

# Perancangan Media Informasi Wisata Daerah Kabupaten Semarang Berbasis Multimedia Studi Kasus Di Dinas Pariwisata Ungaran

**Johan Wahyudi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Jl. Siliwangi No. 359, Kec. Ngalian, Krapyak, Jawa Tengah 50246, Indonesia

---

## ARTICLE INFO

Article history:

Received 26 April 2021

Received in revised form 3 Mei 2021

Accepted 10 Mei 2021

Available online 24 Mei 2021

---

## ABSTRACT

Semarang Regency Regional Tourism which is often only a visiting area, makes people less familiar with the existing tourism potential, such as other untouched tourist attractions. To make this Tourism Information Web Design it is very appropriate to provide actual information and data to local and foreign people to fully get to know old or new tourist attractions. With the Design of Regional Tourism Information Media for Semarang Regency Based on Multimedia as a communication and informative medium accompanied by photos of tourist objects and location maps, as well as available videos, this website is very appropriate for people who like to travel. As well as for additional insights that have never known of interesting tourist attractions to visit.

**Keywords:** Regional Tourism of Semarang Regency, Tourism Information Media, Tourist Attractions..

## Abstrak

Wisata Daerah Kabupaten Semarang yang seringkali hanya menjadi daerah kunjungan saja, membuat masyarakat kurang mengenal potensi wisata yang ada, seperti tempat wisata lainnya yang belum terjamah. Untuk membuat Perancangan Web Informasi Wisata ini sangatlah tepat untuk memberikan informasi dan data yang actual kepada masyarakat local maupun asing untuk sepenuhnya mengenal tempat wisata yang lama ataupun yang baru. Dengan adanya Perancangan Media Informasi Wisata Daerah Kabupaten Semarang Berbasis Multimedia sebagai media komunikasi dan informatif disertai foto objek wisata dan peta lokasi, serta video yang tersedia, web ini sangatlah tepat untuk masyarakat yang gemar berwisata. Serta untuk penambahan wawasan yang belum pernah mengetahui adanya tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi.

**Kata Kunci:** Wisata Daerah Kabupaten Semarang, Media Informasi Wisata, Objek Wisata.

## 1. PENDAHULUAN

Promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata sebagai media pelaksana promosi antara lain periklanan, Event and Experience, hubungan masyarakat, pemasaran langsung, informasi dari mulut ke mulut serta Sale Support. Penerapan promosi pada strategi yang dijalankan belum optimal khususnya pada media periklanan. Konten atau materi pada media periklanan tersebut hanya berisikan wisata umum, seperti ragam destinasi wisata yang dimiliki oleh daerah Kabupaten Semarang, serta terdapat beberapa event promosi

yang perlu untuk dikomunikasikan kepada calon wisatawan. Untuk mendukung promosi pariwisata di Kabupaten Semarang, sistem informasi yang sudah ada perlu dilengkapi. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat Perancangan Media Informasi Tempat Wisata Daerah Kabupaten Semarang. Informasi yang akan ditampilkan berupa informasi jenis wisata alam, budaya/adat dan sejarah serta informasi-informasi lainnya yang berkaitan dengan wisata secara update. Bentuk promosi yang diberikan adalah dengan memanfaatkan internet atau social media, sehingga informasi yang didapat sangatlah mudah karena banyaknya media digital saat ini.

Untuk melengkapi sebuah rancangan yang peneliti buat dan untuk menarik pengunjung untuk datang adalah mendiskripsikan tentang tempat wisata yang baru-baru ini ada di daerah Kabupaten Semarang seperti tempat wisata Taman Bunga Celosia yang berada di lereng gunung Ungaran tepatnya di Dusun Berokan, Desa Banyukuning, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, tempat wisata Eling Bening yang terletak tidak jauh dari Rawa Pening yaitu di Jalan Sarjono, Kelurahan Tambakboyo, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, tempat wisata Saloka Fun Park yang masih belum selesai pembangunannya yaitu terletak di Jalan Fatmawati Nomor : 154, Dusun Gumuksari, Desa Lopait, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah dan masih banyak tempat wisata lainnya yang ada, dengan diberikan desain atau tampilan yang menarik pengunjung, sehingga wisatawan sebelum berkunjung tidak kecewa akan tempat wisata yang dikunjunginya dengan memberikan informasi-informasi yang benar dan sesuai dengan ekspektasi.

Data-data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata sangatlah penting untuk peneliti ulas lebih dalam seperti peningkatan kunjungan wisatawan setiap tahunnya, pendapatan retribusi obyek wisata, strategi yang dipakai untuk memajukan tempat wisata serta dukungan atau partisipasi masyarakat terhadap obyek wisata, sehingga dapat dirancang suatu sistem informasi yang benar sesuai realita yang ada.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.2 Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan *alternative* sistem yang terbaik (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39).

Perancangan adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene lain dan bagan alir (flowchart) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain (Iwan Binanto, 2010 : 260-261).

Perancangan adalah merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik (Hendratman, Hendi, 2009 : 9-12).

Maka pada dasarnya perancangan sebuah media visual, semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata. Media visual ( image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

### 2.2 Media

Bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan *software* dan/atau alat *hardware* (Arsyad, 2002).

Bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media (Arsyad, 2002).

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan (Cangara, 2006 : 119).

Kesimpulan yang didapat oleh peneliti adalah media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

### 2.3 Informasi

Dibawah ini adalah beberapa pengertian informasi menurut para ahli, antara lain :

Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Jogiyanto HM, 1999: 692).

Informasi adalah data berupa catatan historis yang dicatat dan diarsipkan tanpa maksud dan segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan. Data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan (Suyanto, 2006 : 6).

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima (Andri Kristanto, 2003 : 6).

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

### 2.4 Wisata

Wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan didalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik didalam maupun luar kota (Soetomo, 1994).

Wisata adalah kegiatan yang bersifat bersenang-senang (leisure) yang ditandai dengan mengeluarkan uang atau melakukan kegiatan yang sifatnya konsumtif (Heriawan, 2004).

Wisata adalah suatu proses bepergian yang bersifat sementara yang dilakukan seseorang untuk menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya. Motif kepergiannya tersebut bisa karena kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, social, politik dan kepentingan lainnya (Gamal, 2004).

### 2.5 Multimedia

Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996).

Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McComick, 1996).

Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban, 2002).

Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001).

Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video (Steinmetz,1995 : p2).

Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital (Vaughan, 2004 : p1).

### 2.6 Pengertian Desain Grafis

Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas (Acher, 1965).

Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling obyektif (Alexander, 1963).

Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia (Jones, 1970).

### 2.7 Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash adalah merupakan program yang digunakan untuk membuat sebuah objek bergerak atau animasi. Program ini dapat dimanfaatkan untuk beberapa keperluan seperti pembuatan presentasi, animasi kartun, dan tampilan interaktif, serta digunakan sebagai program pendukung pembuatan desain web (Andi, 2010 : 01).

### 2.8 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan salah satu software yang paling banyak dipakai dalam dunia publikasi, fotografi, video dan juga bidang berorientasi visual lainnya, software ini punya banyak potensi untuk membantu proses desain dan visualisasi berbagai ragam pekerjaan (Andi Surja Boediman, 1995 : 5).

### 2.9 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. After Effects telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam

menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. *Spawn*, *Titanic*, *Deep Rising*, *The Jackal* adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi *After Effects*.

## 2.10 Corel Draw

Corel Draw adalah editor grafik vector yang dibuat oleh corel, Corel sendiri adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 february 2008. Corel draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada Sistem Operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vector (Rahmat Widiyanto, 2006 : 17).

## 3. HASIL DAN PENGEMBANGAN

### 3.1 Hasil Penelitian

#### 3.1.1 Letak dan Batas Wilayah

Kabupaten Semarang merupakan salah satu kabupaten dari 29 kabupaten dan 6 kota di Provinsi Jawa Tengah. Menurut BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) letak astronomis Kabupaten Semarang yaitu  $110^{\circ} 14' 54, 74''$  –  $110^{\circ} 39' 3''$  Bujur Timur dan  $7^{\circ} 3' 57''$  –  $7^{\circ} 30' 0''$  Lintang Selatan. Luas wilayah Kabupaten Semarang adalah 95.020,674 ha atau sekitar 2,92% dari luas Provinsi Jawa Tengah. Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Semarang adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kota Semarang dan Kabupaten Demak
- Sebelah Timur : Kabupaten Grobogan dan Kabupaten Boyolali
- Sebelah Selatan : Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Magelang
- Sebelah Barat : Kabupaten Magelang dan Kabupaten Kendal
- Ditengah-tengah wilayah Kabupaten Semarang terdapat Kota Salatiga

#### 3.1.2 Topografi Wilayah

Berdasarkan data BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) bahwa Kabupaten Semarang terletak pada ketinggian 310 – 1.450 meter di atas permukaan laut (mdpl), dengan wilayah terendah berada di Desa Candirejo Kecamatan Pringapus yang mana ketinggiannya hanya 310 meter diatas permukaan laut dan wilayah tertinggi di Desa Batur Kecamatan Getasan dengan ketinggian mencapai 1.450 meter diatas permukaan laut dan rata-rata ketinggian 607 meter diatas permukaan laut. Keadaan topografi wilayah Kabupaten Semarang sangat bervariasi dari datar, bergelombang, bukit/ gunung, dari dataran rendah sampai dataran tinggi. Kondisi topografi yang beragam, menyebabkan Kabupaten Semarang memiliki potensi untuk budidaya berbagai jenis tanaman. Berikut adalah klasifikasi wilayah Kabupaten Semarang berdasarkan topografi menurut data BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) :

- a. Wilayah datar (kemiringan 0-2 %) sebesar 6.169 hektar
- b. Wilayah bergelombang (kemiringan 2-15 %) sebesar 57.659 hektar
- c. Wilayah curam (kemiringan 15-40 %) sebesar 21.725 hektar
- d. Wilayah sangat curam (kemiringan >40 %) sebesar 9.467,67 hektar

Menurut data BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) secara geografis Kabupaten Semarang dikelilingi oleh pegunungan dan sungai diantaranya :

- a. Gunung Ungaran, meliputi Kecamatan Ungaran, Kecamatan Ambarawa, Kecamatan Sumowono dan Kecamatan Bawen.
- b. Gunung Telomoyo, meliputi Kecamatan Getasan dan Kecamatan Banyubiru.
- c. Gunung Merbabu, meliputi wilayah Kecamatan Getasan dan Kecamatan Tengaran.
- d. Pegunungan Sewakul terletak di Kecamatan Ungaran.
- e. Pegunungan Kalong terletak di Kecamatan Ungaran.
- f. Pegunungan Pasokan, Kredo, Tengis meliputi Kecamatan Kecamatan Pabelan.
- g. Pegunungan Ngebleng dan Gunung Tumpeng terletak di Kecamatan Suruh.
- h. Pegunungan Rong terletak di Kecamatan Tuntang.
- i. Pegunungan Sodong terletak di Kecamatan Tengaran.

j. Pegunungan Pungkruk terletak di Kecamatan Bringin.

k. Pegunungan Mergi terletak di Kecamatan Bergas.

Perairan darat di Kabupaten Semarang yang berupa sungai/kali dan danau/raja berdasarakan BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) yaitu :

a. Sungai garang, yang melalui sebagian Kecamatan Ungaran dan Kecamatan Bergas.

b. Rawa Pening meliputi sebagian dari Kecamatan Jambu, Kecamatan Banyubiru, Kecamatan Ambarawa, Kecamatan Getasan, Kecamatan Bawen dan Kecamatan Tuntang.

c. Sungai Tuntang, yang melalui sebagian dari Kecamatan Tuntang, Kecamatan Bringin, Kecamatan Bawen dan Kecamatan Pringapus.

d. Sungai Senjoyo, melalui sebagian dari Kecamatan Getasan, Kecamatan Tuntang, Kecamatan Tengaran, Kecamatan Pabelan dan Kecamatan Bringin.

### 3.1.3 Iklim

Iklim merupakan faktor penting dan utama dalam pengelolaan usahatani. Keadaan iklim di suatu wilayah dapat dipengaruhi oleh suhu, curah hujan, ketinggian tempat, musim, angin dan sinar matahari. Kabupaten Semarang beriklim tropis yang mempunyai dua musim yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Suhu udara di Kabupaten Semarang berkisar antara 17,20 C – 31,60 C. Kelembaban udara berkisar 80–81%. Menurut data BAPPEDA dan BPS Kabupaten Semarang (2014) rata-rata curah hujan selama Tahun 2013 cenderung tinggi, yaitu sebesar 2.201 mm. Kecamatan dengan curah hujan tinggi adalah Kecamatan Getasan (3.193 mm) sedangkan kecamatan dengan curah hujan terendah yaitu Kecamatan Bancak (742 mm). Selama Tahun 2013 banyaknya hari terjadinya hujan adalah pada bulan Januari, April dan Desember, sedangkan pada bulan Agustus dan September frekuensi hujan cenderung sangat sedikit. Curah hujan terbanyak terjadi pada bulan Januari (5.833 mm) dan April (5.556 mm) sedangkan terkecil di bulan Agustus (360 mm) dan September (161 mm). Hampir setiap bulan selama Tahun 2013 terjadi turun hujan sehingga wilayah Kabupaten Semarang tidak terjadi kekeringan/kemarau.

### PUSTAKA

Jogiyanto, HM. (2009). Analisis dan Desain. Yogyakarta : Andi OFFSET.

Darmawan, Deni. 2016, Sistem Informasi Manajemen, Cet. 4 Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Djahir, Pratita. 2015, Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen. Ed.1, Cet. 1 Yogyakarta

Stallings, William. 2005, Wireless Communication and Networks 2nd Edition. Pearson Prentice Hall Upper. 2005.

Kemendikbud 17;UJIAN BERBASIS KOMPUTER (UBK) 2016/2017;diakses tanggal 04 November,2017,<<https://ubk.kemdikbud.go.id/tentang>>

Ruslan, Rosady. 2003.,Metode Penelitian PR dan Komunikasi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.2003

Thoha, M. Chabib. 2003,Teknik Evaluasi Pendidikan. Jakarta: CV Rajawali. 2003.

Rohi,Abdulloh.2016.Easy& Simple Web Programming.Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.Jakarta, April 2016.

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). Educational Research : An introduction, Fifth Edition. New York: Longman

Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.

Pratama. 2014, Sistem Informasi dan Implementasinya, Cet. 1 Bandung: Informatika Bandung, Mei 2014.

Reni Hendrawawati,Aslam Fatkhudin.2015.Web Based Test Untuk Try Out Ujian Nasional SMP NU Kajen Menggunakan PHP Dan MySQL,2447-3042.

Nylla Nufryana Muchlis,Ami Fauziah.2012.Sistem Informasi Bank Soal Try Out SMP Berbasis web,1907-5022.

Kusrini. 2007. Strategi Perancang Dan Pengolahan Basis Data. Yogyakarta : Andi.