

**WEBSITE WISATA KOTA SUNGAI PENUH**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata satu (S1)*



**Oleh:**

**Taufiqurrahman**

**NIM. 18027158/2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**DEPARTEMEN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**



**PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

**WEBSITE WISATA KOTA SUNGAI PENUH**

**Nama** : Taufiqurrahman  
**NIM//BP** : 18027158/2018  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, 22 Desember 2022**

**Disetujui dan Disahkan oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.**

**NIP: 19861023.201903.2.006**

**Mengetahui:**

**Sekretaris Departemen Seni Rupa**



**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn**

**NIP: 19830201.200912.2.001**



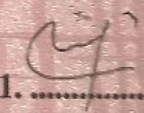

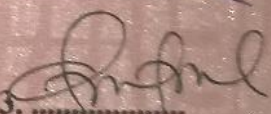
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim  
Penguji Karya Akhir  
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : WEBSITE WISATA KOTA SUNGAI PENUH**  
**Nama : Taufiqurrahman**  
**NIM/BP : 18027158/2018**  
**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**  
**Departemen : Seni Rupa**  
**Fakultas : Bahasa dan Seni**

**Padang, 22 Desember 2022**

**Tim Penguji:**

	<b>Nama/NIP</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>1. Pembimbing</b>	<b>: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u></b> <b>NIP: 19861023.201903.2.006</b>	1. 
<b>2. Penguji 1</b>	<b>: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Sn.</u></b> <b>NIP: 19791216.200812.1.004</b>	2. 
<b>3. Penguji 2</b>	<b>: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds</u></b> <b>NIP: 19840909.201404.2.003</b>	3. 

**Mengetahui:**

**Sekretaris Departemen Seni Rupa**

  
**Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn**

**NIP: 19830201.200912.2.001**



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul  
Website wisata Foto Sungai Peroh

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 2022  
Saya yang menyatakan,



Fauziahurrahman  
NIM. 18027158

## **WEBSITE WISATA KOTA SUNGAI PENUH**

**Taufiqurrahman <sup>1</sup>, Dwi Mutia Sari <sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: qtaufiq228@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kota Sungai Penuh merupakan sebuah kota kecil dibagian Barat Jambi, kota Sungai penuh merupakan kotamadya terbesar kedua di Provinsi Jambi. Kota ini merupakan kota unggulan Provinsi Jambi dalam sektor pariwisata, khususnya wisata alam dan budaya, tetapi disamping dari tingkat kunjungan yang tinggi setiap tahunnya, terdapat beberapa kendala bagi wisatawan. Kendala yang paling sering di temukan dilapangan ialah kendala informasi. Informasi yang bisa di dapat wisatawan sangat sangat sedikit, bahkan dalam beberapa hal hampir tidak ada. Hal ini dikarenakan kurangnya media informasi dan promosi dari Dinas Pariwisata Kota Sungai Penuh. Maka dari itu, menurut penulis untuk menyelesaikan kendala ini perlu di buat sebuah media informasi digital berbasis *website*. Tujuan di buat sebuah website pariwisata agar wisatawan yang ingin berkunjung dapat mengakses informasi tentang pariwisata Kota Sungai Penuh dengan mudah dan lengkap. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box*, terdiri dari, (1) tahapan persiapan, (2) tahapan inkubasi, (3) tahapan iluminasi, dan (4) tahapan verifikasi. Untuk metode analisis menggunakan SWOT yaitu *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), *Threats* (Ancaman). Hasil dari uji kelayakan yang dilakukan ke beberapa responden disimpulkan bahwa *website* wisata kota Sungai Penuh sudah sangat baik dari segi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), mudah dimengerti cara penggunaan dari *website*, dan sudah layak untuk dipublikasikan. Media utama pada *Website* Pariwisata ini yaitu berupa *Website*, dan media pendukungnya yaitu poster, x-banner, media sosial, stiker, tshirt, buku saku.

***Kata kunci:*** *Website, Pariwisata, informasi, budaya, alam*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupa shalawat beserta salam untuk junjungan Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini yang berjudul "**Website Wisata Kota Sungai Penuh**".

Laporan Karya Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd., selaku ketua Departemen Seni Rupa.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual serta selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Sn., selaku Dosen Penasehat Akademis dan Dosen Pembimbing Pembimbing Karya Akhir, yang telah memberikan bimbingan dan arahnya selama masa perkuliahan ini, serta juga telah memberikan masukan, arahan, dan bimbingan selama perancangan, penulisan, dan pembuatan karya akhir ini.

4. San Ahdi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan Karya Akhir ini baik berasal dari isi, materi dan hasil karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap adanya kritikan dan saran untuk menutupi kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga Karya Akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca dan penulis.

Padang, November 2022

Taufiqurrahman

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalahh .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Perancangan .....	6
F. Orisinalitas .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Praktis .....	9
1. Kota Sungai Penuh.....	9
2. Kabupaten Kerinci .....	10
3. Wisata Kota Sungai Penuh .....	11
B. Kajian Teoritis .....	22
1. Pariwisata.....	22
2. Wisata .....	23
3. Wisatawan .....	25
4. Promosi .....	26
5. <i>Website</i> .....	31
6. Prinsip-Prinsip Desain .....	36
7. Warna .....	37
8. <i>Layout</i> .....	38
C. Karya Relevan.....	40
D. Kerangka Konseptual.....	42



<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>43</b>
A. Metode Perancangan.....	43
B. Metode Pengumpulan Data.....	45
1. Alat Pengumpulan Data.....	46
2. Teknik Pengumpulan Data.....	46
C. Metode Analisis Data.....	48
D. Pendekatan Kreatif.....	50
1. <i>Target Audience</i> .....	50
2. Strategi Kreatif.....	51
3. Program Kreatif .....	52
4. Rencana Anggaran Biaya.....	57
E. Jadwal Kerja.....	58
<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>59</b>
A. Media .....	59
B. Program Kreatif .....	62
1. Ide Kreatif .....	62
2. Panduan Bentuk Kreatif.....	64
C. <i>Layout</i> Media .....	65
1. <i>Layout</i> kasar.....	65
8. <i>Layout Komprehensif</i> .....	70
D. Final Desain .....	76
1. Final Desain Media Utama .....	76
2. Final Desain Media Pendukung.....	77
E. Uji Kelayakan Karya.....	82
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Danau Kerinci .....	13
2. Gambar 2 Gunung Kerinci .....	15
3. Gambar 3 Danau Gunung Tujuh .....	16
4. Gambar 4 Danau Kaco .....	17
5. Gambar 5 Perkebunan Teh Kayu Aro .....	18
6. Gambar 6 Bukit Khayangan .....	19
7. Gambar 7 Masjid Agung Pondok Tinggi .....	20
8. Gambar 8 Masjid Raya Rawang .....	21
9. Gambar 9 Lapik Koto Dian .....	22
10. Gambar 10 Website Pariwisata Padang .....	40
11. Gambar 11 <i>Brainstorming Web</i> Desain .....	60
12. Gambar 12 Sketsa <i>Layout Web</i> Desain Pariwisata Kota Sungai Penuh .....	61
13. Gambar 13 Tampilan Home Website Pariwisata Kota Sungai Penuh .....	63
14. Gambar 14 Palet Warna <i>RGB</i> dan <i>CMYK Web</i> Wisata Kota Sungai Penuh .....	64
15. Gambar 15 <i>Layout</i> Kasar Alternatif 1 Desain <i>Website</i> .....	65
16. Gambar 16 <i>Layout</i> kasar alternatif 2 Desain <i>website</i> .....	66
17. Gambar 17 Alternatif <i>Layout</i> kasar poster .....	67
18. Gambar 18 Alternatif <i>layout</i> kasar banner .....	67
19. Gambar 19 Alternatif <i>layout</i> kasar stiker .....	68
20. Gambar 20 Alternatif <i>layout</i> kasar Sosial Media .....	68
21. Gambar 21 Alternatif <i>layout</i> kasar <i>T-shirt</i> .....	69
22. Gambar 22 Alternatif <i>layout</i> kasar buku saku .....	69
23. Gambar 23 Alternatif <i>layout</i> komprehensif <i>web design Home Screen</i> .....	70

24. Gambar 24 Alternatif <i>layout</i> komprehensif <i>web design Destinasi screen</i> .....	71
25. Gambar 25 Alternatif <i>layout</i> komprehensif <i>web design Travel info screen</i> ....	71
26. Gambar 26 Alternatif <i>layout</i> komprehensif <i>web design Galery screen</i> .....	72
27. Gambar 27 Alternatif <i>layout</i> komprehensif Poster .....	72
28. Gambar 28 Alternatif <i>layout</i> komprehensif Banner.....	73
29. Gambar 29 Alternatif <i>layout</i> komprehensif Media Sosial <i>Feed Instagram</i> .....	73
30. Gambar 30 Alternatif <i>layout</i> komprehensif Stiker.....	74
31. Gambar 31 Alternatif <i>layout</i> komprehensif <i>T-shirt</i> .....	74
32. Gambar 32 Alternatif <i>layout</i> komprehensif Buku saku .....	75
33. Gambar 33 Final Desain <i>Website</i> .....	76
34. Gambar 34 Final Desain Poster.....	77
35. Gambar 35 Final Desain Banner .....	78
36. Gambar 36 Final Desain Media Sosial.....	78
37. Gambar 37 Final Desain Stiker .....	79
38. Gambar 38 Final Desain <i>T-Shirt</i> .....	79
39. Gambar 39 Final Desain Buku Saku.....	80



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Psikologi Warna.....	37
Tabel 2. Rencana anggaran biaya perancangan .....	57
Tabel 3. Jadwal Kerja.....	58
Tabel 4. Uji Kelayakan Karya.....	82

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Kota Sungai Penuh merupakan sebuah kota kecil di bagian barat Jambi, Kota Sungai Penuh adalah sebuah kotamadya terbesar kedua yang berada di provinsi Jambi, Indonesia. Kota ini dibentuk berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2008 yang merupakan pemekaran dari kabupaten Kerinci dan pengesahannya dilakukan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 8 Oktober 2009. Kota Sungai Penuh memiliki luas keseluruhan 39.150 ha, 59,2 % atau 23.177,6 ha merupakan kawasan Taman Nasional Kerinci Seblat, sedangkan sekitar 40,8% atau 15.972,4 ha baru merupakan daerah efektif perkotaan. Penduduk kota Sungai Penuh tahun 2020 berjumlah 97.190 jiwa, dengan kepadatan 248 jiwa/km<sup>2</sup>, Mayoritas Penduduk Sungai penuh bermata pencaharian sebagai wiraswasta.

Kota Sungai Penuh merupakan kota yang memiliki destinasi wisata unggulan di wilayah Barat Jambi. Kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci memiliki objek wisata alam seperti Danau Kerinci, Gunung Kerinci, Perkebunan teh, Bukit Khayangan hingga air terjun. Tidak hanya menawarkan wisata alam nan indah, Kota Sungai Penuh juga memiliki banyak wisata budaya dan religi seperti Masjid Agung, Masjid Raya Rawang, *Lapiak Koto Dian*, dan beberapa peninggalan sejarah berupa batu dengan ukiran dari zaman pra sejarah.

Kota Sungai Penuh merupakan salah satu pusat kebudayaan melayu kuno, banyak dokumen-dokumen sejarah yang masih tersimpan di Sungai Penuh, dan banyak juga peninggalan sejarah yang saat ini menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Dikarenakan banyaknya daya tarik Kota Sungai Penuh, tidak jarang di temui masyarakat Sungai Penuh yang menggantungkan hidupnya dengan pendapatan dari aspek pariwisata, seperti berjualan di sekitar objek wisata, membuka jasa transportasi, menjadi pemeliharaan tempat objek wisata dan banyak lagi.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Sungai Penuh pada tahun 2019 jumlah rata-rata kunjungan wisatawan lokal berjumlah 45.447 orang. Berdasarkan data tersebut bisa dikatakan bahwa minat wisatawan berkunjung ke Kota Sungai Penuh cukup tinggi. Tetapi disamping banyaknya wisatawan yang berkunjung, banyak juga hal menjadi kendala bagi wisatawan, seperti kurangnya informasi tentang lokasi objek wisata, informasi tentang penginapan, restoran, perbankan dan lainnya seputar wisata. Kendala yang paling sering ditemui dilapangan yaitu tentang kurangnya informasi lokasi objek wisata, disebabkan karena mayoritas objek wisata dikota Sungai Penuh memiliki jarak yang lumayan jauh dari pusat kota yang mengharuskan wisatawan menggunakan kendaraan untuk medatanginya. Jarak yang lumayan jauh dari pusat kota juga menjadi faktor penduduk kota Sungai Penuh tidak mengetahui lokasi objek wisata tertentu.



Kurangnya informasi ini karena kurang adanya *platform* informasi tentang wisata di Kota Sungai Penuh, Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibuk Sinta selaku pegawai di Dinas Pariwisata Kota Sungai Penuh mengatakan mereka baru menggunakan *platform* promosi berupa brosur dan promosi media cetak lainnya. Seperti yang kita tahu bahwa media promosi berupa brosur tidak dapat mencakup seluruh wisatawan yang ingin berkunjung. Pada dasarnya wisatawan yang berkunjung tidak memiliki banyak waktu, dan media promosi yang diproduksi oleh Dinas Pariwisata hanya bisa di dapat kan melalui Dinas Pariwisata itu sendiri, hal ini akan memakan banyak waktu bagi wisatawan jika harus datang ke Dinas terlebih dahulu. Maka dari itu dibutuhkan media *platform* informasi yang lebih efektif dan efisien lagi, *platform* yang menurut penulis paling efektif dan efisien digunakan dalam hal ini berupa media informasi digital, dan dari Dinas Pariwisata Kota Sungai Penuh sendiri belum memiliki sebuah media informasi yang aktif sampai sekarang. Menurut penulis untuk promosi objek wisata Kota Sungai Penuh ini perlu sebuah *website* informasi untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi yang mereka perlukan sebelum berkunjung. Media utama berupa website ini nantinya akan didukung oleh beberapa media pendukung dalam pelaksanaannya. Media pendukung yang digunakan akan menggunakan media digital dan media cetak. Media pendukung berbentuk digital lebih diperuntukkan kepada audience yang baru ingin mencari informasi sebelum berkunjung, sedangkan media pendukung berbentuk cetak akan diperuntukkan kepada audience yang sudah telanjur

datang, serta media pendukung berbentuk cetak ini juga nantinya akan memuat beberapa informasi sebagai pegangan.

Media digital paling efektif dan efisien serta dapat di akses oleh siapa pun dan dimanapun merupakan media digital berbasis *website*. *Website* sendiri dapat mencakup banyak informasi tentang objek wisata dan dapat juga mencakup informasi tambahan seperti hotel, restoran, perbankan, dan transportasi, *website* juga dapat memperbarui informasi terbaru dengan mudah, dan juga biaya perawatan yang murah. *Website* memiliki jangkauan yang luas, dapat di akses dengan mudah, dan dapat memberikan informasi yang banyak, media informasi ini yang sangat di butuhkan oleh Kota Sungai Penuh untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh calon wisatawan.

Alasan penulis ingin memproduksi sebuah media promosi digital untuk memperkenalkan objek wisata di Kota Sungai penuh, dan untuk mempermudah calon wisatawan baik lokal maupun internasional mendapatkan informasi tentang objek wisata di Kota Sungai Penuh, baik itu tentang lokasi objek wisata, hotel atau penginapan, restoran, dan informasi tentang perbankan. Tidak hanya sekedar untuk memberikan informasi kepada wisatawan, dengan adanya media informasi ini diharapkan agar tingkat kunjungan wisatawan ke Kota Sungai Penuh meningkat. Dengan *website* wisata ini penulis juga ingin untuk memperkenalkan objek-objek wisata di Kota Sungai Penuh yang kurang di kenal dimasyarakat luas, agar mendapat meningkatkan minat pengunjung untuk

datang. Maka dari itu penulis mengangkat sebuah judul tugas Akhir “**Website Wisata Kota Sungai Penuh**”

## **2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. kurangnya informasi tentang objek wisata Kota Sungai Penuh seperti lokasi objek wisata, penginapan, restoran, perbankan, rumah sakit, dan informasi terkait wisata lainnya.
2. Promosi objek wisata Kota Sungai Penuh yang masih menggunakan media konvensional dalam pelaksanaannya yang berupa brosur dan hanya bisa di dapatkan di Dinas Pariwisata itu sendiri.
3. Belum adanya sebuah *platform* yang dapat di akses oleh wisatawan dengan mudah dan efektif.

## **3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat batasan masalah seperti. Objek wisata yang akan di *input* dalam promosi objek wisata di Kota Sungai Penuh hanya sebatas Kota Sungai Penuh dan Kabupaten Kerinci. Media informasi yang akan digunakan untuk memberikan informasi dan mempromosikan objek wisata berupa media digital berbasis *website*. Dalam produksinya, informasi yang akan di *input* ke dalam *website* didapatkan dari Dinas Pariwisata Kota Sungai Penuh berupa informasi terkait wisata seperti



lokasi objek wisata, penginapan, restoran, perbankan, rumah sakit, dan informasi terkait wisata lainnya.

#### **4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah dan identifikasi masalah diatas dirangkum rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi sebuah *website* yang dapat menginformasikan semua informasi yang diperlukan untuk calon wisatawan, dan dengan adanya sebuah media promosi ini diharapkan dapat mempermudah calon wisatawan untuk mencari informasi sebelum berkunjung ke Kota Sungai Penuh.
2. Bagaimana memproduksi sebuah *website* yang dapat mempermudah *admin* dan *user*nya dalam mengaksesnya, mudah dalam memperbarui, mengubah, dan menghapus informasi bagi *admin*, dan mudah dimengerti oleh *user* tanpa harus bertanya lagi.

#### **5. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas dapat di simpulkan tujuan perancangan sebagai berikut :

1. Agar wisatawan lokal maupun internasional yang tidak memiliki informasi yang lengkap sebelum berkunjung ke Kota Sungai Penuh. Maka dari itu penulis ingin memproduksi sebuah *website* wisata yang akan memuat informasi lengkap, yang dapat di akses oleh siapa pun dan dimana pun, serta dapat menginformasikan dengan

lengkap tentang objek wisata di Kota Sungai Penuh. Dengan adanya promosi ini diharapkan agar wisatawan yang akan berkunjung nantinya tidak lagi kesulitan dalam mencari informasi.

2. *Website* dipilih sebagai media promosi dan penyedia informasi karena *website* merupakan media yang fleksibel, Informasi di dalam *website* dapat dengan mudah untuk dirubah atau pun di hapus sehingga user akan selalu mendapatkan informasi yang *fresh*. *Website* juga mudah untuk diakses bagi user dan admin, serta penggunaan *website* mudah untuk dimengerti bagi user.
3. Untuk memberikan informasi kepada pengunjung tentang objek wisata Kota Sungai Penuh, penulis juga ingin memperkenalkan objek wisata yang kurang terkenal di masyarakat luas, diharapkan objek wisata yang kurang diminati pengunjung dapat meningkat dengan adanya promosi ini.

## **6. Orisinalitas**

Dalam pembuatan sebuah karya *website* Wisata ini dibutuhkan kekreatifitas, keterampilan dan pengetahuan tentang desain *web*, tentunya pada elemen-elemen desain yang dapat mendukung minat *audience* untuk melihat dan membacanya. Dengan pembangunan sumber ide dan pemikiran dari penulis serta dengan penerapan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan *web* desain, dan diatur dengan prinsip-prinsip yang mendukung desain *web*,

diharapkan agar terciptanya sebuah karya desain *web* yang orisinal dari penulis sendiri, tanpa menduplikasikan atau menjiplak karya orang lain.