

**PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK**

**PEMBURU DI DESA BOJONG KONENG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Joyfully Nathania Damaris**

**00000044216**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK**

**PEMBURU DI DESA BOJONG KONENG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Joyfully Nathania Damaris**

**00000044216**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Joyfully Nathania Damaris

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044216

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK PEMBURU DI DESA BOJONG KONENG**

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, 31 Mei 2024



Joyfully Nathania Damaris

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* WISATA *TREKKING* PONDOK PEMBURU  
DI DESA BOJONG KONENG**

Oleh

Nama : Joyfully Nathania Damaris

NIM : 00000044216

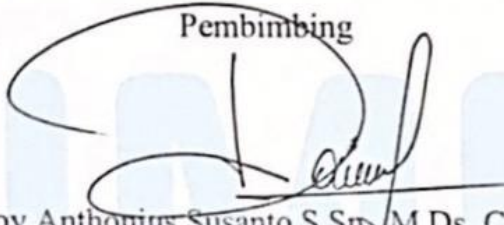
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing

  
Roy Anthonius Susanto S.Sm., M.Ds., CDM.  
0402038006/061071

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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


## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK PEMBURU  
DI DESA BOJONG KONENG**


Oleh  
Nama : Joyfully Nathania Damaris  
NIM : 00000044216  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024  
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

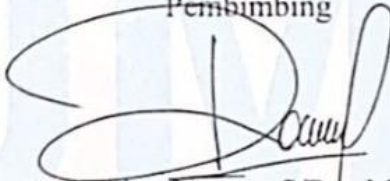
Ketua Sidang

  
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/081472


Penguji

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/038953

Pembimbing

  
Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds. CDM.  
0402038006/061071

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Joyfully Nathania Damaris  
NIM : 00000044216  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah :

### **PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK PEMBURU DI DESA BOJONG KONENG**

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, 31 Mei 2024



Joyfully Nathania Damaris

\*\* 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.

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 syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Proses penyelesaian proposal dan Perancangan *website* wisata *trekking* pondok pemburu di desa Bojong Koneng ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, saran, serta kritik dari berbagai pihak pendukung. Dalam kesempatan yang berbahagia ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

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. Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds., CDM., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Joel sebagai Narasumber pemilik Wisata Pondok Pemburu yang telah membantu memberikan Informasi hingga dapat menyelesaikan perancangan.
6. Febby Suryana sebagai Narasumber pecinta Wisata *Trekking* yang telah memberikan Informasi seputar *Trekking* di Pondok Pemburu
7. Untuk keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu dalam proses promosi Wisata *Trekking* di Pondok pemburu dan dapat memberikan dampak yang sesuai harapan.

Tangerang, 20 Mei 2024

  
(Joyfully Nathania Damaris)

# PERANCANGAN *WEBSITE* WISATA *TREKKING* PONDOK

## PEMBURU DI DESA BOJONG KONENG

Joyfully Nathania Damaris

### ABSTRAK

Wisata *Trekking* Pondok Pemburu sudah ada sejak tahun 2000 dan wisata Pondok Pemburu di Desa Bojong Koneng membuka wisata kembali sejak tahun 2019 awal Covid yang dikelola oleh generasi kedua dan Dinamakan pondok pemburu dikarenakan sebelumnya wisata tersebut merupakan Basecamp untuk anggota Persatuan Menembak Indonesia merupakan organisasi yang bergerak dalam cabang olahraga menembak dan berburu di Indonesia yang hendak berburu hama, babi hutan dan sampai saat ini Pondok Pemburu menjadi wisata Alam dengan menawarkan berbagai jenis paket Berkemah. Masyarakat jabodetabek tidak banyak yang tahu keberadaan wisata tersebut masyarakat sebagian besar hanya mengetahui wisata yang terkenal di kabupaten Bogor hanyalah Puncak cisarua yang sudah padat pengunjung hingga 10 Jt wisatawan. diperlukan wisata alternatif dalam upaya membantu pemerataan wisatawan yang berkunjung ke wisata yang terletak di Bogor dalam upaya mendukung program pemerintah yaitu Sport and tourism dapat berwisata dan berolahraga. Dari permasalahan wisata pondok pemburu diperlukan *website* Wisata untuk membantu masyarakat lebih mengetahui keberadaan wisata.

**Kata kunci:** Wisata Alternatif , *Sport tourism*, Promosi interaktif

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **WEBSITE DESIGN OF PONDOK PEMBURU TREKKING**

## **TOURISM IN BOJONG KONENG VILLAGE**

Joyfully Nathania Damaris

### **ABSTRACT**

*The Pondok Pemburu Trekking Tour has been around since 2000 and the Pondok Pemburu Trekking Tour in Bojong Koneng Village opened the tour again since 2019 at the start of Covid which is managed by the second generation and is called the Pondok Pemburu because previously the tour was a Basecamp for members of the Indonesian Shooting Association, an organization that operates in a branch of shooting and hunting sports in Indonesia that aims to hunt wild boar pests and until now the Hunter's Lodge has become a natural tourist attraction by offering various types of camping packages. Not many people in Jabodetabek know about the existence of this tourist attraction, most people only know that the most famous tourist attraction in Bogor district is Puncak Cisarua which is already crowded with visitors of up to 10 million tourists. Alternative tourism is needed in an effort to help equal distribution of tourists visiting tourism located in Bogor in an effort to support the government program, namely Sport and Tourism, to be able to travel and exercise. Based on the problem of hunter's hut tourism, website is needed to help the public become more aware of the existence of tourism.*

**Kata kunci:** *Alternative Tourism, Sport tourism, Interactive promotions*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Demografi .....	3
1.3.2 Geografis .....	4
1.3.3 Psikografis .....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain .....	9
2.1.3 Tipografi.....	12
2.1.4 Grid.....	14
2.1.5 Fotografi .....	16
2.2 Promosi .....	21
2.2.1 Jenis Promosi .....	21
2.2.2 Tujuan Promosi .....	22
2.2.3 Media Promosi.....	22

2.3 Iklan .....	24
2.3.1 Jenis-jenis iklan.....	24
2.4 Prinsip Desain <i>Website</i> .....	25
2.4.1 Komposisi dan <i>Layout</i> .....	25
2.4.2 User Interface.....	28
2.4.3 User Experience .....	28
2.4.4 Button .....	28
2.4.5 <i>Design Thinking</i> .....	29
2.4.6 User Persona .....	30
2.4.7 <i>User Journey</i> .....	31
2.4.8 <i>Flowchart</i> .....	31
2.5 Pariwisata.....	32
2.5.1 Tipologi Wisatawan.....	32
2.5.2 <i>Ecotourism</i> .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	34
3.1.1 Metode Kualitatif.....	34
3.1.2 Metode Kuantitatif .....	41
3.1.3 Studi <i>Eksisting</i> .....	46
3.1.4 Studi Referensi.....	51
3.2 Metodologi Perancangan .....	55
3.2.1 <i>Empathize</i> .....	55
3.2.2 <i>Define</i> .....	55
3.2.3 <i>Ideate</i> .....	56
3.2.4 <i>Prototype</i> .....	56
3.2.5 <i>Test</i> .....	56
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Strategi Perancangan .....	57
4.1.1 <i>Empathize</i> .....	57
4.1.2 <i>Define</i> .....	63
4.1.3 <i>Ideate</i> .....	68
4.1.4 <i>Prototype</i> .....	100

4.1.5 <i>Test</i> .....	102
4.2 Analisis Perancangan .....	110
4.2.1 Analisis Media Primer .....	111
4.2.2 Analisis Media Sekunder .....	115
4.2.3 Analisis <i>Alpha Test</i> .....	121
4.2.4 Analisis <i>Beta Test</i> .....	122
4.3 <i>Budgeting</i> .....	123
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>125</b>
5.1 Simpulan .....	125
5.2 Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT Pesona <i>Tracking</i> sentul.....	48
Tabel 3. 2 Analisis SWOT Gunung Pancar.....	51
Tabel 3. 3 Analisis SWOT website Pesona Indonesia .....	53
Tabel 4. 1 Tabel Target <i>Behavior</i> .....	59
Tabel 4. 2 <i>Survey Beta Test</i> .....	110
Tabel 4. 3 <i>Budgeting</i> Promosi Pondok Pemburu .....	123

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

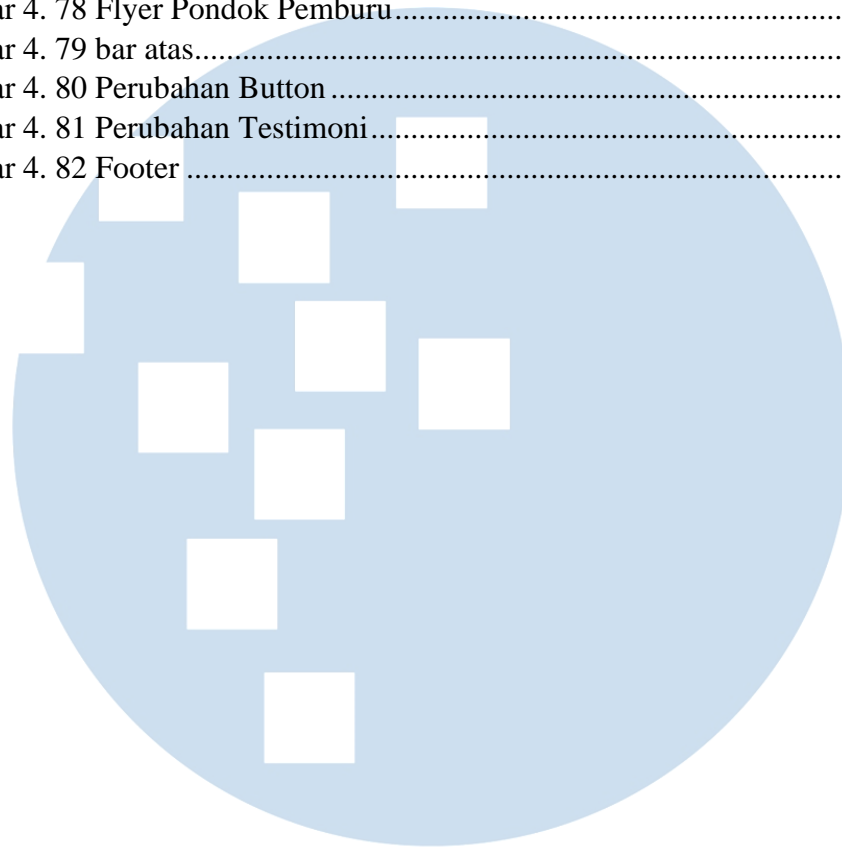
Gambar 2. 1 <i>Grid Theory</i> .....	6
Gambar 2. 2 <i>Basic shapes and forms</i> .....	7
Gambar 2. 3 <i>Warm Colors</i> .....	8
Gambar 2. 4 <i>Cool Colors</i> .....	8
Gambar 2. 5 <i>format teknologi</i> .....	9
Gambar 2. 6 <i>Size and shape of an element</i> .....	10
Gambar 2. 7 <i>Emphasis</i> .....	11
Gambar 2. 8 <i>Laws of perceptual organization</i> .....	12
Gambar 2. 9 <i>Modern fon</i> .....	13
Gambar 2. 10 <i>Sans serif</i> .....	13
Gambar 2. 11 <i>Copywriting</i> .....	14
Gambar 2. 12 <i>Single column grid</i> .....	15
Gambar 2. 13 <i>Multi column grid</i> .....	15
Gambar 2. 14 <i>Rule Of Third</i> .....	16
Gambar 2. 15 <i>Golden Shape</i> .....	17
Gambar 2. 16 <i>simetris</i> .....	18
Gambar 2. 17 <i>Pesrpektif</i> .....	18
Gambar 2. 18 <i>refleksi</i> .....	19
Gambar 2. 19 <i>Negative space photography Blade Runner</i> .....	20
Gambar 2. 20 <i>Golden Ratio Gill Peres</i> .....	20
Gambar 2. 21 <i>Brosur</i> .....	23
Gambar 2. 22 <i>Figure 1.5. Anatomy of a website</i> .....	25
Gambar 2. 23 <i>960 Grid System</i> .....	26
Gambar 2. 24 <i>Textons Icon Designs for a Website</i> .....	27
Gambar 2. 25 <i>Principles of design thinking</i> .....	29
Gambar 2. 26 <i>Moodboard</i> .....	30
Gambar 2. 27 <i>User Journey Davids</i> .....	31
Gambar 2. 28 <i>Unsur penunjang Pariwisata</i> .....	33
Gambar 3. 1 <i>Wawancara Pak Joel pemilik wisata Pondok pemburu</i> .....	35
Gambar 3. 2 <i>wawancara Febby Suryana</i> .....	37
Gambar 3. 3 <i>Jalur pondok pemburu</i> .....	39
Gambar 3. 4 <i>basecamp pondok pemburu</i> .....	40
Gambar 3. 5 <i>pondok pemburu</i> .....	40
Gambar 3. 6 <i>rumus slovin</i> .....	42
Gambar 3. 7 <i>Perhitungan Slovin</i> .....	42
Gambar 3. 8 <i>grafik domisili</i> .....	42
Gambar 3. 9 <i>Aktivitas</i> .....	43
Gambar 3. 10 <i>informasi wisata yang dicari</i> .....	43
Gambar 3. 11 <i>mengetahui wisata pondok pemburu</i> .....	44
Gambar 3. 12 <i>Minimnya informasi</i> .....	44
Gambar 3. 13 <i>keinginan untuk berwisata</i> .....	45

Gambar 3. 14 Media terpercaya .....	45
Gambar 3. 15 sosial media pesona tracking sentul .....	46
Gambar 3. 16 <i>website</i> pesona tracking sentul .....	47
Gambar 3. 17 <i>website</i> paket pesona tracking Sentul.....	47
Gambar 3. 18 tangkapan layar Instagram gunung pancar.....	49
Gambar 3. 19 <i>website</i> gunung pancar .....	50
Gambar 3. 20 <i>feeds</i> Instagram gunung pancar .....	50
Gambar 3. 21 <i>website</i> pesona Indonesia .....	52
Gambar 3. 22 <i>feeds</i> pesona Indonesia .....	53
Gambar 3. 23 Karnataka <i>Tourism</i> .....	55
Gambar 4. 1 User Personal.....	61
Gambar 4. 2 User Persona.....	62
Gambar 4. 3 User Journey wahyu.....	63
Gambar 4. 4 Mindmap Pondok Pemburu.....	69
Gambar 4. 5 Bigideas .....	70
Gambar 4. 6 Keywords .....	72
Gambar 4. 7 Referensi layout.....	73
Gambar 4. 8 Site Map <i>Website</i> Pondok Pemburu .....	74
Gambar 4. 9 Flowchart.....	75
Gambar 4. 10 Palet warna pondok pemburu .....	76
Gambar 4. 11 Font Roboto.....	77
Gambar 4. 12 Grid <i>Website</i> Pondok Pemburu .....	78
Gambar 4. 13 Aset Foto 01 .....	79
Gambar 4. 14 Aset Foto 02 .....	80
Gambar 4. 15 Aset Foto 03 .....	81
Gambar 4. 16 Aset Foto 04 .....	81
Gambar 4. 17 Aset Foto 05 .....	82
Gambar 4. 18 Aset Foto 04 .....	82
Gambar 4. 19 Aset Foto .....	83
Gambar 4. 20 Ikon.....	84
Gambar 4. 21 Button.....	84
Gambar 4. 22 sketsa kasar <i>Website &amp; feeds</i> .....	86
Gambar 4. 23 sketsa brosur.....	86
Gambar 4. 24 layout <i>Website</i> 120 x 60 .....	87
Gambar 4. 25 layout <i>website</i> 728 x 90 px.....	88
Gambar 4. 26 layour <i>website</i> 300 x 600 px.....	88
Gambar 4. 27 layout <i>website</i> ads 300 x 250.....	89
Gambar 4. 28 layout <i>website</i> ads 728 x 90.....	89
Gambar 4. 29 Finalisasi <i>Website</i> ads.....	90
Gambar 4. 30 <i>Website</i> ads liputan6.....	90
Gambar 4. 31 <i>Website</i> ads Kompas .....	91
Gambar 4. 32 Feeds Instagram.....	91
Gambar 4. 33 feeds instagram Pondok Pemburu.....	92

Gambar 4. 34 Mockup Feeds Instagram .....	93
Gambar 4. 35 Layout Instagram ads ver 01 .....	94
Gambar 4. 36 Layour Instagram ads ver 02 .....	94
Gambar 4. 37 Brosur Pondok Pemburu .....	95
Gambar 4. 38 Brosur Bagian belakang .....	95
Gambar 4. 39 Finalisasi Brosur.....	96
Gambar 4. 40 Mockup Brosur.....	97
Gambar 4. 41 Spanduk Pondok Pemburu .....	97
Gambar 4. 42 Stiker Mobil Pondok Pemburu.....	98
Gambar 4. 43 Mockup Mobil Pondok Pemburu .....	99
Gambar 4. 44 layout Flyer .....	99
Gambar 4. 45 Finalisasi Flyer .....	100
Gambar 4. 46 Low fidelity <i>website</i> .....	100
Gambar 4. 47 High Fidelity .....	101
Gambar 4. 48 Prototype .....	102
Gambar 4. 49 Alpha test Usia .....	103
Gambar 4. 50 Alpha test tampilan <i>website</i> .....	103
Gambar 4. 51 Alpha test konten <i>website</i> .....	104
Gambar 4. 52 Alpha test <i>website</i> promosi .....	104
Gambar 4. 53 Alpha test kontras warna .....	105
Gambar 4. 54 Alpha test button .....	105
Gambar 4. 55 Alpha test icon.....	105
Gambar 4. 56 Alpha test Layout .....	106
Gambar 4. 57 Alpha test Font sudah sesuai dengan topik .....	106
Gambar 4. 58 Alpha test informasi .....	107
Gambar 4. 59 Alpha test paket wisata.....	107
Gambar 4. 60 Alpha test konten.....	107
Gambar 4. 61 Alpha test fasilitas .....	108
Gambar 4. 62 Alpha test Button navigasi .....	108
Gambar 4. 63 Alpha test Fitur.....	108
Gambar 4. 64 Alpha test navigasi .....	109
Gambar 4. 65 Set Ikon .....	111
Gambar 4. 66 Grid Desktop .....	112
Gambar 4. 67 Analisis Font .....	112
Gambar 4. 68 Set Button.....	113
Gambar 4. 69 Layout Home.....	114
Gambar 4. 70 Layout <i>Website</i> .....	114
Gambar 4. 71 Layout pemesanan.....	115
Gambar 4. 72 Set <i>website</i> ads .....	116
Gambar 4. 73 Set Feeds .....	117
Gambar 4. 74 Set Instagram ads .....	118
Gambar 4. 75 Set Brosur.....	118
Gambar 4. 76 Spanduk.....	119



Gambar 4. 77 Mobil Pondok Pemburu .....	119
Gambar 4. 78 Flyer Pondok Pemburu.....	120
Gambar 4. 79 bar atas.....	121
Gambar 4. 80 Perubahan Button .....	121
Gambar 4. 81 Perubahan Testimoni.....	122
Gambar 4. 82 Footer .....	122



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin .....	xv
Lampiran B Form Bimbingan .....	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara Pemilik Wisata.....	xix
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	xxii
Lampiran E Kuesioner 1 .....	xxiv
Lampiran F Kuesioner Alpha Test.....	xxx
Lampiran G Kuesioner Beta Test.....	xxxvii



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA