

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Jennings (2018) mengatakan bahwa sebuah media adalah alat komunikasi untuk mengedarkan sebuah informasi kepada *audiens*. Media informasi sering menjadi suatu hal yang dipandang, dituruti maupun sesuatu hal yang dipergunakan oleh penulis maupun *audiens* berupa logo. Media dipakai dengan 3 manfaat berupa membagikan pesan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat, menyenangkan, maupun mengajak orang lain (hlm. 6). Menurut Siregar, S (2017), mengatakan bahwa sebuah media massa yang bertujuan untuk *reach out audiens* dengan beberapa cara seperti langsung maupun tidak langsung.

Desa ini memiliki potensi alam, budaya, dan pariwisata yang dapat meningkatkan perekonomian. Salah satu yang sedang diperkembangkan adalah batik. Motif batik Curuglemo diambil dari tahap potensi alam khas di Desa Curuglemo yaitu adanya karakter tanaman hasil pertanian dan hasil ladang dan tekstur alam serta gunungnya yang menjadi ciri khas untuk pengembangan motif batik asli dari Curuglemo yang diberikan nama batik Salaknegara.

Padahal jika batik desa tersebut bila dipromosikan akan membawa dampak positif bagi Masyarakat, melalui pengamatan penulis, media informasi desa belum tersedia seperti *website*. Berdasarkan wawancara dengan Irwan selaku perwakilan karang taruna mengatakan bahwa media informasi yang memperkenalkan terkait desa sekaligus kekayaan alam bagi khalayak luas, dari segi memperkenalkan produk maupun kegiatan belum ada, dari segi pendidikan masih sebatas SMA dan minimnya pengetahuan maupun teknologi dalam memajukan desa. Sehingga Desa Curuglemo belum dikenal khalayak luas.

Menurut Nurcahyanti et al. (2019), dalam perkembangan zaman yang sangat pesat memberikan tawaran aktivitas yang lebih luas bagi generasi

sekarang. Penulis menawarkan solusi perancangan *website* Desa Curuglemo agar dikenal khalayak luas ajuran pemerintah seperti pada berita wamendes dorongan pengelola desa Menurut Budi Arie mengatakan bahwa dalam rangka menjadikan desa digital, desa harus memiliki situs. Karena dengan adanya *website*, akan lebih mudah melakukan integrasi, termasuk Bupati bisa mengawasi data perkembangan masyarakat akan jauh lebih mudah (tribunnews, 2022).

Perancangan *website* Desa Curuglemo ini menggunakan beberapa tahap yaitu berdasarkan buku dari Soegaard M.(2018) “*The Basic of User Experience Design: A UX Design Book by the Interaction Design Foundation*” yang mengatakan bahwa ada lima metode perancangan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pemanfaatan dari *website* ini diharapkan dapat meningkatkan pengenalan Desa Curuglemo melalui informasi ada dan menarik minat wisatawan dan membuat warga Curuglemo akan lebih paham terkait teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dirancang penulis dapat ditemukan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan Website bagi Desa CurugLemo?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan topik yang dipilih oleh penulis ada beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Demografis

Usia : 15 – 24 tahun

Berdasarkan target yang diambil oleh penulis yang ditujukan bagi masyarakat dengan usia 15 - 24 tahun dari kalangan generasi Z.

Kategori di ambil dari hasil SUSENAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional) yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik, ditemukan bahwa setiap individu yang mempergunakan internet

pada tahun 2019 terdapat 83,58% dari usia 15-24 tahun dan 46,83% dari usia 25- 64 tahun.

Gender : laki – laki dan Perempuan.

Pendidikan : SMP, SMA, D3 dan S1

Pekerjaan ; wirausaha, *freelance*, mahasiswa, ibu rumah tangga, pegawai negeri.

Bahasa : bahasa Indonesia

Tingkat Ekonomi : SES C – B diambil dari rata rata penghasilan domisili jabodetabek maupun pandeglang

2. Geografis

Domisili : Pandeglang (primer) dan Jabodetabek (sekunder), menurut Badan Pusat Statistik (Arifatin & Utari,2020) bahwa tingkat wisatawan yang memiliki tujuan berpariwisata, posisi ketiga dan keempat adalah Jakarta dan Banten.

3. Psikografis

Masyarakat yang tertarik dalam mengeksplor hal – hal baru, berwisata, dan memiliki minat dalam bidang batik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan untuk merancang *website* Desa Curuglemo.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didoakan penulis tercapai dalam pembuatan tugas akhir yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Menambah pengetahuan penulis dalam perangan media informasi interaktif Desa Curuglemo.

2. Manfaat bagi pembaca

Memperoleh wawasan baru dan referensi bagi pembaca yang mengambil perancangan *website* Desa Curuglemo.

3. Manfaat bagi Universitas

- a) Meningkatkan studi tambahan terkait perancangan media informasi interaktif Desa Curuglemo bagi seluruh civitas Universitas Multimedia Nusantara.
- b) Meningkatkan *awareness* kepada seluruh civitas Universitas Multimedia Nusantara terhadap *achievement society*.

