

## PERANCANGAN MOBILE APPLICATION PARIWISATA BANTEN LAMA

Hayatun Nufus<sup>1</sup>, Donny Trihanondo S.ds<sup>2</sup>, M.ds ; Siska Noviaristanti S.si<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[nuvusnungging@gmail.com](mailto:nuvusnungging@gmail.com)

---

### Abstrak

Pariwisata di Indonesia sangat beranekaragam dan tersebar di seluruh provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi Banten salah satunya, Banten memiliki pariwisata yang melimpah baik pariwisata alam, kuliner maupun sejarah. Untuk pariwisata sejarah sendiri Banten memiliki banyak peninggalan masa lampau yaitu berupa Keraton Surosowan, Keraton Kaibon, Benteng Speelwijk, dan masih banyak lagi. Maka dari itu untuk menginformasikan pariwisata sejarah Banten, maka diperlukan media informasi yang bisa diakses dengan mudah yaitu dalam bentuk mobile application. Pada masa ini, dengan meningkatnya kecanggihan teknologi, mobile application bisa diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Karena itu, bagaimana membuat mobile application pariwisata Banten lama yang informatif menjadi permasalahan yang ada di dalam tugas akhir ini. Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat desain mobile application yang memuat informasi tentang pariwisata Banten lama agar para pengunjung bisa terbantu dalam mengetahui pariwisata yang ada di Banten Lama. Strategi yang digunakan dalam mobile application ini berupa penerapan interface yang bernuansa klasik. Diharapkan dengan strategi tersebut dapat menarik minat masyarakat untuk datang dan berkunjung langsung ke Banten Lama. Kata kunci : pariwisata banten lama, mobile application, wisata sejarah, wisata ziarah

---



Telkom  
University

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari 33 provinsi, dimana setiap provinsi memiliki kekayaan alam dan budaya yang berbeda – beda. Hal itu menjadikan Indonesia mempunyai beragam jenis pariwisata, baik pariwisata alam maupun pariwisata budaya. Beragamnya jumlah pariwisata tersebut menjadikan peluang positif untuk meningkatkan devisa negara. Menurut data Depbudpar kontribusi pariwisata terhadap pendapatan nasional terus meningkat sejak tahun 2004 hingga 2007. Pada tahun 2011 perolehan devisa negara dari pariwisata diperkirakan mencapai USD 8.5 miliar, naik sebesar 11.5% dari tahun 2010.

Pariwisata yang terdapat disemua wilayah di Indonesia beragam jenisnya. Mulai dari wisata alam, wisata rekreasi, wisata budaya, wisata belanja dan wisata kuliner. Destinasi tersebut tersebar di seluruh provinsi di Indonesia. Salah satunya provinsi di Indonesia yaitu provinsi Banten. Selain wisata alam yang melimpah, Banten juga kaya akan wisata bersejarah. Peninggalan sejarah yang terdapat di provinsi Banten adalah situs banten lama, yang diantaranya adalah menara mesjid Agung Banten, Istana Surosowan, Benteng *Spellwijck*, Danau Tasikardi, Istana Kaibon, Vihara Avalokitesvara, dan masih banyak lagi. Akan tetapi melimpahnya sumber pariwisata sejarah di Banten Lama tidak diiringi dengan bertambahnya animo masyarakat terhadap pariwisata tersebut. Oleh karena itu diperlukanlah suatu media promosi untuk menginformasikan tentang pariwisata sejarah Banten Lama, karena promosi tentang Banten Lama sebelumnya hanya sebatas melalui media online yaitu di website [www.bantenculturetourism.com](http://www.bantenculturetourism.com).

Menurut [businessenvironment.wordpress.com](http://businessenvironment.wordpress.com) yang di akses tanggal 28-05-2013 “Promosi tempat tujuan wisata sangat diperlukan oleh daerah - daerah yang memiliki banyak potensi di tanah air. Tentunya upaya kegiatan promosi menjadi sangat penting dalam rangka penyelenggaraan otonomi daerah di Indonesia sampai kepada Pemerintah Daerah Tingkat II. Promosi tempat wisata yang dirancang dengan baik akan memberikan tambahan penerimaan asli daerah, dan mendorong proses *multiplier* perkembangan ekonomi lokalitas di sekitar daerah tujuan wisata”.

Media promosi sendiri ada banyak beragam jenisnya, mulai dari media cetak, media elektronik ataupun media *online*. Dikarenakan jangkauannya yang luas dan dapat mencakup calon konsumen yang lebih luas, media promosi melalui *Mobile*

*Application* dirasakan adalah hal yang sesuai dalam mengenalkan pariwisata di Banten Lama.

*Mobile application* sendiri bila diartikan secara terminologi adalah *Mobile* sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain. Sistem *mobile application* dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dari satu tempat ke tempat lain-lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Menurut eddypriyo.blog.binusian.org (4/6/2013) meningkatnya jumlah pengguna internet dan semakin mudahnya orang dalam mengakses internet memunculkan kebiasaan baru dalam penggunaan teknologi informasi. Apabila dulu penggunaan teknologi informasi terutama komputer lebih bersifat statis, sekarang bisa lebih *mobile* secara *hardware* maupun *software*. Orang bisa melakukan aktifitas komputernya tanpa harus terbatas pada tempat.

Dengan besarnya manfaat yang didapatkan dari peningkatan teknologi tersebut dan besarnya kebutuhan masyarakat yang menginginkan pencarian data informasi secara *instant*, maka dibutuhkan *mobile application* yang memudahkan pencarian informasi tentang pariwisata sejarah Banten Lama.

Kecenderungan masyarakat sekarang ini yang mencari informasi secara *instant* menjadikan *mobile application* merupakan media yang diperlukan dan dibutuhkan sebagai pemenuhan informasi. Hal ini terjadi karena *mobile application* dapat dengan mudah dijangkau.

Sampai saat ini belum adanya *mobile application* yang menyediakan informasi tentang pariwisata sejarah di Banten dengan tampilan yang informatif serta sistem navigasi yang mudah, sehingga diperlukan suatu perancangan aplikasi *mobile* pariwisata sejarah di Banten lama.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya animo masyarakat tentang pariwisata Banten Lama
- b. Belum adanya media yang memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai pariwisata sejarah di Banten lama

## 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain *mobile application* untuk pariwisata sejarah Banten Lama?

#### 1.4 Ruang Lingkup

Pengerjaan tugas akhir ini mencakup pembuatan *mobile application*, sampai pada tahap testing. Isi *content* dari *mobile application* akan menjelaskan mengenai objek pariwisata Banten Lama yang ada di Provinsi Banten. Waktu yang diperlukan dalam mengerjakan tugas akhir ini dari bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Area penelitiannya akan mencakup seluruh situs yang berada di wilayah Banten lama.

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat desain *mobile application* yang berisi tentang pariwisata Banten Lama di provinsi Banten dengan sistem navigasi yang mudah dan informatif agar masyarakat tertarik dan kemudian timbul keinginan berkunjung ke Banten Lama.

#### 1.6 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data pada tugas akhir ini adalah dengan observasi, kuesioner, studi pustaka dan wawancara.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi langsung objek pariwisata yang akan diangkat dan melihat langsung ke tempat yang dituju guna mendapatkan data tentang tujuan pariwisata sejarah mana saja yang akan dikunjungi.

b. Kuesioner

Dengan membagikan kuesioner kepada masyarakat yang gemar berwisata dan pengguna internet sehingga didapatkan data mengenai profil dari masyarakat yang gemar berwisata.

c. Studi pustaka

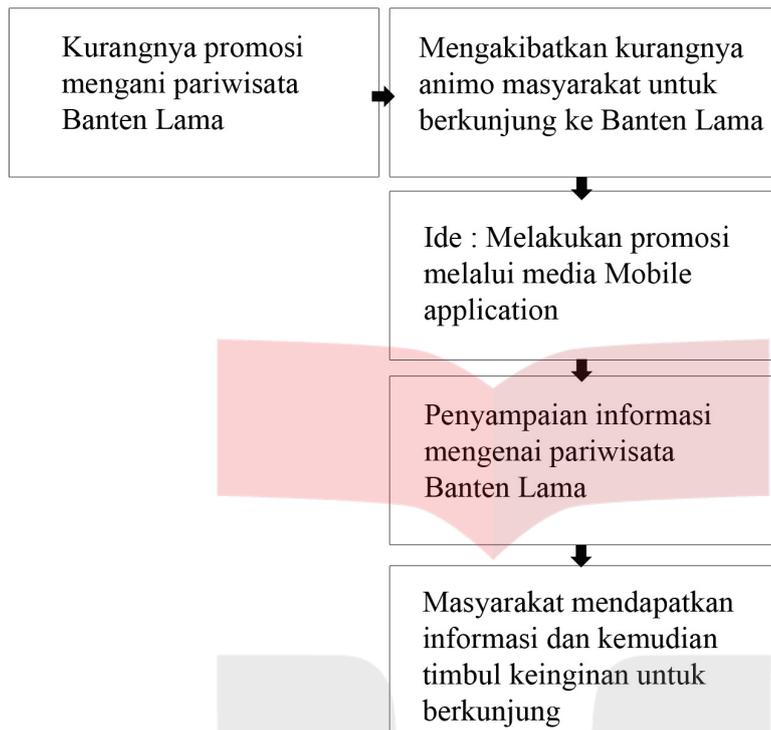
Studi pustaka dilakukan dengan mencari teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan juga sebagai bahan acuan referensi desain.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada masyarakat diluar Banten yang hobi berwisata, baik mahasiswa ataupun orang dewasa, dan wawancara ke dinas pariwisata.

#### 1.7 Skema Perancangan

Berikut adalah pemetaan permasalahan yang dibuat secara diagramatik :



Gambar 1.1  
Skema Perancangan

## 1.8 Pembabakan

### 1. BAB 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan skema perancangan dari *website* situs pariwisata sejarah Banten lama

### 2. BAB II Dasar Pemikiran

Berisi tentang teori-teori atau dasar pemikiran yang akan digunakan dalam permasalahan yang akan diteliti.

### 3. BAB III Uraian Data Hasil Survey, Analisis dan Strategi

#### - Data

Menjelaskan berbagai data tentang situs pariwisata sejarah Banten lama sebagai objek penelitian yang berisi data profil lengkap dan sejarah dari situs Banten lama, serta data tentang *mobile application* pembandingan.

#### - Analisa

Menjelaskan tentang analisa perbandingan antara *mobile application* pariwisata sejarah Banten lama dengan *mobile application* pariwisata sejarah pembandingnya, serta strategi pemecahan masalah dari analisa.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan data tentang konsep dan hasil perancangan *website* situs pariwisata sejarah Banten lama, mulai dari konsep, strategi perancangan, sketsa, budgeting hingga hasil jadi dari perancangan *mobile application* situs pariwisata sejarah Banten lama.

5. BAB V Penutup

Berisi penutup masukan dan saran pada waktu sidang.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Tugas Akhir yang dilakukan, maka disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perancangan Tugas Akhir ini dibuat untuk media informasi dan promosi dari pariwisata Banten Lama
2. Media informasi dan promosinya berupa mobile application yang memuat tentang wisata sejarah dan wisata ziarah yang ada di Banten Lama.

#### 5.2 Saran

Beberapa hal yang diharapkan dapat dikembangkan pada masa mendatang adalah sebagai berikut :

1. Dalam perancangan pada Tugas Akhir, sebaiknya mencari data secara lengkap dan mendalam
2. Dalam perancangan pada Tugas Akhir, sebaiknya teori dikaitkan dengan penggunaan analisis perbandingan
3. Dalam penulisan Tugas Akhir, sebaiknya diteliti lagi dan dikoreksi sesuai dengan tata cara penulisan yang telah ditetapkan, sehingga tidak terjadi pelanggaran terhadap etika penulisan.

Untuk penulis yang akan melakukan penulisan Tugas Akhir pada masa mendatang dapat memperhatikan hal-hal diatas agar Tugas Akhir dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, Sulaswi W.A, Warna Teori Kreativitas dan Penggunaannya. Jakarta: Penerbit ITB , 2002.
- Gromag, Frans (2003). Teori kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta: Perca.
- Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2009.
- Mulyanta S. Edi. Teknik Modern Fotografi digital, Jogjakarta: Andi OFFSET, 2007.
- Mowen C. John/ Minor Michael. Perilaku Konsumen, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Rustan, Surianto. Layout Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Safanayong, Yongky. Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte Intermedia, 2006.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.
- Shimp A. Terence, Periklanan Promosi, Jakarta: Erlangga, 2003.
- Sihombing Danton. Tipografi Dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Stalling, William. 2007. Data & Computer Communication. Edisi kedelapan. Pearson.

Sumber lain :

<http://www.itunes.com>

<http://www.aronjava.com>

<http://Disbudparbanten.prov.go.id>

<http://www.wikimu.com>

<http://www.navigasi.net>

<http://www.budpar.go.id>

