

LAPORAN SKRIPSI
PROMOSI PARIWISATA GOA KREO SEMARANG
DENGAN GAME KOMIK INTERAKTIF



Disusun oleh :

OKKY OCTAVIA RATNA SARI

13.07.0037

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2017

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Okky Octavia Ratna Sari

NIM : 13.07.0037

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul "**PROMOSI PARIWISATA GOA KREO SEMARANG DENGAN GAME KOMIK INTERAKTIF**" benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 25 Juli 2017

Yang menyatakan,

Okky Octavia Ratna Sari

HALAMAN PENGESAHAN

PROMOSI PARIWISATA GOA KREO SEMARANG

DENGAN GAME KOMIK INTERAKTIF

Diajukan oleh :

OKKY OCTAVIA RATNA SARI

13.07.0037

Telah disetujui, 25 Juli 2017

Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Prof.Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC Alb. Dwivoga Widiantoro, S.Kom., M.Kom.

NPP. 058.1.2002.255

NPP. 058.1.2015.296

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dr.Bernardinus Harnadi, ST., MT.

NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala anugrahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan skripsi dengan judul “PROMOSI PARIWISATA GOA KREO SEMARANG DENGAN GAME KOMIK INTERAKTIF”

Selama proses pembuatan laporan skripsi ini tidak terlepas dari pihak – pihak yang membantu proses penyelesaian laporan skripsi. Karena dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa,
2. Dr.Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD selaku Ketua Program Studi Sistem Informatika,
3. Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS.IEC selaku dosen pembimbing 1,
4. Bapak Alb.Dwiyoga Widiantoro, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2,

5. Ibu saya Siti Nur Fatechah yang tidak henti – hentinya selalu memberikan semangat dan doa, serta Alm Bapak Daryono yang selalu menjadi motivasi dalam hidup saya,
6. Erwin Prasetio Raharjo Indartono, S.Psi yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama ini,
7. Bagus Ari Nugroho, Dimas Erwin Pramudya, Ida Chaki Priskila selalu memberikan perhatian kepada saya,
8. Ibu MM.Sri Yuliati, Bapak Drs. Indartono, M.Par, M.Si, dan Jeremy Albert yang selalu memberikan dukungan kepada saya,
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang selalu membantu, memotivasi serta bimbingannya selama pembuatan laporan skripsi ini,

Penulis menyadari akan seluruh kekurangan yang ada pada laporan skripsi ini, oleh karena itu penulis berharap mendapat masukan serta saran dari pembaca. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang.

Semarang, 25 Juli 2017

Okky Octavia Ratna Sari

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Okky Octavia Ratna Sari

NIM : 13.07.0037

Program Studi/ Konsentrasi : Sistem Informasi/ *Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer Unika Soegijapranata

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah yang berjudul “PROMOSI PARIWISATA GOA KREO SEMARANG DENGAN GAME KOMIK INTERAKTIF” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 25 Juli 2017

Yang menyatakan,

Okky Octavia Ratna Sari

ABSTRACT

Tourism is an event of displacement while someone to tourist destinations with the aim to travel as well as relieve fatigue from their regular. The Semarang city is one of the city that has a wide array of attractions can be visited for the purpose of the tour. Goa Kreo a tourist attraction in the city that has the beauty of nature, Various cultural and traditional foods that could potentially if developed further. Based on the results of research conducted by the author to 40 of the respondents to the age of 17 to 30 years as many as 18 of the respondents gave an answer not know the location of the Goa Kreo. From the results of research above shows that the vast majority of respondents did not know where the location of the tour Goa Kreo. Therefore the author of designing a game with the aim as one of the promotion of tourism Goa Kreo of information on about the tour's Goa Kreo with the name of the game's Goa Kreo of Adventure. Ketika responden telah selesai memainkan game ““Goa Kreo Adventure”. And the result obtained was the respondents to be more aware of information about attractions Goa Kreo the city of Semarang.

Keyword: Tourism, Goa Kreo, Game, Promotion.

ABSTRAK

Pariwisata adalah sebuah kegiatan perpindahan sementara seseorang menuju tujuan wisata dengan tujuan untuk berwisata serta melepas kepenatan dari pekerjaan rutin mereka. Kota Semarang merupakan salah satu Kota yang memiliki beragam objek wisata yang dapat dikunjungi untuk tujuan berwisata. Wisata Goa Kreo merupakan objek wisata di Kota semarang yang memiliki daya tarik keindahan alam, beragam budaya serta makanan khas yang berpotensi besar apabila dikembangkan lebih lanjut. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis kepada 40 responden dengan usia 17-30 tahun sebanyak 18 responden memberikan jawaban tidak mengetahui lokasi objek wisata Goa Kreo. Dari hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak mengetahui dimana lokasi Goa Kreo. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media *game* dengan tujuan sebagai salah satu media promosi Wisata Goa Kreo yang berisikan informasi mengenai seputar Wisata Goa Kreo dengan nama *game* “*Goa Kreo Adventure*”. Ketika responden telah selesai memainkan *game* “*Goa Kreo Adventure*” hasilnya adalah para responden menjadi lebih mengetahui informasi seputar objek wisata Goa Kreo Kota Semarang.

Kata kunci: pariwisata,Wisata Goa Kreo,*Game*, promosi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
BAB II	7
2.1 Pariwisata	7
2.1.1 Pengertian Pariwisata	7
2.1.2 Faktor Pendorong Pengembangan Pariwisata	8
2.1.3 Pemasaran Pariwisata.....	9
2.1.4 Potensi Objek Wisata Kota Semarang	10
2.1.5 Legenda Goa Kreo	11
2.2 Pengertian <i>Game</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	13

2.2.2 <i>Game</i> Media Promosi dan Edukasi.....	13
2.2.3 Jenis <i>Game</i>	14
2.2.4 Sistem <i>Reward and Punishment</i>	16
2.2.5 Construct 2	16
2.2.6 Komik Digital Interaktif	16
2.2.7 <i>Software</i> Corel Draw.....	17
BAB III	20
3.1 Populasi dan Sampel	20
3.2 Metode Pengumpulan Data	20
3.2.1 Studi Pustaka atau Dokumen	20
3.2.2 Kuesioner atau Angket.....	21
3.3 Kerangka Pemikiran.....	21
3.4 Metode Pengembangan <i>Game</i>	23
BAB IV	26
4.1 Perancangan <i>Game</i>	26
4.1.1 <i>Gameplay</i> “Goa Kreo Adventure”	26
4.1.2 Alur <i>Game</i>	28
4.2 Pembuatan <i>Game</i>	28
4.2.1 Aset <i>Game</i>	29
4.2.2 Logika <i>Game</i>	37
4.3 Hasil Penelitian.....	49
4.3.1 Hasil olahan <i>Pre-test</i>	49
4.3.2 Hasil Pengolahan Uji T	65
BAB V	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
Daftar Pustaka.....	75
Lampiran 2. Kuesioner <i>Pre-test</i>	77
Lampiran 1. Kuesioner <i>Post-test</i>	79
Lampiran 3. Evensheet “Goa Kreo Adventure”.....	82
Lampiran 4. Dokumentasi Pengumpulan data	85

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1 Daftar Aplikasi dan <i>Game</i> di Google Play	2
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran.....	22
Gambar 3.2 Flowchart penelitian pada susunan laporan skripsi.....	24
Gambar 3.3 Flowchart perancangan sistem <i>game</i>	25
Gambar 4.1 Alur <i>game</i>	28
Tabel 4.1 Fungsi tombol dalam <i>game</i>	29
Gambar 4.3 Tampilan menu utama <i>game</i>	31
Gambar 4.4 Tampilan komik interaktif pada <i>game</i>	31
Gambar 4.5 Tampilan menu pemilihan level.....	32
Gambar 4.6 Tampilan HUD (Head Up Display)	33
Gambar 4.7 Tampilan karakter Via dan Tio	33
Gambar 4.8 Objek <i>game</i> level 1.....	34
Gambar 4.9 Objek <i>game</i> level 2.....	34
Gambar 4.10 Objek <i>game</i> level 3.....	35
Gambar 4.11 Objek <i>game</i> pada mini <i>game</i>	35
Gambar 4.12 Tampilan background level 1	36
Gambar 4.13 Tampilan background level 2.....	36
Gambar 4.14 Tampilan background level 3.....	36
Gambar 4.15 Tampilan background pada mini <i>game</i>	37
Gambar 4.16 Logika menu utama.....	38
Gambar 4.17 Logika menu komik interaktif.....	39
Gambar 4.18 Logika pemilihan karakter	39
Gambar 4.19 Logika pemilihan 1level.....	40
Gambar 4.20 Logika HUD (Head Up Display)	40
Gambar 4.21 Logika HUD pada level 1	41
Gambar 4.22 Logika HUD pada level 2	41
Gambar 4.23 Logika HUD pada Level 3	42
Gambar 4.24 Logika <i>gameplay</i>	42
Gambar 4.25 Cara bermain level 1	44
Gambar 4.26 Tampilan saat bermain di level 1	44
Gambar 4.27 Tampilan saat mendapatkan reward pada level 1	44
Gambar 4.29 Cara bermain level 2	45
Gambar 4.30 Tampilan saat bermain di level 2	46
Gambar 4.31 Tampilan saat mendapatkan reward di level 2	46
Gambar 4.32 Cara bermain level 3	47
Gambar 4.33 Tampilan saat mendapat reward pada level 3	48
Gambar 4.34 Tampilan saat bermain di level 3	48

Gambar 4.35 Cara bermain pada mini <i>game</i>	49
Gambar 4.36 Tampilan saat bermain di mini <i>game</i>	49
Gambar 4.1 responden pernah berwisata di Kota Semarang	50
Gambar 4.2 Gambar batang daya tarik pariwisata Kota Semarang	50
Gambar 4.3 Gambar batang responden mengetahui objek wisata yang dikelola Dinas Pariwisata Kota Semarang	51
Gambar 4.4 Gambar batang responden apakah sudah pernah mengakses halaman website yang dikelola Dinas Pariwisata.....	51
Gambar 4.5 tingkat kepuasan responden terhadap infomasi yang didapat.....	52
Gambar 4.6 kepuasan responden terhadap kinerja promosi pariwisata yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata	52
Gambar 4.7 mengenai pendapat responden terhadap penyajian informasi melalui <i>smartphone</i>	53
Gambar 4.8 apakah responden setuju apabila promosi dikemas dalam sebuah <i>game</i>	54
Gambar 4.9 responden sudah atau belum pernah memainkan <i>game</i> berbasis komik digital	54
Gambar 4.10 responden setuju atau tidak penyampaian cerita melalui komik interaktif	55
Gambar 4.11 responden mengerti atau tidak lokasi Wisata Goa Kreo	55
Gambar 4.12 responden belum atau sudah pernah berkunjung ke Wisata Goa Kreo.....	56
Gambar 4.13 apakah responden mengetahui legenda dari Wisata Goa Kreo	56
Gambar 4.14 responden mengatahui atau tidak adanya Waduk Jatibarang di sekitar wisata Goa Kreo	57
Gambar 4.15 batang responden apakah mengetahui wisata air di Waduk Jatibarang	57
Gambar 4.16 responden apakah akan berkunjung setelah memainkan <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”	58
Gambar 4.17 apakah responden lebih mengenal wisata Goa Kreo setelah bermain <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”	59
Gambar 4.18 responden apakah menjadi mengetahui lokasi wisata Goa Kreo setelah bermain <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”.....	59
Gambar 4.19 responden apakah menjadi mengetahui legenda Wisata Goa Kreo setelah memainkan <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”	60
Gambar 4.20 apakah responden puas dengan informasi yang ada di <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”	60
Gambar 4.21 apakah responden menjadi mengetahui akses menuju wisata Goa Kreo setelah bermain <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”.....	61
Gambar 4.22 responden mengatahui atau tidak adanya Waduk Jatibarang di sekitar wisata Goa Kreo	62
Gambar 4.23 responden mengetahui wisata air Waduk Jatibarang	62

Gambar 4.24 responden setuju atau tidak mengenai informasi pariwisata yang disajikan dalam versi <i>smartphone</i>	63
Gambar 4.25 responden apakah setuju jika promosi pariwisata dikemas dalam sebuah media permainan.....	64
Gambar 4.26 responden apakah setuju komik interaktif dijadikan media penyampaian sebuah cerita	64
Gambar 4.27 responden apakah promosi pariwisata terwakilkan dengan <i>game</i> “Goa Kreo Adventure”.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil olahan uji T soal pree-test 12 dan soal <i>post-test</i> 1.....	66
Tabel 4.3 Hasil olahan uji T soal pree-test 15 dan soal <i>post-test</i> 8.....	68
Tabel 4.4 Hasil olahan uji T soal pree-test 5 dan soal <i>post-test</i> 5.....	69
Tabel 4.5 Hasil olahan uji T soal pree-test 6 dan soal <i>post-test</i> 12.....	69
Tabel 4.6 Hasil olahan uji T soal pree-test 11 dan soal <i>post-test</i> 3.....	70
Tabel 4.7 Hasil olahan uji T soal pree-test 13 dan soal <i>post-test</i> 4.....	71

