

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung memiliki berbagai jenis tujuan wisata, mulai dari wisata kota, wisata belanja, wisata kuliner, wisata alam, dan wisata edukasi. Sebagai objek wisata edukasi Kota Bandung memiliki berbagai museum yang menjadi tujuan wisata, diantaranya Museum Geologi, Museum Amerta Dirgantara Mandala Lanud Suryadarma, Museum Barli, Museum Sri Baduga, Museum Konferensi Asia Afrika, dan Museum Pos Indonesia.

Museum Geologi Bandung yang didirikan pada tanggal 16 Mei 1929 adalah sebuah museum yang menyediakan informasi mengenai artefak-artefak geologi seperti fosil manusia dan hewan prasejarah, berbagai jenis batuan mineral, dan berbagai informasi mengenai proses pembentukan geologi. Selain itu, di museum ini pengunjung juga diberikan pembelajaran tentang bencana alam, pemanfaatan sumber daya dengan benar, cara mengolah energi, dan hal-hal yang berkaitan dengan geologi lainnya.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan pihak Museum Geologi, dikatakan museum selalu ramai dengan pengunjung, baik dari kalangan dewasa, remaja, hingga anak-anak. Museum ini juga sering menjadi tempat tujuan *study tour* bagi sekolah-sekolah yang berada di Bandung maupun dari luar Bandung. kunjungan tersebut dari segmen anak-anak yang berada di bangku pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dari segmen remaja (SMA hingga Mahasiswa) dan menjadi pilihan sebagai tempat rekreasi bagi keluarga.

Saat ini Museum Geologi Bandung memiliki sebuah program untuk membantu masyarakat Indonesia, terutama dari kalangan pelajar untuk belajar mengenai sejarah geologi Indonesia, program tersebut bernama *Museum Goes to School*, di mana pihak Museum Geologi Bandung akan mendatangi sekolah di berbagai daerah di Indonesia. Saat ini, jangkauan program tersebut hanya melingkupi daerah pulau Jawa, terutama bagian Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur, untuk daerah luar Pulau Jawa saat ini terhalang masalah jarak dan waktu, sumber daya manusia, serta biaya yang tentunya tidak murah.

Teknologi komunikasi yang telah berkembang pesat membantu masyarakat dalam berkomunikasi serta berinteraksi tanpa terbatas jarak dan waktu, terdapat banyak sarana yang terbentuk dalam perkembangannya, kini segala aktivitas dapat terbantu dengan adanya *smartphone*, begitu pula dengan Museum Geologi Bandung yang memiliki *website* sebagai salah satu media informasinya, dimana *website* Museum Geologi Bandung memuat berbagai

informasi tentang konten museum, seperti sejarah museum, koleksi artefak yang terdapat di dalamnya, serta fakta-fakta seputar Museum Geologi Bandung. Namun, menurut hasil survei yang pernah dilakukan oleh pihak museum, ditemukan bahwa sebagian besar pengunjung tidak berminat untuk mengakses *website* museum, namun lebih memilih sosial media sebagai salah satu contoh media lainnya, dimana perangkat *mobile* menjadi alat utama yang digunakan oleh mayoritas pengunjung dalam mengakses informasi mengenai museum. Dari hal tersebut, Museum Geologi Bandung memiliki rencana untuk mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* bagi pengunjungnya.

Dari hasil survei lanjutan yang telah penulis lakukan untuk mengetahui secara lanjut mengenai minat masyarakat terhadap rencana perancangan sebuah aplikasi *mobile* Museum Geologi Bandung, didapatkan 75,9% dari keseluruhan responden menjawab ‘setuju’ mengenai perlunya sebuah aplikasi *mobile* yang memuat informasi serta konten dari Museum Geologi Bandung. Oleh karena itu, Perancangan sebuah aplikasi *mobile* yang dimanfaatkan sebagai *digital tour guide* bagi pengunjung sekaligus sebagai media informasi Museum Geologi Bandung bagi masyarakat dianggap dapat menjadi daya tarik utama dalam menarik pengunjung untuk datang dan menjelajahi koleksi museum, sekaligus membantu keinginan pihak Museum Geologi Bandung untuk memiliki sebuah portal informasi utama bagi masyarakat yang ingin mencari informasi tentang Museum Geologi Bandung yang nantinya dapat diimplementasikan ke dalam program *Museum Goes to School*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masalah utama jangkauan penyampaian informasi seputar konten Museum Geologi Bandung maupun museumnya sendiri yang masih kurang karena faktor geografis serta sumber daya manusia.
2. Program *Museum Goes to School* menghadapi beberapa rintangan untuk dapat mencapai target yang diinginkan, masalah yang dihadapi adalah jarak dan waktu, sumber daya manusia, serta biaya yang tidak murah.
3. Dari survei yang pernah dilakukan oleh pihak museum, ditemukan bahwa sebagian besar pengunjung tidak berminat untuk mengakses *website* museum.

4. Dari hasil survei tersebut, pihak museum memiliki rencana untuk mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* bagi target pengunjungnya sebagai media informasi utama. Sehingga dibutuhkan penelitian untuk memenuhi kebutuhan dari para *target audience*-nya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam perancangan ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengemas konten Museum Geologi Bandung dengan menarik dan interaktif sesuai dengan *target audience*?
2. Bagaimana cara merancang *User Interface* aplikasi *mobile* yang baik sekaligus mampu mencerminkan identitas Museum Geologi Bandung?
3. Bagaimana cara merancang *prototype* aplikasi *mobile* yang dapat berfungsi dengan baik dan dapat menampilkan rancangan secara jelas?

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tidak terlalu luas pembahasannya, maka ruang lingkup penelitian dijabarkan sebagai berikut:

Apa

Perancangan *prototype* aplikasi *mobile digital tour guide* Museum Geologi Bandung untuk sistem operasi *iOS* dan *Android*.

Kapan

Perancangan mulai dilakukan pada bulan Februari 2020

Di Mana

Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Siapa

Aplikasi dibuat untuk Museum Geologi Bandung dan ditujukan untuk masyarakat umum, dengan target utama usia pelajar yang sedang duduk di bangku SMP – SMA.

Mengapa

Perancangan ini dilakukan setelah melihat permasalahan yang dihadapi oleh Museum Geologi Bandung mengenai kebutuhan media informasi sekaligus kebutuhan media dalam menjalankan program *Museum Goes to School*, dengan fokus perancangan pada *prototype User Interface* dan *User Experience* aplikasi *mobile* Museum Geologi Bandung.

Bagaimana

Merancang sebuah *prototype User Interface (UI)* aplikasi *mobile Digital Tour Guide* Museum Geologi Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang *user interface* dan *prototype* sebuah aplikasi *mobile digital tour guide* yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan informasi dasar mengenai Museum Geologi Bandung bagi pengguna aplikasinya, yang nantinya dapat membuat pengguna berminat untuk mengunjungi museum

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi Proyek Sejenis

Observasi adalah metode yang digunakan dalam mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi, dengan tujuan untuk memperoleh data dan mengungkap gambaran sistematis mengenai tempat penelitian. (Rohidi, 2011:182).

Observasi dilakukan pada proyek sejenis yang sudah ada untuk melihat konten yang dibutuhkan serta mencari referensi perancangan, beberapa aplikasi yang dijadikan pembanding diantaranya adalah aplikasi Museum Barberini, aplikasi Museum Nasional Singapura, aplikasi Museum Nasional Indonesia, dan aplikasi *Indonesia Virtual Tour*.

2. Metode Wawancara

Menurut Soewardikoen (2013:20), wawancara adalah kegiatan yang lebih dari sekedar percakapan biasa, wawancara adalah percakapan dengan suatu tujuan (*conversation with a purpose*) dimana wawancara bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi dari narasumber. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari Museum Geologi Bandung, Bpk. Torry Agus Prianto, selaku Staf Edukasi dan Informasi Museum Geologi Bandung. Wawancara dilakukan dengan mengikuti protokol kesehatan selama pandemi COVID-19.

3. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan data mengenai hal tertentu, pertanyaan yang diberikan bersifat umum, kuesioner adalah salah satu cara untuk memperoleh data dalam waktu yang cukup singkat karena dapat menghubungi banyak orang secara bersamaan (Soewardikoen, 2013:25).

Kuesioner disebarikan kepada target utama pada perancangan ini, yaitu pelajar yang duduk di bangku SMP dan SMA yang berdomisili di Kota Bandung dan sekitarnya, proses kuesioner disebarikan secara daring melalui *Google Form*.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari teori-teori yang relevan dari para ahli di bidang tertentu dengan cara membaca berbagai literatur yang berkaitan dengan topik, judul, dan permasalahan penelitian (Soewardikoen, 2013:6-7). Dalam penelitian ini penulis mencari sumber bacaan dengan topik yang berkaitan dengan proses perancangan sebuah *prototype* aplikasi, diantaranya adalah teori Desain Komunikasi Visual, *User Interface* (UI), dan *User Experience*(UX).

1.5.2 Metode Analisis Data

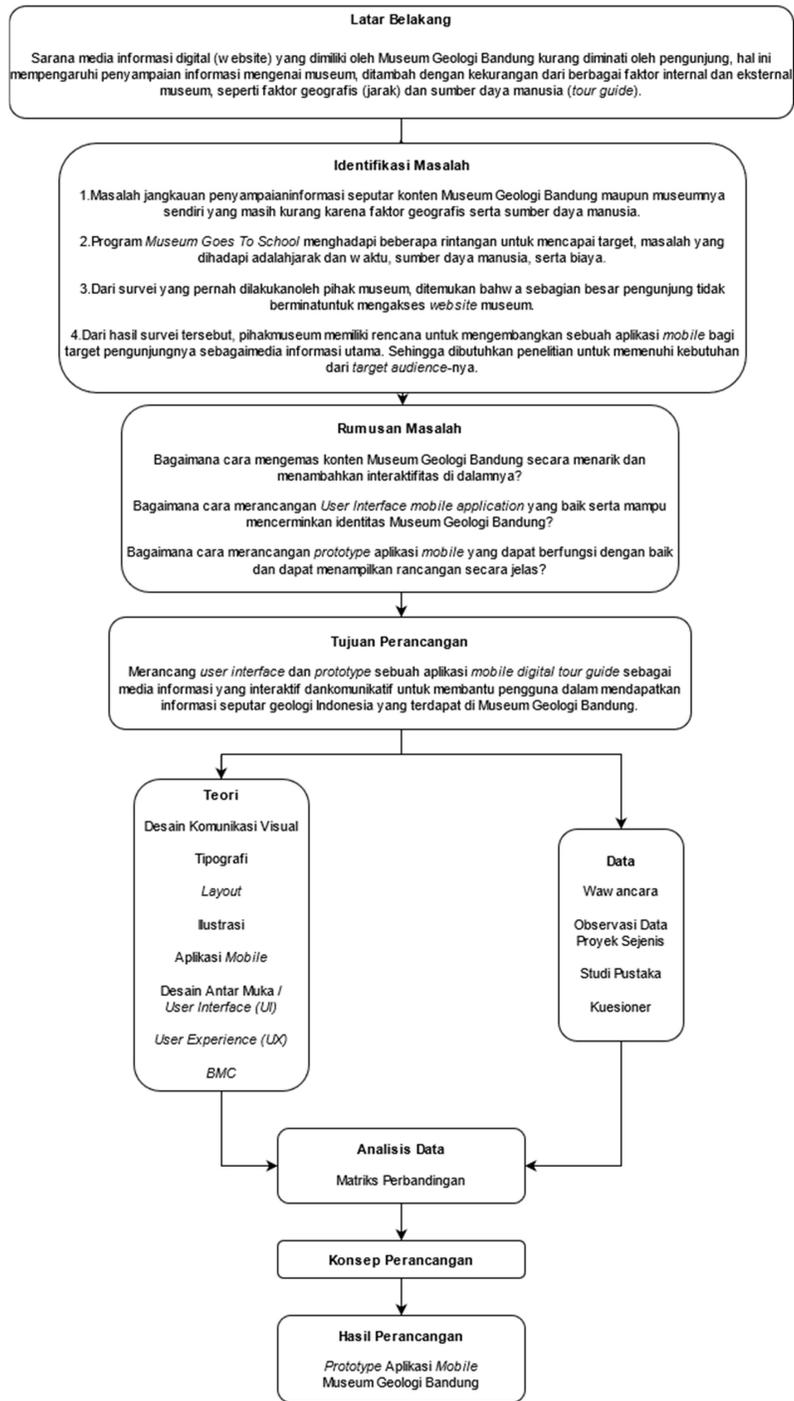
1. Analisis Data Kuesioner

Analisis data kuesioner merupakan metode analisis untuk mendapatkan hasil hitungan dari tiap unsur yang ditanyakan kepada responden, sehingga dapat diketahui mana unsur yang tinggi minatnya, dan mana unsur yang lemah (Soewardikoen, 2013:45).

2. Analisis Matriks

Data yang telah didapat akan dianalisis menggunakan metode matriks perbandingan, dimana data dijabarkan ke dalam matriks yang terdiri dari kolom dan baris, membandingkan perbedaannya dengan menggunakan satu parameter yang sama. Susunan analisis matriks dapat membentuk informasi, yang akhirnya dapat mengarahkan kepada kesimpulan (Soewardikoen, 2013:50-51).

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran laporan penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini mengandung teori yang relevan dengan judul penelitian terkait, sebagai acuan dalam membuat laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini menguraikan hasil pencarian data secara terstruktur sebagai bukti validitas laporan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner, analisis konten, analisis visual, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.