

EFEKTIVITAS INFORMASI KOLEKSI KEBUN RAYA BOGOR MELALUI MEDIA KOMUNIKASI YANG TERINTEGRASI DENGAN WEB

Rifat Syafaat¹

¹Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Padjadjaran

Email: rifat21001@mail.unpad.ac.id

(Naskah diterima: 29-12-2022, direvisi: 02-01-2024, disetujui: 02-01-2025)

DOI: <https://doi.org/10.14421/fhrs.2023.182.128-145>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media informasi di Kebun Raya Bogor. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan teknik purposive sampling serta observasi terhadap media informasi yang tersedia. Media yang dikaji dalam penelitian ini adalah papan informasi yang terintegrasi dengan laman web Kebun Raya Bogor. Sebagai kawasan konservasi tumbuhan di bawah Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Kebun Raya Bogor juga berfungsi sebagai destinasi wisata. Oleh karena itu, penyediaan media informasi yang efektif menjadi penting bagi pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam penggunaan media informasi, terutama dalam aksesibilitas laman web, meskipun telah dilengkapi kode QR. Beberapa pengunjung mengalami kesulitan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pengelola perlu meningkatkan kualitas media informasi agar lebih mudah diakses dan memberikan manfaat optimal bagi pengunjung.

Kata Kunci: media informasi, kebun raya, laman web

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of information media used in the Bogor Botanical Gardens. The research employs a qualitative method with a case study approach. Data collection was conducted through interviews using purposive sampling techniques and observations of the available information media. The primary media analyzed in this study is the information boards integrated with the Bogor Botanical Gardens' website. As a plant conservation area under the Indonesian Institute of Sciences (LIPI), the Bogor Botanical Gardens also serve as a tourist destination. Therefore, providing effective information media is crucial for visitors. The findings indicate that there are still challenges in utilizing the information media, particularly in accessing the website, even though it is equipped with a QR code. Some visitors experience difficulties in obtaining the necessary information. Thus, the management needs to improve the quality of information media to enhance accessibility and provide optimal benefits for visitors.

Keywords: information media, botanical garden, web page

PENDAHULUAN

Kebun Raya Bogor adalah salah satu kawasan konservasi sekaligus tempat wisata yang awalnya dikelola oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Kini, Kebun Raya Bogor dikelola oleh pihak swasta. Kebun Raya Bogor merupakan salah satu dari empat kebun raya yang dikelola bersama. Kini, Kebun Raya Bogor sudah berusia 200 tahun. Hal ini sekaligus membuktikan ketahanan Kebun Raya Bogor sebagai salah satu tempat konservasi. Selain itu, Kebun Raya Bogor juga merupakan percontohan kebun raya baru di Indonesia dari aspek ruang, fungsi dan pengelolaan manajemen informasi.

Di usia 204 tahun ini, Kebun Raya Bogor memiliki kurang lebih sekitar 13.000 koleksi tanaman dari berbagai jenis dan daerah baik dalam maupun luar negeri. Koleksi tersebut tersebar di kebun raya dengan luas 87 hektare ini. Pada awal perkembangannya, Kebun Raya Bogor tidak memiliki papan informasi untuk mengenalkan koleksi tanamannya. Karena, pada awal pendiriannya Kebun Raya Bogor tidak dibuka untuk umum tetapi hanya sebagai sarana penelitian untuk para ilmuwan terutama mereka yang bergerak di bidang botani.

Kini, Kebun Raya Bogor terbuka untuk umum dan memiliki banyak fasilitas yang ditawarkan. Banyaknya koleksi yang dimiliki oleh Kebun Raya Bogor membuat tingkat keingintahuan akan informasi dan permintaan informasi menjadi tinggi. Tentunya, tanpa mengubah fungsinya sebagai tempat konservasi tumbuhan, Kebun Raya Bogor menyediakan berbagai fasilitas atau media penunjang informasi. Salah satu fasilitas yang ada di Kebun Raya Bogor adalah adanya papan informasi di tiap-tiap koleksi yang dimiliki kebun raya tersebut. Tentunya hal tersebut akan sangat berguna dalam menyampaikan informasi tentang koleksi yang dimiliki Kebun Raya Bogor. Umumnya papan-papan informasi tersebut berisi tentang nama koleksi, asal, tahun masuk Kebun Raya Bogor dan fakta unik yang dimiliki oleh tumbuhan tersebut. Namun, sangat disayangkan banyaknya papan-papan informasi yang rusak, hilang tulisannya bahkan tidak ada sama sekali. Selain memiliki papan informasi Kebun Raya Bogor



juga mengkatalogkan koleksi-koleksinya berdasarkan ordo, penemu dan daerah asalnya, katalog tersebut mirip seperti katalog kartu yang umumnya ada di perpustakaan.

Dalam upaya penyebaran informasi dan mempercepat proses komunikasi, Kebun Raya Bogor membuat dan menerbitkan berbagai macam media diantaranya, leaflet, brosur dan poster yang biasanya diunggah di media sosial milik Kebun Raya Bogor serta papan informasi yang disematkan di tiap-tiap koleksinya. Menurut Sobur (2006) dalam (Prasanti, 2017), media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”. Berdasarkan konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa papan informasi sebagai media informasi tentunya akan bermanfaat bagi penerima informasi. Karena, informasi yang dimiliki oleh sebuah papan informasi sudah terorganisasi. Yang tentunya, akan membantu memenuhi permintaan informasi pengunjung Kebun Raya Bogor.

Seiring dengan perkembangan zaman, media informasi yang disediakan juga berinovasi. Inovasi ini dalam kacamata ilmu informasi dan komunikasi disebut difusi. Teori difusi inovasi adalah sebuah model yang menggambarkan aktivitas pertukaran informasi baru yang berlangsung dengan tujuan terjadinya proses adopsi inovasi dalam diri khalayak (Ruyadi, 2017). Kebun Raya Bogor melakukan inovasi dengan membuat media informasi yang terintegrasi dengan laman web milik Kebun Raya Bogor. Papan-papan informasi koleksi Kebun Raya Bogor kini mulai dilengkapi dengan kode QR sebagai salah satu bentuk difusi informasi.

Namun muncul pertanyaan, efektifkah cara ini diterapkan di tengah-tengah pengunjung yang mayoritas datang mengunjungi Kebun Raya Bogor dengan tujuan untuk berlibur atau sekedar piknik bersama keluarga. Penelitian terdahulu terkait pengadaan papan informasi di lingkungan Kebun Raya Bogor yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini memiliki perbedaan keadaan yang cukup signifikan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

(Pramudita, 2014) yang membahas kepuasan pengunjung terhadap fasilitas dan pelayanan Kebun Raya Bogor menunjukkan bahwa pengunjung “puas” dengan ketersediaan fasilitas di Kebun Raya Bogor. Perbedaan yang menonjol pada penelitian tersebut dengan penelitian penulis ini adalah dengan adanya kode QR yang terdapat pada papan informasi. Yang dimana baru saja berlaku sejak tahun 2021 silam mengikuti perubahan pengelola Kebun Raya Bogor.

Adapun tujuan dari penelitian ini yang pertama adalah untuk mengetahui kepuasan pengunjung Kebun Raya Bogor terkait papan informasi yang memuat informasi koleksi. Tujuan kedua yakni untuk mengetahui efektivitas teknologi informasi yang ditawarkan papan informasi yang terintegrasi dengan laman web tersebut. Tujuan ketiga, untuk menginformasikan masyarakat terkait teknologi informasi baru yang dimiliki Kebun Raya Bogor

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Novia, 2013, p.1) dalam sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Komunikasi Internal SMAK Kolese Santo Yusup”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah Penelitian sama-sama terfokus pada efektivitas dan objeknya yang diteliti adalah media komunikasi. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah tempat penelitian yang berbeda dan metode penelitian yang berbeda, pada penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Kemudian pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (MAISHARAH, 2017) dalam sebuah penelitian yang dilakukannya dengan judul “Efektivitas Media *Wall Chart* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Pengumuman Pada iv Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Nasional Kecamatan Pagar Merbau Tahun Pembelajaran 2016-2017”, dengan menggunakan metode penelitian

menggunakan metode eksperimen dengan membuat *one group pretest posttest design* dengan teknik pengumpulan data menggunakan ujian tes tertulis.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada objek yang diteliti adalah media komunikasi dan fokus terhadap efektivitas media informasi. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada tempat penelitian yang berbeda. Juga pada penggunaan metode penelitian yang berbeda, pada penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Berbeda dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan teknik wawancara peneliti ingin mengetahui jawaban para responden secara alami dan secara langsung di lokasi penelitian. Hal ini juga memudahkan peneliti dalam mengambil kesimpulan karena, hasil wawancara dapat mudah dijabarkan menuju tulisan dan bisa dimengerti dengan mudah oleh peneliti. Adapun pada penelitian ini teknik *Purposive Sampling* digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data sehingga bisa mencari responden dengan latar belakang yang beraneka ragam. Pada penelitian ini penulis bisa mengambil sudut pandang yang berbeda. Karena, pengunjung Kebun Raya Bogor berasal dari berbagai kalangan, daerah dan juga latar belakang. Berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya yang dimana keduanya dilakukan di sekolah walaupun berbeda jenjang.

LANDASAN TEORI

Kajian teori dalam proses studi adalah salah satu langkah terpenting yang harus dipertimbangkan peneliti. Para ahli memberikan banyak definisi teori dalam penelitian. Setelah masalah dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mencari teori, konsep, dan generalisasi yang dapat dijadikan landasan teori bagi penelitian yang akan dilakukan. Landasan ini perlu dijaga agar penelitian memiliki landasan yang kokoh, bukan sekedar *trial and error*. Menurut Winarno (2013, p.39) dalam (Anam,

2017) Kajian pustaka merupakan segala informasi tertulis (teori) yang relevan dengan masalah penelitian, digunakan sebagai rujukan dalam menentukan masalah dan kerangka berpikir, yang diperoleh dari buku-buku, laporan penelitian, karangan ilmiah, skripsi/tesis/disertasi, ensiklopedia, buku tahunan, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan dan sumber-sumber yang lain.

Menurut Sukmadinata (2015) dalam (Anam, 2017) studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Berdasarkan paparan ahli, dapat disimpulkan bahwa semua penelitian teoritis dalam penelitian pengembangan adalah informasi tertulis dan hasil penelitian yang berkaitan dengan variabel atau masalah yang diteliti. Kajian teoritis ini bertujuan untuk menjadi landasan teori mengapa masalah diselesaikan dan mengapa dipilih metode pengembangan produk. Penelitian teoritis tentang model dan proses yang digunakan dalam pengembangan juga harus disediakan di bagian ini, khususnya untuk membenarkan produk yang dikembangkan. Kajian teori juga sangat mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

1. Pengertian Tentang Kebun Raya

Menurut LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) dalam peraturan LIPI Nomor 4 Tahun 2019 dijelaskan bahwa Kebun Raya adalah kawasan konservasi tumbuhan secara *ex situ* yang memiliki koleksi tumbuhan terdokumentasi dan ditata berdasarkan pola klasifikasi taksonomi, bioregion, tematik, atau kombinasi dari pola-pola tersebut untuk tujuan kegiatan konservasi, penelitian, pendidikan, wisata, dan jasa lingkungan. Fungsi Kebun Raya menurut PPRI No 39 tahun 2002 adalah sebagai tempat konservasi *ex situ*, tempat penelitian, tempat pendidikan lingkungan, dan tempat wisata.

Di Indonesia sendiri kebun raya di bawah naungan LIPI namun kini, pengelolaannya diambil alih oleh swasta. Kebun raya yang dinaungi oleh LIPI diantaranya yaitu Kebun Raya Bogor, Bali, Cibodas dan Purwodadi. Walaupun lebih dikenal sebagai tempat wisata dibandingkan tempat konservasi,

nyatanya kebun raya tetap mempertahankan fungsinya sebagai tempat konservasi.

2. Media Komunikasi dan Informasi

Menurut Sobur (2006), media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual” (Prasanti, 2017). Jenis media informasi sebagai fasilitas yang dapat menyampaikan informasi harus tepat guna agar dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada penerima informasi yang dituju sehingga bermanfaat baik bagi pembuat informasi maupun penerima informasi.

Media informasi terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

- a. Media lini atas, yaitu media yang tidak bersentuhan langsung dengan kelompok sasaran dan memiliki jumlah terbatas tetapi memiliki kelompok sasaran yang luas seperti *billboard*, poster, iklan TV, iklan radio, dll.
- b. Media iklan atau media lini bawah yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media garis bawah atau media massa dan memiliki jangkauan sasaran yang hanya terfokus pada satu titik atau wilayah, seperti: brosur, pamflet. Poster, leaflet, *sign system*, dll.

Menurut Nurhayati (2013) Media komunikasi merupakan sebuah alat yang dipakai sebagai penyampaian pesan dari komunikator kepada khalayak. Media informasi yang diteliti berupa papan informasi serta poster yang ada di kebun raya bogor.

3. Pengertian Web

Menurut (Sibero, 2013) “*web*” adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet”. Lebih lanjut Irwansyah (2014) menyatakan bahwa web adalah kumpulan halaman yang menyediakan informasi. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Web

adalah suatu layanan atau kumpulan halaman yang berisi informasi, iklan, serta program aplikasi.

Pandangan lain oleh Bektı (2015) mengatakan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013) “*website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya”. Sedangkan menurut Santoso dalam Rahmadi (2013) membagi *website* menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam *website* dikenal dengan sebutan *website* dinamis dan *website* statis.

Adapun *website* milik Kebun Raya Bogor merupakan *website* statis. *Website* statis adalah *website* yang isi kontennya tidak berubah ubah. Artinya dari awal pembuatan *website* hingga mulai digunakan selama bertahun tahun, isinya tidak akan berubah. Hal ini dikarenakan isi konten *website* Kebun Raya Bogor hanya berisikan informasi koleksi, operasional dan tiket.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis terapkan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Creswell (2009) dalam Sugiyono (2012) “*Narrative research is a qualitative strategy in which the researcher studies the lives of individuals and asks one or more individuals to provide stories about their lives. His information is then often result or restoried by the researcher into a narrative chronology.*” Menurut Creswell dalam Sugiyono (2012), metode penelitian kualitatif dibagi menjadi lima macam yaitu *phenomenological research*, *grounded theory*, *ethnography*, *case study* dan *narrative research*.



Menurut Sugiyono (2012) penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian deskriptif hanya menggunakan satu variabel penelitian, satu masalah, dan satu objek penelitian. Metode ini dipilih peneliti karena dianggap sederhana untuk diterapkan. Selain itu, metode ini dirasa cocok digunakan sebagai metode penelitian pada penelitian ini. Metode deskriptif digunakan supaya peneliti bisa mendeskripsikan hasil dari wawancara dengan bahasa yang lebih ilmiah dan dapat diterima oleh umum. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang mengeluarkan hasil berupa aturan penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata deskriptif atau lisan dari orang-orang dan perilaku-perilaku yang diamati. Dalam hal ini, peneliti menafsirkan dan mendeskripsikan data-data hasil penelitian yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi serta studi literatur. Yang kemudian dideskripsikan secara jelas.

Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi digunakan bukan hanya untuk memperhatikan tingkah laku manusia maupun makhluk hidup lainnya. Akan tetapi, observasi juga dapat digunakan dalam melakukan pengamatan terhadap objek-objek tertentu baik itu objek alam maupun objek buatan. Menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Sedangkan pandangan pendapat lain menurut Yusuf (2013) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati.

Dalam konteks penelitian ini hal-hal yang diobservasi oleh peneliti berupa papan informasi sebagai media komunikasi. Tingkah laku pengguna dalam menggunakan papan informasi tersebut. Kepuasan pengguna dalam menggunakan

papan informasi yang ada di Kebun Raya Bogor. Dengan tujuan mencari tahu tingkat efektivitas penggunaan papan informasi sebagai media komunikasi.

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur di mana akan dilakukan kepada pengunjung Kebun Raya Bogor yang menggunakan papan informasi yang disediakan oleh Kebun Raya Bogor. Tujuan dari penggunaan wawancara semi-terstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diwawancarai dapat diminta untuk mengemukakan pendapat dan ide nya Esterberg dalam Sugiyono (2015).

Arifin (2013) menyatakan bahwa Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional dari berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun di dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Fungsi dari observasi adalah untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang disusun sebelumnya dan mengetahui pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung, sehingga dapat diharapkan menghasilkan perubahan yang diharapkan.

Wawancara dipilih peneliti sebagai salah satu teknik dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini. Wawancara adalah kegiatan komunikasi dua arah atau timbal balik antara pewawancara dengan responden untuk mendapatkan respon berupa data mentah dari responden. Dapat pula disebutkan bahwa wawancara merupakan kegiatan tatap muka antara pewawancara dengan narasumber sebagai sarana dalam mendapatkan informasi, dimana pewawancara secara langsung terhadap narasumber terkait kejadian atau objek yang diteliti. Pada tahapan wawancara, peneliti menyusun pertanyaan sederhana terkait penggunaan papan informasi milik Kebun Raya Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan temuan baru yang menarik terkait “Efektivitas Informasi Koleksi Kebun Raya Bogor Melalui Media Informasi Yang Terintegrasi Dengan Web”. Observasi dilakukan dengan memperhatikan pengunjung lain dalam menggunakan media informasi berupa papan informasi yang tersedia. Kemudian, penulis juga mempraktikkan penggunaan media informasi yang berupa papan informasi tersebut. Pada penggunaannya banyak sekali hal-hal yang harus dibenahi terkait pengadaan media informasi berupa papan informasi ini.

Selain itu, jenis papan informasi yang disediakan oleh Kebun Raya Bogor juga ada bermacam-macam. Yang jadi masalah adalah adanya beberapa papan informasi yang kurang terawat dan belum memiliki kode QR sebagai fasilitas digital yang digunakan untuk mempermudah mengakses web. Warna dari papan informasi yang sudah memudar dan juga informasi yang hilang dimakan oleh waktu.

Gambar. 1. Papan Informasi Koleksi Kebun Raya Bogor yang Terintegrasi Tanpa Kode QR



Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

Walaupun memang informasi tersebut bisa diakses melalui laman web Kebun Raya Bogor, tidak adanya kode QR membuat informasi tersebut sulit diakses melalui laman web Kebun Raya Bogor. Padahal bila ada kode QR hal tersebut bisa memudahkan para pengunjung dalam membaca informasi terutama bagi pengunjung yang memiliki gangguan penglihatan atau kesulitan melihat tulisan yang kecil. Selain

itu juga karena papan informasi tersebut juga seringkali kotor sehingga menyulitkan pengunjung untuk bisa membaca tulisan tersebut dengan jelas.

Selain papan informasi yang memuat cukup banyak informasi tersebut, Kebun Raya Bogor juga memiliki sebuah papan informasi yang cukup sederhana dan cara kerjanya seperti kartu katalogisasi perpustakaan. Namun, lagi-lagi sayangnya media informasi tersebut tidak memiliki kode QR bahkan tidak ada informasinya di laman web Kebun Raya Bogor. Jadi koleksi tersebut hanya bisa dipahami atau dinikmati oleh pengunjung dari kalangan-kalangan tertentu saja. Dibandingkan dengan papan informasi yang tertera pada Gambar 1. papan informasi ini hanya memuat informasi berupa nama koleksi, asal koleksi dan nomor katalog koleksi Kebun Raya Bogor tersebut.

Gambar. 2. Papan Informasi Koleksi Kebun Raya Bogor yang Tidak Terintegrasi



Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

Adapun berdasarkan hasil pengamatan papan informasi yang ketiga papan informasi ini lebih lengkap daripada kedua papan informasi yang terdapat pada Gambar 1. maupun Gambar 2. Karena, papan informasi sebagai media informasi kali ini lebih lengkap karena, selain memuat informasi koleksi papan ini juga memiliki kode QR yang langsung terintegrasi dengan laman web milik Kebun Raya Bogor.

Walaupun bentuknya sama-sama berupa papan namun, media informasi kali ini lebih dirasa efektif dan bisa memfasilitasi pengunjung dengan baik serta bisa menutupi kekurangan-kekurangan daripada kedua papan sebelumnya. Dengan adanya kode QR memudahkan pengunjung untuk mengakses informasi melalui laman web milik Kebun Raya Bogor ketika sulit untuk melihat informasi yang ada

pada papan tersebut. Selain itu, kode QR juga membantu pengunjung jika ingin mengakses informasi di luar lingkungan kebun raya. Cukup dengan menyimpan foto kode QR kemudian melakukan *scanning* maka informasi yang ada pada papan informasi bisa diakses kapan saja.

Gambar. 3. Papan Informasi Kebun Raya Bogor yang Sudah Memiliki Kode QR



Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi

Ketiga papan tersebut memiliki material bahan yang sama yaitu dari sebuah besi namun, papan yang terdapat pada Gambar 2. tidak menggunakan printing melainkan tulisan tangan pada informasi yang dimuatnya. Perbedaan juga tampak pada dimensi dari ketiga papan tersebut. Papan pada Gambar 2. dimensinya lebih kecil dibandingkan dua papan lainnya.

Selain melakukan observasi dalam penelitian ini penulis juga mewawancarai beberapa informan yang bersedia diwawancarai dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni memilih informan yang sejalan dengan kebutuhan penulis. Hasil pilihan penulis memunculkan beberapa informan yang berasal dari beberapa kota besar yang sedang berkunjung ke Kebun Raya Bogor, adapun informan tersebut sebagai berikut:

- 1) AD, 20 tahun, pria, mahasiswa, Kota Tangerang Selatan.

Informan pertama ini merupakan mahasiswa yang sedang berlibur di Kebun Raya Bogor. Namun, informan tersebut juga menggunakan fasilitas media informasi Kebun Raya Bogor yang berupa papan informasi tersebut.

2) AB, 18 tahun, pria, mahasiswa, Kota Bogor.

Informan kedua ini merupakan mahasiswa yang sedang mempelajari koleksi-koleksi yang ada di Kebun Raya Bogor. Abi terlihat sering sekali membaca media informasi yang ada di lingkungan Kebun Raya Bogor.

3) RA, 18 tahun, pria, mahasiswa, Kota Bandung.

Informan ketiga merupakan mahasiswa yang sedang berlibur di Kebun Raya Bogor. Ramzy juga senang membaca media informasi yang disediakan oleh Kebun Raya Bogor. Salah satunya juga Ramzy senang sekali membaca papan informasi di lingkungan Kebun Raya Bogor.

Informan pertama penulis, AD, seorang mahasiswa yang tinggal di salah satu kota besar di Indonesia yaitu Kota Tangerang Selatan. Sebagai pengunjung Kebun Raya Bogor, AD menceritakan pengalamannya pertama kali datang ke Kebun Raya Bogor.

“Ini adalah kali pertama saya kesini dan saya baru tahu ada tempat serimbun ini di tengah tengah kota. Tempatnya menarik sih banyak banget yang sebenarnya bisa dikunjungi. Tapi tempatnya kan jauh-jauh ya jadi saya lelah, harusnya ada sepeda gratis sih. Terus informasinya agak kurang aja. Katanya masuk kebun raya tuh cuma lima belas ribu aja tapi ternyata sekarang naik jadi dua puluh enam ribu. Katanya sih gara-gara pengelolanya sekarang dari PT bukan LIPI lagi, LIPI cuma ngawasi aja. Terus juga ini banyak banget papan papan yang udah ga terawat. Ada juga ini nih yang kecil-kecil, saya ga ngerti ini maksudnya apa, terus juga ini papan ada yang pake kode QR ada juga yang engga gitu kan jadi kalau yang gada kode QR nya terus kurang jelas infonya kita bingung juga gimana cara kita tau websitenya itu kan yak. Yang ada kode QR nya aja udah susah apalagi yang tidak ada. Dari semua fasilitasnya sih oke-oke aja tapi ya sayangnya papan informasinya belum maksimal jadi agak kurang menurut saya.”

Berdasarkan penuturan AD tersebut penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa ada sedikit kekecewaan informan terhadap media informasi yang disediakan oleh pihak Kebun Raya Bogor. Dimana, ada beberapa papan yang sulit dimengerti

seperti papan pada Gambar 2. Pengelolaan informasi Kebun Raya Bogor juga belum begitu baik, terlihat dari ketidaktahuan pengunjung soal perubahan harga tiket masuk sesuai dengan apa yang dipaparkan oleh Adin pada wawancara singkat tersebut.

Dari hasil wawancara tersebut juga dapat terlihat bahwa AD merasa adanya media informasi yang terintegrasi dengan web masih kurang efektif karena sulit untuk bisa mengakses laman web. Baik melalui papan informasi yang sudah memiliki kode QR maupun melalui papan informasi yang belum memiliki kode QR.

AB, mahasiswa asal Kota Bogor juga memberikan kesan yang hampir sama seperti apa yang diutarakan oleh AD. Pengadaan media informasi berupa papan informasi yang terintegrasi dengan web dirasa masih belum efektif karena sulitnya langkah dalam mengakses informasi dari papan informasi menuju laman web.

“Sebenarnya saya kesini buat belajar sih, liat-liat koleksi-koleksi yang ada di Kebun Raya Bogor. Kebetulan emang rumah saya tidak jauh-jauh amat dari sini jadi saya coba cari tau koleksi-koleksi yang ada disini. Kebetulan juga saya ada tugas yang mengharuskan saya buat liat-liat koleksi disini. Kalau soal fasilitas umumnya sih *overall* oke sih ya. Ada juga beberapa kendaraan yang bisa disewa kayak sepeda, mobil golf bahkan minibus. Tapi sayang banget saya ga bisa nemu apa yang saya cari disini. Karena beberapa papan informasi yang saya temuin itu rusak dan saya gatau cara carinya lewat web. Emang ada beberapa yang udah pake QR code gitu ya tapi masih susah banget buat diakses. Entah deh mungkin kodenya error atau mungkin emang penempatan QR codenya belum pas jadi masih susah banget buat saya *scan*.”

Menurut pemaparannya, informan kedua ini menggaris bawahi kekurangan pengelolaan media informasi yang ada di Kebun Raya Bogor. Ternyata selain sulitnya dalam mengakses laman web yang terintegrasi tersebut. Beberapa papan informasi juga sepertinya kurang terawat karena ada yang rusak. Beberapa papan informasi yang disertai dengan kode QR pun sangat sulit untuk di *scan* padahal informasi tersebut bisa sangat membantu Abi dalam menyelesaikan tugasnya.

Sedikit berbeda dari beberapa informan lainnya. RA seakan belum mengetahui fitur papan informasi yang bisa mengarahkan pengunjung untuk mengakses laman web Kebun Raya Bogor. Mungkin karena memang RA berasal dari daerah yang tidak terlalu dekat dengan Kota Bogor.

“Saya kaget ternyata kebun raya punya fitur kayak gini. Walaupun memang ya masih agak susah buat bisa *scan* sama akses *website* nya tapi bagi saya ini keren sih. Tapi, sayang banget emang masih banyak pisan ini tulisan-tulisan yang ga kebaca di papannya. Ada juga yang rusak sampe karatan. Padahal seharusnya kalau dikasih perhatian ekstra dan perawatan yang rutin pasti media informasi ini pasti kejaga banget ya. Terus harga tiket masuknya sekarang mahal banget ya jadi merasa sedikit kecewa.”

Informan ketiga membuat penulis menarik kesimpulan bahwa masih ada pengunjung yang belum mengetahui fasilitas bahwa beberapa papan informasi yang dimiliki Kebun Raya Bogor dapat terintegrasi dengan laman web milik Kebun Raya Bogor. Yang dimana bilamana penerapannya efektif dan efisien tentunya dengan adanya hal tersebut bisa mempermudah pengunjung dalam mencari informasi yang diinginkan.

Kebun Raya Bogor juga harusnya bisa lebih mengedukasi terkait fasilitas-fasilitas yang dimilikinya. Perawatan yang rutin juga sangat diperlukan untuk menjaga keberlangsungan media informasi tersebut. Karena sangat disayangkan bila media informasi tersebut tidak bisa memberikan informasi dengan baik. Kesulitan mengakses juga menjadi salah satu kendala besar dalam penerapan fasilitas yang memanfaatkan media informasi tersebut. Sehingga perlu ada pembenahan terkait media informasi itu supaya bisa berjalan efektif dan lebih baik kedepannya. Sehingga media informasi tersebut dapat bermanfaat bagi para pengunjung.

PENUTUP

Dalam hasil penelitian ini penulis menemukan berbagai spekulasi terkait informasi koleksi yang dimiliki Kebun Raya Bogor yang dimuat pada media informasi berupa papan informasi. Penerapan fasilitas tersebut masih dirasa belum optimal karena masih banyak kendala yang ditemukan dalam penggunaannya oleh para pengunjung Kebun Raya Bogor. Selain itu, hambatan yang ditemukan oleh para pengunjung adalah adanya papan informasi yang dirasa hanya bisa dimengerti oleh beberapa kalangan tertentu saja. Hal ini tentunya cukup mengganggu pengunjung karena mereka harus mencari tahu sendiri tentang koleksi-koleksi yang memiliki papan informasi seperti pada Gambar 2. Banyaknya papan informasi yang rusak,



berkarat ataupun sudah tidak jelas informasinya juga menyulitkan pada pengunjung dalam mencari informasi. Mungkin saja hal itu terjadi karena kurangnya pengawasan dan juga pemeliharaan oleh pengelola Kebun Raya Bogor saat ini. Fasilitas media informasi yang ditawarkan juga dirasa masih belum efektif karena masih banyak sekali kendala-kendala yang didapati oleh pengunjung yang tentunya sulit sekali untuk ditoleransi. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa pengelola Kebun Raya Bogor harusnya bisa lebih memperhatikan media informasi yang telah dibuatnya. Meskipun sudah diberikan fasilitas berupa laman web yang terintegrasi namun ternyata masih banyak sekali hambatan yang ditemukan dalam proses pertukaran informasi tersebut. Mulai dari rusaknya papan informasi hingga kesulitan mengakses kode QR. Kebun Raya Bogor kedepannya bisa berbenah untuk memperbaiki media informasi yang dimilikinya. Supaya bisa bermanfaat bagi masyarakat dalam memperoleh informasi, maupun memberikan kemudahan dalam mengedukasi pengunjung yang hadir mengunjungi Kebun Raya Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. S. (2017). *Menyusun kajian teori penelitian pengembangan*. Universitas Negeri Malang.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Bintu, B. H. (2015). *Mahir membuat website dengan adobe. dreamweaver cs6, css dan jquery*. Andi.
- Indonesia. *Peraturan lembaga ilmu pengetahuan indonesia nomor 4 tahun 2019 tentang pembangunan kebun raya*. LIPI. Jakarta.
- Indonesia. *Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 39 tahun 2002 tentang tarif atas jenis penerimaan negara bukan pajak*. Sekretariat Negara. Jakarta
- Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar teknologi informasi*. DeePublish.
- Maisharah, C. (2017). *Efektivitas media wall chart dalam meningkatkan kemampuan menulis teks pengumuman pada siswa kelas vii SMP Pembangunan Nasional Kecamatan Pagar Merbau Tahun pembelajaran 2016-2017*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Novia, J. (2013). Efektivitas media komunikasi internal SMAK Kolese Santo Yusup. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(1), 41-52.
- Nurhayati, M. (2013). Profitabilitas, likuiditas, dan ukuran perusahaan pengaruhnya terhadap kebijakan dividen dan nilai perusahaan sektor non jasa. *Jurnal Keuangan dan Bisnis*, 5(2), 144-153.
- Pramudita, D. D. (2014). *Analisis kepuasan pengunjung terhadap pelayanan Kebun Raya Bogor*. Skripsi. Institut Pertanian Bogor.
- Prasanti, D. (2017). Potret media informasi kesehatan bagi masyarakat urban di era digital. *Jurnal Iptek-Kom (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi)*. 19(2), 149-162. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.19.2.2017.149-162>
- Rahmadi, M. L. (2013). *Menjadi programmer jempolan menggunakan php*. MediaKom.
- Ruyadi, I., Winoto, Y., & Komariah, N. (2017). Media komunikasi dan informasi dalam menunjang kegiatan penyuluhan pertanian. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 5(1), 37-50. <https://doi.org/10.24198/jkip.v5i1.11522>
- Sibero, A. F. (2013). *Web programming power pack*. Mediakom.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. CV.Alfabeta.
- Yusuf, M. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. PrenadaMedia.