

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berdasarkan data yang telah didapatkan, sumber data terbagi menjadi dua, data primer dan sekunder. Data primer mencakup data yang didapatkan dari wawancara ahli kepada budayawan Cina Benteng. Sedangkan data sekunder diisi dari *focus group discussion* kepada subjek perancangan. Maka penulis dapat mengkategorikan subjek perancangan dalam penelitian ini yang berjudul “Perancangan *Mobile Website Interactive storytelling* Mengenai Kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang”, sebagai berikut:

3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
2. Usia : 13 – 18 tahun (Remaja)

Kelompok usia 13-18 tahun yang tergolong dalam fase remaja (World Health Organization, 2018) memiliki karakteristik perilaku yang relevan untuk menjadi sasaran media *website*. Masa ini ditandai dengan tingginya eksplorasi identitas, rentan terhadap pengaruh budaya asing, dan arus globalisasi (Claudia et al., 2025), sekaligus kecenderungan aktif dalam penggunaan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi sosial hingga hiburan (Sevila et al., 2025, h. 9295). Didukung oleh data dari Indonesia Millennial and Gen Z Report 2025, memperkuat bahwa 49% remaja Gen Z di Indonesia mengandalkan *website* sebagai sumber informasi utama, dengan preferensi pada konten yang cepat, relevan, dan mudah diakses (IDN Research Institute & Populix, 2025, h. 91). Hal ini menunjukkan potensi *website* sebagai media efektif untuk menyampaikan konten budaya sekaligus mengantisipasi pergeseran konsumsi budaya di kalangan remaja.

3. Pekerjaan : Pelajar
4. Pendidikan : SMP hingga SMA/SMK/MK
5. SES : B – A

Penetapan SES tersebut ditetapkan melalui banyaknya pengguna remaja yang menggunakan internet, namun akan dilakukan pengumpulan data lebih lanjut melalui tahap kuesioner.

3.1.2 Geografis

Berdasarkan data kependudukan, Kota Tangerang menjadi lokus penelitian karena memiliki populasi etnis Tionghoa yang signifikan, yaitu mencapai seperempat dari total penduduknya (Thresnawaty, 2015), dengan jumlah penduduk keseluruhan sebanyak 2.047.105 jiwa pada tahun 2015 (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang, 2015). Selain itu, kawasan Pasar Lama di kota ini juga dikenal sebagai pusat akulturasi budaya Peranakan Cina Benteng yang telah berlangsung lama. Dari sisi literasi digital, Provinsi Jawa Barat yang mencakup daerah Banten mencatat skor 3,60 menurut Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) (2022), menempati peringkat ke-7 dari 15 provinsi besar di Indonesia yang mengindikasikan tingkat kesiapan digital dalam mendukung implementasi media berbasis web.

3.1.3 Psikografis

1. Remaja yang belum/tidak mengetahui mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng.
2. Remaja yang tertarik mempelajari budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng.
3. Aktif mengikuti tren globalisasi dan terpapar banyak informasi dari internet.
4. Remaja yang menginginkan konten edukatif yang disajikan dengan menarik.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Human-Centered Design (HCD) merupakan metode perancangan yang berlandaskan kolaborasi dan empati, sehingga dapat menciptakan solusi desain yang relevan dan dapat memahami masalah yang dibutuhkan target pengguna (IDEO, 2015, h. 10). Dengan kolaborasi langsung bersama pengguna, desainer dapat lebih memahami kebutuhan dari pengalaman pengguna lebih dalam sehingga dapat menciptakan solusi baru yang berkelanjutan dan relevan dengan pengguna. Metode ini tidak hanya berfokus dalam pengujian, tetapi juga pemecahan masalah yang kreatif.

Melalui proses adaptif yang non-linear menjadikan Human-Centered Design (HCD) metode yang fleksibel dan serbaguna. Melalui tiga fase utama: *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Proses ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar berbasis pada kebutuhan nyata pengguna. *Human-Centered Design* mengembangkan empati melalui pendekatan iteratif yang terus disempurnakan berdasarkan *feedback* pengguna agar memungkinkan perolehan ide yang lebih mendalam, eksploratif, kreatif, serta meningkatkan efisiensi dalam pencapaian solusi yang efektif dan berkelanjutan (IDEO, 2015, h. 12).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif sebagai pendekatan utama. Dengan tujuan untuk memahami karakteristik suatu fenomena secara mendalam, termasuk bentuk manifestasinya, konteks kemunculannya, serta sudut pandang yang digunakan dalam penafsirannya. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk naratif atau deskriptif, sehingga memungkinkan analisis yang bersifat interpretatif dan kontekstual (Busetto et al., 2020).

3.2.1 *Inspiration*

Pada fase *inspiration*, penulis mengamati dan mencoba memahami kehidupan target pengguna sebagai fokus utama saat mempersiapkan keperluan mendesain. Dengan menggunakan 5 metode yang terbagi dalam 2 fase, yaitu memahami dan mengetahui target desain beserta masalahnya, dan pengumpulan data melalui *interview*. Ada pula beberapa metode yang akan diaplikasikan pada tahap ini adalah: *expert interview*, *group interview*, *define your audience*, dan *secondary research*.

3.2.1.1 *Expert Interview*

Dengan *expert interview*, penulis dapat memahami lebih dalam melalui para ahli di bidang tersebut, terutama dalam kebudayaan. Metode wawancara dengan pihak ahli yang memiliki pengetahuan mendalam tentang topik terkait dapat membantu pemahaman yang lebih menyeluruh dan wawasan praktis yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi (IDEO, 2015, h. 43).

3.2.1.2 *Group Interview*

Group interview adalah metode wawancara bersama dalam sebuah kelompok kecil maupun besar untuk memahami interaksi kelompok dan beragam perspektif secara kolektif dalam waktu yang relatif singkat (IDEO, 2015, h. 42). Maka, penulis melakukan *group interview* kepada target pengguna yang berjumlah 7-10 orang peserta untuk mendapatkan beragam informasi mengenai preferensi hingga pengetahuan yang dimiliki target pengguna.

3.2.1.3 *Define Your Audience*

Tahapan ini penting untuk menentukan target desain agar memudahkan desainer. Dengan menentukan target pengguna akan membantu pemahaman terkait kebutuhan, masalah dan pengalaman target, sehingga desainer dapat melakukan penelitian dengan mengajukan pertanyaan yang lebih fokus dan relevan sesuai situasi nyata yang dihadapi (IDEO, 2015, h. 44). Di penelitian ini, penulis menentukan target sasaran desain yang berdomisili di Kota Tangerang dengan rentang usia 13-18 tahun, dan tingkat pendidikan SMP hingga SMA/SMK/MK.

3.2.1.4 *Secondary Research*

Tahapan ini merupakan tahap pengumpulan dan analisis data dari sumber yang sudah ada untuk memahami konteks masalah lebih baik sebelum mendesain solusi (IDEO, 2015, h. 37). Kegiatan ini

membantu penulis mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan efisien sehingga dapat memahami situasi masalah dengan lebih baik sebelum melakukan *interview* langsung.

3.2.2 Ideation

Fase *ideation* merupakan tahap mengolah hasil penelitian menjadi beragam ide, kemudian mengujicobakan dalam bentuk prototipe sederhana dan menyempurnakannya berdasarkan *feedback* pengguna hingga solusi akhir siap diterapkan.

3.2.2.1 Download Your Learnings

Di tahap ini, penulis mengorganisir semua temuan penelitian, untuk mengubah data yang terkumpul menjadi lebih terstruktur dan siap digunakan. Data dibagi dan dikelompokkan sesuai kategori untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi penelitian (IDEO, 2015).

3.2.2.2 Brainstorm & Brainstorm Rules

Brainstorming adalah metode diskusi kelompok untuk menghasilkan ide-ide kreatif dengan fokus menghasilkan konsep yang eksploratif dengan memperhitungkan kuantitas (IDEO, 2015). Metode ini juga sejalan dengan *brainstorming rules* yang merupakan prinsip menghasilkan ide sebanyak mungkin dengan eksplorasi dan kebebasan berekspresi. Metode ini dapat membantu penulis mengembangkan gagasan konsep yang *non-conventional* dan *out-of-the-box* (IDEO, 2015).

3.2.2.3 Get Visual & Storyboard

Penulis membuat sketsa model dari ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya, dengan menggunakan metode *get visual* untuk mengubah ide abstrak menjadi bentuk visual seperti sketsa atau model untuk mempermudah pemahaman dan memperjelas konsep selama proses pengembangan ide (IDEO, 2015). Selanjutnya, penulis membuat *storyboard* berupa prototipe sederhana yang menggambarkan konsep

desain yang telah disetujui, *Storyboard* membantu dalam menguji kelayakan konsep serta konteks untuk menyempurnakan solusi melalui representasi visual yang sederhana (IDEO, 2015).

3.2.2.4 *Determine What to Prototype*

Metode ini membantu penulis melakukan perancangan dengan efisien dan lebih spesifik. Karena *determine what to prototype* merupakan sebuah proses menentukan aspek terpenting dari konsep yang perlu diuji, dengan membuat prototipe sederhana yang berisi detail spesifik untuk menguji kelayakan fungsional yang akan digunakan pengguna (IDEO, 2015).

3.2.2.5 *Rapid prototyping*

Rapid prototyping membantu desainer untuk mewujudkan ide dan mengimplementasikannya dengan efisien (IDEO, 2015). Dengan serangkaian iterasi yang didapat dari *feedback* target pengguna, penyampaian ide menggunakan prototipe sederhana mempercepat proses untuk menguji dan meningkatkannya kembali. Siklus ini akan dilakukan hingga prototipe dapat berjalan dan relevan dengan masalah yang ada.

3.2.2.6 *Get Feedback*

Setelah melalui tahap sebelumnya, selanjutnya penulis mengumpulkan *feedback* (umpan balik) dari pengguna dengan mengundang target pengguna untuk menguji prototipe yang dibuat dan diawasi oleh desainer. Setiap *feedback* yang diberikan, dikumpulkan dari reaksi, perilaku, kritik hingga saran dari responden yang akan dicatat dan didokumentasikan dengan seksama agar dapat menjadi panduan untuk proses iterasi selanjutnya.

3.2.3 *Implementation*

Fase *implementation* merupakan fase akhir dari perancangan dengan mewujudkan solusi final dan meluncurkan produk ke target pengguna.

Dalam fase ini dilakukan kemitraan, pengujian sampai penyempurnaan model sehingga menjadi produk yang relevan dampaknya dengan kebutuhan pengguna (IDEO, 2015, h. 133). Dalam penelitian ini, fase *implementation* dilanjutkan dengan mewujudkan seluruh perancangan konseptual dari tahap *ideation* ke dalam bentuk produk digital yang hampir mendekati produk akhir yang fungsional, di mana *website* disempurnakan berdasarkan masukan dari *alpha test* untuk perbaikan teknis, optimalisasi pengalaman pengguna, dan penyelesaian konten yang dirancang.

3.2.3.1 *Build Partnership*

Penulis akan membangun kemitraan dengan pihak-pihak yang relevan untuk mendukung implementasi dan keberlanjutan solusi. Mengidentifikasi dan menjalin hubungan dengan mitra yang diperlukan merupakan langkah kritis untuk membawa ide dari konsep ke pasar (IDEO, 2015, h. 140). Oleh karena itu, penulis akan bekerjasama dengan institusi dan komunitas yang memiliki visi selaras dan kredibilitas yang diakui sebagai mitra strategis dalam menyebarluaskan *website* ini kepada masyarakat.

3.2.3.2 *Keep Iterating*

Penulis akan melakukan pengujian dan perbaikan berkelanjutan untuk memastikan solusi yang dirancang optimal. Tahap *keep iterating* adalah inti dari desain yang berpusat pada manusia, dan proses ini akan terus berlanjut bahkan setelah solusi diluncurkan untuk menyempurnakannya berdasarkan *feedback* dari pengguna utama (IDEO, 2015, h. 148). Tahap ini dilakukan dengan menguji prototipe *website* kepada pengguna untuk menilai pengalaman, kemudahan penggunaan, dan efektivitasnya guna mendapatkan *feedback* sebagai dasar perbaikan nantinya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam teknik perancangan, sumber data terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang terkumpul langsung

dari sumbernya dengan wawancara, survei, ataupun eksperimen dan dinilai lebih akurat dan relevan validitasnya. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui sumber-sumber yang telah dipublikasikan atau dilaporkan, sehingga lebih hemat waktu namun perlu diperiksa kembali mengenai validitasnya (Zakariah & Afriani, 2021). Penulis akan melakukan kedua teknik pengumpulan data untuk mendukung perancangan ini berjalan dengan baik.

Data primer akan didapatkan melalui prosedur wawancara semi terstruktur dengan beberapa ahli di bidangnya, lalu menyebarkan kuesioner dan setelahnya akan melakukan *focus group discussion (FGD)* dengan 7 responden. Guna memperdalam wawasan mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng, makna dan kegunaan setiap hidangannya, dan juga kebudayaan yang berkembang di sekitar makanan tersebut. Sedangkan kuesioner dan *focus group discussion (FGD)* membantu mengumpulkan data mengenai minat ketertarikan dan pandangan remaja terhadap kuliner Peranakan khas Cina Benteng, serta mempelajari lebih lanjut preferensi informasi digital dan visual yang biasa digunakan.

Data sekunder akan dikumpulkan dengan studi referensi dari *website* serupa yang sudah ada sebelumnya, dengan tema yang sama. Dengan ini, penulis dapat menjadikannya fokus dalam merancang dan mengembangkan desain visual yang sesuai dengan tema yang diangkat. Serta sebagai pendukung dalam mengevaluasi relevansi dan efektifitas perancangan ini.

3.3.1 Wawancara

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang hanya menggunakan garis besar permasalahan sebagai pedoman untuk yang ditanyakan, sehingga wawancara lebih bebas tanpa adanya pedoman yang sistematis untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2013). Pada prosesnya, wawancara dilakukan dengan tiga orang narasumber yang ahli di bidangnya. Wawancara pertama dilakukan dengan seorang ahli budaya Peranakan Cina Benteng guna memperoleh penjelasan lebih mendalam mengenai sejarah dan kebudayaan yang telah mengakar dalam masyarakat Cina Benteng. Wawancara kedua dilakukan kepada Pelestari Budaya Peranakan Cina Benteng untuk

memperoleh wawasan lebih dalam mengenai tradisi yang tidak tertulis dalam kebudayaan masyarakat Cina Benteng. Terakhir, wawancara dilakukan dengan seorang ahli kuliner Peranakan Cina Benteng yang memiliki pengalaman panjang dalam dunia kuliner, untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai sejarah dan makna di balik setiap hidangan khas kuliner Peranakan Cina Benteng. Dengan wawancara, penulis akan mendapatkan data yang relevan dan komprehensif sesuai dengan perancangan yang akan dilakukan.

3.3.1.1 Wawancara Ahli Budayawan dan Pelestari Budaya Peranakan Cina Benteng

Wawancara pertama akan dilakukan dengan ahli budayawan Peranakan Cina Benteng yang memiliki pengalaman mendalam dari komunitas Cina Benteng di daerah Tangerang. Narasumber dipilih berdasarkan rekam jejak akademisnya dalam mendokumentasikan sejarah dan tradisi masyarakat Peranakan Cina Benteng. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang sejarah, sistem norma, serta praktik budaya yang masih bertahan maupun yang telah mengalami transformasi. Lalu wawancara kedua akan dilakukan kepada pelestari budaya Peranakan Cina Benteng, narasumber ini dipilih berdasarkan rekam jejaknya melestarikan budaya ini sejak lama. Dengan tujuan untuk memperoleh pendalaman mengenai tradisi, keunikan, dan adat istiadat yang masih digunakan hingga saat ini. Data yang diperoleh penulis dari narasumber ini akan menjadi landasan dalam memahami konteks yang melatarbelakangi pengembangan *website* nantinya. Berikut merupakan pertanyaan wawancara untuk ahli budayawan Peranakan Cina Benteng dan pelestari budaya Peranakan Cina Benteng:

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Ahli Budayawan Dan Pelestari Budaya

No.	Pertanyaan	Tujuan
1.	Bagaimana masyarakat Cina Benteng bermukim pertama kali di Tangerang?	Menelusuri asal-usul, sejarah migrasi, dan proses awal pembentukan pemukiman komunitas Cina Benteng di Tangerang untuk memahami akar historis mereka.
2.	Bagaimana sejarah awal penyebutan Cina Benteng bagi masyarakat Peranakan di Tangerang?	Mencari tahu asal-muasal dan makna di balik terminologi "Cina Benteng" serta kaitannya dengan konteks geografis (benteng) dan sosial pada masa kolonial.
3.	Apa perbedaan utama antara komunitas Peranakan Cina Benteng dengan Peranakan Tionghoa lainnya di Indonesia?	Mengidentifikasi karakteristik unik (keunikan budaya, bahasa, kuliner) yang membedakan komunitas Cina Benteng dari komunitas Peranakan Tionghoa di kota lain.
4.	Apa budaya yang menarik dari Peranakan Cina Benteng sendiri?	Mengeksplorasi aspek budaya yang paling menonjol dan menjadi daya tarik utama, baik dari perspektif internal komunitas maupun eksternal (wisatawan, peneliti).
5.	Apa saja unsur budaya paling menonjol yang masih dilakukan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Peranakan Cina Benteng saat ini?	Memetakan praktik budaya (ritual, bahasa, kuliner, seni) yang masih aktif dan lestari dalam kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini.
6.	Apa makna dari setiap budaya dan tradisi yang dijalani oleh masyarakat Cina Benteng saat	Menginterpretasi nilai filosofis, simbolisme, dan harapan yang mendasari pelaksanaan tradisi-tradisi

	ini? (budaya <i>Cap Go Meh, Peh Cun, Cio Tau</i> , dan sebagainya)	penting (seperti <i>Cap Go Meh, Peh Cun, Cio Tau</i> , dan sebagainya)
7.	Bagaimana proses akulturasi (percampuran budaya) Tionghoa dengan budaya lokal dalam tradisi dan makanan (kuliner) mereka?	Menganalisis mekanisme dan hasil percampuran budaya Tionghoa dengan Betawi/Sunda, yang terwujud dalam bentuk tradisi ritual dan hidangan kuliner khas.
8.	Apakah ada perubahan pada tradisi dan budaya secara signifikan yang disebabkan oleh modernisasi?	Menilai dampak modernisasi dan globalisasi terhadap kelangsungan tradisi, termasuk identifikasi tradisi yang telah berubah, pudar, atau justru beradaptasi.
9.	Apa tantangan utama dalam melestarikan warisan budaya Peranakan Cina Benteng di saat ini, terlebih bagi generasi mudanya?	Mengidentifikasi hambatan terbesar (sosial, ekonomi, generasi) yang mengancam kelestarian budaya Cina Benteng, khususnya bagi generasi muda.
10.	Apakah ada upaya dari berbagai pihak untuk mendokumentasi, mengarsipkan dan merevitalisasi budaya Peranakan Cina Benteng saat ini?	Mengeksplorasi inisiatif dan program yang sudah dilakukan oleh berbagai pemangku kepentingan (komunitas, pemerintah, LSM) maupun masyarakat untuk melestarikan warisan budaya ini.
11.	Apa pesan dan harapan Bapak/Ibu untuk generasi muda terkait dengan pelestarian budaya warisan leluhur ini?	Memahami aspirasi, pesan, dan visi para pelaku budaya bagi generasi muda dalam upaya meneruskan dan melestarikan warisan leluhur mereka di masa depan.

Tabel pertanyaan diatas berisi sebelas pertanyaan yang akan menjadi acuan selama wawancara berlangsung. Walaupun demikian, wawancara dapat dilakukan semi-terstruktur seiring

berkembangnya peranyaan dan topik yang ada. Namun, topik diusahakan untuk berfokus pada kebudayaan Cina Benteng dibandingkan dengan sejarahnya.

3.3.1.2 Wawancara Ahli Masakan Peranakan Cina Benteng

Wawancara ketiga akan dilaksanakan kepada ahli masak kuliner yang memiliki keahlian dalam masakan tradisional Peranakan Cina Benteng. Narasumber ini dipilih oleh penulis berdasarkan pengalamannya dalam mempraktikkan dan membuat olahan kuliner khas tersebut. Penulis memfokuskan pada eksplorasi keberagaman bahan-bahan masakan dan teknik memasak, proses transmisi pengetahuan resep kuliner antar generasi, serta hubungan antara makanan dengan tradisi budayanya. Data dari narasumber ini penting untuk membantu penulis mengidentifikasi, memperjelas dan mengenalkan bagian dari warisan budaya takbenda yang akan diintegrasikan dalam desain *website* ini. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara untuk ahli masakan Peranakan Cina Benteng:

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Ahli Masak Kuliner Cina Benteng

No.	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apa yang membuat kuliner khas Cina Benteng unik dan berbeda dibandingkan kuliner Tionghoa Indonesia lainnya?	Mengidentifikasi karakteristik pembeda dan nilai jual utama (<i>Unique Selling Point</i>) kuliner Cina Benteng.
2.	Bagaimana proses pewarisan resep Cina Benteng turun temurun?	Memahami mekanisme transmisi pengetahuan antargenerasi dan mengidentifikasi titik kritis yang berisiko (misalnya, hanya lisan).
3.	Apa makanan khas Cina Benteng yang lebih spesifik (paling khas) dibanding daerah lainnya?	Menentukan hidangan <i>iconik</i> yang paling merepresentasikan identitas budaya mereka.

4.	Apakah ada makanan hasil akulturasi antara budaya Tionghoa, Betawi, dan Sunda yang masih <i>diconsumsi</i> hingga sekarang?	Mencari bukti konkret dari proses akulturasi Tionghoa-Betawi-Sunda yang masih dilestarikan hingga saat ini.
5.	Jenis rempah dan sayuran apa yang dominan <i>diconsumsi</i> dalam kuliner Cina Benteng sendiri?	Mengidentifikasi bahan-bahan lokal khas yang membentuk cita rasa autentiknya.
6.	Daging apa saja yang sering menjadi bahan utama dalam kuliner Peranakan Tionghoa?	Memahami preferensi protein dan batasan budaya (misalnya, penggunaan babi vs. ayam/ikan/sapi).
7.	Apa makna simbolis di balik hidangan Ikan <i>Ceng Cuan</i> ?	Mengungkap nilai filosofis, atau harapan hidangan ini secara spesifik.
8.	Apakah perbedaan resep Ayam Kluwak di beberapa daerah juga berbeda maknanya atau hanya kultural?	Menganalisis apakah variasi resep hanya sekadar adaptasi rasa atau juga mempengaruhi makna kulturalnya.
9.	Apa perbedaan <i>Laksa Benteng</i> dengan Laksa dari daerah lain?	Membandingkan kekhasan cita rasa, bahan, dan teknik memasak yang menonjolkan keunikan <i>Laksa Benteng</i> .
10.	Mengapa Kecap <i>Siong Hin</i> (SH) menjadi <i>icon</i> kuliner di Tangerang? Apa perbedaannya dengan kecap lain?	Menelusuri nilai historis, keunikan rasa, dan faktor sosial yang membuat kecap ini begitu <i>iconik</i> .
11.	Apakah ada makna khusus dari setiap kue tradisional yang ada? (<i>Kue Doko, Ang Ku Kueh, Tiong Ciu Pia, Kue Keranjang</i>)	Menginterpretasi simbolisme yang melekat pada kue-kue tradisional, seringkali terkait dengan perayaan dan harapan.

12.	Menurut Bapak/Ibu, hidangan mana yang paling berisiko punah dan mengapa?	Mengidentifikasi ancaman prioritas untuk pelestarian berdasarkan kompleksitas resep, minat generasi muda, dan ketersediaan bahan.
13.	Apakah ada upaya yang bisa dilakukan untuk mempertahankan kuliner ini untuk generasi selanjutnya?	Mengetahui upaya yang berpotensi untuk dilakukan, baik dari segi dokumentasi, edukasi, maupun komersialisasi.
14.	Apa harapan Bapak/Ibu terkait kuliner Peranakan Cina Benteng kedepannya untuk generasi muda saat ini?	Memahami harapan para pelaku budaya terhadap masa depan warisan kuliner, khususnya terkait peran generasi muda dalam melestarikannya.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjadi acuan seiring berjalannya wawancara, dengan berfokus pada topik tradisi kulinernya. Walaupun demikian, pertanyaan dapat berkembang ke arah resep dan proses memasak nantinya. Sehingga data yang didapatkan lebih variatif hasilnya.

3.3.2 Kuesioner

Menurut Almufqi & Voutama (2023), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang disebar dalam beberapa daerah lokasi target pengguna dalam waktu yang telah ditentukan, guna mendapatkan data konkret secara langsung dari target pengguna. Untuk mendapatkan data guna validasi masalah, penulis akan melakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan tingkat pengetahuan akan kuliner Cina benteng dan preferensi media informasi remaja usia 13-18 tahun. Berikut daftar pertanyaan yang akan dimasukkan kedalam kuesioner, dengan pembagian pertanyaan per topik besar:

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban
Informasi Data Diri Responden		
1	Nama	(Jawaban singkat)

2	Usia	(Pilihan ganda) 13-18
3	Gender (Jenis Kelamin)	(Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Perempuan - Laki-laki
4	Domisili	(Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Kota Tangerang - Sekitarnya
5	Pekerjaan	(Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Siswa/i - Mahasiswa/i - Dosen - Tamu
Konten Mobile website		
9	Saat menggunakan internet, kamu biasanya membedakan antara mencari hiburan/info cepat dan mencari pemahaman yang lebih dalam. Manakah yang paling sering kamu lakukan?	(Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Mencari hiburan & info cepat (misal: lihat meme, update dari teman). - Mencari wawasan baru yang lebih mendalam (misal: riset tugas, belajar hobi baru). - Seimbang keduanya.
10	Perangkat apa yang paling sering kamu gunakan untuk mengakses internet sehari-hari (mencari informasi, browsing, media sosial)?	(Checkboxes, minimal 1 pilihan) <ul style="list-style-type: none"> - Smartphone (HP) - Laptop/Personal computer (PC) - Tablet
11	Saat kamu ingin mencari informasi yang benar-benar akurat dan lengkap (misalnya untuk tugas sekolah), <i>platform</i> mana yang paling kamu andalkan?	(Checkboxes, maksimal 2 pilihan) <ul style="list-style-type: none"> - Google Search untuk menemukan website/artikel terpercaya. - YouTube untuk video penjelasan yang detail.

		<ul style="list-style-type: none"> - Bertanya pada forum komunitas online yang ahli. - Wikipedia atau situs ensiklopedia lainnya.
12	Menurutmu, apa ciri-ciri sumber informasi digital yang sangat bisa dipercaya	<p>(Checkboxes, lebih dari satu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan informasi secara terstruktur dan rapi. - Mencantumkan referensi atau sumber yang jelas. - Tampilannya profesional dan meyakinkan. - Dibuat oleh ahli atau lembaga resmi. - Memudahkan saya untuk menggali topik lebih dalam jika penasaran.
Pengetahuan Kuliner Cina Benteng		
13	Seberapa penting bagimu untuk mengetahui makna, cerita atau sejarah di balik sebuah makanan tradisional?	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak penting sama sekali 4: Sangat penting</p>
14	Sebelum mengisi kuesioner ini, apakah kamu pernah mendengar istilah "Kuliner Cina Benteng"?	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ya, sudah tahu - Mungkin pernah dengar, tapi tidak yakin apa itu - Tidak, baru pertama kali ini dengar
15	Sebelumnya, apakah kamu tahu bahwa "Kuliner Cina Benteng" bukan sekadar makanan, tapi	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ya, saya tahu ada cerita mendalam di baliknya

	juga bagian dari ratusan tahun sejarah akulturasi budaya di Tangerang?	<ul style="list-style-type: none"> - Saya tahu makanannya, tapi tidak tahu ceritanya sedalam itu - Tidak, saya baru tahu sekarang
16	Dari mana kamu pertama kali mengetahuinya?	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keluarga atau teman - Media Sosial (Instagram, TikTok, dll.) - Berita online / <i>Website</i> - Televisi - Pelajaran di sekolah - Melihat langsung di tempat makan atau pasar tradisional (contoh: Pasar Lama Tangerang)
17	Di antara 11 jenis kuliner Cina Benteng ini, pilihlah yang kamu ketahui!	<p>(Checkboxes, lebih dari satu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ikan Ceng Cuan - Laksa Benteng Tangerang - Kecap SH (Siong Hin) - Ayam Kluwak - Pindang Bandeng kecap - Lontong Cap Go Meh - Kue Bulan (Tiong Ciu Pia) - Kue Keranjang - Kue Ku (Ang Ku Kueh) - Roti Bakso - Kue Doko
18	Setelah melihat cuplikan menarik di media sosial (TikTok/Reels), biasanya apa langkahmu selanjutnya untuk memuaskan rasa penasaranmu secara tuntas?	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencarinya di Google untuk menemukan penjelasan yang lebih lengkap.

		<ul style="list-style-type: none"> - Bertanya ke teman atau keluarga yang mungkin tahu. - Saya tidak mencarinya lebih lanjut.
19	Jenis konten seperti apa yang akan membuatmu ingin menggali lebih jauh, bukan hanya sekadar tahu?	<p>(Checkboxes, wajib 2 pilihan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artikel yang menghubungkan resep masakan dengan cerita peristiwa sejarah. - Ilustrasi gambar makanan interaktif dan foto-foto dari suasana tempatnya. - Daftar singkat "Top 5 Makanan Cina Benteng". - Visualisasi peta lokasi tempat-tempat makan legendarisnya.
20	Menurutmu, format media apa yang paling ideal untuk menyajikan keseluruhan budaya Kuliner Cina Benteng (sejarah, lokasi, resep, makna, cerita) dalam satu tempat yang menarik?	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Website</i> Interaktif, bisa bebas menjelajahi peta, membaca kisah, dan melihat galeri sesuai keinginanmu. - Thread deskriptif panjang beserta beberapa foto di Twitter (X). - Postingan carousel 5-10 slide di Instagram, berisi foto dan penjelasan pendek. - Video dokumenter panjang di Youtube.
Preferensi Pengguna untuk Media Informasi Kuliner Cina Benteng		
21	Bayangkan sebuah media informasi tentang Kuliner Cina	(Checkboxes, lebih dari satu)

	Benteng. Fitur mana yang menurutmu akan memberikan pengalaman paling mendalam dan seru?	<ul style="list-style-type: none"> - Artikel dengan ilustrasi interaktif yang menceritakan kisah dan makna dari setiap hidangan, disertai resep dan bahan memasaknya. - Peta interaktif yang bisa di-klik untuk melihat setiap lokasi dan terhubung dengan Google Maps. - Infografis yang bisa di-scroll untuk melihat setiap cerita kuliner dan sejarahnya. - Forum diskusi untuk berbagi pengalaman mencoba makanan. - Informasi detail (jam buka, harga, menu, status halal/non-halal), review dan rating dari pengunjung lain.
22	Untuk topik kuliner Cina Benteng, informasi dari siapa yang akan kamu anggap paling bisa dipercaya?	(Checkboxes, maksimal 2 pilihan) <ul style="list-style-type: none"> - Website berita atau pariwisata resmi. - Sejarawan atau budayawan lokal Tangerang. - Keturunan langsung atau pemilik restoran Cina Benteng itu sendiri. - Food vlogger terkenal yang sudah sering mereview makanan.
23	Gaya visual seperti apa yang paling cocok untuk sebuah media yang ingin menceritakan kisah sejarah kuliner secara modern?	((Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Modern, bersih, dan minimalis (mudah dibaca).

		<ul style="list-style-type: none"> - Modern, <i>vintage</i> dan autentik, (nuansa sejarah). - Ramai, penuh warna, dan energik (kesan fun). - Estetik, lembut, dan 'Instagrammable'.
24	Gaya bahasa seperti apa yang paling mudah kamu pahami dan nikmati saat membaca informasi kuliner?	((Pilihan ganda) <ul style="list-style-type: none"> - Santai dan gaul (seperti teman yang sedang bercerita). - Informatif, jelas, dan langsung ke intinya. - Puitis dan deskriptif (menggugah selera lewat kata-kata).
25	Seberapa tertarik kamu untuk "berpetualang" secara digital di sebuah <i>website</i> interaktif khusus yang memungkinkanmu menjelajahi setiap sudut cerita dan lokasi Kuliner Cina Benteng dengan bebas?	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak tertarik sama sekali 4: Sangat tertarik, terdengar seru!
26	Apakah ada ide lain agar "petualangan digital" menjelajahi Kuliner Cina Benteng ini bisa lebih menarik untukmu dan teman-temanmu?	(Jawaban panjang, opsional)

Pertanyaan pada kuesioner ini akan mengikuti pembagiannya agar memudahkan responden mengisi kuesioner. Selain itu, dominasi pilihan ganda untuk memudahkan pemahaman dan membuat pengisian tidak terlalu lama bagi responden. Namun, kuesioner diisi dengan pertanyaan-pertanyaan yang detail agar tidak ada satupun bagian terlewatkan.

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus group discussion (FGD) adalah upaya dalam pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan spesifik tertentu melalui diskusi kelompok (Irwanto, 2018). Penulis akan melakukan *Focus group discussion (FGD)* kepada remaja berusia 13-18 tahun di area Kota Tangerang untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan dan persepsi mereka dari kuliner Peranakan khas Cina Benteng dan juga preferensi mereka dalam mencari informasi secara digital. Berikut merupakan daftar pertanyaan sesi *focus group discussion*:

Tabel 3.4 Pertanyaan *Focus Group Discussion (FGD)*

No.	Pertanyaan	Tujuan
1	Apa yang kalian ketahui tentang kuliner Cina Benteng?	Mengukur tingkat kesadaran dan pengetahuan awal remaja tentang kuliner Cina Benteng.
2	Hidangan apa yang pernah kalian coba dari kuliner Cina Benteng?	Mengidentifikasi pengalaman langsung dan tingkat paparan remaja terhadap hidangan spesifik.
3	Menurut kalian, apa yang membuat kuliner ini unik dan berbeda? Apa makanan yang paling kalian suka dari kuliner cina benteng?	Mengetahui persepsi keunikan kuliner dan preferensi rasa untuk konten prioritas.
4	Dari mana biasanya kalian mencari informasi tentang kuliner tradisional?	Mengetahui media informasi yang digunakan remaja (sosial media/website/langsung).
5	Jika ingin belajar atau mengetahui kuliner tradisional via website, fitur apa yang paling kalian sukai?	Mengidentifikasi preferensi fungsional dan interaktif untuk pengembangan fitur website.

6	Apa kriteria utama kalian sebagai pengguna untuk <i>website</i> edukatif terlebih dengan topik budaya?	Mengetahui elemen <i>engagement</i> dalam konten edukasi budaya dari preferensi remaja.
7	Menurut kalian bagaimana tampilan <i>website</i> dari beberapa contoh <i>website</i> budaya ini? Adakah masukan untuk pengembangan <i>website</i> edukasi budaya ini?	Mengumpulkan <i>feedback</i> spesifik terhadap desain <i>existing</i> untuk perbaikan.
8	Menurut kalian, bagaimana tampilan <i>website</i> yang bagus dan ingin digunakan? (menampilkan pilihan desain <i>website</i>)	Menjaring preferensi visual secara umum (<i>layout</i> , navigasi, struktur).
9	Gaya ilustrasi seperti apa yang sesuai untuk menggambar makanan tradisional? (menampilkan pilihan jenis ilustrasi yang digunakan)	Menentukan gaya visual yang relevan dengan identitas budaya dan selera remaja.
10	Warna apa yang cocok untuk <i>website</i> tentang kuliner Cina Benteng?	Memilih palet warna yang merepresentasikan budaya sekaligus menarik bagi target usia.

Dalam berlangsungnya *focus group discussion (FGD)*, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat berkembang seiring waktu dikarenakan wawancara kelompok ini semi-terstruktur. Sehingga, tabel pertanyaan diatas hanyalah acuan pertanyaan untuk penulis agar tetap pada topik.

3.3.4 Studi Eksisting

Penelitian ini akan melakukan studi eksisting dengan menganalisis *website Benteng Heritage Museum* sebagai acuan dalam menentukan kebaruan desain. Analisis difokuskan pada identifikasi kelebihan dan kekurangan *website* tersebut melalui pendekatan *SWOT (Strength, Weakness, Opportunity,*

Threat). Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penulis dalam merancang *website* yang lebih komprehensif dan mampu melampaui kualitas *website* yang telah ada.

3.3.5 Studi Referensi

Tahapan selanjutnya dilakukan studi referensi untuk mengumpulkan acuan perancangan melalui eksplorasi terhadap *website* sejenis yang mengusung pendekatan *interactive visual storytelling*. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknik penyajian visual, pola narasi, dan interaksi pengguna yang relevan dengan tema penelitian. Hasil studi referensi akan menjadi dasar dalam mengeksplorasi konsep visual dan teknis yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh penulis dalam perancangan *website* ini.

3.3.6 Alpha Test

Alpha test merupakan tahap pengujian internal oleh ahli bidangnya dan desainer UX untuk memvalidasi akurasi materi dan kelayakan desain sebelum produk diluncurkan (Mohd & Shahbodin, 2015). Perancangan *website* ini akan melakukan *alpha testing* untuk memvalidasi pemenuhan kriteria dan kebutuhan pembelajaran terkait topik kuliner Peranakan Cina Benteng, sehingga perancangan ini dapat dilanjutkan ke tahap *beta testing* dengan pengguna eksternal dari target pengguna. Berikut merupakan tabel pertanyaan untuk kuesioner *alpha test*, dengan pembagian per topik sebagai berikut:

Tabel 3.5 Pertanyaan *Alpha Test*

No.	Pertanyaan	Jawaban
Informasi Data Diri Responden		
1.	Nama	(Jawaban singkat)
2.	Usia	(Pilihan ganda) 13-18
3.	Gender (Jenis Kelamin)	(Pilihan ganda) - Perempuan - Laki-laki
4.	Domisili	(Pilihan ganda) - Kota Tangerang

		<ul style="list-style-type: none"> - Sekitarnya
5.	Pekerjaan	<p>(Pilihan ganda)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa/i - Mahasiswa/i - Dosen - Tamu
Aktivitas Mencari Informasi		
1.	Alur cerita pada <i>mobile website</i> dapat dipahami dengan mudah untuk remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
2.	Gaya bahasa yang digunakan terasa cocok dengan remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
3.	Gaya bahasa yang digunakan sudah informatif untuk remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
4.	<i>Headline</i> dan <i>copywriting</i> di setiap halaman membuat saya ingin lanjut membaca.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
5.	Halaman "Kulineran" mudah dipahami untuk remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
6.	Tujuan pada bagian "Masak Yuk!" di halaman "Kulineran" mudah dipahami untuk remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
7.	Tujuan pada bagian "Jelajah Rasa" dan "Laksa-Mu!" mudah dipahami untuk remaja usia 13-18 tahun.	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju</p>
8.	Alur informasi pada halaman infografis <i>one scroll</i> tiap	<p>(Skala Likert 1-4)</p> <p>1: Tidak Setuju</p>

	makanan mudah untuk dipahami oleh remaja usia 13-18 tahun.	4: Sangat Setuju
9.	Apakah isi konten sesuai dengan judul <i>mobile website</i> ?	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
10.	<i>Call to action (CTA)</i> yang digunakan sudah terlihat menonjol di konten.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
11.	<i>Mobile website</i> ini dapat menjadi motivasi untuk mendalami dan mencoba kuliner khas Cina Benteng bagi remaja usia 13-19 tahun.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
Interaktivitas <i>Mobile website</i>		
1.	Saya dapat menemukan menu navigasi pada <i>mobile website</i> dengan mudah	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
2.	Saya dapat menggunakan (navigasi) pada <i>mobile website</i> tanpa hambatan.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
3.	Saya dapat berpindah antar halaman dengan lancar tanpa merasa bingung.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
4.	Saya dapat mengenali <i>button</i> pada <i>mobile website</i> dengan mudah.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
5.	Saya dapat memahami alur <i>mobile website</i> ini.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju

6.	Saya dapat memahami dan memainkan alur tutorial memasak dengan lancar.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
7.	Saya dapat memahami jenis interaksi (drag, press, scroll) pada setiap halaman.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
8.	Jenis interaksi (drag, press, scroll) pada setiap halaman sudah responsif (dapat digunakan).	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
9.	Interaktivitas mana yang paling kamu sukai?	(Checkboxes, minimal 1 pilihan) - Masak Yuk! - Jelajah Rasa - Bebikinan Laksa
Visual Mobile website		
1.	Warna yang digunakan pada mobile website nyaman untuk dilihat.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
2.	Warna yang digunakan pada mobile website memiliki kontras yang baik.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
3.	Pemilihan jenis dan ukuran tipografi mudah untuk dibaca.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
4.	Ilustrasi makanan yang digunakan mudah dikenali dan dibedakan.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
5.	Foto yang digunakan mudah dikenali.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju

6.	Illustrasi dan foto yang digunakan menambah pengalaman dalam menggunakan <i>mobile website</i> .	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
7.	<i>Icon</i> yang digunakan mudah dipahami makna dan tujuannya.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
8.	Saya dapat mengenali hierarki visual (perbedaan ukuran) pada <i>mobile website</i> dengan mudah.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
9.	<i>Layout</i> pada <i>mobile website</i> memudahkan saya membaca dan melihat konten yang ditampilkan.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
10.	Penggunaan tipografi (teks), warna, ilustrasi, foto, <i>icon</i> , dan <i>layout</i> pada <i>mobile website</i> sudah konsisten.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
11.	Penggunaan tipografi (teks), warna, ilustrasi, foto, <i>icon</i> , dan <i>layout</i> pada <i>mobile website</i> sudah konsisten.	(Skala Likert 1-4) 1: Tidak Setuju 4: Sangat Setuju
Saran dan Kritik		
1.	Hal apa saja yang sudah bagus?	(Jawaban panjang, opsional)
2.	Hal apa saja yang masih bisa dikembangkan lagi?	(Jawaban panjang, opsional)

Pertanyaan yang diajukan dalam *alpha test* bersifat terukur agar responden yang telah melakukan uji coba dapat menilainya secara objektif. Walau terlihat banyak, pertanyaan-pertanyaan ini sudah mencakup semua konten dan pengalaman pengguna. Sehingga data yang didapatkan valid sesuai dengan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna.

3.3.7 Beta Test

Beta test merupakan tahap akhir pengujian yang akan dilakukan oleh penulis setelah proses revisi, menggunakan prototipe produk lengkap untuk mengevaluasi tingkat kegunaan prototipe. Pengujian ini berfungsi sebagai simulasi sebelum peluncuran sesungguhnya, sekaligus memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi masalah tak terduga yang mungkin timbul baik dari aspek teknis maupun kontennya (Mohd & Shahbodin, 2015, h. 840). Melalui perspektif pengguna, penulis dapat mendeteksi kelemahan atau kendala yang belum terantisipasi selama proses pengembangan *website*. Berikut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan pada *beta test*:

Tabel 3.6 Pertanyaan *Beta Test*

No.	Pertanyaan	Tujuan
1	Bagaimana kesan pertamamu setelah menggunakan <i>mobile website</i> ini?	Mengetahui persepsi pertama dari pengguna langsung.
2	Apa alur dan ceritanya mudah untuk diikuti dan dipahami?	Mengetahui tingkat kemudahan pemahaman dan alur dari cerita dalam <i>mobile website</i> .
3	Menurutmu apakah gaya visual dan gaya bahasa yang dipakai (termasuk bahasa daerah) sudah cocok untukmu?	Mengetahui kecocokan dan relevansi visual dan gaya bahasa termasuk bahasa daerah yang digunakan.
4	Apakah <i>mobile website</i> ini berhasil membuatmu merasakan nuansa/kesan dari warisan, kenangan, dan harmoni?	Mengetahui kesesuaian penggunaan <i>keyword</i> untuk target pengguna.
5	Di bagian “Intip Yuk” apakah penjelasan tentang berbagai makanannya sudah jelas dan menarik dalam segi visual dan gaya cerita?	Mengetahui kemudahan pemahaman konten dan gaya visual pada bagian “Intip Yuk” dari pengalaman pengguna.

6	Di bagian “Masak Yuk”, bagaimana pendapatmu tentang cerita dan cara masaknya? Apakah seru?	Mengetahui kemudahan pemahaman konten, gaya visual dan alur cerita pada bagian “Masak Yuk” dari pengalaman pengguna.
7	Secara keseluruhan, apakah <i>mobile website</i> ini membuatmu tertarik dan termotivasi untuk mencari tahu lebih lanjut dan mencoba kuliner Peranakan khas Cina Benteng?	Mengetahui tingkat dampak motivasi dan pemahaman pengguna setelah menggunakan <i>mobile website</i> ini.
8	Apakah kamu bingung atau ada kendala dan kesulitan saat menggunakan <i>mobile website</i> ini? Kalo iya, di bagian mana?	Mengetahui kendala dan kesulitan yang pengguna alami selama menggunakan <i>mobile website</i> , serta bagian yang membingungkannya.
9	Dari semua bagian, mana yang paling kamu suka dan paling berkesan buat kamu?	Mengetahui bagian yang paling disukai dan berkesan dari pengalaman pengguna.
10	Kalau kamu diberi kesempatan untuk mengubah suatu hal dalam <i>mobile website</i> ini, bagian mana yang kamu ubah atau tingkatkan?	Mengetahui bagian atau elemen yang perlu diperbaharui dari segi persepsi pengguna yang menggunakannya.

Pertanyaan pada tahap ini diberikan dengan cukup singkat namun telah mencakup seluruh aspek yang dirasakan pengguna setelah mencoba prototipe akhir. Selain itu, pertanyaan ini hanya sebuah acuan yang dapat berkembang seiring berjalannya wawancara. Juga berubah urutan mengacu dengan pemahaman responden nantinya.