

**PERANCANGAN PROMOSI  
FESTIVAL PESONA METI KEI  
DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Rosalina Renwarin**

**0000031937**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN PROMOSI  
FESTIVAL PESONA METI KEI  
DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Rosalina Renwarin**

**00000031937**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rosalina Renwarin  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000031937  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN PROMOSI FESTIVAL PESONA METI KEI DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Juni 2022



(Rosalina Renwarin)

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN PROMOSI FESTIVAL PESONA METI KEI  
DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA**

Oleh

Nama : Rosalina Renwarin  
NIM : 00000031937  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Juni 2022  
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan  
**LULUS**

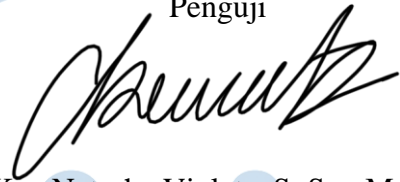
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Leonardo Adi Dharma Widya, S. Sn., M.Ds.  
0305117401/ L00146

Penguji



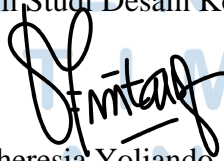
Ken Natasha Violeta, S. Sn., M.Ds.  
0309089201/E066120

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/ E039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosalina Renwarin  
NIM : 00000031937  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
JenisKarya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN PROMOSI FESTIVAL PESONA METI KEI DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Rosalina Renwarin)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis lafaskan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Promosi Festival Pesona Meti Kei di Kabupaten Maluku Tenggara” sebagai persyaratan kelulusan dan gelar Sarjana Desain (S. Ds) di Universitas Multimedia Nusantara tepat pada waktunya.

Tujuan penulis membuat perancangan ini adalah untuk mempromosikan Festival Pesona Meti Kei di Kabupaten Maluku Tenggara yang akhir-akhir ini mengalami penurunan kunjungan wisata. Selain itu, penulis ingin membuat sebuah media promosi yang dapat mendukung *smart tourism* dalam pelaksanaan festival. Kepulauan Kei di Kabupaten Maluku Tenggara memiliki sektor pariwisata yang berpotensi untuk dikenalkan lebih luas lagi. Potensi pariwisata tersebut kemudian bisa membantu meningkatkan pendapatan daerah dan taraf hidup masyarakat setempat.

Lahir dan tumbuh besar berdampingan dengan masyarakat Kei, menjadikan penulis memiliki ketertarikan untuk mempromosikan potensi pariwisata tersebut kepada publik. Apabila dilakukan perancangan promosi dengan baik, wisata ini akan semakin dikenal luas. Oleh karena itu, melalui perancangan ini diharapkan penulis dapat membantu mempromosikan budaya Kei dan turut serta membantu memberikan manfaat ekonomi bagi Kabupaten Maluku Tenggara.

Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Koordinator Skripsi dan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Seluruh civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara atas ilmu, bimbingan, arahan, dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama proses berkuliah hingga penyusunan tugas akhir ini.
7. Nurjanah Yunus, S.T., M.M., M.Si., selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Maluku Tenggara yang telah bersedia menjadi narasumber dalam proses pengambilan data pada tugas akhir ini.
8. Franko, selaku Profesional UI/UX yang telah bersedia menjadi narasumber dalam proses pengambilan data dan saran perancangan tugas akhir ini.
9. Seluruh responden kuesioner dan *user A/B testing* yang telah bersedia menjadi bagian dari perancangan tugas akhir ini.
10. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian, perancangan, dan penulisan laporan tugas akhir, namun tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Semoga penulisan karya perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan ketertarikan pembaca terhadap Festival Pesona Meti Kei di Kabupaten Maluku Tenggara.

Tangerang, 10 Juni 2022



(Rosalina Renwarin)

# PERANCANGAN PROMOSI FESTIVAL PESONA METI KEI

## DI KABUPATEN MALUKU TENGGARA

(Rosalina Renwarin)

### ABSTRAK

Pada tahun 2016, sebuah fenomena alam dan tradisi bernama Meti Kei dikemas oleh pemerintah Kabupaten Maluku Tenggara menjadi sebuah festival wisata alam dan budaya, guna mendorong sektor pariwisata dan roda perekonomian daerah tersebut. Festival ini lalu dikenal dengan nama Festival Pesona Meti Kei (FPMK). Sejak pelaksanaannya dari tahun 2016 hingga tahun 2019, FPMK mampu menarik jumlah kunjungan wisatawan hingga mencapai 20.000 kunjungan namun harus mengalami penurunan di tahun 2020 dan 2021 akibat pembatasan aktivitas selama pandemi berlangsung. Selain itu, festival ini ternyata masih belum banyak dikenal oleh wisatawan di luar daerah Maluku. Setelah dilakukan penelusuran data terkait strategi promosi yang dilakukan, ternyata festival ini masih belum memiliki *official website*. Untuk membantu menjawab tantangan yang ada, peneliti memanfaatkan metode *The Double Diamond Model of Design* dan tahapan AISAS dalam merancang media promosi FPMK hingga diperoleh dua media yaitu, media utama dan media sekunder. Dari hasil uji coba *A/B testing* perancangan ini dianggap dapat menjawab tantangan promosi dan menarik dapat minat wisatawan untuk berkunjung ke Kepulauan Kei saat periode Festival Pesona Meti Kei dengan beberapa catatan iterasi konten, visual, dan interaktivitas.

**Kata kunci:** perancangan, promosi, festival wisata, pesona meti kei

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# **PROMOTIONAL DESIGN OF FESTIVAL PESONA METI KEI**

## **AT MALUKU TENGGARA REGENCY**

(Rosalina Renwarin)

### **ABSTRACT (English)**

*In 2016, a natural phenomenon and tradition called Meti Kei was packaged by the Southeast Maluku Regency government into a natural and cultural tourism festival, to encourage the tourism sector and the economy of the region. This festival was then known as Festival Pesona Meti Kei (FPMK). Since its implementation from 2016 to 2019, FPMK was able to attract the number of tourist visits to reach 20,000 visits. However, it had to experience a decline in 2020 and 2021 due to activity restrictions during the pandemic. In addition, this festival is still not widely known by tourists outside the Maluku area. After searching for data related to the promotion strategy carried out, it turns out that this festival still does not have an official website. To help answer the existing challenges, researchers use The Double Diamond Model of Design method and the AISAS stage in designing FPMK promotional media until two media are obtained, namely, the main media and secondary media in the form of websites, social media, and merchandise. From the results of the A / B testing trial, this design is considered to be able to answer the challenges of promotion and attract tourists to visit the Kei Islands during Festival Pesona Meti Kei period with some notes of content iteration, visuals, and interactivity.*

**Keywords:** *design, promotional, tourism festival, pesona meti kei*



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....   | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....   | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK<br>KEPENTINGAN AKADEMIS ..... | iv   |
| KATA PENGANTAR .....   | v    |
| ABSTRAK .....  | vii  |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....  | viii |
| DAFTAR ISI .....   | ix   |
| DAFTAR TABEL .....   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xvi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....  | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....  | 3    |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir .....   | 4    |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir .....  | 4    |
| 1. Bagi Penulis .....  | 4    |
| 2. Bagi Orang Lain .....   | 4    |
| 3. Bagi Universitas .....  | 4    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....   | 5    |
| 2.1 Desain .....   | 1    |
| 2.2 <i>User Experience (UX) dan User Interface (UI)</i> .....                  | 10   |
| 2.3 <i>Website</i> .....   | 12   |
| 2.4 <i>Ilustrasi</i> .....   | 23   |
| 2.5 <i>Design System</i> .....   | 24   |
| 2.6 <i>Promosi</i> .....   | 25   |
| 2.7 <i>Festival Tourism</i> .....  | 25   |
| 2.8 <i>Festival Pesona Meti Kei (FPMK)</i> .....                               | 28   |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....                     | 31   |
| 3.1 <i>Metodologi Penelitian</i> .....   | 31   |

|               |   |             |
|---------------|---|-------------|
| 3.1.1         | Metode Kualitatif.....  | 31          |
| 3.1.2         | Metode Kuantitatif .....  | 44          |
| 3.2           | Metodologi Perancangan .....  | 55          |
| <b>BAB IV</b> | <b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>  | <b>57</b>   |
| 4.1           | Strategi Perancangan .....  | 57          |
| 4.1.1         | <i>Discover</i> .....   | 57          |
| 4.1.2         | <i>Define</i> .....   | 58          |
| 4.1.3         | <i>Develop</i> .....  | 68          |
| 4.1.4         | <i>Deliver</i> .....  | 102         |
| 4.2           | Analisis <i>Alpha</i> .....   | 107         |
| 4.2.1         | Analisis Visual.....  | 108         |
| 4.2.2         | Analisis <i>Usability</i> .....   | 110         |
| 4.2.3         | Analisis Kemudahan Menjalankan Skenario .....   | 111         |
| 4.2.4         | Analisis Pengaruh Keseluruhan Tampilan <i>Website</i><br>Denagn Minat Berwisata ..... | 114         |
| 4.2.5         | Hasil Perbaikan.....  | 116         |
| 4.3           | Analisis <i>Beta</i> .....  | 119         |
| 4.3.1         | Analisis Desain .....   | 119         |
| 4.3.2         | Analisis <i>Beta Test</i> .....   | 122         |
| 4.4           | <i>Budgeting</i> .....  | 129         |
| <b>BAB V</b>  | <b>PENUTUP.....</b>   | <b>131</b>  |
| 5.1           | Simpulan.....   | 131         |
| 5.2           | Saran.....  | 132         |
|               | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>xvii</b> |
|               | <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>xx</b>   |

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Data Destinasi Wisata .....  | 41  |
| Tabel 3.2 Fasilitas dan Keunikan Destinasi Prioritas.....                                | 42  |
| Tabel 3.3 Analisis SWOT Keunikan Destinasi Prioritas di Kepulauan Kei .....              | 43  |
| Tabel 4.1 Linimasa AISAS .....   | 67  |
| Tabel 4.2 Perencanaan Jenis Media.....   | 69  |
| Tabel 4.3 <i>Caption</i> dan Keterangan Penggunaan Media Pendukung .....                 | 102 |
| Tabel 4.4 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Hubungan Visual dengan <i>Big Idea</i> ..... | 109 |
| Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Usabilitas <i>Website</i> .....              | 110 |
| Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Keseluruhan <i>Website</i> .....             | 115 |
| Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Skenario Penggunaan Media Sekunder.....       | 123 |
| Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Skenario Penggunaan Media Utama.....          | 125 |
| Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Skenario Penggunaan Kedua Media .....         | 128 |
| Tabel 4.10 Perencanaan Jumlah Biaya Produksi Media Promosi .....                         | 129 |



## DAFTAR GAMBAR

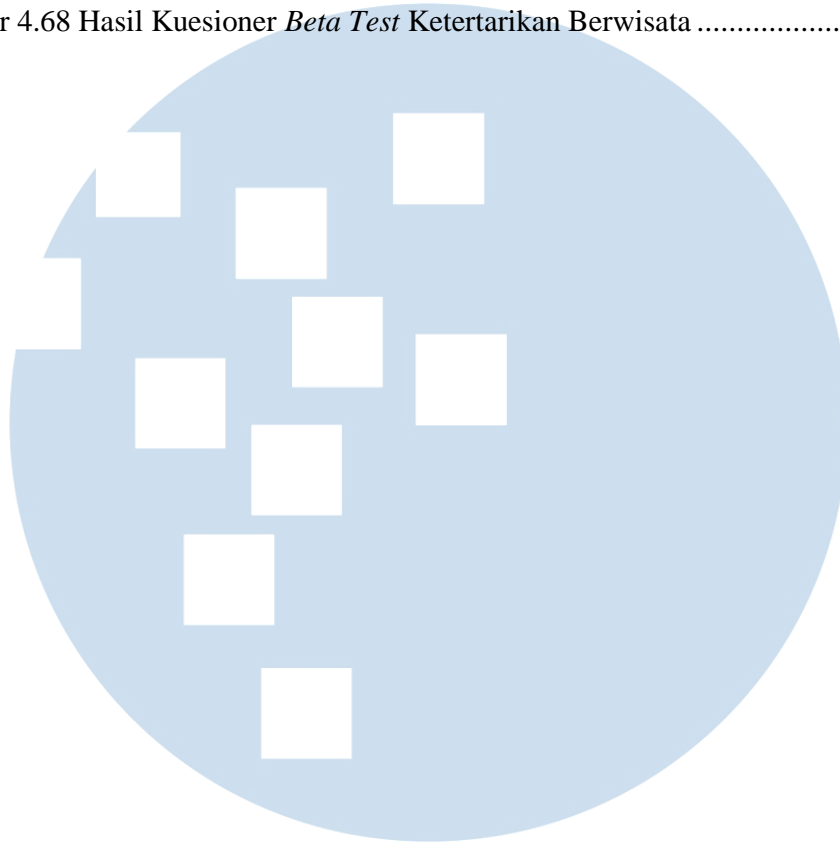
|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Format .....  | 6  |
| Gambar 2.2 Contoh Keseimbangan pada <i>Website</i> Bologna Festival .....                        | 6  |
| Gambar 2.3 Penerapan <i>Similarity</i> pada Menu Pengaturan .....                                | 8  |
| Gambar 2.4 Penerapan <i>Proximity</i> pada Tampilan Youtube.....                                 | 8  |
| Gambar 2.5 Penerapan <i>Continuity</i> pada <i>Tab Bar</i> Sebuah Aplikasi <i>Mobile</i> .....   | 8  |
| Gambar 2.6 Penerapan <i>Closure</i> pada <i>Progress Bar</i> .....                               | 9  |
| Gambar 2.7 Penerapan <i>Common Fate</i> pada <i>Dropdown</i> .....                               | 9  |
| Gambar 2.8 Perbedaan Karakteristik pada <i>Typeface</i> Serif dan Sans Serif .....               | 13 |
| Gambar 2.9 Ukuran Font Dengan Rasio 1:1.618 ( <i>Golden Ratio</i> ) .....                        | 14 |
| Gambar 2.10 <i>Lettering-spacing</i> pada Open Sans dan Oswald.....                              | 15 |
| Gambar 2.11 Pengaturan <i>Letter-spacing</i> Open Sans untuk Judul.....                          | 15 |
| Gambar 2.12 Contoh Pengaturan <i>Line-spacing</i> untuk Teks Ukuran Besar .....                  | 16 |
| Gambar 2.13 Warna Dingin dan Panas yang Berseberangan pada Roda Warna. .                         | 17 |
| Gambar 2.14 Penerapan Warna Komplementer pada <i>Pop Up Screen</i> oleh Vikalp Kaushik.....      | 17 |
| Gambar 2.15 Penerapan Warna Analogus <i>Pop Up Screen</i> oleh Vikalp Kaushik ....               | 18 |
| Gambar 2.16 Penerapan Warna Triadic pada <i>Landing Page</i> oleh Vikalp Kaushik .               | 19 |
| Gambar 2.17 Penerapan Warna Split Komplementer pada Sebuah Aplikasi oleh Vikalp Kaushik.....     | 19 |
| Gambar 2.18 Contoh Penerapan Warna Abu-Abu, Primer, dan Aksent.....                              | 20 |
| Gambar 2.19 Sistem Grid 12-kolom .....   | 22 |
| Gambar 2.20 Komponen <i>Atomic Design</i> yang Membentuk <i>Design System</i> .....              | 24 |
| Gambar 2.21 Peta Ketinggian Dataran Maluku Tenggara.....   | 30 |
| Gambar 3.1 Wawancara Bersama Ibu Nurjanah Yunus .....  | 33 |
| Gambar 3.2 Wawancara Bersama Franko Seorang UI/UX <i>Designer</i> .....                          | 35 |
| Gambar 3.3 Tampilan <i>Website</i> Jalur Rempah.....   | 36 |
| Gambar 3.4 Tampilan Fitur Pameran Jalur Rempah.....  | 37 |
| Gambar 3.5 Tampilan <i>Website</i> Fitur Jalur, Jejak, dan Masa Depan .....                      | 38 |
| Gambar 3.6 Tampilan <i>Website</i> Mardi Gras .....  | 39 |
| Gambar 3.7 Penerapan <i>Letter-spacing</i> dan <i>Line-spacing</i> <i>Website</i> Mardi Gras ... | 39 |
| Gambar 3.8 Tampilan <i>Website</i> Oktoberfest.....  | 40 |
| Gambar 3.9 Artikel di <i>Website</i> Oktoberfest.....  | 40 |
| Gambar 3.10 Usia.....  | 46 |
| Gambar 3.11 Jenis Kelamin .....  | 46 |
| Gambar 3.12 Domisili.....  | 47 |
| Gambar 3.13 Pengeluaran Per Bulan .....  | 47 |
| Gambar 3.14 Pekerjaan .....  | 48 |
| Gambar 3.15 Mengikuti Festival Wisaya Budaya .....   | 48 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.16 Kegiatan Saat Mengikuti Festival Wisata Budaya.....          | 49 |
| Gambar 3.17 Rentang Biaya Wisata .....                                   | 49 |
| Gambar 3.18 Memilih <i>Website</i> Resmi .....                           | 50 |
| Gambar 3.19 Hal yang Dikejar .....                                       | 50 |
| Gambar 3.20 Berwisata ke Maluku Tenggara.....                            | 51 |
| Gambar 3.21 Mendengar Fenomena Meti Kei.....                             | 51 |
| Gambar 3.22 Mendengar Festival Pesona Meti Kei .....                     | 52 |
| Gambar 3.23 Sumber Informasi.....  | 52 |
| Gambar 3.24 Ikut Festival.....   | 53 |
| Gambar 3.25 Tertarik Ikut.....   | 53 |
| Gambar 3.26 Harapan .....  | 54 |
| Gambar 3.27 Kendala .....  | 54 |
| Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Primer .....                              | 58 |
| Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Sekunder .....                            | 59 |
| Gambar 4.3 <i>Mindmapping</i> .....                                      | 60 |
| Gambar 4.4 <i>Keywords</i> .....   | 61 |
| Gambar 4.5 <i>Big Idea</i> .....   | 62 |
| Gambar 4.6 Konsep Visual .....   | 63 |
| Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Fotografi dan Suasana .....                  | 63 |
| Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Tampilan.....                                | 64 |
| Gambar 4.9 Pilihan Warna.....  | 65 |
| Gambar 4.10 <i>Column Grid</i> dan <i>Baseline Grid</i> .....            | 65 |
| Gambar 4.11 Referensi Ikon .....   | 66 |
| Gambar 4.12 <i>User Journey Map</i> .....                                | 68 |
| Gambar 4.13 <i>Information Architecture</i> .....                        | 71 |
| Gambar 4.14 <i>Flow Chart</i> Beranda .....                              | 72 |
| Gambar 4.15 <i>Flow Chart</i> Kei Island.....                            | 72 |
| Gambar 4.16 <i>Flow Chart</i> Plan Your Visit.....                       | 73 |
| Gambar 4.17 Sketsa Manual <i>Low Fidelity</i> .....                      | 74 |
| Gambar 4.18 <i>Low Fidelity</i> Digital.....                             | 75 |
| Gambar 4.19 Referensi Logo .....   | 76 |
| Gambar 4.20 Proses Pembuatan Logo.....                                   | 76 |
| Gambar 4.21 Variasi Logo.....  | 77 |
| Gambar 4.22 Variasi Warna.....   | 78 |
| Gambar 4.23 <i>Text Style</i> Awal .....                                 | 79 |
| Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Alternatif Pertama.....                      | 80 |
| Gambar 4.25 <i>Typeface</i> Alternatif Kedua .....                       | 80 |
| Gambar 4.26 <i>Text Style</i> .....                                      | 81 |
| Gambar 4.27 <i>Keyline Shape</i> dan <i>Grid</i> pada <i>Icons</i> ..... | 82 |
| Gambar 4.28 <i>Icon List</i> .....                                       | 82 |



|   |      |
|---|------|
| Gambar 4.29 Proses Pembuatan <i>Button Style</i> .....  | .83  |
| Gambar 4.30 Kompilasi Aset Contoh Fotografi <i>Website</i> .....  | .84  |
| Gambar 4.31 Proses Editing Fotografi .....  | .85  |
| Gambar 4.32 Proses Pembuatan Ilustrasi Peta Indonesia dan Kepulauan Kei .....                                     | .86  |
| Gambar 4.33 <i>High Fidelity</i> Awal .....   | .87  |
| Gambar 4.34 Perbaikan <i>Button Style</i> .....   | .88  |
| Gambar 4.35 <i>High Fidelity</i> Final Untuk <i>Prototyping</i> .....   | .89  |
| Gambar 4.36 <i>Prototyping</i> .....  | .90  |
| Gambar 4.37 Referensi Media Pendukung .....   | .91  |
| Gambar 4.38 Proses <i>Editing</i> Foto di Aplikasi Figma.....   | .91  |
| Gambar 4.39 Hasil Penyuntingan Karya Fotografi Milik Ilhan Najir (2022).....                                      | .92  |
| Gambar 4.40 Rencana Konten Visual Media Pendukung .....   | .92  |
| Gambar 4.41 <i>Low Fidelity Instagram Feeds</i> .....   | .93  |
| Gambar 4.42 Tampilan <i>High Fidelity Instagram Feeds</i> .....   | .94  |
| Gambar 4.43 Tampilan <i>Low Fidelity Instagram Stories</i> .....  | .95  |
| Gambar 4.44 Tampilan <i>High Fidelity Instagram Stories</i> .....   | .96  |
| Gambar 4.45 Pembuatan <i>Cover Instagram Reels</i> .....  | .97  |
| Gambar 4.46 Proses <i>Editing</i> Video <i>Reels</i> .....  | .97  |
| Gambar 4.47 Pembuatan <i>Youtube Thumbnail</i> .....  | .98  |
| Gambar 4.48 Pembuatan <i>Facebook Post</i> .....  | .99  |
| Gambar 4.49 Pembuatan <i>Digital Banner</i> .....   | .100 |
| Gambar 4.50 Pembuatan <i>Visual Merchandise</i> .....   | .101 |
| Gambar 4.51 Penyebaran Media Promosi Berdasarkan AISAS .....  | .106 |
| Gambar 4.52 Tampilan Poster <i>Prototype Day</i> .....  | .108 |
| Gambar 4.53 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Skenario 1 .....  | .112 |
| Gambar 4.54 Hasil Kuesioner Jenis Kendala Skenario 1 .....  | .112 |
| Gambar 4.55 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Skenario 2 .....  | .113 |
| Gambar 4.56 Hasil Kuesioner Kendala Skenario 2.....   | .113 |
| Gambar 4.57 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Skenario 3 .....  | .114 |
| Gambar 4.58 Hasil Kuesioner Jenis Kendala Skenario 3 .....  | .114 |
| Gambar 4.59 Hasil Perbaikan Laman Beranda .....   | .116 |
| Gambar 4.60 Hasil Perbaikan Laman Timeline .....  | .117 |
| Gambar 4.61 Hasil Perbaikan Laman Kei Island .....  | .117 |
| Gambar 4.62 Hasil Perbaikan Laman Eksplorasi Kepulauan Kei.....   | .118 |
| Gambar 4.63 Hasil Perbaikan Destinasi .....   | .118 |
| Gambar 4.64 Representasi <i>Layout</i> , Penggunaan Tulisan, dan Fotografi pada <i>Website</i> .....              | .120 |
| Gambar 4.65 Representasi <i>Layout</i> , Penggunaan Ilustrasi, <i>Button</i> , dan Ikon pada <i>Website</i> ..... | .120 |
| Gambar 4.66 Representasi <i>Layout</i> dan penggunaan Fotografi Media Sekunder ....                               | .121 |

Gambar 4.67 *Merchandise*..... .122  
Gambar 4.68 Hasil Kuesioner *Beta Test* Ketertarikan Berwisata ..... .128



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |        |
|--|--------|
| Lampiran A: Lembar Bimbingan .....   | .xx    |
| Lampiran B :Surat Izin Wawancara .....   | .xxii  |
| Lampiran C: Hasil Penyebaran Kuesioner Untuk Data Kuantitatif .....                                  | .xxiii |
| Lampiran D: Sumber Kompilasi Aset Contoh Fotografi <i>Website</i> .....                              | .xxix  |
| Lampiran E: Hasil <i>Alpha Test</i> .....  | .xxxii |
| Lampiran G: Hasil Pengecekan Turnitin .....  | .xlvii |
| Lampiran H: Transkrip Wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Maluku Tenggara..... | .lii   |
| Lampiran I: Transkrip Wawancara dengan Franko - <i>Expert UI/UX Design</i> .....                     | .lxvii |

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA