

## ABSTRAK

### PERANCANGAN DESAIN APLIKASI E-TOURISM SEBAGAI STRATEGI PROMOSI PARIWISATA PULAU KEMUJAN, KARIMUNJAWA

Oleh, Syauqiya Aina Salsabila

Pariwisata merupakan mesin penggerak perekonomian dunia yang mampu memberikan kontribusi terhadap kemakmuran sebuah negara, tak heran banyak usaha dan inovasi yang dilakukan untuk mengembangkan pariwisata itu sendiri. Pariwisata modern saat ini telah mengalami percepatan perkembangan oleh proses globalisasi dan teknologi informasi. Salah satu wilayah Indonesia yang mempunyai potensi wisata adalah Pulau Kemujan, Karimunjawa. Sayangnya potensi pariwisata yang ada disana belum banyak diketahui oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Maka dari itu, perlu ada strategi promosi dan pemasaran pariwisata Pulau Kemujan melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang yaitu perancangan aplikasi *e-Tourism*. Pada perancangan aplikasi *e-Tourism* sebagai strategi promosi dan pemasaran pariwisata pulau Kemujan, penulis menggunakan metode observasi terhadap lingkungan di Kemujan, khususnya di tiap tempat wisata, studi pustaka dari beberapa buku yang terkait, kuisioner kepada koresponden dan wawancara kepada narasumber terkait. Teori-teori yang digunakan adalah teori pariwisata, teori *e-Tourism*, teori perancangan aplikasi dan teori perancangan visual. Berdasarkan hasil observasi lapangan, wawancara, kuisioner dan analisis matriks perbandingan visual maka penulis akan merancang aplikasi *e-tourism* sebagai strategi promosi dan pemasaran pariwisata Kemujan.

**Kata kunci :** *e-Tourism, Aplikasi, Promosi Pariwisata, Kemujan*