

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecamatan Kelimutu, yang terletak di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur (NTT), merupakan salah satu destinasi wisata paling menawan di Indonesia, dikenal karena keindahan alamnya yang eksotis serta kekayaan budaya yang mendalam. Daya tarik utama wilayah ini adalah Gunung Kelimutu dengan tiga danau kawahnya yang fenomenal, dikenal sebagai Danau Tiga Warna, yang airnya dapat berubah warna biasanya biru, hijau, dan hitam akibat proses geokimia alami. Selain keajaiban alam tersebut, Kecamatan Kelimutu juga menyimpan kekayaan budaya tradisional yang masih lestari, salah satunya adalah kain tenun ikat. Tenun ikat tidak hanya menjadi simbol identitas masyarakat setempat, tetapi juga mengandung nilai-nilai estetika, historis, dan filosofis yang tinggi. Di Provinsi Nusa Tenggara Timur secara keseluruhan, terdapat ratusan bahkan mungkin ribuan motif tenun ikat yang beragam, masing-masing dengan ciri khas dan makna tersendiri. Dekranasda NTT mencatat bahwa sekitar 700 motif telah didaftarkan sebagai Indikasi Geografis untuk melindungi kekayaan budaya dari klaim pihak luar serta mendorong pelestarian warisan budaya lokal. Setiap daerah di NTT, seperti Sumba, Timor, Flores, dan Rote, memiliki motif khas yang umumnya terinspirasi dari alam, kepercayaan, hingga kehidupan sehari-hari masyarakat. Tenun ikat dari Kecamatan Kelimutu sendiri dikenal dengan teknik pembuatan yang unik dan beragam motif yang sarat makna, seperti Ikat *Semba* (merangkul), *Jara* (kuda), *Nggaja* (gajah), *Nepa* (ular), *Ngawu* (perhiasan), *Wonga* (bunga), *Ule Age* (burung), Garuda, *Keli* (gunung), dan *Manu* (ayam). Sarung wanita atau *Lawo* biasanya menggunakan warna dasar merah tua dengan sentuhan kuning kecoklatan, sedangkan sarung pria atau *Ragi* didominasi warna dasar hitam dengan garis-garis biru dongker (Sari S & Jamu M, 2023).

Jumlah pengunjung Taman Nasional Kelimutu mengalami penurunan drastis dalam beberapa tahun terakhir, khususnya selama masa pandemi *Covid-19*. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Ende, pada tahun 2018, jumlah wisatawan yang mengunjungi Kelimutu mencapai 87.654 orang, namun angka ini merosot tajam menjadi hanya 33.694 orang pada tahun 2021. Kepala

Balai Taman Nasional Kelimutu, Hendrikus Rani Siga, menyatakan bahwa pendapatan Taman Nasional Kelimutu juga anjlok hingga 90 persen. Pada tahun 2021, pendapatan yang dihasilkan hanya mencapai Rp 308.990.500, jauh dibandingkan pendapatan sebelum pandemi yang mencapai Rp 3,5 miliar. Penurunan ini tidak hanya berdampak pada operasional taman nasional, tetapi juga memengaruhi perekonomian masyarakat di sekitar kawasan wisata, yang sebagian besar bergantung pada sektor pariwisata. Salah satu yang paling terdampak adalah para pengrajin tenun ikat, yang biasanya mengandalkan wisatawan sebagai pembeli utama hasil kerajinan mereka. Dengan penurunan jumlah wisatawan, penghasilan para pengrajin ikut merosot drastis.

Tenun ikat dari Kecamatan Kelimutu tidak hanya menjadi produk kerajinan, tetapi juga merupakan warisan budaya yang sarat dengan nilai-nilai filosofis dan estetika. Sehingga kesadaran akan nilai budaya tenun ikat di Kecamatan Kelimutu, Nusa Tenggara Timur, merupakan hal penting yang perlu ditingkatkan, baik di kalangan masyarakat lokal maupun wisatawan. Tenun ikat bukan sekadar kerajinan, tetapi juga simbol identitas budaya yang kaya akan makna. Namun, rendahnya kesadaran generasi muda akan warisan ini menjadi tantangan bagi keberlanjutannya. Selain itu keterbatasan akses terhadap informasi tentang tenun ikat, baik dari segi sejarah, makna, teknik pembuatan, maupun penggunaannya, mengakibatkan masyarakat umum, terutama generasi muda, kurang memahami dan mengapresiasi warisan budaya tersebut. Selain itu wisatawan asing yang datang untuk belajar tentang tenun ikat sering menghadapi kendala bahasa, yang menghambat pemahaman mendalam mengenai filosofi dan teknik pembuatannya.

Kurangnya perhatian dari pemerintah pada isu-isu diatas juga membuat pelestarian dan pengenalan budaya tenun ikat semakin sulit berkembang. Alokasi biaya yang kurang memadai menjadi salah satu hambatan utama dalam upaya pelestarian dan pengenalan tenun ikat, khususnya di Kecamatan Kelimutu, Nusa Tenggara Timur. Pembuatan museum fisik membutuhkan anggaran yang besar untuk pembangunan, pemeliharaan, dan operasional yang tidak selalu tersedia. Walaupun tenun ikat memiliki nilai budaya dan ekonomi yang signifikan, usaha untuk melestarikannya masih terbatas pada komunitas lokal, tanpa adanya dukungan yang cukup untuk memperkenalkannya kepada khalayak yang lebih luas. Kondisi ini

menimbulkan risiko tergerusnya minat generasi muda terhadap warisan budaya ini dan melemahnya daya tarik bagi wisatawan.

Pengembangan aplikasi Museum Tenun Ikat berbasis website dapat menjadi salah satu solusi, di mana pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi terkait tenun ikat secara virtual. Hasil yang diharapkan dari pengembangan ini adalah museum virtual yang dapat meningkatkan kesadaran serta memperkenalkan warisan budaya tenun ikat kepada masyarakat dan wisatawan, khususnya di wilayah Kelimutu, Nusa Tenggara Timur. Fitur utama dari sistem ini mencakup pengelolaan data tenun ikat, seperti nama kain, jenis, gambar, dan penjelasan tentang motif tenun ikat, serta data alat-alat pembuat kain tenun ikat yang dilengkapi dengan informasi tahun produksinya. Dengan fitur-fitur yang tersedia, museum virtual ini diharapkan mampu memberikan edukasi yang lebih mendalam serta mendorong pelestarian budaya tenun ikat secara digital. Untuk menilai sejauh mana sistem ini memberikan pengalaman pengguna yang baik, dilakukan pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini mengukur enam dimensi utama pengalaman pengguna, yaitu *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (keandalan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Pengukuran dilakukan berdasarkan pengalaman langsung pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Pengujian melibatkan pengguna dari berbagai latar belakang, baik masyarakat lokal maupun wisatawan, untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kenyamanan, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan nilai inovatif yang disediakan oleh museum virtual. Hasil pengujian UEQ ini diharapkan memberikan wawasan yang relevan untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan sistem, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas dan daya tarik museum virtual secara menyeluruh.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dirumuskan dalam pengembangan Museum Tenun Ikat Berbasis *Website* yakni :

1. Bagaimana pengembangan *Front End* pada museum tenun ikat berbasis *website*?
2. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan *Front End* museum tenun ikat berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merncangan *Front End* museum tenun ikat yang seusai dengan metode *Design Thinking*
2. Untuk melakukan evaluasi hasil dari pengembangan Front End museum tenun ikat berbasis *website* menggunakan pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*

1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada jenis tenun ikat yang khusus dimiliki oleh Kecamatan Kelimutu, Nusa Tenggara Timur. Data yang digunakan dalam penelitian ini hanya mencakup informasi tentang kain tenun ikat dari wilayah Nusa Tenggara Timur, dengan penekanan pada keunikan dan ciri khas yang terdapat pada kain tenun tersebut. Penelitian ini tidak mencakup jenis-jenis tenun ikat dari daerah lain di Indonesia untuk memastikan bahwa fokus utama tetap pada warisan budaya lokal Kelimutu.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah pengembangan frontend dari *website* Museum Tenun Ikat yang dirancang untuk menyajikan data secara interaktif dan informatif. *Website* ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai informasi tentang kain tenun ikat, seperti nama, jenis, motif, dan sejarah pembuatannya. Dengan fitur-fitur ini, sistem ini diharapkan dapat menjadi media

edukasi digital yang menarik, memperkenalkan warisan budaya tenun ikat kepada masyarakat dan wisatawan, serta mendukung pelestarian budaya lokal.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Masyarakat
 - a. Memberikan wawasan yang lebih dalam, kepada generasi muda dan wisatawan tentang tenun ikat Nusa Tenggara Timur, sehingga dapat memperkuat kesadaran dan apresiasi terhadap warisan budaya lokal
 - b. Untuk memperkenalkan tenun ikat kepada masyarakat yang berada di luar Daerah dan manca negara tanpa harus mengunjungi daerah tersebut.
2. Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu peneliti dapat lebih memahami tentang *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam merancang solusi berbasis kebutuhan pengguna. Selain itu, peneliti juga memperoleh pengalaman langsung dalam seluruh tahapan pengembangan antarmuka website, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan desain UI/UX, implementasi antarmuka, hingga evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini turut meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan teknis peneliti dalam bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya dalam merancang sistem yang berorientasi pada kenyamanan dan kebutuhan pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini digunakan sistematika penulisan yang akan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan dan asumsi penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas landasan teori dan penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya oleh pihak lain. Landasan teori dan penelitian-penelitian tersebut akan digunakan sebagai pedoman dan pendukung pada penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas sistematika penyelesaian masalah dengan penjelasan mengenai metode penelitian dan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini membahas penjelasan mengenai proses pengumpulan dan pengolahan data yang diperlukan pada penelitian. Meliputi pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas penjelasan terkait proses verifikasi, validasi, dan analisis hasil dan pembahasan tahap demi tahap terkait penyelesaian masalah pada penelitian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terkait penelitian yang telah dilakukan. Selain kesimpulan, terdapat juga saran relevan untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.