

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendakian gunung menjadi salah satu dari beberapa aktivitas yang sangat populer serta memiliki banyak peminat di Indonesia [1]. Pendakian gunung kini semakin populer di kalangan masyarakat dengan nuansa menjelajahi tempat baru, menikmati keindahan alam, memperoleh tantangan fisik, dan perasaan prestasi yang didapatkan dari pendakian. Hal tersebut telah menjadi daya tarik tersendiri. Meskipun demikian, pendakian gunung juga melibatkan sejumlah risiko dan tantangan yang harus dihadapi oleh para pendaki, terutama pendaki yang masih pemula dalam dunia pendakian. Pengetahuan yang tepat tentang rute, persiapan yang diperlukan, dan pengetahuan terkait keamanan sangatlah penting. Kurangnya pengetahuan ini dapat membawa risiko serius bagi pendaki dan bahkan merugikan lingkungan alam.

Meningkatnya minat dalam pendakian telah menciptakan tuntutan yang lebih besar terhadap panduan pendakian yang mudah diakses dan informatif. Namun, untuk saat ini masih banyak informasi yang kurang akurat. Kekurangan pengetahuan kerap dikaitkan oleh orang awam dengan kerasukan sehingga menimbulkan reaksi bingung hingga tidak bisa mencegah dan menangani situasi genting yang terjadi [2]. Banyak dari pendaki yang mengeluhkan kurangnya informasi yang lengkap, dan juga hal tersebut diperoleh sebatas informasi lisan [3]. Hal tersebut tentunya menyebabkan keresahan karena bersangkutan dengan keselamatan, sehingga tergolong ke dalam masalah yang perlu ditangani untuk meningkatkan keselamatan dan pengalaman pendaki.

Kemajuan teknologi di semua sektor memiliki dampak signifikan terhadap kemajuan dan perkembangan [4]. Dalam rangka mengatasi tantangan kekurangan informasi ini, penelitian ini menggunakan penerapan dari pendekatan *design thinking* pada perancangan desain *UI/UX* aplikasi "Panduan Pendaki" dengan tujuan utama untuk meningkatkan pengetahuan pendaki, mengurangi risiko kecelakaan, memberikan petunjuk penanganan, dan memfasilitasi pengalaman pendakian yang lebih positif. *Design thinking* adalah salah satu metode yang

berfokus pada pengguna dan melibatkan pengguna dalam seluruh prosesnya, sehingga dapat menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna [5]. Metode tersebut berpusat pada aspek empati, yang mengindikasikan tindakan menempatkan diri pada posisi pengguna serta mengamati pengguna dengan rinci [6]. Hal tersebut tentunya dapat mendukung pengembangan solusi yang relevan dengan masalah pengguna.

Metode *design thinking* telah digunakan pada penelitian sebelumnya [5], [7]. Penelitian Made Juniantari dkk. [7] membahas mengenai perancangan antarmuka media pembelajaran matematika yang inovatif dengan nama media *Chigeo's World*. Media tersebut mendapat nilai praktis dan juga respon positif dari pengguna. Penelitian lainnya dilakukan oleh Asmuliardi Muluk dkk. [5] merancang ulang antarmuka dengan menerapkan pendekatan *design thinking* dimana fokus terletak pada tujuan untuk meningkatkan mutu pengalaman pengguna yang kemudian diujikan dengan menggunakan *maze* dan *System Usability Scale (SUS)*.

Dari berbagai studi yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat bahwa metode *design thinking* digunakan dalam proses perancangan antarmuka untuk menciptakan solusi desain yang memenuhi kepuasan pengguna, sebagaimana dinilai melalui penggunaan *System Usability Scale (SUS)*. *SUS* merupakan pendekatan uji kenyamanan yang efektif dan kuat untuk menguji aplikasi [8]. Penelitian ini memiliki tujuan merancang *user interface* dan *user experience* dalam bentuk aplikasi panduan pendakian berbasis *mobile* dengan memanfaatkan pendekatan metode *design thinking*. Inovasi ini bertujuan untuk memberikan solusi desain berupa rancangan desain *user interface* yang nantinya dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi. Setelah perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan validasi melalui tahap pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Dengan adanya perancangan *user interface* aplikasi panduan pendaki, harapannya desain yang telah dirancang dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi sehingga dapat menyajikan informasi panduan yang lebih informatif bagi pendaki dan juga meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pendaki tentang persiapan, rute, serta etika dan tata cara pendakian yang baik.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang dari masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini mengidentifikasi perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana alur perancangan desain *User Interface & User Experience* dari aplikasi perangkat *Mobile* Panduan Pendaki dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*?
- b. Bagaimana proses pengujian *usability prototype* untuk menghasilkan *User Experience*?

1.3. Tujuan Penelitian

Setelah menyatakan daftar rumusan masalah yang akan diteliti, penelitian ini memiliki tujuan di antaranya sebagai berikut:

- a. Menghasilkan desain *prototype User Interface & User Experience* pada aplikasi perangkat *Mobile* Panduan Pendaki dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*.
- b. Menghasilkan *prototype* aplikasi *Mobile* Panduan Pendaki sesuai kebutuhan *user* dan memberikan kepuasan terhadap *user* berdasarkan hasil pengujian *User Experience*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

- a. Hasil penelitian terbatas pada solusi desain berbentuk *prototype* dan hasil pengujian *User Experience* menggunakan teknik atau metode yang telah ditetapkan untuk Aplikasi *Mobile* Panduan Pendaki.
- b. *User Experience* hasil akhir perancangan dievaluasi pada aspek *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.