

Perancangan Peta Wisata Interaktif Kota Sidoarjo dengan Menggunakan Desain Landmark yang Ceria

Arva Rangga Yudhistira

Desain Komunikasi Visual

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Masnuna

Desain Komunikasi Visual

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Korespondensi Penulis: 21052010042@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *The use of information technology has become an integral part of modern tourism development. Interactive tourist maps have proven to be an effective tool in guiding travelers to explore tourist destinations. This research focuses on designing an innovative and appealing tourist map for the city of Sidoarjo, utilizing cheerful landmark designs. The development method involves user needs analysis, selection of representative landmarks, and the implementation of attractive and user-friendly graphic designs. This interactive tourist map is designed to be accessible through digital platforms, enabling users to plan their journeys more efficiently. The selected landmarks not only serve as location markers but are also designed with cheerful aesthetics to enhance the user experience. The map is equipped with interactive features such as detailed information about each landmark, the best travel routes, as well as reviews and recommendations from previous users. It is expected that the design of this interactive tourist map will make a positive contribution to promoting tourism in the city of Sidoarjo and enhancing traveler satisfaction through an engaging and informative experience. Furthermore, the use of cheerful landmark designs is anticipated to create a strong visual identity, setting it apart from tourist destinations in other cities.*

Keywords: *Graphic Design, Multimedia, Interactive Map, Tourism, Sidoarjo Regency*

Abstrak. Penggunaan teknologi informasi telah menjadi bagian dalam pengembangan pariwisata modern. Peta wisata interaktif menjadi salah satu alat yang efektif untuk memandu wisatawan dalam mengeksplorasi destinasi wisata. Penelitian ini berfokus pada perancangan peta wisata Kota Sidoarjo yang inovatif dan menarik dengan menggunakan desain *landmark* yang ceria. Metode pengembangan yang digunakan melibatkan analisis kebutuhan pengguna, penentuan *landmark* yang representatif, serta penerapan desain grafis yang menarik dan bersahabat. Peta wisata interaktif ini dirancang untuk dapat diakses melalui platform digital, sehingga memungkinkan pengguna untuk merencanakan perjalanan mereka dengan lebih efisien. *Landmark* yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai penanda lokasi, tetapi juga dirancang dengan estetika yang ceria untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Peta dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti informasi detail tentang setiap *landmark*, rute perjalanan terbaik, serta ulasan dan rekomendasi dari pengguna sebelumnya. Diharapkan bahwa perancangan peta wisata interaktif ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mempromosikan pariwisata Kota Sidoarjo dan meningkatkan kepuasan wisatawan melalui pengalaman yang menarik dan informatif. Selain itu, penggunaan desain *landmark* yang ceria diharapkan dapat menciptakan identitas *visual* yang kuat dan menjadi pembeda dengan destinasi wisata dari kota lain.

Keyword : Desain Grafis, Multimedia, Peta Interaktif, Wisata, Kabupaten Sidoarjo.

LATAR BELAKANG

Pengembangan pariwisata saat ini tidak terlepas dari peran penting teknologi informasi, yang telah menjadi bagian dalam transformasi industri pariwisata. Dalam konteks ini, peta wisata interaktif muncul sebagai alat bantu dalam memandu wisatawan dalam menjelajahi

berbagai destinasi wisata. Penelitian ini secara khusus menyoroti upaya perancangan peta wisata interaktif untuk Kota Sidoarjo, dengan fokus pada inovasi dan daya tarik melalui penggunaan desain *landmark* yang ceria. Metode pengembangan yang diterapkan melibatkan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pemilihan *landmark* yang sesuai, dan penerapan desain grafis yang menarik dan bersahabat. Peta wisata interaktif ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas pengguna modern melalui *platform* digital, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi perencanaan wisata. Lebih dari sekadar penanda lokasi, *landmark* yang dipilih didesain dengan estetika yang ceria untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Fitur interaktif, seperti informasi terperinci tentang setiap *landmark*, rute perjalanan yang optimal, serta ulasan dan rekomendasi tempat wisata dari pengguna sebelumnya, dapat menjadi bagian terpenting dari peta interaktif ini. Perancangan peta wisata interaktif ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mempromosikan sistem pariwisata di kota Sidoarjo dengan meningkatkan kepuasan pengalaman wisatawan, dan menciptakan identitas *visual* yang kuat untuk membedakan destinasi wisata di kota Sidoarjo dengan wisata di kota yang lainnya.

Selain itu, Dengan adanya peta wisata interaktif ini, diharapkan wisatawan mendapatkan pengalaman yang menarik dan informatif, tetapi juga lebih interpersonal dengan destinasi wisata yang ada di Kota Sidoarjo sebagai bagian terpenting dalam upaya pengembangan pariwisata *modern*, peta ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempromosikan berbagai destinasi wisata, mengoptimalkan perjalanan wisatawan secara keseluruhan, meningkatkan daya tarik dan kepuasan kunjungan. Keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan daya tarik pariwisata lokal tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam memajukan sektor pariwisata secara lebih luas.

METODE PERANCANGAN

2.1 Teknik Pengumpulan data

Analisis Kebutuhan Pengguna:

Pengumpulan data dilakukan secara *online* melalui survei dan observasi secara tidak langsung kepada wisatawan maupun penduduk lokal mengenai masalah dan potensi dalam pengguna peta wisata interaktif. Data kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi preferensi, harapan, dan kebutuhan pengguna terkait penggunaan peta wisata interaktif ini.

Pencarian Referensi :

Mencari beberapa referensi *style* desain dan konsep pembuatan peta wisata interaktif yang nantinya akan dijadikan sebagai patokan. Melalui penelusuran literatur yang teliti dan

analisis mendalam terhadap desain-desain yang telah ada, diharapkan dapat tercipta pemahaman yang holistik dan mendalam terkait tren terkini, fitur interaktif yang inovatif, serta penerapan desain grafis yang menarik dan bersahabat. Dengan demikian, pemilihan patokan desain dapat disusun dengan pertimbangan yang matang, memberikan dasar yang kuat untuk menciptakan peta wisata interaktif yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga menggambarkan standar tinggi dalam estetika dan fungsionalitas.

Brainstorming

Dalam tahap pengembangan peta wisata interaktif, perlu proses diskusi yang mendalam serta penyusunan ide-ide yang matang terkait pembentukan konsep. Proses ini didasarkan pada pengolahan data yang telah dikumpulkan secara seksama dan tahap analisis yang teliti. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk menyusun informasi yang diperoleh ke dalam sebuah kerangka konseptual yang konsisten dan dapat bersaing. Proses tersebut melibatkan kerjasama tim yang terampil, di mana ide-ide kreatif akan dirancang secara terstruktur dengan mempertimbangkan aspek-aspek krusial seperti target dan kebutuhan pengguna, tren desain terkini, dan prinsip-prinsip estetika yang memberikan pengalaman memuaskan pada pengguna.

2.2 Teknik Pengembangan

Pembuatan *Landmark* :

Merancang *landmark* destinasi wisata di Kota Sidoarjo dengan melibatkan pendekatan yang berfokus pada penciptaan desain yang memiliki nilai representatif yang tinggi dan juga daya tarik optimal. Proses ini mengkonseptualisasikan hasil analisis terhadap kebutuhan pengguna, di mana pemilihan *landmark* dipandu oleh pemahaman yang mendalam terhadap preferensi dan ekspektasi wisatawan. .

Desain Grafis:

Proses pengembangan desain grafis peta wisata interaktif melibatkan upaya maksimal dalam memperhitungkan aspek estetika yang penuh keceriaan, sejalan dengan karakteristik khas dari masing-masing *landmark* yang ada, sekaligus memperhatikan aspirasi dan keinginan dari pengguna. Dalam hal ini, digunakanlah perangkat lunak desain grafis terkini untuk menciptakan tampilan yang tidak hanya menarik, tetapi juga mengusung konsep kebersahabatan yang dapat meningkatkan daya tarik *visual* secara keseluruhan.

Pengembangan Platform Digital:

Mengembangkan *platform* digital untuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas pengguna *modern* dengan sepenuhnya memastikan kelangsungan dan keamanan platform tersebut, sehingga dapat memberikan dukungan yang optimal untuk penggunaan peta dengan tingkat efisiensi yang maksimal.

Fitur Interaktif:

Integrasi fitur interaktif menjadi bagian dari pengembangan peta, mencakup penyisipan rincian mendalam mengenai setiap *landmark*, peta rute perjalanan yang optimal, dan ulasan yang diberikan oleh pengguna sebelumnya. Sebagai langkah tambahan, dilakukan pengujian secara menyeluruh terhadap kesesuaian dan fungsionalitas fitur-fitur tersebut, dengan tujuan untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna yang dihasilkan mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan

2.3 Uji Coba dan Evaluasi

Uji Coba dan Evaluasi:

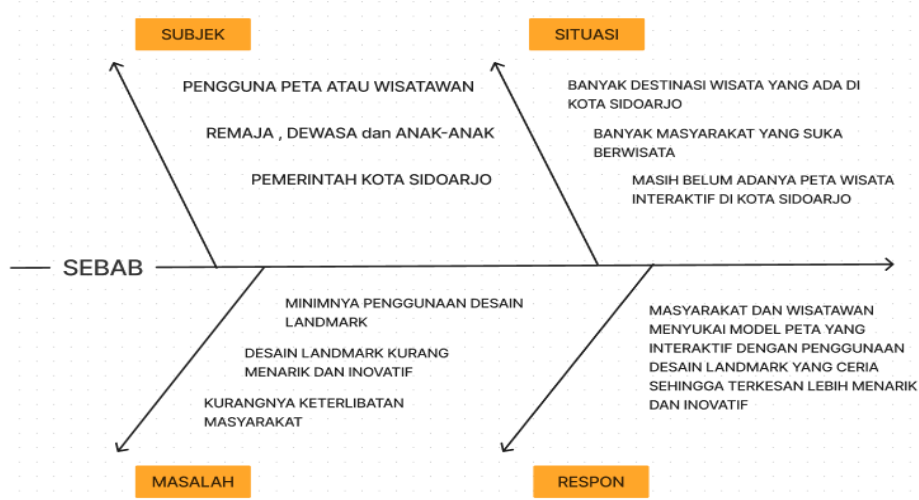
Melaksanakan uji coba yang bersifat terbatas dengan melibatkan sekelompok pengguna untuk mendeteksi potensi perbaikan dan poin-poin optimalisasi yang mungkin diperlukan dan menerapkan perubahan berdasarkan masukan yang diterima dari proses uji coba yang dilanjutkan dengan melakukan evaluasi kembali terhadap tingkat keberhasilan dari peta wisata interaktif tersebut.

Dengan menerapkan metode ini, diharapkan peta wisata interaktif yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam memajukan sektor pariwisata Kota Sidoarjo secara lebih luas.

HASIL PERANCANGAN

3.1 Hasil Analisis

Berikut merupakan hasil analisis data dengan menggunakan skema analisis fishbone:



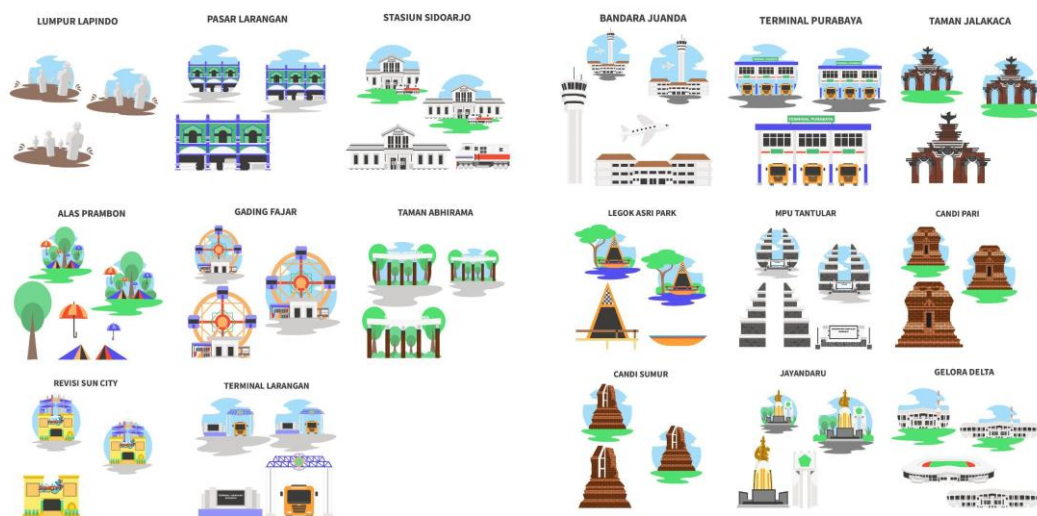
Sumber : Data Pribadi (2023)

Gambar 1. Hasil analisis fishbone

hanya menjadi panduan efektif bagi pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang menyenangkan dan inovatif.

Dalam kerangka konsep dasar penggunaan *website* peta wisata interaktif, pendekatan yang diusung adalah pengembangan *landmark* yang menarik dan interaktif untuk setiap destinasi wisata yang memiliki potensi. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memperoleh informasi singkat yang informatif tentang masing-masing tempat wisata yang tertera dalam peta. Langkah ini diambil dengan tujuan untuk memberikan pengalaman wisata yang lebih mendalam kepada pengguna, menjadikan setiap destinasi tidak hanya terlihat menarik secara *visual* tetapi juga menyediakan informasi yang relevan dan berguna secara instan.

3.3 Tampilan *Landmark*



Sumber : Data Pribadi (2023)

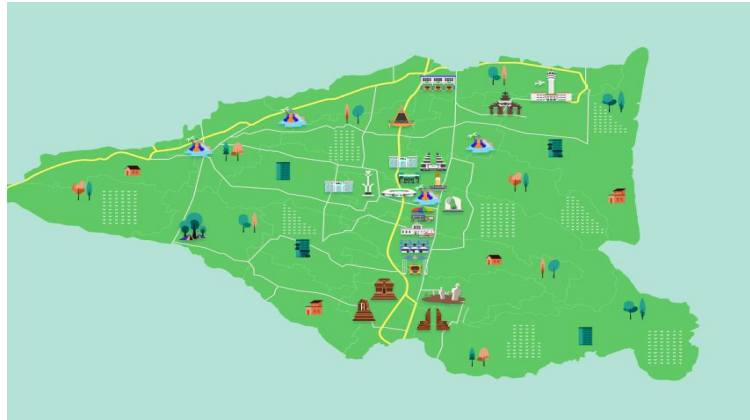
Gambar 3. Ilustrasi *landmark* tempat wisata

Perancangan *landmark* destinasi wisata di Kota Sidoarjo ini melibatkan pendekatan yang berfokus pada penciptaan desain yang memiliki nilai representatif yang tinggi dan juga daya tarik yang lebih optimal. Proses ini mengkonseptualisasikan hasil analisis terhadap kebutuhan pengguna, di mana pemilihan *landmark* dipandu oleh pemahaman yang mendalam terhadap preferensi dan ekspektasi wisatawan.

Dalam tahap pembuatan *landmark* ini, pemilihan warna untuk elemen-elemen *landmark* dilakukan dengan memanfaatkan warna actual pada *landmark* yang dipadukan dengan penggunaan warna cerah. Tujuannya untuk menciptakan kesan yang lebih ceria dan aktual pada *landmark*. Selain aspek warna yang mencolok, pendekatan *visual* yang diterapkan juga dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik dan inovasi wisatawan dalam menjelajahi

destinasi wisata yang ada di Kota Sidoarjo. Harapannya, dengan penggunaan palet warna yang cerah dan pendekatan *visual* yang menarik, setiap *landmark* tidak hanya menjadi elemen identifikasi yang kuat, tetapi juga mampu memberikan dimensi tambahan pada pengalaman wisata, menjadikannya lebih menarik dan inovatif bagi para pengunjung.

3.4 Tampilan Peta



Sumber : Data Pribadi (2023)

Gambar 4. Layout peta wisata Sidoarjo

Bentuk visual peta dibuat dengan cermat dan aktual, dengan perhatian khusus pada penempatan strategis *landmark* sesuai dengan lokasi masing-masing destinasi wisata. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi yang akurat kepada pengguna, sehingga mereka dapat merasakan keaktualan dan keterkaitan langsung antara *landmark* yang ada dengan lokasi destinasi yang diwakilinya. Seiring dengan itu, kondisi geografis pada peta juga diadaptasi agar sesuai dengan karakteristik asli wilayah Kota Sidoarjo, dengan penyesuaian yang mempertimbangkan gaya desain dari setiap *landmark* yang telah dirancang sebelumnya. Dengan adanya peta ini diharapkan dapat menjadi alat panduan yang informatif tetapi juga menciptakan representasi yang autentik dan estetik terhadap geografi sebenarnya dari kota ini

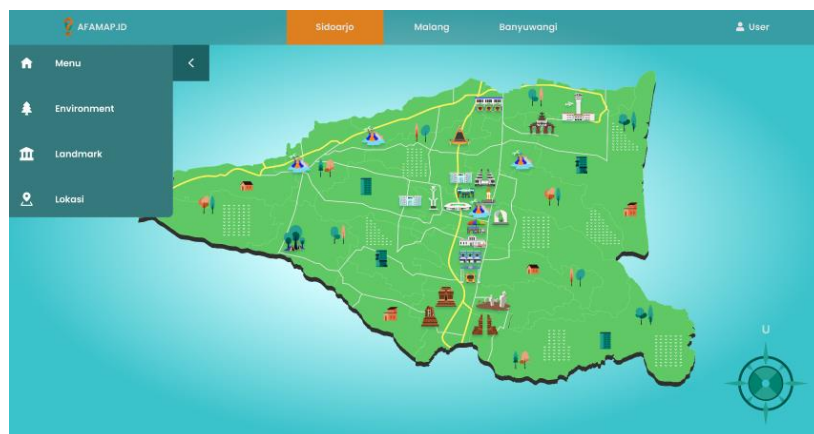
3.5 Tampilan Website



Sumber : Data Pribadi (2023)

Gambar 5. Tampilan halaman awal website

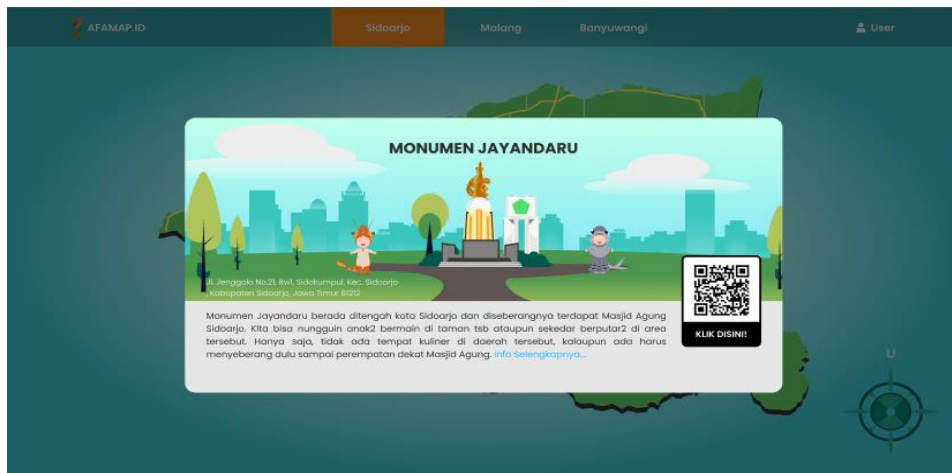
Tampilan desain halaman awal untuk *website* peta wisata interaktif menggambarkan desain antarmuka yang menarik dan inovatif, di mana pengalaman pengguna dimulai dengan mengklik tombol "Mulai" untuk beralih ke halaman peta wisata Kota Sidoarjo. Tampilan *landing page* ini dirancang dengan cermat untuk memberikan daya tarik visual yang memikat, dengan tujuan mengundang pengguna untuk menjelajahi destinasi kota. Ketika pengguna memutuskan untuk memulai petualangannya dengan mengklik tombol yang ditentukan, halaman tersebut secara dinamis mengarahkan mereka ke halaman peta interaktif, membuka jendela petualangan yang dipandu oleh desain yang estetis dan antarmuka yang mudah digunakan. Dengan cara ini, pengguna diperkenalkan dengan pengalaman navigasi yang mulus dan mengundang untuk menjelajahi keindahan Kota Sidoarjo melalui peta interaktif yang telah disiapkan.



Sumber : Data Pribadi (2023)

Gambar 6. Tampilan halaman peta wisata interaktif

Desain halaman awal untuk peta wisata Kota Sidoarjo memvisualisasikan wilayah kota secara aktual dengan penuh kecermatan geografis. Pengguna disuguhkan tampilan yang mencerminkan keadaan sebenarnya dari Kota Sidoarjo, diperkaya dengan sentuhan desain *landmark* yang ceria. Pendekatan ini tidak hanya merinci kondisi geografi kota dengan presisi, tetapi juga menambahkan unsur keceriaan melalui landmark yang menarik, mengundang pengguna untuk lebih mendalami dan menjelajahi setiap destinasi wisata yang tersedia. Desain tersebut diharapkan mampu menginspirasi rasa ingin tahu dan minat pengguna untuk menciptakan pengalaman *visual* yang menarik dan merangsang keinginan untuk lebih lanjut mengeksplorasi pesona-pesona destinasi wisata yang tersembunyi di Kota Sidoarjo.



Sumber : Data Pribadi (2023)

Gambar 7. Tampilan halaman tujuan

Halaman Tujuan (*Destination Page*) dirancang dengan memanfaatkan ilustrasi *landmark* sebagai elemen visual yang memberikan informasi singkat dan informatif mengenai destinasi wisata di Kota Sidoarjo. Pendekatan ini menghadirkan sebuah desain antarmuka yang menawarkan lebih dari sekadar representasi visual, melainkan menjadi sumber wawasan yang merinci keunikan dan daya tarik dari setiap destinasi. Ilustrasi landmark dengan detail yang cermat menciptakan pengalaman pengguna yang ceria dan informatif. Selain itu disediakan pula *QR code* yang bisa mengkoneksikan pengguna dengan rute terbaik untuk Dengan demikian, setiap halaman destinasi menjadi pintu gerbang *virtual* yang memandu pengguna untuk menjelajahi dan memahami lebih dalam tentang pesona-pesona wisata yang dimiliki oleh Kota Sidoarjo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan Peta Wisata Interaktif Kota Sidoarjo dengan menggunakan Desain *Landmark* yang Ceria, dapat diambil beberapa kesimpulan kunci yang memberikan pandangan mendalam terhadap potensi dan tantangan dalam pengembangan aplikasi tersebut.

Pertama, Kota Sidoarjo menunjukkan potensi wisata yang signifikan, dan implementasi peta wisata interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk memaksimalkan pengalaman wisatawan. Namun, kekurangan teknologi peta wisata interaktif dan minimnya penggunaan desain landmark pada peta membuat pengalaman wisata menjadi kurang menarik

Kedua, perancangan *landmark* dengan desain yang ceria dan inovatif menjadi faktor kunci dalam meningkatkan daya tarik *visual* peta wisata. Pemilihan warna-warna cerah dan

palet pastel memberikan sentuhan keceriaan yang diharapkan dapat memotivasi pengguna untuk lebih aktif menjelajahi destinasi wisata yang ditawarkan.

Ketiga, integrasi ilustrasi landmark pada halaman tujuan (*Destination Page*) memberikan nilai tambah, menyajikan informasi singkat yang memperkaya pemahaman pengguna tentang keunikan dan pesona setiap destinasi. Pendekatan ini tidak hanya mengutamakan aspek estetika, tetapi juga memberikan elemen informatif yang esensial.

Keseluruhan, perancangan Peta Wisata Interaktif Kota Sidoarjo menawarkan pendekatan holistik yang menggabungkan aspek teknologi, desain visual, dan informasi wisata. Dengan demikian, peta ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan praktis bagi pengguna tetapi juga sebagai sumber inspirasi untuk menjelajahi keindahan dan keberagaman wisata di Kota Sidoarjo.

DAFTAR REFERENSI

- Sari, Maya Kartika. (2014). PENGARUH MEDIA PETA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD. *Premier Educandum*, 4 (1), 65-78.
- Tetty, Camelia Mariani, Martin Setyawan, S.T., M.Cs. dan Yesaya Sandang, M.Hum. (2016). Perancangan Tourist Map Interaktif Objek Wisata Alam dan Sejarah Pulau Ambon. Diakses 26 November 2023, Perpustakaan Universitas Kristen Satya.
- Manakane, Susan E, , Anelia P Wlary dan Yamres Pakniany. (2023). Diseminasi Obyek Wisata Di Pulau Moa, Maluku Barat Daya Berbasis Webgis Menggunakan Arcgis Storymaps. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 64-70.
- Widyatmoko, Karis dan Venanda Arif Budiman. (2021). PETA WISATA INTERAKTIF. *Core.ac.uk*.