

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Ketapang, terletak di Provinsi Kalimantan Barat, menawarkan potensi pariwisata yang luar biasa di Indonesia. Namun, meskipun kaya akan keindahan alam dan warisan budaya, informasi mengenai tempat wisata di daerah ini masih sulit diakses. Saat ini, *Website* pariwisata yang ada tidak memadai dalam menyajikan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah diakses oleh pengguna (Yerem Yoga Pratama, 2023).

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, platform digital telah menjadi salah satu sarana utama dalam mempromosikan dan menyediakan informasi pariwisata. Dalam era digital saat ini, keberadaan sebuah *Website* tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi salah satu aspek penting dalam memperluas jangkauan promosi pariwisata. Oleh karena itu, merancang sebuah *Website* Sistem Informasi Wisata yang berkualitas menjadi semakin penting (Komalasari, Pramesti, dan Harto, 2020).

Dalam konteks ini, perancangan *Website* Sistem Informasi Wisata yang mengutamakan prinsip-prinsip UI/UX (*User Interface/User Experience*) menjadi sangat relevan. UI/UX merupakan elemen kunci dalam merancang sebuah *Website* yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Dengan menekankan prinsip-prinsip UI/UX, seperti desain yang *intuitif*, responsif, dan menarik, diharapkan pengguna akan lebih terlibat dan terhubung dengan informasi yang disajikan (Zidan, 2022).

Perancangan UI/UX bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan *Website* pariwisata. Desain antarmuka yang *intuitif* akan membuat pengguna lebih mudah menavigasi situs dan menemukan informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, desain yang menarik akan meningkatkan daya tarik visual situs dan membuat pengguna merasa tertarik untuk menjelajahi lebih lanjut (Azizi dan Anggalih, 2023).

Penelitian ini akan mengeksplorasi peluang dalam merancang UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna lokal maupun wisatawan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan industri pariwisata Kabupaten Ketapang, serta menjadi pedoman bagi pengembangan *Website* pariwisata di daerah lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* Wisata Untuk Memandu Wisatawan Lokal Di Kabupaten Ketapang Berbasis Figma?

1.3 Tujuan Penelitian

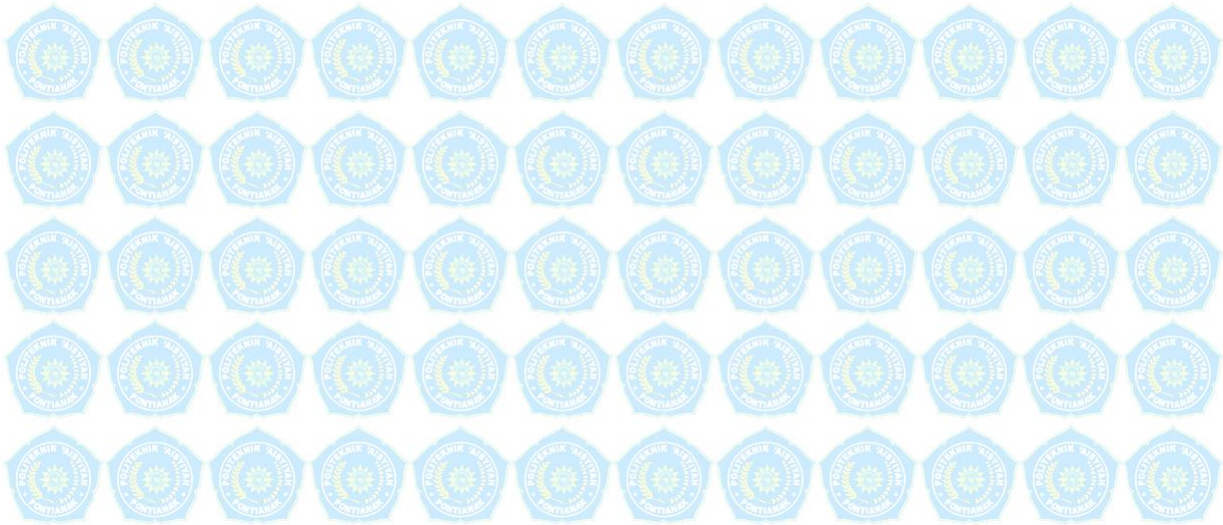
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* Wisata Untuk Memandu Wisatawan Lokal Di Kabupaten Ketapang Berbasis Figma.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini dibahas mengenai batasan dari penelitian yaitu Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* Wisata Untuk Memandu Wisatawan Lokal Di Kabupaten Ketapang Berbasis Figma.

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK