

RANCANGAN KONTEN INFORMATIF SEBAGAI OPTIMALISASI WEBSITE CILETUH PALABUHANRATU UNESCO GLOBAL GEOPARK, KECAMATAN CIEMAS, KABUPATEN SUKABUMI

(INFORMATIVE CONTENT DESIGN AS AN OPTIMIZATION OF THE CILETUH PALABUHANRATU UNESCO GLOBAL GEOPARK WEBSITE, CIEMAS SUB-DISTRICT, SUKABUMI DISTRICT)

**Allysa Putri Krisna¹, Wahyuniar Pamungkas² Donny Juliandri Prihadi³
Ahmad Prawira Dhahiyat⁴ Fanny Kristiandhi⁵**

^{1,4,5}Program Studi Pariwisata Bahari, Universitas Padjadjaran

²Departemen Kelautan, Fakultas Perikanan Dan Ilmu Kelautan, Universitas Padjadjaran

³Pusat Studi Pariwisata Berkelanjutan, Universitas Padjadjaran

e-mail: allysa20001@mail.unpad.ac.id

ABSTRACT

Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp) is the only geopark in West Java that features geotourism attractions, including waterfalls, coastal geosites, and unique geological phenomena. However, the optimization of information dissemination through the official website (ciletuhpalabuhanratugeopark.id) remains suboptimal, making the region's attractions less well-known. This research aims to design informative content for the CPUGGp website to optimize the existing official website. The approach combines the Design Thinking and Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methods. Design Thinking is applied to understand user needs through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing, while MDLC is used to design and implement the website prototype through six stages: concept, design, material collecting, assembly, black box testing, and distribution. The integration of these two methods allows the research to produce a user-centered, multimedia-based technological solution.

Keywords: Geotourism, Geopark, Information Media, Design Thinking, Google Sites

ABSTRAK

Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp) adalah salah satu-satunya geopark di Jawa Barat yang memiliki daya tarik wisata geowisata, meliputi air terjun, pesisir, dan fenomena geologi unik. Namun, optimalisasi penyebaran informasi melalui website resmi (ciletuhpalabuhanratugeopark.id) belum maksimal, sehingga daya tarik kawasan ini kurang dikenal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konten informatif pada website CPUGGp guna mengoptimalkan website resmi yang sudah ada. Pendekatan yang digunakan menggabungkan metode *Design Thinking* dan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode *Design Thinking* diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, sedangkan metode MDLC digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan prototipe website melalui empat tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *black box testing*, dan *distribution*. Penggabungan kedua metode ini memungkinkan penelitian menghasilkan solusi yang berpusat pada pengguna dan berbasis teknologi multimedia.

Kata kunci: Geowisata, Geopark, Media Informasi, Design Thinking, Google Sites

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang kaya akan keberagaman geologi, biologi, dan budaya. Salah satu aset geologi penting Indonesia adalah Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp), yang terletak di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Geopark ini memiliki beragam daya tarik wisata unik, termasuk keindahan alam dan nilai edukasi yang tinggi, menjadikannya sebagai potensi destinasi untuk mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan. Geopark adalah kawasan lindung nasional yang memiliki warisan geologi, keindahan alam, sejarah, dan budaya yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan, peningkatan pembangunan manusia, serta pengembangan berkelanjutan dengan perhatian pada perekonomian masyarakat lokal (Hermawan & Brahmanto, 2017).

Namun, meskipun CPUGGp telah diakui sebagai UNESCO Global Geopark sejak 2018, pengoptimalan media informasi, terutama situs web resminya, masih belum maksimal. Informasi yang tersedia di situs web ciletuhpalabuhanratugeopark.id belum cukup menarik atau persuasif untuk meningkatkan minat wisatawan. Hal ini menyebabkan potensi geowisata daerah ini kurang terekspos dengan baik, sehingga tingkat kunjungan wisatawan masih rendah.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, situs web telah menjadi salah satu media informasi utama bagi wisatawan dalam merencanakan perjalanan. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk merancang konten situs web yang informatif, menarik, dan mudah diakses guna meningkatkan daya saing CPUGGp sebagai destinasi wisata global. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut melalui pendekatan Design Thinking dan tahap prototyping menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Selaras dengan konsep UNESCO Geopark dan Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pengertian Wisata Bahari atau Tirta, Geopark Ciletuh memiliki geowisata bahari yang merupakan bagian dari wisata tirta berupa air terjun, goa laut, pantai, dan pulau-pulau kecil. Daya tarik tersebut merupakan warisan berharga bagi penduduk lokal karena menggunakan ruang laut secara menetap. Untuk pengembangan pariwisata berkelanjutan yang selaras dengan Permen KP RI No. 54 Tahun 2020. Terdapat sungai besar yang bermuara di teluk Ciletuh dilindungi oleh tebingan batu berbentuk tapal kuda atau biasa disebut dengan amphitheater dengan ketinggian puncak 360 meter, bentangan panjang 15 kilometer, dan lebar 7 kilometer yang menghadap ke Teluk Ciletuh (Oktavianita, 2019).

Menurut Rahmah (2023), wisatawan kerap kali mengambil rujukan utama di Website sebelum mengambil keputusan untuk mengunjungi suatu obyek wisata, maka dari itu informasi yang ditampilkan di dalam website akan berperan penting dalam meningkatkan minat wisatawan. Pengelola Ciletuh-Palabuhanratu UGGp telah memperkenalkan geosite atau objek wisata yang ada di kawasannya melalui media informasi digital berupa website (ciletuhpalabuhanratugeopark.id). Dalam konteks penyebaran informasi, website tersebut belum dimaksimalkan secara optimal karena belum ada pendekatan persuasif untuk mengetahui pengalaman pengguna. Hal tersebut menyebabkan objek wisata di kawasan Geopark Ciletuh menjadi sulit diingat dan dikenali bagi para wisatawan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Geopark

Geopark adalah kawasan yang memiliki elemen geologi luar biasa, termasuk nilai arkeologi, ekologis, dan budaya, di mana masyarakat lokal diajak untuk berpartisipasi dalam melindungi dan meningkatkan fungsi

warisan alam (UNESCO, 2004). Kawasan ini memiliki karakter yang unik, karena tidak hanya sebagai tempat rekreasi alam dan budaya, tetapi juga sebagai kawasan lindung dan tempat untuk pengembangan ilmu bumi (Bappenas, 2023).

Menurut penjelasan UNESCO, elemen utama dalam Geopark dibagi menjadi 3 elemen, yaitu Geodiversitas, Biodiversitas, dan Kulturaldiversitas. Geopark juga dikelola untuk perlindungan alam, pendidikan, dan pengembangan ekonomi berkelanjutan bagi masyarakat lokal, dengan partisipasi aktif dari masyarakat dan pemerintah setempat (Hutabarat, 2023).

Ciletuh Palabuhanratu UNESCO Global Geopark

Geopark adalah kawasan yang memiliki elemen geologi yang luar biasa, serta nilai arkeologi, ekologis, dan budaya, di mana masyarakat lokal dilibatkan untuk berpartisipasi dalam melindungi dan memperkuat fungsi warisan alam (UNESCO, 2004). Kawasan ini memiliki ciri khas yang unik, karena tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi alam dan budaya, tetapi juga sebagai area yang dilindungi dan pusat pengembangan ilmu bumi (Bappenas, 2023).

Menurut UNESCO, elemen utama dalam Geopark terbagi menjadi tiga aspek, yaitu Geodiversitas, Biodiversitas, dan Kulturaldiversitas. Geopark dikelola untuk tujuan perlindungan alam, pendidikan, dan pengembangan ekonomi berkelanjutan bagi masyarakat lokal, dengan keterlibatan aktif dari masyarakat serta pemerintah daerah (Hutabarat, 2023).

Geowisata

Newsome & Dowling (2010) mendefinisikan geowisata sebagai pariwisata berkelanjutan yang berfokus pada evolusi bumi dan fitur geologi yang mendorong pemahaman, penghargaan, serta pelestarian lingkungan dan budaya, sekaligus memberikan manfaat bagi masyarakat lokal. Pemahaman

yang lebih umum disampaikan oleh Tourtelott (2002) yang mendefinisikan geowisata sebagai pariwisata yang mendukung atau meningkatkan karakter geografis tempat yang dikunjungi melalui lingkungan, budaya, estetika, warisan, serta kesejahteraan penduduknya (Andriany et al., 2018).

Daya Tarik Wisata

Definisi Daya Tarik Wisata menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan adalah "segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai dalam bentuk keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan." Menurut Buhalis (2000: 98) dalam (Chaerunissa et al., 2020), teori yang berbeda menyatakan bahwa komponen pengembangan pariwisata terdiri dari 6A, yaitu *Attraction, Amenities, Ancillary, Activity, Accessibilities, dan Available Package*.

Media Informasi Digital Dalam Industri Pariwisata

Menurut Musnaini et al. (2020) dalam (Lamirin et al., 2021), teknologi digital adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau secara manual. Media informasi digital merujuk pada segala bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau konten secara elektronik atau digital. Ini mencakup berbagai platform seperti situs web, aplikasi mobile, media sosial, dan berbagai bentuk teknologi digital lainnya. Media informasi digital digunakan oleh pelaku industri pariwisata sesuai dengan dinamika dan gaya hidup masyarakat saat ini yang serba mobile, interaktif, dan tidak terlepas dari ponsel (Wahyuni et al., 2022).

Situs Web

Situs web telah menjadi sarana penyampaian informasi yang paling efisien, cepat, dan akurat karena pada halaman web ini setiap detail informasi dapat disampaikan dengan jelas dan komprehensif. Dengan kata lain, melalui teks yang didukung oleh gambar atau

video, informasi menjadi lebih mudah disampaikan dan efektif dalam menjelaskan berbagai topik (Andriyany et al., 2018). Layanan komunikasi dan informasi yang dibutuhkan harus dapat diakses dari mana saja. Internet adalah salah satu layanan informasi yang memfasilitasi akses ke situs web yang menyediakan berbagai jenis informasi.

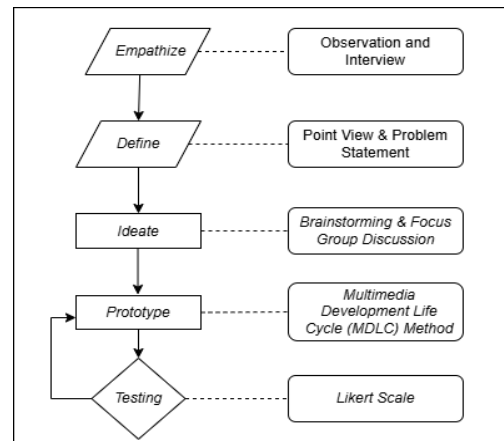
2.7 Google Sites

Google Sites menyediakan banyak fitur secara gratis dan mudah digunakan oleh pemula karena tidak memerlukan kode pemrograman (Yahya, 2023). Keunggulan Google Sites dalam konteks pembelajaran daring adalah kemudahan menggunakan dasbor yang dapat dipahami oleh pengguna biasa. Kekurangan Google Sites adalah tidak adanya fitur *drag-and-drop* untuk desain halaman web, dan perubahan pengaturan harus dilakukan secara manual (Suryanto, 2018).

3. METODOLOGI

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan data yang valid. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*, yaitu metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna (Candra, 2022). Metode ini diterapkan sebagai cara berpikir kreatif yang melibatkan partisipasi aktif, bukan hanya teori, untuk memberikan inovasi (Yoga & Clarissa, 2020) dalam jurnal (Candra, 2022). *Design Thinking* adalah proses iteratif yang bertujuan untuk memahami pengguna dan mendefinisikan ulang masalah. Metode *Design Thinking* melibatkan lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Gambar 1. Metode *Design Thinking*



Pada tahap *Prototype*, dibuat prototipe konten menggunakan platform *Google Sites* dengan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari 6 tahap (Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi). Tahap Pengujian dilakukan dengan mengevaluasi prototipe melalui umpan balik pengguna untuk meningkatkan desain dan konten. Hasil dari kedua metode ini dianalisis untuk merancang konten situs web yang memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung tujuan penelitian.

4. HASIL PEMBAHASAN

Prototipe telah dikurasi oleh Badan Pengelola Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp). Situs web tersebut dapat diakses melalui tautan berikut: (<https://sites.google.com/view/ciletuhalabuhanratugeopark>).

Emphatize

Tahap *emphatize* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam. Observasi dan wawancara dilakukan untuk menilai pengalaman pengguna dengan situs web resmi CPUGGp. Observasi mengidentifikasi empat kriteria pengguna, sementara wawancara dilakukan menggunakan panduan peta empati. Kriteria pengguna ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Responden

No.	Kriteria
1.	Perempuan atau laki-laki
2.	Berusia produktif berwisata ≥17 tahun
3.	Memiliki minat dalam berwisata
4.	Pengguna teknologi digital

Define

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 pengguna menggunakan panduan peta empati pada tahap sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah utama yang dialami pengguna adalah kurangnya deskripsi rinci mengenai fasilitas, rute, dan daya tarik wisata di CPUGGp. Masalah yang diidentifikasi dari wawancara dan observasi dirangkum dalam tabel 2.

Tabel 2. Kesimpulan Permasalahan

Kode	Permasalahan
A1	Kurangnya data informasi destinasi wisata pada <i>website</i>
A2	Calon wisatawan tidak mengetahui transportasi umum dan kondisi aksesibilitas menuju CPUGGp pada <i>website</i>
A3	Calon wisatawan tidak mengetahui akomodasi penginapan terdekat untuk merencanakan perjalanannya dari <i>website</i> resmi
A4	Belum ada informasi terkait fasilitas penunjang wisata pada <i>website</i>
A5	Pemesanan akomodasi penginapan pada <i>website</i> tidak diarahkan langsung pada laman pemesanan
A6	Deskripsi mengenai atraksi wisata tidak informatif
A7	Minimnya informasi terkait obyek wisata pesisir

Ideate

Pada tahap ini, solusi terhadap masalah yang ada ditentukan. Penulis dan Badan Pengelola Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp) melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) mengenai konten situs web yang akan ditampilkan dalam

prototipe. Hasil FGD dan solusi yang diusulkan dirangkum dalam tabel 3.

Tabel 3. Solusi Permasalahan

Kode	Solusi
A1	Membuat konten media
A2	informasi yang informatif untuk
A3	mengoptimalkan situs web
A4	menggunakan metode Design
A5	Thinking dengan platform
A6	Google Sites.
A7	

Prototype

Pada tahap ini, ide-ide desain dari sesi *brainstorming* dan *Focus Group Discussion* diimplementasikan dalam bentuk prototipe. *Metode Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari enam langkah pembuatan antarmuka/prototipe, antara lain:

1. Konsep

Pada tahap ini penulis melakukan pendefinisian perancangan sebagai dasar aturan. Pendeskripsian konsep *prototype* dibuat secara umum, disajikan dalam pada tabel 6

Tabel 4. Konsep Perancangan Prototipe

Konsep	Deskripsi Konsep
Judul	Ciletuh Palabuhanratu UNESCO Global Geopark
Pengguna Akhir	Wisatawan pengguna media informasi digital dan Badan Pengelola CPUGGp
Grafis	Gambar yang digunakan: 1. <i>Background</i> halaman utama, teluk ciletuh sebagai ikon Geopark Ciletuh 2. <i>Background</i> pada setiap halaman kategori daya tarik wisata atraksi (geowisata), aksesibilitas, aktivitas, amenitas, dan <i>ancillary</i> disesuaikan dengan tema per kategori 3. <i>Background</i> pada setiap halaman sub kategori disesuaikan dengan informasi yang akan disampaikan

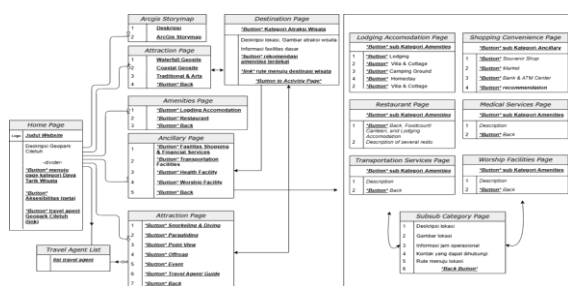
Gambar 2. Flowchart Rancangan Media Informasi jpg, png, dan HEIC.

Konsep	Deskripsi Konsep
	5. Video dan foto dikumpulkan menggunakan kamera ponsel saat berada di lapangan
	6. Teks yang disajikan berupa informasi kategori daya tarik wisata
	7. Gambar pada tombol didapatkan dari Vecteezy
Animasi	Gambar bergerak aksesibilitas dibuat dari aplikasi TravelBoast
Interaktif	Tombol terintegrasi dengan halaman serta website lain seperti aplikasi booking online, Map Tour ArcGIS Storymap, website akomodasi penginapan, media sosial WhatsApp, Google Maps, dan Instagram.

Gambar 2. Flowchart Rancangan Media Informasi

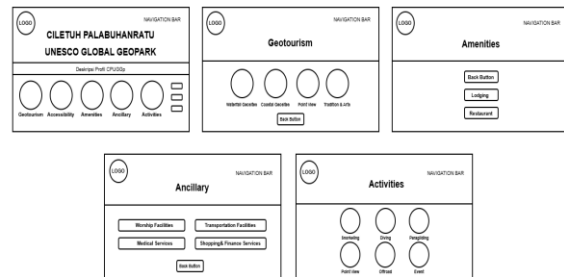
2. Desain

Pada tahap desain prototipe, bagian-bagian media informasi dijelaskan secara rinci. Tahap ini mencakup pembuatan diagram alur (flowchart) dan storyboard. Diagram alur berfungsi sebagai gambaran menyeluruh dari alur program yang dibuat.



Storyboard digunakan untuk membuat garis besar konten media informasi yang akan dikembangkan.

Gambar 3. Storyboard Halaman Menu



3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan asset/ bahan yang akan digunakan dalam pembuatan website seperti yang disajikan pada tabel 5

Tabel 5. Pengumpulan Bahan

Asset	Keterangan
Gambar	1. Air Terjun: Cimarunjung, Sodong, Cikanteh, Awang, Tengah, dan Puncak Manik. 2. Pantai: Palangpang, Cikadal, Cikalapa, Cikepuh, Ombak Tujuh, dan Batununggul. 3. Pulau Kecil: Mandra, Manuk, Kunti, dan Karang Daeu. 4. Batuan Unik: Badak, Buaya, Kerbau, Banteng, Singa laut, Kodok, Punggung Naga, Batik, Alien, Komodo, dan Kura-kura 5. Goa Laut: Kunti dan Sodong Parat 6. Titik Pandang: Teluk Ciletuh, Puncak Gebang, Puncak Darma, Puncak Aher, dan Panenjoan Tamanjaya 7. Kesenian Tradisional Wayang Golek 8. Aksesibilitas, Akomodasi Penginapan, Fasilitas Kesehatan, Restoran, Pom Bensin, Bengkel, dan produk UMKM
Video	1. Sub menu Geowisata: air terjun, pantai, kesenian 2. Sub menu aktivitas: paralayang, snorkeling, water sport, dan kesenian.
Teks	1. Halaman utama: Informasi

- profil Ciletuh Palabuhanratu UNESCO Geopark
- 2. Menu kategori daya tarik: Informasi geowisata, aksesibilitas, amenitas, aktivitas, dan *ancillary*.
- 3. Menu sub kategori daya tarik
- 4. Halaman deskripsi informasi
- 5. Halaman deskripsi pemandu dan komunitas lokal

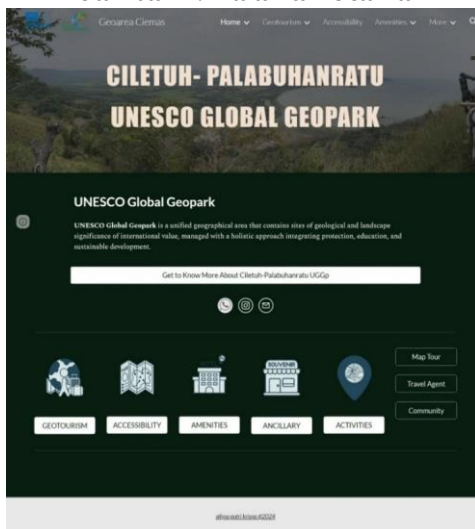
4. Pembuatan (Assembly)

Tahap ini mengacu pada tahap desain awal, termasuk perancangan tampilan halaman, flowchart, dan struktur navigasi. Seluruh materi yang telah dikumpulkan kemudian diintegrasikan ke dalam platform Google Sites untuk diatur dan diedit.

- Halaman Utama

Halaman utama terdiri dari sebuah cover yang dilengkapi dengan foto lanskap Teluk Ciletuh dan judul website. Halaman ini juga dilengkapi dengan logo, menu navigasi, informasi singkat tentang Ciletuh-Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (UGGp), serta kontak resmi berupa WhatsApp, Instagram, dan email pengelola CP-UGGp yang dapat dihubungi.

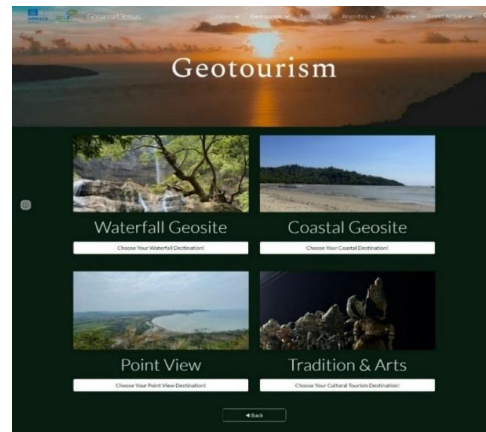
Gambar 4. Halaman Utama



- Halaman Menu Geowisata

Halaman menu geowisata memiliki sub-kategori atraksi geowisata di geoearea Ciletuh, Kecamatan Ciemas, meliputi: Geosite Air Terjun, Geosite Pesisir, Titik Pandang (Point View), dan Budaya. Kategorisasi jenis geowisata ini didasarkan pada perbedaan karakteristik wisata. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan destinasi wisata sesuai kebutuhan dan preferensi mereka.

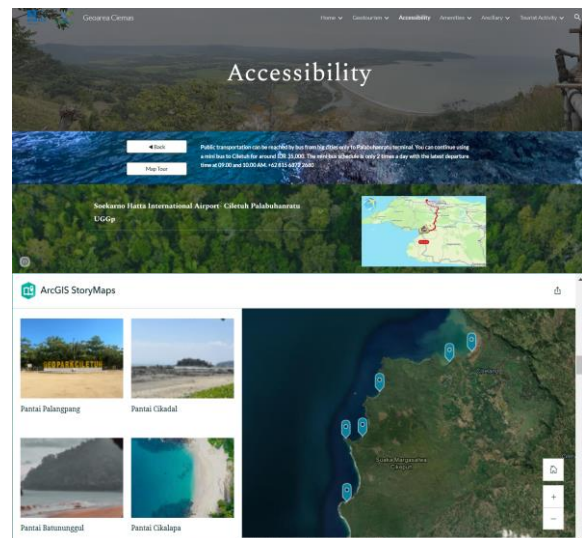
Gambar 5. Halaman Menu Geowisata



- Halaman Menu Aksesibilitas

Pada halaman aksesibilitas terdapat peta geosite atau atraksi wisata untuk mempermudah pengguna menemukan lokasi geowisata. Peta tersebut terintegrasi langsung dengan ArcGIS StoryMaps yang memuat titik lokasi geosite/atraksi wisata, foto, serta deskripsi singkat tentang CP-UGGp (<https://arcg.is/1DbHCb>).

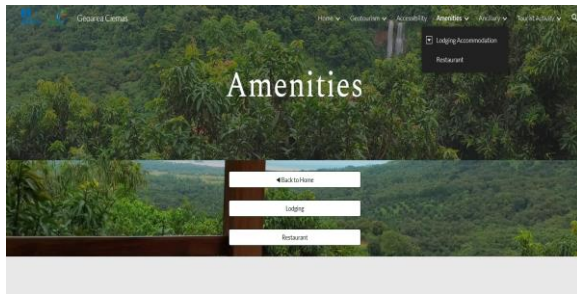
Gambar 6. Halaman Menu Aksesibilitas



- Halaman Menu Amenitas

Fasilitas wisata umum mencakup akomodasi penginapan dan tempat makan. Kedua kategori ini dibagi menjadi dua bagian untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi spesifik sesuai kebutuhan mereka.

Gambar 7. Halaman Menu Amenitas



- Halaman Menu Ancillary

Halaman dalam kategori Penunjang berisi tombol menuju sub-kategori fasilitas pendukung yang diperlukan saat berwisata, meliputi: fasilitas perbelanjaan dan layanan keuangan, layanan medis, layanan transportasi, serta tempat ibadah.

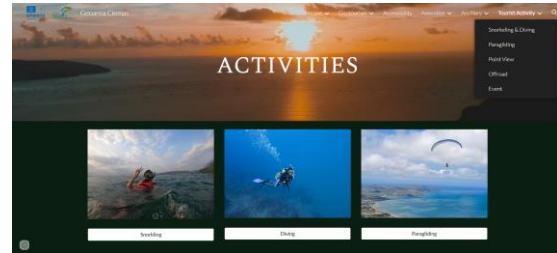
Gambar 8. Halaman Menu Ancillary



- Halaman Menu Aktivitas

Halaman Menu Aktivitas berisi tombol menuju sub-kategori berbagai kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan di area geowisata. Sub-kategori ini mencakup aktivitas seperti trekking, fotografi, menyelam, berkemah, dan aktivitas budaya lainnya. Halaman ini bertujuan untuk memberikan panduan kepada wisatawan dalam memilih aktivitas yang sesuai dengan minat mereka.

Gambar 9. Halaman Menu Aktivitas



5. Black Box Testing

Tahap *Black Box Testing* dalam metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dilakukan setelah website selesai dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendeteksi cacat dan kekurangan, terutama terkait dengan fungsionalitas.

Distribusi

Tahap distribusi merupakan tahap akhir dalam pengembangan prototipe menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Website yang telah dibangun menggunakan platform Google Sites telah dipublikasikan dan siap didistribusikan kepada pengguna dengan alamat tautan:

sites.google.com/view/ciletuhpalabuhanratugeopark.

Pengujian

Analisis kuesioner deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menggambarkan data hasil survei secara sistematis tanpa menguji hubungan antar variabel. Proses analisis ini melibatkan penyajian distribusi data melalui tabel, diagram, atau statistik deskriptif seperti rata-rata, persentase, dan frekuensi (Sugiyono, 2017).

Hasil dari desain prototipe diuji menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner kepada 35 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 91,4% responden sangat setuju bahwa website ini efektif dalam memperkenalkan Geopark Ciletuh, sementara 8,6% sangat puas dan ingin merekomendasikan konten di website kepada orang lain yang akan berkunjung ke CPUGGp.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui pendekatan *Design Thinking*, telah diidentifikasi bahwa elemen penting dalam media informasi wisata adalah kepuasan pengalaman pengguna. Prototipe yang dikembangkan menggunakan tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) berhasil mengatasi kekurangan informasi pada website resmi sebelumnya dengan menyajikan informasi yang relevan dan komprehensif tentang atraksi wisata, aksesibilitas, fasilitas, aktivitas, serta layanan penunjang yang tersedia di website Ciletuh Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp). Prototipe ini mencakup desain visual yang menarik, navigasi yang ramah pengguna, dan fitur interaktif seperti integrasi dengan aplikasi pemesanan online dan peta digital. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 91,4% responden sangat setuju bahwa website ini efektif dalam memperkenalkan Geoarea Ciletuh, sementara 8,6% sangat puas dengan kelengkapan dan akurasi informasi yang disajikan. Dengan demikian, prototipe ini berhasil mengatasi kendala yang terdapat pada website resmi sebelumnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya jurnal ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada Badan Pengelola Ciletuh Palabuhanratu UNESCO Global Geopark (CPUGGp) dan pihak-pihak di dalamnya telah membantu kebutuhan data di penelitian ini. Kepada Komisi Dosen Pembimbing telah membantu selama proses pengerjaan data. Kami juga berterima kasih kepada Direksi Jurnal PaRAMA yang telah memberikan kesempatan sehingga hasil penelitian ini dapat dipublikasikan.

DAFTAR RUJUKAN

Artikel dalam Jurnal (Jurnal Primer)

- Andriany, S. S., Fatimah, M. R., & Hardiyono, A. (2018). Geowisata Geopark Ciletuh: Geotrek Mengelilingi Keindahan Mega Amfiteater Ciletuh (The Magical of Ciletuh Amphitheater). *Bulletin Scientific Contribution: Geology*.
- Candra, A. F. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jawa Timut. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik* 2(4), 10.
- Hutabarat, L. F. (2023). Pengembangan Geopark Nasional Indonesia Menuju UNESCO Global Geopark sebagai Diplomasi Geotourism Indonesia. *Jurnal Ilmiah Internasional Vol. 19*(1), 100-102.
- Lamirin, Wijoyo, H., & Sutawan, K. (2021). Analisis Pemasaran Digital Dan Perkembangan Mental Di Provinsi Riau. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ* 8(3), 228.
- Newsome, D., & Dowling, R. (2010). Setting an Agenda for Geotourism
- Wahyuni, L. T., Lasmawan, I. W., & Suastika, N. I. (2022). Strategi Digital Marketing Tempat Pariwisata dan Budaya Desa Cempaga Melalui Platform Digital. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora Vol. 6*(3), 344.
- Yahya, L. (2023). Pembuatan Sistem Informasi Melalui Website Menggunakan Google Sites Di Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian Kota Padang.

Buku

- Sugiyono., 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R Dan D/ Sugiyono*. Penerbit Bandung: Alfabeta, ISBN: 9798433640.

Skripsi/Tesis/Disertasi

- Suryanto, D. A., & Husni Thamrin, S. T. (2018). *Analisa Perbandingan*

Antara Blogger dan Google Site
(Doctoral dissertation, Universitas
Muhammadiyah Surakarta).

Naskah Online

Bappenas. (2023). Rangeopark
Bappenas.<https://rangeopark.bap>

penas.go.id/. Diakses: 15
November 2024
Geopark, T. U. (2021). Definisi Geopark.
Retrieved from
Calderatobageopark.org:
[https://calderatobageopark.org/de
finisi-geopark/](https://calderatobageopark.org/definisi-geopark/). Diakses 17
November 2024