

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam transisi peradaban menuju era Masyarakat 5.0, digitalisasi informasi telah menjelma menjadi kebutuhan fundamental yang mendasari setiap dinamika interaksi manusia. Akselerasi teknologi informasi bukan lagi sekadar instrumen pendukung, melainkan pilar utama dalam memastikan ketersediaan data yang aktual dan akurat. Salah satu katalisator utama dalam pergeseran ini adalah penggunaan *smartphone* yang menjadikan distribusi informasi lebih praktis dan inklusif. (Fukuyama, M. 2018)

Bagi sektor pariwisata, digitalisasi merupakan strategi krusial dalam memperluas jangkauan promosi. Kabupaten Ngada, Provinsi Nusa Tenggara Timur, memiliki aset wisata edukasi potensial, yaitu Kampus Bambu Turetogo. Destinasi ini menawarkan keunikan arsitektur bambu yang selaras dengan prinsip kelestarian lingkungan. Namun, berdasarkan observasi lapangan, potensi besar tersebut belum tereksplorasi secara maksimal. Kendala utama terletak pada pola penyebaran informasi yang masih bersifat fragmentaris melalui media sosial pribadi pengelola tanpa adanya platform pusat informasi yang terpadu.

Data internal menunjukkan bahwa meskipun minat wisatawan terhadap ekowisata meningkat, angka kunjungan langsung ke Turetogo belum mencapai target optimal akibat rendahnya eksposur digital terhadap objek tersebut secara daring. Ketiadaan *website* resmi yang diakses via *mobile* menyebabkan calon wisatawan kesulitan mendapatkan informasi valid mengenai fasilitas, akses, dan nilai edukasi yang ditawarkan. Oleh karena itu, perancangan tata letak (*layout*) *website mobile* yang estetis dan intuitif menjadi langkah strategis untuk memperkuat citra destinasi serta memudahkan akses informasi publik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya platform *website* resmi berbasis *mobile* sebagai pusat rujukan informasi bagi wisatawan Kampus Bambu Turetoyo.
2. Informasi yang diperoleh masyarakat luas mengenai Kampus Bambu Turetoyo masih terbatas.
3. Kurangnya strategi branding digital yang mampu meningkatkan citra dan daya tarik Kampus Bambu Turetoyo sebagai destinasi wisata edukatif dan ramah lingkungan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tata letak (*layout*) *website* berbasis *mobile* yang komunikatif dengan pendekatan *Design Thinking* guna meningkatkan daya tarik promosi wisata Kampus Bambu Turetoyo?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan desain *layout website* yang dikhususkan untuk tampilan perangkat bergerak (*mobile version*).
2. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mencakup aspek desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*), seperti informasi, struktur navigasi, tata letak, tipografi, warna, serta elemen visual lainnya. Penelitian ini tidak sampai pada tahap pembangunan atau pengembangan sistem website secara teknis.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan rancangan antarmuka *website mobile* yang profesional sebagai media rujukan informasi digital.
2. Menciptakan media promosi yang memudahkan publik dalam mengakses konten wisata secara efisien.

1.6 Manfaat Penelitian/Perancangan

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam bidang desain grafis dan media digital, khususnya mengenai perancangan *layout website mobile* sebagai media promosi wisata berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kampus Turetogo, Ngada.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media promosi digital yang efektif dan terstruktur dalam memperkenalkan potensi wisata Kampus Bambu Turetogo kepada masyarakat luas, serta meningkatkan citra dan daya tariknya sebagai destinasi wisata edukatif dan ramah lingkungan.

b. Bagi Akademik.

Penelitian ini memberikan manfaat bagi akademik adalah sebagai referensi bagi peneliti lain. utamanya penelitian bidang perancangan dan pembuatan website.

c. Bagi Peneliti.

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang layout website mobile berbasis prinsip desain grafis dan *user experience (UX)*, serta menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan digitalisasi promosi wisata secara nyata.

1.7 Ruang Lingkup/Output

- Prototipe Aplikasi *Mobile*: desain interaktif yang menampilkan fitur utama seperti informasi Kampus Bambu Turetogo.
- Buku: Yang berisikan penjelasan dan fasilitas yang ada di Kampus Bambu Turetogo.
- *Merchandise*: Pin, Polaroid, Baju, dan Striker yang menggambarkan identitas Kampus Bambu Turetogo.

- Poster, Flyer, X-Banner, Web Banner, Email Marketing, dan iklan Majala yang berisi informasi Kampus Bambu Turetogo.

1.8 Sistematika Kepenelitian

BAB I memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, output karya, dan sistematika kepenelitian.

BAB II berisi tinjauan pustaka yang mencakup penelitian terdahulu dan landasan teori yang relevan.

BAB III menguraikan metodologi penelitian: pendekatan penelitian, lokasi dan waktu, subjek dan objek, teknik pengumpulan data, protokol riset (prosedur desain thinking), instrument perancangan (alat dan bahan), dan Lokasi, dan jadwal penelitian.

BAB IV menyajikan hasil perancangan analisis dan pembahasan perancangan untuk setiap tahap *Design Thinking*.

BAB V menampilkan konsep dan implementasi desain secara visual.

BAB VI berisi kesimpulan dan saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

