

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 18-30 yang memiliki minat untuk *Travelling* dan berpariwisata

Menurut Arnett, kelompok usia 18-29 tahun berada di tahap *Emerging Adulthood* yang merupakan usia yang memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasi diri sendiri (Arini, 2021, h.15). Berdasarkan survei Kemenparekraf (2023) Perjalanan pariwisata didominasi oleh Gen Z berusia dibawah 25 tahun dan Millenial berusia 25-34 tahun (h.11). Selanjutnya, Hudiono (2022) menyatakan usia 18-24 tahun memiliki kecenderungan untuk berwisata (h.125). Selain itu, Menurut Readi etl al, Usia muda mempunyai ketertarikan untuk melakukan *physical activities* seperti mengunjungi situs-situs bersejarah, melakukan trekking, dan membeli oleh-oleh (h.124). Sebagai tambahan, pola pikir wisatawan muda yang beranggapan *travelling* merupakan aspek penting di kehidupan mereka karena memiliki motivasi dalam menambah wawasan kebudayaan dan menikmati daya tarik dari suatu destinasi (h.124). Usia 26-30 merupakan usia yang rentan mengalami periode *Quarter Life Crisis*, yakni sebuah periode yang mempengaruhi kondisi emosional (Prakasa, 2022), sehingga memerlukan sesuatu agar mencapai kestabilan emosi dan ketenangan jiwa untuk mengatasi kondisi ini. Selanjutnya, berdasarkan penelitian Saputra dan Pidada (2021),

generasi yang berusia 24-35 tahun menjadikan kegiatan *travelling* sebagai salah satu prioritas karena dijadikan sebagai solusi untuk pemenuhan kepuasan hidup dan *coping stress*, sehingga kestabilan emosi dan ketenangan akan tercapai (Hikmah, 2022, h.115). Selain itu, usia 26-30 adalah usia yang sudah memiliki modal atau memiliki penghasilan sehingga mempermudah perjalanan wisata (Sanam. 2018, h.20).

c. Pendidikan : SMA, D3, D4, S1

Rodriguez et al (2020) menyatakan bahwa pendidikan mempengaruhi sifat wisatawan. Wisatawan dengan tingkat edukasi yang tinggi cenderung memiliki nilai ramah terhadap lingkungan. Dolnicar et al menemukan bahwa wisatawan yang ramah terhadap lingkungan merupakan wisatawan dengan pendidikan tinggi dan memiliki ketertarikan untuk menambah wawasan (h.7). Ditambahkan dengan Kominfo, seseorang dengan pendidikan tinggi mempunyai indeks literasi yang tinggi (h.65). Dengan demikian, penelitian mempunyai subjek yang memiliki pendidikan tinggi berdasarkan nilai sikap yang merupakan aspek penting dalam menjaga kelestarian *Geopark* dan sesuai dengan konsep *Geopark*, yakni wisata berbasis edukasi. Kemudian, literasi digital merupakan salah satu aspek yang dipertimbangkan karena menentukan bagaimana subjek menerima sebuah informasi.

d. SES : A-B

Kominfo (2021), proporsi SES yang lebih tinggi memiliki nilai Indeks Literasi Digital di atas rata-rata nasional lebih banyak dibandingkan dengan kelompok SES yang lebih rendah. SES A yang memiliki nilai indeks di atas rata-rata sebanyak 58,9%, sementara SES D-E hanya 48,1%. (h.63-64). Diteruskan dengan hipotesis yang mengungkapkan wisatawan dengan tingkat pendapatan yang tinggi mempunyai *environmentally-friendly attitude*.(Rodriguez et al, 2020, h.8). Pengelompokan target dalam aspek SES A-B untuk penelitian

ini merupakan hasil dari pertimbangan yang sudah dijabarkan. Tingkat literasi digital merupakan aspek yang mempengaruhi persepsi masyarakat dalam menerima sebuah informasi dan sikap terhadap lingkungan merupakan aspek penting untuk menjaga kelestarian dari *Geopark*. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iskandar., et al (2021) pria dan wanita yang masuk dalam kategori SES A-B memiliki sikap yang aktif dalam menelusuri internet dan mengikuti perkembangan zaman, memiliki pemikiran terbuka, serta menyukai kegiatan berpariwisata dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (h.179)

2. Geografis

Kawasan *Geopark* Ciletuh - Palabuhanratu terletak di Kabupaten Sukabumi yang membutuhkan waktu tempuh sekitar 4 hingga 5 jam dari kota Jakarta. (Indonesian *Geopark* Networks, 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oki Anggara (2019) dengan menggunakan data dari Badan Pusat Statistik, Jabodetabek memiliki masyarakat berusia muda berumur 16-30 tahun sebanyak 4,511,892 jiwa (h.73). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2024), perjalanan wisata yang dilakukan masyarakat oleh provinsi DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten, yang merupakan provinsi dari wilayah Jabodetabek, mempunyai angka tertinggi.

3. Psikografis

- a. Dewasa muda (*emerging adulthood*) yang tertarik berwisata
- b. Dewasa muda yang mencari informasi dengan menelusuri internet ketika ingin berwisata
- c. Dewasa muda yang memiliki motivasi mempelajari hal baru ketika berwisata
- d. Dewasa muda yang memiliki ketertarikan terhadap Geowisata

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design*. Berdasarkan buku *User Centered Design : A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications* (2013) oleh Travis Lowdermilk, Pada bagian *chapter 1, User Centered Design* adalah sebuah metode pendekatan yang mengutamakan *user experience* agar sebuah desain dapat memenuhi kebutuhan user, sehingga sebuah desain dapat dipastikan memiliki *usability* yang tepat untuk *user* dan sesuai dengan tujuan desain. Metode ini mendasari pandangan objektif user. Dengan demikian, desain yang menggunakan metode *user centered design* merupakan hasil dari keterlibatan langsung dari pengguna (Lowdermilk,2013). Pada bagian *Chapter 4, User Centered Design* menurut Travis Lowdermilk (2013) terdiri dari tujuh tahap, yakni *Creating a Team Mission Statement, Defining Your Project, Collecting User Requirements, Creating Functional Requirement, Documenting Data and Workflow Models, Documenting Prototypes, dan Reviewing Your Documentation*. Tahap-tahap ini merupakan tahap strategis untuk memenuhi pondasi dari sebuah desain dan membuat fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan *user* (Lowdermilk,2013).

Metode penelitian akan dilaksanakan secara kualitatif, sehingga sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam metode *User Centered Design*. Teknik pengumpulan data kualitatif meliputi studi eksisting, studi referensi, *usability testing, user interview*, wawancara, dan observasi. Studi eksisting akan dilakukan terhadap *website* yang ingin dilakukan perancangan ulang untuk menemukan masalah desain, studi referensi merupakan teknik untuk menjadikan suatu desain sebagai referensi desain perancangan ulang dan perbandingan terhadap *website* yang eksisting, dan *usability testing* dan *user interview* bertujuan untuk mendeteksi masalah dari *website* eksisting dari perspektif pengguna serta mendapatkan *feedback* dari *potential user*. Sementara, wawancara dan observasi adalah teknik yang digunakan untuk mendefinisikan project perancangan yang akan dilakukan. Selanjutnya, penyebaran kuesioner merupakan teknik metode

kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman *user* terhadap objek penelitian serta mengetahui kebutuhan *user* secara mendasar.

3.2.1 Creating a Team Mission Statement

Tahap Creating a Team Mission Statement adalah tahap untuk menentukan tujuan akhir dari perancangan desain yang akan dilaksanakan. Tahap ini digunakan untuk mengimbangi tujuan organisasi dan tujuan perancangan. Untuk mengetahui tujuan tersebut, dilaksanakan wawancara dengan pengelola dan tim *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu untuk mengetahui *statement* yang ingin disampaikan. Selanjutnya, masalah desain ditentukan melalui studi eksisting. Sementara, *usability testing* dan *user interview* untuk menentukan masalah yang dialami oleh *user* dan memahami kesulitan dan keluhan yang mereka rasakan terhadap *website* eksisting. Kuesioner memiliki tujuan untuk mengetahui pemahaman *potential user* serta kebutuhannya dan acuan gaya desain dieksplorasi dengan melakukan studi referensi. Semua instrumen serta tujuannya yang telah dijabarkan, merupakan upaya pendekatan untuk menentukan tujuan yang tepat.

3.2.2 Defining your Project

Tujuan dari tahap Defining your Project adalah untuk menemukan *title*, *description*, *list of stakeholders*, dan *impact assessment* dari perancangan. Menentukan *title* dan *description* memerlukan rangkuman tentang pesan utama yang ingin disampaikan. Untuk itu, harus melakukan penentuan kata kunci atau biasa disebut *big idea*. *List of Stakeholder* diubah menjadi *potential user* karena perancangan ditujukan untuk masyarakat luas. Dengan demikian, pembuatan *user persona* digunakan untuk menentukan target *potential user*. Kemudian, *moodboard* visual, dilakukan untuk mendeteksi dampak secara visual yang akan dihasilkan dari perancangan ulang UI/UX *website Geopark* Ciletuh berdasarkan kata kunci yang berasal dari *big idea*, sehingga proses perancangan tetap sesuai dengan tujuan utama perancangan ulang

3.2.3 Collecting User Requirements

User Persona berdasarkan hasil *usability testing*, *user interview*, dan kuesioner serta hasil dari tahap-tahap sebelumnya merupakan langkah yang tepat untuk tahap ini. Karena pada dasarnya, tahap ini bertujuan untuk menemukan kebutuhan *user* dari hasil yang abstrak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pembuatan *User Persona* merupakan langkah yang tepat untuk tahap ini.

3.2.4 Creating Functional Requirements

Berbeda dari tahap sebelumnya yang berfungsi untuk menentukan kebutuhan *user*, tahap ini berfungsi untuk menentukan kebutuhan fungsional dari desain. Membuat *moodboard* visual, *information architecture*, dan *user journey* merupakan komponen yang dirancang untuk menentukan yang dibutuhkan oleh *website* yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

3.2.5 Documenting Data and Workflow Models

Dalam tahap ini, disarankan untuk membuat diagram serta struktur dari desain. Oleh karena itu, membuat *low-fidelity*, *user flow*, dan *wireframe* merupakan sebuah kewajiban sebelum beralih ke tahap selanjutnya.

3.2.6 Documenting Prototype

Pada dasarnya, tahap ini merupakan tahap *prototyping* yang merupakan proses yang esensial dari perancangan suatu desain. *Prototype* desain merupakan hasil dari tahap-tahap yang sudah dilakukan sebelumnya. *Prototype* yang dipresentasikan adalah *high-fidelity* dari desain akhir karena *user* membutuhkan sesuatu yang nyata untuk mengetahui hal yang ingin disampaikan dari sebuah desain secara langsung. *High-fidelity* yang disajikan merupakan hasil dari pertimbangan dari tahap-tahap sebelumnya dan merupakan solusi desain dari masalah yang ditemukan. Oleh karena itu, dengan membuat

melaksanakan *Alpha Testing* akan mengetahui apakah masalah tersebut sudah terselesaikan atau masih memiliki kekurangan.

3.2.7 Reviewing your Documentation

Dalam kata lain, tahap ini merupakan tahap untuk melakukan evaluasi dari *Insight* yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Tahapan ini merupakan refleksi dari proses yang sudah dilakukan. Selanjutnya, finalisasi harus dilakukan terhadap *high-fidelity* berdasarkan *insight* yang didapatkan dari tahap sebelumnya dan hasil evaluasi dari melihat proses-proses yang telah dilakukan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teknik perancangan untuk memahami beberapa aspek yang dibutuhkan untuk perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* memahami serta membuktikan masalah yang dikemukakan dalam latar belakang. Studi eksisting, *usability testing*, dan *user interview* merupakan instrumen yang digunakan untuk memahami kelemahan dan kekurangan yang ada pada *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Instrumen tersebut bertujuan untuk mendeteksi kelemahan dari segi *user interface* dan *user experience* yang ada pada *website* tersebut. Kuesioner merupakan instrumen yang digunakan untuk memahami persepsi dan pemahaman subjek penelitian yang mendasar tentang UNESCO, *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*, dan memahami kebutuhan subjek penelitian dalam sebuah *website* berbasis pariwisata. Kemudian, wawancara dilakukan untuk memahami visi, misi, serta tujuan utama yang dimiliki oleh *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan memahami *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* secara langsung. Yang terakhir adalah studi referensi, instrumen yang digunakan untuk menemukan acuan desain dalam melakukan perancangan ulang UI/UX *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*.

3.3.1 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan terhadap *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Studi eksisting merupakan tahap yang berkaitan erat dengan *usability testing* karena akan menentukan skenario yang akan diberikan kepada peserta *usability testing*. Selain itu, studi eksisting memiliki tujuan untuk lebih memahami alur, *user interface*, dan *user experience* sehingga dapat lebih memahami kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh *website*. Selanjutnya, evaluasi kelayakan informasi juga dilakukan pada tahapan ini berdasarkan kriteria informasi yang harus ada pada *website UNESCO Global Geopark* menurut Molokac et al., dan kriteria *website* destinasi wisata oleh Luna-Nevarez dan Hyman. Berikut adalah variabel-nya

Tabel 3. 1 Kriteria *Website* Destinasi Wisata menurut Luna-Nevarez & Hyman

Visual Design	Kategori	Keterangan
Size of Pages	Small/Large	
Structure	Not balanced (Left/Right)/Balanced	
Number of Images	Few Images/Lot of Images	
Videos	Available/not available	
Audios	Available/not available	
Sliders	Available/not available	
Ease of Use	Kategori	Keterangan
<i>Website</i> map	Available/not available	
Search Tools	Available/not available	
Language	Language can/can't be changed	
Type of scroll	Lack of long scroll/Presence of long scroll	
Menu categories	Few categories on the <i>website</i> / lots of categories	
Information	Kategori	Keterangan
Presence of text	Few words/lot of words	
Links	Link to each destination/No link to each destination	
Updated content	Outdated contents/Updated contents	

Interactivity	Kategori	Keterangan
Social media	Available/not available	
Weather information	Available/not available	
Calender of events	Available/not available	
Reserve accommodations or activities	There is no reservation platform/there is a reservation platform	
Space for user participation	There are no interactive space/There are interactive spaces	
Contact	Available/not available	

Selanjutnya adalah kriteria informasi *website* dari Molokac, et al (Setiawan & Mihardja, 2024, h.44-45) yang akan dijabarkan dari model tabel yang dirancang oleh Molokac, et al. Berikut adalah model tabel tentang kriteria informasi *website UNESCO Global Geopark*.

Tabel 3.2 Kriteria Informasi *Website UNESCO Global Geopark* menurut Molokáč, M., Kornecká, E., Pavolová, H., Bakalár, T., & Jesenský, M.

Informasi tentang	Tersedia/tidak tersedia (v/x)	Keterangan
Warisan Alam		
Warisan Sejarah dan Objek Penting		
Produk Lokal, Perjalanan Tematik, Acara, Kegiatan Edukasi, dan Acara		
Paket Produk Untuk Anak dan Keluarga, Paket Produk untuk Pendidikan, dan Paket Produk untuk Aktivitas Fisik		
Infrastruktur Wisata, umum, pendukung, dan bentuk kerja sama		

Harga		
Media dan platform sosial		

Dua tabel yang sudah dijabarkan akan digunakan untuk melakukan *assessment* terhadap *website* Geopark Ciletuh-Palabuhanratu dalam metode studi eksisting yang akan dilakukan. Dengan adanya penambahan tahap *assessment*, perancangan akan menjadikan hasil dari *assessment* sebagai acuan perancangan desain. Selain itu, studi eksisting akan melakukan analisis visual terhadap *website* eksisting, analisis SWOT, dan merancang *Information Architecture* dari *website* eksisting yang juga akan dijadikan acuan untuk proses redesain.

3.3.2 Usability Testing

Teknik pengumpulan data *usability testing* bertujuan untuk validasi dan memahami pengalaman *user* dari skenario yang diberikan kepada peserta dalam mengeksplorasi *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*, sehingga tingkat keberhasilan, kegagalan, dan kendala dapat ditemukan berdasarkan hasil keberhasilan skenario yang diberikan kepada peserta. Skenario yang telah dirancang merupakan hasil dari tahap studi eksisting. Selanjutnya, *usability testing* dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan *user* dan performa *website* agar lebih efektif. Pelaksanaan *usability testing* dilaksanakan pada tanggal 25-29 September 2024. Berikut adalah skenario yang diberikan kepada peserta dalam bentuk *task* yang harus dikerjakan oleh peserta *usability testing* dari *website* eksisting.

- a) Apakah *user* dapat diarahkan ke situs lain ketika menekan logo media partner dan sponsor?
- b) Apakah semua logo dapat mengarahkan *user* ke situs lain?
- c) Apakah *user* dapat diarahkan ke sosial media *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* ketika menekan logo *social media* yang tertera?

- d) Apakah semua logo *social media* dapat mengarahkan *user* ke *social media* yang tertera
- e) Apakah *user* dapat mengganti bahasa?
- f) Apakah *user* dapat menggunakan fitur *Interactive Map*?
- g) Apakah *user* dapat menemukan informasi terkait hotel dan penginapan
- h) Apakah *user* dapat mengetahui informasi lebih lanjut tentang hotel atau penginapan yang tersedia?
- i) Apakah *user* dapat menemukan list tempat wisata?
- j) Apakah *user* dapat mengetahui lokasi tempat wisata?
- k) Apakah Google Map yang tertera dapat mengarahkan *user* ke lokasi tempat wisata?
- l) Apakah *user* dapat menemukan informasi terkait aktivitas yang dapat dilakukan di *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*
- m) Apakah *user* dapat menemukan rute *Geotrail*
- n) Apakah *user* dapat menemukan informasi tentang wisata dari segi kebudayaan?
- o) Apakah *user* dapat menemukan wisata yang berhubungan dengan keanekaragaman biologi?

3.3.3 User Interview

User interview merupakan tahap setelah *usability testing*. Pada tahap ini, peserta *usability testing* diminta untuk memberikan ulasan terkait pengalamannya selama mengeksplorasi *website* yang bertujuan untuk menambah wawasan tentang *user experience* peserta ketika menjelajahi *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan

- a) Apakah identitas *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* dapat dilihat
- b) Apakah tampilan utama *website* memberikan informasi dasar tentang “apa itu *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*”

- c) Apakah *website* memberikan pengalaman yang baik?
- d) Apakah *website* mudah digunakan?
- e) Apakah *website* memenuhi ekspektasi Anda ketika Anda membuka sebuah *website* bertema pariwisata?
- f) Apakah *website* berfungsi dengan baik?
- g) Apakah konten *website* mudah dimengerti dan bermanfaat?
- h) Apakah penyajian informasi dan konten sudah nyaman menurut Anda?
- i) Apakah *website* dapat menjelaskan tentang *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu setelah menjelajahi *website*?
- j) Apakah konten *website* tersusun dengan rapih?
- k) Apakah informasi disajikan dengan lengkap?

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner menggunakan teknik *purposive sampling* sebagai penentuan sampel. Kuesioner ditujukan untuk masyarakat Jabodetabek dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman subjek perancangan terkait kegiatan *travelling*, wilayah yang diakui UNESCO, *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu, dan pendapat tentang penjabaran informasi yang dimiliki oleh *website* *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu. Kuesioner disebarluaskan secara online dari tanggal 27-30 September 2024. Kuisoner akan dibagi menjadi lima bagian, berikut adalah instrumen pertanyaan yang digunakan.

Pada bagian pertama, responden mengisi bagian data diri untuk membuktikan bahwa kuesioner diisi oleh subjek perancangan.

Tabel 3.3 Bagian Kuesioner data diri

Bagian Data Diri		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Usia	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) 18-25 b) 26-30
Domisili	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Jakarta b) Bogor c) Tangerang d) Bekasi e) Depok
Minat Travelling	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Estimasi Pengeluaran Liburan	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Rp.300.000-Rp.500.000 b) Rp.500.000-Rp.700.000 c) Rp.700.000-Rp.1.000.000 d) > Rp. 1.000.000

Selanjutnya pada bagian kedua, responden mengisi pertanyaan tentang *planning* ketika melakukan *travelling*. Bagian ini ditujukan untuk memahami *behaviour* subjek perancangan tentang preferensi mereka ketika hendak melakukan *travelling*

Tabel 3.4 Bagian Kuesioner Merencanakan Liburan

Merencanakan Liburan (<i>Planning</i>)		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Ketika anda mendapatkan kesempatan libur, kalau ada sebuah wilayah yang menurut anda bagus dan dekat dari domisili anda, apa yang anda rasakan	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Seneng Banget, gaperlu <i>travelling</i> jauh-jauh deh b) Biasa saja, asal tempatnya c) Kalau yang jauh tapi lebih, mending kesana
Ketika anda berlibur sendiri atau bersama orang lain, apakah anda melakukan <i>planning</i> terkait lokasi yang akan dikunjungi atau aktivitas apa aja yang ingin dilakukan?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak

Pada bagian ketiga responden diminta untuk menjawab pendapat mereka tentang wilayah yang diakui oleh UNESCO. Tujuan dari bagian ini adalah untuk memahami pandangan dasar subjek perancangan tentang wilayah yang diakui oleh UNESCO

Tabel 3.5 Bagian Kuesioner Pendapat Anda Tentang Wilayah yang Diakui UNESCO

Pendapat Anda tentang wilayah yang diakui UNESCO		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Apakah anda familiar dengan organisasi UNESCO?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Apakah UNESCO merupakan sesuatu yang resmi?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Apakah anda mengetahui bahwa UNESCO bersifat Internasional?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak

Apa tanggapan anda ketika mengetahui jika suatu kawasan wisata telah diakui oleh UNESCO?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Wilayahnya bakal bagus banget b) Wilayahnya memiliki suatu nilai penting c) Biasa saja d) Tidak tahu apa artinya kalau diakui UNESCO
Ketika suatu kawasan wisata telah diakui UNESCO. Menurut anda, apakah akan mudah untuk mendapatkan informasi tentang segala sesuatu yang ada di kawasan tersebut?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Ya b) Tidak
Ketika kawasan wisata yang telah diakui UNESCO mempunyai media informasi. Menurut anda, manakah media informasi yang menunjukkan keresmian dan kredibilitas informasi dari kawasan tersebut	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) <i>Website</i> b) Instagram c) Twitter d) Tik Tok e) Youtube f) Facebook

Bagian ini hanya diisi oleh responden yang pernah berkunjung ke *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Bagian ini bertujuan untuk mengetahui wawasan informasi serta persepsi responden yang pernah menjadi wisatawan di *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*

Tabel 3.6 Bagian Kuesioner *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*

<i>Geopark Ciletuh-Palabuhanratu</i>		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Dari mana anda mengetahui keberadaan <i>Geopark Ciletuh-Palabuhanratu</i>	<i>Checkboxes (Multiple answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Instagram b) Tiktok c) Twitter d) Facebook e) <i>Website</i> f) Lainnya

Apakah anda mengetahui bahwa <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu merupakan kawasan yang telah diakui oleh UNESCO?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Ya b) Tidak
Apa yang anda pikirkan ketika mendengar " <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu	<i>Checkboxes (Multiple answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Banyak pilihan pantainya b) Banyak curug c) Mempunyai kekayaan geologi d) Geysir air panas e) Perbukitan-perbukitan yang indah f) Tempat yang penuh dengan kebudayaan g) Pulau-pulau dengan pantai yang indah h) Banyak puncak untuk melihat bentang alam i) Flora & Fauna yang beragam j) Gua-gua yang indah
Aktivitas apa saja yang anda ketahui dapat dilakukan ketika mengunjungi <i>Geopark</i> Ciletuh-Palabuhanratu	<i>Checkboxes (Multiple answers)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Menjelajahi wisata-wisata alam b) Snorkeling c) Diving d) Off-Road e) Pelepasan penyu f) Menjelajahi <i>Geopark</i> dengan perahu g) Paragliding h) Rafting i) Tubing j) Rock Climbing k) Surfing l) Mengunjungi Desa m) Mengunjungi Museum

Pada bagian *website* review, responden diminta untuk mengutarakan pendapat mereka tentang tampilan *website* dan penjabaran informasi *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu tanpa mengetahui bahwa tampilan tersebut berasal dari *website Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu

Tabel 3.7 Bagian Kuesioner *Website Review*

Website Review		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Apa yang anda rasakan ketika disuruh membaca informasi seperti ini di <i>website</i> ?	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Saya senang sekali membacanya b) Males banget bacanya
Apakah Anda dapat melihat informasi tentang snorkeling ditampilkan <i>website</i> ini	<i>Multiple choice (single answer)</i>	c) Ya d) Tidak

Tabel 3.8 Bagian Kuesioner Ketersediaan *Usability Testing*

Ketersediaan <i>Usability Testing</i>		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Apakah anda bersedia untuk melakukan <i>Usability Testing</i> ? (Semacam FGD, namun hanya satu individu)	<i>Multiple choice (single answer)</i>	a) Ya b) Tidak
Nama Pendek	<i>Short Answer</i>	Diisi oleh responden
Usia	<i>Short Answer</i>	Diisi oleh responden
Kontak yang bisa dihubungi (Jika Line maka ID Line, Jika WA maka Nomor WA, Jika Instagram, maka Username Instagram)	<i>Short Answer</i>	Diisi oleh responden

3.3.6 Wawancara

Dalam metode perancangan *User Centered Design* oleh Travis Lowdermilk, untuk mengetahui tujuan dari organisasi untuk melakukan perancangan media interaktif merupakan aspek yang harus diperhatikan, sehingga perancangan media tersebut sesuai dengan tujuan (*mission*)

yang dimiliki oleh organisasi tersebut dan dapat tersampaikan oleh media tersebut. Oleh karena itu, perancangan ini harus sesuai dengan fungsi dan tujuan *website* serta visi dan misi dari *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu. Dengan demikian, wawancara akan dilakukan kepada pengelola *Geopark* Ciletuh, yakni Adjie Achmad sebagai Sekretariat Badan Pengelola *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dan Dedi Suhendra selaku Humas Badan Pengelola *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu. Wawancara akan dilakukan ketika Surat Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Banten, Jawa Barat, dan Kabupaten Sukabumi telah terbit terkait perizinan penelitian terhadap *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu. Berikut adalah instrumen pertanyaan wawancara.

- a) Bisakah bapak menjelaskan, apa itu *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu?
- b) Berdasarkan buku pedoman pengembangan *Geopark* di Indonesia, geowisata adalah aspek yang harus dikembangkan dalam upaya pembangunan *geopark*. Sebenarnya, geowisata itu apa ya?
- c) Bapak bisa menjelaskan, geowisata yang ingin dikembangkan oleh *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu saat ini apa?
- d) Menurut *Geopark* Management Toolkit, *website* adalah komponen visibilitas utama dari sebuah *Geopark*. Apakah *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu menjadikan *website* sebagai pusat informasi digital?
- e) Informasi yang harus ditunjukkan dalam *website* *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu itu informasi apa saja ya?
- f) Apakah *website* *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dapat dijadikan pusat informasi untuk para potensi pengunjung?
- g) Dengan demikian, sebagai pengelola *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu, informasi apa saja yang dapat diberikan untuk pengunjung dalam *website* agar pesan yang ingin disampaikan oleh *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu dapat tercapai?
- h) Kapan terakhir *website* *Geopark* Ciletuh-Palabuhanratu melakukan *maintenance*

- i) Apakah bapak bisa menjelaskan bagaimana *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* dijalankan?
- j) Siapa yang mendesain *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*?
- k) Berapa biaya yang harus dikeluarkan untuk melakukan *maintainance website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*?
- l) Apakah menurut bapak *website Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* perlu untuk ditingkatkan kualitasnya?

3.3.5 Observasi

Observasi yang akan dilakukan menggunakan teknik *participatory* dengan tujuan untuk lebih memahami tentang *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu* dari perspektif seorang *Geotourist*. Observasi akan dilakukan dengan mengunjungi destinasi wisata yang ada pada *Geotrail* yang dimiliki oleh *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*. Selanjutnya, destinasi wisata yang mengandung unsur *Geological Diversity*, *Cultural Diversity*, dan *Biological Diversity* juga akan dilakukan sembari melakukan perjalanan menyusuri *Geotrail*. Observasi juga dilakukan untuk mengambil aset desain berupa karya fotografi destinasi wisata yang akan dikunjungi. Observasi akan dilakukan bersamaan dengan periode melakukan wawancara kepada pengelola *Geopark Ciletuh-Palabuhanratu*.