

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat, melalui peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara. Salah satu provinsi yaitu Kalimantan Timur tercatat mengalami perkembangan yang pesat dalam jumlah wisatawan Mancanegara yaitu 343 pengunjung pada tahun 2022 menjadi 4491 pengunjung pada tahun 2023 (BPS Provinsi Kalimantan Timur, 2023). Gusti Noorlitaria (2025), mengungkapkan bahwa Samarinda yang merupakan ibu kota dari Kalimantan Timur, memiliki potensi dalam mengembangkan daya tarik wisata karena kekayaannya akan spesies, keanekaragaman ekosistem, serta keberagaman budayanya. Daya tarik wisata ini telah ditunjukan oleh salah satu destinasi wisatanya, Rumah Ulin Arya Samarinda. Rumah Ulin Arya Samarinda adalah agrowisata buatan/rekreasi yang terletak di Desa Bayur Kecamatan Samarinda Utara yang menyuguhkan beragam obyek wisata, antara lain *bootcamp 713*, *mini zoo*, *private library*, serta pertunjukan *live music* dan tari - tarian khas dayak. Penentuan pariwisata unggulan Kota Samarinda berdasarkan pada banyaknya minat kunjungan, kelayakan pariwisata, serta daya tarik tersendiri membuat Rumah Ulin Arya terpilih sebagai salah satu wisata unggulan Kota Samarinda (Himma, 2022).

Meskipun Rumah Ulin Arya Samarinda memiliki potensi wisata yang kuat, pada konteks pelayanan informasi digital, destinasi ini masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi yang relevan dan mudah diakses oleh pengguna. Berdasarkan pengamatan penulis, *website* resmi Rumah Ulin Arya Samarinda belum mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari informasi secara efisien dan interaktif. Menurut Guba dalam Syafrill (2004, dikutip oleh Sujarwadi, 2020), kebutuhan informasi wisatawan harus bersifat relevan, spesifik, dan lengkap agar dapat benar-benar memenuhi harapan pengguna. Permasalahan tidak hanya terletak pada konten yang jarang diperbarui, tetapi juga pada minimnya

kejelasan struktur informasi dan navigasi (*information architecture*), sehingga pengguna kesulitan memahami fasilitas, lokasi, serta aktivitas yang tersedia. Pengguna tidak mendapatkan gambaran menyeluruh tentang pengalaman berwisata yang akan mereka temui, yang pada akhirnya dapat menurunkan minat berkunjung.

Berdasarkan Nielsen Norman Group yang telah di sitasikan oleh Syarqim Mahfudz (2022) dituliskan bahwa terdapat *10 Usability Heuristics for User Interface Design* yang dapat dijadikan acuan atau prinsip dalam menilai kualitas sebuah media informasi. Pada *Website* yang telah dirancang oleh Rumah Ulin Arya Samarinda, penulis menemukan bahwa terdapat beberapa prinsip yang bertolak belakang dengan teori Nielsen Norman Group. *Prinsip visibility of system status*, misalnya, menekankan bahwa informasi pada *website* harus selalu diperbarui agar pengguna memahami kondisi terkini. Apabila *website* jarang diperbarui, pengunjung akan kesulitan memperoleh informasi yang akurat. Selanjutnya, prinsip *match between system and the real world* belum terpenuhi karena *website* Rumah Ulin Arya Samarinda masih menggunakan istilah teknis dan deskripsi yang terlalu singkat. Misalnya, terdapat nama fasilitas seperti *Cottage* yang dituliskan tanpa informasi apapun, sehingga pengunjung awam sulit memahami informasi yang tersedia. Selain itu, prinsip *help and documentation* juga belum sepenuhnya terpenuhi, karena *website* pariwisata seharusnya menyediakan panduan jelas seperti peta interaktif, rute eksplorasi, maupun aturan kunjungan. Kekosongan konten atau dokumentasi yang terbatas memperlihatkan bahwa media informasi di destinasi wisata masih belum optimal dalam mendukung kebutuhan pengunjung.

Maka dari itu, diperlukan sebuah perancangan ulang pada *website* Rumah Ulin Arya Samarinda. Keliwar & Nurcahyo (2015), menuliskan bahwa informasi mengenai fasilitas, rute eksplorasi wisata, aturan wisata, informasi fauna, serta aktivitas yang tersedia harus dapat di mengerti oleh pengunjung dengan mudah dan cepat dan menyenangkan. *Website* dengan *UI/UX* yang baik dapat menjadi solusi untuk membantu pengunjung untuk memahami maksud dan tujuan dari berjalannya visi dan misi Rumah Ulin Arya Samarinda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, penulis merumuskan sebuah masalah berdasarkan masalah sosial dan masalah desain yang terjadi di tengah pergerakan pariwisata Rumah Ulin Arya Samarinda, yakni:

1. Kurangnya pembaruan informasi pada media resmi Rumah Ulin Arya menyebabkan wisatawan kesulitan memperoleh data yang akurat dan terkini sebagai panduan kunjungan.
2. Informasi pada *website* yang telah diluncurkan oleh destinasi wisata Rumah Ulin Arya Samarinda tidak hanya mengalami permasalahan pada pembaruan konten, tetapi juga belum memenuhi kaidah desain antarmuka dan pengalaman pengguna sebagaimana yang telah dijelaskan dalam teori *10 Usability Heuristics for User Interface Design* (Nielsen, 2020).

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan ulang *UI/UX website* destinasi wisata Rumah Ulin Arya Samarinda?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti menentukan sebuah batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Media informasi yang ingin untuk dirancang adalah *website*. Target dalam penelitian ini adalah pria dan wanita, berusia 18-59 tahun (Kementerian Kesehatan RI) yang berdomisili di Samarinda, Kalimantan Timur. Psikografis mencakup sikap rasa ingin tahu yang besar dan keinginan untuk melakukan eksplorasi pada destinasi wisata lokal. Konten informasi yang ingin disediakan adalah informasi mengenai Fasilitas yang ada pada Rumah Ulin Arya berupa *mini zoo*, *private library*, *live music*, serta berbagai pertunjukan seperti tarian dayak sangatlah cocok dan berkaitan dengan sebuah liburan keluarga sehingga sangat relevan dengan target yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada fasilitas dan objek wisata yang ada (fauna, flora, Arya *Old*

Town City, kolam renang Arya, *gazebo*, harga tiket, acara khusus, makanan, dan peta wisata).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis bertujuan untuk membuat perancangan ulang *UI/UX website* destinasi wisata Rumah Ulin Arya Samarinda. Tujuan dari perancangan ulang ini didorong oleh keinginan untuk merancang ulang *UI/UX website* destinasi wisata Rumah Ulin Arya Samarinda.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini akan memberikan manfaat yang dibagi menjadi dua bagian yaitu, manfaat teoretis dan praktis. Berikut merupakan manfaat dari pelaksanaan Tugas Akhir:

1. Manfaat teoretis:

Tugas Akhir ini dirancang sebagai bentuk implementasi dari keilmuan DKV pada sektor pariwisata yang bergerak di Indonesia khususnya pada kota Samarinda.

2. Manfaat Praktis:

Tugas Akhir ini dirancang untuk mendukung pariwisata kota Samarinda dalam bidang informasi agar dapat bersaing dalam ranah internasional sesuai dengan kaidah Desain Komunikasi Visual. Karya tulis ini juga bermanfaat sebagai salah satu syarat kelulusan penulis dalam menempuh tugas sebagai mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara program studi Desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir ini juga bermanfaat sebagai referensi tambahan bagi Universitas Multimedia Nusantara.