

## Perancangan *E-magazine* sebagai Media Informasi Digital Kampung Saporkren Raja Ampat

Cholimatus Sa'diah<sup>1</sup>, Wahyuniar Pamungkas<sup>2</sup>, Atikah Nurhayati<sup>3</sup>, Fanny Kristiandhi<sup>4</sup>, Lintang Permata Sari Yuliadi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pariwisata Bahari, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>cholimatus21001@mail.unpad.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi digital berupa *e-magazine* yang berfungsi sebagai dokumentasi dan memperkenalkan potensi Kampung Saporkren di Kabupaten Raja Ampat secara lebih luas serta menarik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi, sasaran audiens, konten yang akan disajikan, serta analisis terhadap media sejenis. Hasilnya menunjukkan bahwa Kampung Saporkren memerlukan media digital yang mampu menampilkan potensi wisata bahari, budaya, kuliner, serta profil kampung secara sistematis. Tahap desain menghasilkan rancangan struktur *e-magazine* yang meliputi sampul, pendahuluan, daftar isi, isi utama, dan penutup. Pada tahap pengembangan, produk dinilai oleh praktisi yang berpengalaman di bidang pariwisata dan desain media digital dengan hasil persentase kelayakan masing-masing sebesar 87,5% (kategori sangat baik) dan 71,4% (kategori baik). Setelah itu dilakukan uji coba kepada 35 responden dengan kriteria belum pernah berkunjung ke Kampung Saporkren, berusia 17-35 tahun, Pendidikan terakhir minimal SMA/SMK/Sederajat, dan familiar dengan penggunaan internet dan media digital. Hasil uji coba mendapatkan rata-rata persentase 95,71% berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian praktisi dan uji coba, *e-magazine* dinyatakan layak digunakan sebagai media informasi digital Kampung Saporkren. Media ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola dalam menyusun konten informasi digital serta bagi Dinas Pariwisata Raja Ampat dalam mengembangkan media serupa sebagai bentuk digitalisasi untuk kampung wisata lainnya.

### Kata kunci:

*E-Magazine*; Media Informasi Digital; Pariwisata Bahari; Kampung Saporkren; Raja Ampat

### ABSTRACT

*This study aims to design a digital information medium in the form of an e-magazine that serves to document and promote the potential of Saporkren Village in Raja Ampat Regency more broadly and attractively. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage was conducted to identify information needs, target audiences, content to be presented, and analysis of similar media. The results indicated that Saporkren Village requires a digital medium capable of systematically showcasing its marine tourism, cultural, culinary, and village profile potentials. The design stage produced an e-magazine structure consisting of a cover, introduction, table of contents, main content, and closing section. During the development stage, the product was evaluated by practitioners experienced in tourism and digital media design, resulting in feasibility percentages of 87.5% (very good category) and 71.4% (good category), respectively. Subsequently, a trial was conducted involving 35 respondents who met the criteria of never having visited Saporkren Village, aged 17–35 years, with a minimum education level of senior high school (or equivalent), and familiar with internet and digital media use. The trial results showed an average percentage score of 95.71%, categorized as very good. Based on the assessments from practitioners and trial participants, the e-magazine was declared feasible to be used as a digital information medium for Saporkren Village. This medium is expected to serve as a reference for local managers in developing digital information content and for the Raja Ampat Tourism Office in creating similar media as part of the digitalization efforts for other tourism villages.*

### Keywords:

*E-Magazine, Digital Information Media, Marine Tourism, Saporkren Tourism Village, Raja Ampat*

### A. PENDAHULUAN

Pariwisata bahari memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, pelestarian lingkungan, dan pemberdayaan masyarakat di wilayah pesisir (Mejjad et al., 2022). Salah satu bentuk implementasi pariwisata berkelanjutan di kawasan bahari adalah ekowisata, yang menekankan konservasi alam serta keterlibatan aktif masyarakat lokal (Mansyur et al., 2025). Ekowisata bahari berperan penting dalam menciptakan keseimbangan antara aktivitas wisata

dan pelestarian ekosistem pesisir, sehingga potensi sumber daya alam dapat dimanfaatkan secara bertanggung jawab dan berkelanjutan. Salah satu contoh penerapan ekowisata bahari adalah Kampung Saporkren di Raja Ampat.

Kampung Saporkren di Kabupaten Raja Ampat merupakan contoh destinasi yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai ekowisata bahari berbasis masyarakat. Terletak di Distrik Waigeo Selatan, Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat Daya, kampung ini memiliki posisi

strategis karena dapat dijangkau dengan mudah melalui jalur darat dari Waisai, ibu kota kabupaten. Kampung ini dikenal dengan kekayaan hayati dan budaya lokal, seperti habitat cendrawasih endemik dan aktivitas wisata menyelam yang menjadi daya tarik bagi wisatawan. Namun demikian, potensi tersebut belum dikenal luas karena terbatasnya penyebaran informasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif untuk memperluas jangkauan informasi destinasi di tingkat kampung (Dinas Pariwisata Raja Ampat, 2021).

Salah satu kendala utama dalam pengembangan Kampung Saporkren adalah keterbatasan media informasi pariwisata yang mampu menyajikan potensi lokal secara resmi, menarik, dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan temuan dalam Rencana Strategis Dinas Pariwisata 2021–2026 yang menyoroti lemahnya tata informasi pariwisata serta belum optimalnya penerapan konsep *smart tourism*. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penguatan media informasi berbasis digital yang dapat memperkenalkan potensi wisata Saporkren secara komprehensif dan menarik. Upaya ini juga sejalan dengan arah kebijakan nasional melalui indikator Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) yang menekankan dua aspek utama, yaitu daya tarik wisata dan digitalisasi desa wisata. Digitalisasi menjadi kategori strategis karena berperan penting dalam memperluas akses informasi, meningkatkan keterjangkauan publik, serta memperkuat citra destinasi di ranah digital.

Media digital, khususnya *e-magazine*, dinilai efektif sebagai sarana komunikasi pariwisata karena mampu menggabungkan narasi informatif dan tampilan visual yang menarik (Cahyosusatyo & Hudiono, 2024). Hal tersebut sejalan dengan pandangan Echtner dan Ritchie (1993) yang menjelaskan bahwa citra destinasi terbentuk melalui penyampaian informasi yang autentik dan terstruktur mengenai daya tarik, budaya, serta potensi suatu daerah. Dengan demikian, *e-magazine* berperan tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif dalam membangun persepsi positif dan memperkuat citra destinasi wisata.

Pemilihan *e-magazine* sebagai media informasi digital untuk Kampung Saporkren diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya. Studi Devitra et al. (2025) menunjukkan bahwa *e-magazine* mampu menyajikan potensi destinasi wisata secara komunikatif melalui perpaduan antara visual dan narasi yang efektif dalam membangun citra positif suatu daerah. Namun, sejauh ini belum ada media digital yang secara khusus menyoroti potensi ekowisata bahari dan budaya lokal Kampung Saporkren secara komprehensif, terstruktur, dan berbasis riset visual. Sebagian besar informasi yang beredar masih berupa unggahan di media sosial tanpa narasi terpadu dan tanpa desain visual yang merepresentasikan identitas destinasi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk digital berupa *e-magazine*, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang pariwisata dan strategi digitalisasi destinasi. Kehadiran *e-magazine* ini diharapkan dapat menjadi model inovatif media informasi yang mampu memperkenalkan potensi Kampung Saporkren secara lebih luas, menarik, dan berkelanjutan, sekaligus mendukung implementasi aspek daya tarik wisata dan digitalisasi desa wisata sebagaimana tercantum dalam indikator Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI).

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Saporkren, Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat Daya, pada bulan Maret hingga Oktober 2025. Kampung Saporkren dipilih sebagai Lokasi penelitian karena memiliki potensi besar sebagai destinasi ekowisata Bahari di Raja Ampat, namun belum memiliki media informasi digital yang mampu memperkenalkan potensi wisatanya secara komprehensif dan menarik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang jelas, sistematis, dan fleksibel untuk menghasilkan produk digital yang teruji. ADDIE memungkinkan proses perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan konsep dan konten, pengembangan prototipe, uji penerapan di lapangan, hingga evaluasi ditiap tahapannya. Model ini banyak digunakan dalam pengembangan berbagai media, seperti buku teks, modul, multimedia, dan produk digital lainnya (Tegeh dan Jampel, 2017).

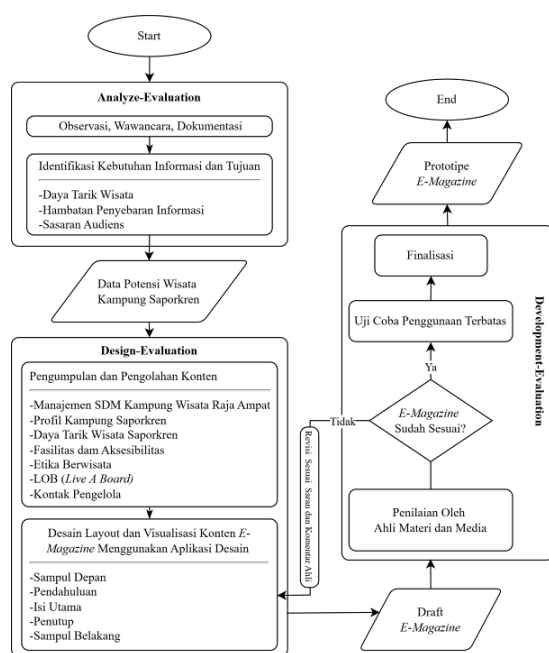
Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah *e-magazine* sebagai media informasi digital Kampung Saporkren. Data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan pengelola Kampung Saporkren untuk mengetahui kondisi aktual potensi wisata, media informasi yang telah ada, kendala penyampaian informasi, serta kebutuhan terhadap media digital yang akan dikembangkan. Kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap *e-magazine* yang dirancang, dengan melibatkan praktisi di bidang pariwisata, praktisi di bidang desain media digital, serta responden uji coba. Praktisi pariwisata merupakan individu yang berpengalaman dalam pengembangan destinasi berkelanjutan dan memahami substansi materi pariwisata, sedangkan praktisi desain media digital memiliki keahlian dalam desain visual, komunikasi digital, dan tata letak. Responden uji coba terdiri atas calon wisatawan berusia 17–35 tahun yang familiar dengan media digital dan belum pernah berkunjung ke Kampung Saporkren, agar hasil uji coba mencerminkan tanggapan segmen wisatawan baru.

Instrumen penelitian berupa kuesioner berisi 10 butir pertanyaan yang menilai aspek kelayakan isi, tampilan, dan fungsi media. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya dengan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dengan kriteria  $r$  hitung  $> r$  tabel (Sugiyono, 2023), sedangkan reliabilitas diuji menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan batas  $\alpha > 0,60$  (B. Jodi Forester et al., 2024). Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji coba terhadap prototipe *e-magazine*. Hasil penilaian dari praktisi dan responden dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta aspek yang perlu disempurnakan. Masukan tersebut menjadi dasar revisi hingga dihasilkan produk akhir *e-magazine* yang layak, menarik, dan informatif.

Data sekunder digunakan pada tahap analisis awal, meliputi dokumen foto dan video Kampung Saporkren, data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Raja Ampat, unggahan media sosial, serta literatur ilmiah dan artikel relevan mengenai media informasi digital dan pariwisata berbasis ekowisata. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan menghasilkan *e-magazine* yang efektif secara teknis dan komunikatif, serta mendukung upaya digitalisasi pariwisata berkelanjutan di Kampung Saporkren.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

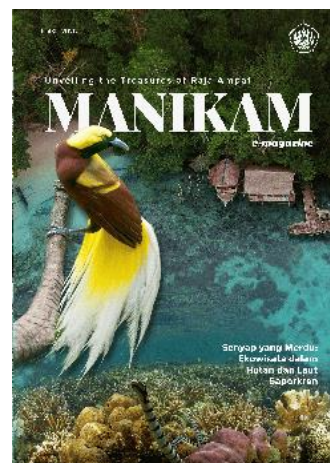
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media digital berupa *e-magazine* yang berfungsi untuk media informasi Kampung Saporkren dan mengetahui kelayakan dari *e-magazine*. Proses perancangan dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Alur perancangan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Perancangan E-magazine

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan, kondisi, serta konteks yang melatarbelakangi perancangan media informasi digital. Proses ini mencakup empat bentuk analisis, yaitu analisis kebutuhan informasi digital, analisis audiens sasaran, analisis konten yang akan disajikan, serta analisis terhadap media sejenis. Hasil analisis menunjukkan bahwa Kampung Saporkren memerlukan media yang mampu menampilkan potensi wisata bahari, budaya, kuliner, dan profil kampung secara sistematis dan menarik. Sasaran utama dari media ini meliputi wisatawan domestik dan mancanegara, serta masyarakat lokal yang memiliki ketertarikan terhadap potensi daerahnya. Konten yang perlu ditampilkan dalam media ini terdiri atas profil kampung, potensi wisata, kehidupan masyarakat, kuliner khas, fasilitas dan aksesibilitas, serta informasi pendukung lainnya. Sementara itu, hasil analisis terhadap media sejenis mengindikasikan bahwa beberapa aspek dapat diadopsi, seperti penggunaan foto berkualitas tinggi, sistematika rubrik yang jelas, serta penyajian narasi informatif yang dipadukan dengan daya tarik visual untuk memperkuat kesan estetika dan profesionalitas media. Hasil analisis ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi wisata yang besar dengan ketersediaan media informasi digital yang representatif. Dengan demikian, *e-magazine* dipilih karena kemampuannya mengintegrasikan teks, foto, dan desain visual secara interaktif untuk memperkuat daya tarik destinasi. Mumtaz & Karmilah (2022) menegaskan bahwa digitalisasi wisata menjadi strategi utama dalam memperkenalkan potensi desa wisata kepada khalayak luas di era digital.

Tahap kedua adalah desain (*Design*) atau tahap perancangan. Proses perancangan media berupa *e-magazine* yang berfokus pada potensi wisata Kampung Saporkren. Hasil rancangan tersebut nantinya akan diwujudkan dalam bentuk tautan digital *flipbook* sebagai media publikasi. Penyusunan *e-magazine* ini mengikuti struktur yang telah dirumuskan pada tahap analisis sebelumnya. Adapun struktur perancangan *e-magazine* yaitu sampul, pendahuluan, daftar isi, isi utama, dan penutup.



Gambar 2. Hasil Desain Sampul Depan



Pada sampul depan menampilkan gabungan foto Kampung Saporkren, panorama bawah laut, dan burung cendrawasih sebagai representasi identitas utama Kampung Saporkren. Pada sampul depan disertai dengan nama majalah, judul edisi, logo, keterangan edisi dan tahun, dan *tagline*.



Gambar 3. Hasil Desain Salam Redaksi

Halaman pendahuluan terdiri dari halaman salam redaksi disisi kiri yang menjelaskan tujuan *e-magazine* dan susunan dewan redaksi disisi kanan penanggung jawab, pemimpin redaksi, dewan redaksi, dan tim kreatif.



Gambar 4. Hasil Desain Daftar Isi

Halaman daftar isi *e-magazine* ini menampilkan susunan vertikal foto-foto khas Kampung Saporkren seperti pemandangan laut, aktivitas warga, kuliner, dan burung cenderawasih yang ditata di tengah halaman. Di bagian bawah, daftar isi disajikan secara ringkas dengan judul artikel, nomor halaman, dan deskripsi singkat. Halaman ini berfungsi sebagai panduan navigasi sekaligus gambaran visual keseluruhan isi *e-magazine*.

Isi utama terdapat beberapa rubrik yaitu, penguatan pariwisata Raja Ampat, profil Kampung Saporkren, daya tarik wisata, budaya dan tradisi, panduan wisatawan, etika berwisata, serta informasi tentang live aboard.



Gambar 5. Hasil Desain Penguatan Pariwisata Raja Ampat

Rubrik pertama, Penguatan Pariwisata Raja Ampat, membahas peran Dinas Pariwisata dalam mengembangkan kampung wisata serta pentingnya kolaborasi pemerintah dan masyarakat untuk menjaga keberlanjutan pariwisata.



Gambar 6. Hasil Desain Profil Kampung

Rubrik Profil Kampung Wisata menyajikan gambaran umum Saporkren sebagai destinasi yang kaya alam, budaya, dan kearifan lokal.



Gambar 7. Hasil Desain Daya Tarik Wisata Kampung Saporkren

Daya Tarik Wisata menampilkan pesona alam Saporkren melalui foto dan narasi tentang pantai, laut, dan hutan yang menjadi daya pikat utama.



Gambar 8. Hasil Desain Budaya dan Tradisi

Budaya dan Tradisi menggambarkan kehidupan sosial dan nilai adat masyarakat yang tetap lestari di tengah aktivitas wisata.



Gambar 9. Hasil Desain Panduan Wisatawan

Panduan Wisatawan berisi informasi praktis mengenai akses, akomodasi, dan fasilitas bagi pengunjung.



Gambar 10. Hasil Desain Etika Berwisata

Etika Berwisata menekankan tanggung jawab serta kepedulian lingkungan sesuai prinsip ekowisata berkelanjutan.



Gambar 11. Hasil Desain Live A Board

Sebagai penutup, *Live A Board* (LOB) menghadirkan pengalaman wisata bahari dari perspektif perjalanan di atas kapal untuk menikmati panorama laut Raja Ampat.



Gambar 12. Hasil Desain Penutup

Penutup berisi halaman kontak pengelola yang dapat dihubungi untuk informasi lanjutan.

Setiap bagian dirancang untuk menampilkan keunikan Kampung Saporkren secara tematik dan estetis. Desain ini tidak hanya menonjolkan aspek visual, tetapi juga memperkuat pesan tentang keberlanjutan dan kearifan lokal. Pemilihan warna alami, tata letak minimalis, dan gaya narasi informatif bertujuan membangun kesan profesional sekaligus autentik. Pendekatan ini mendukung pembentukan citra destinasi (*destination image*) yang kuat melalui representasi visual dan naratif yang konsisten.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), tahap ini meliputi penilaian draft *e-magazine* oleh praktisi di bidang pariwisata dan desain media digital. Yang nantinya hasil penilaian ini akan menjadi dasar revisi media sesuai dengan komentar dan saran dari praktisi. Selanjutnya di uji coba penggunaannya kepada 35 responden. Untuk indikator penilaian kelayakannya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Kelayakan

Presentase Skor (%)	Kategori
81,3 - 100	Sangat Baik
62,5 - 81,2	Baik
43,8 - 62,4	Tidak Baik
25 - 43,7	Sangat Tidak Baik

Penilaian oleh praktisi bidang pariwisata dilakukan oleh praktisi sekaligus akademisi yang memahami potensi wisata Kampung Saporkren dan konsep ekowisata. Beliau menjabat sebagai Kepala Seksi Bina Kriya dan Kuliner Dinas Pariwisata Kabupaten Raja Ampat serta dosen pada Program Studi D3 Ekowisata Universitas Papua. Hasil dari penilaian praktisi ini meliputi aspek penilaian keakuratan informasi, kelengkapan konten, relevansi terhadap konsep, kesesuaian dengan audiens, dan nilai guna sebagai media mendapatkan skor 35 dengan persentase 87,5% yang merupakan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-magazine* telah memenuhi kriteria substansi, serta telah layak untuk diuji coba. Kelayakan materi menegaskan bahwa konten yang disajikan mampu merepresentasikan potensi wisata Kampung Saporkren secara faktual dan edukatif.

Penilaian oleh praktisi dibidang desain media digital dilakukan oleh praktisi lulusan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya dengan keahlian di bidang

teknologi informasi, desain grafis, serta pengembangan UI/UX. Berpengalaman dalam merancang desain yang komunikatif, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil penilaian meliputi aspek desain visual dan estetika, kesesuaian desain dengan tema, relevansi konten visual, dan navigasi dan aksesibilitas mendapat skor 20 dengan persentase 71,4% berkategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-magazine* memenuhi kriteria desain, serta telah layak untuk diuji coba. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan visual telah komunikatif dan sesuai dengan prinsip desain digital modern.

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen kuesioner untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan sah dan konsisten. Jumlah responden pada uji coba ini adalah 35 orang dengan taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga diperoleh nilai  $r$  tabel = 0,334. Dari 10 butir pertanyaan, seluruhnya memiliki nilai  $r$  hitung lebih dari 0,334, yang berarti semua pertanyaan valid. Sementara itu, uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,878, yang melebihi ambang batas 0,70 (B. Jodi Forester et al., 2024). Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen reliabel atau dapat menunjukkan konsistensi instrumen.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji coba penggunaan *e-magazine*. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 35 responden dengan kriteria belum pernah berkunjung ke Kampung Saporkren atau Raja Ampat, pendidikan terakhir minimal SMA/SMK/Sederajat, berusia 17-35 tahun, familiar dengan penggunaan internet dan media digital. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring menggunakan Google Form yang berisi pernyataan berbasis skala Likert empat tingkat untuk menilai aspek keterbacaan, keterpahaman konten, daya tarik tampilan, navigasi, dan kemanfaatan media. Hasil dari uji coba penggunaan dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Coba Penggunaan

No	Indikator	Presentase (%)
1	Keterbacaan	96,78
2	Keterpahaman Konten	96,07
3	Kemenarikan Tampilan	95
4	Kemudahan Navigasi	93,92
5	Daya Tarik Media	95
6	Kesesuaian dengan Kebutuhan	96,42
7	Manfaat	97,14
	Rata-rata	95,71

Data hasil uji coba penggunaan memperoleh persentase 95,71% yang tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Temuan ini memperlihatkan bahwa *e-magazine* dinilai sangat menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat sebagai sumber informasi wisata. Skor tinggi pada aspek keterbacaan (96,78%) dan manfaat (97,14%) menunjukkan keberhasilan media dalam menyampaikan informasi dengan bahasa yang jelas dan relevan dengan kebutuhan audiens. Selain

itu, skor kemudahan navigasi (93,92%) membuktikan bahwa desain interaktif *flipbook* efektif meningkatkan pengalaman pengguna. Secara keseluruhan hasil penilaian yang didapatkan dalam uji coba ini mengindikasikan bila prototipe layak dan dapat digunakan yang didasarkan pada aspek penilaian. Kelebihan dari *e-magazine* ini ialah kualitas gambar dan tampilan visual menarik, warna dan tata letak nyaman, konten mudah dimengerti dan informatif.

Tahap keempat yaitu implementasi (implementation), merupakan proses penerapan produk yang telah dinyatakan layak melalui penilaian ahli dan uji coba prototipe. Namun, dalam penelitian ini tahap tersebut belum dilakukan karena *e-magazine* masih berupa prototipe dan belum dipublikasikan secara resmi oleh pihak Kampung Saporkren maupun Dinas Pariwisata Raja Ampat. Namun, berdasarkan hasil kelayakan, *e-magazine* ini potensial untuk diimplementasikan sebagai media digital resmi. Implementasi diharapkan dapat memperkuat strategi pemasaran destinasi melalui platform daring seperti website, media sosial, dan promosi kolaboratif lintas daerah. Dengan demikian, *e-magazine* berpotensi menjadi sarana penghubung antara pengelola, wisatawan, dan masyarakat lokal dalam upaya membangun citra positif destinasi.

Tahap kelima yaitu evaluasi (evaluation), evaluasi pada penelitian ini mencakup dua jenis, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan sepanjang proses perancangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan praktisi dan responden, serta evaluasi sumatif yang dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan diujicoba. Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan sesuai revisi dan saran dari hasil penilaian oleh praktisi. Masukan dari kedua praktisi tersebut menjadi dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba. Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh praktisi dan diujicobakan kepada pengguna. Hasil uji coba memperoleh rata-rata skor sebesar 95,71% dengan kategori "Sangat Baik", yang berarti media ini telah memenuhi aspek keterbacaan, tampilan visual, dan keterpahaman konten. Capaian skor ini menegaskan bahwa produk diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan desain berbasis konten lokal dan prinsip ekowisata efektif dalam meningkatkan daya tarik informasi destinasi. Secara konseptual, temuan ini mendukung teori citra destinasi, bahwa citra positif dapat dibentuk melalui penyajian informasi yang konsisten dan menarik. *E-magazine* Kampung Saporkren berhasil menghadirkan narasi dan visual yang menggambarkan keindahan alam, budaya, dan nilai lokal sebagai satu kesatuan identitas destinasi. Implikasi lebih luas dari penelitian ini adalah bahwa model perancangan serupa dapat diterapkan pada kampung wisata lain di Raja Ampat maupun daerah lain di Indonesia. *E-magazine* terbukti menjadi media efektif dalam mendukung pengenalan destinasi secara



digital berbasis kearifan lokal, sekaligus memperkuat citra pariwisata berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara teknologi, pelestarian, dan partisipasi masyarakat.

## E. SIMPULAN

Perancangan *e-magazine* dilakukan sebagai upaya menghadirkan media informasi digital yang mampu memperkenalkan potensi Kampung Saporkren secara komprehensif dan menarik. Proses perancangan mengikuti model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa *e-magazine* yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, serta elemen visual dinamis untuk menampilkan potensi wisata Kampung Saporkren. Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan penilaian oleh praktisi dibidang pariwisata dan desain media digital untuk menilai kelayakan isi serta tampilan *e-magazine*. Berdasarkan hasil penilaian, praktisi pariwisata memberikan persentase 87,5% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan praktisi desain media digital memberikan persentase 71,4% dengan kategori “Baik”. Hasil ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk sebelum diujicobakan kepada pengguna. Sebelum uji coba dilakukan, instrumen kuesioner yang digunakan untuk menilai kelayakan produk diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 10 butir pertanyaan memiliki nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel (0,334), yang berarti seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,878, lebih tinggi dari batas minimum 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji coba penggunaan kepada 35 responden yang memenuhi kriteria. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *e-magazine* memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,71%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, *e-magazine* dinyatakan layak digunakan sebagai media informasi digital Kampung Wisata Saporkren Raja Ampat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi Vi) (13th Ed.). Pt Rineka Cipta.
- B. Jodi Forester, A. I. Abdallah Khater, M. Win Afgani, & M. Isnaini. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Cahyosusatyo, N. N. G., & Hudiono, R. K. (2024). Pengaruh Pemasaran Digital Dalam Meningkatkan Angka Kunjungan Melalui

- Citra Destinasi Jungleground Pasca Pandemi Covid 19. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/10.23887/Jmpp.V7i2.80742>
- Devitra, I. F., Sunarto, Prihadi, D. J., Suryana, A. A. H., & Nurhayati, A. (2025). The Role Of *E-magazines* In Promoting Marine Tourism Destination In Bali Island Peran *E-magazine* Dalam Promosi Destinasi Wisata Bahari Di Pulau Bali. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 4(1), 43–51.
- Dinas Pariwisata Raja Ampat. (2021). *Rencana Strategis Dinas Pariwisata Raja Ampat 2021-2026*.
- Echtner, Charlotte M, & Ritchie, J.R. Brent. (1993). The Measurement Of Destination Image: An Empirical Assessment. *Journal Of Travel Research*, 31(4), 3–13. <https://doi.org/10.1177/004728759303100402>
- Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. (2024). *Anugerah Desa Wisata 2024 - Jadesta. Jejaring Desa Wisata (Jadesta)*. <https://jadesta.kemendparekraf.go.id/home>
- Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (2019). *Pedoman Desa Wisata*. Kementerian Koordinasi Bidang Kemaritiman Dan Investasi.
- Komiter, L. G., & Rahardjo, P. (2023). Studi Potensi Destinasi Wisata Desa Saporkren Kabupaten Raja Ampat. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(1), 365–380. <https://doi.org/10.24912/Stupa.V5i1.22693>
- Mansyur, L. O., Nasrun, Normayasari, Harudin, Ikhsan, N., Isman, K., Sahari, S., Admaja, A. K., Musrianton, M., Ferlin, A., Utami, D., Hamka, E., & Husain, S. A. (2025). Strategi Pengembangan Ekowisata Bahari Pulau Tolandono Kabupaten Wakatobi. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora*, 7(1), 43–53. <https://doi.org/10.51454/Jimsh.V7i1.1012>
- Maylida, N., Saputra, D. D., Sukmayanti, Yusrianti, R., & Jiwandono, I. S. (2025). Pengembangan Media E-Book Destinasi Wisata Untuk Meningkatkan Minat Masyarakat Terhadap Desa Wisata Sekotong. *Journal Of Responsible Tourism*, 4(3), 1067–1080.
- Mejjad, N., Rossi, A., & Pavel, A. B. (2022). The Coastal Tourism Industry In The Mediterranean: A Critical Review Of The Socio-Economic And Environmental Pressures & Impacts. *Tourism Management Perspectives*, 44, 101007. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2022.101007>
- Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi Wisata Di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30659/Jkr.V1i1.19790>

- Nugraha, Y. E., & Lussie, F. (2020). Pengembangan Wisata Bahari Pantai Mulu Seribu Sebagai Daya Tarik Wisata Berkelanjutan Di Kabupaten Rote, Nusa Tenggara Timur. *Journey : Journal Of Tourismpreneurship, Culinary, Hospitality, Convention And Event Management*, 2(2), 25–46. <https://doi.org/10.46837/Journey.V2i2.46>
- Pharamaraditya, G. R. (2024). Perancangan *E-magazine* Tentang Kuliner Legendaris Di Surabaya “Cerita Rasa.”
- Sakti, S. O., Zaim, R. A., & Kharisma, M. (2024). Perancangan *E-magazine* Tour Culinary West Sumatera Edisi Kota Padang Pajang. *Dekave*, 14(1), 26–33. <https://doi.org/10.24036/Dekave.V11i1.Xxx>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Sutopo (Ed.); 2nd Ed., Vol. 11, Issue 1). Alfabeta.
- Tanati, E., Wahyudi, W., & Sinery, A. S. (2020). Tingkat Partisipasi Masyarakat Lokal Dalam Pengelolaan Ekowisata Di Kampung Saporkren Distrik Waigeo Selatan Kabupaten Raja Ampat. *Jurnal Sumberdaya Akuatik Indopasifik*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.46252/Jsai-Fpik-Unipa.2020.Vol.4.No.2.118>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). Buku Metode Penelitian Pengembangan.
- Unwto. (2022). Ekowisata Dan Kawasan Lindung | Pariwisata Pbb. <https://www.unwto.org/sustainable-development/ecotourism-and-protected-areas>
- Utami, N. (2024). Rancangan *E-magazine* Pariwisata Bahari Sebagai Media Informasi (Studi Kasus Di Provinsi Bali).