

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun 1924, keluarga Schmutzer, yang merupakan warga Negara Belanda, mengusulkan dan membangun Candi dan Gereja Ganjuran. Gereja ini adalah Gereja Katolik pertama yang dibangun di Kabupaten Bantul. Komplek Gereja dan Candi Ganjuran terletak sekitar 20 kilometer di selatan pusat Kota Yogyakarta, tepatnya di wilayah Ganjuran, Desa Sumbermulyo, Kecamatan Bambanglipuro, Bantul. Candi dan Gereja Ganjuran dikenal oleh banyak umat Katolik di Indonesia bahkan di seluruh dunia sebagai tempat ziarah dengan nuansa Jawa. Hal ini cukup unik karena tidak banyak tempat ziarah umat Katolik yang memiliki pengaruh budaya Jawa. Lebih menarik lagi, komplek Gereja Ganjuran memiliki sebuah bangunan Candi yang menggabungkan gaya Hindu Budha dan Jawa sebagai tempat berdoa. Sebagian besar tempat ziarah umat Katolik di Indonesia umumnya berbentuk Gua Maria. Pendekatan yang digunakan oleh keluarga Schmutzer dalam membangun komplek Gereja Ganjuran ini merupakan bentuk dari proses inkulturasi, di mana nuansa budaya Jawa gabungan dalam struktur Candi dan Gereja tersebut.

Candi dan Gereja Ganjuran Sebagai tempat wisata dan peziarahan tentunya saat ini memiliki media informasi yang digunakan sebagai pusat informasi bagi wisatawan yang akan berkunjung. Candi dan Gereja Ganjuran sudah memiliki media sosial *instagram* dan juga *website* sebagai pusat informasi mereka. Akan tetapi *website* yang tersedia saat ini sangat jarang di *update* dan minim informasi, begitu juga dengan *instagram* yang kebanyakan hanya berisi konten berupa informasi terkait kegiatan ibadah di Candi dan Gereja Ganjuran. Sebagai media informasi yang utama di era digital saat ini Candi dan Gereja Ganjuran masih kurang dalam Menyajikan hal tersebut. Menurut Millward dalam Ramaita dkk, (2019) menyatakan pada tahun 2018 Indonesia menjadi Negara pengguna *smartphone* terbesar ke-empat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat. Maka dari itu kini perangkat bergerak *smartphone* di Indonesia menjadi sarana komunikasi atau mencari informasi yang utama dan mudah dibawa kemana saja. Menurut artikel di situs media *online* Hybrid.co.id yang ditulis oleh Ellavie Ichlasa Amalia (2022) dengan judul Laporan “Data Perilaku Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia”

Pada tahun 2021, rata-rata orang di Indonesia menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan perangkat *mobile* dibandingkan sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *mobile* meningkat sebesar 38% dibandingkan tahun 2020. Menurut laporan dari data.ai, sepanjang tahun 2021, pengguna perangkat *mobile* di Indonesia mengunduh lebih dari 7,31 miliar aplikasi. Data ini menunjukkan betapa pentingnya aplikasi *mobile* bagi masyarakat Indonesia saat ini. Permintaan akan aplikasi *mobile* di Indonesia sudah sangat tinggi, dan ini dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang memenuhi berbagai kebutuhan dan kepentingan pengguna. Contohnya, aplikasi untuk mencari informasi, berbelanja *online*, berkomunikasi, mendapatkan petunjuk arah, bermain *game*, melakukan pembayaran *online*, dan masih banyak lagi.

Menurut Pace dalam Chumairoh, dkk (2014) mengatakan bahwa aplikasi memiliki kelebihan berjalan lebih fleksibel dan lebih cepat dibanding *website*. Oleh sebab itu perlu di buatnya aplikasi untuk melengkapi media sosial *instagram* serta *website* yang bisa memuat berbagai informasi detail yang belum terdapat pada kedua media sosial Candi dan Gereja Ganjuran tersebut. Dalam media sosial *website* Dan *instagram* Candi dan Gereja Ganjuran saat ini hanya berisi tentang sejarahnya saja, akan tetapi belum memuat beberapa informasi penting seperti detail bangunan Candi dan Gereja Ganjuran dan juga denah kompleks Candi dan Gereja Ganjuran yang bisa membantu peziarah untuk dapat mengetahui lebih dalam tentang Candi dan Gereja Ganjuran serta berbagai macam informasi yang menyangkut tempat wisata peziarahan Candi dan gereja Ganjuran. Maka dari itu menanggapi hal yang terjadi tentang belum adanya informasi yang lengkap pada media sosial Candi dan Gereja Ganjuran di dalam skripsi perancangan kali ini penulis memilih untuk membuat sebuah antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX yang diharapkan nantinya bisa membantu dan melengkapi media informasi serta memudahkan untuk peziarah maupun pengunjung Candi dan Gereja Ganjuran untuk mengakses berbagai informasi di dalam satu aplikasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diambil rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan menggunakan metode UI/UX sebagai media informasi yang memudahkan pengguna?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan metode UI/UX ini yaitu:

Perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX sebagai media informasi hanya sampai pada tahapan *prototype* saja.

D. Tujuan Perancangan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan metode UI/UX adalah :

Membuat antarmuka aplikasi *mobile* Candi dan Gereja Ganjuran dengan dengan metode UI/UX yang memuat berbagai informasi yang lebih lengkap serta memudahkan pengguna.

E. Manfaat Perancangan

1. Teoritis

a. Bagi Akademik

Manfaat teoritis bagi akademik yaitu memberikan referensi khususnya dalam bidang perancangan aplikasi *mobile* menggunakan metode UI/UX.

Sebagai media informasi mengenai Candi dan Gereja Ganjuran.

2. Praktis

a. Bagi Candi dan Gereja Ganjuran

1. Sebagai media untuk melengkapi sosial media Candi dan Gereja Ganjuran yang sudah ada saat ini.

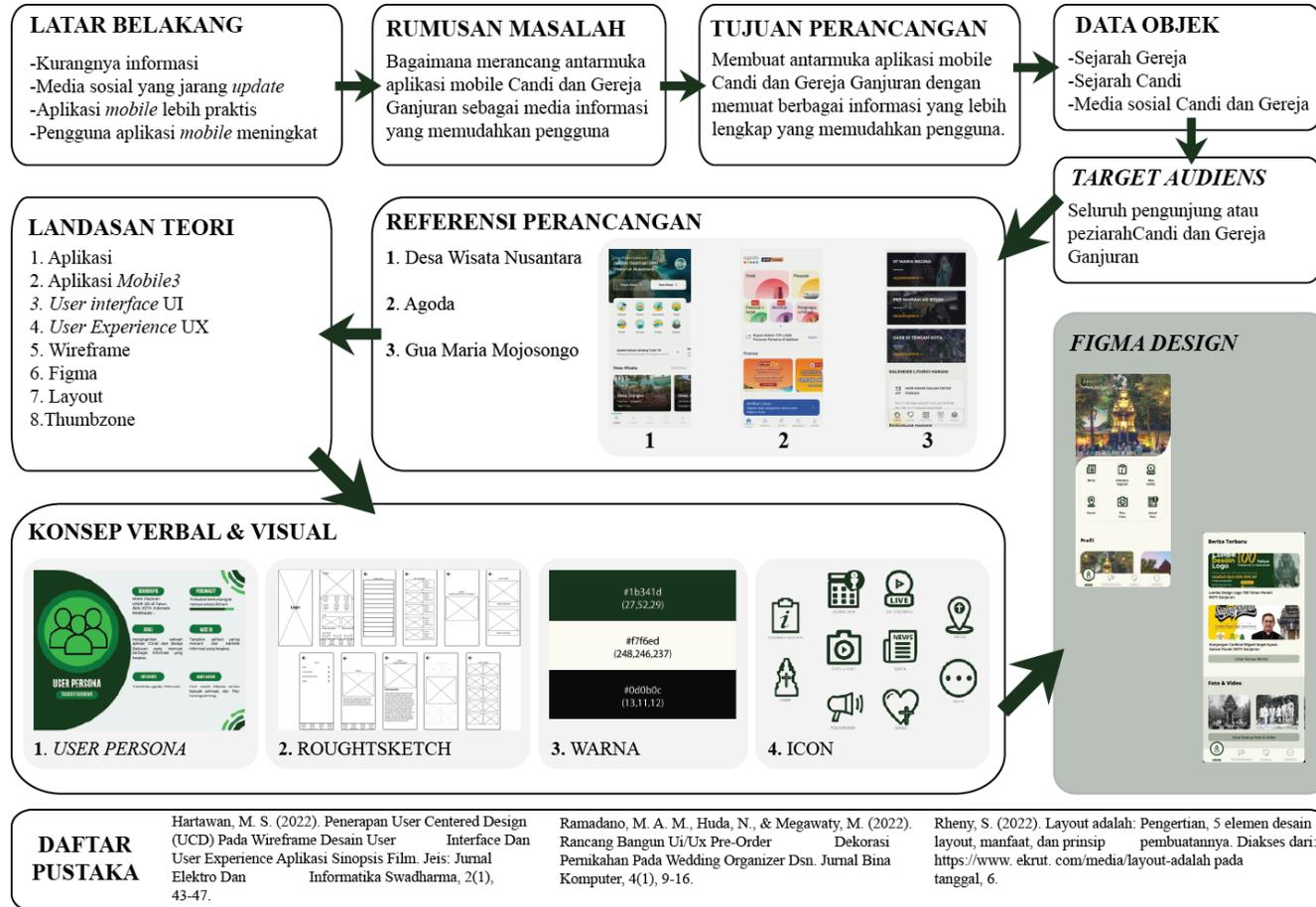
2. Dapat dijadikan sebagai aplikasi untuk mengoptimalkan sistem Informasi Candi dan Gereja Ganjuran.

b. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan
3. Menyelesaikan skripsi/tugas akhir sebagai syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana.

F. Skema Perancangan

PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* CANDI DAN GEREJA GANJURAN DENGAN METODE UI/UX SEBAGAI MEDIA INFORMASI



Gambar 1 Alur Interaktifitas (sumber:penulis)