

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti melakukan studi kepustakaan melalui rujukan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya sebagai dasar serta bahan acuan untuk menyusun penelitian secara mendalam. Penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dijabarkan pada **Table 2.1** sebagai berikut:

Table 2.1: Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1	Bilang Asep Sutowo1, Agustinus Fritz Wijaya (2023)	Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Pelayanan Publik Kecamatan Beringin Kabupaten Semarang Menggunakan EUCS	<i>Content Accuracy Format Ease of Use Timeliness</i>	Penelitian ini memberikan rekomendasi dengan menyatakan bahwa meskipun ada layanan yang sudah berjalan baik, namun tingkat pemanfaatannya oleh masyarakat masih belum maksimal. Maka diperlukan upaya sosialisasi yang terus-menerus agar masyarakat

				lebih mengenal, memahami, dan memanfaatkan layanan yang tersedia, sehingga tujuan organisasi dapat tercapai dengan lebih efektif.
2	Teuku Yusuf Ryan Ar-Rasyid1, Buce Trias Hanggara2, Aditya Rachmadi3 (2021)	Evaluasi Kepuasan Pengguna Terhadap Website Beasiswa Universitas Brawijaya Menggunakan Metode <i>End-User Computing Satisfaction</i> (EUCS)	<i>Content Accuracy Format Ease of Use Timeliness</i>	Pada hasil penelitian ini didapatkan 2 aspek penting yang dijadikan perhatian karena memperoleh nilai yang masuk ke dalam kategori kurang. Kedua aspek yang dimaksud adalah <i>Accuracy</i> dan <i>Format</i> .
3	Desi Pibriana1	Penggunaan Model EUCS Untuk	<i>Content Accuracy Format</i>	Hasil pengujian dengan cara simultan

	, Lena Fitriyani2 (2022)	Menganalisis Kepuasan Pengguna E- learning Di MTs N 2 Kota Palembang	<i>Ease of Use</i> <i>Timeliness</i>	menunjukkan bahwa variabel <i>content</i> , <i>accuracy</i> , <i>format</i> , <i>ease of</i> <i>use</i> dan <i>timeliness</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan. Hubungan variabel bebas ini juga sangat erat dengan variabel kepuasan (<i>satisfaction</i>) yakni sebesar 86,8%.
4	Ima Irumas1 , Joy Nashar Utamajaya	Penerapan Metode EUCS Untuk Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi PNM Digi Karyawan	<i>Content</i> <i>Accuracy</i> <i>Format</i> <i>Ease of Use</i> <i>Timeliness</i>	Penelitian ini Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa sangat puas dengan aplikasi PNM Digi Karyawan, yang mencerminkan penerimaan yang baik terhadap aplikasi tersebut secara keseluruhan.

Penelitian pertama sesuai dengan **Tabel 2.1** di atas meneliti tentang kepuasan pengguna sistem menggunakan model EUCS dengan lima variabel yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use* dan *Timeliness*. Penelitian ini membantu peneliti dalam memahami sejauh mana sistem berbasis komputer yang diterapkan pada pemerintahan dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna akhir terhadap pelayanan publik yang diterima.

Penelitian kedua sesuai dengan **Tabel 2.1** di atas mengevaluasi kepuasan pengguna pada website beasiswa Universitas Brawijaya menggunakan EUCS dengan lima variabel, *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* dan *Timeliness*. Penelitian ini digunakan sebagai studi literatur untuk bahan pemahaman teori tentang pengujian validitas dan realibilitas dalam menganalisis data kuesioner. Pengujian validitas dan reliabilitas merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini lebih efektif dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna. Validitas memastikan kebenaran pengukuran, sedangkan reliabilitas menjamin konsistensi hasil yang diperoleh.

Penelitian ketiga sesuai dengan **Tabel 2.1** di atas menganalisis kepuasan pengguna e-learning di MTSN 2 Kota Palembang yang mengukur lima variabel, *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use* dan *Timeliness*. Penelitian ini memberikan panduan bagi peneliti dalam menyusun kerangka daftar pertanyaan kuesioner yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan model End User Computer Satisfaction (EUCS), peneliti dapat merancang pertanyaan yang relevan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan lima Variabel yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use* dan *Timeliness*. Selain itu, penelitian ini menjadi bahan

pembelajaran teori tentang pengujian validitas dan reliabilitas dalam menganalisis data kuesioner.

Penelitian keempat sesuai dengan **Tabel 2.1** di atas menghasilkan nilai presentase Variabel Content 85,3%, Variabel Accuracy 83,7%, Variabel Format 86,6%, Variabel Ease of Use 85,3% dan Variabel Timeliness 86%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa cukup banyak pengguna yang merasa sangat puas dengan aplikasi PNM Digi Karyawan. Penelitian ini digunakan sebagai bahan dasar teori perhitungan tingkat kepuasan kuesioner untuk mengetahui besarnya presentase tingkat kepuasan pengguna berdasarkan jumlah skor masing-masing variabel yang diukur.

2.1.1. Kepuasan

- a) Menurut Oliver (2019) kepuasan merupakan tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan antara hasil kinerja dengan harapan. Tingkat kepuasan berfungsi untuk mengukur perbedaan antara harapan pengguna dengan hasil kerja yang dirasakan oleh pengguna. Jika hasil kinerja tidak sesuai dengan harapan maka pengguna akan kecewa yang berarti pengguna tidak puas terhadap hasil kerja yang telah dilakukan. Sebaliknya, ketika harapan melampaui ekspektasi dari pengguna, maka pengguna akan merasa puas bahkan sangat puas dengan hasil kinerja yang telah dilakukan. Harapan konsumen bisa saja terbentuk dari pengalaman masa lalu, komentar dari pengguna lain ataupun informasi yang beredar di khalayak umum.
- b) Menurut Kotler (2017)

kepuasan merupakan perasaan puas, tidak puas atau senang, tidak senang seorang pengguna/pelanggan yang ditimbulkan dari hasil membandingkan harapan/persepsi/kesan suatu produk dengan hasil kinerja yang dihasilkan dari suatu produk. Jika membahas tentang produk, maka dapat diartikan bahwa kepuasan konsumen merupakan tingkat perasaan seseorang yang menyatakan dengan rasa senang atau kecewa terhadap perbandingan harapan pada kinerja suatu produk dengan hasil kinerja produk yang diterima.

- c) Sedangkan menurut Tjiptono (2017) kepuasan pelanggan merupakan hasil evaluasi dari kegiatan purnabeli yang merepresentasikan kinerja suatu produk apakah memenuhi harapan sebelum pembelian.
- d) Menurut Daryanto dan Setyobudi (2019) kepuasan pelanggan adalah suatu pemberian nilai yang menggunakan peran emosi dari pelanggan terhadap terpenuhinya kebutuhan pelanggan sesuai dengan harapan.
- e) Menurut Kotler (2017) ada 4 cara mengukur kepuasan pelanggan:
 - 1. *Complaint and suggestion system*

Beberapa perusahaan menyediakan kotak saran dan menerima pengaduan keluhan langsung oleh pelanggan. Selain itu, ada juga perusahaan yang menyediakan *QR Code* yang terkoneksi dengan *e-mail* perusahaan sehingga lebih praktis bagi pelanggan untuk menyampaikan aduan, keluhan, kritik, saran dan masukan untuk kinerja perusahaan.

Namun saat ini, sistem pengaduan dan keluhan sudah dapat diakses oleh pelanggan atau konsumen dari mana saja. Biasanya perusahaan menyiapkan *hot-line* aduan maupun keluhan. Selain melalui *hot-line* kini perusahaan juga aktif di media sosial untuk menanggapi aduan, keluhan, kritik, saran dan masukan dari pelanggan secara *real-time* tanpa membuang banyak waktu.

2. *Customer satisfaction surveys*

Dalam mengukur kepuasan pelanggan, perusahaan dapat melakukan beberapa hal seperti survey berupa kuesioner, mengevaluasi aduan dan keluhan yang masuk baik secara langsung maupun secara *online* melalui media sosial maupun.

3. Ghost shopping

Perusahaan biasanya melakukan inspeksi dengan melakukan pembelian melalui orang tertentu ke perusahaan sendiri. Pembeli misterius akan melaporkan proses pembelian dari sisi keunggulan dan kelemahan dalam pelayanan yang dialami. Selain itu, manajer juga harus rutin turun ke lapangan untuk mengetahui keunggulan perusahaan saingan dimana dia tidak dikenali oleh siapapun. Manajer seperti akan memiliki pengalaman yang penting karena memiliki data dan informasi yang bisa digunakan sebagai bahan evaluasi perusahaan.

4. Lost customer analysis

Perusahaan mencoba menghubungi pelanggan yang tidak pernah terlihat lagi dengan cara menanyakan alasan mereka berhenti atau pindah ke perusahaan lain. Apakah disebabkan oleh suatu masalah yang tidak bisa diatasi atau terlambat ditangani oleh perusahaan. Dari komunikasi seperti ini akan didapatkan informasi dan akan memperbaiki kinerja perusahaan sehingga tidak akan ada lagi pelanggan yang lari melalui evaluasi peningkatan kepuasan pelanggan.

2.1.2. *End User Computing Satisfaction*

End User Computing Satisfaction adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan akhir dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan pengguna dengan hasil kinerja sistem yang digunakan. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi tingkat kepuasan akhir dari pengguna sistem informasi yang didasarkan pada pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi dengan cara mengukur beberapa Variabel atau variable diantaranya variabel *Content* (Isi), *Accuracy* (Keakuratan), *Format* (Bentuk), *Ease of Use* (Kemudahan penggunaan) dan *Timeliness* (Ketepatan Waktu) penggunaan dari sistem. Model ini telah diuji keandalannya oleh banyak penelilitain, namun hasilnya menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang bermakna

meskipun instrument ini telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa yang berbeda.

Berikut adalah penjelasan dari tiap variabel yang diukur dengan metode End User Computing Satisfaction menurut (Chin & Lee, 1999):

a) Variabel *Content*

Variabel *Content* mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. *Content* dari sistem merupakan sekumpulan informasi yang disediakan oleh sistem. Informasi yang tersedia pada sistem dilakukan pengukuran untuk menilai apakah sistem memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Informasi yang lengkap dan berasal dari sumber yang valid akan berpengaruh pada tingkat kepuasan pengguna akhir menjadi semakin tinggi.

b) Variabel *Accuracy*

Variabel *Accuracy* mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolah menjadi informasi. Keakuratan sistem diukur dengan memeriksa apakah sistem menghasilkan *output* sesuai dengan perintah *input* dari pengguna. Selain itu perlu diperhatikan juga seberapa sering kesalahan (*error*) yang terjadi pada saat pemrosesan data.

c) Variabel *Format*

Variabel *Format* mengukur kepuasan pengguna yang dilihat dari sudut pandang estetika tampilan desain antarmuka sistem. *Format* dari laporan dan informasi yang dihasilkan oleh sistem juga berpengaruh pada efektifitas

pengguna. Apabila desain tampilan dari sistem dibuat menarik dan tidak melelahkan mata, maka otomatis akan membantu kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem sehingga hal ini dapat mempengaruhi tingkat efektifitas dari pengguna.

d) Variabel *Ease of Use*

Variabel *Ease of Use* mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna atau user friendly dalam menggunakan sistem seperti proses memasukan data, mengolah data dan mencari informasi yang dibutuhkan.

e) Variabel *Timeliness*

Variabel *Timeliness* mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sebuah sistem dapat dikatakan tepat waktu apabila cepat dalam memproses setiap input permintaan dari pengguna dan menyajikan kebutuhan pengguna secara real-time tanpa membutuhkan waktu yang lama.

2.1.3. Konsep Kunjungan Edukasi

- a) John Dewey seorang filsuf dan pendidik terkenal, mengemukakan bahwa fondasi utama dalam proses pembelajaran adalah pengalaman atau praktik secara langsung. Menurutnya, kunjungan edukasi merupakan sarana pemberian pengalaman secara nyata kepada peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam menghubungkan teori dengan praktik pada konteks kehidupan nyata.

- b) George E. Hein yang merupakan seorang ilmuwan pendidikan, mengemukakan bahwa kunjungan edukasi berpotensi merangsang rasa ingin tahu, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah. Menurutnya, kunjungan edukasi tidak sekadar menyampaikan informasi secara langsung, tetapi hal ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Konsep kunjungan edukasi diatas dapat diperluas melalui pertimbangan teori dan pendekatan pembelajaran yang relevan guna memperkaya proses pembelajaran peserta didik. Berikut adalah pengembangan dan perluasan konsep diantaranya:

- a) Kunjungan Edukasi sebagai Pembelajaran Kontekstual (Contextual Learning)

John Dewey menyatakan perlunya ditekankan bahwa pengalaman langsung merupakan hal yang sangat penting. Hal ini selaras dengan pembelajaran kontekstual karena dalam pendekatan ini peserta didik mendapatkan kesempatan untuk memahami konsep/teori dengan mempraktekannya langsung pada situasi nyata. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena menekankan pentingnya pengalaman langsung, yang selaras dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Dalam pendekatan ini, kunjungan edukasi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami konsep dan teori dengan menghubungkannya langsung dengan situasi nyata. Pembelajaran

menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.

b) Kunjungan Edukasi sebagai Pembelajaran Eksperiensial (Experiential Learning)

Konsep Experiential Learning yang dikemukakan oleh David Kolb menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika pengalaman langsung diolah menjadi pengetahuan melalui refleksi dan eksperimen. Dalam kunjungan edukasi, siswa tidak hanya mengamati tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti praktik keterampilan tertentu, eksperimen sains, atau simulasi budaya.

c) Kunjungan Edukasi untuk Stimulasi Pemikiran Kritis dan Kreatif

George E. Hein menekankan pentingnya kunjungan edukasi dalam menumbuhkan minat dan pemikiran kritis. Metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat memperluas hal ini. Dalam PBL, kunjungan pendidikan dirancang untuk menghadirkan masalah atau tantangan nyata yang harus diselesaikan oleh siswa. Dengan cara ini, siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan solusi kreatif yang didasarkan pada pengamatan dan pengalaman mereka.

d) Kunjungan Edukasi dalam Pembelajaran Sosial dan Kolaboratif

Teori Konstruksi Sosial Lev Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial adalah cara terbaik untuk belajar. Selama kunjungan pendidikan, siswa memiliki kesempatan untuk berbicara, bekerja sama,

dan berbagi pendapat dengan teman sebaya, guru, atau ahli yang hadir. Selain meningkatkan pemahaman, hal ini meningkatkan keterampilan sosial.

e) Kunjungan Edukasi Berbasis Teknologi

Penggunaan teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) di era modern memungkinkan siswa untuk mengunjungi lokasi yang sulit dijangkau secara fisik, seperti planetarium, situs bersejarah, atau laboratorium canggih, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka.

f) Kunjungan Edukasi sebagai Pengembangan Karakter dan Nilai

Kunjungan ke sekolah dapat bermanfaat untuk membangun karakter serta menanamkan prinsip. Misalnya, mengunjungi museum, rumah ibadah, atau lokasi bersejarah dapat menanamkan rasa hormat terhadap sejarah, budaya, dan keberagaman seseorang.

Gambar 2.1 di bawah ini merupakan kunjungan edukasi yang berlokasi di Mini Agrowisata Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya tepatnya di Jalan Pagesangan II/58 Jambangan Surabaya. Kunjungan ini memberikan edukasi dan pengalaman wisata bagi peserta didik dalam bidang pertanian, perikanan dan peternakan. Sesuai yang terlihat pada **Gambar 2.1**, anak-anak mendapatkan pengalaman secara nyata dalam praktik menanam sayur dan memanen sayur.



Gambar 2.1: Dokumentasi Kunjungan Edukasi di DKPP

(Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP)

2.1.4. Sistem Informasi Kunjungan

- a) Paul A. Kirschner dan Jeroen J.G. van Merriënboer: Dalam buku mereka yang berjudul "Ten Steps to Complex Learning: A Systematic Approach to Four-Component Instructional Design," Kirschner dan van Merriënboer menunjukkan betapa pentingnya menggunakan sistem informasi untuk mendukung pembelajaran yang kompleks. Mereka menekankan bahwa sistem informasi kunjungan edukasi dapat membantu mengatur jadwal, merencanakan kegiatan, dan memudahkan komunikasi antara guru, siswa, dan penyelenggara kunjungan.

- b) Dr. Hanafi Atan: Dalam penelitiannya yang berjudul "The Development of School Field Trip Management Information System", Atan mengatakan bahwa dia mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis web yang membantu sekolah mengelola kunjungan sekolah. Beberapa fitur sistem termasuk komunikasi antara guru dan siswa, pendaftaran peserta, pengelolaan jadwal, dan evaluasi hasil kunjungan.

Sistem Informasi Kunjungan merupakan sistem yang dirancang untuk mencatat, mengelola, dan memantau data kunjungan dalam suatu organisasi, perusahaan, atau instansi tertentu. Sistem Informasi Kunjungan dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti pendataan dan registrasi yang mencatat informasi pengunjung, termasuk identitas, tujuan kunjungan, serta waktu masuk dan keluar. Selain itu, Sistem Informasi Kunjungan juga berperan dalam pemantauan dan keamanan dengan memastikan hanya pengunjung yang diizinkan yang dapat mengakses area tertentu, serta meningkatkan keamanan melalui pencatatan riwayat kunjungan. Fitur notifikasi dan persetujuan memungkinkan sistem untuk mengirim pemberitahuan kepada pihak terkait mengenai kedatangan tamu serta memberikan opsi persetujuan kunjungan. Selain itu, sistem ini juga mendukung pelaporan dan analisis dengan menyediakan data statistik mengenai jumlah kunjungan, durasi rata-rata, serta pola kunjungan guna membantu pengambilan keputusan. Sistem informasi kunjungan dapat berbasis manual dengan menggunakan formulir fisik atau berbasis digital melalui aplikasi berbasis web atau mobile. Implementasi

sistem ini umumnya ditemukan di perusahaan, rumah sakit, institusi pendidikan, serta area dengan akses terbatas.

2.1.5. Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Surabaya

Sesuai dengan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 78 Tahun 2021 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya Pasal 3 ayat 1 menyatakan bahwa Susunan Organisasi Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya terdiri atas: Dinas, Sekretariat membawahi Sub Bagian Keuangan, Bidang Pangan, Bidang Perikanan, Bidang Pertanian, Bidang Peternakan, UPTD dan Kelompok Jabatan Fungsional. Dalam pelaksanaan urusan-urusan pada masing-masing bidang tersebut, salah satunya adalah menerima kunjungan edukasi di beberapa lokasi yang berada di bawah naungan atau kewenangan Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Surabaya. Lokasi-lokasi yang bisa dijadikan destinasi kunjungan edukasi diantaranya: Miniagrowisata, Kebun Raya Mangrove Surabaya, Taman Hutan Raya Jeruk, Taman Hutan Raya Balas Klumprik, dan Adventureland Romokalisari. Seluruh lokasi-lokasi tersebut terdapat demplot-demplot atau percontohan yang berkaitan dengan perikanan, pertanian dan peternakan. Hal tersebut menjadi daya tarik terutama instansi Pendidikan seperti sekolah-sekolah di tingkat KB/TK dan SD, karena selain bertujuan untuk wisata, pengunjung dari instansi sekolah akan diberikan pelayanan edukasi terkait dengan Pendidikan perikanan, pertanian dan peternakan di lingkup kecil atau dalam lingkungan keluarga. Berikut merupakan penjelasan masing-masing destinasi kunjungan edukasi pada Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya.

a) Miniagrowisata

Mini Agrowisata merupakan demplot (*Demonstration Plot*) yang berarti lahan percontohan di bidang pertanian, perikanan dan peternakan. Mini Agrowisata yang berlokasi Jalan Pagesangan II No. 56, Surabaya ini, dikelola oleh Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya. Destinasi edukasi ini memperkenalkan dunia pertanian, peternakan, dan perikanan kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Bagi instansi atau sekolah yang ingin berkunjung, disarankan mengajukan surat permohonan terlebih dahulu untuk penjadwalan kunjungan. Hal ini bertujuan agar setiap kelompok mendapatkan pengalaman yang optimal selama berada di Mini Agrowisata. Dengan luas kurang lebih 6.000 meter persegi, Mini Agrowisata Surabaya menjadi pilihan tepat bagi keluarga dan institusi pendidikan yang ingin memberikan pengalaman belajar langsung tentang pertanian, peternakan, dan perikanan di tengah perkotaan.



Gambar 2.2: Mini Agrowisata
(Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP)

Gambar 2.2 merupakan potret Mini Agrowisata yang ditandai dengan adanya lengkungan besi berwarna hijau di atas jalur dengan tulisan "MINI AGROWISATA" yang menjadi tanda utama lokasi. Penataan pot-pot sayuran di sepanjang jalur memberikan kesan segar. Jalan paving block terawat bersih dan teratur guna memberikan kesan ramah untuk pengunjung, termasuk keluarga dan anak-anak.

b) Adventure Land Romokalisari

Adventure Land Romokalisari atau biasa disebut ALR merupakan salah satu destinasi wisata alam di Surabaya Barat yang menawarkan pengalaman petualangan dan rekreasi di tengah nuansa alam yang asri. Tempat

ini dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya melalui DKPP Surabaya untuk memberikan alternatif wisata edukatif dan rekreatif kepada masyarakat.



Gambar 2.3: Adventure Land Romokalisari

(Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP)

Gambar 2.3 merupakan potret menunjukkan suasana di salah satu area *Adventure Land Romokalisari*, khususnya di taman satwa mini yang menjadi bagian dari fasilitas rekreasi. Terlihat beberapa domba yang berada di dalam pagar, dengan pengunjung yang sedang mengamati atau berinteraksi dari luar pagar. Selain itu beberapa fasilitas menarik yang disediakan oleh Adventure Land Romokalisari diantaranya seperti Wisata Kano, Perahu Wisata, ATV, *Horse Riding*, Taman Satwa Mini, Area Bermain Anak dan Spot Foto *Instagramable*.

c) Tahura Balas Klumprik

Tahura Balas Klumprik adalah singkatan dari Taman Hutan Raya Balas Klumprik, merupakan sebuah area konservasi dan rekreasi yang dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian. Tempat ini menjadi salah satu destinasi wisata berbasis alam yang difungsikan untuk konservasi flora dan fauna, sekaligus sebagai lokasi edukasi lingkungan bagi masyarakat.



Gambar 2.4: Tahura Balas Klumprik

(Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP)

Gambar 2.4 ini menunjukkan pemandangan udara dari Tahura Balas Klumprik di Surabaya. Area ini terlihat dikelilingi oleh vegetasi hijau dengan danau buatan (*bozem*) sebagai pusat perhatian utama. Jalur *jogging track* dibangun mengelilingi kawasan *bozem* untuk menciptakan suasana alami dan asri.

d) Tahura Jeruk

Tahura Jeruk adalah singkatan dari Taman Hutan Raya Jeruk, merupakan sebuah kawasan konservasi yang dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian. Tempat ini difokuskan untuk pelestarian lingkungan, edukasi ekologi, dan juga sebagai ruang terbuka hijau yang menawarkan suasana asri di tengah kehidupan kota. Tahura Jeruk berlokasi di Kelurahan Jeruk Kecamatan Lakarsantri, Surabaya.



Gambar 2.5: Tahura Jeruk

Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP

Gambar 2.5 menunjukkan potret Tahura Jeruk yang posisinya dikelilingi oleh sawah. Selain itu di Tahura Jeruk terdapat demplot peternakan ayam DOC yang memberdayakan masyarakat kurang mampu Kota Surabaya.

e) Kebun Raya Mangrove Surabaya

Kebun Raya Mangrove (KRM) Surabaya adalah salah satu tujuan wisata alam dan konservasi yang dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya melalui Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian. Tempat ini dirancang untuk melestarikan ekosistem mangrove sekaligus menjadi lokasi edukasi dan rekreasi. Kebun Raya Mangrove Surabaya terdiri dari dua lokasi yaitu Kebun Raya Mangrove Gunung Anyar dan Kebun Raya.



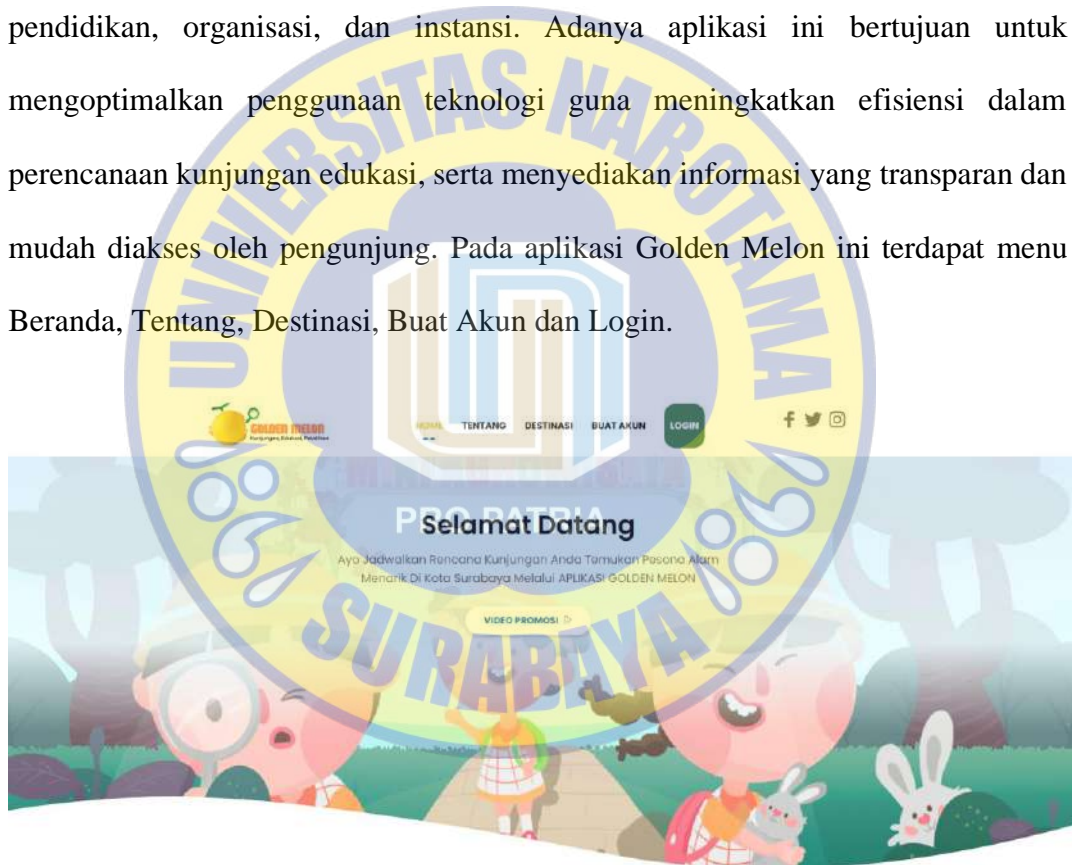
Gambar 2.6: Kebun Raya Mangrove Surabaya

(Sumber: oleh Tim Dokumentasi DKPP)

Gambar 2.6 menampilkan potret kantor Kebun Raya Mangrove Surabaya. Fasilitas-fasilitas yang disediakan seperti *Jogging Track*, ATV, persewaan kendaraan listrik dan spot foto *intragamable*.

2.1.6. Aplikasi Kunjungan Edukasi *Golden Melon*

Aplikasi Kunjungan Edukasi *Golden Melon* adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi pengunjung dalam merencanakan, memesan, dan mengelola kunjungan mereka ke lokasi wisata edukasi *Golden Melon*. Fokus utama aplikasi ini adalah sebagai sarana registrasi online dan penjadwalan kunjungan edukasi di bidang pertanian, perikanan dan peternakan bagi masyarakat, lembaga pendidikan, organisasi, dan instansi. Adanya aplikasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi guna meningkatkan efisiensi dalam perencanaan kunjungan edukasi, serta menyediakan informasi yang transparan dan mudah diakses oleh pengunjung. Pada aplikasi *Golden Melon* ini terdapat menu Beranda, Tentang, Destinasi, Buat Akun dan Login.



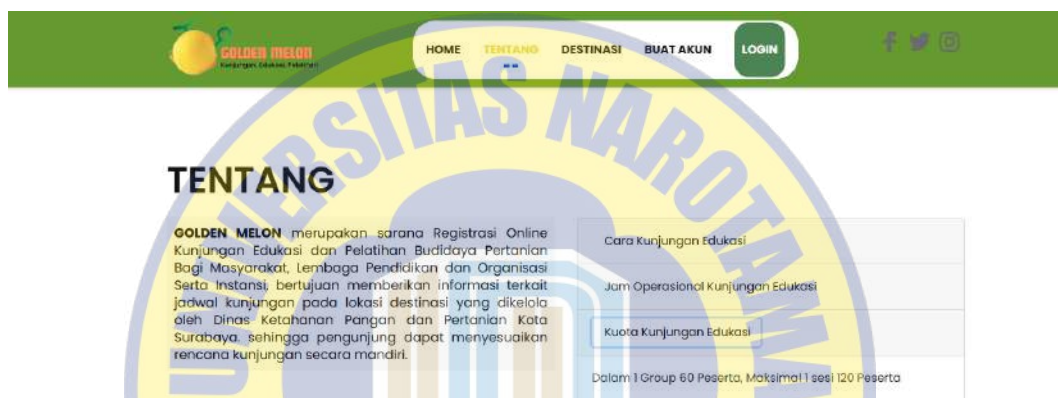
Gambar 2.7: Menu Home

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/>)

Merujuk pada **Gambar 2.7** diatas adalah menu *Home* yang merupakan tampilan antarmuka aplikasi *Golden Melon*. Tampilan antarmuka ini berfokus pada informasi dan promosi terkait destinasi edukasi di Kota Surabaya. Halaman awal

sesuai dengan gambar 2.7 tersebut dilengkapi dengan tombol video promosi yang berada di titik tengah tampilan antar muka. Video promosi ini berisikan kompilasi video berupa aktivitas-aktivitas edukasi beserta lokasi-lokasi yang tersedia untuk kegiatan kunjungan edukasi.

Selanjutnya adalah menu *Tentang* yang merupakan deskripsi singkat tentang aplikasi *Golden Melon*.



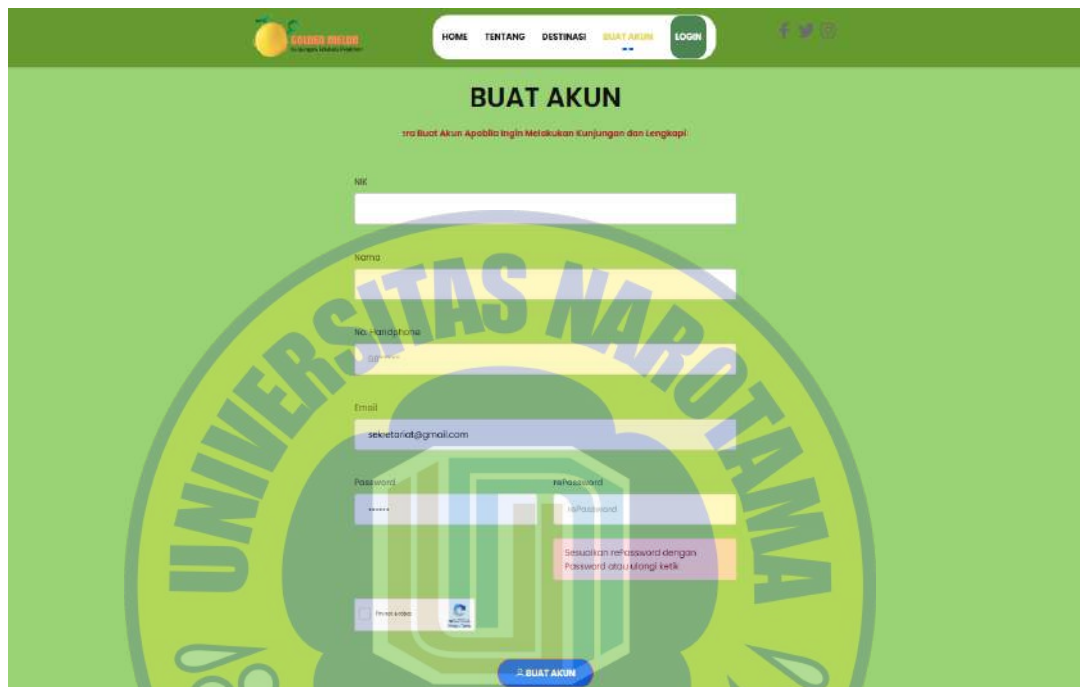
Gambar 2.8: Menu Tentang

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/>)

Sesuai dengan tampilan **Gambar 2.8**, dapat dilihat bahwa beberapa informasi penting yang berkaitan dengan kunjungan edukasi ditampilkan dengan spesifik. Pertama adalah informasi cara kunjungan edukasi yang berisi informasi tentang tahapan pendaftaran kunjungan edukasi, Kedua adalah informasi jam operasional kunjungan edukasi yaitu pada pukul 09.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB. Selanjutnya informasi yang berkaitan dengan kuota kunjungan edukasi yaitu dalam 1 group 60 peserta, maksimal 1 sesi 120 peserta.

Langkah pertama untuk dapat melakukan pendaftaran kunjungan adalah dengan membuat akun di aplikasi *Golden Melon*. Pembuatan akun dilakukan

dengan cara mengisi formulir pendaftaran diantaranya informasi pribadi yang diperlukan, seperti NIK, Nama Lengkap, No. *Handphone*, alamat *e-mail*, dan *password* akun sesuai pada **Gambar 2.8** ini:

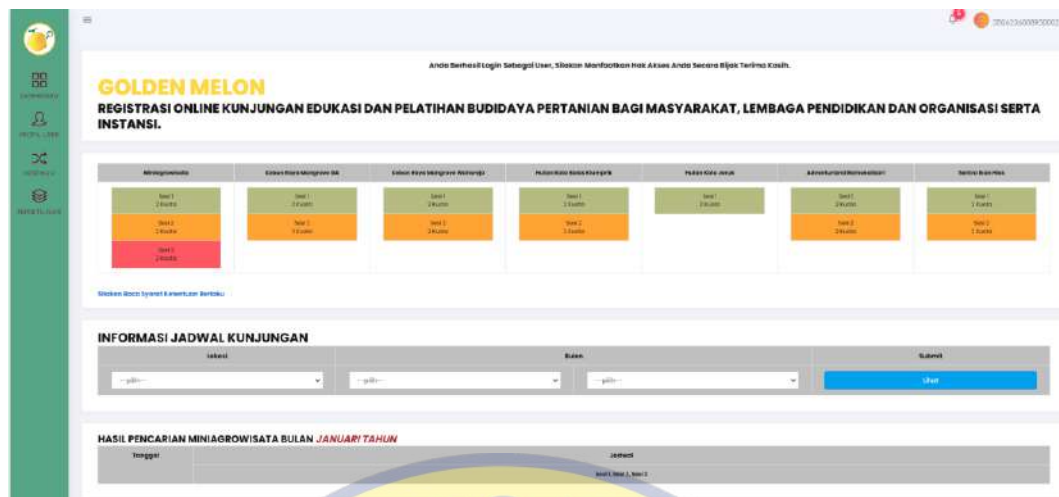


Gambar 2.9: Form Buat Akun

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/>)

Informasi data pribadi yang perlu dilengkapi pada **Gambar 2.8** di atas merupakan informasi yang diperlukan untuk keperluan administrasi dan verifikasi selama proses registrasi dan saat kunjungan ke destinasi edukasi.

Langkah selanjutnya ketika akun telah dibuat adalah dengan *login* akun melalui menu *Login*. Berikut merupakan tampilan awal login akun pada aplikasi *Golden Melon*.



Gambar 2.10: Dashboard Golden Melon

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/dashboard>)

Berdasarkan **Gambar 2.10** yang merupakan tampilan *Dashboard* aplikasi *Golden Melon* didapatkan informasi jadwal kunjungan masing-masing lokasi destinasi kunjungan edukasi. Selain itu informasi jadwal kunjungan dapat dilakukan secara terpilah dengan memilih lokasi tujuan serta rencana bulan dan tahun kunjungan. Sebagai contoh, terlihat pada **Gambar 2.10** pada tanggal yang dipilih lokasi kunjungan Miniagrowisata, jadwal kunjungannya sudah penuh sampai dengan sesi 3, untuk lokasi lainnya ada yang sudah terisi sampai dengan sesi 1 atau sampai dengan sesi 2.

Permohonan kunjungan edukasi dilakukan setelah melengkapi profil pengguna dengan rincian informasi sebagaimana form sesuai **Gambar 2.11** ini:

Warga Surabaya	Luar Surabaya
NIK 3506236008930002	Nama Anggar
Telp/Whatsapp 085736658414	Email Aktif #jess@gmail.com
Alamat Sekolah/Instansi	
Buat Profil	

Warga Surabaya	Luar Surabaya
NIK 3506236008930002	Nama Anggar
Telp/Whatsapp 085736658414	Email Aktif #jess@gmail.com
Nama Sekolah/Instansi	
Kota/Kabupaten	Alamat Sekolah/Instansi
--pilih jenjang--	
Buat Profil	

Gambar 2.11: Profil Pengguna

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/dashboard>)

Sesuai dengan **Gambar 2.11** tersebut diatas, informasi profil pengguna dibagi menjadi dua yaitu pengguna yang berasal dari Kota Surabaya atau pengguna yang berasal dari luar Kota Surabaya. Pengguna dari Kota Surabaya bisa langsung memilih nama instansi sekolah yang terdaftar pada Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Sebaliknya jika pengguna berasal dari luar Kota Surabaya, maka data Instansi sekolah diisikan secara manual oleh pengguna.

Profil pengguna yang telah dilengkapi, maka dapat melakukan permohonan kunjungan dengan mengakses menu *Destinasi* pada **Gambar 2.12** di bawah ini:



Gambar 2.12: Destinasi Kunjungan Edukasi

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/dashboard>)

Destinasi kunjungan edukasi diantaranya adalah Miniagrowisata, Adventure Land Romokalisari, Kebun Raya Mangrove Gunung Anyar, Kebun Raya Mangrove Wonorejo, Tahura Balas Klumprik, Tahura Jeruk, Sentra Ikan Hias Gunungsari. Destinasi Sentra Ikan Hias Gunungsari merupakan destinasi yang baru dibuka untuk kunjungan edukasi pada bulan Januari tahun 2025. Peneliti mencoba melakukan pengecekan destinasi kunjungan edukasi pada Miniagrowisata sehingga muncul informasi pada dengan **Gambar 2.13** di bawah ini.

TANGGAL	SESI PERTAMA 08.00 sd 10.00	SESI KEDUA 10.00 sd 12.00	SESI KETIGA 13.00 sd 15.00
Senin 11 Januari 2025	Pilih Kuota slot 1 penuh	Pilih Kuota slot 1 penuh	Pilih Kuota slot 2 penuh
Rabu 12 Januari 2025	Tersedia Penuh	Pilih Kuota slot 1 penuh	Pilih Kuota slot 2 penuh
Kamis 13 Januari 2025	Tersedia Penuh	Pilih Kuota slot 1 penuh	Pilih Kuota slot 2 penuh
Jumat 14 Januari 2025	Tersedia Penuh	Pilih Kuota slot 1 penuh	Pilih Kuota slot 2 penuh

Gambar 2.13: Prosedur Permohonan Kunjungan Edukasi
(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/dashboard>)

Berdasarkan **Gambar 2.13** di atas dapat dilihat informasi yang tersedia adalah informasi kuota pengunjung berdasarkan *filter* bulan dan tahun. Dapat dilihat dengan jelas informasi kuota tiap tanggal, kuota yang masih kosong maupun kuota yang sudah penuh. Pengguna dapat memilih jadwal kunjungan secara mandiri dan melakukan pengajuan dengan memilih tombol *Pilih Kuota* dan mengisi informasi sebagaimana **Gambar 2.14** di bawah ini:

FORM PERMOHONAN KUNJUNGAN UNTUK TGL. 2025-01-21 SESI 1
DESTINASI MINIAGROWISATA

Catatan : Untuk Setiap Sesi Maksimal 60 Peserta dan Jumlah Pendamping Tidak Dibatasi, Jika Berencana Melebihi Maksimal Peserta Silahkan Pilih Kuota Lainnya Dalam 1 Sesi. Dan Juga Pastikan Tanggal Yang Dipilih Bukan Hari Libur Nasional.

JUMLAH PESERTA

Laki-laki Perempuan Difabel

JUMLAH PENDAMPING

Pendamping Laki-laki Pendamping Perempuan

JUMLAH MENURUT USIA

TK Usia <=7 SD Usia <=12 SMP Usia <=15
SMA Usia <=18 Dewasa Usia >18 Lansia Usia >60

PENANGGUNGJAWAB

Nama No. Telp/HP Selaku

Maksud Tujuan Kunjungan

uraikan kendaraan yang akan dipergunakan sebagai angkutan

☐ Setuju Dengan Syarat dan Ketentuan

Batal Proses Permohonan

Gambar 2.14: Form Permohonan Kunjungan

(Sumber: <https://dkpp.surabaya.go.id/goldenmelon/dashboard>)

Dari tampilan **Gambar 2.14** dapat dilihat bahwa informasi yang dibutuhkan pada form permohonan kunjungan adalah jumlah peserta, jumlah pendamping, jumlah menurut usia, dan penanggungjawab. Setelah melakukan pengisian form pada **Gambar 2.14**, maka dapat diproses permohonan kunjungan. Pengguna dapat mengakses kembali aplikasi untuk mengecek status permohonan apakah disetujui/ditolak/perubahan jadwal.