

Perancangan Arsitektur Informasi Dalam Pengembangan Media Edukasi Komunitas Survival Berbasis Website

I Made Adi Permana¹, Andreas Mario Imbiri², Ni Kadek Dessy Hariyanti^{*3}

^{1,2,3} Administrasi Niaga Politeknik Negeri Bali

Email: ¹adipermana2501@gmail.com, ²dio30729@gmail.com, ³dessyhariyanti@pnb.ac.id,

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Di tengah potensi besar kekayaan alam Indonesia, masih ditemukan rendahnya kesiapan individu dalam menghadapi tantangan petualangan, khususnya terkait keterampilan bertahan hidup (*survival*). Kurangnya sumber informasi digital yang komprehensif, praktis, dan mudah diakses menjadi hambatan signifikan dalam meningkatkan kesadaran serta kemampuan dasar *survival* di kalangan petualang. Penelitian ini bertujuan merancang dan menganalisis arsitektur informasi pada platform *SurvivalIndonesia.id*, sebuah website yang mengintegrasikan fungsi edukatif, komunitas, dan penyediaan perlengkapan outdoor. Pendekatan sistematis dalam arsitektur informasi dilakukan melalui tahapan: identifikasi tujuan pengguna dan pemangku kepentingan, pengelompokan konten, perancangan struktur navigasi, pembuatan peta situs, hingga pengembangan wireframe. Fokus analisis diarahkan pada efektivitas penyampaian informasi *survival*, kemudahan navigasi, serta keterlibatan komunitas dalam ruang digital. Hasil penelitian berupa rancangan prototipe website komunitas *survival* dalam bentuk sitemap, wireframe dan desain halaman web. Prototipe yang dihasilkan menunjukkan bahwa desain arsitektur informasi yang tepat mampu meningkatkan aksesibilitas terhadap materi edukasi *survival*, memperkuat interaksi komunitas digital, serta mendukung perencanaan perjalanan yang lebih aman dan bertanggung jawab. Platform *SurvivalIndonesia.id* berpotensi menjadi pionir dalam ekosistem digital yang menggabungkan edukasi keselamatan alam bebas dan penyediaan perlengkapan eksplorasi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada inovasi desain, tetapi juga pada misi sosial untuk membentuk budaya petualangan yang berkelanjutan dan berbasis komunitas.

Kata kunci: Arsitektur Informasi, Desain Website, Media Edukasi, Sitemap, Wireframe

Abstract

Amidst the great potential of Indonesia's natural wealth, there is still low individual readiness to face adventure challenges, especially related to survival skills. The lack of comprehensive, practical, and easily accessible digital information sources is a significant obstacle in increasing awareness and basic survival skills among adventurers. This study aims to design and analyze the information architecture on the SurvivalIndonesia.id platform, a website that integrates educational functions, community, and provision of outdoor equipment. A systematic approach in information architecture is carried out through the following stages: identifying user and stakeholder goals, grouping content, designing navigation structures, creating site maps, and developing wireframes. The focus of the analysis is directed at the effectiveness of delivering survival information, ease of navigation, and community involvement in the digital space. The results of the study are in the form of a prototype design for a survival community website in the form of a sitemap, wireframe, and web page design. The resulting prototype shows that the right information architecture design can increase accessibility to survival education materials, strengthen digital community interactions, and support safer and more responsible travel planning. The SurvivalIndonesia.id platform has the potential to become a pioneer in a digital ecosystem that combines wilderness safety education and the provision of exploration equipment. Thus, the contribution of this research lies not only in design innovation but also in the social mission to form a sustainable and community-based adventure culture.

Keywords: Information Architecture, Website Design, Educational Media, Sitemap, Survival, Wireframe.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, telah mengubah cara masyarakat mengakses dan memanfaatkan informasi di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam hal kegiatan eksplorasi dan petualangan alam bebas [1]. Indonesia, dengan kekayaan alam yang luar biasa seperti hutan tropis, pegunungan, dan laut yang mempesona, menjadi destinasi populer bagi para petualang dari dalam dan luar negeri. Namun, daya tarik alam ini sering kali diiringi dengan tantangan besar terkait keselamatan dan kurangnya pengetahuan dasar mengenai teknik bertahan hidup (*survival skills*). Banyak individu memulai perjalanan alam tanpa kesiapan yang memadai, baik dari sisi fisik, perlengkapan, maupun pengetahuan *survival*, sehingga rentan menghadapi situasi darurat seperti tersesat, cedera, hingga kesulitan menghadapi kondisi cuaca ekstrem. Sayangnya, akses terhadap informasi yang menyeluruh dan mudah dipahami mengenai teknik *survival*, perencanaan petualangan, dan protokol

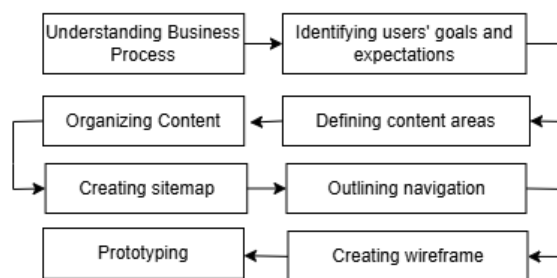
keselamatan masih sangat terbatas, khususnya dalam format digital yang terintegrasi dan ramah pengguna[2].

Menjawab tantangan tersebut, SurvivalIndonesia.id dikembangkan sebagai platform berbasis website yang tidak hanya berfokus pada penyediaan perlengkapan eksplorasi, tetapi juga mengedepankan fungsi edukatif dan pembentukan komunitas digital bagi para pecinta alam. Melalui pendekatan berbasis arsitektur informasi yang sistematis, platform ini dirancang untuk memberikan akses mudah terhadap panduan survival, informasi tentang kondisi medan, tips menghadapi situasi darurat, serta ruang berbagi pengalaman antarpengguna. Sebagian besar penyedia layanan sejenis di Indonesia masih terbatas pada model bisnis konvensional, seperti toko peralatan outdoor tanpa integrasi layanan digital dan edukatif. Hal ini memberikan peluang strategis bagi SurvivalIndonesia.id untuk menjadi pionir dalam menciptakan ekosistem digital yang menggabungkan edukasi, komunitas, dan layanan perlengkapan petualangan [3].

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis arsitektur informasi dari platform SurvivalIndonesia.id melalui pengembangan media edukasi komunitas survival. Fokus utama diarahkan pada bagaimana struktur informasi, navigasi, dan desain interaktif dapat mendukung efektivitas penyampaian konten edukatif [4], memperkuat keterlibatan komunitas [5], serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya keselamatan dalam aktivitas petualangan alam. Dengan pendekatan ini, diharapkan platform digital ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pengguna dalam bentuk pengetahuan dan layanan praktis, tetapi juga mendukung misi sosial berupa peningkatan budaya petualangan yang aman, bertanggung jawab, dan berbasis komunitas. Harapannya, pengembangan website ini dapat memberikan nilai tambah dengan menyediakan akses yang lebih mudah dan praktis kepada pengguna [6], meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya keterampilan survival, serta menjadikan SurvivalIndonesia.id sebagai platform terdepan di bidang edukasi survival dan pelestarian alam.

II. METODE PENELITIAN

Arsitektur Informasi (IA) berfokus pada penyusunan dan pengorganisasian konten situs web agar pengguna dapat menemukan informasi dengan mudah, sehingga memenuhi prinsip *findability* [7] dan *usability*[8]. *Findability* dalam *user interface* adalah kemampuan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi atau fungsi yang mereka butuhkan di dalam antarmuka. Ini melibatkan navigasi yang jelas, label yang deskriptif, dan sistem pencarian yang efektif [7]. *Usability* dalam *user interface* adalah seberapa mudah, efektif, dan memuaskan pengguna dapat menggunakan suatu produk digital untuk mencapai tujuan tertentu[8]. Ini mencakup berbagai aspek seperti kemudahan belajar, efisiensi penggunaan, retensi (memori), kesalahan, dan kepuasan pengguna[9]. Gambar 1 menampilkan tahapan penelitian yang dilakukan dalam perancangan arsitektur informasi website.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Perancangan Arsitektur Informasi Website [10] [27] [28]

Proses perancangan IA meliputi langkah-langkah berikut [10] [27] [28]:

1. **Understanding Business Process.** Langkah awal adalah mengidentifikasi tujuan dan harapan pemangku kepentingan utama (misalnya manajer atau pembuat keputusan). *Business goals* ini akan menjadi panduan dalam menyusun struktur IA. Rascão (2016) menegaskan bahwa IA dirancang untuk melayani komunitas yang mencakup manajer/pengambil keputusan serta pengguna sehingga memahami kebutuhan stakeholder adalah penting dalam tahap konseptualisasi awal desain [11].
2. **Identifying user's goals and expectations.** Setelah memahami kebutuhan bisnis, langkah berikutnya adalah mengumpulkan tujuan, kebutuhan, dan ekspektasi pengguna akhir. Data tentang pengguna (misalnya melalui wawancara atau survei) membantu menentukan fitur dan konten yang diperlukan. Rascão (2016) juga menyoroti peran pengguna dalam IA: konten harus

- melayani komunitas pengguna [11]. Dengan demikian, IA perlu menyeimbangkan kebutuhan kedua kelompok ini (stakeholder dan pengguna) dalam perancangan konten dan fungsionalitas situs.
3. **Defining content areas.** Berdasarkan tujuan pemangku kepentingan dan pengguna, tim desain mendefinisikan area utama konten situs, misalnya topik besar atau kategori utama. Menurut Göttgens et al. (2021), IA mencakup “*efficient organization, display, and structural content design*” [10], sehingga penting merencanakan jenis-jenis konten yang akan tersedia. Area konten ini kemudian menjadi kerangka dasar untuk membangun struktur situs dan sitemap.
 4. **Organizing the content areas.** Setelah area konten ditetapkan, selanjutnya konten tersebut dikelompokkan ke dalam kategori-kategori logis. Resmini & Rosati (2021) menyebut organization systems sebagai cara bagaimana konten dikelompokkan [12]. Penyusunan taksonomi atau kategori hierarkis membantu pengguna menavigasi konten dengan lebih mudah. Proses ini sering melibatkan teknik seperti card sorting untuk menentukan bagaimana pengguna mengharapkan konten dikelompokkan.
 5. **Creating the site map.** Sitemap adalah representasi visual dari struktur hierarki halaman situs. Sesuai dengan konsep navigation systems oleh Göttgens et al. (2021), peta situs menggambarkan bagaimana halaman dan sub-halaman terkait satu sama lain [10]. Peta situs memberikan gambaran umum struktur navigasi global dan membantu tim memastikan bahwa semua area konten terhubung secara logis.
 6. **Outlining navigation.** Struktur navigasi meliputi menu utama, menu samping, *breadcrumb*, dan elemen navigasi lainnya yang memandu pergerakan pengguna di situs. Resmini & Rosati (2021) menjelaskan bahwa elemen navigasi (seperti menu dan sitemap) adalah bagian dari sistem navigasi yang memungkinkan pengguna menelusuri konten [12]. Dengan rancangan yang baik, struktur navigasi memudahkan pengguna berpindah antar halaman sesuai alur tugas mereka. Tahap ini juga melibatkan penentuan nama atau istilah (label) untuk menu, kategori, dan bagian konten sehingga intuitif bagi pengguna. Menurut Resmini & Rosati (2021), labeling systems adalah cara kita memberi nama pada kelompok konten [12]. Label yang jelas dan konsisten sangat penting agar pengguna memahami arti tiap menu atau link. Bahkan, Resmini & Rosati (2021) menyebut IA erat kaitannya dengan elemen seperti *wireframes*, *labels*, dan *taxonomies* [12] menunjukkan betapa pentingnya proses pelabelan dalam IA.
 7. **Creating wireframe and prototyping.** Wireframe adalah rancangan skematis halaman yang menunjukkan tata letak elemen konten dan navigasi. Pembuatan wireframe mengubah struktur IA yang abstrak menjadi visualisasi praktis antarmuka. Seperti yang dicatat Göttgens et al. (2021), IA sering kali dikaitkan dengan pembuatan *wireframes* [10]. Dengan wireframe, tim dapat meninjau susunan konten dan navigasi di setiap halaman sebelum beralih ke desain visual final

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai jawaban terhadap kebutuhan akan platform digital yang mampu menyediakan informasi edukatif serta mendukung aktivitas petualangan alam secara aman dan bertanggung jawab, maka tahapan perancangan arsitektur informasi menjadi hal penting dalam pengembangan SurvivalIndonesia.id. Arsitektur informasi yang baik tidak hanya menentukan bagaimana konten disusun dan diakses, tetapi juga memengaruhi efektivitas penyampaian pesan, pengalaman pengguna, serta keterlibatan komunitas dalam platform tersebut [13]. Sesuai tahapan dalam perancangan arsitektur informasi pada Gambar 1, desain informasi yang dikembangkan harus mampu menjawab kebutuhan pengguna, mendukung fungsi edukasi survival, dan memperkuat konektivitas komunitas petualang di Indonesia.

3.1 Gambaran Umum Perusahaan

SurvivalIndonesia.id adalah platform berbasis website yang didirikan dengan visi menjadi komunitas dan pusat edukasi survival terbesar di Indonesia. Sistem tidak hanya menyediakan layanan edukasi tentang teknik bertahan hidup, tetapi juga memfasilitasi komunitas pecinta alam untuk saling berbagi pengalaman, berdiskusi, dan merencanakan kegiatan petualangan bersama.

Platform ini mengintegrasikan konsep komunitas, edukasi, dan e-commerce dengan fokus pada penjualan produk melalui sistem dropshipping dan afiliasi. SurvivalIndonesia.id menyediakan perlengkapan dan peralatan outdoor berkualitas untuk mendukung kegiatan pendakian dan petualangan alam. Selain itu, kami juga menjual merchandise eksklusif komunitas melalui grup WhatsApp. Melalui

pendekatan yang mengedepankan teknologi modern dan semangat kebersamaan, kami berharap dapat menciptakan lingkungan yang mendukung para petualang untuk menjelajahi keindahan alam Indonesia dengan aman dan bertanggung jawab.

3.1.1. Proses Bisnis

Proses bisnis SurvivalIndonesia.id dibagi menjadi tiga pilar utama: komunitas, edukasi, dan penjualan produk.

A. Komunitas Pendaki

Website menyediakan formulir pendaftaran untuk bergabung dalam grup WhatsApp komunitas SurvivalIndonesia. Calon anggota diseleksi oleh admin berdasarkan minat dan kesesuaian dengan nilai komunitas. Setelah lolos seleksi, anggota mendapatkan akses ke grup WhatsApp yang menjadi ruang interaksi bagi para pendaki. Dalam grup ini, anggota dapat: saling berbagi pengalaman dan tips pendakian. Mendapatkan informasi cuaca dan rekomendasi perlengkapan. Berpartisipasi dalam agenda hiking bersama. Membeli merchandise komunitas, seperti topi, baju, dan jaket dengan desain eksklusif.

B. Edukasi

Website menyediakan artikel, video tutorial, dan panduan praktis tentang teknik bertahan hidup di alam bebas, seperti navigasi, pembuatan perlindungan darurat, dan pertolongan pertama. Edukasi dirancang untuk meningkatkan kesadaran keselamatan dan keterampilan survival para petualang. Konten edukasi ini juga dapat diakses oleh anggota komunitas untuk memperdalam pengetahuan mereka.

C. Penjualan Produk melalui Dropshipping dan Afiliasi

Penjualan perlengkapan outdoor dilakukan melalui website dengan sistem dropshipping dan afiliasi. Produk yang dijual meliputi: Tas *carrier*, Tenda, *Tracking pole*, Jaket, Jas hujan, Kompor portable, Karpet tenda, Kotak P3K, Lampu penerangan, serta Sarung tangan. Proses pembelian dilakukan secara online melalui website, di mana pelanggan dapat memilih produk yang dibutuhkan dan mendapatkan informasi lengkap mengenai spesifikasi produk. Merchandise komunitas seperti topi, baju, dan jaket hanya dijual melalui grup *WhatsApp* untuk memberikan eksklusivitas kepada anggota komunitas. Dengan sistem ini, SurvivalIndonesia.id tidak hanya menyediakan produk berkualitas tetapi juga mempermudah pengguna untuk mendapatkan peralatan yang mereka butuhkan tanpa harus keluar rumah.

3.1.2 Deskripsi Layanan

Website SurvivalIndonesia.id dirancang sebagai sebuah platform digital yang mengintegrasikan berbagai layanan berbasis edukasi, komunitas, dan penyediaan perlengkapan kegiatan alam bebas. Tujuan utama dari pengembangan website ini adalah untuk mendukung peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta kesadaran keselamatan bagi para petualang dan pecinta alam di Indonesia. Adapun layanan utama yang disediakan melalui platform ini dijelaskan sebagai berikut:

A. Pusat Edukasi Survival

Layanan ini berfungsi sebagai pusat informasi dan pembelajaran daring yang menyajikan berbagai materi edukatif mengenai teknik bertahan hidup (survival) di alam terbuka. Seluruh konten disusun secara sistematis dan dapat diakses dengan mudah melalui antarmuka website yang ramah pengguna. Materi edukatif yang tersedia meliputi teknik bertahan hidup dalam kondisi ekstrem, seperti menghadapi cuaca buruk, keterbatasan sumber daya, serta bahaya alam lainnya. Navigasi darat, mencakup pemahaman dan penggunaan kompas serta peta topografi untuk orientasi medan. Panduan dasar pertolongan pertama, sebagai langkah preventif dan responsif dalam situasi kedaruratan, termasuk penanganan luka, hipotermia, dan kelelahan fisik. Layanan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keselamatan dan memperkuat kesiapsiagaan individu dalam menghadapi tantangan eksplorasi alam.

B. Komunitas Pendaki dan Pecinta Alam

Sebagai sarana membangun jaringan sosial dan ekosistem digital yang mendukung interaksi antaranggota, website ini menyediakan layanan komunitas berbasis grup percakapan, seperti WhatsApp Group. Komunitas ini diharapkan menjadi ruang kolaboratif bagi para pendaki dan pecinta alam untuk berbagi pengalaman pendakian, termasuk cerita, tips, dan rekomendasi lokasi petualangan. Mengakses informasi cuaca terkini, sebagai bahan pertimbangan sebelum melakukan perjalanan. Berpartisipasi dalam agenda hiking bersama, yang diselenggarakan oleh komunitas sebagai bentuk pembelajaran dan penguatan solidaritas. Berinteraksi dengan sesama pengguna yang memiliki minat dan aktivitas serupa, guna menciptakan rasa kebersamaan serta pertukaran pengetahuan secara informal. Fasilitas komunitas

ini mendukung tujuan untuk membentuk budaya petualangan yang aman, bertanggung jawab, dan inklusif.

C. Penjualan Produk Outdoor dan Merchandise

Website ini juga menyediakan layanan e-commerce yang berfokus pada penyediaan perlengkapan eksplorasi alam dan merchandise eksklusif komunitas. Sistem penjualan menggunakan metode dropshipping dan afiliasi, sehingga memungkinkan efisiensi distribusi tanpa memerlukan stok barang fisik. Produk-produk yang ditawarkan antara lain perlengkapan outdoor, seperti tas carrier, tenda, jaket lapangan, matras, dan perlengkapan teknis lainnya yang menunjang kegiatan di alam bebas. Merchandise komunitas, berupa topi, kaus, jaket, dan atribut lainnya yang dirancang secara eksklusif untuk anggota komunitas SurvivalIndonesia.id, sebagai simbol identitas dan solidaritas kelompok. Melalui layanan ini, platform tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukatif dan sosial, tetapi juga sebagai kanal komersial yang mendukung kebutuhan praktis para petualang.

3.2 Gambaran Umum Sistem

Website SurvivalIndonesia.id dirancang sebagai platform multifungsi yang mengintegrasikan komunitas, edukasi, dan penjualan produk untuk mendukung kebutuhan para pendaki dan pecinta alam. Fokus utama pengembangan website ini adalah memberikan akses mudah kepada pengguna untuk bergabung dengan komunitas pendaki melalui grup WhatsApp, mengakses konten edukasi mengenai teknik bertahan hidup dan pendakian, serta membeli perlengkapan outdoor melalui sistem dropshipping dan afiliasi. Website ini akan dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan responsif, memastikan pengalaman pengguna yang optimal di berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan smartphone. Platform ini juga akan dilengkapi dengan fitur pencarian, kategori produk yang terorganisasi, dan form pendaftaran yang intuitif. Dengan memanfaatkan teknologi modern, website ini diharapkan dapat memperkuat posisi SurvivalIndonesia.id sebagai komunitas dan marketplace terpercaya di bidang outdoor adventure.

3.3. Analisis Arsitektur Informasi

Sesuai dengan tahapan penelitian perancangan arsitektur informasi Gambar 1, maka langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan tujuan pengguna, menentukan area konten, mengatur area konten, membuat *sitemap*, menguraikan struktur navigasi serta membangun prototipe.

3.3.1. Tujuan Pengguna

Pada tahap ini telah mengidentifikasi tiga persona utama, yaitu: Andi (pendaki awam berusia 18 tahun), Budi (pendaki berpengalaman berusia 25 tahun), dan Citra (pecinta produk outdoor berusia 19 tahun). Masing-masing persona direpresentasikan dengan tujuan yang spesifik[14] berdasarkan tingkat pengalaman, motivasi, serta kebutuhannya dalam menjelajahi konten maupun menggunakan fitur sistem.

Tabel 1. Persona Pengguna, Tujuan Dan Kebutuhan Pengguna

Persona Pengguna	Tujuan	Kebutuhan Fungsional
Andi, seorang Pendaki Awam (18 Tahun)	Mencari Komunitas Baru	Menyediakan form Pendaftaran Untuk bergabung ke grup Whatsapp komunitas
	Mendapatkan Teman pendakian	Menampilkan informasi tentang kegiatan komunitas, Seperti agenda hiking
	Mendadak tertarik pada pendakian dan ingin belajar lebih jauh.	Mengakses artikel edukasi dan panduan Survival.
Budi seorang Pendaki Berpengalaman (25 Tahun)	Membagikan pengalaman dan tips pendakian	Fitur diskusi interaktif melalui grup whatsapp komunitas
	Mendapatkan informasi cuaca terkini	Halaman khusus dengan pembaruan cuaca real-time untuk lokasi pendakian populer.
	Merencanakan kegiatan pendakian bersama	Kalender agenda Hiking komunitas
Citra seorang Pecinta Produk Outdoor (19 tahun)	Mencari perlengkapan outdoor berkualitas	Fitur katalog produk yang menampilkan foto deskripsi dan harga
	Membeli merchandise eksklusif komunitas.	Toko online dengan kategori produk terpisah (peralatan aoutdoor dan marchandise Komunitas)

User persona adalah representasi fiktif namun berbasis pada data dari tipe pengguna ideal yang mencerminkan karakteristik, kebutuhan, tujuan, perilaku, dan latar belakang demografis pengguna sesungguhnya dalam menggunakan suatu sistem atau produk digital[14]. Persona dikembangkan melalui proses riset pengguna, seperti wawancara, survei, dan observasi, yang kemudian disintesis menjadi profil individu yang mewakili segmen pengguna tertentu[15]. Perancangan desain berpusat pada pengguna

(*user-centered design*), dimana persona berfungsi sebagai alat bantu untuk memahami perspektif pengguna secara mendalam, sehingga perancang dapat membuat keputusan yang lebih tepat dalam menentukan fitur, konten, dan antarmuka sistem yang relevan[16]. Dengan menggunakan user persona, proses perancangan menjadi lebih terarah karena fokus tidak hanya pada kebutuhan teknis, tetapi juga pada pengalaman dan ekspektasi pengguna secara menyeluruh. User Persona yang dirumuskan mencerminkan keragaman kebutuhan pengguna yang harus diakomodasi dalam desain system [17].

Tabel 1 menyajikan hasil analisis persona pengguna, tujuan, dan kebutuhan fungsional dari calon pengguna sistem SurvivalIndonesia.id. Pendekatan ini digunakan dalam proses perancangan sistem berbasis pengguna (*user-centered design*) untuk memastikan bahwa fitur dan konten website dirancang sesuai dengan karakteristik dan harapan pengguna.

3.3.2. Menentukan Area Konten

Analisis ini didasarkan pada pendekatan *user-centered design* yang menitikberatkan pada kebutuhan, pertanyaan, dan ekspektasi pengguna terhadap informasi yang ingin mereka akses di platform digital [5]. Setiap pertanyaan mewakili kemungkinan skenario pencarian informasi oleh pengguna, yang kemudian dipetakan ke dalam area konten yang relevan. Misalnya, pertanyaan terkait komunitas hiking dan cara bergabung diarahkan pada area konten "Komunitas", sementara informasi mengenai teknik pendakian dan tips bertahan hidup dialokasikan pada bagian "Tips & Trick".

Tabel 2. Analisis Area Konten Website

Pertanyaan	Area Konten
Apakah format ini sesuai dengan yang Anda inginkan? Jika perlu menambahkan detail lain, silakan berikan informasi tambahan!	Komunitas
Apa komunitas hiking unggulan yang bisa saya ikuti, dan bagaimana cara bergabung?	Komunitas
Di mana saya bisa menemukan tips terbaik untuk pendakian dan teknik survival?	Tips & Trick
Apa produk hiking terbaik yang dijual dan bagaimana saya bisa memesannya?	Peralatan
Siapa pendiri SurvivalIndonesia dan apa visi dari komunitas ini?	About us
Bagaimana cara saya menghubungi tim atau mengunjungi lokasi SurvivalIndonesia?	Contact us
Di mana saya bisa membaca cerita inspiratif dari komunitas dan pengalaman mendaki?	Home/Galeri Survival

Tabel 2 menampilkan hasil analisis area konten yang digunakan dalam proses perancangan struktur informasi pada website SurvivalIndonesia.id. Hasil area konten adalah Komunitas, *Tips and Trick*, Peralatan, *About Us*, *Contact Us*, dan *Home/Galeri Survival*.

3.3.3. Pengaturan Area Konten

Analisis area konten dilakukan untuk memastikan bahwa setiap informasi yang disajikan dalam website dapat diorganisasi secara logis dan dikenali dengan mudah oleh pengguna melalui pelabelan yang konsisten [12], deskriptif, dan representatif.

Tabel 3. Analisis Label Konten

Kelompok Konten	Isi Konten	Label Konten
General Information	Tips pendakian Agenda hiking Manfaat join Survival Profile Perusahaan	Home/Galeri survival
Company information	Profile Perusahaan Founder Komunitas What we Serve Member review Call to action	About us
Product list	Produk XX (terkenal #1) Produk YY (terkenal#2) Produk ZZ (terkenal#3) Produk terkenal lainnya	Shop
Education list	Teknik packing Etika hiking Makanan terbaik untuk hiking Bagaimana cara menghadapi cuaca buruk saat hiking Tips & trick Lainnya	Tips & Trick
Community	What we do Call to Action > Form Pendaftaran > Top 5 Member	Komunitas
Contact Information	Detail contact Social media Alamat Call to action	Contact us

Konten dikelompokkan menjadi enam kategori utama yaitu: *General Information*, *Company Information*, *Product List*, *Education List*, *Community*, dan *Contact Information*. Masing-masing kelompok berisi subkonten yang kemudian diberi label navigasi yang sesuai dan ringkas, seperti *Home/Galeri Survival*, *About Us*, *Shop*, *Tips & Trick*, *Komunitas*, dan *Contact Us*. Penentuan label ini menerapkan prinsip *labeling system* [4] dalam arsitektur informasi, yang bertujuan memfasilitasi proses pencarian informasi serta meningkatkan *findability* dan *usability* situs web.

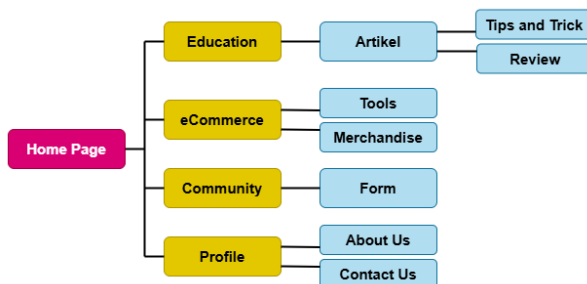
Tabel 3 menyajikan hasil analisis label konten sebagai bagian penting dalam pengembangan arsitektur informasi website *SurvivalIndonesia.id*. Sebagai contoh, seluruh informasi edukatif, termasuk teknik *packing* dan etika hiking, dikelompokkan di bawah label "*Tips & Trick*", yang merepresentasikan konten pembelajaran secara praktis. Sementara itu, informasi terkait profil perusahaan dan testimoni pengguna terkonsolidasi dalam label "*About Us*", yang umum digunakan secara universal dan mudah dikenali. Penggunaan label "*Shop*" untuk katalog produk dan "*Komunitas*" untuk aktivitas berbasis keanggotaan juga mendukung kejelasan dalam sistem navigasi.

3.3.4. Membuat Sitemap

Struktur hierarkis sitemap disusun dengan pendekatan *user-centered design* yang menekankan pada kemudahan navigasi dan kejelasan klasifikasi informasi untuk memenuhi kebutuhan utama pengguna website *SurvivalIndonesia.id* berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada Tabel 1-3. Sitemap dimulai dari halaman utama (*Home Page*) yang menjadi pusat akses ke empat kategori utama: *Education*, *eCommerce*, *Community*, dan *Profile* seperti yang digambarkan pada Gambar 1.

Kategori *Education* mencerminkan kebutuhan pengguna terhadap informasi edukatif seputar kegiatan survival dan pendakian, yang telah teridentifikasi dalam tabel area konten dan label konten sebagai bagian dari *Tips & Trick* dan Artikel. Submenu *Tips and Trick* dan *Review* dirancang untuk menampung konten edukatif seperti teknik bertahan hidup, etika hiking, serta ulasan pengalaman lapangan, sebagaimana tercantum pada *Education List*. Kategori *eCommerce* mengakomodasi kebutuhan pengguna untuk mencari dan membeli peralatan *outdoor*, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel persona dan konten produk. Subkategori *Tools* dan *Merchandise* mewakili dua klasifikasi utama dalam penawaran produk, yakni perlengkapan eksplorasi dan produk komunitas eksklusif.

Kategori *Community* berfungsi sebagai ruang interaksi sosial digital, sesuai dengan preferensi pengguna yang ingin bergabung dalam grup hiking dan berbagi pengalaman. Submenu *Form* mengarah pada pendaftaran komunitas sebagaimana disebutkan dalam *Call to Action* pada label konten komunitas. Kategori *Profile* mencakup *About Us* dan *Contact Us*, yang menyediakan informasi perusahaan serta saluran komunikasi, sesuai dengan hasil analisis pada *Company Information* dan *Contact Information*.



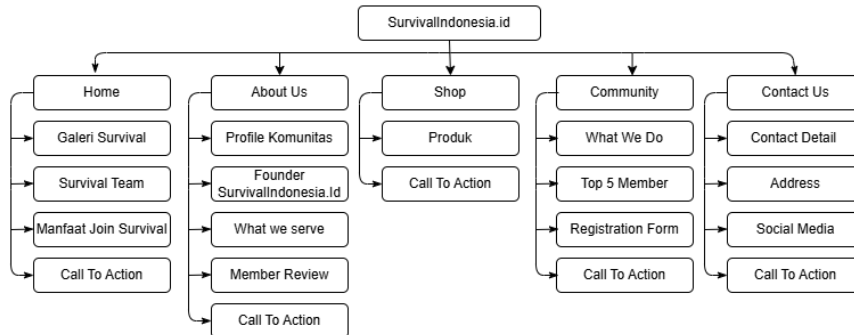
Gambar 2. Sitemap Website *SurvivalIndonesia.id*

3.3.5. Menentukan Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada gambar di atas merepresentasikan hasil akhir dari proses perancangan arsitektur informasi yang telah melalui tahapan analisis area konten, label konten, dan perumusan sitemap berbasis kebutuhan pengguna serta tujuan fungsional dari platform *SurvivalIndonesia.id*. Navigasi utama dibagi ke dalam lima kategori utama yaitu *Home*, *About Us*, *Shop*, *Community*, dan *Contact Us*

Masing-masing menu dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan informasional, edukatif, transaksional, dan interaktif pengguna dalam kegiatan eksplorasi alam dan survival. Bagian *Home* berperan sebagai pintu masuk utama yang memperkenalkan nilai dan manfaat platform. Submenu seperti *Galeri Survival*, *Survival Team*, dan Manfaat Join Survival memberikan informasi pengenalan tim, serta penjelasan manfaat keikutsertaan dalam komunitas. Elemen *Call to Action* di sini memperkuat fungsi konversi pengguna agar terdorong melakukan tindakan lebih lanjut.

Bagian *About Us* memuat informasi mendalam terkait identitas dan keunikan komunitas, termasuk Profil Komunitas, Founder SurvivalIndonesia.id, serta layanan dan ulasan anggota (*What We Serve, Member Review*). Seluruh konten ini bertujuan membangun kepercayaan dan kredibilitas pengguna terhadap platform.

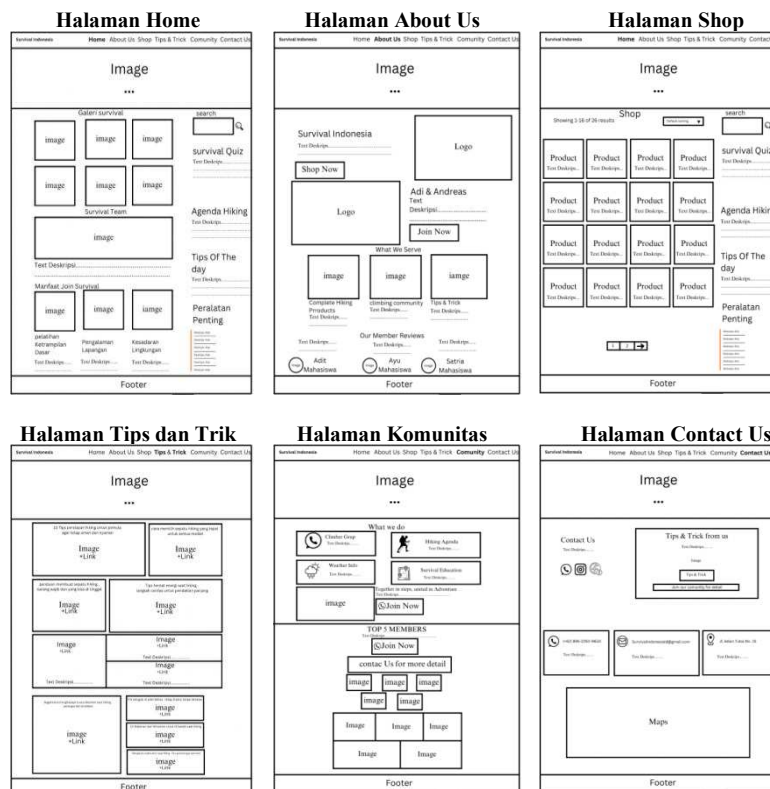


Gambar 3. Struktur Navigasi Website SurvivalIndonesia.id

Bagian *Shop* mengakomodasi kebutuhan *e-commerce* pengguna. Hanya terdiri dari dua elemen inti, yaitu *Produk* dan *Call to Action*, bagian ini memfasilitasi transaksi pembelian perlengkapan eksplorasi secara praktis dan langsung. Bagian *Community* memperkuat aspek interaksi sosial dengan menyediakan informasi tentang kegiatan komunitas (*What We Do*), hierarki partisipasi (*Top 5 Member*), dan formulir pendaftaran digital (*Registration Form*). Struktur ini memperkuat *engagement* dan membentuk ekosistem komunitas digital yang solid. Pada bagian *Contact Us* mengintegrasikan detail informasi *Contact Detail, Address, Social Media*, dan *Call to Action*, untuk menjamin aksesibilitas dan dukungan pengguna terhadap layanan.

3.3.6. Desain Wireframe

Struktur navigasi dituangkan kedalam desain wireframe. Terdapat 6 desain wireframe yang dirancang untuk website SurvivalIndonesia.id.



Gambar 4. Desain Wireframe Website SurvivalIndonesia.id

3.3.7. Prototyping

A. Desain Logo

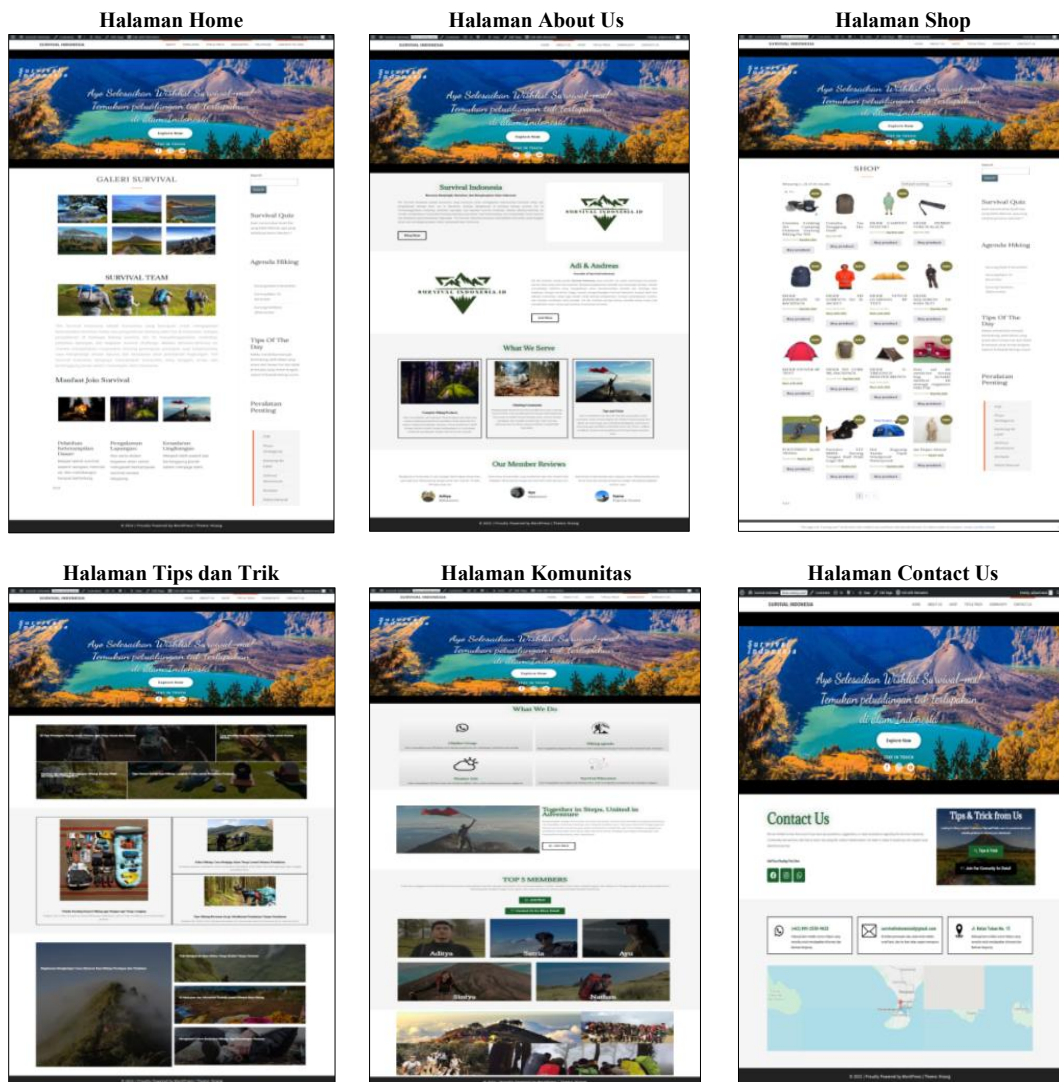
Logo SurvivalIndonesia.id, adalah identitas visual komunitas ini. Logo tersebut melambangkan kekuatan, keindahan alam, dan semangat eksplorasi. Desain dirancang dalam bentuk yang sederhana namun kuat, logo ini memudahkan pengguna untuk mengenali misi kami sebagai penyedia perlengkapan mendaki terbaik sekaligus komunitas yang hangat dan suportif.



Gambar 5. Desain Logo Komunitas SurvivalIndonesia.id

B. Desain Website

Terdapat 6 halaman utama dari prototipe website SurvivalIndonesia.id Gambar berikut menunjukkan hasil prototipe yang dirancang.



Gambar 6. Prototipe Halaman Website SurvivalIndonesia.id
 Sumber: Data Diolah

IV. KESIMPULAN

Website SurvivalIndonesia.id dirancang sebagai platform multifungsi yang mengintegrasikan komunitas, edukasi, dan penjualan perlengkapan outdoor melalui sistem dropshipping dan afiliasi. Platform ini memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kesadaran dan keterampilan survival bagi pecinta alam melalui edukasi interaktif dan informatif.

Melalui fitur komunitas, website ini menciptakan ruang interaksi bagi para pendaki untuk berbagi pengalaman, mendapatkan informasi cuaca terkini, serta merencanakan kegiatan pendakian bersama. Selain itu, fitur e-commerce yang terintegrasi mempermudah pengguna dalam membeli perlengkapan outdoor dan merchandise komunitas dengan kualitas yang terjamin.

Keberadaan platform ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, baik bagi pendaki pemula maupun yang berpengalaman, dengan menyediakan akses yang mudah ke informasi penting dan produk pendukung petualangan. Dalam jangka panjang, website ini berkontribusi pada pelestarian alam melalui edukasi tentang petualangan yang bertanggung jawab, serta memperkuat ekosistem pariwisata petualangan di Indonesia.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar website ini terus mengintegrasikan fitur-fitur inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, seperti forum diskusi langsung dan rekomendasi berbasis teknologi modern. Promosi digital yang lebih luas perlu dilakukan untuk meningkatkan visibilitas platform di kalangan pecinta alam dan wisatawan. Mengadakan pelatihan daring atau webinar tentang teknik survival dan kerja sama dengan komunitas outdoor maupun lembaga pelestarian lingkungan dapat memperkuat misi keberlanjutan platform ini. Upaya ini diharapkan dapat menjadikan Survival Indonesia.id sebagai pelopor dalam edukasi dan komunitas survival berbasis digital di Indonesia..

REFERENSI

- [1] C. Garcia-Lopez, E. Mor, and S. Tesconi, "Human-Centered Design as an Approach to Create Open Educational Resources," *Sustainability*, vol. 12, no. 18, p. 7397, Sep. 2020, doi: 10.3390/su12187397.
- [2] R. E. Hasson, M. Xie, D. Tadikamalla, and L. R. Beemer, "Using a Human-Centered Design Process to Evaluate and Optimize User Experience of a Website (InPACT at Home) to Promote Youth Physical Activity: Case Study," *JMIR Hum. Factors*, vol. 11, pp. e52496–e52496, Jul. 2024, doi: 10.2196/52496.
- [3] Ferdi Sönmez, Uygur Aydin, and Ziya N Perdahci, "Investigation of university websites from technology acceptance model and information architecture perspective: A case study," *J. Inf. Sci.*, vol. 50, no. 2, pp. 466–480, May 2022, doi: 10.1177/01655515221094436.
- [4] A. H. Seddighi, "An Information Architecture Evaluation Framework for Websites," *Iran. J. Inf. Process. Manag.*, vol. 36, no. 4, pp. 995–1030, Jul. 2021, doi: 10.52547/jipm.36.4.995.
- [5] A. Najafgholinejad, "User experience and information architecture of the National Digital Library and archives of Iran: a usability investigation and card sorting," *Electron. Libr.*, vol. 41, no. 1, pp. 30–44, Jan. 2023, doi: 10.1108/EL-07-2022-0172.
- [6] H. A. Farag, A. A. Mohammed, G. Taha, O. Muhammad, I. Mamdouh, and A. Halim, "The Effect Of Information Architecture On The Design Of University Library Websites," vol. 38, pp. 38–68, 2023.
- [7] A. Sinha, P. R. Mall, and D. Roy, "Findability: A Novel Measure of Information Accessibility," in *Proceedings of the 32nd ACM International Conference on Information and Knowledge Management*, 2023, pp. 4289–4293. doi: 10.1145/3583780.3615256.
- [8] M. Mohamed, "Information Architecture for Websites of Libraries and Information Departments in Egyptian Universities: An Evaluation Study," *Int. J. Informatics, Media Commun. Technol.*, vol. 0, no. 0, pp. 0–0, 2023, doi: 10.21608/ijimct.2022.161885.1037.
- [9] T. Dekkers, M. Melles, S. B. W. Vehmeijer, and H. de Ridder, "Effects of Information Architecture on the Effectiveness and User Experience of Web-Based Patient Education in Middle-Aged and Older Adults: Online Randomized Experiment," *J. Med. Internet Res.*, vol. 23, no. 3, p. e15846, Mar. 2021, doi: 10.2196/15846.
- [10] I. Göttgens and S. Oertelt-Prigione, "The Application of Human-Centered Design Approaches in Health Research and Innovation: A Narrative Review of Current Practices," *JMIR mHealth*

-
- uHealth*, vol. 9, no. 12, p. e28102, Dec. 2021, doi: 10.2196/28102.
- [11] J. P. Rascão and A. J. Briones-Peñalver, "Information architecture in practice," *Handb. Res. Inf. Archit. Manag. Mod. Organ.*, pp. 293–340, 2015, doi: 10.4018/978-1-4666-8637-3.ch014.
- [12] A. Resmi and L. Rosati, "A Brief History of Information Architecture," *J. Inf. Archit.*, vol. 3, no. 2, pp. 33–46, 2021, doi: 10.55135/1015060901/112.006/3.024.
- [13] G. Beatriz Andreu Moya, D. Zamora Suri, and K. Mayuli Alonso López, "Information Architecture Proposal for a Science, Technology and Environment Web Page in Villa Clara, Cuba," *Int. J. Inf. Commun. Sci.*, vol. 6, no. 4, p. 93, 2021, doi: 10.11648/j.ijics.20210604.12.
- [14] J. Bilardi, A. Webb, V.-H. Trieu, G. Sharp, J. McIntosh, and M. Temple-Smith, "Miscarriage Australia: the use of a human centered design approach to design and develop a website for those affected by miscarriage," *Front. Public Heal.*, vol. 11, no. May, pp. 1–15, May 2023, doi: 10.3389/fpubh.2023.1128768.
- [15] C. Chang, "Improving Access to Free Online Legal Information Through Universal Design: User Personas, User Journeys, a Proposal, and a Prototype," *Legal Ref. Serv. Q.*, vol. 40, no. 4, pp. 199–281, Jan. 2022, doi: 10.1080/0270319X.2021.2003686.
- [16] M. Guizani, "A Decade of Information Architecture in HCI: A Systematic Literature Review," Feb. 2022, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2202.13412>
- [17] L. van Velsen, G. Ludden, and C. Grünloh, "The Limitations of User- and Human-Centered Design in an eHealth Context and How to Move Beyond Them," *J. Med. Internet Res.*, vol. 24, no. 10, p. e37341, Oct. 2022, doi: 10.2196/37341.