

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Metodologi yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah dengan metode kuantitatif dan metode kualitatif dimana metode kuantitatif yang digunakan berupa kuesioner sedangkan metode kualitatif yang digunakan berupa wawancara dan observasi (studi pustaka dan studi eksisting).

##### **3.1.1 Metode Kualitatif**

Metode kualitatif merupakan pendekatan tidak terstruktur dengan proses pengambilan data yang fleksibel sehingga eksplorasi terhadap suatu fenomena, isu, masalah, atau sikap audiens dapat dieksplorasi melalui perspektif yang berbeda (Kumar, 2011). Berikut adalah teknik pengumpulan data yang penulis gunakan:

###### **3.1.1.1 Interview**

Kothari (2004) menyatakan bahwa *Interview* atau wawancara adalah aktivitas interaksi timbal balik secara oral dalam rangka mengumpulkan informasi. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara secara tatap muka. Wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai data-data jumlah pengunjung, dampak pantai kepada Provinsi Lampung, apa saja yang sudah dilakukan untuk mencoba mendorong Pantai Kiluan dari segi promosi, sehingga data yang diperoleh dapat teruji kebenarannya karena berasal dari sumber terpercaya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 1) Wawancara dengan Aiptu Efrizal

Wawancara dilakukan Bersama Bapak Aiptu Efrizal dengan jabatan Kasubnit Tindak SAT POL AIRUD Polresta Bandar Lampung di hari Sabtu 23 September 2023 secara langsung. Wawancara bertujuan untuk pengumpulan data mengenai pengunjung dan apa media promosi yang sudah di implementasikan dari Pantai Kiluan.



*Gambar 3.1 Pos POL AIRUD Bandar Lampung*

Wawancara dimulai dengan penulis memperkenalkan diri dahulu dan selanjutnya menjelaskan tujuan perancangan tugas akhir serta latar belakangnya. Beliau mengakui bahwa pantai-pantai di daerah Lampung memiliki potensi yang besar namun tidak banyak orang diluar Pulau Sumatera yang mengetahui potensi tersebut, beliau juga mengatakan bahwa saat ini banyak objek wisata yang telah didirikikan di sekitar kawasan pesisir Pantai Provinsi Lampung, seperti tempat penginapan, resor, dan restoran. Penulis juga bertanya tentang bedanya Pantai Kiluan dengan pantai lainnya, beliau menceritakan bahwa Pantai Kiluan memiliki daya tarik fauna yang cukup kuat karena adanya banyak terumbu karang, lumba-lumba dan berbagai jenis ikan yang biasanya tidak ada di pantai lainnya.

Penulis lalu menanyakan tentang jumlah pengunjung pantai setiap minggunya, beliau mengatakan bahwa pengunjung bisa tergantung musim dan apakah air laut sedang naik atau tidak, namun untuk Pantai Kiluan sendiri dapat menundang sekitar 30 sampai 60 keluarga setiap minggunya, beliau juga mengatakan bahwa angka pengunjung masih sedikit dikarenakan lokasi Pantai Kiluan jauh dari Kota Bandar Lampung, sedangkan pantai lainnya yang dekat dengan kota bisa menyampai lebih dari 100 keluarga setiap minggunya. Beliau juga menceritakan bahwa karena pengelola pantai di Provinsi Lampung masih kebanyakan terolah oleh warga lokal, susah untuk pihak pantai mendorong perkembangan promosi.

Kemudian penulis menanyakan tentang segi promosi, apa saja yang sudah dilakukan dari pihak pantai atau pihak lainnya, beliau mengatakan untuk promosi warga lokal pantai sudah menggunakan media cetak seperti spanduk dan banner, dan dalam penggunaan media digital masih mengandalkan akun *instagram* yang mengangkat topik sekitar Provinsi Lampung, beliau juga mengatakan dari pihak pemerintah juga telah membantu menyebarkan dan membiayai pendorongan promosi tersebut. Penulis lalu menanyakan apakah ada rencana kedepannya untuk meningkatkan promosi pantai, beliau menceritakan tentang bagaimana beliau sendiri ingin membantu mendorong promosi pantai yang berada di Provinsi Lampung namun untuk sekarang dari pihak pemerintah belum ada rencana untuk mendorong lebih dari segi promosi pantai, karena pemerintah sedang memfokuskan pembangunan kota.

Lalu penulis bertanya tentang apa yang sudah dilakukan pengembangan promosi pada media digital seperti *website* dan akun media sosial, beliau mengatakan bahwa Pantai Kiluan belum memiliki keduanya, lalu beliau juga menyinggung bahwa pantai di Provinsi

Lampung jarang memiliki *website* ataupun akun media sosial karena pengelola mereka masih warga lokal.

Kesimpulan dari wawancara yang penulis ambil adalah, terdapat potensi yang besar dalam destinasi wisata Pantai Teluk Kiluan. Namun kesadaran tentang potensi ini masih terbatas di luar Pulau Sumatera. Dan keunggulan dari Teluk Kiluan sendiri merupakan berbagai fauna yang terdapat di ekosistem pantainya. Pantai-pantai di Teluk Kiluan menarik sekitar 30 sampai 60 keluarga setiap minggunya yang sedikit dibandingkan pantai yang sudah terkenal. Pantai Teluk Kiluan juga belum memiliki promosi media digital yang memfokuskan kepada Pantai Teluk Kiluan.

#### **3.1.1.2 Observasi**

Penulis telah melakukan observasi lapangan langsung yang dilakukan pada hari sabtu tanggal 23 September 2023. Sebelum penulis melakukan perjalanan kearah Kabupaten Tanggamus penulis bertemu dengan Bapak Aiptu Efrizal terlebih dahulu di kantor polisi Polresta Bandar Lampung untuk perkenalan serta meminta izin wawancara, setelah itu penulis bersama Bapak Efrizal memulai perjalanan dari Bandar Lampung ke Negeri Kiluan pada pukul 9 pagi, perjalanan sekiranya menghabiskan waktu 2 sampai 2 setengah jam, dalam perjalanan Penulis mengobservasi bahwa kondisi jalanan mengarah ke Negeri Kiluan masih bisa dibilang rusak dan sempit, jalan juga sangat berliku karena mengikuti pertepian pantai, ketika memasuki daerah Negeri Kiluan penulis memperhatikan bahwa banyak rumah adat bali yang di katakan Bapak Efrizal memang banyak pengaruh bali di Negeri Kiluan karena pernah perairan bagian Kiluan pernah menjadi jalur perdagangan. Penulis juga melihat banyak hutan mangrove yang dikatakan sangat banyak di sekitar pesisir Teluk Kiluan,



*Gambar 3.2 Nelayan Sekitar*

lalu sesampai di lokasi yang sudah di rencanakan Bapak Efrizal yaitu salah satu pos unit patrol setempat, dimana penulis mulai melakukan wawancara dengan Bapak Efrizal, setelah wawancara penulis berkenalan dengan bebarapa petugas yang ditempatkan di pos tersebut, penulis lalu di umumkan oleh salah satu petugas patrolinya bahwa keadaan air di sekitar teluk sedang naik atau pasang dan angin di sekitar juga sedang menghembus keras, sehingga tidak memungkinkan penggunaan kapal untuk mengobservasi kegiatan lumba-lumba, dengan pengumuman itu penulis memutuskan untuk jalan ke daerah dimana banyak nelayan yang sedang menunggu angin dan air laut mereda.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.3 Warga Memproses Ikan

Selagi menunggu, Penulis diajak Bapak Efrizal untuk mendaki salah satu tebing untuk mengambil foto dan melihat Teluk Kiluan dari dataran tinggi. Selama perjalanan mendaki tebing penulis menikmati pemandangan alam seperti pesisir pantai yang di sertai bebatuan yang telah terkikis karena ombak yang akhirnya membuat sebuah bentuk yang tidak biasa. Setelah sampai diatas tebing Bapak Efrizal menjelaskan arah lokasi-lokasi wisata yang akan penulis kunjungi pada hari ini, Bapak Efrizal juga berkata bahwa transportasi air yang dapat membawa pengunjung ke laut lepas atau pulau sangat banyak dan biasanya memakan harga sekitar Rp 50.000 sampai dengan Rp 100.000 tergantung kapal yang di sewa, beliau juga mengatakan bahwa kebanyakan objek wisata di sekitar teluk tidak dapat diakes menggunakan kendaraan daratan karena kondisi lingkungan yang ekstrim.



*Gambar 3.4* Pemandangan Tebing

### **3.1.1.3 Observasi Pantai Laguna**

Dari hasil observasi Penulis, Pantai Laguna yang terletak di balik bukit Kiluan dan pengunjung harus berjalan melewati jalan yang tidak mudah serta curam, Pantai Laguna yang memiliki keunikan dalam wujud bebatuan yang membentuk kolam dangkal alami yang kedalamannya tidak sampai 2 meter sehingga aman untuk diggunakan untuk berenang, namun walaupun air kolam dangkal pengunjung tetap harus berhati-hati karena bebatuan sangat licin serta ombak yang cukup besar, Penulis di diberitakan bahwa warna air dapat berubah menjadi merah muda yang dikarenakan kadar garam di kolam yang tinggi, Penulis juga di informasikan bahwa kondisi air laut sedang tidak jernih pada saat itu karena setelah terjadi air pasang.

Di sekeliling Pantai Laguna terdapat beberapa tempat penginapan berbentuk *cottage* yang dibuat dari kayu yang biasanya mulai dari harga Rp. 150.000 sampai Rp. 1.500.000 semalamnya, narasumber mengatakan pengunjung dapat menikmati bar yang buka pada malam hari. Narasumber juga mengatakan bahwa banyak dari pengunjung juga datang untuk menikmati dan melihat matahari terbenam. Lalu pada pukul 2 siang penulis serta Bapak Efrizal berjalan kembali ke daerah dekat pos lalu berlanjut ke bagian Pantai Pasir Putih yang di katakan Bapak Efrizal merupakan pantai yang paling didatangi oleh pariwisataawan.

#### **3.1.1.4 Observasi Pantai Pasir Putih**

Menurut narasumber Pantai Pasir Putih merupakan pantai yang paling di kunjungi oleh wisatawan, dengan letaknya yang terisolasi dan hanya dapat di akses dengan berjalan kaki membuat pantai ini memiliki atmosfer yang masih alami dan terasa bersatu dengan alam, wisatawan harus berjalan kaki sekiranya 1 kilometer dan sama dengan Pantai Laguna jalan yang di lalui pengunjung sangat menanjak dan menurun, dan bagi pengunjung yang tidak terbiasa melakukan trekking maka perjalanan ini dapat menghabiskan tenaga. Setelah memasuki kawasan pantai terlihat jangkauan pasir putih yang luas dan dikelilingi oleh bebatuan terumbu karang. Namun Penulis menyadari bahwa di pantai ini tidak memiliki akomodasi seperti pondok yang bisa disewakan atau warung lokal yang biasanya ada di pantai lainnya, dimana pengunjung dapat duduk dan berteduh.

Di pantai ini pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas seperti berenang dan berjemur ataupun mengambil foto, pengunjung juga dapat melihat keragaman fauna yang terdapat di pantai seperti umang-umang, kelomang, kepiting, dan berbagai ikan-ikan kecil yang terjebak di berbagai kolam ketika air laut sedang surut.



Gambar 3.5 Pantai Pasir Putih Teluk Kiluan

Tidak lama dari mengelilingi pantai penulis dan Bapak Efrizal akhirnya pamit dengan petugas-petugas patroli untuk melakukan perjalanan kembali ke Kota Bandar Lampung karena langit sudah mulai gelap dan dikatakan bahwa jalan yang kami gunakan sedikit kecil dan gelap maka Bapak Efrizal mengatakan sebaiknya pulang sebelum gelap supaya jalan yang digunakan tidak teralu berbahaya. Kemudian, pada pukul 6 sore akhirnya penulis sampai Kota Bandar Lampung dan akhirnya pamit dan berterima kasih kepada Bapak Aiptu Efrizal yang telah memandu penulis.

### 3.1.1.5 Kesimpulan Observasi

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari hasil observasi yang dilakukan adalah, Pantai Teluk kiluan memiliki potensi pariwisata yang tidak kalah dengan pantai populer yang lain. Pemandang yang indah, pasir yang lembut dan putih, air yang masih bersih dan jernih, dan juga lingkungan alam yang masih asri. Daerah Negeri Kiluan juga sudah memiliki banyak akomodasi penginapan dalam bentuk *cottage* dan resor, dan untuk transportasi laut juga sudah cukup lengkap, tidak hanya itu, daerah provinsi lampung juga dikenal memiliki banyak restoran *seafood* yang enak.

Namun Penulis juga menemukan banyak kekurangan di objek wisata Pantai Kiluan, hal yang pertama Penulis temukan adalah jalan yang digunakan untuk mencapai Kabupaten Tanggamus dari Bandar Lampung masih kurang terawat dan sangat sempit, dan jika pengunjung ingin mengendarai di jalan saat malam hari juga sangat gelap, hal yang kedua merupakan tingkat keamanan di daerah Pantai Teluk Kiluan, banyaknya bebatuan yang tajam dan licin ditambah juga dengan ombak yang kuat dapat membahayakan pengunjung, tangga batu yang digunakan untuk mengakses Pantai Laguna juga masih kurang aman karena sangat sempit.

### 3.1.1.6 Studi Eksisting

#### 1) Website Pantai Melasti

Studi eksisting dilakukan terhadap situs web Pantai Melasti untuk menganalisa karakteristik media informasi yang telah sukses dalam menyampaikan informasi kepada audiensnya dengan cara yang sesuai dengan minat dan karakteristik audiens terkait. Langkah ini dilaksanakan untuk memeriksa situs web dari topik yang sama, sehingga dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang situs web.



Gambar 3.6 Home Page Website Pantai Melasti

Sumber: Pantai Melasti (2023)

Pantai Melasti adalah pantai yang sudah maju dalam segi media promosi digital, pantainya berlokasi di pulau Bali yang berada

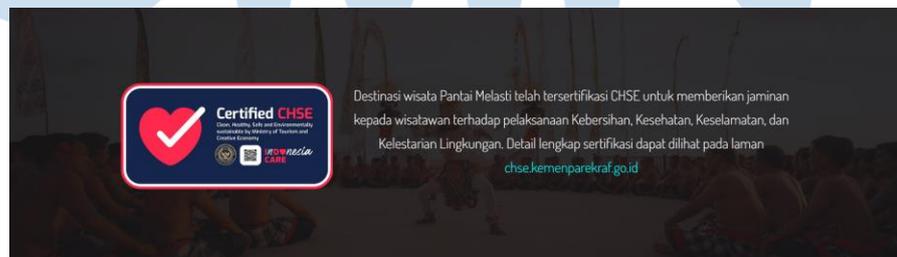
di daerah Ungasan. Pada *Home page* atau halaman awal situs terdapat berbagai gambar pantai dan lokasi sekitar pantai yang disajikan secara bergerak. Lalu ada ikon *mouse* yang mengindikasikan aksi *Scroll*.



Gambar 3.7 About

Sumber: Pantai Melasti (2023)

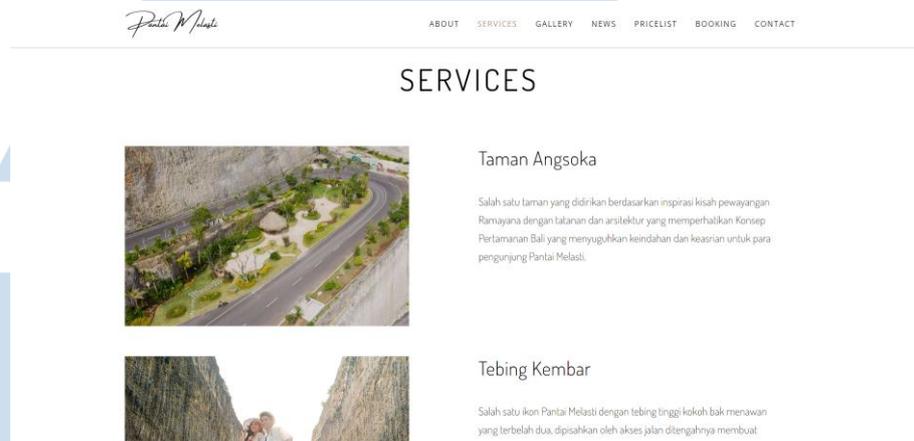
Setelah melakukan aksi *Scroll* kita dibawa ke halaman kedua yang berisi penjelasan dasar tentang pantai menggunakan teks dan juga video. Lalu muncul navigasi *website* yang terletak di bagian atas *website* yang menunjukkan tujuh *menu* utama yang terdiri dari *about*, *services*, *gallery*, *news*, *pricelist*, *booking*, dan *contact*. Ketika salah satu opsi telah diklik maka akan diantar ke bagian yang sudah terpilih tersebut.



Gambar 3.8 Advertisement

Sumber: Pantai Melasti (2023)

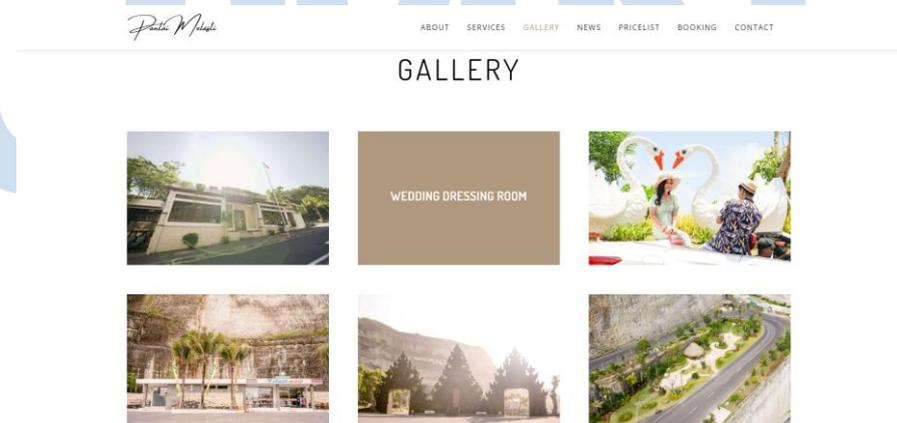
Lalu setelah sebelum halaman baru tercantum juga menu kecil yang berisi fakta pantai atau promosi jasa pelayanan pantai.



Gambar 3.9 Services

Sumber: Pantai Melasti (2023)

Kemudian ada halaman ketiga yaitu *Services* yang merupakan penjelasan jasa atau layanan pada Pantai Melasti dan disertai foto pendukung, yang tercantum pada halaman ini ada lokasi yang menarik, aktifitas yang dapat dilakukan, serta jasa penyewaan lokasi pantai untuk kepentingan acara. Tampilan dari halaman tersebut terlihat jelas dan informatif yang membuat pengguna mudah membaca.



Gambar 3.10 Gallery

Sumber: Pantai Melasti (2023)

Setelah halaman *Services*, *website* menyantumkan halaman *gallery* yang berisi foto fasilitas, aktifitas, dan lokasi pantai secara jelas yang memudahkan pengguna untuk mengenal pantai sebelum mengunjungi lokasi.



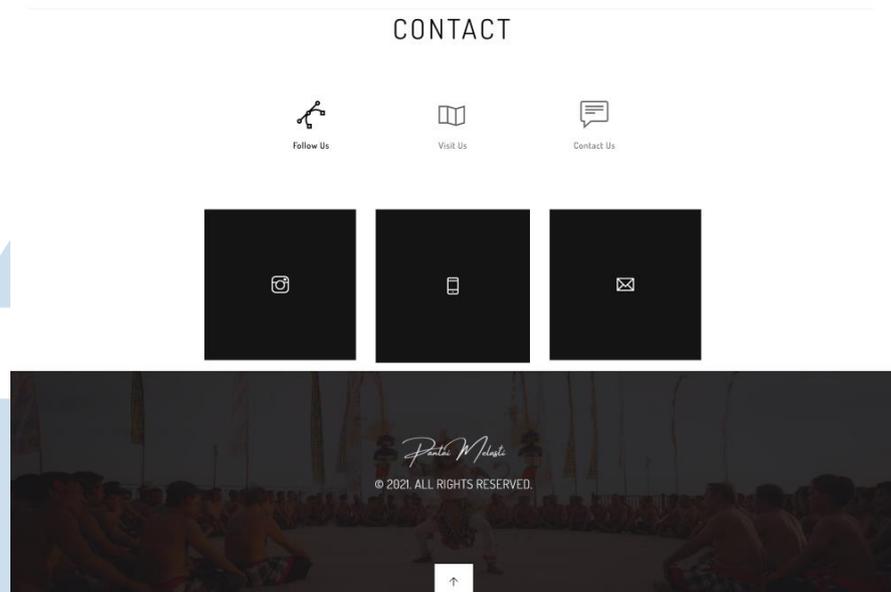
*Gambar 3.11 Panaromic View*

Sumber: Pantai Melasti (2023)

Halaman menampilkan enam foto di awal dan pengguna bisa memilih tombol *load more* untuk memuat foto yang lebih banyak, jika pengguna *hover over* menggunakan *cursor* menunjukkan nama lokasi atau pelayanannya. Tidak hanya itu *website* Pantai Melasti juga memberikan pengguna fitur *panoramic view* yang dapat digunakan langsung dalam *website*.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12 Contact dan Footer

Sumber: Pantai Melasti (2023)

Lalu halaman yang terakhir adalah halaman *contact* yang terdapat informasi tentang pantai seperti, *e-mail*, akun media sosial, dan informasi untuk menghubungi pihak Pantai Melasti. Untuk tampilan halaman, banyak menggunakan ikon yang menggambarkan informasi media, dan karena ini merupakan halaman terakhir juga tercantum *footer* di bagian bawah *website*, dalam *footer* juga ada tombol *back to top* yang dapat mengantarkan pengguna ke halaman pertama secara cepat.

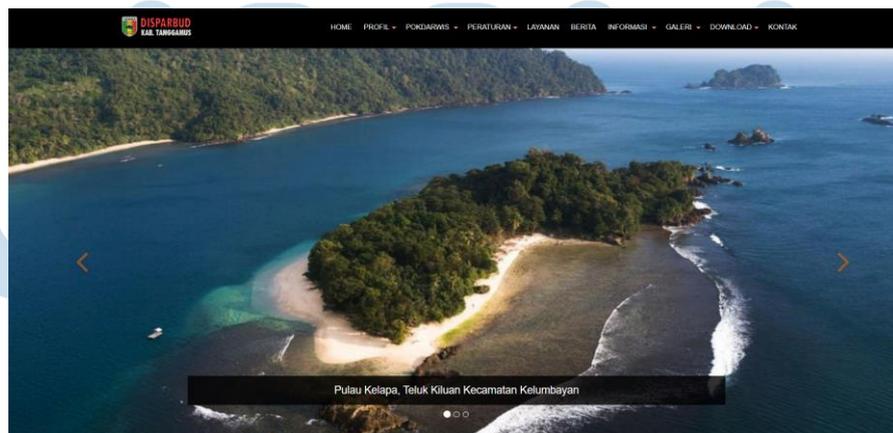
Tabel 3.1 Analisis SWOT 1

<i>Strength</i>	Memiliki tema yang selaras pada seluruh bagian <i>website</i> , dengan penggunaan warna dan tone yang elegan menggambarkan pantai yang indah, memiliki sistem informasi yang menarik, memiliki fitur interaktif yang unik dalam bentuk foto panorama daerah pantai.
-----------------	---

<i>Weakness</i>	Penggunaan <i>whitespace</i> di beberapa bagian seperti di <i>footer</i> masih belum sepenuhnya maksimal. Bagian ikon pada <i>contact</i> tidak sesuai ukurannya dengan elemen <i>website</i> yang lainya.
<i>Opportunity</i>	Dapat mempromosikan penawaran special bagi pengunjung website.
<i>Threats</i>	<i>Review</i> buruk pantai yang bohong, bencana alam yang tak terduga, trend pariwisata yang berganti.

## 2) Website Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Tanggamus

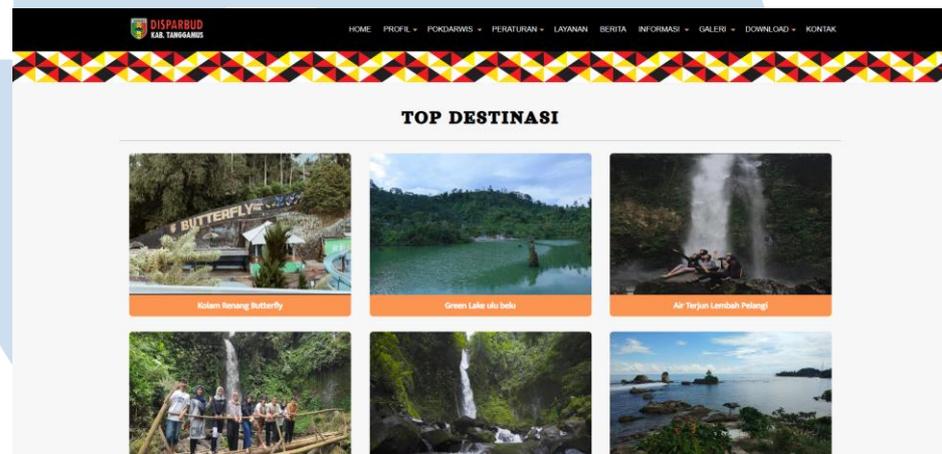
Di tahap ini penulis melakukan pengamatan kepada situs web Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Tanggamus untuk menganalisis informasi dan permasalahan dalam situs web tersebut. Dalam situs ini terdapat aritkel terkait dengan pariwisata sekitar Kabupaten Tanggamus. Karena Pantai Kiluan tidak memiliki situs web mandiri maka saya mengambil *website* yang memasukan Pantai Kiluan sebagai tempat salah satu tempat destinasi wisatanya.



Gambar 3.13 Home Page Website

Sumber: Disparbud Kabupaten Tanggamus (2023)

Tampilan berikut merupakan *home page* dari *website* disparbud (Dinas Pariwisata Kabupaten Tanggamus), dalam halaman ini pengguna bisa melihat navigasi di bagian atas *website*, navigasi tersebut memiliki *menu* yang terbentuk dari, *home*, profil, POKDARWIS, peraturan, layanan, berita, informasi, galeri, download, dan kontak.



Gambar 3.14 Top Destinasi

Sumber: Disparbud Kabupaten Tanggamus (2023)

Lalu berikut merupakan tampilan halaman destinasi pariwisata di sekitar Kabupaten Tanggamus, dan salah satunya merupakan Pantai Kiluan. Dalam halaman ini terletak enam foto destinasi dan nama lokasinya, namun pengguna tidak bisa mengeksplorasi destinasi lain karena kurangnya informasi tentang destinasi lainnya karena tidak tercantum pada halaman awal, kaky terlihat juga beberapa penggunaan *whitespace* yang kurang sehingga tidak memberikan isi *website* nafas, lalu penggunaan tipografi dalam beberapa aspek juga kurang konsisten dengan komposisi desainnya.



Gambar 3.15 Object Budaya Unggulan

Sumber: Disparbud Kabupaten Tanggamus (2023)

Kemudian dibawah bagian destinasi ada bagian object budaya unggulan yang menginformasikan pengguna tentang budaya lokal yang dapat ditemukan di daerah Pantai Kiluan, Di halaman ini bisa terlihat bahwa bentuk frame dari gambar tidak selaras dengan halaman sebelumnya.



Gambar 3.16 Halaman Media Sosial

Sumber: Disparbud Kabupaten Tanggamus (2023)

Halaman berikutnya merupakan informasi tentang media sosial yang merangkum media sosial, *Instagram*, *facebook*, dan juga *twitter*. Lalu di bagian *footer* situs web tercantum kontak dan informasi dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Tanggamus.



Gambar 3.17 Footer Website Disparbud

Sumber: Disparbud Kabupaten Tanggamus (2023)

Tabel 3.2 Analisis SWOT 2

<i>Strength</i>	<i>Website</i> menggunakan warna oren yang mencolok dan lebih berani, <i>website</i> juga memberikan informasi singkat tentang objek wisata selain pantainya.
<i>Weakness</i>	Informasi <i>website</i> tidak fokus kepada pantai kiluan melainkan kepada semua objek wisata di kabupaten tanggamus dan informasi yang di berikan <i>website</i> tentang pantai bersifat singkat.
<i>Opportunity</i>	<i>Website</i> dapat berkolaborasi dengan bisnis lokal untuk menyediakan akomodasi seperti penginapan ataupun restoran.
<i>Threats</i>	Krisis seperti pandemi atau bencana alam dapat menghambat perjalanan wisatawan dan mengurangi minat pada objek pariwisata.

### 3.1.1.7 Kesimpulan

Dari hasil wawancara penulis membuat kesimpulan bahwa Pantai Kiluan memiliki potensi pariwisata yang besar, terutama karena daya tariknya dalam hal fauna laut seperti terumbu karang, lumba-lumba, dan berbagai jenis ikan yang tidak ditemukan di pantai lain di Provinsi Lampung. Meskipun potensinya besar, jumlah pengunjung saat ini masih terbatas karena lokasinya yang jauh dari Kota Bandar Lampung.

Promosi pantai dilakukan terutama melalui media cetak seperti spanduk dan banner, serta media sosial seperti akun Instagram yang menyoroti Provinsi Lampung. Meskipun potensinya besar, pengembangan promosi melalui media digital seperti website dan akun media sosial belum dilakukan oleh Pantai Kiluan atau pantai-pantai lain di Provinsi Lampung, karena sebagian besar pengelolanya adalah warga lokal.

Selanjutnya dari observasi dan studi eksisting, penulis dapat menyimpulkan bahwa estetika yang selaras, *layout* informasi yang terstruktur dan interaktifitas yang menarik, tidak hanya mempermudah pengguna untuk navigasi *website* namun juga meningkatkan ketertarikan pengguna untuk menggunakan *website* pantainya dibandingkan menggunakan *website* lainnya untuk mencari informasi tentang pantai tersebut.

### 3.1.2 Metode Kuantitatif

Pengumpulan data kuantitatif akan dikumpulkan dari kuesioner menggunakan Google Form sebagai platform kuesioner daring (*online*). Dengan menerapkan metode random sampling. Adapun penentuan jumlah sampel ini ditentukan dengan Rumus Slovin. Tujuan daripada penggunaan metode ini adalah mengkaji data mengenai minat sekelompok orang dalam melakukan kegiatan kantor di pantai serta tingkat pengetahuan dan minat responden terhadap ekoturisme. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus Slovin sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N/n = ukuran populasi

e = derajat ketelitian

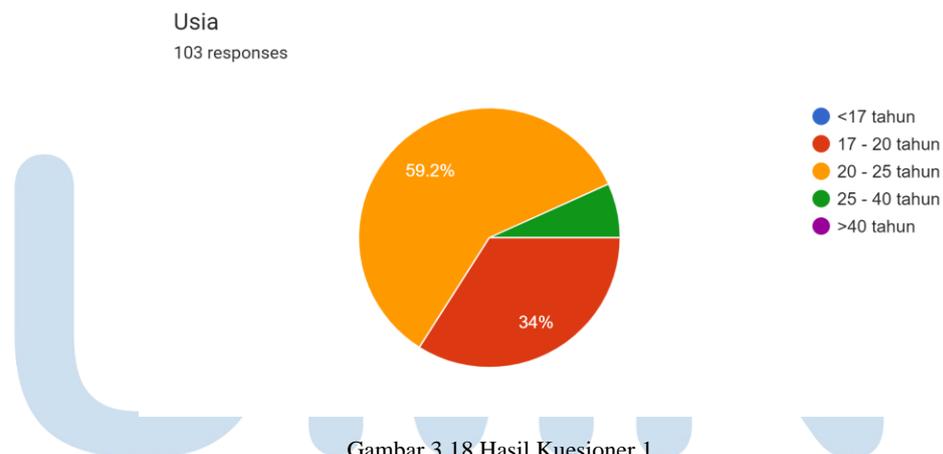
Melalui rumus tersebut, penulis menghitung jumlah responden yang diperlukan dari target demografi audiens sebanyak 2.322.074 jiwa berdasarkan data dari BPS dengan derajat ketelitian 10%.

$$S = \frac{2.322.074}{1 + 2.322.074 (0,1)^2} = 99,99$$

Dari perhitungan tersebut, didapatkan bahwa jumlah responden yang dibutuhkan adalah 100 jiwa. Tujuan darip penggunaan metode ini adalah mengkaji data mengenai minat sekelompok orang dalam melakukan kegiatan kantor di pantai serta tingkat pengetahuan dan minat responden terhadap ekoturisme.

#### 1) Biodata Responden

Dari 103 responden yang mengisi, 9.7% berdomisili diluar jabodetabek dan 90.3% berdomisili di daerah Jabodetabek. Lalu dari 103 reponden, sebanyak 59.2% responden berusia 20 sampai 25 tahun, 34% responden berusia 17 sampai 20 tahun, dan 6.8% reponden berusia diatas 25 tahun.



Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 1

#### 2) Seberapa Seringnya Berwisata

Pertanyaan pertama dari kuisoner merupakan seberapa sering responden berwisata ke pantai dalam 1 tahun dengan keterangan:

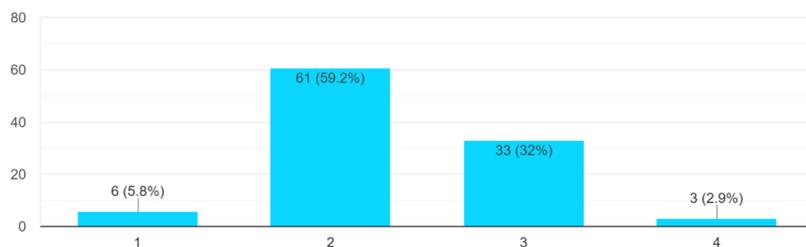
1. Tidak sekali dalam setahun
2. Satu kali dalam setahun
3. Dua sampai 4 kali setahun

#### 4. >5 kali setahun

Berdasarkan klasifikasi tersebut, mayoritas mengunjungi pantai sekali dalam setahun (59.2%) disusul oleh 2 sampai 4 dalam setahun (32%), lalu tidak sekali dalam setahun (5.8%), dan lebih dari 5 kali dalam setahun (2.9%).

Seberapa sering anda berwisata ke pantai dalam satu tahun?

103 responses

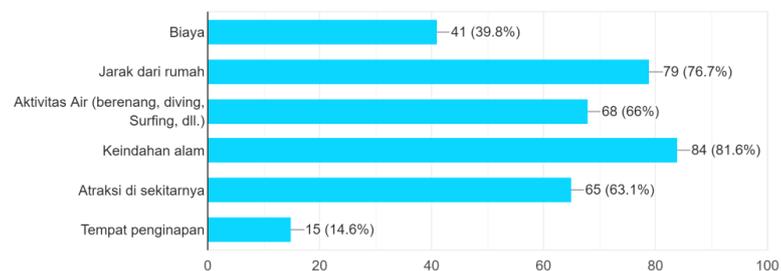


Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 2

Pertanyaan kedua dari kuisoner merupakan faktor-faktor apa yang memengaruhi pilihan responden dalam memilih tujuan pantai sebagai tempat liburan dengan keterangan Biaya, Jarak dari rumah, Aktivitas air, Keindahan alam, Atraksi di sekitarnya, dan tempat penginapan

Faktor-faktor apa yang memengaruhi pilihan Anda dalam memilih tujuan pantai sebagai tempat liburan?

103 responses

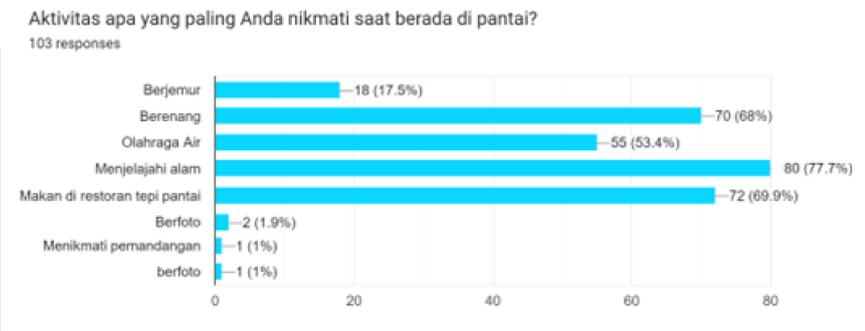


Gambar 3. 20 Hasil Kuesioner 3

Berdasarkan keterangan tersebut, data menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih keindahan alam sekitar pantai (81.6%) dan juga jarak dari rumah mereka (76.7%), dibandingkan

dengan aktivitas air seperti berenang (66%) dan atraksi di sekitar pantai (63.1%).

Pertanyaan ketiga dari kuisoner merupakan aktivitas apa yang paling Anda nikmati saat berada di pantai?



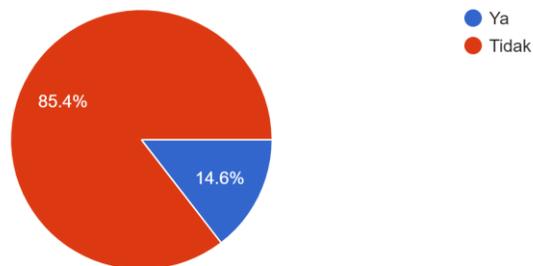
Gambar 3. 21 Hasil Kuesioner 4

Hasil jawaban responden membantu mendorong bahwa mayoritas aktivitas yang responden lakukan di pantai adalah menikmati alam sekitar pantai dibandingkan melakukan aktivitas air.

### 3) Pengetahuan Pantai Kiluan

Dari pertanyaan apakah responden pernah mendengar mengenai pantai kiluan 85.4% dari 103 responden mengatakan bahwa mereka belum pernah sedangkan 14.6% mengatakan pernah.

Apakah Anda pernah mendengar mengenai Pantai Kiluan?  
103 responses



Gambar 3.22 Hasil Kuesioner 5

Dari pertanyaan apakah responden pernah mendengar mengenai pantai kiluan 85.4% dari 103 responden mengatakan bahwa mereka belum pernah sedangkan 14.6% mengatakan pernah.



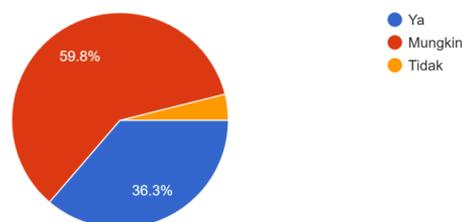
Gambar 3. 23 Hasil Kuesioner 6

Dan dari 15 responden yang mengatakan ya, 6 (40%) dari mereka mendengar melalui media sosial, 6 (40%) responden mendengar dari keluarga, dan 3 (20%) responden mendengar dari teman.

#### 4) Perancangan Calon Media

Penulis menulis pertanyaan apakah keberadaan suatu aplikasi atau platform informasi seperti website yang mumpuni dan interaktif meningkatkan kemungkinan anda untuk mengunjungi tempat wisata seperti pantai?

Apakah keberadaan suatu aplikasi atau platform informasi seperti website yang mumpuni dan interaktif meningkatkan kemungkinan anda untuk mengunjungi tempat wisata seperti pantai?  
102 responses



Gambar 3.24 Hasil Kuesioner 7

Dimana 59.8% atau 61 responden mengatakan mungkin, 36.3% atau 37 mengatakan ya, dan 3,9% atau 4 mengatakan tidak.

Lalu dari pertanyaan apa saja aplikasi wisata yang pernah responden gunakan, 94.2% atau 97 responden mengatakan mereka pernah menggunakan *Traveloka*, 58.3% atau 60 responden pernah menggunakan *Ticket.com*, 41.7% atau 43 responden pernah menggunakan *Agoda*, dan 29.1% atau 30 responden pernah menggunakan *Airbnb*.



Gambar 3.25 Hasil Kuesioner 8

Pertanyaan berikut merupakan aspek apa yang penting dimiliki aplikasi liburan tersebut, dimana responden diminta memilih satu jawaban, 49.5% atau 51 responden memilih kelengkapan informasi, 29.1% atau 30 responden memilih visual yang menarik dan 21.4% atau 22 responden memilih kemudahan booking.

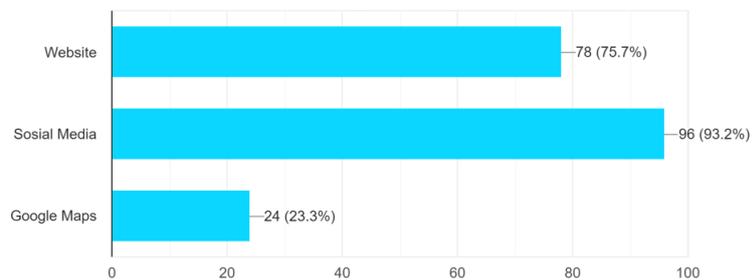


Gambar 3.26 Hasil Kuesioner 9

Kemudian pertanyaan berikutnya responden diminta untuk menyebutkan media yang biasanya digunakan untuk mencari informasi tentang tempat wisata, responden diminta untuk mengisi setidaknya 2 jawaban. Dengan mayoritas responden menjawab social media (93.2%) dan *website* (75.7%).

Sebutkan jenis media yang biasanya anda gunakan untuk mencari informasi tentang sebuah tempat wisata seperti pantai.

103 responses



Gambar 3.27 Hasil Kuesioner 10

Lalu penulis menanyakan apa aplikasi favorit responden untuk kepentingan wisata dan penulis meminta alasan mereka. Dari jawaban yang ditulis oleh responden, banyak dari mereka yang mengatakan *traveloka* sebagai aplikasi favorit mereka karena banyak hal seperti fiturnya yang lengkap mulai dari kelengkapan informasi tentang tempat tujuan sampai ke pembookingan hotel dan transportasi, tidak hanya itu namun ada juga yang mengatakan mereka menggunakan *traveloka* karena aplikasi terpopuler. Lalu banyak dari jawaban responden yang memilih *Traveloka*, *ticket.com*, dan *agoda* mengatakan bahwa mereka memilih aplikasi tersebut karena banyaknya promo yang diberikan oleh aplikasi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.28 Hasil Kuesioner 11

Pertanyaan berikutnya merupakan format apa yang dapat membuat responden tertarik mencari informasi *website* wisata seperti pantai, dimana 60.8% dari responden 103 memilih format foto, 16.7% memilih video singkat yang berdurasi kurang dari 60 detik, 21,6% memilih kombinasi dari semua pilihan.

Format mana yang lebih menarik bagi Anda untuk mencari informasi terkait situs wisata seperti pantai?

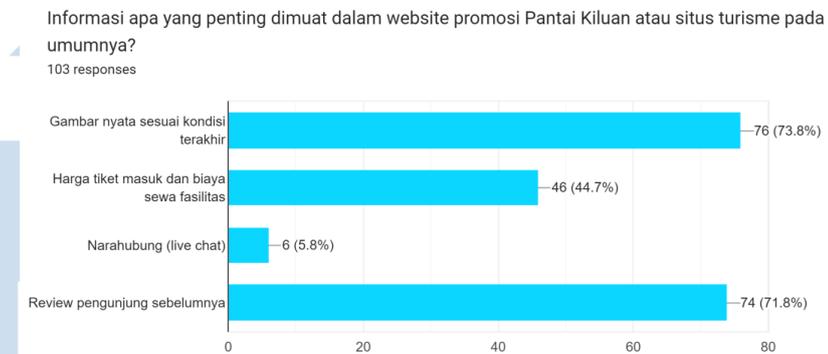
102 responses



Gambar 3.29 Hasil Kuesioner 12

Lalu penulis menanyakan informasi apa yang penting dimuat dalam sebuah website promosi pantai kiluan, responden diminta untuk memilih dua jawaban, dimana mayoritas memilih situs memiliki gambar nyata sesuai kondisi terakhir (73.8%) dan review pengunjung sebelumnya (71.8%), diikuti oleh harga tiket dan

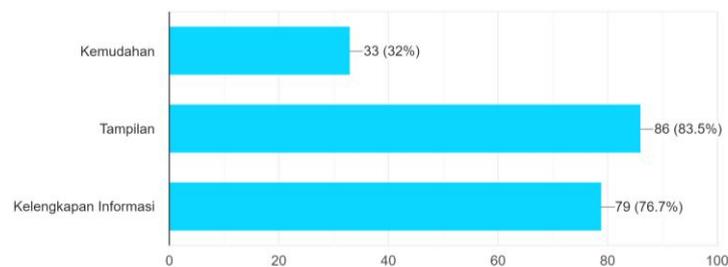
fasilitas sekitar (44.7%) dan keadaan narahubung atau *live chat* (5.8%).



Gambar 3.30 Hasil Kuesioner 13

Lalu pertanyaan terakhir sebelum penutup kuisioner merupakan aspek apa yang penting untuk perancangan sebuah website dengan fokus mempromosikan pantai kiluan, dan responden diminta untuk memberikan 2 jawaban, dimana mayoritas dari mereka memilih tampilan (83.5%) dan kelengkapan informasi (76.7%), dibandingkan kemudahan (32%).

Menurut anda, jika terdapat website yang dapat dikunjungi calon pengunjung Pantai Kiluan, aspek dan fitur apa saja yang penting?  
103 responses



Gambar 3.31 Hasil Kuesioner 14

Kesimpulan dari kuesioner yang penulis sebarakan adalah mayoritas responden berusia 20 sampai 25 tahun, dan banyak dari responden melakukan liburan atau wisata ke pantai setidaknya 1 kali dalam setahun, hampir 90% dari responden juga tidak mengetahui Pantai Kiluan dan hampir semua responden yang mengetahui Pantai Kiluan berdomisili di Pulau Sumatera. Lalu banyak dari responden juga mengatakan bahwa sebuah

*website* mungkin dapat membantu mempromosikan Pantai Kiluan, mayoritas responden juga mementingkan tampilan dan kelengkapan informasi sebuah *website* destinasi wisata.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ini penulis menggunakan pendekatan metodologi yang diuraikan dalam buku "*The Basics of User Experience Design*" oleh *Interaction Design Foundation* (2016). Pendekatan ini melibatkan lima fase desain berdasarkan konsep *design thinking*, dan berikut adalah penjelasan fase tersebut:

#### 1) *Empathize*

Pada tahap ini, penulis mencoba memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh pengguna *website*. Penulis melakukan observasi terhadap perilaku pengguna saat menjelajahi situs, cara mereka berinteraksi dengan elemen-elemen seperti navigasi, tombol, dan konten. Hal ini membantu penulis untuk meresapi permasalahan yang mungkin dihadapi pengguna, merasakan tantangan, dan mengidentifikasi rintangan yang mereka alami.

#### 2) *Define*

Tahap *Define* melibatkan penulis dalam merumuskan masalah yang ada dengan detail. Hal ini mencakup analisis data yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya. Tujuannya adalah membuat fokus dan definisi yang jelas terkait masalah yang akan diselesaikan. Pada tahap ini, penulis berusaha untuk menciptakan ringkasan yang menarik dan kreatif, tetapi tetap berfokus pada strategi pemecahan masalah yang efektif.

#### 3) *Ideate*

Setelah memahami dengan baik apa yang diperlukan oleh pengguna, tahap *Ideate* menjadi waktu penulis untuk melepaskan kreativitas. Ini adalah tahap di mana ide-ide dan solusi-solusi inovatif mulai bermunculan. Untuk mencapai hal ini, penulis dapat melakukan berbagai kegiatan seperti *brainstorming*, *mind-mapping*, pembuatan sketsa, dan analisis SWOT. Semua ini bertujuan untuk membantu proses pemikiran kreatif.

#### 4) *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah tahap eksperimental di mana ide-ide yang sudah muncul diubah menjadi desain yang dapat dilihat secara visual. Dalam proses pembuatan prototipe, solusi-solusi yang ada dapat diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan kritik dan saran yang diterima dari berbagai pihak yang terlibat.

#### 5) *Test*

Pada tahap akhir, setelah mengembangkan materi secara berulang, penulis melakukan pengujian terhadap prototipe yang telah dibuat. Pengujian ini dilakukan dengan cermat dan dalam lingkungan yang alami sehingga dapat menghasilkan umpan balik yang akurat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA