

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jatim Park atau JTP adalah sebuah tempat rekreasi yang berfokus pada bidang edukasi yang menghibur bagi para pengunjungnya. Sejauh ini Jatim Park Group memiliki 11 tempat rekreasi dan 5 tempat penginapan yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia, namun mayoritas berada di Kota Batu, Malang. Salah satu tempat wisata Jatim Park juga mendapatkan penghargaan juara 1 dalam kategori wisata buatan yang dinobatkan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Mari Elka Pangestu (2013). Jatim Park memiliki website yang beralamatkan di <https://www.jtp.id/>. Situs tersebut bertujuan sebagai media penyampaian informasi dan promosi untuk Jatim Park. Situs ini menampilkan beragam visual berbentuk foto dan video, wahana yang tersedia, fasilitas yang diberikan, FAQ, berita terbaru, dan juga harga tiket untuk masing-masing tempat rekreasi.

Berdasarkan hasil *focus group discussion* (FGD), ditemukan berbagai permasalahan pada situs JTP yang dialami peserta, dimulai dari tampilan visual secara keseluruhan. Setelah diteliti lebih dalam penggunaan aset visual yang tidak konsisten, penggunaan warna yang terlalu banyak, dan pemilihan *font* yang bervariasi. Selain itu terdapat kekurangan dalam alur navigasi yang menyebabkan beberapa fitur tersembunyi dan tidak dapat diakses. Alhasil, kesan pertama peserta FGD pada situs yakni merasa kewalahan mulai dari halaman beranda, kebingungan untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus dilakukan, serta enggan mengeksplorasi lebih lanjut. Padahal misi JTP yakni menciptakan tempat rekreasi berskala nasional serta mendatangkan khalayak baru yang melalui platform digital, salah satunya adalah *website* dan diharapkan adanya pembaharuan agar terus mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Padahal menurut Beaird (2014), ia mengatakan bahwa sebuah desain website yang baik adalah bagaimana cara mengkomunikasikan banyaknya informasi secara efektif dan efisien serta membuat *user* tertarik dengan tingkat estetika yang enak dipandang mata. Ketika tidak ada tolak ukur dalam menilai perancangan *user experience*, Yablonski (2020) berpendapat bahwa pikiran manusia dapat dipahami lebih dalam melalui sisi psikologi dan dapat dinilai secara objektif. Soegaard (2018) mengatakan bahwa *user experience* dirancang menggunakan pendekatan *user* agar dapat berhasil menjawab kesulitan yang dialami.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengusulkan untuk perbaikan perancangan UI/UX situs Jatim Park yang berperan sebagai media informasi. Dengan perancangan ulang ini, diharapkan agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam mengakses situs *website* Jatim Park agar *user interface* situs dapat menarik masyarakat untuk berkunjung dan memperbaiki pengalaman *user* dalam menjelajahi situs serta pembelian tiket. Selain itu, penulis bertujuan untuk memperluas keterjangkauan situs agar dapat digunakan oleh masyarakat luas dan mengenal Jatim Park lebih mudah melalui perancangan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis menemukan masalah terkait topik perancangan, yakni:

1. Pengalaman pengguna yang kurang baik saat menjelajahi situs JTP.
2. Kesan tampilan situs JTP yang kurang nyaman digunakan.
3. Kurangnya pendekatan desain dalam perancangan situs.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka penulis merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara perancangan ulang UI/UX *website* Jatim Park sebagai media informasi yang baik agar meningkatkan pengalaman *user* dalam menjelajahi informasi secara efektif dan efisien, serta dalam pembelian tiket.

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengamati fenomena yang ada, berikut penulis melakukan pembatasan masalah dengan batasan-batasan sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

a. Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-Laki

b. Usia : Primer: 17-25 Tahun

Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) yang diselenggarakan oleh BPS, Individu yang Menggunakan Internet per 2019 terdapat 83,58% dari usia 15-24 tahun dan 46,83% dari usia 25-64 tahun.

Sekunder: 35-55 Tahun

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada 12-14 September 2022, penulis menyimpulkan bahwa rombongan yang datang terdapat rentang usia tertentu sebagai pendamping, serta pengunjung yang sudah berkeluarga.

c. Tingkat Ekonomi : SES B-A

d. Pekerjaan : Mahasiswa, pelajar, ibu rumah tangga, karyawan swasta, wiraswasta, pegawai negeri, dan lainnya

1.3.2 Psikografis

Sightseer: orang yang menyukai berkunjung tempat wisata dan budaya yang populer, membaca dan melihat-lihat saran tentang apa yang harus dikunjungi dari wadah yang terpercaya (Stenbakken). Tipe “*Social Capital Seeker*”, merencanakan liburan dengan bantuan internet (Amadeus IT Group, 2017).

1.3.3 Geografis

Dari hasil penelitian, penulis merumuskan batas geografis sebagai berikut:

1. Target primer: Jabodetabek
Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (Arifatin & Utari, 2020), tingkat pengunjung untuk dengan tujuan pariwisata menurut provinsi asalnya, Jakarta dan Banten berada di posisi tiga dan empat
2. Target sekunder: pulau Jawa
Berdasarkan wawancara dengan Suryo Widodo, Jatim Park menginginkan tempat rekreasinya berskala nasional.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Sesuai yang telah terpaparkan, tujuan tugas akhir yakni perancangan ulang UI/UX website Jatim Park.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut merupakan manfaat perancangan tugas akhir yang akan dibagi menjadi 3 bagian:

1. Manfaat untuk penulis

Penulis dapat melatih ketekunan dan ketelitian dalam penulisan laporan tugas akhir, menerapkan ilmu-ilmu mengenai UI/UX dan prinsip-prinsip desain serta lebih mengenal Jatim Park atau wisata buatan nusantara yang tak kalah dengan wisata di negara lain.

2. Manfaat untuk masyarakat

Dengan adanya penulisan laporan ini, penulis berharap agar masyarakat lebih mengenal Jatim Park serta meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung untuk mendukung wisata lokal.

3. Manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa lainnya yang hendak menjalankan tugas akhir dan menjadi referensi bacaan mengenai perancangan UI/UX website.