

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

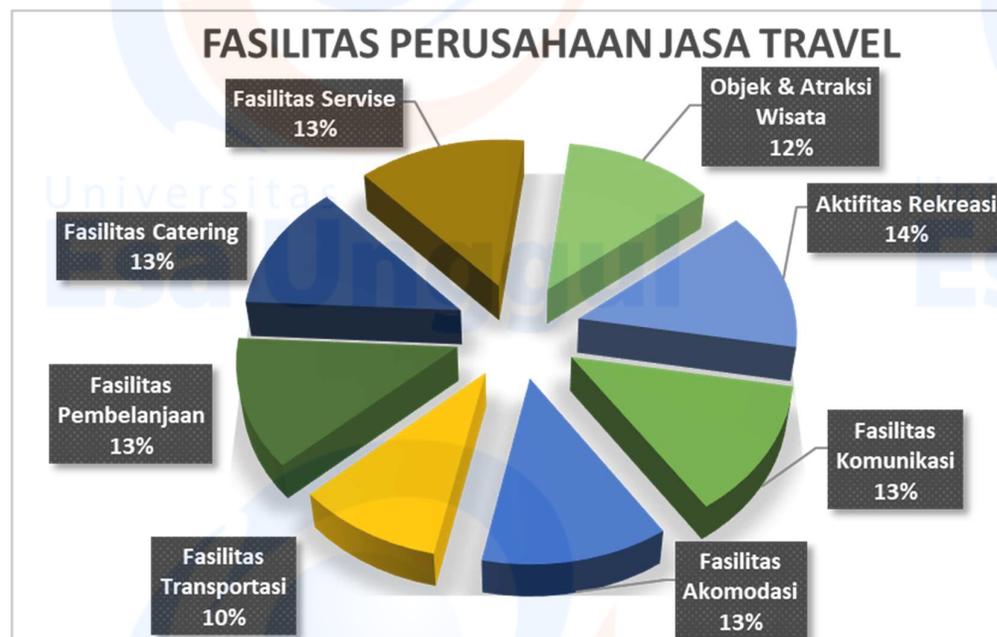
Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keindahan alam, flora dan fauna serta beraneka ragam budaya, yang dapat memberikan devisa bagi dunia pariwisata. Memasuki era globalisasi peranan industri pariwisata harus didukung dengan perkembangan teknologi yang berkualitas. Perkembangan industri pariwisata sudah semakin maju. Setiap Perusahaan jasa travel dituntut untuk selalu menghasilkan pengembangan fasilitas yang baru dan inovatif. Pengembangan fasilitas diharapkan bisa bersaing dengan perusahaan jasa travel lainnya. Kesuksesan perusahaan jasa travel juga merupakan peran dari wisatawan, karena tingkat minat wisatawan yang semakin besar merupakan salah satu faktor kemajuan perusahaan jasa travel.

Leiper (dalam Gde Pitana, 2005: 99) mengemukakan bahwa suatu daerah tujuan wisata (destinasi wisata) adalah sebuah susunan sistematis dari tiga elemen. Seorang dengan kebutuhan wisata adalah inti/pangkal (keistimewaan apa saja atau karakteristik suatu tempat yang akan mereka kunjungi) dan sedikitnya satu penanda (inti informasi). Seseorang melakukan perjalanan wisata dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi daya tarik yang membuat seseorang rela melakukan perjalanan yang jauh dan menghabiskan dana cukup besar. Suatu daerah harus memiliki potensi daya tarik yang besar agar para wisatawan mau menjadikan tempat tersebut sebagai destinasi wisata. Ada komponen yang harus dikelola dengan baik oleh suatu destinasi wisata adalah wisatawan, wilayah, dan informasi mengenai wilayah. Atraksi juga merupakan komponen vital yang dapat menarik minat wisatawan begitu juga dengan fasilitas-fasilitas yang mendukung.

Pada saat wisatawan menggunakan fasilitas, mereka menyampaikan keinginan-keinginan mereka dengan kata-kata yang abstrak. Maka dari itu akan sangat menguntungkan bagi perusahaan jasa travel jika dapat menangkap pikiran konsumen dan dapat menunjukkan model-model dengan image atau grafik komputer. Pada situasi ini sangatlah penting untuk menganalisa “Human Kansei” seperti perasaan atau emosi dan untuk menerjemahkan informasi menjadi desain yang tepat dalam pengembangan fasilitas baru.

Ide dan pengembangan “Kansei Engineering” sebagai sebuah teknologi yang efektif untuk mendukung konsumen dalam pengambilan keputusan dan kreativitas desainer sebagai bentuk kongkrit yang dikembangkan Nagamachi (Nagamichi, 1995). Kansei Engineering dapat didefinisikan sebagai sebuah metodologi untuk menerjemahkan psikologis manusia seperti perasaan dan emosi yang berkaitan dengan produk.

Bentuk fasilitas merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam dunia pariwisata, mereka akan berpikir dua kali untuk kembali menggunakan jasa travel di perusahaan. Kompetisi yang ketat dan pengembangan yang cepat terhadap fasilitas wisatawan, memaksa para desainer untuk lebih kreatif dan memahami keinginan wisatawan. Perusahaan jasa travel menyediakan beberapa fasilitas seperti Fasilitas Service, Fasilitas Catering, Fasilitas Pembelian, Fasilitas Transportasi, Fasilitas Akomodasi, Fasilitas Komunikasi, Fasilitas Rekreasi, Dan Fasilitas Objek & Atraksi Wisata. Berdasarkan kuesioner kepuasan para wisatawan terhadap fasilitas yang disediakan perusahaan jasa travel menunjukkan angka kepuasan terhadap fasilitas transportasi sangat kecil.



Gambar 1.1 Grafik kuesioner tingkat kepuasan pelanggan pada fasilitas perusahaan jasa travel

Sumber : PT. XYZ

Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan para wisatawan maka fokus penelitian ini adalah fasilitas transportasi yang dimiliki perusahaan yaitu minibus. Perusahaan menyediakan minibus tanpa membedakan kelas para wisatawan, untuk itu perlu adanya pemisahan jenis fasilitas transportasi pada minibus sesuai kelas para wisatawan dengan membedakan kelas parawisatawan maka perlu adanya pengembangan fasilitas transportasi yang sesuai dengan keinginan para wisatawan terhadap desain dan model interior cabin. Saat ini banyak sekali desain dan model interior cabin yang telah ada di pasaran. Dengan berbagai bentuk, fungsi dan warna. Fasilitas interior cabin perlu adanya inovasi agar menambah minat dari wisatawan. Konsep pengembangan fasilitas interior cabin yang akan dikembangkan berupa penambahan fungsi, sistem mekanik dan bentuk kursi dengan tetap memperhatikan kaidah ergonomi dalam pendesainannya. Dengan metode kansei kita bisa mengetahui keinginan konsumen dari segi perasaan dan emosi konsumen untuk memudahkan kreativitas desainer dalam menerjemahkan keinginan ke dalam sebuah desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi hal-hal yang melatarbelakangi penelitian ini maka ada beberapa persoalan yang merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Apa saja tingkat prioritas pemilihan kata kansei sesuai minat wisatawan pada fasilitas interior cabin minibus?
2. Bagaimana menentukan Faktor-faktor upaya pengembangan fasilitas interior cabin minibus yang diprioritaskan sesuai minat wisatawan?
3. Merancang Perbaikan fasilitas interior cabin minibus.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai sebagai berikut :

1. Analisis Kata Kansei yang menjadi prioritas untuk perbaikan fasilitas interior cabin minibus.
2. Menentukan tingkat kepentingan masing-masing item fasilitas interior cabin minibus yang mempengaruhi selera wisatawan.
3. Menghasilkan desain interior cabin minibus dengan pendekatan metode kansei.

1.4 Manfaat Penelitian

Upaya dalam memenuhi harapan dan tujuan, serta manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pengelola
Memberikan informasi tentang minat wisatawan dan mengetahui rancangan pengembangan fasilitas interior cabin sehingga menjadi evaluasi bagi perusahaan jasa travel.
2. Bagi Penulis
Menerapkan ilmu yang di dapat dari akademik untuk di implementasikan di lapangan.
3. Bagi Pihak Lain
Menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji bidang kajian serupa.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini sangatlah luas dan kompleks jika dibahas secara keseluruhan, sehingga perlu adanya pembatas masalah dan asumsi dibuat agar penelitian yang dilakukan terfokus pada tujuan dan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut merupakan ruang lingkup dari penelitian yaitu :

1. Data untuk perancangan metode kansi menggunakan data primer dari wawancara dan pengisian kuesioner
2. Data yang diolah menggunakan aplikasi SPSS.
3. Data spesifik menggunakan aplikasi sketch up 2018.
4. Penelitian dan Pengembangan Fasilitas Interior Cabin dilakukan sesuai lokasi penelitian di Pulau Jawa.
5. Waktu dan tempat pelaksanaan penelitian dilaksanakan mulai dari Agustus 2019 – November 2019 di Pulau Jawa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk tugas akhir diantaranya pembagian dan pembahasan dari masing-masing bab dalam sistematika penulisannya, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang kondisi terkini mengenai permasalahan, hal-hal yang melatarbelakangi pengambilan masalah yang terjadi pada wisatawan berdasarkan identifikasi tingkat permasalahan, menganalisa masalah-masalah yang

terjadi faktor-faktor pengaruh dalam penelitian, tujuan dan manfaat penelitian yang akan dilakukan , ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan secara umum pada penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori atau materi-materi secara rinci baik dalam buku, jurnal-jurnal terkait, pendapat para ahli serta penelitian terdahulu dengan permasalahan yang relevan sebagai referensi dalam pembahasan masalah yang dapat mendukung serta menunjang proses penelitian dan penulisan tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang tata cara pengambilan data penelitian dengan metode apa saja yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV PROSES PRODUKSI

Merupakan bab yang di dalamnya memuat tentang pengumpulan data yang sudah diteliti yang selanjutnya data diolah untuk menemukan hasil yang diinginkan.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini membahas analisa dan pembahasan data penelitian, pengkajian data, analisis sistem dinamis, perancangan model simulasi dan usulan model produktivitas dari hasil penelitian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai kesimpulan ataupun intisari dari penelitian berdasarkan pada penyelesaian masalah yang dilakukan serta saran-saran sebagai koreksi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut guna memberikan solusi untuk lebih baik.

