kedalam dunia digital pada tahun 2009, dimana menjadi tahun bersejarah bagi beberapa pelaku industri internet. Terbukti dari perkembangan facebook yang meraup keuntungan besar di jaman tersebut. (Sumaryadi. A, 2010).

Perkembangan aplikasi internet makin meningkat, dilihat dari kemudahan dan keluwesan yang diberikan. Terlihat dari *Social Networking Sites* yaitu seperti Facebook yang akan membuka peluang bagi aplikasi-aplikasi lain seperti di lingkungan bisnis. Banyak aplikasi yang bermigrasi ke basis web, dan juga pertumbuhan content yang inovatif. Hal tersebut dikarenakan sudah mulai bertumbuhnya orang kreatif yang sudah mulai melirik media internet sebagai salah satu alternatif media.

Pada era 2010, pemain besar dalam dunia internet seperti *Yahoo*, *Google*, dan *Microsoft* mulai masuk ke Indonesia dengan serius. Trend komunikasi pun mulai masuk ke dalam *feature phone*, terlihat dari transisi pengguna dari telepon genggam ke perangkat *smartphone* seperti *Blackberry*. Dilihat dari sisi aplikasi mobile, diprediksi akan semakin inovatif. Layanan SMS Premium berlangganan akan diprediksi mengalami penurunan karena tingkat kejenuhan yang memuncak ditahun 2010. Tetapi dibalik semua itu, akan ada inovasi baru yang bermunculan dengan aplikasi yang dapat menghubungkan pengguna dengan pengguna lainnya

### 3.3. Perkembangan Aplikasi *Mobile*.

Pengertian aplikasi menurut Zaki. A, adalah “merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya, seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file”. Sedangkan menurut Widianti. S, “aplikasi merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai front end pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data, sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan”.

Tercatat dalam situ *tempo.com*, Narenda (2016) yang merupakan *Chief Executife Office Dicoding* Indonesia mengatakan bahwa aplikasi untuk ponsel pintar di Indonesia sudah mulai berkembang pesat. Hampir semua lowongan pekerjaan di bidang teknologi informasi menyertakan persyaratan dapat menguasai pengembangan aplikasi. Peminatan dalam pengembangan aplikasi pun sudah mulai terus melesat. Dilihat dari jenis iklan aplikasi yang terus berkembang. Menurut Narenda (2016), perkembangan aplikasi di Indonesia menunjukkan tren yang terus tumbuh. Tetapi dibalik semua itu, pertumbuhan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan kualitas. Terdapat dua indikator yang menentukan kualitas suatu aplikasi, yaitu tingkat rating dan jumlah pengunduh atau sering disebut dengan downloader. Tercatat bahwa aplikasi di Indonesia yang memiliki rating di atas 4.5 hanya ada sekitar 10 persen. Tetapi rating tersebut sudah mengalami peningkatan sekitar 3 persen dar sebelumnya. Dari segi jumlah downloader, tidak lebih dari 10 persen aplikasi berkontribusi dalam menyumbangkan 100.000 download.

Terdapat beberapa kendala yang menghambat perkembangan aplikasi di Indonesia. Salah satunya adalah bagi *developer* terkadang sulit menentukan aplikasi apa yang akan dibuat. Padahal potensi perkembangan aplikasi di Indonesia sangat besar, diperkirakan Indonesia akan menjadi negara terbesar keempat dalam pasar *smartphone*.

#### **3.4. Penggunaan Aplikasi Untuk Lingkungan Pariwisata**

Dalam mengoptimalkan potensi pariwisata di Indonesia, bukan hanya dilakukan pembenahan dalam lokasi objek wisata saja, tetapi dalam segi penyampaian informasinya juga perlu dibenahi. Dengan perkembangan jaman, pemanfaatan teknologi internet harus dilakukan, seperti untuk membuat promosi serta pemilihan paket wisata yang akan dipasarkan langsung kepada wisatawan. Pemanfaatan teknologi informasi diyakini dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam pengembangan sektor pariwisata.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam sektor pariwisata, dilakukan dengan menginput data-data mengenai objek-objek wisata, hotel, penginapan disekitar lokasi wisata, akomodasi untuk mengakses lokasi, serta event-event yang serint diselenggarakan. Selain itu terkadang disertakan juga peta rute perjalanan, untuk memudahkan wisatawan mengunjungi objek wisata.

Tercatat dalam situ *studipariwisata.com*, bahwa saat ini hampir semua panduan wisata sudah mudah ditemukan melalui telepon pintar, yang artinya bahwa informasi mengenai perjalanan wisata sudah berada dalam genggamannya wisatawan. Dari sisi penggunaan, aplikasi mobile yang berhubungan dengan

perjalanan wisata sudah menempati posisi ke-7 dari sekian banyak ragam aplikasi mobile. Tercatat terdapat 60% dari total 1.75 miliar pengguna *smartphone* telah mengunduh aplikasi *mobile* yang berhubungan dengan perjalanan dan wisata. Sekitar 45% berencana akan menggunakan aplikasi wisata sebagai salah satu alat bantu dalam menyusun rencana liburan.

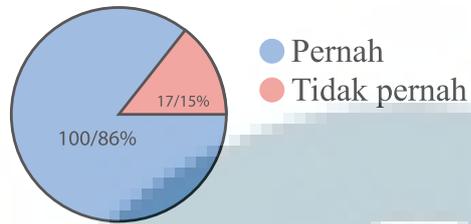
Tercatat statistik mengenai sejauh mana fenomena aplikasi mobile mempengaruhi dunia pariwisata, (Syahid. A) yaitu :

- 85 % wisatawan menggunakan *smartphone* ketika berwisata.
- 30% pernah menggunakan aplikasi *mobile* untuk mencari promo hotel.
- 15% pernah mengunduh aplikasi *mobile* yang dibuat untuk *event* tertentu.
- 72% mengunggah foto ke media sosial ketika berwisata.
- 46% menggunakan fitur *check-in* ketika mengunjungi tempat-tempat tertentu.

### 3.5. Kuisisioner

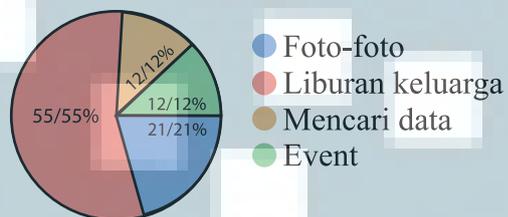
Penulis menyebar kuisisioner secara *online* pada tanggal 12 November 2016. Kuisisioner ini ditujukan kepada masyarakat yang tinggal di daerah Jabodetabek yang berumur 18 hingga 23 tahun. Hal tersebut dikarenakan disesuaikan dengan batasan target, dimana di umur tersebut tercatat bahwa pengakses aplikasi terbanyak berada pada umur tersebut. Penulis mendapatkan jawaban dari 117 responden, tetapi terhitung 100 orang responden yang pernah mengunjungi Taman Mini Indonesia Indah. Berikut pertanyaan, dan jumlah persenenan dari setiap jawabannya.

1. Apakah Anda pernah mengunjungi TMII?

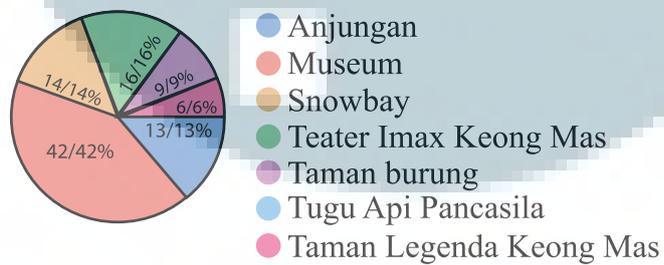


Jika pernah,

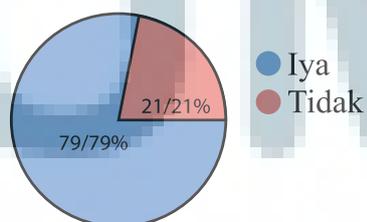
2. Apa yang Anda cari saat mengunjungi TMII?



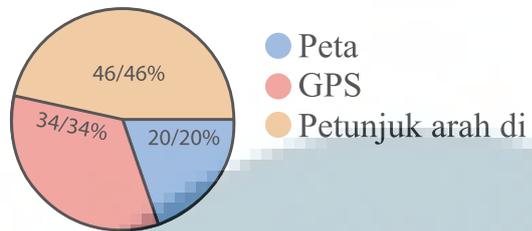
3. Objek wisata apa yang paling Anda sukai di TMII?



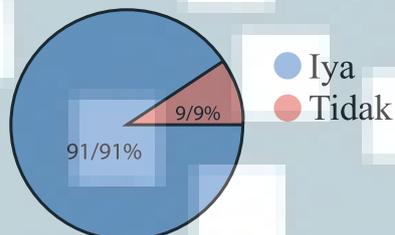
4. Pada saat Anda mengunjungi TMII, apakah Anda pernah kesulitan mencari petunjuk arah?



5. Petunjuk arah seperti apa yang Anda butuhkan?



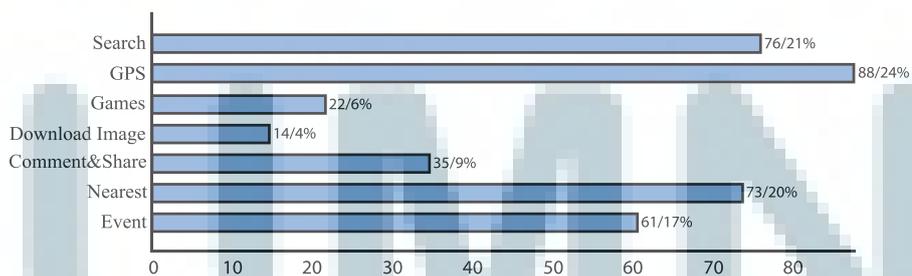
6. Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi sebagai panduan informasi wisata Anda?



7. Penyampaian informasi seperti apa yang menarik untuk Anda?

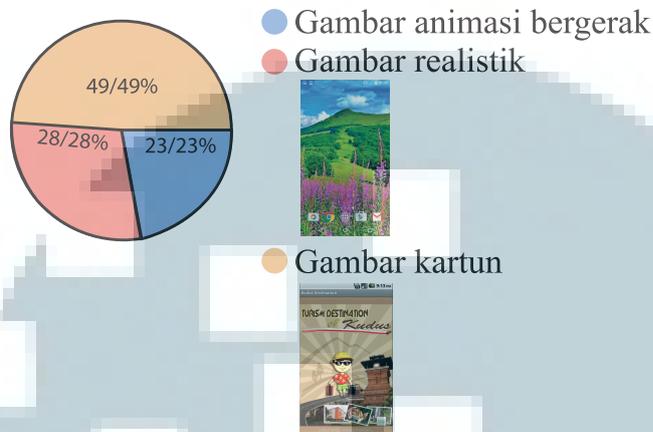


8. Fitur apa saja yang Anda butuhkan dalam sebuah aplikasi wisata?

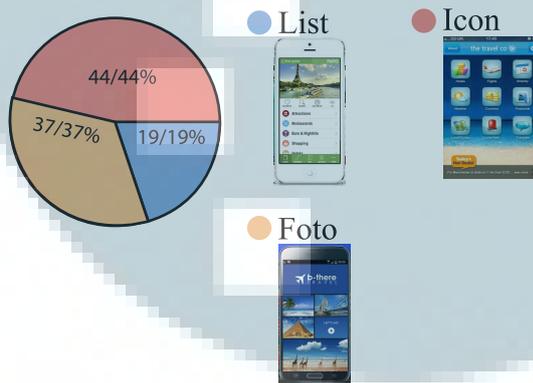


## User Interface

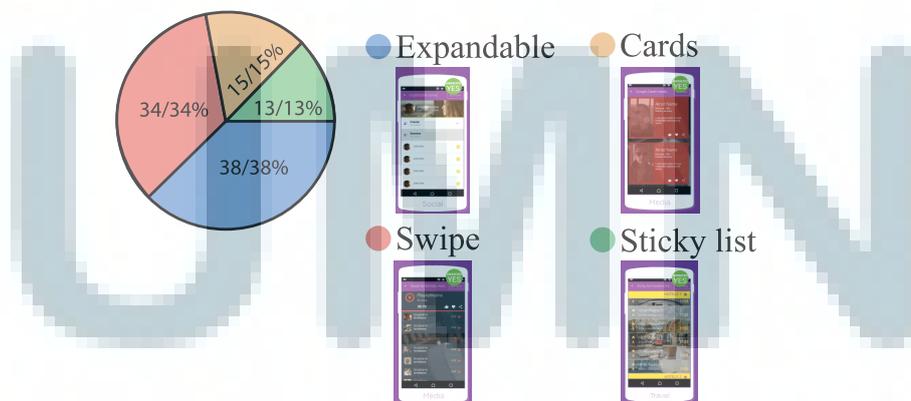
9. Tampilan layar seperti apa yang lebih nyaman untuk dilihat?



10. Tampilan “menu” dalam aplikasi seperti apa yang paling Anda sukai?



11. Tampilan layout aplikasi seperti apa yang paling Anda sukai?



12. Tampilan fitur “left bar” mana yang paling Anda sukai?



13. Tampilan fitur “search” mana yang paling Anda sukai?



Jika tidak pernah,

14. Apa yang Anda harapkan pada saat Anda ke TMII?

- Tempatnya bersih.
- Tempatnya bersih.
- Memiliki fasilitas yang lebih memadai.
- Banyak spotfoto bagus untuk difoto.
- Rekreasi dan taman.
- Bagus, gak kotor, nyaman.
- Dapat refreshing dan menemukan wahana-wahana permainan yang seru.
- Informasi yang lengkap beserta video.
- Bersih, harga terjangkau, dan interaktif.
- Bersih, taman yang indah dan rapih.
- Fasilitas dan apa yang akan dilihat bagus.
- Tempatnya enak, adem.

- Melihat bintang.
- Bagus, tempat nyaman, bersih, memiliki fasilitas seperti toilet dan tempat duduk yang nyaman.
- Miniatur setiap provinsi.

Kesimpulan dari hasil kuisisioner telah disebar secara *online* adalah, 55% tercatat bahwa pengunjung datang ke Taman Mini Indonesia Indah bertujuan untuk liburan keluarga. Mayoritas dari mereka lebih senang mengunjungi museum-museum yang ada. Terlihat dari tampilan gedung museum yang memang memiliki daya tariknya dan membuat pengunjung penasaran untuk melihat isi dari museum tersebut. Selain museum, mereka senang mengunjungi Teater Imax Keong Mas. Memang Keong Mas menjadi salah satu daya tarik dari Taman Mini Indonesia Indah. Dari gedung yang memang terlihat unik, selain itu menampilkan film-film yang cocok untuk ditonton bersama keluarga.

Taman Mini Indonesia Indah sendiri awalnya dibangun bertujuan untuk menampilkan rumah-rumah adatnya yang dikenal dengan anjungan. Tetapi dengan berkembangnya jaman, pengunjung mulai meninggalkan objek wisata anjungan. Menurut mereka, sudah terdapat objek wisata lainnya yang lebih menarik. Sangat disayangkan apabila anjungan yang menjadi salah satu warisan budaya Indonesia malah ditinggalkan.

Selain itu, hasil yang didapat menunjukkan bahwa masyarakat mulai tertarik menggunakan aplikasi sebagai informasi wisata mereka. Alasannya dikarenakan aplikasi memiliki berbagai fitur menarik di dalamnya. Dengan begitu, dapat membuat masyarakat lebih tertarik lagi untuk mengunjungi tempat wisata

tersebut. Aplikasi wisata pun dapat menjadi petunjuk arah juga bagi mereka yang kesulitan mencari lokasinya. Dengan ditampilkannya peta secara keseluruhan, dapat membuat masyarakat dengan mudah melihat wisata mana saja yang ingin dikunjungi. Atau melihat wisata terdekat mana yang dikunjungi selanjutnya.

Kesimpulan dari kuisisioner mengenai desain user interfacenya adalah, 49% masyarakat senang dengan tampilan visual bergaya kartun. Disesuaikan dengan target perancangan, yaitu umur 18 – 25 tahun. Gambar kartun memang lebih disenangi oleh banyak orang, dimana lebih terlihat menarik dan warna-warnanya terkadang lebih *eye-catching*. Selain itu tampilan menu yang lebih banyak diminati oleh masyarakat adalah berbentuk *icon*. Dimana lebih memudahkan masyarakat saat melihatnya. Terkadang bentuk suatu objek lebih mudah dan cepat ditangkap dibandingkan dengan tampilan tulisan. Selain itu akan ditampilkan fitur menu *left bar*, dan *search* di dalamnya. Agar memudahkan pengguna dalam mencari objek yang dimaksud.

### **3.6. Observasi**

Penulis melakukan observasi pada tanggal 12 September 2016 dan 12 November 2016 kepada pengunjung Taman Mini Indonesia Indah. Penulis melihat bahwa memang Taman Mini Indonesia Indah ramai dikunjungi saat hari libur nasional oleh keluarga. Tetapi pada saat hari biasa, maka akan ramai dikunjungi oleh rombongan dari sekolah-sekolah. Kebanyakan dari mereka datang ke Taman Mini Indonesia Indah untuk bersantai di pendopo ataupun di taman. Seperti contohnya

beberapa keluarga yang datang pada sore hari dan langsung melakukan piknik di pinggir Danau Arsipelnya.

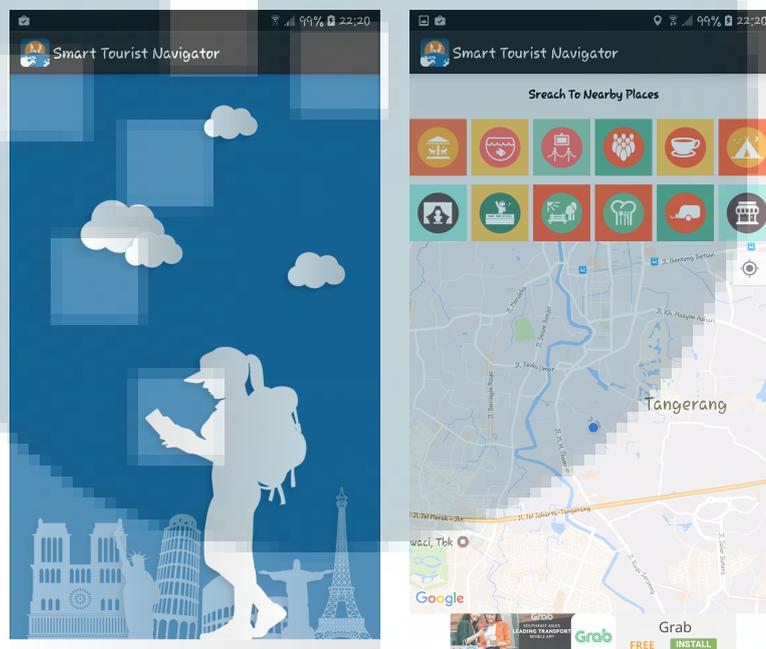
Selain itu hanya terdapat beberapa objek wisata utama saja yang ramai dikunjungi, seperti contohnya *Snowbay*, museum keprajuritan, taman burung, taman legenda keong mas, serta teater *Imax* keong mas. Beberapa objek wisata utama tersebut memang memiliki daya tariknya tersendiri. Jadi orang yang melihatnya saja dapat langsung tertarik untuk masuk ke dalamnya. Padahal masih banyak objek lainnya yang lebih menarik untuk dikunjungi. Contohnya anjungan yang dimiliki oleh Taman Mini Indonesia Indah. Kita tidak usah bersusah payah mengunjungi seluruh provinsi di Indonesia, tetapi kita sudah dapat melihat rumah adat dan budayanya. Tetapi terlihat sedikit yang tertarik untuk masuk ke tiap anjungan yang ada. Sangat disayangkan jika kita tidak melestarikan budaya negara kita sendiri.



Gambar 3. 12. Observasi dan sebar kuisisioner  
(Milik pribadi)

### 3.7. Studi Eksisting

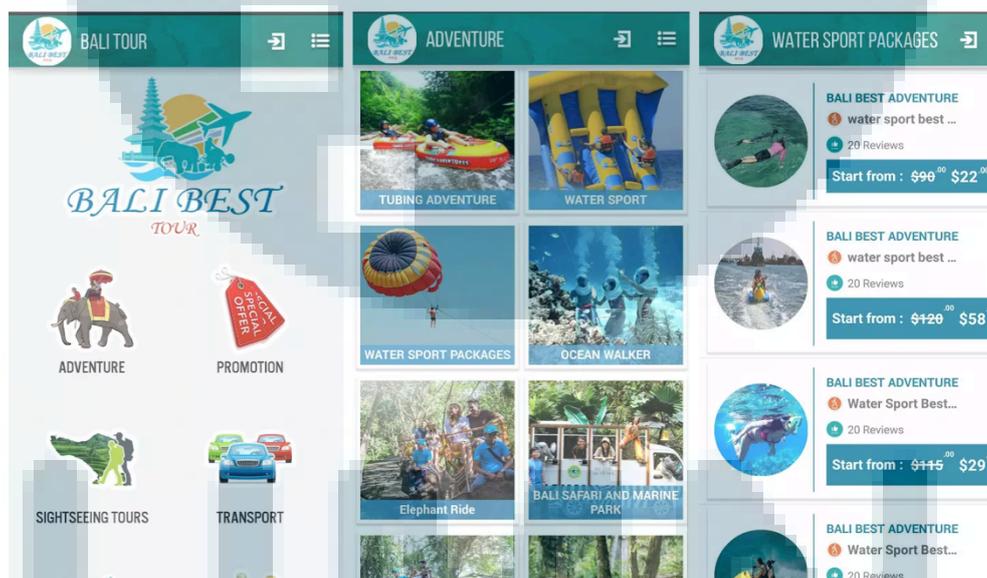
Dibutuhkan referensi aplikasi wisata yang berbasis Android lainnya, sebagai acuan dalam perancangan sebuah aplikasi wisata Taman Mini Indonesia Indah. Dengan melihat referensi yang ada, kita dapat melihat panduan dalam membuat aplikasi wisata yang baik dan benar, serta dapat dengan mudah dimengerti oleh konsumen. Berikut terdapat beberapa contoh referensi aplikasi,



Gambar 3. 13. *Smart Tourist Navigator*  
(Playstore)

Aplikasi “*Smart Tourist Navigator*” merupakan aplikasi pemandu pengguna dalam mencari lokasi disekitarnya. Misalnya ingin mencari restoran, maka akan ditunjukkan langsung restoran terdekat berada dimana. Dilihat dari segi desainnya, ketika penulis membuka aplikasi, halaman pembuka menampilkan seorang perempuan yang terlihat seperti turis yang sedang mencari lokasi yang ingin

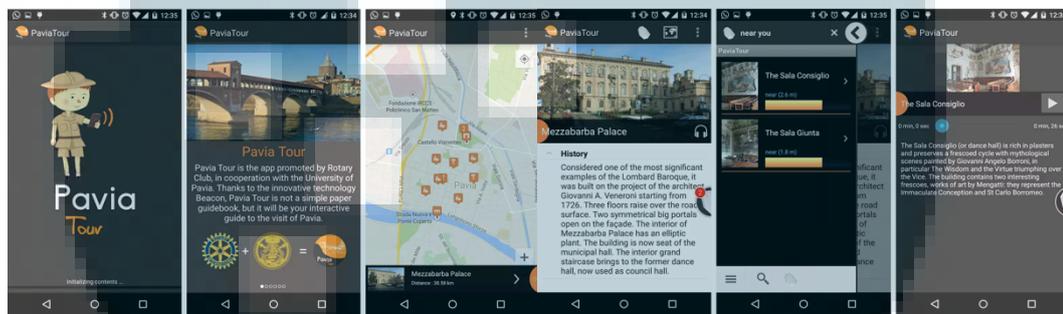
dituju dengan peta yang dipegangnya. Serta latar backgroundnya menggunakan warna biru disertai awan yang menggambarkan langit. Pada halaman pembuka, kekurangannya terletak pada tombol menuju halaman berikutnya, dimana terletak di kiri atas yang sedikit menyulitkan pengguna untuk menekannya. Tombol tersebutpun tidak terlihat seperti pilihan yang dapat ditekan. Pada halaman berikutnya yang menampilkan pilihan kategori, serta petanya pun sedikit menyulitkan pengguna dalam mengaksesnya. Dikarenakan tulisan penjelasan perkategorinya terlalu kecil, sedikit sulit menyadarkan pengguna bahwa penjelasan kategorinya terletak pada tulisan tersebut.



Gambar 3. 14. Bali Best Tour  
(Playstore)

Pada referensi aplikasi “Bali Best Tour”, terlihat bahwa warna yang dipakai lebih terkesan dingin. Menggambarkan Bali yang terkenal dengan keindahan pantainya. Dengan melihat tampilannya saja, kita sudah dapat merasakan apa yang akan dirasakan jika kita berada di Bali. Fitur yang diberikan pada aplikasi tersebut, langsung

menggambarkan menu yang ada. Setelah itu diteruskan pada pilihan objek wisata mana saja yang ada di Bali, serta diberi penjelasan mengenai setiap objeknya. Dilihat dari segi tampilan gambarnya, menggabungkan fotografi dan ilustrasi berbentuk vektor. Tampilan menu yang diberikan dibuat menggunakan icon yang mencirikan dari setiap pilihannya. Dari segi tipografi, jenis yang dipakai adalah sans serif untuk sistem keterbacaan pada media digital lebih mudah terbaca. Gambaran logo yang dibuat menampilkan beberapa *icon* yang mencirikan dari kota Bali.



Gambar 3. 15. Pavia Tour

(Playstore)

Selain itu jika dilihat dari aplikasi “Pavia Tour”, dimana aplikasi tersebut memiliki ilustrasi seorang traveler yang mengajak pembacanya untuk masuk menelusuri aplikasi wisatanya. Setelah itu pada halaman berikutnya diberikan penjelasan mengenai Pavia Tour itu sendiri. Terdapat tampilan peta interaktif yang menggambarkan lokasi dari setiap objeknya. Tampilan gambar yang digunakan menggunakan fotografi, agar dapat terlihat jelas objek wisata tersebut. Dari segi *font*nya menggunakan tipografi sans serif, agar lebih mudah terbaca dalam media digital.



Gambar 3. 16. *Tout Taiwan*  
(Playstore)

Dilihat dari referensi aplikasi wisata “*Tour Taiwan*”, terdapat beberapa fitur yang biasanya memang selalu ada dalam sebuah aplikasi wisata. Terbukti bahwa fitur tersebut bermanfaat bagi pengguna. Fitur yang sering ada di aplikasi wisata adalah *Around Me* yang menjelaskan objek apa saja yang berada di sekitar pengguna, *Location* atau peta tempat tersebut, *Useful Informastion* yang berguna menjelaskan setiap objek yang ada, serta festival yang berguna memberi tahu apa saja acara yang sedang berlangsung saat itu. Fitur tersebut dapat digunakan sebagai acuan informasi apa saja yang dapat dimasukkan dalam aplikasi Taman Mini Indonesia Indah.