

ABSTRACT

DIGITAL APPLICATION DESIGN AS A STRATEGY OF INFORMATION AND PROMOTIONAL MEDIA OF TOURISTS' DESTINATION OF BATURRADEN

Submitted by
Lucia Mariana Kristianti
NRP 1264016

Baturraden is a district in Banyumas, Central Java, which has beautiful scenery. There is a row of granites, a natural spring from the slope of Mount Slamet, and a pine forest. These are potential places to make Baturraden have various places of interest for tourists. Unfortunately, generally tourists do not know the potential tourists' destination so that their visits are not optimal. In order to give information to visitors, a digital application Plesir Baturraden is designed to provide complete and practical information for visitors about the places of interest in Baturraden.

The final project aims to give complete information to introduce places of interest in Baturraden for tourists by designing a tour guide digital application that can be downloaded by visitors for free,

The method used is by applying the theory of tourism and promotion in designing a digital application media which shows photos, navigation, and short information of the tourists' destination in Baturraden, online and downline advertisement to promote the application.

Keywords: Information, Tourists' destination, Y-generation

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI DIGITAL SEBAGAI STRATEGI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI KAWASAN WISATA BATURRADEN

Oleh
Lucia Mariana Kristianti
NRP 1264016

Baturraden merupakan sebuah kecamatan di kabupaten Banyumas, Jawa Tengah yang memiliki panorama alam yang indah. Alamnya yang terdiri dari deretan batuan granit, memiliki sumber air alami dari lereng Gunung Slamet serta hutan pinus memungkinkan lokasi ini memiliki banyak jenis objek wisata. Sayangnya, wisatawan secara umum tidak mengetahui potensi objek wisata yang ada, sehingga kunjungan tidak menjadi optimal. Sebagai sarana untuk memberikan informasi bagi pengunjung, maka dirancang sebuah aplikasi digital Plesir Baturraden yang menyediakan informasi secara lengkap dan praktis bagi pengunjung mengenai objek-objek wisata yang ada di Baturraden.

Maka dari itu, tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan informasi secara lengkap untuk memperkenalkan objek-objek wisata di Baturraden dengan cara merancang sebuah aplikasi digital panduan wisata yang dapat diunduh secara gratis bagi pengunjung.

Metode yang digunakan adalah dengan menerapkan teori pariwisata dan promosi dalam merancang media aplikasi digital yang menampilkan foto, navigasi serta informasi singkat mengenai objek-objek wisata di Baturraden, serta mengadakan iklan online maupun maupun downline untuk mempromosikan aplikasi tersebut.

Kata kunci: Generasi Y, Information, Tourist Destination

DAFTAR ISI

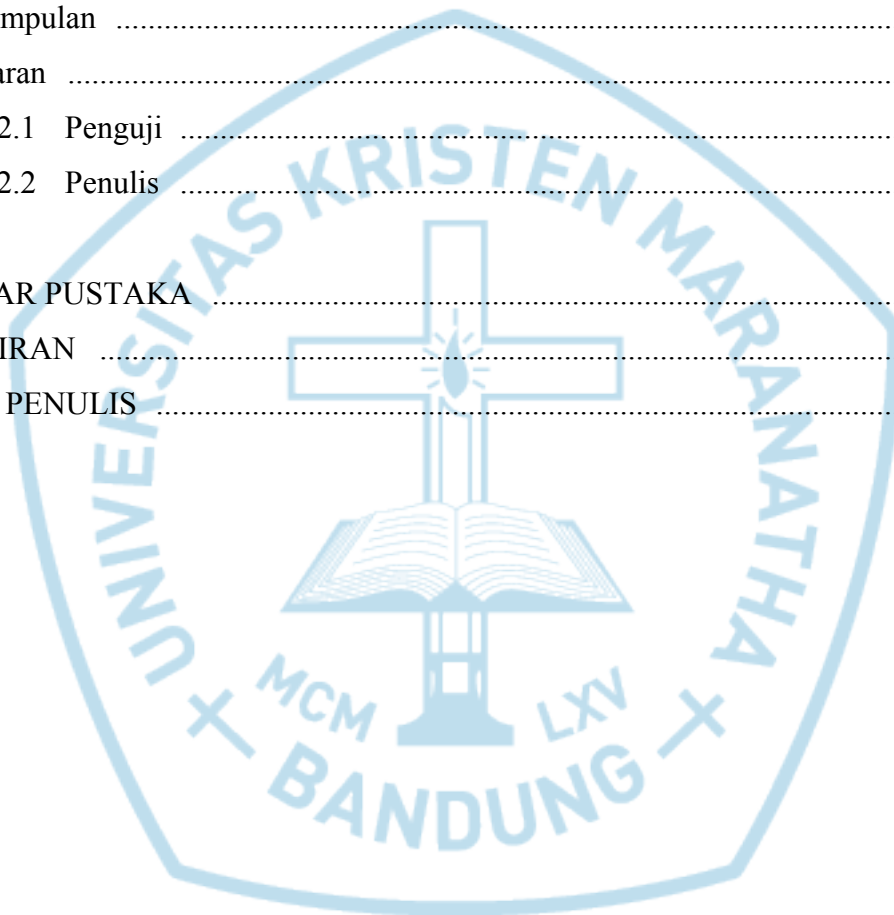
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Teori Pariwisata	5
2.1.1 Pengertian Pariwisata	5
2.1.2 Kategori dan Jenis-Jenis Pariwisata	6
2.1.3 Klasifikasi Motif dan Tipe Wisata	9
2.2 Teori Promosi	10
2.2.2 Media Promosi	11
2.3 Teori Terkait DKV	13
2.3.1 Aplikasi	13
2.3.1.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	13

2.3.1.2	<i>User Interface</i>	14
2.3.1.2	<i>User Experience</i>	14
2.3.1	Generasi Y	15
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		17
3.1	Data dan Fakta	17
3.1.1	Kawasan Wisata Alam Baturraden	17
3.1.2	Profil Objek-Objek Wisata Alam	19
3.1.3	Lembaga Terkait	40
3.1.4	Hasil Wawancara	44
3.1.5	Hasil Kuesioner	48
3.1.6	Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	60
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	62
3.2.1	Analisis STP	62
3.2.2	Analisis SWOT	63
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		66
4.1	Konsep Komunikasi	66
4.2	Konsep Kreatif	66
4.2.1	Konsep Verbal	68
4.2.2	Konsep Visual	68
4.2.2.1	Warna	69
4.2.2.2	Tipografi	70
4.2.2.2	Fotografi	71
4.3	Konsep Media	72
4.4	Karya	72
4.4.1	<i>Brand Identity</i>	72
4.4.2	Sistem Tata Letak / Layout System	74
4.4.3	<i>Icon Aplikasi</i>	76
4.4.4	<i>Icon</i>	77
4.4.5	<i>UI Element</i>	78
4.4.6	<i>Splash Screen</i>	79

4.4.7 Login Screen	80
4.4.8 Main Button Screen	81
4.4.9 Destinasi Screen	87
4.5 Media Promosi	88
4.6 Budgeting	91

BAB 5 : PENUTUP

1.1 Simpulan	92
1.2 Saran	92
1.2.1 Penguji	92
1.2.2 Penulis	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96
DATA PENULIS	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Peta Lokasi Wisata Kawasan Baturraden	19
Gambar 3.2	Lokawisata Baturraden	21
Gambar 3.3	Pancuran Pitu / Tujuh	21
Gambar 3.4	Pancuran Telu / Tiga	22
Gambar 3.5	Kebun Raya Baturraden	23
Gambar 3.6	Bumi Perkemahan Hutan Pinus	24
Gambar 3.7	Baturraden Adventure Forest	25
Gambar 3.8	Gunung Slamet	26
Gambar 3.9	Bukit Trianggulasi	27
Gambar 3.10	Telaga Sunyi	28
Gambar 3.11	Desawisata Ketenger	29
Gambar 3.12	Desawisata Karangsalam	30
Gambar 3.13	Canyoning Kali Pelus	31
Gambar 3.14	Curug Ceheng	32
Gambar 3.15	Curug Gede	33
Gambar 3.16	Curug Bayan	33
Gambar 3.17	Curug Telu	34
Gambar 3.18	Curug Lawang	35
Gambar 3.19	Curug Penganten	36
Gambar 3.20	Curug Gomblang	37
Gambar 3.21	Curug Carang	38
Gambar 3.22	Curug Tabela	39
Gambar 3.23	Logo Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata.....	40
	Kabupaten Banyumas	40
Gambar 3.24	Tampilan Web VISITPURWOKERTO.COM	61
Gambar 3.25	Tampilan Web VISITPURWOKERTO.COM	62
Gambar 4.1	Ilustrasi Konsep Desain	67
Gambar 4.2	Konsep Layout	68
Gambar 4.3	Konsep Warna	69

Gambar 4.4	Konsep Tipografi	70
Gambar 4.5	Konsep Fotografi	71
Gambar 4.6	Konsep Fotografi	72
Gambar 4.7	Logo Plesir Baturraden	73
Gambar 4.8	Logo Plesir Baturraden	74
Gambar 4.9	Sistem Layout	74
Gambar 4.10	Sistem Layout	75
Gambar 4.11	<i>Icon</i> Aplikasi	76
Gambar 4.12	<i>Icon</i>	77
Gambar 4.13	<i>UI Element</i>	78
Gambar 4.14	<i>Splash Screen</i>	79
Gambar 4.15	<i>Login Screen</i>	80
Gambar 4.16	<i>Profile Screen</i>	81
Gambar 4.17	<i>Camera Screen</i>	83
Gambar 4.18	<i>Home Screen</i>	84
Gambar 4.19	<i>Home Screen</i>	85
Gambar 4.20	<i>Home Screen</i>	86
Gambar 4.21	Tujuan Wisata <i>Screen</i>	87
Gambar 4.22	Iklan Banner	89
Gambar 4.23	Iklan Billboard Street	89
Gambar 4.24	Iklan Billboard Street	90
Gambar 4.25	Iklan Media Sosial Instagram (kanan) Facebook (kiri)	90
Gambar 4.26	Iklan Youtube (Teaser Aplikasi)	91

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1	Skema Perancangan	4
Diagram 3.1	Bagan Struktur Organisasi Dinporabudbar	41
Diagram 3.2	Sumber Responden Mengetahui Kawasan	48
	Wisata Baturraden	48
Diagram 3.3	Pernah Tidaknya Responden	49
	Mengunjungi Kawasan Wisata Baturraden	49
Diagram 3.4	Objek Wisata yang diketahui Responden	50
Diagram 3.5	Pendapat Responden mengenai Jarak yang Ditempuh	51
Diagram 3.6	Hobi Responden	52
Diagram 3.7	Tempat Wisata yang sering dikunjungi Responden	53
Diagram 3.8	Sejauh mana Responden mengetahui	54
	Kawasan Wisata Baturraden	54
Diagram 3.9	Pengetahuan Pengunjung bahwa Kawasan Wisata	54
	Baturraden Memiliki Lebih dari 10 Objek Wisata	54
Diagram 3.10	Sejauh mana Responden Tertarik akan Tempat-Tempat	55
	yang Ditunjukkan pada Gambar	55
Diagram 3.11	Sumber Responden dalam Mendapatkan Informasi	56
Diagram 3.12	Sejauh mana Responden mendapat informasi yang jelas	56
	tentang objek wisata yang ada dalam	56
	Kawasan Wisata Baturraden	56
Diagram 3.13	Pendapat Responden Mengenai Perlunya	57
	Pembuatan Media dan Promosi	57
	untuk Kawasan Wisata Baturraden	57
Diagram 3.14	Pendapat Responden Mengenai Sejauh mana Responden	58
	Sering Menggunakan Smartphone untuk Membuka	58
	Aplikasi	58
Diagram 3.15	Media yang Digunakan Responden untuk Mendapatkan	59
	Informasi Mengenai Suatu Objek Wisata	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data Pengunjung Objek Wisata Baturraden	45
Tabel 4.1	Tabel Budgeting	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Sketsa Logo Aplikasi Plesir Baturraden	95
Lampiran B	Bagan Struktur Aplikasi Plesir Baturraden	97

