

## 1. Pendahuluan

### Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang mempunyai kekayaan alam dan budaya yang melimpah. Kekayaan alam dan budaya ini menjadi salah satu daya tarik dan minat wisatawan dari dalam negeri maupun luar negeri. Dan menjadikan industri pariwisata di Indonesia menempati peringkat kedua sebagai penyumbang devisa terbesar bagi pemerintah, sejak tahun 2016[1]. Oleh karena itu, wisata yang berada di daerah lokal perlu dimanfaatkan meningkatkan perekonomian daerah sekitar [2]. Kegiatan pariwisata *Micro-tourism* dapat menjadi salah satu solusi dalam pengembangan pariwisata lokal [3].

*Micro-Tourism* merupakan sebuah perjalanan wisata lokal yang dilakukan dengan jangka pendek yang jaraknya tidak lebih dari 1000 kilometer dan dilakukan dalam satu hari atau paling lama dua hari untuk sekedar meluangkan waktu dengan tujuan untuk mencari rekreasi hiburan dan menyegarkan pikiran [3][4]. Kegiatan pariwisata *Micro-Tourism* memiliki keuntungan dalam meningkatkan perekonomian lokal, mendorong produk pariwisata lokal yang ada di daerah tersebut, dan meningkatkan perkembangan pariwisata lokal. Selain itu, bisa menjadi rekomendasi bagi wisatawan lokal yang menghindari perjalanan yang panjang dan melelahkan serta ingin menikmati kegiatan wisata yang ada di daerah sekitarnya yang belum diketahui untuk sekedar relaksasi dan mencari hiburan [5]. Informasi mengenai wisata daerah sekitar saat ini bisa kita dapatkan melalui media sosial yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas [6].

Namun, seringkali mendapatkan informasi kurang akurat ataupun tidak dapat menemukan informasi wisata yang ada di daerah tersebut [6]. Salah satunya Kota Bandung, sektor pariwisata disana sangat kuat dan pertumbuhan pendapatan dari sektor pariwisata telah terus berkembang secara signifikan dan memberikan kontribusi terhadap pendapatan kota secara keseluruhan [7]. Namun, wisatawan di Kota Bandung masih tergolong sedikit jika dibandingkan dengan kota wisata lainnya, padahal banyak objek wisata di Kota Bandung yang menarik, bahkan jarang atau tidak ada orang yang pernah mengunjungi objek wisata yang ada di Kota Bandung [6][7]. Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung, masih banyak ruang untuk pertumbuhan sektor industri pariwisata di Kota Bandung [8]. Berdasarkan wawancara dengan Sub Koordinator Usaha Jasa Pariwisata, juga ditekankan bahwa masih terdapat 30 hingga 40 objek wisata buatan yang belum banyak diketahui atau kurang informasinya. Oleh karena itu, perjalanan pariwisata *Micro-Tourism* bisa menjadi salah satu solusi untuk mendorong perkembangan pariwisata di Kota Bandung agar lebih banyak objek wisata yang dapat dikenal baik dari masyarakat lokal maupun pendatang di Kota Bandung [3].

Untuk mengatasi masalah tersebut, aplikasi *mobile* dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* bisa menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut [9]. Memilih aplikasi *mobile* sebagai alat media untuk memperkenalkan dan memberikan informasi pariwisata, karena saat ini penggunaan perangkat seluler menjadi hal yang penting bagi semua kalangan masyarakat dalam berkomunikasi dan berbagi maupun mendapatkan informasi [10]. Sub Koordinator Usaha Jasa Pariwisata juga menyatakan dalam wawancara bahwa saat ini belum ada aplikasi yang menyediakan informasi pariwisata Kota Bandung. Informasi pariwisata masih mengandalkan media sosial dan *Tourist Information Center* (TIC). Penggunaan *augmented reality* (AR) dalam penelitian ini juga memiliki tujuan membantu wisatawan dalam mencari dan melihat informasi wisata dengan pengalaman yang interaktif dalam melihat informasi pariwisata dengan memberikan kondisi detail dari objek wisata yang dicari dengan menampilkan objek 3D yang dapat memberikan informasi dan gambaran objek wisata lebih detail agar wisatawan mendapatkan gambaran atau bayangan terlebih dahulu terhadap objek wisata yang akan dikunjungi [10].

Penelitian [11] membahas mengenai bagaimana penggunaan *augmented reality* dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dalam pariwisata warisan budaya perkotaan. Pada penelitian tersebut, mengungkapkan bahwa penggunaan *augmented reality* dalam industri pariwisata dapat menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik dan berkesan. Namun, dalam penelitian tersebut tidak dilakukan evaluasi atau pengujian untuk memvalidasi rancangan user experience yang dibuat [11].

Penelitian [12] membahas mengenai pengembangan aplikasi pariwisata berbasis *augmented reality* (AR) yang dibuat menggunakan pendekatan *User Centered Design*. Pada penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan *augmented reality* dapat menampilkan informasi tambahan mengenai objek wisata lebih luas. Namun, pada penelitian ini mengungkapkan bahwa sampel pengujian akhir dalam aplikasi ini masih kurang.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan, dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk merancang *user experience* untuk memberikan sebuah pengalaman yang efektif dan efisien serta sesuai kebutuhan pengguna [13]. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam merancang *user experience* yang dimana pengguna akan dilibatkan dari awal proses pengembangan aplikasi hingga proses dan pendekatan ini mementingkan kebutuhan pengguna dari segala aspek agar memberikan kepuasan kepada pengguna sesuai kebutuhan dalam menggunakan aplikasi [13][14]. Metode *User Centered Design* (UCD) dirancang untuk memahami bagaimana pola perilaku pengguna tanpa mengubah karakteristik pengguna untuk memahami alur sistem aplikasi [14].

Setelah merancang user experience dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), dilakukan evaluasi user experience untuk memperoleh hasil yang memuaskan pengguna berdasarkan kebutuhan dan harapan pengguna [14]. Metode yang digunakan dalam pengukuran evaluasi *user experience* menggunakan *User*

*Experience Questionnaire* (UEQ). Metode UEQ adalah sebuah alat ukur yang digunakan dalam mengevaluasi *user experience* dengan penilaian yang subjektif mengenai kualitas pengalaman pengguna ketika menggunakan produk [15]. Kuesioner UEQ dirancang secara empiris dan mewakili tiap aspek penting dalam *user experience* [16]. Selain mengevaluasi *user experience*, dilakukan juga evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dalam penelitian ini, *System Usability Scale* (SUS) digunakan karena metode SUS mampu mengukur tiga komponen dalam *usability*, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* [17]. Kelebihan lain dari metode SUS ini adalah dapat melakukan pengujian langsung ke *end-user* dan tidak memerlukan banyak responden [17].

### Topik dan Batasannya

Berdasarkan pembahasan latar belakang sebelumnya, pada penelitian ini akan menyelesaikan masalah mengenai pencarian informasi wisata yang masih kurang akurat dan jelas serta memberikan informasi wisata yang lebih interaktif kepada pengguna. Maka dari itu, pada penelitian ini akan dilakukan sebuah perancangan *User Experience* aplikasi *Micro-Tourism* Kota Bandung berbasis mobile dengan memberikan pengalaman interaktif bagi pengguna menggunakan teknologi *augmented reality*. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana perancangan *User Experience* menggunakan metode *User Centered Design* dapat memberikan pengalaman yang interaktif bagi pengguna, dan mengukur bagaimana *usability* dari hasil perancangan yang sudah dibuat menggunakan *System Usability Scale* (SUS) serta mengukur *User Experience* pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Batasan masalah dalam penelitian ini akan berfokus di daerah Kota Bandung, dan pengguna yang ditargetkan adalah remaja dan orang dewasa berumur 17 - 30 tahun yang pada usia tersebut merupakan masyarakat kalangan mahasiswa atau pekerja yang sedang ingin mencari hiburan untuk merelaksasi pikiran sejenak dan mempunyai minat dalam traveling dan mencari tempat wisata dan juga sudah terbiasa dalam menggunakan *smartphone* sehari-harinya [3]. Pada penelitian ini juga perancangan aplikasi akan terbatas pada *mobile* android karena, penelitian ini akan berfokus pada pengalaman pengguna ketika menggunakan *Augmented Reality* dengan tujuan memberikan pengalaman interaktif dalam memberikan informasi wisata yang dapat mendukung perjalanan *micro-tourism* bagi wisatawan lokal Bandung baik dari pendatang maupun masyarakat lokal.

### Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah sebelumnya didapatkan tujuan dari penelitian ini dapat membangun dan merancang *user experience* Aplikasi *Micro-Tourism* kota Bandung berbasis *mobile* yang dapat memberikan informasi yang informatif dan interaktif bagi pengguna serta memenuhi semua tahapan *User Centered Design*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melakukan evaluasi *user experience* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) agar mengetahui apakah hasil perancangan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### Organisasi Tulisan

Struktur penulisan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian. Pada bagian pendahuluan membahas mengenai latar belakang, topik dan batasan penelitian, serta tujuan dari penelitian. Pada bagian studi terkait membahas teori dasar yang digunakan untuk mendukung dalam penelitian ini. Pada bagian sistem yang dibangun membahas mengenai alur pemodelan dari metode yang digunakan dalam membangun atau merancang sistem dalam penelitian ini. Pada bagian kesimpulan menjelaskan mengenai apa yang didapat dari penelitian ini, dan saran untuk penelitian yang akan datang.