

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Kampung Batik Giriloyo adalah sebuah kampung yang terletak di kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Kampung Batik Giriloyo merupakan sentra batik tulis terbesar di Jogja dengan jumlah pengrajin batik tulis lebih dari lima ratus orang, yang dimana mayoritas wanitanya adalah pengrajin batik tulis. Desa Batik Giriloyo merupakan tujuan populer bagi wisatawan yang tertarik untuk belajar dan merasakan seni membatik. Pengunjung Batik Giriloyo bisa belajar membatik secara langsung dari pengrajinnya, dan juga bisa membeli produk batik itu sendiri. Selain itu, Batik Giriloyo menawarkan wisata budaya dan program Pendidikan bagi pengunjung yang ingin belajar lebih banyak tentang sejarah dan tradisi pembuatan batik. Kampung Batik Giriloyo memiliki situs *website* yang dapat diakses melalui batikgiriloyo.com dan akun instagram bernama [@kampungbatikgiriloyo](https://www.instagram.com/kampungbatikgiriloyo) dimana pengunjung dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang desa dan produknya, (batikgiriloyo.com).

Website Batik Giriloyo merupakan fasilitas yang disediakan oleh Paguyuban Batik Giriloyo untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi lengkap yang lebih resmi seputar produk yang dipasarkan dan berbagai layanan yang disediakan oleh Batik Giriloyo itu sendiri, selain menawarkan produk kain batik pada *website*

Kampung Batik Giriloyo juga menyediakan layanan untuk pengunjung yang ingin melakukan *reservasi* paket wisata. Paket wisata yang ditawarkan oleh Paguyuban Batik Giriloyo mengenai tentang “Belajar Membatik” sebagaimana pengunjung diajarkan langsung oleh pengrajin batik itu sendiri.

Layanan yang disediakan oleh *website* Batik Giriloyo selain sebagai tempat informasi resmi adapun *website* ini juga menyediakan layanan untuk pengunjung yang ingin melakukan *reservasi* wisata yang tersedia di Paguyuban Batik Giriloyo. Namun saat ini proses pemesanan *reservasi* wisata masih menggunakan media Whatsapp. Hal tersebut menyebabkan proses pemesanan kurang efisien, karena pengunjung tidak mengetahui jadwal yang sudah dipesan dan tersedia. Apabila jumlah pengunjung yang *reservasi* masih dalam jumlah yang sedikit mungkin bisa saja menggunakan cara tersebut, tapi sekarang peminat Kampung Batik Giriloyo sudah mulai banyak sehingga *admin* kesulitan untuk mengatur jadwal *reservasi*. Alur proses pemesanan *reservasi* wisata pengunjung dapat dilakukan dengan mengunjungi *website* Kampung Batik Giriloyo dengan mengakses batikgiriloyo.com untuk bisa melihat informasi mengenai penawaran paket wisata yang tersedia, lalu ketika sudah menentukan pilihan maka dilanjutkan dengan mengkonfirmasi pemesanan melalui nomor *whatsapp* admin Batik Giriloyo yang sudah tertera di dalam *website*, selanjutnya pengunjung akan mengkonfirmasi pesanan yang sebelumnya telah dipilih dan akan meminta penjadwalan yang tersedia, dengan penjadwalan yang sudah ditentukan dan pemesanan yang sudah dipilih maka proses yang terakhir yaitu transaksi dan jadwal *reservasi* wisata terkonfirmasi. Selain itu *whatsapp* juga memiliki dampak resiko yang akan sangat mengganggu terlebih ketika media *whatsapp* dijadikan wadah sebagai proses bisnis,

yaitu dengan data penyimpanan atau memori penuh, sehingga tidak lain hal yang dilakukan pengguna akan memilih untuk mengurangi data dengan menghapusnya secara manual. Hal ini akan sangat disayangkan jika terus berkelanjutan untuk proses *reservasi* tiket wisata Paguyuban Batik Giriloyo.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka perlu adanya menu proses *reservasi* serta penambahan jadwal *reservasi* yang tersedia dan tidak tersedia pada *website* Kampung Batik Giriloyo. Oleh karena itu peneliti akan merancang ulang desain *UI/UX* pada situs *website* milik Kampung Batik Giriloyo menggunakan metode *Design Thinking* untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang kreatif dan menghasilkan inovasi baru berdasarkan desain yang melibatkan pengguna ke dalam proses berfikir dan perspektif pengguna menjadi fokus utama dalam pemecahan masalah. Metode *design thinking* memiliki beberapa tahapan yaitu tahap *empathize*, *define*, *idea*, *prototype* dan *test* (Aknuranda, et al 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Ulang *Design UI/UX Website* Kampung Batik Giriloyo Menggunakan Metode *Design Thinking*” .

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penguraian latar belakang sebelumnya, terlihat beberapa masalah yang bisa diidentifikasi mengenai *website* Kampung Batik Giriloyo yaitu :

1. Pemilihan media *Whatsapp* memiliki resiko sebagai proses bisnis.
2. Tidak adanya penampilan seputar ketersediaan jadwal *reservasi* pada *website* Kampung Batik Giriloyo.
3. Jumlah pengunjung yang semakin banyak akan membuat admin Kampung Batik Giriloyo kesulitan untuk bisa menentukan jadwal mana yang masih tersedia, karena dalam proses penjadwalan masih manual.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi :

1. Perancangan ulang *website* Kampung Batik Giriloyo menggunakan metode penelitian yaitu metode *design thinking*.
2. Responden dalam penelitian ini meliputi konsumen pertama ketika ingin mencari permasalahan pada *website* dan konsumen kedua ketika dilakukannya proses *testing* dan staff dari Batik Giriloyo.
3. Hasil dalam penelitian ini berupa *prototype* dari *user interface website* Batik Giriloyo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana merancang ulang *website* Kampung Batik Giriloyo terutama pada menu *reservasi* mengenai ketersediaan jadwal dengan metode *design thinking* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu merancang ulang desain *UI/UX* dengan hasil yang berbentuk *prototype* dari *user interface* pada situs *website* Kampung Batik Giriloyo agar lebih memudahkan konsumen dalam melakukan proses *reservasi*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ulang desain *UI/UX* pada *website* khususnya pada menu proses *reservasi* paket wisata dapat membantu pengunjung dengan melakukan pemesanan yang lebih mudah lagi nantinya.
2. Hasil perancangan desain *UI/UX website* Kampung Batik Giriloyo yang dalam bentuk *prototype* dapat digunakan sebagai sarana dalam pengembangan desain *website* selanjutnya.