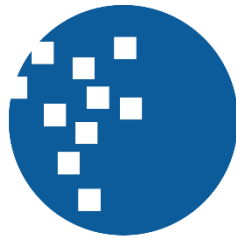


**PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI  
EKOWISATA BAHARI PANTAI TELUK KILUAN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Kimmy Marvin Sasmita**

**0000044059**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI  
EKOWISATA BAHARI PANTAI TELUK KILUAN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Kimmy Marvin Sasmita**

**0000044059**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kimmy Marvin Samita  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI EKOWISATA BAHARI PANTAI TELUK KILUAN

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, 8 Januari 2024



(Kimmy Marvin Sasmita)

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI EKOWISATA BAHARI PANTAI**

**TELUK KILUAN**

Oleh

Nama : Kimmy Marvin Sasmita  
NIM : 00000044059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

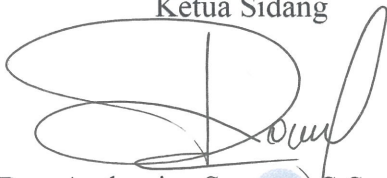
Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024

Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan

**LULUS**

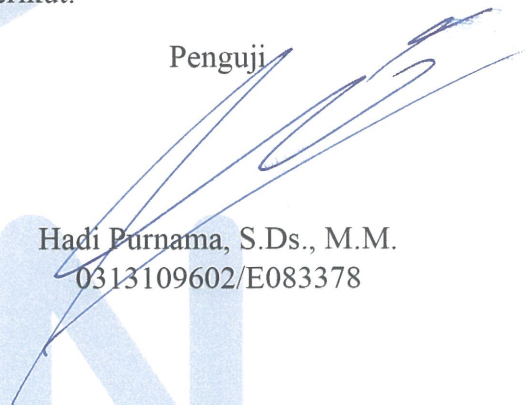
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



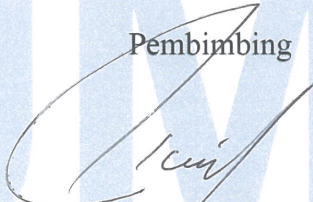
Roy Antonius Susanto, S.Sn., M.Ds.  
0402038006/E061071

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/E083378

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

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 : Kimmy Marvin Sasmita  
NIM : 00000044059  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tesis/Skripsi/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 WEBSITE PROMOSI EKOWISATA BAHARI PANTAI TELUK KILUAN**

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, 8 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Kimmy Marvin Sasmita)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat, petunjuk, dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "Perancangan Promosi Interaktif dalam Peningkatan Daya Tarik Ekowisata Bahari Pantai Laut Kiluan." dengan lancar.

Tugas Akhir ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini, penulis telah belajar banyak tentang konsep desain interaktif, ekowisata bahari, dan bagaimana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan daya tarik destinasi wisata bahari seperti Pantai Laut Kiluan.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian dan penulisan 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Aiptu Efrizal, selaku KASUBNIT tindak SAT POL AIRUD Polersta Bandar Lampung, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu dan membantu memberikan data tentang seputar Pantai Teluk Kiluan.
6. Keluarga saya, terutama orang tua penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Daphne Andrea, Ryu Alvano selaku teman dekat yang selalu memberikan nasehat serta dengan sabar mendengarkan keluhan penulis dalam

melakukan perancangan ini. Atas dukunganya dan kontribusi berarti yang telah menjadi pilar utama keberhasilan dalam perjalanan perancangan ini, penulis sangat berterima kasih.

8. Jovan Salim, Violetta Stefanus Putri, Cindy Clara Yonanda, Sharon Tanaya, Vanessa Diamonique Wuisan, Romi Ramadhani Gunardi selaku teman dengan satu dosen pembimbing yang membantu dan menyemangati selama melakukan perancangan ini.
9. Vinícius Barbosa Falsiroli, Donald Joseph Babtista, Emeka E nubuzor, Sarine Deuchoghlian, Simeon Constantin, Justin Martinez selaku teman *online* yang setia menemani malam hari penulis. dan telah menjadi penyemangat dan penghibur dalam setiap keluh kesah, dan atas kehangatan serta dukungan yang diberikan, penulis merasa sangat berterima kasih.

Semoga tugas akhir ini penulis dapat berkontribusi dalam upaya mempromosikan Pantai Kiluan di Lampung serta budaya-budaya lokal yang tidak secara langsung ada. Tidak hanya sekadar promosi, penulis berharap bahwa karya ini juga dapat berperan dalam membantu pihak pantai untuk mendata pengunjung secara sentral.

Tangerang, 8 Januari 2024



(Kimmy Marvin Sasmita)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI EKOWISATA

## BAHARI PANTAI TELUK KILUAN

(Kimmy Marvin Sasmita)

### ABSTRAK

Teluk Kiluan merupakan sebuah teluk yang terletak di Provinsi Lampung, Indonesia, yang terkenal sebagai destinasi pariwisata untuk melihat lumba-lumba. permasalahan yang ditemukan yaitu penurunan jumlah pengunjung Pantai Teluk Kiluan yang signifikan dibandingkan sebelum pandemi yang mencapai dua kali lipat. Hal ini disayangkan mengingat Pantai Kiluan memiliki keindahan, keunikan, dan fasilitas yang patut dipromosikan dan tidak kalah dengan pantai-pantai lain di Indonesia yang ramai pengunjung. Melalui rancangan situs web dapat membantu pemerintah mencapai targetnya dalam meningkatkan kunjungan wisatawan ke Provinsi Lampung pada tahun 2023 salah satunya melalui keindahan yang ditawarkan Pantai Kiluan. Selain itu, perancangan promosi media interaktif digital ini dapat menimbulkan efek bola salju berupa amplifikasi terhadap perekonomian masyarakat sekitar seperti usaha yang bergerak di bidang transportasi dan penginapan untuk menunjang pengalaman wisata para pengunjung. Untuk membuat aplikasi tersebut efektif, unik, dan tepat guna maka digunakan metode *hybrid* atau mixed yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif (survei) dan kualitatif (wawancara). Adapun teori yang digunakan sebagai kerangka berpikir dalam menjawab rumusan masalah yakni teori *Design Thinking*.

**Kata kunci:** Promosi, Interaktif, Pantai Kiluan

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



# ***DEVELOPMENT OF A PROMOTIONAL WEBSITE FOR COASTAL ECOTOURISM IN TELUK KILUAN***

(Kimmy Marvin Sasmita)

## ***ABSTRACT (English)***

*Teluk Kiluan is a bay located in the Lampung Province, Indonesia, Popular as a tourist destination for dolphin-watching. The design concept originates from a real issue, namely the significant decrease in the number of visitors to Kiluan Beach post-pandemic, which saw a drastic drop compared to the period before the pandemic, which was twice as much. This is regrettable considering Kiluan Beach possesses beauty, uniqueness, and facilities worthy of promotion, not inferior to other crowded beaches in Indonesia. The hope is that through this website design, it can assist the government in achieving its target of increasing tourist visits to the Lampung Province in 2023, highlighting the beauty offered by Kiluan Beach. Additionally, this interactive digital media promotion design aims to generate a snowball effect, amplifying the local economy, particularly for businesses in transportation and accommodation, to support the tourist experience. To make the application effective, unique, and practical, a hybrid or mixed method is employed, combining quantitative data collection (surveys) and qualitative data (interviews). The theory used as a framework for addressing the problem statement is the Design Thinking theory.*

***Keywords:*** *Promotion, Interaction, Kiluan Beach*

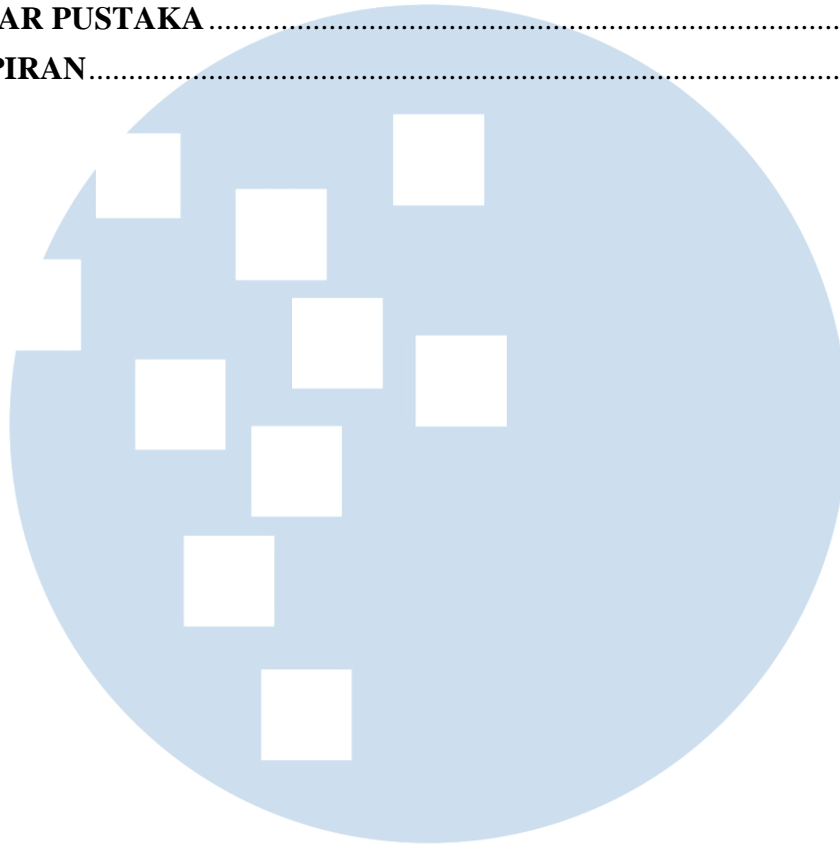
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain Perancangan Website</b> .....	6
<b>2.1.1 Website</b> .....	6
<b>2.1.2 User Experience (UX)</b> .....	10
<b>2.1.3 Penjelasan Information Architecture (IA)</b> .....	10
<b>2.1.4 Penjelasan <i>User Interface</i> (UI)</b> .....	11
<b>2.2 Teori Desain</b> .....	13
<b>2.2.1 Garis</b> .....	13
<b>2.2.2 Bentuk</b> .....	14
<b>2.2.3 Warna</b> .....	15
<b>2.2.4 Tekstur</b> .....	19
<b>2.2.5 Prinsip Desain Grafis</b> .....	20
<b>2.2.6 Tipografi</b> .....	25
<b>2.2.7 Komposisi, Proporsi, dan <i>Grids</i></b> .....	28

2.3	Teori Pariwisata.....	32
2.3.1	Jenis Pariwisata .....	33
2.4	Ekowisata Bahari.....	33
2.4.1	Teluk Kiluan .....	34
2.5	Promosi.....	34
2.5.1	Fungsi Promosi .....	34
2.5.2	Kategori Promosi .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	38
3.1.1	Metode Kualitatif.....	38
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	56
3.2	Metodologi Perancangan .....	65
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>67</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	67
4.1.1	<i>Empathize</i> .....	67
4.1.2	<i>Define</i> .....	69
4.1.3	<i>Ideate</i> .....	71
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	83
4.2	Analisis <i>Alpha</i> .....	85
4.2.1	Analisis Bagian Konten .....	86
4.2.2	Analisis Bagian Visual.....	87
4.2.3	Analisis Bagian Interaktifitas .....	88
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	89
4.2.5	Analisis Desain .....	93
4.3	Analisis <i>Beta Test</i> .....	99
4.3.1	Analisis Visual.....	99
4.3.2	Analisis Interaktivitas .....	100
4.3.3	Analisis Konten .....	101
4.4	Media Pendukung.....	101
4.5	<i>Budgeting</i> .....	106
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>108</b>
5.1	Simpulan.....	108

5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xv



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis <i>SWOT 1</i> .....	51
Tabel 3.2 Analisis <i>SWOT 2</i> .....	55
Tabel 4.1 Tabel Analisis Visual <i>Beta Test</i> .....	99
Tabel 4.2 Tabel Analisis Interaktifitas <i>Beta Test</i> .....	100
Tabel 4.3 Tabel Analisis Konten <i>Beta Test</i> .....	101
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> .....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Website</i> .....	6
Gambar 2.2 <i>Containing Block</i> .....	7
Gambar 2.3 <i>Logo</i> .....	8
Gambar 2.4 <i>Website Navigation</i> .....	8
Gambar 2.5 <i>Footer</i> .....	9
Gambar 2.6 <i>Information Architecture</i> .....	10
Gambar 2.7 Contoh Fotografi Dalam <i>Website</i> .....	11
Gambar 2.8 Ikon.....	12
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan Garis.....	14
Gambar 2.10 Contoh Bentuk .....	15
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan Palet Warna.....	16
Gambar 2.12 Teori Warna.....	16
Gambar 2.13 Makna Emosional Warna .....	17
Gambar 2.14 Contoh Penggunaan Warna Kontras .....	18
Gambar 2.15 Contoh Penggunaan Warna Kontras .....	19
Gambar 2.16 Contoh Tekstur Visual .....	20
Gambar 2.17 Contoh Format Digital .....	21
Gambar 2.18 Keseimbangan Simetris.....	22
Gambar 2.19 Keseimbangan Asimetris.....	22
Gambar 2.20 Keseimbangan Radial.....	23
Gambar 2.21 Jenis-Jenis Penekanan Visual.....	23
Gambar 2.22 Jenis-Jenis <i>Typeface</i> .....	25
Gambar 2.23 Contoh Jenis <i>Alignment</i> .....	26
Gambar 2.24 Contoh <i>Runaround Alignment</i> .....	27
Gambar 2.25 <i>Font Terminology</i> .....	28
Gambar 2.26 Bentuk <i>Golden Ratio</i> .....	29
Gambar 2.27 Bentuk <i>Rule of Thirds</i> .....	30
Gambar 2.28 Bentuk Desain <i>Modularity</i> .....	30
Gambar 2.29 <i>Modular Grid Plus Chunking</i> .....	31
Gambar 2.30 <i>Grids</i> .....	32
Gambar 3.1 Pos POL AIRUD Bandar Lampung .....	39
Gambar 3.2 Nelayan Sekitar .....	42
Gambar 3.3 Warga Memproses Ikan .....	43
Gambar 3.4 Pemandangan Tebing .....	44
Gambar 3.5 Pantai Pasir Putih Teluk Kiluan .....	46
Gambar 3.6 <i>Home Page Website</i> Pantai Melasti .....	47
Gambar 3.7 <i>About</i> .....	48
Gambar 3.8 <i>Advertisement</i> .....	48
Gambar 3.9 <i>Services</i> .....	49
Gambar 3.10 <i>Gallery</i> .....	49

Gambar 3.11 <i>Panaromic View</i> .....	50
Gambar 3.12 <i>Contact dan Footer</i> .....	51
Gambar 3.13 <i>Home Page Website</i> .....	52
Gambar 3.14 <i>Top Destinasi</i> .....	53
Gambar 3.15 <i>Object Budaya Unggulan</i> .....	54
Gambar 3.16 <i>Halaman Media Sosial</i> .....	54
Gambar 3.17 <i>Footer Website Disparbud</i> .....	55
Gambar 3.18 <i>Hasil Kuesioner 1</i> .....	57
Gambar 3.19 <i>Hasil Kuesioner 2</i> .....	58
Gambar 3. 20 <i>Hasil Kuesioner 3</i> .....	58
Gambar 3. 21 <i>Hasil Kuesioner 4</i> .....	59
Gambar 3.22 <i>Hasil Kuesioner 5</i> .....	59
Gambar 3. 23 <i>Hasil Kuesioner 6</i> .....	60
Gambar 3.24 <i>Hasil Kuesioner 7</i> .....	60
Gambar 3.25 <i>Hasil Kuesioner 8</i> .....	61
Gambar 3.26 <i>Hasil Kuesioner 9</i> .....	61
Gambar 3.27 <i>Hasil Kuesioner 10</i> .....	62
Gambar 3.28 <i>Hasil Kuesioner 11</i> .....	63
Gambar 3.29 <i>Hasil Kuesioner 12</i> .....	63
Gambar 3.30 <i>Hasil Kuesioner 13</i> .....	64
Gambar 3.31 <i>Hasil Kuesioner 14</i> .....	64
Gambar 4.1 <i>User Persona Eva Suryani</i> .....	68
Gambar 4.2 <i>User Persona Leo Pratama</i> .....	69
Gambar 4.3 <i>User Journey</i> .....	70
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> .....	71
Gambar 4.5 <i>Big Idea</i> .....	72
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> .....	73
Gambar 4.7 <i>Referensi</i> .....	74
Gambar 4.8 <i>Style Scape</i> .....	75
Gambar 4.9 <i>Tipografi Open Sans</i> .....	76
Gambar 4.10 <i>Tipografi Jazz Ball</i> .....	76
Gambar 4.11 <i>Palet Warna</i> .....	77
Gambar 4.12 <i>Grid</i> .....	78
Gambar 4.13 <i>buttons</i> .....	78
Gambar 4.14 <i>Ikon</i> .....	79
Gambar 4.15 <i>Fotografi</i> .....	80
Gambar 4.16 <i>Microinteraction</i> .....	81
Gambar 4.17 <i>Sitemap</i> .....	82
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> .....	83
Gambar 4.19 <i>Low Fidelity</i> .....	84
Gambar 4.20 <i>High Fidelity</i> .....	84
Gambar 4.21 <i>Prototype</i> .....	85

Gambar 4.22 Hasil Kuesioner 15 .....	86
Gambar 4.23 Hasil Kuesioner 16 .....	86
Gambar 4.24 Hasil Kuesioner 17 .....	87
Gambar 4.25 Hasil Kuesioner 18 .....	87
Gambar 4.26 Hasil Kuesioner 19 .....	88
Gambar 4.27 Hasil Kuesioner 20 .....	89
Gambar 4.28 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 1 .....	90
Gambar 4.29 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 2 .....	90
Gambar 4.30 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 3 .....	91
Gambar 4.31 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 4 .....	91
Gambar 4.32 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 5 .....	92
Gambar 4.33 Perbaikan <i>Alpha Test</i> 6 .....	92
Gambar 4.34 Analisa Halaman <i>Home</i> .....	93
Gambar 4.35 Analisa Halaman <i>About</i> .....	94
Gambar 4.36 Analisa Halaman <i>Accomodation</i> .....	95
Gambar 4.37 Analisa Halaman <i>Gallery</i> .....	96
Gambar 4.38 Analisa Halaman <i>News</i> .....	97
Gambar 4.39 Analisa <i>Header Dan Footer</i> .....	97
Gambar 4.40 Analisis Ikon .....	98
Gambar 4.41 <i>Focused Group Discusion</i> .....	99
Gambar 4. 42 Iklan <i>TikTok</i> .....	102
Gambar 4. 43 Pos <i>Instagram</i> .....	103
Gambar 4. 44 Iklan <i>Website</i> .....	104
Gambar 4. 45 Iklan <i>YouTube</i> .....	105
Gambar 4. 46 Poster .....	106





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP .....	xv
Lampiran B Hasil Kuesioner Pengumpulan Data .....	xviii
Lampiran C Hasil Kuesioner Alpha Test .....	xxiv
Lampiran D Kuesioner Beta Test.....	xxviii
Lampiran E Hasil Turnitin BAB 1-3.....	xxxii
Lampiran F Hasil Turnitin BAB 1-5.....	xxxiv
Lampiran G Transkrip Wawancara Aiptu Efrizal.....	xxxviii
Lampiran H Transkrip Focus Group Discussion .....	xliv
Lampiran I Media Sekunder .....	xlvi
Lampiran J Foto Wawancara Dan FGD.....	l

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA