

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pariwisata di berbagai negara sangat pesat terutama di Indonesia. Pariwisata merupakan perjalanan wisata yang dilakukan berulang kali atau berkeliling baik secara terencana ataupun tidak yang dapat menghasilkan pengalaman dan pengamatan bagi pelakunya (Hidayah, 2019). Salah satu contoh tempat berwisata yaitu wisata buatan manusia seperti museum. Museum berkembang seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan manusia yang semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kehidupan dan kebudayaan (Kosanke, 2019).

Sumatera Barat dikenal sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kawasan dan kondisi geografis serta keindahan alam yang menakjubkan di bidang pariwisata. Provinsi Sumatera Barat juga memiliki tempat-tempat bersejarah, pusat-pusat budaya yang bernilai tinggi dan unik. Dewasa ini, pengembangan pariwisata khususnya di Sumatera Barat telah berupaya menggabungkan keragaman geologi, keragaman hayati, dan keragaman budaya menjadi kawasan pariwisata Sumatera Barat yang potensial. Sumatera Barat memiliki berbagai objek wisata yang menarik. Salah satunya objek wisata budaya yaitu museum. Namun, kurangnya pengetahuan masyarakat tentang keberadaan museum di Provinsi Sumatera barat dibutuhkan direktori sebagai salah satu sumber yang dapat menyajikan sekumpulan informasi mengenai data museum (Nopriyasman, 2017).

Museum merupakan salah satu sarana Pendidikan dan tempat wisata yang berguna untuk menambah wawasan, informasi, serta melestarikan warisan budaya. Dalam dunia pariwisata, keberadaan museum merupakan suatu yang tidak dapat terpisahkan, karena keberadaan museum menjadi salah satu tujuan wisata yang berkaitan dengan Sejarah-sejarah perkembangan manusia, budaya, dan lingkungan. Museum termasuk

kedalam salah satu objek wisata budaya karena berfungsi sebagai tempat menyimpan benda-benda warisan kebudayaan. Benda-benda yang tersimpan di museum memiliki nilai luhur yang tinggi karena benda inilah yang menjadi bukti fisik kebudayaan suatu masyarakat dimasa lampau (Fajria, Dyna Junovsis, 2023).

Salah satu museum yang dijadikan tempat berwisata di Sumatera Barat berada di Kabupaten Pasaman, yaitu Museum Tuanku Imam Bonjol. Museum ini memamerkan beraneka ragam benda peninggalan bekas perjuangan Tuanku Imam Bonjol saat mengusir penjajah dari bumi minangkabau. Letaknya yang dilalui garis Khatulistiwa dan Lintas Sumatera sangat menguntungkan karena keberadaanya yang strategis, mudah dijangkau dan tepat di pinggir jalan. Akan tetapi masih banyak yang belum mengetahui keberadaan Museum Tuanku Imam Bonjol baik secara langsung maupun di media digital. Sejak awal bedirinya hingga sekarang, Museum Tuanku Imam Bonjol belum banyak mengalami perkembangan baik dari segi bangunan maupun *website*-nya. Kurangnya pengetahuan masyarakat serta kurangnya media pendukung yang dapat memberikan informasi mengenai Museum Tuanku Imam Bonjol menyebabkan Museum Tuanku Imam Bonjol masih belum banyak tersosialisasikan pada masyarakat di luar daerah Pasaman.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pembaharuan dari berbagai aspek untuk menarik wisatawan lokal maupun mancanegara sejalan dengan meningkatnya perekonomian masyarakat sekitar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu di bidang media informasi dan edukasi dengan membuat Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol. Untuk membantu wisatawan diperlukan media informasi dan edukasi yang lebih menarik sehingga dapat memberikan informasi mengenai Museum Tuanku Imam Bonjol. Dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat sangat penting guna memudahkan pengguna untuk mengetahui lokasi Museum Tuanku Imam Bonjol, perjalanan kesana, dan informasi wisata beserta penjelasan singkatnya. Pengguna tidak diharuskan untuk mendatangi lokasi terlebih dahulu, namun akan bisa melihat melalui media sosialnya agar lebih

efisien waktu. Perancangan ini membuat pemodelan *user interface* pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol dengan tampilan meliputi bentuk, warna, serta tulisan yang didesain semenarik mungkin. Bentuk media informasi dan edukasi yang akan dirancang berupa pengambilan gambar foto dan benda-benda peninggalan sejarah Tuanku Imam Bonjol yang ada dan akan disusun dalam bentuk media digital dengan judul “**Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol**”.

## B. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang tertera di latar belakang maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1 Kurangnya pengetahuan dan ketertarikan masyarakat terhadap Museum Tuanku Imam Bonjol karena informasi mengenai Museum Tuanku Imam Bonjol belum tersosialisasikan dengan baik.
- 2 Kurangnya media pendukung yang dapat memberikan informasi tentang Museum Tuanku Imam Bonjol.
- 3 Tidak adanya perkembangan *website* dan aplikasi yang memuat tentang Museum Tuanku Imam Bonjol.

## C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Rancangan tampilan *User Interface (UI)* pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol yang mudah digunakan
2. Model perancangan *User Interface (UI)* pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol.
3. Proses pembuatan *User Interface (UI)* yang baik pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol.

## D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana rancangan tampilan *User Interface (UI)* pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol yang mudah digunakan agar informasinya dapat tersosialisasikan dengan baik?

2. Bagaimana model perancangan media yang digunakan agar dapat memberikan informasi mengenai Museum Tuanku Imam Bonjol?
3. Bagaimana proses pembuatan *User Interface* (UI) yang baik pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol?

#### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini yaitu:

1. Menghasilkan suatu perancangan desain aplikasi antar muka pengguna *User Interface* (UI) pada Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol.
2. Merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan akses informasi mengenai Museum Tuanku Imam Bonjol.
3. Memberikan edukasi dan informasi tentang Museum Tuanku Imam Bonjol kepada masyarakat Indonesia umumnya dan Sumatera Barat khususnya.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Manfaat yang dapat diperoleh dari Tugas Akhir ini antara lain:

1. Bagi Penulis
  - a. Mengembangkan kemampuan penulis yang didapat selama dibangku perkuliahan.
  - b. Menciptakan rancangan desain *UI* yang efektif, komunikatif, dan memenuhi unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.
  - c. Meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan ide dalam ruang lingkup Desain Komunikasi Visual.
2. Bagi Masyarakat
  - a. Dapat dimanfaatkan sebagai bentuk pengembangan, meningkatkan pengetahuan dan wawasan terkait Museum Tuanku Imam Bonjol.
3. Bagi Perguruan Tinggi
  - a. Kontribusi yang disumbangkan dalam tulisan keilmuan Desain Komunikasi visual.
  - b. Menggapai salah satu acuan dalam pendidikan dan pengetahuan.