



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2026) pp: 14761-14769

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Peran Peta Digital dalam Meningkatkan Kemudahan Akses Informasi Pengunjung di Taman Margasatwa Ragunan

Chessa Aurelio Wangania, Davina Tri Harani, Rahmadita Nur Aisyah, Ratu Rindu Perdana I
Program Studi Pariwisata, Universitas Sahid Jakarta

chessawangania73@gmail.com, davinatriharani05@gmail.com, rahmaditaaisyah09@gmail.com, raturindu20@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong pengelolaan kawasan wisata untuk menyediakan layanan berbasis digital guna meningkatkan kenyamanan dan efisiensi kunjungan. Taman Margasatwa Ragunan sebagai salah satu destinasi wisata edukatif dengan area yang luas membutuhkan media informasi dan navigasi yang efektif, salah satunya melalui pemanfaatan peta digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat efektivitas peta digital serta mengkaji upaya yang dapat dilakukan untuk mempopulerkan penggunaannya di kawasan Taman Margasatwa Ragunan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode survei. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 55 pengunjung yang mengetahui atau pernah menggunakan peta digital selama berkunjung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan peta digital oleh pengunjung masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan promosi terkait keberadaan peta digital di kawasan wisata. Meskipun demikian, peta digital dinilai sangat efektif oleh pengunjung yang telah menggunakannya, terutama dalam membantu menemukan lokasi tujuan, meningkatkan efisiensi waktu kunjungan, serta mempermudah navigasi di kawasan Taman Margasatwa Ragunan yang luas. Selain itu, pengunjung mengharapkan peta digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat navigasi, tetapi juga mampu menyajikan informasi fasilitas umum, penunjuk arah, dan lokasi kandang satwa secara terintegrasi. Dengan demikian, peta digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pengalaman berkunjung apabila didukung oleh strategi pemopuleran dan pengembangan fitur yang berkelanjutan.

Kata kunci: Peta Digital, Efektivitas, Taman Margasatwa Ragunan

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pariwisata dan pengelolaan ruang publik [1]. Transformasi digital mendorong pengelola destinasi wisata untuk menyediakan layanan informasi yang lebih efektif, cepat, dan mudah diakses oleh pengunjung [2]. Salah satu bentuk penerapan teknologi yang semakin relevan dalam konteks tersebut adalah penggunaan peta digital sebagai media informasi dan navigasi. Dibandingkan dengan peta konvensional, peta digital memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara interaktif, akurat, dan *real time*, sehingga mampu membantu pengunjung dalam memahami tata letak kawasan serta menentukan rute perjalanan secara lebih efisien [3]. Keberadaan peta digital menjadi elemen penting dalam meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman berkunjung, khususnya pada destinasi wisata dengan skala kawasan yang luas.

Taman Margasatwa Ragunan merupakan salah satu destinasi wisata edukatif unggulan di Jakarta yang memiliki peran penting sebagai sarana rekreasi, edukasi, dan konservasi satwa [4]. Kawasan ini memiliki luas wilayah yang besar dengan beragam fasilitas, seperti kandang satwa, sarana edukasi, ruang terbuka hijau, area rekreasi, serta fasilitas umum pendukung bagi pengunjung. Luas dan kompleksitas kawasan tersebut sering kali menimbulkan kendala bagi pengunjung, terutama dalam menemukan lokasi tujuan dan menentukan rute perjalanan selama berada di area wisata. Meskipun telah tersedia peta konvensional di beberapa titik, media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pengunjung, khususnya di era digital yang menuntut akses informasi yang cepat dan praktis [5].

Seiring dengan perkembangan teknologi, peta digital seharusnya dapat menjadi solusi navigasi yang efektif bagi pengunjung Taman Margasatwa Ragunan. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan peta digital di kawasan ini

masih tergolong rendah. Tidak semua pengunjung mengetahui keberadaan peta digital, dan sebagian pengunjung lainnya belum memanfaatkannya secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan tingkat penggunaannya oleh pengunjung. Rendahnya pemanfaatan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas peta digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan sistem, tetapi juga oleh aspek kemudahan penggunaan, kejelasan dan kelengkapan informasi, aksesibilitas, serta kenyamanan pengguna.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peta digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas layanan informasi dan navigasi di kawasan wisata. Penelitian Arsa [6] mengenai pengembangan sistem informasi geografis kebun binatang berbasis *Progressive Web Application* (PWA) membuktikan bahwa peta digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kemudahan navigasi, efisiensi waktu kunjungan, dan kenyamanan pengunjung. Sistem tersebut memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi lokasi kandang satwa, fasilitas umum, serta jalur pergerakan secara interaktif melalui berbagai perangkat. Temuan ini menegaskan bahwa peta digital dapat menjadi media informasi yang efektif pada kawasan wisata dengan area yang luas dan kompleks.

Selain itu, Utami dkk [7] dalam penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat kepuasan dan pengalaman pengunjung sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara pengguna dan sistem peta digital. Dengan demikian, efektivitas peta digital tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada desain antarmuka yang berorientasi pada pengguna. Penelitian lain yang dilakukan oleh Syaiful & Hasibuan [8] terkait pemanfaatan media visual digital dalam pariwisata menyatakan bahwa penyajian informasi berbasis visual mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan pengunjung terhadap suatu destinasi. Dalam konteks peta digital, integrasi elemen visual yang informatif dan mudah dipahami dapat membantu pengunjung mengenali lokasi, rute, dan fasilitas secara lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa peta digital yang efektif harus mampu mengombinasikan aspek visual, fungsional, dan informatif secara seimbang.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas peta digital di kawasan wisata dipengaruhi oleh kemudahan akses, kejelasan dan kelengkapan informasi, desain antarmuka yang berorientasi pada pengguna, serta cara penyampaian informasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji tingkat efektivitas peta digital dalam membantu aktivitas pengunjung di kawasan Taman Margasatwa Ragunan sekaligus merumuskan upaya untuk mempopulerkan penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peta digital efektif dalam membantu pengunjung memahami denah kawasan, menemukan lokasi kandang satwa dan fasilitas umum, menentukan rute perjalanan, serta menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap penggunaan peta digital sebagai media navigasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengelola Taman Margasatwa Ragunan dalam meningkatkan kualitas layanan informasi dan navigasi berbasis digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi informatif dan edukatif bagi pengunjung mengenai pentingnya peta digital sebagai sarana pendukung kenyamanan dan efisiensi kunjungan. Dari sisi akademik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah terkait efektivitas peta digital di kawasan wisata serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya di bidang pariwisata dan teknologi informasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode survei untuk mengkaji tingkat efektivitas peta digital serta upaya pemopulerannya di kawasan Taman Margasatwa Ragunan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan pandangan pengunjung dalam memanfaatkan peta digital sebagai media informasi dan navigasi kawasan wisata. Metode survei digunakan untuk memperoleh data langsung dari pengunjung melalui instrumen kuesioner, sehingga peneliti dapat menggambarkan secara sistematis bagaimana peta digital digunakan, dipahami, dan dirasakan manfaatnya oleh pengguna di lapangan.

Subjek penelitian ini adalah pengunjung Taman Margasatwa Ragunan yang pernah menggunakan atau setidaknya mengetahui keberadaan peta digital selama melakukan kunjungan. Pemilihan partisipan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang dianggap mampu memberikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria partisipan meliputi pengunjung yang telah berkeliling di kawasan Taman Margasatwa Ragunan dan memiliki pengalaman langsung atau pengetahuan terkait peta digital sebagai media informasi dan navigasi. Selain pengunjung, penelitian ini juga melibatkan informan pendukung dari pihak pengelola yang berkaitan

dengan penyediaan layanan informasi kawasan wisata, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Lokasi penelitian dipusatkan di Kawasan Taman Margasatwa Ragunan, Jakarta Selatan, yang dipilih karena memiliki area yang luas dan kompleks sehingga membutuhkan media navigasi digital yang efektif bagi pengunjung.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup digunakan untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, kejelasan dan kelengkapan informasi, serta efektivitas peta digital, sedangkan pertanyaan terbuka bertujuan menggali pendapat, pengalaman, dan saran pengunjung terkait pemanfaatan serta upaya pemopuleran peta digital. Kuesioner dibagikan secara langsung kepada pengunjung pada saat waktu kunjungan, dengan terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan persetujuan partisipasi responden. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data yang relevan, menyajikannya dalam bentuk narasi deskriptif yang dapat didukung tabel ringkasan, serta menginterpretasikan temuan untuk menggambarkan tingkat efektivitas peta digital dan merumuskan rekomendasi strategis dalam upaya pemopulerannya di Taman Margasatwa Ragunan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini disajikan untuk memberikan gambaran umum mengenai profil pengunjung yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, meliputi jenis kelamin, kelompok usia, dan status kunjungan. Penyajian karakteristik responden ini penting untuk memahami latar belakang responden yang berpotensi memengaruhi persepsi dan pengalaman mereka dalam menggunakan peta digital di kawasan Taman Margasatwa Ragunan.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	13	23,6
	Perempuan	42	76,4
Usia	17–25 tahun	41	74,5
	26–35 tahun	14	25,5
Status Kunjungan	Pengunjung pertama kali	15	27,3
	Pengunjung lama	40	72,7

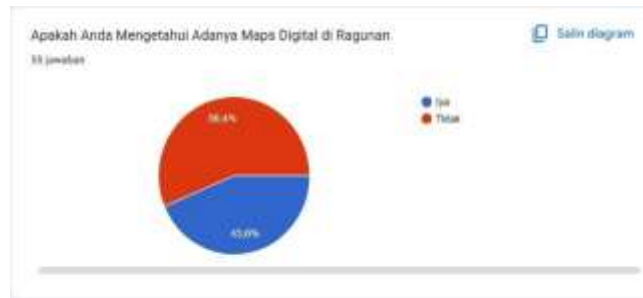
Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan, yaitu sebesar 76,4%, sedangkan responden laki-laki hanya sebesar 23,6%. Dominasi responden perempuan menunjukkan bahwa pengunjung perempuan lebih banyak terlibat dalam pengisian kuesioner terkait penggunaan peta digital di Taman Margasatwa Ragunan. Karakteristik ini dapat memengaruhi hasil penelitian, mengingat adanya perbedaan kecenderungan perilaku dan preferensi penggunaan media informasi digital antar kelompok pengguna.

Ditinjau dari kelompok usia, responden didominasi oleh pengunjung berusia 17–25 tahun dengan persentase sebesar 74,5%, sementara responden berusia 26–35 tahun sebesar 25,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa partisipasi penelitian didominasi oleh kelompok usia remaja akhir hingga dewasa awal yang umumnya memiliki tingkat literasi digital lebih tinggi dan lebih adaptif terhadap pemanfaatan teknologi digital, termasuk penggunaan peta digital sebagai media informasi dan navigasi kawasan wisata.

Berdasarkan status kunjungan, sebagian besar responden merupakan pengunjung lama dengan persentase sebesar 72,7%, sedangkan pengunjung pertama kali sebesar 27,3%. Tingginya proporsi pengunjung lama mengindikasikan adanya tingkat kunjungan ulang yang cukup tinggi, yang mencerminkan daya tarik serta tingkat kepuasan pengunjung terhadap fasilitas dan layanan di Taman Margasatwa Ragunan. Sementara itu, keberadaan pengunjung pertama kali menunjukkan bahwa kawasan wisata ini tetap memiliki potensi untuk menarik pengunjung baru, sehingga kebutuhan akan media navigasi yang efektif dan mudah diakses, seperti peta digital, menjadi semakin penting untuk mendukung pengalaman berkunjung bagi seluruh pengunjung.

3.2. Hasil Survei Pengunjung

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan pengunjung terhadap keberadaan peta digital di Taman Margasatwa Ragunan, responden diberikan pertanyaan terkait kesadaran mereka terhadap ketersediaan peta digital di kawasan wisata tersebut.



Gambar 1. Tingkat Pengetahuan Pengunjung terhadap Keberadaan Peta Digital

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung Taman Margasatwa Ragunan belum mengetahui adanya peta digital yang tersedia di kawasan tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh persentase responden yang menjawab “tidak” sebesar 56,4%, sedangkan responden yang menjawab “ya” hanya sebesar 43,6%. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat sosialisasi dan promosi peta digital masih tergolong rendah. Kurangnya pengetahuan pengunjung mengenai keberadaan peta digital berpotensi menjadi faktor utama rendahnya tingkat pemanfaatan peta digital sebagai media informasi dan navigasi di kawasan wisata.



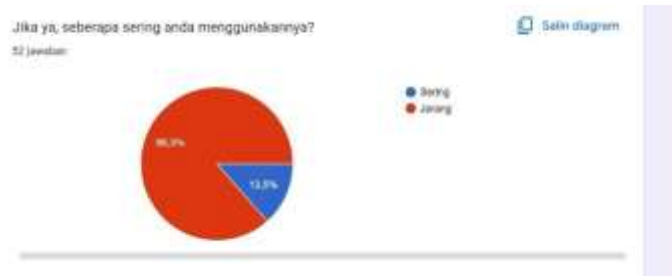
Gambar 2. Sumber Informasi Pengunjung mengenai Peta Digital

Berdasarkan hasil survei, diketahui bahwa sebagian besar responden, yaitu sebesar 56,4%, menyatakan tidak mengetahui sama sekali informasi mengenai peta digital di Taman Margasatwa Ragunan. Sementara itu, responden yang memperoleh informasi melalui media sosial sebesar 20%, melalui petugas Ragunan sebesar 14,5%, dan melalui teman atau keluarga sebesar 9,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa penyebaran informasi mengenai peta digital masih belum optimal, terutama melalui saluran komunikasi resmi. Rendahnya kontribusi media sosial dan petugas lapangan sebagai sumber informasi mengindikasikan perlunya strategi komunikasi dan promosi yang lebih terencana agar keberadaan peta digital dapat dikenal secara lebih luas oleh pengunjung.



Gambar 3. Pengalaman Penggunaan Peta Digital oleh Pengunjung

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung belum pernah menggunakan peta digital saat berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Hal ini ditunjukkan oleh persentase responden yang menjawab “tidak” sebesar 61,1%, sedangkan responden yang menjawab “ya” sebesar 38,9%. Data ini menegaskan bahwa tingkat pemanfaatan peta digital masih relatif rendah. Rendahnya penggunaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh minimnya pengetahuan pengunjung mengenai keberadaan peta digital serta kurang optimalnya sosialisasi dari pihak pengelola, sehingga peta digital belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana navigasi dan informasi kawasan wisata.



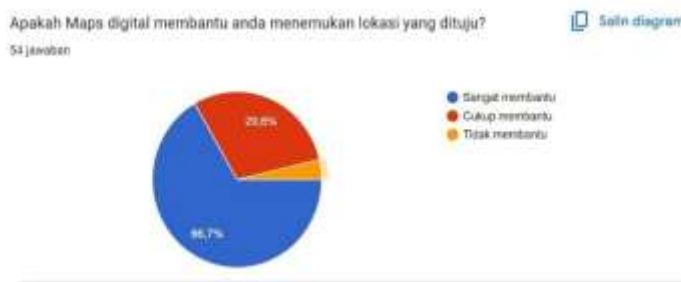
Gambar 4. Intensitas Penggunaan Peta Digital

Berdasarkan intensitas penggunaan, mayoritas responden menyatakan jarang menggunakan peta digital saat berada di kawasan wisata. Sebanyak 86,5% responden memilih kategori “jarang”, sementara hanya 13,5% responden yang menyatakan “sering” menggunakan peta digital. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun peta digital tersedia, tingkat kebiasaan dan ketergantungan pengunjung dalam menggunakannya masih rendah. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh faktor kemudahan navigasi manual di lapangan maupun belum terbentuknya kebiasaan penggunaan peta digital sebagai panduan utama selama berkunjung



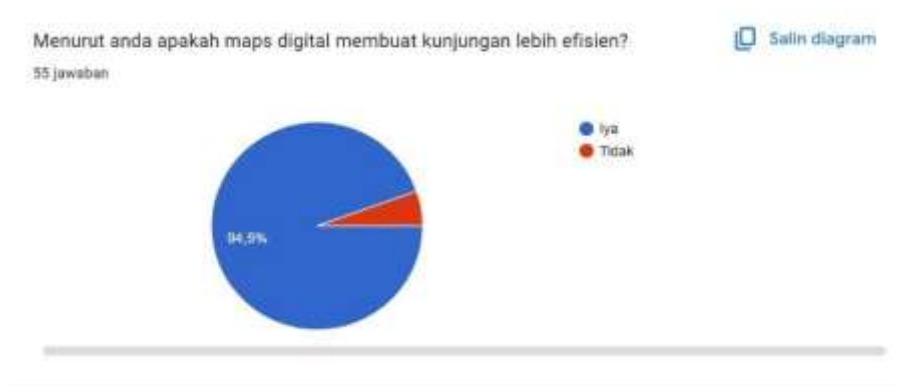
Gambar 5. Prioritas Fitur Peta Digital yang Dibutuhkan Pengunjung

Hasil survei menunjukkan bahwa kebutuhan pengunjung terhadap fitur peta digital terbagi relatif merata ke dalam tiga kategori utama. Fitur fasilitas umum, seperti toilet, musala, dan kantin, menjadi pilihan terbanyak dengan persentase 34,5%. Sementara itu, fitur penunjuk arah dan lokasi kandang satwa masing-masing dipilih oleh 32,7% responden. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengunjung tidak hanya membutuhkan peta digital sebagai alat navigasi dasar, tetapi juga sebagai media pendukung kenyamanan selama berada di kawasan wisata. Dengan demikian, efektivitas peta digital sangat bergantung pada kemampuan sistem dalam mengintegrasikan informasi lokasi satwa dan fasilitas umum secara komprehensif



Gambar 6. Persepsi Pengunjung terhadap Manfaat Peta Digital

Meskipun sebagian besar responden masih jarang menggunakan peta digital, hasil survei menunjukkan bahwa peta digital dinilai sangat bermanfaat oleh pengunjung yang telah menggunakannya. Sebanyak 66,7% responden menyatakan bahwa peta digital sangat membantu dalam menemukan lokasi tujuan. Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama tidak terletak pada fungsi peta digital, melainkan pada aspek aksesibilitas dan tingkat penggunaannya oleh pengunjung.



Gambar 7. Persepsi Efektivitas Peta Digital terhadap Efisiensi Kunjungan

Hasil survei juga menunjukkan bahwa 94,5% responden menyatakan setuju bahwa peta digital mampu meningkatkan efisiensi kunjungan di Taman Margasatwa Ragunan. Selain itu, sebanyak 66,7% responden merasa sangat terbantu dalam menemukan lokasi yang dituju. Tingginya tingkat persetujuan ini menegaskan bahwa peta digital memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi sebagai media navigasi dan informasi, sehingga berpotensi besar untuk meningkatkan kualitas pengalaman berkunjung apabila dipopulerkan dan dimanfaatkan secara optimal.



Gambar 8. Persepsi tentang Pentingnya Keberadaan Peta Digital

Hasil survei menunjukkan bahwa keberadaan peta digital di Ragunan dinilai sangat penting oleh seluruh responden, dengan 74,5% menyatakan bahwa keberadaan peta digital sangat penting dan 25,5 % menyatakan penting. Tidak ada satupun responden yang mengatakan peta digital kurang penting atau tidak penting. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan peta digital sangatlah penting untuk membantu pengunjung Taman Margasatwa Ragunan.

3.3. Saran Pengunjung terhadap Peta Digital

Tabel 2. Hasil Survei Saran Pengunjung

No	Kategori Saran	Inti Saran Responden
1	Sosialisasi dan Promosi	Peta digital perlu disosialisasikan secara lebih luas karena masih banyak pengunjung yang belum mengetahui keberadaannya. Promosi dapat dilakukan melalui media sosial, papan informasi, petugas lapangan, serta di area sekitar Ragunan.
2	Aksesibilitas Informasi	Pengunjung berharap akses terhadap peta digital dibuat lebih mudah sejak awal kunjungan, misalnya melalui QR code yang diperbanyak di berbagai titik strategis kawasan.
3	Pengembangan Fitur	Peta digital perlu dilengkapi dengan fitur yang lebih lengkap dan interaktif, seperti tampilan 3D, navigasi real-time, augmented reality (AR), serta informasi satwa yang lebih detail.
4	Kelengkapan dan Informatif	Responden mengharapkan peta digital disajikan secara lebih informatif, ramah pengguna, dan relevan dengan kebutuhan pengunjung saat ini, khususnya dalam mencari lokasi satwa dan fasilitas umum.
5	Efisiensi Navigasi	Peta digital dinilai penting untuk meningkatkan efisiensi kunjungan, membantu pengunjung agar tidak tersesat, serta mempermudah pencarian lokasi satwa dan fasilitas di dalam kawasan Ragunan.
6	Optimalisasi Implementasi	Beberapa responden menyatakan bahwa peta digital sebenarnya sudah tersedia, namun belum disebarluaskan dan dimanfaatkan secara optimal oleh pengunjung.

Berdasarkan kolom saran yang diisi oleh responden, sebagian besar pengunjung menyampaikan harapan agar peta digital dapat disebarluaskan dan diinformasikan secara lebih luas kepada pengunjung. Responden menilai bahwa keberadaan maps digital akan lebih bermanfaat apabila pengunjung mengetahui dan mudah mengaksesnya sejak awal kunjungan. Penyebarluasan informasi tersebut dapat dilakukan melalui papan informasi, media sosial, maupun petugas di lapangan, sehingga peta digital tidak hanya tersedia, tetapi juga benar-benar digunakan sebagai sarana pendukung navigasi dan kenyamanan pengunjung selama berada di lokasi.

3.4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 55 responden, dapat diketahui bahwa karakteristik pengunjung Taman Margasatwa Ragunan yang berpartisipasi dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan dan berada pada rentang usia 17–25 tahun. Dominasi responden perempuan serta kelompok usia remaja akhir hingga dewasa awal menunjukkan bahwa kelompok ini relatif lebih aktif dalam merespons kuesioner dan memiliki tingkat keterbukaan yang lebih tinggi terhadap pemanfaatan teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan karakteristik generasi muda yang umumnya lebih familiar, adaptif, dan responsif terhadap penggunaan teknologi sebagai media informasi dan navigasi di kawasan wisata [9].

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan pengunjung yang telah melakukan kunjungan sebelumnya. Tingginya proporsi pengunjung lama mengindikasikan adanya daya tarik serta tingkat kepuasan tertentu terhadap Taman Margasatwa Ragunan sebagai destinasi wisata edukatif. Namun demikian, meskipun tingkat kunjungan ulang tergolong tinggi, pemanfaatan peta digital oleh pengunjung masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pengguna peta digital dengan tingkat penggunaan aktual di lapangan, yang mengindikasikan bahwa keberadaan peta digital belum sepenuhnya terintegrasi dalam pengalaman berkunjung pengunjung.

Rendahnya tingkat pemanfaatan peta digital tersebut diperkuat oleh temuan bahwa sebagian besar pengunjung belum mengetahui keberadaan maupun informasi terkait peta digital di kawasan Taman Margasatwa Ragunan. Lebih dari separuh responden menyatakan tidak mengetahui adanya fasilitas tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa proses sosialisasi dan promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola belum berjalan secara optimal. Minimnya peran media sosial resmi, petugas lapangan, serta sarana informasi di dalam kawasan wisata menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat pengetahuan pengunjung mengenai peta digital [10].

Selain rendahnya tingkat pengetahuan, sebagian besar responden juga menyatakan jarang menggunakan peta digital meskipun fasilitas tersebut telah tersedia. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengunjung masih cenderung

mengandalkan metode navigasi konvensional, seperti membaca papan petunjuk fisik atau bertanya kepada petugas dan sesama pengunjung. Faktor kemudahan orientasi di lapangan, kebiasaan pengunjung, serta kurangnya dorongan untuk mencoba teknologi baru diduga turut memengaruhi rendahnya intensitas penggunaan peta digital [11].

Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa peta digital memiliki tingkat efektivitas yang tinggi bagi pengunjung yang menggunakannya. Sebagian besar responden menyatakan bahwa peta digital mampu meningkatkan efisiensi kunjungan dan sangat membantu dalam menemukan lokasi tujuan di dalam kawasan Ragunan. Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada fungsi atau manfaat peta digital, melainkan pada aspek penyebaran informasi, aksesibilitas, dan kebiasaan penggunaan oleh pengunjung [12], [13].

Temuan lain yang penting adalah preferensi pengunjung terhadap fitur peta digital. Pengunjung menunjukkan kebutuhan yang relatif seimbang antara fitur informasi fasilitas umum, penunjuk arah, dan lokasi kandang satwa. Hal ini mengindikasikan bahwa peta digital yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat navigasi, tetapi juga sebagai media informasi pendukung kenyamanan dan pengalaman berkunjung secara menyeluruh [14], [15]. Oleh karena itu, pengembangan peta digital perlu mempertimbangkan integrasi antara fungsi navigasi dan penyediaan informasi yang relevan dengan kebutuhan pengunjung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemanfaatan peta digital di kawasan Taman Margasatwa Ragunan masih relatif rendah, yang terutama disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dan promosi sehingga banyak pengunjung belum mengetahui atau terbiasa menggunakan fasilitas tersebut. Namun demikian, peta digital terbukti memiliki tingkat efektivitas yang tinggi bagi pengunjung yang menggunakannya, khususnya dalam membantu menemukan lokasi tujuan, meningkatkan efisiensi waktu kunjungan, dan mempermudah navigasi di kawasan wisata yang luas. Rendahnya tingkat penggunaan peta digital tidak disebabkan oleh keterbatasan fungsi, melainkan oleh kesenjangan antara potensi teknologi dan tingkat penerimaan pengguna. Selain itu, pengunjung mengharapkan peta digital yang tidak hanya berfungsi sebagai alat navigasi, tetapi juga menyediakan informasi fasilitas umum dan lokasi satwa secara terintegrasi. Oleh karena itu, peta digital memiliki peran yang penting dan relevan bagi Taman Margasatwa Ragunan, serta memerlukan strategi pemopuleran yang berkelanjutan agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan kualitas pengalaman berkunjung.

Referensi

- [1] F. Eddyono, *Pengelolaan Destinasi Wisata*. uwais inspirasi indonesia.
- [2] A. Winarno, D. N. Aini, M. T. Wulandari, dan O. Sulistina, "Pengembangan Teknologi Digital Aplikasi Sistem Informasi Wisata Menuju Smart Tourism di Desa Wisata Pandesari Malang," *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 2, hlm. 467–476, 2026, doi: 10.36908/akm.v6i2.1542.
- [3] I. Nisar, S. N. Istiqomahwati, dan D. M. M. Nur, "Penggunaan Media Pembelajaran Peta Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Geografi di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Khidmah," *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 2, no. 03, hlm. 2701–2706, Nov 2025.
- [4] A. Qoriazzuari, S. R. Amelia, A. Aurelia, dan D. Entas, "Analisis Kunjungan Wisatawan dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Lokal di Taman Satwa Ragunan," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, hlm. 3242–3247, Feb 2025, doi: 10.56799/peshum.v4i2.7894.
- [5] Z. Gustiana dan W. Satria, "Meningkatkan Akses dan Kemampuan Literasi Digital di Era Informasi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, hlm. 20–27, Jun 2024, doi: 10.70340/japamas.v3i1.126.
- [6] M. F. Arsa, A. S. Abdullah, dan J. Rejito, "Pengembangan Sistem Informasi Geografis Kebun Binatang berbasis Progressive Web Application (PWA) dengan Metode Prototype (Studi Kasus Kebun Binatang Bandung)," *Jurnas Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 3, hlm. 119–129, Des 2021, doi: 10.25077/TEKNOSI.v7i3.2021.119-129.
- [7] Y. S. Utami, Pawito, P. Utari, dan D. T. Kartono, "Examining The Experience and Interest in Using Digital Maps as A Tourism Communication Medium Among Visitors in Bantul Regency, Indonesia," 15 Desember 2024, *Social Science Research Network, Rochester, NY*: 5056983. doi: 10.2139/ssrn.5056983.
- [8] S. Syaiful dan I. F. Hasibuan, "Peran Konten Visual Digital dalam Mempromosikan Wisata Alam Air Terjun Batu Dinding Riau," *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, vol. 7, no. 03, hlm. 73–78, Des 2025.
- [9] O. Nur'afifah dan E. Prihantoro, "The Influence of Social Media on Millennial Generation about Travel Decision-Making," *Jurnal The Messenger*, vol. 13, no. 3, hlm. 238–255, Des 2021, doi: 10.26623/themessenger.v13i3.2328.
- [10] D. S. Nugraha, "Peran Digital Governance dalam Peningkatan Daya Saing dan Branding Pariwisata Sumedang," *PERSPEKTIF*, vol. 14, no. 4, hlm. 834–852, Okt 2025, doi: 10.31289/perspektif.v14i4.16194.
- [11] R. Oktavianoor, "Digital Gap caused by Demographic Condition among Rural Society," *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, vol. 11, no. 1, hlm. 9–19, Sep 2020, doi: 10.20473/pjil.v11i1.21888.
- [12] J. C. Jihan, "Pariwisata Kabupaten Ngada Berbasis Peta Digital," *WAKTU: Jurnal Teknik UNIPA*, vol. 17, no. 2, hlm. 45–55, Jul 2019, doi: 10.36456/waktu.v17i2.2136.

- [13] I. Sugiarti, B. Rahman, dan H. Rosadi, “Pengelolaan Pariwisata Berbasis Digital di Objek Wisata Pantai Minang Rua Kabupaten Lampung Selatan: Studi Kasus Manajemen Destinasi,” *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality, and Destination*, vol. 4, no. 3, hlm. 271–279, Agu 2025, doi: 10.55123/toba.v4i3.6126.
- [14] G. Kusumah, “Dari Konvensional Hingga Digital: Perubahan Perilaku Wisatawan dalam Penelitian – Magister Pariwisata.” Diakses: 23 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://mpar.upi.edu/dari-konvensional-hingga-digital-perubahan-perilaku-wisatawan-dalam-penelitian/>
- [15] M. R. H, F. Apriyad, M. I. Askar, W. Wisda, dan M. Mursalim, “Pemetaan Interaktif Destinasi Wisata Jawa Timur Menggunakan WebGIS Berbasis React dan Leaflet.js,” *Karya Ilmiah dan Inovasi Mahasiswa Multidisiplin*, vol. 1, no. 2, hlm. 59–64, Agu 2025, doi: 10.31598/karma.v1i2.1929.