

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Geopark Ciletuh-Palabuhanratu adalah salah satu *Geopark* di Indonesia yang mendapatkan pengakuan status sebagai *UNESCO Global Geopark* (UGG) oleh *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2018 (Raseuki & Choiriyati, 2019, h.166) yang merupakan wilayah yang memiliki pemanfaatan kekayaan alam (Wang et al., 2019, h.1). Menurut Farsani, *Geopark* merupakan sebuah alat untuk pelestarian, konservasi, pendidikan, dan pembangunan berkelanjutan (Munawar, 2023, h.866). dengan memiliki status *UNESCO Global Geopark*, pengelola *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu mempunyai kewajiban untuk melakukan pengembangan dengan memperhatikan empat faktor penting yang merupakan karakteristik utama dari *UNESCO Global Geopark* (Kemenparekraf, 2020, h.14). Salah satu kewajiban tersebut adalah menerapkan nilai visibilitas, yang dapat diterapkan dengan menyediakan informasi tentang kondisi, edukasi, dan keberadaan *Geopark* yang dapat diterapkan melalui pusat informasi atau sistem informasi terpadu (Kistiyah et al., 2021, h.357-358) karena sebuah *Geopark* harus memperhatikan informasi yang ingin disampaikan untuk memberikan struktur yang jelas dan mewakili visi, misi, dan tujuan utama dari *Geopark* itu sendiri (Molokáč et al., 2023, h.17)

Sebuah *Geopark* harus memperhatikan komponen visibilitas sebagai salah satu upaya pengembangannya sebagai destinasi pariwisata. Salah satu komponen visibilitas yang harus ada dalam sebuah *Geopark* adalah *website* (Kemenparekraf, 2020, h.15) Dilansir dari *Geopark Management Toolkit* (2024), *website* merupakan komponen paling utama untuk memberikan informasi tentang area *Geopark*, sehingga *website* sebuah *Geopark* harus memiliki desain yang baik. Desain *website* yang baik pada dasarnya harus menyajikan informasi dengan efektif dan efisien, serta memiliki visual yang nyaman secara estetika (Beaird, 2014 h.5). *Website* dari sebuah

Geopark harus memenuhi semua faktor yang diperlukan dalam sebuah *website* berbasis pariwisata karena kualitas sebuah *website* sangat mempengaruhi kesan dan citra dari suatu *Geopark* (Yuliawati et al., 2018, h.52-53) Dengan demikian, sebuah *website* berbasis pariwisata harus disesuaikan dengan preferensi masyarakat dan dapat mewakili kebutuhan masyarakat dan wisatawan dalam kebutuhan berwisata.

Menurut Wisnuadhi et al (2022) *Website* dari *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu memiliki kelemahan pada *user interface* dari segi *layout* dan hierarki informasi (h.588). Sementara dari segi informasi atau konten yang ada pada *website*, *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu secara keseluruhan dinilai masih kurang terkait informasi perjalanan, objek wisata, dan peta lokasi (Okavianita & Warlina, 2019, h.40). Informasi yang diberikan belum efektif dan sesuai dengan kebutuhan wisatawan, sehingga menimbulkan mispersepsi tentang *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu bahwa wilayah ini hanya merupakan rekreasi wisata alam yang bagus (Agata, 2023, h.2). Padahal, tujuan utama *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu adalah menciptakan sarana wisata rekreasi yang edukatif karena terdapat ilmu dan nilai-nilai penting yang terkandung. Mispersepsi terjadi karena masyarakat dan wisatawan mencari informasi melalui media alternatif secara acak (h.41-47).

Berdasarkan hasil *usability testing*, hal ini terjadi karena *website* memiliki hirarki informasi yang tidak optimal dengan tingkat keberhasilan yang rendah dari skenario yang menguji aksesibilitas informasi atau konten yang diberikan oleh *website*. Hal ini berpotensi untuk para pengguna berpindah media untuk mencari informasi terkait *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu. Selain itu, evaluasi *website UNESCO Global Geopark* yang dilakukan oleh Carrión-Mero et al (2024) mengklasifikasikan *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dalam kategori *website* yang membutuhkan evaluasi yang tinggi (h.234).. Oleh karena itu, untuk melakukan pengembangan aspek visibilitas serta menyelesaikan masalah yang dimiliki pada *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu, maka perancangan ulang UI/UX pada *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu menjadi solusi yang tepat

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan

1. Hirarki informasi yang ada pada *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* yang tidak optimal, sehingga mengganggu pengalaman *user* dalam mengeksplorasi *website*.
2. Kelemahan *user interface* yang menimbulkan rasa tidak nyaman secara visual pada *user* dan *user experience* dari segi informasi yang tidak memenuhi kebutuhan *user* pada *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*.

Oleh karena itu, berikut adalah rumusan masalah yang telah diputuskan oleh penulis:

Bagaimana cara melakukan perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* yang sesuai dengan visi dan misi dari *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* ini ditujukan untuk dewasa muda sampai dewasa berusia 18-30 tahun, SES A-B, berdomisili Jabodetabek yang memiliki ketertarikan untuk menjelajahi wisata alam yang berada di satu kawasan/wilayah, dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* yang meningkatkan nilai visibilitas serta memenuhi kebutuhan *user*

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk melakukan perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dibagi menjadi dua bagian, manfaat teoritis & manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas media informasi interaktif agar menjadi lebih efektif melalui perancangan ulang *user interface* dan *user experience* untuk sebuah *website* berbasis pariwisata. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *website*. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang ulang *website* dan topik pariwisata. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.