

**PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO BAGI
WISATAWAN LOKAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Vannesa

0000035024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO BAGI

WISATAWAN LOKAL



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vannesa

0000035024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vannesa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO BAGI WISATAWAN LOKAL

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, 20 Mei 2024



(Vannesa)

U M M N
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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO BAGI WISATAWAN LOKAL

Oleh

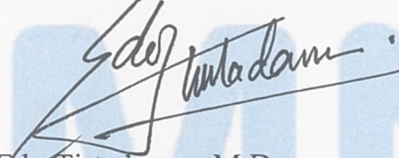
Nama : Vannesa
NIM : 00000035024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO BAGI WISATAWAN LOKAL

Oleh

Nama : Vannesa
NIM : 00000035024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

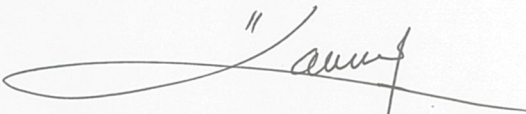
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Pembimbing


Edo Firtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vannesa
NIM : 00000035024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN WEBSITE PULAU
KEMARO BAGI WISATAWAN
LOKAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vannesa)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir tepat waktu. Laporan berjudul “Perancangan *Website* Pulau kemaro bagi Wisatawan Lokal” ini disusun sebagai pemenuhan persyaratan kelulusan akademik untuk memperoleh gelar sarjana seni dan desain pada program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dari Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis terhadap Pulau Kemaro yang ada di Sumatera Selatan. Penulis mendengar nama Pulau Kemaro sejak kecil dari kakek penulis karena tempat tersebut dikenal sebagai tempat yang indah, terutama ketika hari perayaan *Cap Go Meh* yang biasanya dirayakan pada hari ke-15 setelah Tahun Baru Imlek. Seiring berjalannya waktu, Pulau kemaro mulai mengembangkan beberapa wilayahnya menjadi destinasi wisata. Akan tetapi, sangat disayangkan bahwa area yang biasanya dikenali dan dieksplorasi hanyalah area tertentu saja, seperti Pagoda 9 dan Klenteng Hok Cing Bio. Bahkan terdapat banyak sekali orang Palembang yang tidak mengetahui area wisata lainnya di tempat tersebut. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengenalan atau informasi terkait beberapa area wisata dari Pulau Kemaro. Padahal apabila ditelusuri lebih dalam, terdapat lebih banyak area-area yang dapat dikunjungi di Pulau Kemaro, baik itu sebagai wisata sejarah, wisata alam, atau pun wisata kuliner.

Maka dari itu, penulis memiliki inisiatif untuk merancang media informasi interaktif yang dikemas dalam bentuk *website* dengan tujuan mampu menginformasikan area wisata yang ada di dalam Pulau Kemaro dengan lebih lengkap, disertai dengan seluk-beluk di dalamnya kepada wisatawan lokal, terutama wisatawan yang berasal dari Palembang dan Jabodetabek. Perancangan *website* ini diharapkan mampu membantu wisatawan lokal untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya mengenai hal-hal yang ada dan pernah terjadi di Pulau Kemaro, sehingga ketika mereka mengunjungi tempat tersebut, mereka bisa mendapatkan *experience* yang berbeda dan lebih baik lagi.

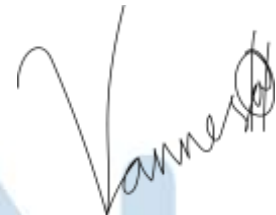
Penulis sangat berharap orang-orang yang melihat dan membaca laporan ini dapat terinspirasi untuk menambah wawasan yang lebih luas lagi dan mampu mempersiapkan karya yang bermanfaat bagi orang lain. Selain itu, penulis juga berharap para pembaca dapat melestarikan warisan budaya dan sejarah dibalik tempat wisata lainnya. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang tertera di bawah ini karena telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing baru yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing lama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Tugas Akhir ini.
6. Oki Rizky, selaku Kepala UPTD Pulau Kemaro sekaligus narasumber yang telah berkontribusi dalam pemberian informasi terkait upaya Pemerintah terhadap Pulau Kemaro.
7. Rangga Pratama, selaku Staff UPTD Pulau Kemaro sekaligus narasumber yang telah berkontribusi dalam pemberian informasi terkait upaya Pemerintah terhadap Pulau Kemaro.
8. Nurdin Rodiansyah, sebagai Ketua RT 18 sekaligus narasumber yang telah membantu memberikan sejumlah informasi baru tentang Kampung Aer di Pulau Kemaro.
9. Burhan, selaku Juru Kunci Pulau Kemaro sekaligus narasumber yang telah memberikan informasi terkait sebagian isi dari Pulau Kemaro.

10. Yudhy Syarofie, selaku Tim Ahli Cagar Budaya Sumatera Selatan sekaligus narasumber yang telah memberikan *insight* terkait pandangan budayawan terhadap tempat wisata dan pemahaman terkait Pulau Kemaro.
11. Almh. Merry Susanto, selaku nenek penulis sekaligus motivator utama bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir yang dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam penyusunan, penulisan, dan tata bahasa. Oleh karena itu, penulis sangat berharap mendapatkan masukan atau kritik yang membangun dari pembaca agar dapat menjadi acuan bagi penulis untuk terus berkembang, misalnya dalam dunia kerja nantinya. Akhir kata, penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vannesa)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* PULAU KEMARO

BAGI WISATAWAN LOKAL

(Vannesa)

ABSTRAK

Pulau Kemaro merupakan sebuah delta kecil yang terletak di tengah Sungai Musi dan biasanya dijadikan sebagai tempat wisata ibadah bagi umat Buddha dan Khonghucu ketika hari Cap Go Meh. Biasanya wisatawan mengunjungi Pulau Kemaro dengan cara menyewa perahu getek melalui dermaga Benteng Kuto Besak, kemudian akan diarahkan ke wilayah Yayasan Pulau Kemaro. Sebenarnya Pulau Kemaro juga memiliki kehidupan di area perkampungan yang tidak begitu jauh dari yayasan Pulau Kemaro dan masih dalam proses pengembangan sebagai tempat wisata. Namun, tidak banyak orang yang mengetahui keberadaan wilayah tersebut, bahkan oleh orang Palembang sendiri dikarenakan kurangnya informasi terkait tempat tersebut. Selain itu, informasi mengenai seluk-beluk dari beberapa area wisata tersebut juga tergolong masih agak sulit ditemukan walaupun dicari tahu melalui internet. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah media informasi interaktif berbasis *website* dengan tujuan mempermudah para wisatawan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya, sehingga nantinya mampu menambah wawasan travel bagi para audiens sekaligus memberikan *experience* yang lebih baik bagi mereka yang ingin melakukan eksplorasi Pulau Kemaro secara langsung.

Kata kunci: Eksplorasi, Pulau Kemaro, Travel



KEMARO ISLAND WEBSITE DESIGN

FOR LOCAL TOURISTS

(Vannesa)

ABSTRACT (English)

Kemaro Island is a small detla located in the middle of the Musi River and is usually used as a place of worship for Buddhist and Confucians on Cap Go Meh day. Tourist usually visit Kemaro Island by renting a getek boat via the Benteng Kuto Besar pier and they will be directed to the Foundation area. Kemaro. In fact, Kemaro Island has life in a village area which is not too far from the Kemaro Island Foundation and is still in the process of being developed as a tourist spot. However, not many people know about the existence of this area, even the people in Palembang themself duet o the lack of information regarding this place. Apart from that, information regarding the ins andouts of several tourists area is also quite difficult to find, even if you search on the internet. Therefore, the author took the initiative to design a website-based interactive information media with the aim of making it easier for tourists to obtain as much information as possible, so that later they will be able to increase their travel insight for the audience as well as provide a better experience for those who want to explore Kemaro Island in person direct.

Keywords: *Exploration, Kemaro Island, Travel*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT (English)</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Informasi	6
2.1.1 Jenis Media Informasi.....	8
2.2 Teori Interaktif	8
2.2.1 <i>Website</i>	9
2.2.2 <i>User Experience</i>	11
2.2.3 <i>User Interface</i>	13
2.3 Teori Desain Grafis	18
2.3.1 <i>Layout</i>	19
2.3.2 <i>Grid</i>	19
2.3.3 <i>Warna</i>	21
2.3.4 <i>Tipografi</i>	24
2.3.5 <i>Teori Fotografi</i>	29
2.4 Eksplorasi.....	Error! Bookmark not defined.

2.5	Pariwisata.....	33
2.6	Pulau Kemaro.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		36
3.1	Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.2	Metodologi Perancangan	64
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		66
4.1	Strategi Perancangan.....	66
4.1.1	<i>Inspiration</i>	67
4.1.2	<i>Ideation</i>	72
4.1.3	<i>Implementation</i>	99
4.1.4	<i>Analisis Alpha Test</i>	101
4.2	<i>Analisis Beta Test</i>	111
4.2.1	<i>Analisis Visual</i>	112
4.2.2	<i>Analisis Konten</i>	114
4.2.3	<i>Analisis Navigasi</i>	116
4.2.4	<i>Analisis Desain Website</i>	116
4.2.5	<i>Analisis Desain Filter Instagram dan Facebook</i>	124
4.2.6	<i>Analisis Desain Key Ring</i>	128
4.2.7	<i>Analisis Stiker Pulau Kemaro</i>	131
4.3	<i>Budgeting</i>	133
BAB V PENUTUP.....		135
5.1	Simpulan.....	135
5.2	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xix

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penjabaran Konten Website	78
Tabel 4.2 Analisis Visual Alpha Test	102
Tabel 4.3 Keluhan Visual Website.....	103
Tabel 4.4 Analisis Konten Alpha Test	104
Tabel 4.5 Respon Tentang Tampilan Visual Beta Test.....	112
Tabel 4.6 Tanggapan Responden Terkait Konten Beta Test.....	114
Tabel 4.7 Tabel Budgeting	134



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen dalam Website	9
Gambar 2.2 CTA Button	16
Gambar 2.3 Ghost Button	17
Gambar 2.4 Text Button.....	17
Gambar 2.5 Floating Action Buttons	18
Gambar 2.6 Old Style Typeface.....	25
Gambar 2.7 Transitional Typeface.....	26
Gambar 2.8 Modern Typeface	26
Gambar 2.9 Slab Serif	27
Gambar 2.10 Sans Serif.....	27
Gambar 2.11 Blackletter Typeface	28
Gambar 2.12 Script Typeface	28
Gambar 2.13 Display Typeface.....	29
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Burhan	38
Gambar 3.2 Makam Legenda di Klenteng Hok Cing Bio.....	39
Gambar 3.3 Suasana Malam Pagoda 9 Pulau Kemaro.....	40
Gambar 3.4 Area Wisata di Pulau Kemaro.....	41
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara dengan Nurdin Rodiansyah.....	42
Gambar 3.6 Area Kampung Aer	43
Gambar 3.7 Kerajinan Tangan dari Akar Eceng Gondok.....	44
Gambar 3.8 Dokumentasi Wawancara dengan Rangga Pratama.....	46
Gambar 3.9 Dokumentasi Wawancara dengan Oki Rizky.....	47
Gambar 3.10 Wawancara Tahap Pertama dengan Yudhy Syarofie.....	51
Gambar 3.11 Rangkuman Pribadi Yudhy Syarofie.....	52
Gambar 3.12 Wawancara Tahap Kedua dengan Yudhy Syarofie.....	53
Gambar 3.13 Area Berjualan di Pulau Kemaro	55
Gambar 3.14 Bagian Dalam Resto Sesera Apung	63
Gambar 4.1 User Persona.....	68
Gambar 4.2 Mindmap Pulau Kemaro	73
Gambar 4.3 Alternatif Big Idea.....	75
Gambar 4.4 User Journey Map	79
Gambar 4.5 Moodboard	80
Gambar 4.6 Color Palette	82
Gambar 4.7 Font Urbanist.....	84
Gambar 4.8 Font Sriracha	85
Gambar 4.9 Aset Foto Pulau Kemaro	86
Gambar 4.10 Information Architecture Website Pulau Kemaro.....	87
Gambar 4.11 Flowchart Website Pulau Kemaro	88
Gambar 4.12 Modular Grid.....	89
Gambar 4.13 Wireframe Website Pulau Kemaro	90
Gambar 4.14 Penyisipan Tulisan untuk Low Fidelity	91

Gambar 4.15 Tampilan Keseluruhan Low Fidelity Website	91
Gambar 4. 16 Proses Retouch Aset Foto	92
Gambar 4.17 Sketsa Logo	93
Gambar 4.18 Visualisasi Logo	94
Gambar 4.19 Proses Pembuatan CTA Button.....	95
Gambar 4.20 Penambahan Efek Hover Pada Button	95
Gambar 4.21 Aset Ilustrasi.....	96
Gambar 4.22 Proses Pembuatan Tampilan Atas Beranda.....	96
Gambar 4.23 Proses High Fidelity	97
Gambar 4.24 Penerapan Bentuk Pulau pada Konten Website	98
Gambar 4.25 Penerapan Efek Gradasi pada Website.....	98
Gambar 4. 26 Footer Website Pulau Kemaro	99
Gambar 4.27 Hasil Kuesioner Alpha Test di Microsoft Forms	100
Gambar 4.28 Kritik dan Saran Responden dari Alpha Test.....	101
Gambar 4.29 Respon Alpha Test Bagian Navigasi.....	105
Gambar 4.30 Perbaikan Ukuran dan Jarak Tulisan.....	106
Gambar 4.31 Perbaikan Landing Page.....	106
Gambar 4.32 Perbaikan Warna Foto	107
Gambar 4.33 Perubahan Bentuk Foto	108
Gambar 4.34 Penambahan Halaman pada Website	109
Gambar 4.35 Proses Perombakan Alur dan Navigasi Website	110
Gambar 4.36 Proses Pembuatan Lampion Loading Screen	110
Gambar 4.37 Proses Pembuatan Animasi Loading Screen	111
Gambar 4.38 Data Hasil Kuesioner Beta test.....	112
Gambar 4.39 Pie Chart Responden	112
Gambar 4.40 Tanggapan Responden Terkait Hasil Perombakan Website	114
Gambar 4.41 Minat Responden Terkait Penyebaran Website	115
Gambar 4.42 Alasan Responden Tertarik Menyebarkan Website Pulau Kemaro	116
Gambar 4.43 Jawaban Responden Terkait Pemahaman Navigasi	116
Gambar 4.44 Tampilan Keseluruhan Beranda	117
Gambar 4.45 CTA pada HomePage.....	118
Gambar 4.46 Peletakan Maps pada Halaman Website	118
Gambar 4.47 Keseluruhan Halaman Tentang	119
Gambar 4.48 Tampilan Keseluruhan Halaman Legenda	119
Gambar 4.49 Tampilan Keseluruhan Halaman Sejarah	120
Gambar 4.50 Tampilan Keseluruhan Halaman Aktivitas	121
Gambar 4.51 Tampilan What to Do	122
Gambar 4.52 Tampilan Fasilitas	122
Gambar 4.53 Halaman Keseluruhan Events	123
Gambar 4.54 Halaman Keseluruhan Panduan Wisata	123
Gambar 4.55 Tampilan Tiga Halaman Area Wisata.....	124
Gambar 4.56 Proses Pembuatan Aset Filter Instagram.....	125

Gambar 4.57 Kotak Pertanyaan Kuis Pengetahuan Pulau Kemaro	126
Gambar 4.58 Proses Penerapan Aset ke Meta Spark Studio.....	126
Gambar 4.59 Filter Kuis Pengetahuan Pulau Kemaro	127
Gambar 4.60 Proses Peninjauan Filter Kuis Instagram dan Facebook	127
Gambar 4.61 Key Ring Pulau Kemaro	128
Gambar 4.62 Proses Pembuatan Siluet Bangunan di Pulau Kemaro	129
Gambar 4.63 Proses Penyusunan Siluet untuk Key Ring	129
Gambar 4.64 Ilustrasi Key Ring	130
Gambar 4.65 Pengecekan Tampilan Key Ring	131
Gambar 4.66 Proses Pembuatan Stiker Perangko Pulau Kemaro	132
Gambar 4.67 Lembar Stiker Pulau Kemaro	133
Gambar 4.68 Penyisipan Link Website Pulau Kemaro pada Stiker.....	133



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xix
Lampiran B Turnitin Laporan Menjelang Pra-Sidang	xxi
Lampiran C Turnitin Menjelang Sidang Akhir	xxii
Lampiran D Turnitin Pasca Sidang Akhir	xxiii
Lampiran E Kerangka Pertanyaan Wawancara	xxix
Lampiran F Transkrip Wawancara	xxxii
Lampiran G Proses Perancangan	xxxvii
Lampiran H Alpha dan Beta Test	xliv
Lampiran I Dokumentasi Observasi dan Wawancara	lxiv

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a grid of squares inside, and the letters 'M', 'N', and 'A' below it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA