

**PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE***  
***GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**M FARREL KEANE PRAMANDI PUTRA**  
**00000061562**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2025**

**PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE***

***GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**M Farrel Keane Pramandi Putra**

**00000061562**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : M Farrel Keane Pramandi Putra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061562

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE GEOPARK CILETUH- PALABUHANRATU***

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 05 Juni 2025



M. Farrel Keane Pramandi Putra

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU

Oleh

Nama Lengkap : M Farrel Keane Pramandi Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061562  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025  
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

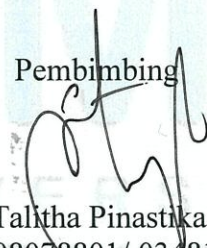
Ketua Sidang

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/ 023987

Penguji

  
Luisa Erica, S.Sn., M.Si.  
0260774675230193/ 100194

Pembimbing

  
Lalitya Talitha Pinastika, M.Ds.  
0308078801/ 034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : M Farrel Keane Pramandi Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061562  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG *WEBSITE*  
*GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* **(pilih salah satu)**:

- ✓ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 05 Juni 2025

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

M Farrel Keane Pramandi Putra

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul : Perancangan Ulang UI/UX *Website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Laporan ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan Strata - 1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir, penulis membutuhkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Mengucapkan terima kasih kepada:

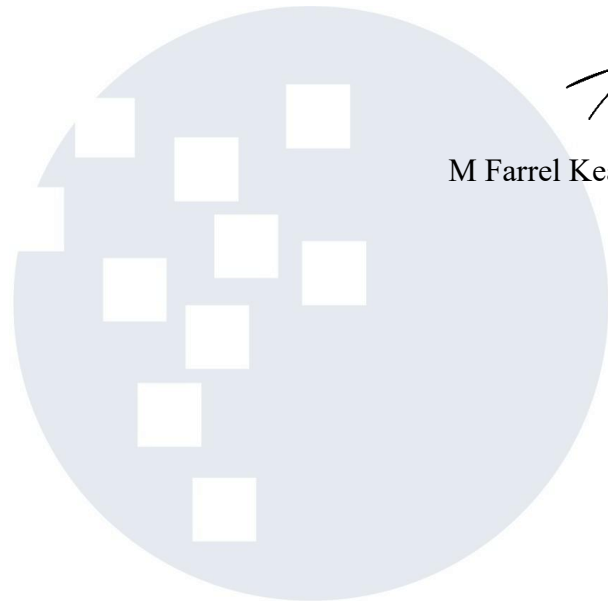
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang Akhir yang telah memberikan kesempatan saya kesempatan waktu untuk sidang akhir
6. Luisa Erica, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Penguji Sidang Akhir yang telah memberikan masukan dan arahan revisi setelah sidang akhir
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Dedi Suhendra, selaku humas *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* yang telah menjadi narasumber untuk melengkapi data dan ilmu yang didapat pada tugas akhir ini.

Penulis berharap bahwa penulisan Tugas Akhir ini dapat berguna untuk perkembangan dan keberlangsungan *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu serta membantu orang lain yang ingin menyelesaikan permasalahan desain yang sama.

Tangerang, 05 Juni 2025



M Farrel Keane Pramandi Putra



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE GEOPARK*

## CILETUH-PALABUHANRATU

M. Farrel Keane Pramandi Putra

### ABSTRAK

*Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, merupakan salah satu *Geopark* di Indonesia yang diakui sebagai UNESCO Global *Geopark* pada tahun 2018. Konsep *Geopark* menekankan perlindungan warisan alam dan geologi serta pengembangan berkelanjutan melalui pendidikan dan pariwisata. Meskipun *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu sudah menyajikan informasi yang cukup lengkap, namun desain *user interface*-nya masih kurang optimal, sehingga mengakibatkan ketidaknyamanan bagi pengguna. Hal ini berimplikasi pada kurangnya penyampaian informasi yang relevan, seperti informasi perjalanan, objek wisata, dan peta lokasi, yang penting untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dalam desain *website* dan memberikan solusi melalui perancangan ulang aspek UI/UX dengan menggunakan metode desain *User Centered Design* oleh Travis Lowdermilk yang terdiri dari *tCreating a Team Mission Statement, Defining Your Project, Collecting User Requirements, Creating Functional Requirement, Documenting Data and Workflow Models, Documenting Prototypes, dan Reviewing Your Documentation*. Dengan perancangan ulang ini, guna meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website* ini. Pengembangan ini dapat mendukung pengelolaan *Geopark* yang lebih baik dan menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah UI dan UX yang terdapat pada *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu, sehingga tujuan edukatif dan pelestarian *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dapat tercapai dengan optimal.

**Kata kunci:** *Website*, Ciletuh-Palabuhanratu, Redesain



# UI/UX REDESIGN OF *GEOPARK CILETUH-PALABUHANRATU WEBSITE*

M. Farrel Keane Pramandi Putra

## ***ABSTRACT (English)***

*Geopark Ciletuh-Palabuhanratu, located in Sukabumi Regency, West Java, is one of Indonesia's geoparks recognized as a UNESCO Global Geopark in 2018. The Geopark concept emphasizes the protection of natural and geological heritage while promoting sustainable development through education and tourism. Although the official website of Geopark Ciletuh-Palabuhanratu provides fairly comprehensive information, its user interface design remains suboptimal, resulting in a less comfortable user experience. This affects the effective delivery of important information, such as travel guidance, tourist attractions, and location maps, which are essential for enhancing the visitor experience. This study aims to identify weaknesses in the website's design and offer solutions through a redesign of its UI/UX aspects using the User-Centered Design (UCD) method by Travis Lowdermilk. The method involves several stages: Creating a Team Mission Statement, Defining the Project, Collecting User Requirements, Creating Functional Requirements, Documenting Data and Workflow Models, Documenting Prototypes, and Reviewing Documentation. Through this redesign, the study seeks to improve the effectiveness of information delivery and enhance the overall user experience of the website. This development will contribute to better management of the Geopark and serve as a solution to the existing UI and UX issues, thereby supporting the educational and conservation objectives of Geopark Ciletuh-Palabuhanratu more effectively.*

**Kata kunci:** *Website Design, Ciletuh-Palabuhanratu, Redesign*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                               |      |
|---------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL                                                 |      |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                        | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                      | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....              | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                           | v    |
| ABSTRAK .....                                                 | i    |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....                               | ii   |
| DAFTAR ISI.....                                               | i    |
| DAFTAR TABEL .....                                            | iv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                            | v    |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                         | viii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                     | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                     | 3    |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir .....                                  | 3    |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir .....                                 | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                                  | 5    |
| 2.1 <i>Website</i> Destinasi Wisata .....                     | 5    |
| 2.1.1 Kriteria Kualitas <i>Website</i> Destinasi Wisata ..... | 5    |
| 2.1.2 Elemen <i>Website</i> .....                             | 6    |
| 2.1.3 Prinsip Konten <i>Website</i> .....                     | 9    |
| 2.1.4 <i>User Interface</i> .....                             | 9    |
| 2.1.5 User Experience .....                                   | 43   |
| 2.2 UNESCO Global <i>Geoparks</i> .....                       | 46   |
| 2.2.1 Faktor Penting UNESCO Global <i>Geopark</i> .....       | 47   |
| 2.2.2 Area Fokus.....                                         | 48   |
| 2.3 Faktor Visibilitas UNESCO Global <i>Geopark</i> .....     | 50   |
| 2.3.1 Komponen Visibilitas.....                               | 51   |
| 2.3.2 <i>Website</i> UNESCO Global <i>Geopark</i> .....       | 51   |

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| 2.4 Geowisata.....                                          | 54  |
| 2.4.1 Segmentasi <i>Geotourist</i> .....                    | 54  |
| 2.4.2 Motivasi <i>Geotourist</i> .....                      | 54  |
| 2.5 <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu.....               | 56  |
| 2.5.1 Konservasi <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu ..... | 56  |
| 2.5.2 <i>Development Concept</i> .....                      | 58  |
| 2.6 Penelitian yang Relevan .....                           | 59  |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN</b> .....                 | 60  |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                                | 60  |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....                   | 63  |
| 3.2.1 <i>Creating a Team Mission Statement</i> .....        | 64  |
| 3.2.2 <i>Defining your Project</i> .....                    | 64  |
| 3.2.3 <i>Collecting User Requirements</i> .....             | 65  |
| 3.2.4 <i>Creating Functional Requirements</i> .....         | 65  |
| 3.2.5 <i>Documenting Data and Workflow Models</i> .....     | 65  |
| 3.2.6 <i>Documenting Prototype</i> .....                    | 65  |
| 3.2.7 <i>Reviewing your Documentation</i> .....             | 66  |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....                    | 66  |
| 3.3.1 Studi Eksisting.....                                  | 67  |
| 3.3.2 <i>Usability Testing</i> .....                        | 69  |
| 3.3.3 <i>User Interview</i> .....                           | 70  |
| 3.3.4 Kuesioner .....                                       | 71  |
| 3.3.6 Wawancara.....                                        | 76  |
| 3.3.5 Observasi.....                                        | 78  |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN</b> .....        | 79  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                                 | 79  |
| 4.1.1 <i>Creating a Team Mission Statement</i> .....        | 79  |
| 4.1.2 <i>Defining Your Project</i> .....                    | 127 |
| 4.1.3 <i>Collecting User Requirements</i> .....             | 134 |
| 4.1.4 <i>Creating Functional Requirements</i> .....         | 141 |
| 4.1.5 <i>Documenting Data and Workflow Models</i> .....     | 143 |
| 4.1.6 <i>Documenting Prototype</i> .....                    | 147 |

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.1.7 <i>Reviewing Your Documentation</i> .....                  | 153 |
| 4.1.8 <i>Kesimpulan Perancangan</i> .....                        | 192 |
| 4.2 <i>Analisis Perancangan</i> .....                            | 193 |
| 4.2.1 <i>Beta Test</i> .....                                     | 193 |
| 4.2.2 <i>Analisis User Interface &amp; User Experience</i> ..... | 196 |
| 4.3 <i>Budgeting</i> .....                                       | 202 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....                                       | 203 |
| 5.1 <i>Simpulan</i> .....                                        | 203 |
| 5.2 <i>Saran</i> .....                                           | 203 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                      | 205 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                            | ix  |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                              |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1 Warna dan Asosiasinya.....                                                        | 22  |
| Tabel 2.2 Tabel Penelitian Relevan .....                                                     | 59  |
| Tabel 3. 1 Kriteria <i>Website</i> Destinasi Wisata menurut Luna-Nevarez & Hyman ...         | 67  |
| Tabel 3.2 Kriteria Informasi <i>Website</i> UGG menurut Molokáč, et al. ....                 | 68  |
| Tabel 3.3 Bagian Kuesioner data diri.....                                                    | 72  |
| Tabel 3.4 Bagian Kuesioner Merencanakan Liburan.....                                         | 73  |
| Tabel 3.5 Bagian Kuesioner Pendapat Anda Tentang Wilayah UNESCO .....                        | 73  |
| Tabel 3.6 Bagian Kuesioner <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu .....                        | 74  |
| Tabel 3.7 Bagian Kuesioner <i>Website</i> Review .....                                       | 76  |
| Tabel 3.8 Bagian Kuesioner Ketersediaan Usability Testing .....                              | 76  |
| Tabel 4. 1 Hasil Usability Testing <i>Website Geopark</i> Ciletuh-Palabuhan Ratu.....        | 81  |
| Tabel 4.2 Kriteria <i>Website</i> Destinasi Wisata menurut Luna-Nevarez & Hyman ....         | 86  |
| Tabel 4.3 Kriteria <i>Website Geopark</i> menurut Molokac., et al .....                      | 89  |
| Tabel 4.4 Tabel SWOT <i>website Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu .....                      | 101 |
| Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu Bagian Pertama .....          | 104 |
| Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu Bagian Kedua .....            | 104 |
| Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu Bagian Ketiga.....            | 105 |
| Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu Bagian Keempat .....          | 107 |
| Tabel 4.9 Tabel Observasi <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu .....                         | 110 |
| Tabel 4.10 Analisis Eksplorasi Visual <i>Website</i> Ciletuh-Palabuhanratu <i>Geopark</i> .. | 117 |
| Tabel 4.11 Tabel SWOT <i>website Geopark</i> Raja Ampat.....                                 | 118 |
| Tabel 4.12 Analisis Eksplorasi Visual <i>Website</i> Raja Ampat <i>Geopark</i> .....         | 119 |
| Tabel 4.13 Analisis Eksplorasi SWOT <i>Website</i> Jungfrauoch – Top of Europe ...           | 123 |
| Tabel 4.14 Analisis Eksplorasi Visual <i>Website</i> Jungfrauoch – Top of Europe ....        | 124 |
| Tabel 4.15 Tabel Penjelasan Skala Likert.....                                                | 151 |
| Tabel 4.16 Alpha Test.....                                                                   | 152 |
| Tabel 4. 17 Data Imagery dan penjelasannya .....                                             | 156 |
| Tabel 4.18 Icon.....                                                                         | 170 |
| Tabel 4.19 Hasil Usability Testing <i>Website Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu .....        | 194 |
| Tabel 4.20 Budgeting .....                                                                   | 202 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2. 1 Anatomi Website .....                              | 10  |
| Gambar 2. 2 Containing Block .....                             | 11  |
| Gambar 2. 3 Navigation .....                                   | 12  |
| Gambar 2. 4 Footer .....                                       | 12  |
| Gambar 2. 5 Whitespace .....                                   | 13  |
| Gambar 2. 6 Grid.....                                          | 14  |
| Gambar 2.7 Symmetrical dan Asymmetrical Balance Website .....  | 15  |
| Gambar 2. 8 Symmetrical Balance .....                          | 16  |
| Gambar 2. 9 Assymetrical Balance .....                         | 16  |
| Gambar 2. 10 Left-Column Navigation .....                      | 19  |
| Gambar 2. 11 Right-Column Navigation .....                     | 19  |
| Gambar 2. 12 Three-Column Navigation .....                     | 20  |
| Gambar 2.13 Color Wheel .....                                  | 21  |
| Gambar 2. 14 Color Temprature .....                            | 23  |
| Gambar 2. 15 Chromatic Value .....                             | 24  |
| Gambar 2. 16 Color Scheme .....                                | 25  |
| Gambar 2.17 Tekstur dalam Website .....                        | 27  |
| Gambar 2.18 Anatomi Typography .....                           | 29  |
| Gambar 2. 19 Text Spacing.....                                 | 32  |
| Gambar 2. 20 Typefaces .....                                   | 34  |
| Gambar 2. 21 Visual Hierarchy .....                            | 36  |
| Gambar 2. 22 Microinteractions .....                           | 38  |
| Gambar 2. 23 Pemandangan Bromo .....                           | 39  |
| Gambar 2.24 Anatomi User Experience .....                      | 43  |
| Gambar 2. 25 Logo UNESCO Global Geoparks .....                 | 46  |
| Gambar 2. 26 Conceptual Scheme .....                           | 48  |
| Gambar 2. 27 Geopark Ciletuh-Palabuhanratu .....               | 56  |
| Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Dedi Suhendra .....               | 79  |
| Gambar 4.2 Dokumentasi usability testing .....                 | 81  |
| Gambar 4.3 Tampilan home .....                                 | 90  |
| Gambar 4.4 Tampilan isi Home .....                             | 91  |
| Gambar 4.5 Tampilan footer .....                               | 92  |
| Gambar 4.6 Interaksi halaman home .....                        | 92  |
| Gambar 4.7 navigation bar .....                                | 94  |
| Gambar 4.8 Halaman menu Geopark .....                          | 94  |
| Gambar 4.9 Menu dan halaman About Us .....                     | 95  |
| Gambar 4.10 Menu dan halaman visit .....                       | 96  |
| Gambar 4.11 Menu dan halaman partnership .....                 | 97  |
| Gambar 4.12 halaman Diversity .....                            | 99  |
| Gambar 4.13 information architecture .....                     | 103 |
| Gambar 4.14 Desain Collateral Geopark Information Center ..... | 115 |

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.15 Desain Collateral Map Geopark.....                             | 116 |
| Gambar 4.16 List Sites Website Raja Ampat Geopark.....                     | 121 |
| Gambar 4.17 Website Jungfrauoch – Top of Europe.....                       | 123 |
| Gambar 4.18 Fitur Peta Interaktif Website Jungfrauoch –Top of Europe ..... | 126 |
| Gambar 4. 19 Mindmap Perancangan Geopark Cileteuh Pelabuhan Ratu .....     | 127 |
| Gambar 4.20 Big Idea .....                                                 | 129 |
| Gambar 4.21 Look & Feel .....                                              | 130 |
| Gambar 4.22 Moodboard .....                                                | 131 |
| Gambar 4.23 Warna .....                                                    | 132 |
| Gambar 4.24 Font Family Eurostile & Gill sans MT .....                     | 133 |
| Gambar 4. 25 Amphitheatre Cileteuh-Palabuhanratu .....                     | 133 |
| Gambar 4.26 User Persona 1 .....                                           | 135 |
| Gambar 4.27 User Persona 2 .....                                           | 135 |
| Gambar 4.28 User Persona 3.....                                            | 136 |
| Gambar 4. 29 User Journey Sebelum Perancangan Farhan Akmal .....           | 137 |
| Gambar 4. 30 User Journey sebelum perancangan Zena Aneira .....            | 138 |
| Gambar 4. 31 User Journey sebelum perancangan Althaf Grady .....           | 139 |
| Gambar 4.33 User Journey setelah perancangan Zena Aneira .....             | 140 |
| Gambar 4.34 User Journey setelah perancangan Althaf Grady .....            | 141 |
| Gambar 4.35 Information Architecture Website redesain .....                | 142 |
| Gambar 4.36 User Flow Farhan Akmal .....                                   | 144 |
| Gambar 4.37 User Flow Zena Aneira .....                                    | 144 |
| Gambar 4.38 User Flow Althaf Grady .....                                   | 145 |
| Gambar 4.39 8 Column Grid dan penerapannya.....                            | 145 |
| Gambar 4. 40 Low Fidelity Website Geopark Cileteuh-Palabuhanratu .....     | 146 |
| Gambar 4. 41 Proses perancangan .....                                      | 148 |
| Gambar 4.42 High Fidelity Website Geopark Cileteuh-Palabuhanratu.....      | 148 |
| Gambar 4.43 High Fidelity Interactive Map .....                            | 149 |
| Gambar 4.44 Prototype 1 .....                                              | 150 |
| Gambar 4.45 Banner Alpha Test.....                                         | 151 |
| Gambar 4. 46 Proses perancangan setelah Alpha Test .....                   | 154 |
| Gambar 4. 47 Color Pallete Setelah Revisi .....                            | 155 |
| Gambar 4.48 Font Setelah Revisi .....                                      | 155 |
| Gambar 4. 49 Bukti Penulis di Geopark Cileteuh-Palabuhanratu .....         | 156 |
| Gambar 4.50 Background Website Geopark Cileteuh-palabuhanratu .....        | 164 |
| Gambar 4.51 High Fidelity setelah revisi .....                             | 165 |
| Gambar 4.52 Prototype setelah revisi .....                                 | 166 |
| Gambar 4. 53 Halaman home setelah revisi.....                              | 167 |
| Gambar 4. 54 Upper Navigation Bar .....                                    | 167 |
| Gambar 4.55 Drop Down Upper Navigation Bar .....                           | 168 |
| Gambar 4.56 Hover Upper Navigation Bar .....                               | 168 |
| Gambar 4.57 Footer .....                                                   | 169 |
| Gambar 4.58 Icon SDGs .....                                                | 169 |



|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.59 Sketas Icon website Geopark Ciletuh-palabuhanratu.....             | 170 |
| Gambar 4.60 Bentuk Dasar .....                                                 | 175 |
| Gambar 4.61 Rounded Corners.....                                               | 175 |
| Gambar 4.62 Button Read More .....                                             | 176 |
| Gambar 4.63 Button View Larger Map .....                                       | 176 |
| Gambar 4.64 Button Interactive Map.....                                        | 176 |
| Gambar 4.65 Button Geological Sites, Biological Sites, dan Cultural Sites..... | 177 |
| Gambar 4.66 Button Panah .....                                                 | 177 |
| Gambar 4.67 Button Panah .....                                                 | 177 |
| Gambar 4.68 Button UNESCO Fundamental Features.....                            | 178 |
| Gambar 4.69 Button UNESCO Focus Area.....                                      | 178 |
| Gambar 4.70 Button Halaman UGG, Diversity, dan Geopark .....                   | 178 |
| Gambar 4.71 Microinteraction Activities .....                                  | 179 |
| Gambar 4.72 Microinteraction Focus Geopark.....                                | 180 |
| Gambar 4.73 Microinteraction Tiga Halaman .....                                | 181 |
| Gambar 4.74 Microinteraction Highlights Button .....                           | 181 |
| Gambar 4.75 Halaman Diveristy.....                                             | 182 |
| Gambar 4.76 Referensi Diagram Geologi.....                                     | 183 |
| Gambar 4.77 Sketsa Diagram Geologi .....                                       | 183 |
| Gambar 4.78 Gambar Diagram Geologi .....                                       | 184 |
| Gambar 4.79 Penjelasan Halaman Diveristy .....                                 | 185 |
| Gambar 4.80 Halaman Interactive Map .....                                      | 186 |
| Gambar 4.81 Halaman Sites.....                                                 | 187 |
| Gambar 4.82 Halaman UNESCO Global Geopark.....                                 | 188 |
| Gambar 4.83 Geopark Ciletuh-Palabuhanratu .....                                | 189 |
| Gambar 4.84 Halaman Facilities.....                                            | 190 |
| Gambar 4.85 Halaman News & Event.....                                          | 191 |
| Gambar 4.86 Instagram Post.....                                                | 192 |
| Gambar 4.87 Usability Tetsing .....                                            | 193 |
| Gambar 4.88 Halaman Wesbite Geopark Ciletuh-Palabuhanratu.....                 | 197 |
| Gambar 4.89 Halaman interactive map.....                                       | 199 |
| Gambar 4.90 Instagram Post.....                                                | 201 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                      |      |
|----------------------------------------------------------------------|------|
| Lampiran A Turnitin .....                                            | ix   |
| Lampiran B Form dengan Dosen Pembimbing.....                         | x    |
| Lampiran C Surat Keterangan Penelitian.....                          | xi   |
| Lampiran D Transkrip Wawancara dengan Dedi Suhendra .....            | xii  |
| Lampiran E Hasil Kuesioner.....                                      | xlvi |
| Lampiran F Hasil Kuesioner Analisis Alpha Test (Prototype day) ..... | xlix |
| Lampiran G Usability Testing.....                                    | liii |
| Lampiran H Beta Test .....                                           | liv  |
| Lampiran I Data Exif .....                                           | lv   |

