

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE
Baturunesoglobalgeopark.com SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DESTINASI WISATA BUDAYA GLOBAL GEOPARK BATUR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Oleh:

Ni Made Diana Rani

20052010003

Pembimbing 1:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**Perancangan Antarmuka Website Baturunesco globalgeopark.com
Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Budaya Global Geopark Batur**

Disusun oleh:

NI MADE DIANA RANI

20052010003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 13 Mei 2024

Pembimbing I

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I

Widyasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Penguji II

Alfian Candra Ayuswantana, S.T. M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

Perancangan Antarmuka Website Baturunesoglobalgeopark.com

Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Budaya Global Geopark Batur

Disusun oleh :

NI MADE DIANA RANI

20052010003

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 13 Mei 2024

Pembimbing I



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II



Aris Suteio, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn

NIP3K. 198405122021212004

ABSTRAK

Batur Global *Geopark* merupakan salah satu kawasan *geopark* dari Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO, terletak di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Kawasan *geopark* ini mencakup seluruh wilayah Kecamatan Kintamani dan didalamnya menyimpan berbagai warisan budaya yang menyatu dengan kehidupan masyarakat lokal. Namun, informasi mengenai kebudayaan tersebut belum dikumpulkan dalam satu portal, sehingga akses informasi menjadi terbatas. Sebelumnya Batur Global *Geopark* telah memiliki *website*, namun kurangnya pemeliharaan terhadap *website* tersebut menyebabkan kurangnya akses informasi yang memadai untuk calon pengunjung. Perancangan ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka *website* yang memfasilitasi informasi wisata budaya di desa-desa adat di kawasan Batur Global *Geopark*, Kintamani.

Dalam perancangan ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan *framework design thinking*. Secara kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan mengobservasi, mengumpulkan data melalui wawancara dengan pihak-pihak terkait, serta studi literatur. Sementara secara kuantitatif, digunakan kuisisioner untuk mengukur *usability* melalui *testing* pada tahap akhir perancangan. Analisis hasil pengumpulan data dilakukan dengan metode *fishbone* dan SWOT untuk menganalisa permasalahan yang ada. Setelah melalui proses analisis, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya akses informasi untuk destinasi wisata budaya dari kawasan Batur Global *Geopark* serta kurang aktifnya *website* yang telah dimiliki. Oleh karena itu, dibuatlah desain antarmuka *website* yang baru untuk baturunesecoglobalgeopark.com dengan konsep visual yang dititik beratkan pada fotografi serta aset visual lainnya yang tidak menghilangkan ciri khas Batur *Geopark* itu sendiri.

Selain bertujuan menyediakan media informasi bagi calon pengunjung, perancangan ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana teknologi digital dapat mengembangkan destinasi wisata di Indonesia.

Kata Kunci: desain antarmuka, *website*, budaya

ABSTRACT

Batur Global Geopark is one of Indonesia's geopark areas recognized by UNESCO, located in Kintamani District, Bangli Regency, Bali Province. This geopark area covers the entire Kintamani District and contains various cultural heritages integrated with the local community's life. However, information about this cultural heritage has not been consolidated into a single portal, resulting in limited access to information. Although Batur Global Geopark previously had a website, a lack of maintenance led to inadequate information access for potential visitors. This project aims to design a website interface that facilitates cultural tourism information in the traditional villages within Batur Global Geopark, Kintamani.

The data collection methods used in this design are both qualitative and quantitative, utilizing the design thinking framework. Qualitatively, data were collected through observations, interviews with relevant parties, and literature studies. Quantitatively, questionnaires were used to measure usability through testing in the final design stage. The data analysis was conducted using fishbone and SWOT methods to analyze existing problems. The analysis identified the issues of limited information access for cultural tourism destinations in Batur Global Geopark and the inactive status of the existing website. Therefore, a new website interface design for baturunesecoglobalgeopark.com was created, focusing on visual concepts emphasizing photography and other visual assets while maintaining the distinctive characteristics of Batur Geopark.

In addition to providing an information medium for potential visitors, this design is also expected to contribute significantly to the understanding of how digital technology can develop tourist destinations in Indonesia.

Keywords: *design interface, website, culture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir “Perancangan Antarmuka *Website* Baturunesoglobalgeopark.com Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Budaya Global *Geopark* Batur. Penelitian dan perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi Batur Global Geopark, khususnya dalam hal penyediaan informasi wisata budaya yang belum terintegrasi dalam satu portal dan pemeliharaan *website* yang kurang optimal.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses perancangan tugas akhir ini dengan memberikan dukungan dan bantuan sehingga perancangan terselesaikan dengan baik. Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Sang Hyang Widhi Wasa
2. Orangtua yang telah memberikan banyak doa dan dukungan
3. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur
5. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn sebagai dosen pembimbing utama yang telah membimbing selama proses perancangan sampai akhir
6. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing kedua yang telah membimbing selama proses perancangan
7. Pihak Batur Global *Geopark* sebagai *stakeholder* inti dari perancangan tugas akhir ini
8. Seluruh dosen dan staff Fakultas Arsitektur dan Desain yang telah membantu selama proses perancangan tugas akhir
9. Seluruh petinggi desa-desa adat di Kecamatan Kintamani yang bersedia menjadi narasumber untuk pengumpulan data artikel pada perancangan antarmuka *website* ini
10. Irma, kakak yang telah memberikan banyak dukungan

11. Seluruh teman dan kenalan yang bersedia menjadi *sampling user* dalam proses perancangan tugas akhir
12. Anjani, Tarita, Indy, Dewi, Balqis, serta seluruh teman-teman seperjuangan lainnya yang turut memberikan dukungan dari awal hingga akhir
13. Saeyoung Choi, Kamisato Ayato, Hisoka Morow, dan seluruh karakter anime dan *webtoon* lainnya yang turut menjadi sumber penyemangat selama perancangan tugas akhir
14. Pipin dan Oca yang menjadi penyemangat penulis selama proses perancangan tugas akhir

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan perancangan ini. Semoga hasil dari perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak terkait.

Surabaya, 29 Mei 2024

Penulis

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Made Diana Rani

NPM : 20052010003

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Judul : PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE BaturunescoGlobalgeopark.com
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESTINASI WISATA BUDAYA GLOBAL GEOPARK
BATUR

Dengan sebenar-benarnya, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang telah disusun merupakan hasil yang telah didapatkan tanpa mengambil bahan hasil penelitian suatu gelar sarjana atau diploma lain baik dari Universitas yang sama maupun Universitas lain. Berdasarkan pencarian yang telah dilakukan, sejauh pengetahuan penulis, Laporan Tugas Akhir yang disusun juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan maupun daftar pustaka.

Surabaya, 29 Mei 2024



Ni Made Diana Rani
2005201003

Daftar Isi

| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR | vii |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Gambar | xii |
| Daftar Tabel | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| I.1. Latar Belakang | 1 |
| I.2. Identifikasi Masalah | 5 |
| I.3. Rumusan Masalah | 6 |
| I.4. Batasan Masalah | 6 |
| I.5. Tujuan Perancangan | 6 |
| I.6. Manfaat Perancangan | 7 |
| I.7. Kerangka Perancangan | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| II.1. Definisi Operasional Judul | 9 |
| II.1.1. Definisi Antarmuka | 9 |
| II.1.2. Definisi Perancangan | 9 |
| II.1.3. Definisi <i>Website</i> | 9 |
| II.1.4. Definisi Wisata | 10 |

| | |
|--|-----------|
| II.1.5. Definisi Budaya | 10 |
| II.1.6. Definisi <i>Geopark</i> | 10 |
| II.1.7. Definisi Destinasi Wisata | 11 |
| II.2. Landasan Teori | 11 |
| II.2.1. Jenis-Jenis <i>Website</i> | 11 |
| II.2.2. Fungsi <i>Website</i> | 14 |
| II.2.3. Definisi Internet | 15 |
| II.2.4. Antarmuka <i>Website</i> | 15 |
| II.2.5. Elemen Desain Pada <i>User Interface</i> | 19 |
| II.2.5. Struktur Navigasi | 34 |
| II.2.6. Alur Navigasi | 37 |
| II.2.7. Wireframe | 39 |
| II.2.8. Komponen pada <i>User Interface</i> | 39 |
| II.2.9. Style Guide | 52 |
| II.2.10. Pariwisata | 53 |
| II.2.11. <i>Geopark</i> | 53 |
| II.2.12. Budaya | 56 |
| II.2.13. Design Thinking | 57 |
| II.3. Studi Eksisting | 59 |
| II.3.1. Profil Global <i>Geopark</i> Batur | 61 |
| II.3.2. Lokasi Global <i>Geopark</i> Batur | 61 |
| II.4. Studi Komparator | 62 |
| II.5. Studi Kompetitor | 66 |
| BAB III METODOLOGI DESAIN | 71 |
| III.1. Metode Perancangan | 71 |

| | |
|--|-----------|
| III.2. Objek Perancangan | 71 |
| III.3. Teknik Pengumpulan Data..... | 71 |
| III.3.1. Data Primer | 71 |
| III.3.2. Data Sekunder | 76 |
| III.3.3. Target Audiens (<i>User</i>)..... | 77 |
| III.4. Teknik Analisis Data | 77 |
| III.4.1. Analisis Data Wawancara | 79 |
| III.4.2. Analisis Hasil Observasi | 87 |
| III.4.3. Analisis <i>Fishbone</i> | 91 |
| III.4.4. Analisis SWOT | 92 |
| III.4.5. <i>Consumer Insight</i> | 93 |
| III.4.6. <i>Consumer Journey</i> | 94 |
| III.5. Sintesis Data | 95 |
| BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN | 97 |
| IV.1. Perumusan Konsep | 97 |
| IV.1.1. Keyword..... | 97 |
| IV.1.2. Konsep Visual..... | 99 |
| IV.1.3. Konsep Verbal..... | 103 |
| IV.1.4. Konsep Media | 103 |
| IV. 2. Proses Perancangan Desain | 104 |
| IV.2.1. <i>Design Thinking</i> | 104 |
| IV.2.2. Alur Navigasi | 105 |
| IV.2.3. Aset Ilustrasi | 108 |
| IV.2.4. Ikon | 112 |
| IV.2.5. <i>Design System</i> | 112 |

| | |
|---|-----|
| IV.2.6. <i>Wireframe</i> | 113 |
| IV.2.7. Alternatif Desain..... | 113 |
| IV.2.8. Validasi Desain..... | 115 |
| IV.2.9. Desain Final..... | 117 |
| IV.3. Implementasi Desain..... | 118 |
| IV.3.1. Media Utama..... | 118 |
| IV.3.2. Media Pendukung..... | 123 |
| IV.3.3. <i>Testing</i> | 125 |
| IV.4. Biaya Produksi..... | 138 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 139 |
| V.1. Kesimpulan..... | 139 |
| V.2. Saran..... | 139 |
| Daftar Pustaka | 140 |
| LAMPIRAN | 145 |

Daftar Gambar

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1. Kerangka Perancangan | 8 |
| Gambar 2. 1. Contoh <i>Website Company Profile</i> (BCAdigital) | 13 |
| Gambar 2. 2. Contoh <i>Website</i> Dinamis (Detik.com)..... | 13 |
| Gambar 2. 3. Contoh <i>Website</i> Interaktif (Facebook.com)..... | 14 |
| Gambar 2. 4. Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris | 16 |
| Gambar 2. 5. Kontras Pada Bentuk | 16 |
| Gambar 2. 6. Konsistensi Pada <i>Layout</i> dan Penggunaan Tipografi | 17 |
| Gambar 2. 7. Desain Tanpa Ruang Kosong dan Dengan Ruang Kosong | 17 |
| Gambar 2. 9. Prinsip Tata Letak <i>Predictable</i> | 20 |
| Gambar 2. 10. Prinsip Tata Letak <i>Consistent</i> | 20 |
| Gambar 2. 11. Prinsip Tata Letak <i>Responsive</i> | 21 |
| Gambar 2. 12. Pola <i>F-Pattern</i> | 21 |
| Gambar 2. 13. <i>F-Pattern</i> dan Kaitannya Dengan Tata Letak <i>User Interface</i> | 22 |
| Gambar 2. 14. Contoh Penggunaan <i>F-Pattern</i> Pada Tata Letak <i>Website</i> | 22 |
| Gambar 2. 15. Ilustrasi <i>Z-Pattern</i> pada Halaman <i>Website</i> | 23 |
| Gambar 2. 16. Contoh Pengembangan <i>Z-Pattern</i> | 24 |
| Gambar 2. 17. Perbedaan <i>Hue</i> , <i>Saturation</i> , dan <i>Value</i> | 25 |
| Gambar 2. 18. Perbedaan <i>Hue</i> , <i>Tint</i> , <i>Tone</i> , dan <i>Shade</i> | 25 |
| Gambar 2. 19. Warna Kontras Pada <i>Color Wheel</i> | 26 |
| Gambar 2. 20. Warna Komplementer Pada <i>Color Wheel</i> | 26 |
| Gambar 2. 21. Skema Warna <i>Monochromatic</i> Pada <i>Website</i> | 27 |
| Gambar 2. 22. Skema Warna Analogous | 27 |
| Gambar 2. 23. Skema Warna <i>Analogous</i> Pada <i>Website</i> | 27 |
| Gambar 2. 24. Skema Warna <i>Complementary</i> Pada <i>Website</i> | 28 |
| Gambar 2. 25. Skema Warna <i>Triadic</i> | 28 |
| Gambar 2. 26. Skema Warna <i>Triadic</i> Pada <i>Website</i> | 29 |
| Gambar 2. 27. Skema <i>Split Complementary</i> Pada <i>Website</i> | 29 |
| Gambar 2. 28. Skema Warna <i>Rectangular Tetradic (Compound Complementary)</i> | 29 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 29. Skema Warna <i>Rectangular Tetric</i> | 30 |
| Gambar 2. 30. Anatomi Huruf..... | 30 |
| Gambar 2. 31. Jenis <i>Character</i> Tipografi..... | 31 |
| Gambar 2. 32. Panduan Penggunaan Ukuran <i>Font</i> Dalam <i>Pixel</i> | 31 |
| Gambar 2. 33. Bagan Panduan Penggunaan Ketebalan <i>Font</i> | 32 |
| Gambar 2. 34. Contoh Penggunaan Susunan Ukuran dan Ketebalan Huruf yang Baik..... | 32 |
| Gambar 2. 35. Ikon..... | 33 |
| Gambar 2. 36. Contoh Penggunaan Ikon Pada <i>Website</i> | 34 |
| Gambar 2. 37. Struktur Navigasi Linear..... | 35 |
| Gambar 2. 38. Struktur Navigasi Non-Linear | 35 |
| Gambar 2. 39. Struktur Navigasi Hierarki..... | 36 |
| Gambar 2. 40. Struktur Navigasi <i>Composite</i> (Campuran)..... | 36 |
| Gambar 2. 41. Contoh <i>Task Flow</i> | 37 |
| Gambar 2. 42. <i>Wire Flow</i> | 38 |
| Gambar 2. 43. <i>User Flow</i> | 38 |
| Gambar 2. 44. Simbol dan Makna Penggunaan Bentuk dalam <i>Flow</i> | 38 |
| Gambar 2. 45. <i>Wireframe</i> | 39 |
| Gambar 2. 46. Perbedaan <i>Low Fidelity</i> dan <i>High Fidelity</i> | 39 |
| Gambar 2. 47. Jenis-jenis <i>Button</i> | 40 |
| Gambar 2. 48. Floating Action Buttons dan Jenisnya Berdasarkan Ukuran | 40 |
| Gambar 2. 49. <i>Extended Floating Action Buttons</i> | 41 |
| Gambar 2. 50. <i>Icon Buttons</i> | 41 |
| Gambar 2. 51. <i>Segmented Buttons</i> | 41 |
| Gambar 2. 52. <i>Badges</i> | 42 |
| Gambar 2. 53. <i>Progress Indicators</i> | 42 |
| Gambar 2. 54. <i>Snackbar</i> | 43 |
| Gambar 2. 55. <i>Tooltips</i> | 43 |
| Gambar 2. 56. <i>Bottom Sheets</i> | 44 |
| Gambar 2. 57. <i>Cards</i> | 44 |
| Gambar 2. 58. <i>Carousel</i> | 45 |
| Gambar 2. 59. <i>Dialogs</i> | 45 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 60. <i>Dividers</i> Jenis <i>Full Width</i> | 46 |
| Gambar 2. 61. <i>Dividers</i> Jenis <i>Inset</i> | 46 |
| Gambar 2. 62. <i>Lists</i> | 46 |
| Gambar 2. 63. <i>Side sheets</i> | 46 |
| Gambar 2. 64. <i>Bottom App Bar</i> | 47 |
| Gambar 2. 65. <i>Navigation Bar</i> | 47 |
| Gambar 2. 66. <i>Navigation Drawer</i> | 48 |
| Gambar 2. 67. <i>Navigation Rail</i> | 48 |
| Gambar 2. 68. <i>Search</i> | 48 |
| Gambar 2. 69. <i>Tabs</i> | 49 |
| Gambar 2. 70. <i>Top App Bar</i> | 49 |
| Gambar 2. 71. <i>Check box</i> | 49 |
| Gambar 2. 72. <i>Chips</i> | 50 |
| Gambar 2. 73. <i>Date Pickers</i> | 50 |
| Gambar 2. 74. <i>Menus</i> | 50 |
| Gambar 2. 75. <i>Radio Button</i> | 51 |
| Gambar 2. 76. <i>Sliders</i> | 51 |
| Gambar 2. 77. <i>Switch</i> | 51 |
| Gambar 2. 78. <i>Time Picker</i> | 52 |
| Gambar 2. 79. <i>Ilustrasi Style Guide</i> | 52 |
| Gambar 2. 80. Logo UNESCO dan Batur Global <i>Geopark</i> | 54 |
| Gambar 2. 81. Susunan Keanggotaan Pengelola Batur UNESCO Global <i>Geopark</i> | 54 |
| Gambar 2. 82. Data Statistik Keterlibatan Masyarakat Dalam Pengelolaan <i>Geopark</i> | 55 |
| Gambar 2. 83. Dokumentasi Kegiatan Badan Pengelola Batur Global <i>Geopark</i> | 55 |
| Gambar 2. 84. Diagram Tahapan <i>Design Thinking</i> | 58 |
| Gambar 2. 85. Logo <i>Kyoto City Official Travel Guide</i> | 62 |
| Gambar 2. 86. Peta Digital yang Dihubungkan ke Website Pihak Ketiga dan Peta yang Dapat Dicitak..... | 62 |
| Gambar 2. 87. Tampilan <i>Homepage</i> dari <i>Website Kyoto City Official Travel Guide</i> | 63 |
| Gambar 2. 88. Logo Desa Wisata Kenderan | 66 |
| Gambar 2. 89. <i>Homepage Website</i> Desa Wisata Kenderan..... | 67 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3. 1. Dokumentasi Wawancara Online dengan Ketua Harian Badan Pengelola Pariwisata Global Geopark Batur..... | 72 |
| Gambar 3. 2. Dokumentasi Wawancara Online dengan Admin Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bangli | 73 |
| Gambar 3. 3. Wawancara dengan Praktisi UI/UX PT Blue Bird Tbk | 73 |
| Gambar 3. 4. Observasi Pada Situs <i>Website</i> baturunesco-globalgeopark.com..... | 74 |
| Gambar 3. 5. Observasi Pada Media Sosial Instagram Batur Global <i>Geopark</i> | 74 |
| Gambar 3. 6. Observasi Pada Media Sosial Facebook Batur Global <i>Geopark</i> | 74 |
| Gambar 3. 7. Akses Jalan Raya Penelokan - Batur | 75 |
| Gambar 3. 8. Desa Kintamani, Kayukapas, dan Bayung Gede | 75 |
| Gambar 3. 9. Perkebunan Jeruk dan Kopi Sebagai Salah Satu Mata Pencaharian Utama Masyarakat Kintamani | 75 |
| Gambar 3. 10. Museum Batur Global <i>Geopark</i> | 88 |
| Gambar 3. 11. Lantai 1, 2, dan 3 Museum Batur Global <i>Geopark</i> | 88 |
| Gambar 3. 12. Suasana Desa Kintamani | 90 |
| Gambar 3. 13. Pura Desa Adat Kayukapas | 90 |
| Gambar 3. 14. Desa Bayung Gede | 91 |
| Gambar 3. 15. Diagram Fishbone..... | 91 |
| Gambar 4. 1. <i>Keyword</i> Perancangan | 97 |
| Gambar 4. 2. Contoh Visualisasi <i>Homepage</i> | 100 |
| Gambar 4. 3. Referensi Ornamen Dari Bangunan Bali | 100 |
| Gambar 4. 4. Referensi Ilustrasi dari Perkebunan Jeruk dan Kopi Masyarakat Lokal..... | 101 |
| Gambar 4. 5. Warna Biru dalam Perancangan | 101 |
| Gambar 4. 6. Warna Hijau dalam Perancangan..... | 102 |
| Gambar 4. 7. Tipografi dalam Perancangan | 102 |
| Gambar 4. 8. Logo | 103 |
| Gambar 4. 9. Hubungan Tahapan Desain dengan Design Thinking | 104 |
| Gambar 4. 10. <i>Homepage Flow</i> | 106 |
| Gambar 4. 11. <i>Footer Flow</i> | 107 |
| Gambar 4. 12. Profil <i>Page Flow</i> | 107 |
| Gambar 4. 13. <i>Register & Login Flow</i> | 108 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4. 14. <i>Site Map</i> | 108 |
| Gambar 4. 15. <i>Mind Map</i> Ilustrasi..... | 109 |
| Gambar 4. 16. <i>Pattern</i> Ornamen Ukiran Bali..... | 111 |
| Gambar 4. 17. <i>Pattern</i> Menu Tentang Geopark dan Komunitas..... | 112 |
| Gambar 4. 18. Ikon | 112 |
| Gambar 4. 19. <i>Design System</i> | 113 |
| Gambar 4. 20. <i>Wireframe Low-Fidelity</i> | 113 |
| Gambar 4. 21. Desain Alternatif 1..... | 114 |
| Gambar 4. 22. Desain Alternatif 2..... | 114 |
| Gambar 4. 23. Desain Alternatif 3..... | 115 |
| Gambar 4. 24. Validasi <i>Stakeholder</i> | 116 |
| Gambar 4. 25. Validasi Praktisi..... | 117 |
| Gambar 4. 26. Desain Final | 118 |
| Gambar 4. 27. Desain <i>Dashboard</i> Admin | 118 |
| Gambar 4. 28. Desain Menu <i>Homepage</i> | 119 |
| Gambar 4. 29. Desain Menu Atraksi Wisata | 120 |
| Gambar 4. 30. Desain Menu Tentang <i>Geopark</i> | 120 |
| Gambar 4. 31. Desain Menu Galeri..... | 121 |
| Gambar 4. 32. Desain Menu Komunitas | 121 |
| Gambar 4. 33. Menu Profil dan Login..... | 122 |
| Gambar 4. 34. Menu Pada <i>Dashboard</i> | 122 |
| Gambar 4. 35. <i>Style Guide</i> | 124 |
| Gambar 4. 36. <i>Feed</i> Instagram | 124 |
| Gambar 4. 37. Video <i>Motion Graphic</i> Pengenalan <i>Website</i> | 125 |
| Gambar 4. 38. Grafik <i>Poin Score</i> Masing-Masing <i>Task SEQ Website</i> | 134 |
| Gambar 4. 39. Grafik <i>Poin Score</i> Masing-Masing Tugas <i>SEQ Dashboard</i> | 135 |
| Gambar 4. 40. <i>SUS Score Category</i> | 137 |

Daftar Tabel

| | |
|---|-----|
| Tabel 2. 1. Analisis Media Studi Komparator | 63 |
| Tabel 2. 2. Analisis Media Studi Kompetitor | 67 |
| Tabel 3. 1. Analisis Matriks SWOT | 93 |
| Tabel 3. 2. Analisis <i>Consumer Journey</i> | 94 |
| Tabel 4. 1. Daftar Skor <i>Testing</i> dalam SEQ dan Interpretasinya | 125 |
| Tabel 4. 2. Daftar Tugas Dalam <i>Testing User</i> SEQ untuk <i>Website</i> Batur Global <i>Geopark</i> | 126 |
| Tabel 4. 3. Daftar Tugas Dalam <i>Testing Stakeholder</i> SEQ untuk <i>Dashboard Admin</i> | 128 |
| Tabel 4. 4. Skor Penilaian SUS dan Interpretasinya..... | 129 |
| Tabel 4. 5. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 1..... | 130 |
| Tabel 4. 6. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 2..... | 130 |
| Tabel 4. 7. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 3..... | 130 |
| Tabel 4. 8. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 4..... | 131 |
| Tabel 4. 9. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 5..... | 131 |
| Tabel 4. 10. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 6..... | 132 |
| Tabel 4. 11. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 7..... | 132 |
| Tabel 4. 12. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 8..... | 132 |
| Tabel 4. 13. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 9..... | 133 |
| Tabel 4. 14. Hasil Nilai SEQ <i>Website</i> Tugas 10..... | 133 |
| Tabel 4. 15. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 1 | 134 |
| Tabel 4. 16. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 2 | 134 |
| Tabel 4. 17. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 3 | 134 |
| Tabel 4. 18. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 4 | 135 |
| Tabel 4. 19. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 5 | 135 |
| Tabel 4. 20. Hasil Nilai SEQ <i>Dashboard</i> Tugas 6 | 135 |
| Tabel 4. 21. Hasil Jawaban Partisipan <i>Testing</i> SUS..... | 136 |
| Tabel 4. 22. Nilai <i>Testing</i> Berdasarkan Konsep Perhitungan SUS | 137 |