

## PENDAHULUAN

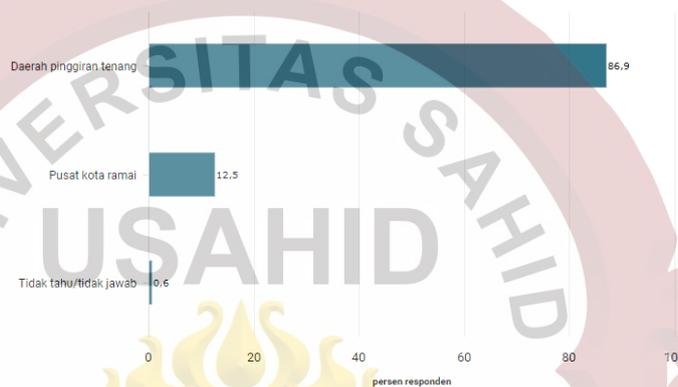
### A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan jumlah destinasi pariwisata yang sangat melimpah. Hal ini merupakan salah satu yang menjadi daya tarik negara Indonesia untuk menarik wisatawan lokal maupun internasional sehingga bisa berkunjung ke negaranya. Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa per tahun 2021 Indonesia memiliki jumlah destinasi sebanyak 2.552 total industri pariwisata, Banyaknya objek wisata tersebut tentu dapat menjadikan industri pariwisata di Indonesia salah satu industri yang menjanjikan dan menjadi daya tarik sebuah negara.



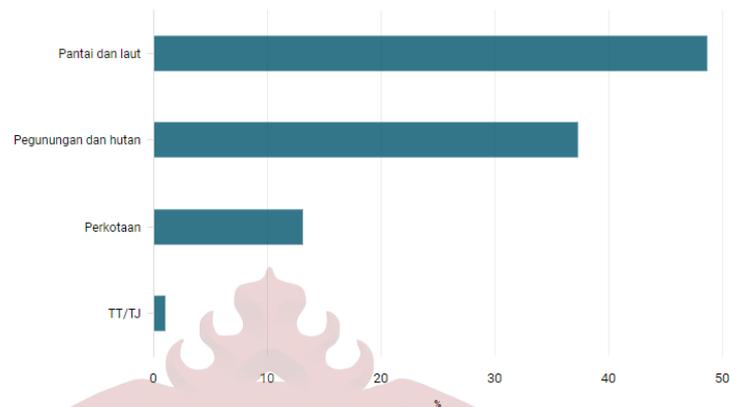
Gambar 1. Tabel Jumlah Objek Wisata di Indonesia Berdasarkan BPS  
(Sumber : <https://dataindonesia.id/pariwisata>, 2023)

Banyaknya wisata pilihan di Indonesia tidak semuanya menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia, berdasarkan survey Kurious-Katadata Insight Center (KIC) mengatakan bahwa mayoritas sebanyak 86,5 % memilih lokasi dengan daerah pinggiran tenang dan 12,5 % memilih pusat kota ramai, dari total 726 responden yang tersebar di Indonesia. (Annur, 2022, di akses pada 19 Desember 2023)



Gambar 2. Grafik Daerah Favorit Berlibur  
(Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>, 2022)

Kurios-Katadata Insight Center (KIC) juga melakukan survey mengenai jenis destinasi wisata yang disukai oleh masyarakat Indonesia kepada total 726 responden yang tersebar di seluruh Indonesia kemudian didapatkan hasil sebanyak 48,6 % menyukai jenis pantai dan laut, dan 37,7 % menyukai pegunungan dan sisanya adalah perkotaan. (Annur, 2022)

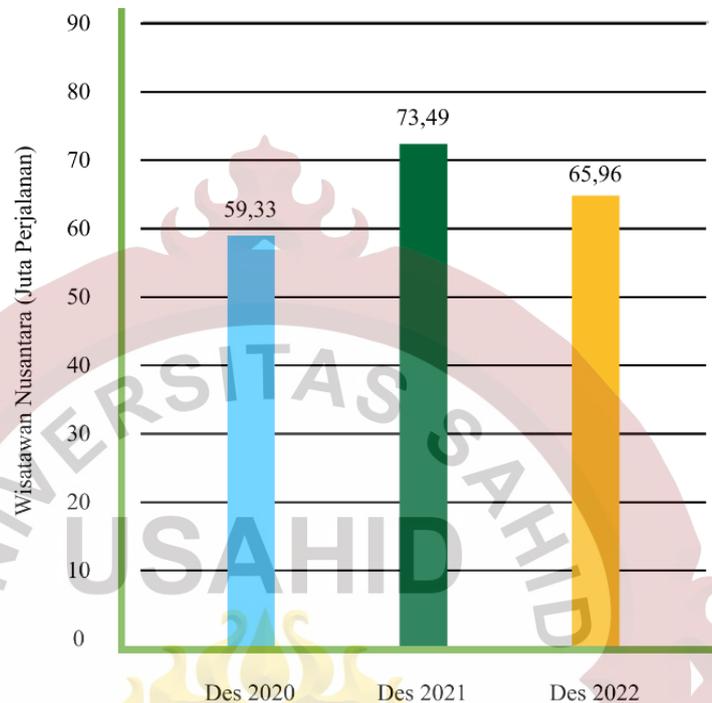


Gambar 3. Jenis Wisata Yang Disukai Masyarakat  
(Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>, 2022)

Namun karena sempat terjadinya pandemi covid – 19 yang sempat melanda selama kurang lebih 2 tahun lamanya sehingga menyebabkan berkurangnya jumlah wisatawan yang berkunjung karena penanganan covid – 19. Dihimpun dari data Badan Pusat Statistik (BPS) April, 2021 jumlah wisatawan menurun sebanyak 19.33 persen jika dibandingkan pada bulan April tahun 2020. Jika secara kumulatif pada periode Januari – April 2021, jumlah penurunan wisatawan mancanegara berjumlah total 511,44 ribu kunjungan ini mengalami pemerosotan bahkan mencapai 81,78 persen jika dibandingkan dengan periode yang sama tahun 2020 yaitu berjumlah 2,81 juta kunjungan.

Kondisi industri pariwisata di Indonesia yang sedang “memulihkan diri” tersebut sempat mengalami pasca terjadinya pandemic covid – 19 yang melanda Indonesia dalam kurun waktu 2019 – 2021. Kondisi ini melemahkan industry pariwisata di Indonesia sebagai dampak terjadinya pandemi menyebabkan penurunan drastis wisatawan. Sepanjang tahun 2020 jumlah wisman yang masuk ke negara Indonesia hanya sekitar 4.052 orang, hanya 25%

dari jumlah total wisman sepanjang tahun 2019. (Kemenkapekraf, 2021, diakses pada 19 Desember 2023)



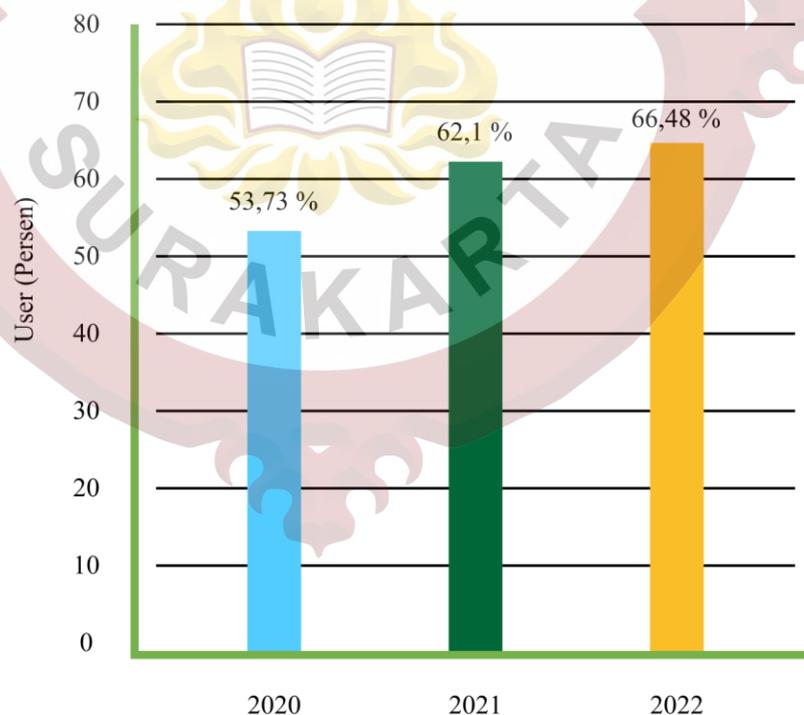
Gambar 4. Kondisi Jumlah Wisatawan Berdasarkan Data BPS  
(Sumber : Badan Pusat Statistik, 2023)

Berdasarkan grafik di atas, data kunjungan wisatawan di Indonesia sempat mengalami peningkatan pada Desember 2021 yaitu sebanyak 73,49 perjalanan, namun menurun lagi sebanyak 65,95 perjalanan pada Desember 2022. Hal ini mendandakan bahwa industri pariwisata di Indonesia masih dalam tahap pemulihan dan belum stabil.

Pasca terjadinya pandemi, industri wisata di Indonesia terus menerus melakukan berbagai macam cara untuk memulihkan kondisi untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Namun yang menjadi pr bukan hanya itu, selain harus mencari solusi untuk memulihkan kondisi, para industri pariwisata

juga harus mengikuti perkembangan masyarakat yang terjadi selama pandemi berlangsung, yaitu perkembangan masyarakat mengenai penggunaan *gadget*, teknologi digital, dan segala hal yang serba instan dan online.

Perkembangan jumlah pengguna internet di Indonesia disampaikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi pada Rabu, 1 Maret 2023 melalui Siaran Pers. No 28/HM/KOMINFO/03/2023, dimana 77 persen populasi di Indonesia atau sebanyak 212,9 juta orang di Indonesia telah menjadi pengguna internet aktif yang pasti di era sekarang internet dapat di akses sangat mudah melalui gadget dan smartphone yang sudah pasti dekat dengan masyarakat di era sekarang.



Gambar 5. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia  
(Sumber : Badan Pusat Statistik, 2023)

Data diatas menunjukkan penggunaan Internet di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, yaitu terhitung pada tahun 2022 sebanyak 66,48 % penduduk di Indonesia tergolong dalam pengguna internet aktif. Dalam hal ini tentu akan bersinggungan langsung dengan industri pariwisata. *Mobile Apps* atau Aplikasi Mobile adalah perangkat lunak yang dijalankan dalam perangkat mobile (Smartphone, Tablet, Ipad, dsb). Aplikasi Mobile menawarkan sejumlah kegunaan yaitu hiburan, perbelanjaan, Pendidikan, pusat informasi, perjalanan dan lain sebagainya. Aplikasi Mobile memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan mudah. Aplikasi mobile saat ini lebih dekat di masyarakat karena seiring berkembangnya teknologi, masyarakat juga tidak lepas dari smartphone dan tablet, yang saat ini menjadi sangat dekat dengan kehidupannya. Selain kemudahan yang ditawarkan perkembangan teknologi di era sekarang juga menghadirkan banyak fitur yang menarik dan *futuristic*. Kehadiran *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan menandai semakin berkembangnya teknologi dalam hal pemrosesan tugas secara manual menjadi dikerjakan oleh robot atau sistem, kehadiran *AI* tentu sangat membantu pekerjaan masyarakat dalam pekerjaan, tentunya juga akan sangat membantu apabila diterapkan dalam perkembangan industri pariwisata. Saat ini juga bisa dijumpai berbagai macam hal yang dapat dilakukan oleh *AI* yang sedang menjadi kegemaran masyarakat saat ini, utamanya kalangan remaja sampai dewasa.

Dalam perkembangan industri pariwisata utamanya dalam sektor teknologi digital, *artificial intelligence* tentunya akan sangat membantu sebagai inovasi baru yang dapat diterapkan dalam industri pariwisata. Kehadiran AI menandai hadirnya industri pariwisata yang lebih modern, hal ini juga sejalan dengan banyaknya pengguna internet di Indonesia. Seiring dengan semakin majunya teknologi, maka akan sangat menjadi hal yang penting bagi pelaku industri pariwisata di Indonesia untuk juga mengejar perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini yang juga pasti akan turut serta menunjang proses pemulihan kondisi industri pariwisata bahkan menjadikannya industri yang lebih maju daripada yang sebelumnya. Namun masih sedikit sekali perkembangan yang dilakukan oleh pelaku industri wisata dalam meramaikan perkembangan digital untuk pemulihan industri pariwisata.

Perkembangan dan pemulihan industri sektor pariwisata perlu dilakukan karena sektor pariwisata memiliki peranan yang sangat penting yaitu merupakan salah satu penyector devisa negara terbesar, tercatat tahun 2019 telah meraih pendapatan hingga 17 US\$, namun pada masa pandemic menurun drastis menjadi hanya 0,49 US\$ dan mengalami peningkatan namun belum mencapai angka yang bisa dikatakan stabil seperti tahun sebelumnya. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan penggunaan internet di Indonesia yang semakin banyak dan maju dapat dijadikan salah satu peluang untuk membuat industri wisata kembali ke masa jayanya. Ditambah dengan mulai eksisnya *artificial intelligence* akan semakin menambah peluang untuk perkembangan industri pariwisata di Indonesia semakin sangat mungkin

dilakukan. Perancangan sebuah program aplikasi mobile dapat menjadi solusi karena merupakan alat yang sering digunakan masyarakat untuk mengakses internet, dan informasi dengan cepat dan instan, dan AI dapat terintegrasi didalamnya. Perancangan aplikasi mobile ini akan menjadi batu loncatan yang efektif untuk menggabungkan keduanya. Namun dalam membuat program yang dapat mengintegrasikan AI dan memasukkan kedalam teknologi digital tentunya sangat memerlukan tampilan tatap muka yang baik dan intuitif sehingga apa yang di rencanakan menjadi solusi dapat disalurkan melalui tampilan tatap muka yang baik. Maka bisa dibilang tampilan tatap muka atau desain *user interface* ini juga menjadi ujung tombak karena merupakan tampilan yang akan bertatapan langsung kepada pengguna. Maka diperlukan sebuah perancangan desain *user interface* atau tampilan tatap muka yang akan menjadi wajah dari sebuah aplikasi mobile.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Terdapat beberapa permasalahan yang didapat yaitu :

1. Bagaimana membuat konsep perancangan desain User Interface aplikasi mobile travel berbasis *Artificial Intelligence*?
2. Bagaimana membuat sebuah perancangan desain User Interface mobile travel berbasis *Artificial Intelligence*?

### C. TUJUAN

Adapun tujuan saya adalah :

1. Dapat turut menciptakan solusi untuk perkembangan dan pemulihan industri pariwisata di Indonesia melalui konsep pembuatan desain user interface untuk aplikasi travel berbasis *artificial intelligence*.
2. Membuat visualisasi desain interface perancangan User Interface aplikasi mobile travel berbasis *Artificial Intelligence*.

### D. MANFAAT

#### 1. Bagi Penulis

Bagi penulis manfaat dari perancangan ini adalah untuk mengembangkan dan mengekspresikan ide – ide kreatif yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Serta untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual.

#### 2. Bagi Akademik

Referensi dan pengetahuan baru tentang perancangan desain user interface aplikasi mobile berbasis *artificial intelligence*.

#### 3. Bagi Masyarakat

Pendorong dan pengingat bagi masyarakat untuk berpikir kritis dan peka terhadap masalah yang sedang terjadi di sekitar, dan dapat menemukan solusi kreatif sesuai dengan perkembangan jaman.

## E. TINJAUAN PUSTAKA

Sebuah penelitian dan perancangan tugas akhir kekaryaannya selalu menyertakan studi kepustakaan dan tinjauan pustaka di awal penulisan. Tinjauan pustaka ini menjadi salah satu syarat penting dalam membuat penelitian dan tugas akhir kekaryaannya dengan tujuan sebagai bentuk penegasan dan batasan terhadap penelitian dan tugas akhir yang akan ditulis. Tinjauan pustaka berisikan studi kepustakaan, jurnal – jurnal, dan buku buku yang serupa yang telah ada sebelumnya untuk mempermudah perancangan dalam memberikan batasan, mempercepat analisis data, dan meningkatkan kepercayaan pembaca karena sesuai dan sejalan berdasarkan dengan teori dan referensi dari jurnal – jurnal serupa yang sudah ada.

Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume 8, No. 1, 15 Desember 2021 karya Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, dan Rifqi Fahrudin dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Catur Insan Cendekia berjudul “*Perancangan UI / UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Pada Web Pada Laportea Company*”. Jurnal ini berisikan tentang merancang sebuah design UI / UX menggunakan metode design thinking (Putra et al., 2021). Jurnal ini sangat membantu karena menerapkan metode yang sama yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir kekaryaannya ini. “Dengan adanya metode *Design Thinking*, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik”. (Putra et al., 2021)

Jurnal DIGIT Vol. 10, No. 2, November 2020 Karya M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, Universitas Catur Insan Cendekia berjudul “*Perancangan Desain UI/UX Aplikasi MyCIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*”. Jurnal ini berisikan tentang perancangan aplikasi MyCIC untuk pelayanan informasi akademik mahasiswa di Universitas Catur Insan Cendekia (Agus Muhyidin et al., 2020). Jurnal ini membantu dalam proses perancangan desain User Interface aplikasi mobile travel berbasis *Artificial Intelligence*. “Di era modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar (Agus Muhyidin et al., 2020).

Jurnal Multimedia dan IT, Volume 07. No. 01, karya Hellen Marlina, dan Hardika Khusnulinawati Universitas Sahid Surakarta berjudul Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Mobile Bagi Anggota Perpustakaan Daerah Kota Surakarta. Jurnal ini berisikan perancangan aplikasi berbentuk aplikasi mobile bagi anggota perpustakaan daerah Kota Surakarta (Marlina & Khusnuliawati, 2023). Jurnal ini sangat membantu dalam perancangan desain

User Interface aplikasi mobile travel berbasis *Artificial Intelligence* karena memberi referensi dalam mendesain sebuah aplikasi mobile. “Aplikasi berbasis mobile merupakan program komputer yang memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas tertentu dan dirancang untuk berjalan terutama smartphone dan komputer tablet. Sahara menuturkan, keuntungan dari penggunaan aplikasi mobile yaitu aplikasi dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi” (Marlina & Khusnuliawati, 2023).

*Journal of Information Systems and Informatics*, Volume 4, No. 2 Juni 2022 oleh Bambang Suratno, dan Jihan Safira Berjudul “*Development of User Interface / User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company*”. Jurnal ini berisikan pengembangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking di sebuah perusahaan PT. Graha Mandala Sakti. Jurnal ini memberikan informasi mengenai penggunaan metode *Design Thinking* secara rinci tiap fase nya memberikan berbagai contoh hasil dan diskusi yang jelas dan mudah dipahami. “Metode berpikir desain dikenal sebagai proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi pada penciptaan solusi yang dimulai dari proses empati terhadap yang berpusat pada manusia dan menuju inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan para penggunanya”(Suratno & Shafira, 2022). Jurnal ini sangat membantu dalam perancangan ini dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengumpulkan data, membuat kerangka dan penilaian. Perbedaan jurnal dengan perancangan

ini adalah terletak pada isi perancangan, bahasan, dan masalah yang sedang dihadapi.

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. Pengertian Perancangan**

Definisi Perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya “Analisis dan Desain” menjelaskan bahwa perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen - komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem. (2005:196)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan berasal dari kata “rancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), merencanakan. Perancangan proses, pembuatan merancang, hasil rancang, program, desain (2008: 1138).

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk membuat desain baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemikiran alternatif yang terbaik. (Ladjamudin, 2005 : 39)

Definisi – definisi yang disampaikan oleh para ahli menghasilkan kesimpulan bahwa definisi dari perancangan adalah sebuah kegiatan merencanakan, dan mengatur proses perencanaan, yang memiliki tujuan

untuk membuat sebuah desain yang dapat menjadi solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi.

## 2. Pengertian Desain *User Interface*

Proses perancangan pembuatan desain aplikasi maupun website dikenal istilah UI (User Interface) dan UX (User Experience). User Interface adalah desain tampilan tatap muka aplikasi maupun produk jadi yang akan dilihat oleh user atau pengguna. User Interface mencakup unsur visual, elemen visual, warna, bentuk, tombol, dan segala hal yang akan digunakan dalam proses interaksi user dalam menggunakan aplikasi. (Agus Muhyidin et al., 2020) dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa User Interface adalah ilmu yang mempelajari tata letak desain grafis pada tampilan sebuah desain website aplikasi. “Terkadang, UI disebut sebagai pengganti Human Computer Interaction (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer (Jamilah & Padmasari, 2022). Desainer UI bertugas dan bertanggung jawab pada keindahan tampilan tatap muka secara visual dan mempertimbangkan efektifitas, dan kenyamanan user ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Penjelasan para ahli mengenai definisi desain *user interface* yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* adalah sebuah desain yang berfokus pada kesesuaian tampilan visual mencakup seluruh unsur visual didalamnya, seperti warna, font, dan tombol.

### 3. Pengertian *Artificial Intelligence*

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah sebuah program atau juga sistem yang dirancang sedemikian rupa dan semirip mungkin dengan cara kerja otak manusia. Beberapa fitur yang sudah diciptakan dengan berbasis AI ini rata – rata memiliki fungsi yang menyerupai kegiatan manusia pada umumnya, sehingga program AI ini merupakan sebuah solusi di masa depan yang dapat sangat membantu kehidupan manusia. Fitur – fitur dan program – program yang sudah ada diantaranya seperti aplikasi chatbot yang kini ramai dipakai oleh masyarakat karena cara kerjanya yang mudah dan hanya seperti berkirim pesan pada orang lain. *Artificial Intelligence* bertujuan untuk mengotomatisasi aktivitas yang membutuhkan kecerdasan manusia.

Abdul Rozaq dalam bukunya “*Artificial Intelligence Untuk Pemula*” (Rozaq, 2019) mengungkapkan bahwa kecerdasan buatan tidak hanya dibatasi oleh kecerdasan manusia, namun pada alat dan sistem, dengan demikian kecerdasan buatan dapat diartikan sebagai kemampuan suatu alat atau sistem yang mampu menyesuaikan dalam proses mencapai sebuah tujuan pada lingkungan yang mampu mempengaruhi suatu sistem. (Rozaq, 2019, hal : 1-2)

Waterman menyatakan bahwa *artificial intelligence* merupakan ilmu pengetahuan dibidang komputer yang dibutuhkan untuk membuat intelegensi software dalam computer lebih maju. (Rozaq, 2019, hal : 1-2)

Pernyataan oleh para ahli menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa *artificial intelligence* / kecerdasan buatan adalah sebuah sistem program yang dibuat semirip mungkin dengan cara kerja otak manusia yang terbatas pada alat dan sistem, dan bertujuan untuk membuat intelegensi pada suatu sistem komputer menjadi lebih maju.

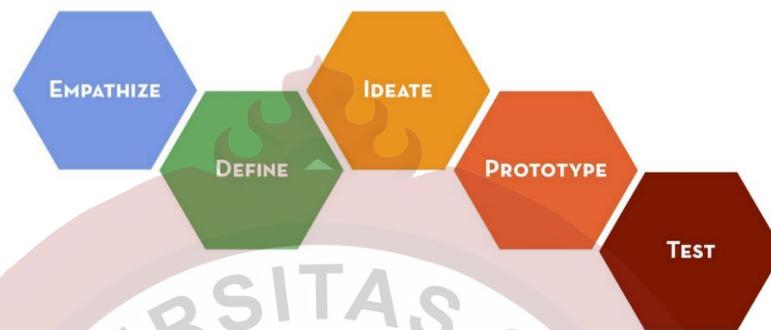
#### 4. Pengertian *Design Thinking*

*Design Thinking* merupakan salah satu metode dan teori inovatif dengan pemikiran yang berfokus pada solusi. John E. Arnold adalah yang pertama kali mengemukakan gagasan ini dalam bukunya "*Creative Engineering*" (1959). Kemudian gagasan ini semakin tenar ketika diterapkan oleh Tim Brown pada perusahaannya IDEO, Tim Brown mengemukakan bahwa "*Design Thinking* adalah pendekatan inovasi yang mempertemukan antara apa yang user butuhkan, kemungkinan teknologi, dan keuntungan bisnis" (Kelley & Brown, 2018).

William Visser (2006) mendefinisikan *Design Thinking* adalah suatu proses strategi kreatif oleh para desainer dalam proses desain, sebelumnya *design thinking* dikemukakan sebagai suatu "proses eksplorasi dan strategi desain" dalam berbagai wilayah desain. (Universitas BINUS, 2019, diakses pada 19 Desember 2023).

Pernyataan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa *design thinking* adalah sebuah metode dan teori yang digunakan oleh para desainer untuk membuat sebuah desain yang berfokus solusi desain dengan mempertemukan kebutuhan user, kemungkinan teknologi, dan keuntungan

bisnis. Tim Brown juga menjelaskan ada beberapa tahapan didalam *design thinking* yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, testing*.



Gambar 6. Design Thinking  
(Sumber : Stanford Design University, 2017)

## G. IDENTIFIKASI DATA

### 1. Pariwisata

Khodyat (1998) mengemukakan bahwa pariwisata adalah perjalanan sementara yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain secara perorangan atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian, dan kebahagiaan dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu. Di Indonesia, salah satu produk yang dapat dimunculkan adalah pariwisata, karena negara Indonesia memiliki kekayaan alam yang membentang dari Sabang sampai Merauke, yang memberikan banyak potensi pariwisata dalam sektor alam, kebudayaan, maupun pariwisata buatan. Sejarah perkembangan pariwisata di Indonesia sudah ada sejak era pendudukan Belanda di Indonesia, pada sekitar tahun 1910 – 1920, pemerintah Belanda membentuk *Vereeniging Toeristen Verker* (VKV) yang memfasilitasi orang dari benua eropa untuk

berwisata ke Indonesia (Kemenparekraf, 2021). Kemudian berlanjut pada era pasca pendudukan Jepang, pengelolaan pariwisata dimulai dan dikembangkan dalam struktur pemerintahan pada tahun 1959 dibawah Kementerian Muda Perhubungan Darat, Pos, Telegraf, dan Telepon. (Kemenparekraf, 2023)

Kemudian untuk keperluan perencanaan dan pengembangan pariwisata, diperlukan sejumlah pembagian antara satu dengan yang lain supaya pengembangan pariwisata yang diharapkan akan berwujud seperti jenis dan pariwisata yang diharapkan (Suwena & Widyatmaja, 2017, hal : 19-22). Pembagian tersebut juga memiliki fungsi untuk membedakan informasi antara berbagai macam industry pariwisata yang ada. Pembagian tersebut antara lain :

a. Berdasarkan Letak Geografisnya

- 1) Pariwisata Lokal, adalah jenis kegiatan pariwisata yang memiliki ruang lingkup sempit, hanya didaerah tertentu saja. Misalnya kota Surakarta, Surabaya.
- 2) Pariwisata Regional, adalah jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan dalam ruang lingkup regional – nasional, atau bahkan internasional dalam suatu wilayah tertentu. Misalnya pariwisata pulau Bali, Yogyakarta.
- 3) Pariwisata Nasional, adalah jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan dalam ruang lingkup wilayah suatu negara. Misalnya pariwisata di Indonesia.

- 4) Pariwisata Regional – Internasional, adalah jenis kegiatan pariwisata yang berkembang di suatu wilayah kelompok negara dalam skala terbatas. Misalnya pariwisata di wilayah ASEAN.
  - 5) Pariwisata Internasional, jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan dalam skala internasional oleh banyak negara.
- b. Berdasarkan Pengaruhnya Terhadap Neraca Pembayaran
- 1) Pariwisata Aktif (*In Bound Tourism*), adalah kegiatan pariwisata yang ditandai dengan masuknya wisatawan asing ke dalam suatu negara. Kegiatan pariwisata ini akan mempengaruhi kenaikan dan penguatan neraca pembayaran di suatu negara melalui pemasukan devisa negara.
  - 2) Pariwisata Pasif (*Out Going Tourism*), adalah kegiatan pariwisata yang ditandai dengan berkunjungnya warga negara ke luar negeri. Kegiatan pariwisata ini mempengaruhi penurunan neraca pembayaran di suatu negara melalui pengeluaran devisa negara.
- c. Berdasarkan Tujuan Perjalanan
- 1) *Bussines Tourism*, adalah jenis pariwisata untuk tujuan dinas, sesuatu yang berhubungan dengan usaha dan pekerjaan, kongres, seminar, dan lain – lain.
  - 2) *Vacational Tourism*, adalah jenis pariwisata untuk tujuan perjalanan liburan dan beristirahat, dan bersenang – senang.

- 3) *Educational Tourism*, adalah jenis pariwisata untuk tujuan pendidikan, mempelajari ilmu atau kebudayaan sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
  - 4) *Familiarization Tourism*, adalah jenis pariwisata untuk tujuan anjangan untuk mengenal lebih lanjut tentang bidang atau daerah yang berkaitan dengan pekerjaan.
  - 5) *Scientific Tourism*, adalah jenis pariwisata yang mempunyai tujuan khusus yaitu untuk meneliti sesuatu di bidang ilmu pengetahuan.
  - 6) *Hunting Tourism*, adalah jenis pariwisata yang dimaksudkan khusus untuk perburuan hewan yang sudah diijinkan oleh pengelola pariwisata setempat.
- d. Berdasarkan Waktu Berkunjung
- 1) *Seasonal Tourism*, jenis pariwisata yang hanya berlangsung pada musim tertentu. Misalnya wisata musim panas, wisata musim salju.
  - 2) *Occasional Tourism*, adalah jenis pariwisata yang berlangsung ketika bertepatan dengan peringatan adat atau hari – hari penting nasional. Misalnya sekaten (Surakarta), dan Nyepi (Bali).
- e. Berdasarkan Obyek
- 1) *Cultural Tourism*, adalah jenis perjalanan pariwisata yang disebabkan karena daya tarik kebudayaan disuatu daerah.



Gambar 7. Wisata Budaya Madura  
(Sumber : <https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata>, 2021)

- 2) *Recuperational Tourism*, adalah kunjungan pariwisata yang didasari adanya daya tarik suatu lokasi wisata untuk penyembuhan penyakit.



Gambar 8. Pemandian Air Panas, Jawa Barat  
(Sumber : <https://travel.okezone.com>, 2016)

- 3) *Commercial Tourism*, jenis pariwisata yang berkaitan dengan kegiatan perdagangan nasional dan internasional.
- 4) *Sport Tourism*, jenis kunjungan pariwisata yang berhubungan dengan daya tarik suatu acara olahraga yang sedang diselenggarakan di suatu tempat atau daerah tertentu.

- 5) *Political Tourism*, jenis kunjungan pariwisata yang didasari oleh daya tarik terhadap sebuah peringatan nasional di suatu negara.
- 6) *Social Tourism*, jenis kunjungan pariwisata yang didasari oleh kegiatan pariwisata bersama, dan tidak ada pihak penyelenggara manapun yang diuntungkan, dan didasari oleh rasa kepedulian sosial.
- 7) *Religion Tourism*, jenis pariwisata yang didasari oleh daya tarik suatu acara keagamaan yang menjadi budaya di sebuah tempat.



Gambar 9. Upacara Pura Besakih, Bali  
( Sumber : <https://hartotrans.com/pura-besakih>, 2023)

- f. Berdasarkan Jumlah Pengunjung
  - 1) *Individual*, jenis pariwisata yang hanya dilaksanakan oleh seorang pengunjung saja.
  - 2) *Family*, jenis pariwisata yang dilaksanakan oleh beberapa orang terdiri dari satu keluarga kecil maupun besar.
  - 3) *Group*, jenis kegiatan pariwisata yang dilaksanakan oleh banyak orang, terdiri dari suatu kelompok masyarakat dari suatu daerah, ataupun pekerjaan dan terorganisasi.

g. Berdasarkan Usia Pengunjung

- 1) *Youth* / Muda, adalah kegiatan pariwisata yang dilaksanakan oleh pengunjung dengan usia yang masih tergolong muda.
- 2) *Adult* / Dewasa, adalah kegiatan pariwisata yang dilaksanakan oleh pengunjung dengan usia dewasa dan lanjut usia.

h. Berdasarkan Transportasi Utama

- 1) *Land Tourism*, jenis perjalanan pariwisata yang menggunakan transportasi darat seperti bus, kereta, mobil, dan lain – lain.
- 2) *Sea Tourism*, jenis perjalanan pariwisata yang menggunakan transportasi laut seperti kapal, untuk menuju, melihat, ataupun memutar lokasi wisata.
- 3) *Air Tourism*, jenis perjalanan pariwisata yang hanya bisa diakses menggunakan pesawat terbang untuk mencapai lokasi tujuan.

## 2. Pengelola Pariwisata di Indonesia

Industri pariwisata merupakan salah satu industri penting di Indonesia dan saat ini di kelola oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 69 Tahun 2019 tentang perubahan nama Kementerian Pariwisata menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bersamaan dengan bergantinya kabinet. (Kemenparekraf, 2023, diakses pada 19 Desember 2023)



Gambar 10. Logo Kemenparekraf  
(Sumber : <https://kemenparekraf.go.id/profil>, 2023)

#### a. Sejarah

Pariwisata pada tahun 1959 dibawah Kementerian Muda Perhubungan Darat, Pos, Telegraf, dan Telepon pada periode 1983 – 1998 sempat mengalami berbagai macam perubahan nama antara lain :

- 1) Departemen Pariwisata, Seni dan Budaya (1998 – 1999)
- 2) Kementerian Negara Pariwisata, dan Kesenian (1999 – 2001)
- 3) Kementerian Negara Kebudayaan, dan Pariwisata (2001 – 2005)
- 4) Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2005 – 2009)
- 5) Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata (2009 – 2014)
- 6) Kementerian Pariwisata (2014 – 2019)
- 7) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2019 – saat ini)

#### b. Struktur Organisasi

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif saat ini dipimpin oleh Dr. H. Sandiaga Salahudin Uno, B.B.A., M.B.A yang menjabat

sebagai menteri, dan wakil menteri Angela Herliani Tanoesoedibjo, B.A., M.Com serta memiliki staff – staff yang membantu dalam melaksanakan tugas kementerian.



Gambar 11. Struktur Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2023 (Sumber : <https://kemenparekraf.go.id/profil>, 2023)

### c. Tugas , Fungsi, dan Peran dalam Pariwisata

Pasal 4 Perpres No. 96 Tahun 2019 menyatakan tugas Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif adalah untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata dan tugas pemerintahan di bidang ekonomi kreatif untuk membantu presiden menyelenggarakan pemerintahan negara (Kemenparekraf, 2023)

Pasal 5 Perpres No. 96 Tahun 2019 menyatakan fungsi Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Adalah :

- 1) Perumusan dan penetapan kebijakan di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif.

- 2) Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif.
- 3) Pembinaan dan pemberian dukungan administrasi kepada seluruh unsur organisasi di lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- 4) Pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- 5) Pengawasan atas pelaksanaan tugas di lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Sebagai lembaga yang secara langsung menjalankan tugas pemerintahan dalam bidang pariwisata, maka membuat Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki peranan penting dalam pengelolaan dan perkembangan pariwisata di Indonesia. Hal ini tertuang dalam visi Kemenparekraf yaitu menjadikan Indonesia sebagai negara tujuan pariwisata kelas dunia, dan dalam misi Kemenparekraf yaitu mengembangkan destinasi wisata kelas dunia dan melakukan pemasaran dengan berorientasi pada wisatawan. (Kemenparekraf, 2023)

### **3. Pelaku dalam Sektor Pariwisata**

Dalam industri pariwisata juga dikenal istilah pelaku usaha, pelaku usaha adalah seluruh pelaku yang terlibat dalam proses kegiatan industri pariwisata, macam – macam pelaku usaha dalam industry pariwisata adalah antara lain :

- a. Wisatawan, adalah konsumen atau pengguna yang akan menggunakan langsung produk dari industri pariwisata, wisatawan berasal dari seluruh kalangan masyarakat yang memiliki tujuan yang berbeda – beda.
- b. Penyedia Jasa Industri Wisata, adalah pelaku utama yang menyediakan jasa untuk mendapatkan produk industri pariwisata itu sendiri, yang artinya penyedia jasa akan berinteraksi langsung dengan wisatawan, penyedia jasa dibagi menjadi 2, yaitu :
  - 1) Penyedia Jasa Langsung, adalah penyedia jasa yang produknya dinikmati secara langsung oleh para wisatawan, misalnya biro perjalanan, agen travel, agen bus, pesawat terbang, dan pemilik usaha pariwisata itu sendiri, juga termasuk masyarakat lokal yang bermukim di kawasan industri yang menyediakan pelayanan jasa secara langsung seperti hiburan dan atraksi.
  - 2) Penyedia Jasa Tidak Langsung, adalah penyedia jasa yang produknya secara tidak langsung mendukung kegiatan industri pariwisata, misalnya adalah penyedia oleh – oleh, kerajinan khas, penerbit buku dan artikel.
- c. Pemerintah, merupakan pemangku kebijakan utama yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pariwisata, pemerintah juga mempunyai peranan untuk membantu pelaku usaha dalam menanamkan modal dan kebijakan yang di keluarkan akan menjadi

panduan untuk para pelaku yang lain menjalankan perannya masing – masing.

#### **4. Ekonomi Pariwisata**

Industri pariwisata akan membawa manfaat dalam ekonomi masyarakat lokal. Menurut Hasan (2019) aktifitas pariwisata akan berdampak pada ekonomi negara serta ekonomi lokal daerah destinasi wisata. (Ashoer, 2021, hal : 12-13), beberapa manfaat ekonomi yang timbul adalah :

- a. Pariwisata menghasilkan lapangan kerja lokal secara langsung di sektor pariwisata dan sektor pendukung.
- b. Mendorong industri lokal yang menguntungkan.
- c. Menghasilkan pemasukan devisa negara dan menyuntikkan dana kedalam perekonomian lokal.
- d. Peningkatan infrastruktur lokal dan negara.
- e. Meningkatkan pendapatan pajak dari pariwisata.

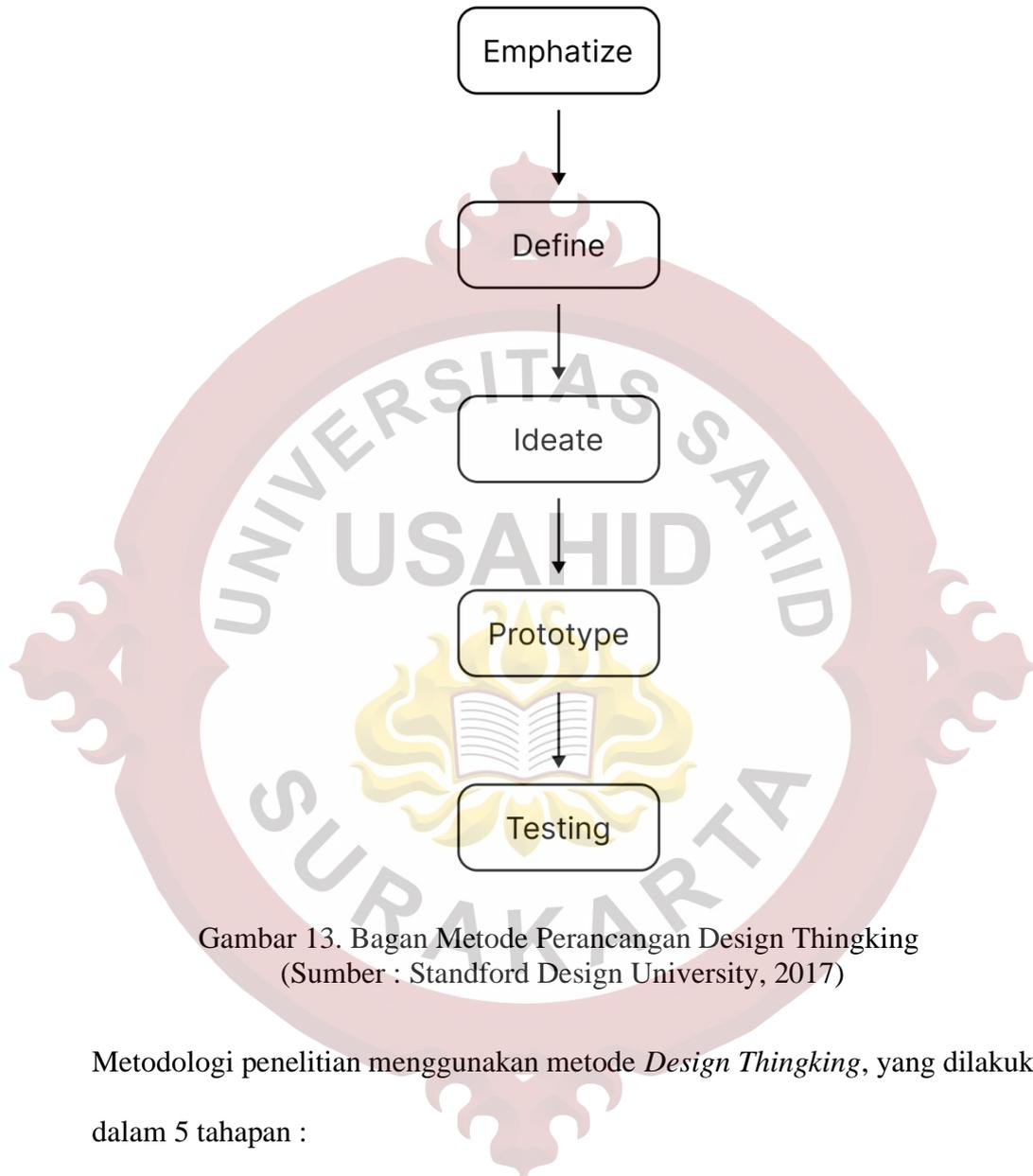
Industri pariwisata juga secara langsung akan menambah devisa negara dan meningkatkan keadaan perekonomian negara. Berdasarkan data Kemenparekraf , tercatat pada tahun 2022 pendapatan devisa negara dari sektor pariwisata mencapai US\$ 4,26 miliar atau jika dirupiahkan . Hal tersebut merupakan peningkatan daripada tahun 2022 yaitu sebesar US\$ 0,49 miliar.



Gambar 12. Grafik Pendapatan Devisa Negara Berdasarkan  
Kemenparekraf  
( Sumber : <https://dataindonesia.id/> 2022)

Grafik diatas menunjukkan pendapatan devisa negara dari tahun 2019 hingga tahun 2023 berdasarkan jumlahnya (US\$). Tercatat pendapatan tertinggi devisa dari sektor pariwisata terjadi pada tahun 2019 yaitu mencapai 17 US\$, namun mengalami penurunan yang sangat drastis pada tahun 2021 sampai hanya denga 0,49 US\$ saja, lalu mengalami peningkatan lagi hingga tahun 2023 tercatat mencapai 5,95 US\$. Namun meskipun mengalami peningkatan, belum berhasil mencapai idealnya yaitu pada angka 10 hingga 15 US\$ seperti tahun – tahun sebelumnya. Meski begitu data tersebut menunjukkan bahwa sektor pariwisata merupakan salah satu pemasuk devisa negara terbesar. (Widi, 2022, diakses pada 19 Desember 2019)

## H. METODOLOGI PERANCANGAN



Gambar 13. Bagan Metode Perancangan Design Thingking  
(Sumber : Standford Design University, 2017)

Metodologi penelitian menggunakan metode *Design Thingking*, yang dilakukan dalam 5 tahapan :

### 1. Emphatize

*Emphatize* adalah tahap untuk mendapatkan pemahaman empati dari permasalahan yang terjadi dan apa yang diinginkan. Dalam tahapan ini berisikan kegiatan riset, survey, dan literasi jurnal bisa juga dilakukan dengan proses observasi ,wawancara. Tahap ini menjadi tahap awal yang

digunakan oleh para desainer UI/UX untuk menentukan permasalahan sebenarnya yang terjadi.

## 2. Define

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dan penentuan *pain point*. *Pain Point* adalah permasalahan utama yang hendak diselesaikan dan dicari solusinya pada proses perancangan ini. Tahap *define* meliputi pengumpulan data *pain point* yang didapat dari proses *emphatize* dan dilanjutkan kedalam tahap penentuan *How Might We*, sebuah gagasan awal solusi yang akan diterapkan pada perancangan ini.

## 3. Ideate

*Ideate* atau *Ideation* adalah tahap dimana desainer menemukan dan menyatukan ide dari *How Might We* yang telah didapat. *Ideation* berakar dari kata “Ide” yang menurut KBBI adalah rancangan yang tersusun didalam pikiran, atau perasaan yang menyelimuti pikiran. Tahap *Ideate* berfokus pada menciptakan dan mengumpulkan ide – ide yang akan menjadi solusi dari *Pain Poin* yang telah ditentukan, dan gagasan yang sudah tertuang di *How Might We*.

## 4. Prototype

Tahap *Prototype* adalah tahap pembuatan visualisasi dari ide yang sudah didapat. Menurut Raymond Mcloed, *Prototype* adalah alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun user tentang cara sistem berfungsi. Fase pembuatan *prototype* disebut sebagai *prototyping*.

Pada tahap ini desainer dapat melakukan bermacam – macam cara dan tahap disesuaikan dengan proses pembuatannya. Namun umumnya ada 4 tahapan yang dilakukan dalam proses *prototyping*.

1. *Userflow*, yaitu pembuatan alur pengguna ketika melakukan tugas dalam sebuah aplikasi.
2. *Design System*, pembuatan seluruh komponen yang akan dimasukkan kedalam desain *user interface* meliputi tombol, warna, tipografi, icon, dan elemen visual lainnya.
3. *Wireframe*, pembuatan sketsa awal atau desain dasar yang hanya berisi penataan layout dan tipografi yang ada.
4. Desain *User Interface*, yaitu pembuatan desain akhir yang sudah berisi konten – konten dan keseluruhan desain.
5. Testing

Tahap testing menjelaskan tahap pengujian *prototype* aplikasi dengan metode pengukuran menggunakan matriks *Single Ease Question* (SEQ). Matriks ini memiliki skala pengukuran 1 (sulit) – 7 (mudah). Tahap testing juga berisikan evaluasi yang didapat dari para tester.