

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan	4
E. Tujuan Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
1. Metode Perancangan	5

2. Metode Pengumpulan Data	6
G. Sistematika Penulisan	6

BAB II PERSPEKTIF TEORI

A. Tinjauan Umum	9
1. Aplikasi Mobile	9
2. User Experience Design	14
3. Media Pendukung Promosi	17
4. Animasi	19
B. Tinjauan Khusus	21
1. Pariwisata	21
2. Tempat Wisata	26
3. Museum	26
4. Monumen Nasional	26
5. Wisatawan	29
6. Pemandu Wisata	29
C. Terminologi	34

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

A. Data Lapangan	36
1. Organisasi	37
2. Produk / Layanan / Gagasan	39

B. Analisis SWOT	41
1. Analisis SWOT	41
2. Kesimpulan SWOT	44
C. Analisis Khalayak Sasaran	44
1. Geografis	44
2. Demografis	45
3. Psikografis	45
4. Behavioral	45
5. Hasil Kuesioner Khalayak Sasaran	45
6. Kesimpulan Analisis Khalayak Sasaran	48
D. Analisis Persaingan dan Pesaing	48
E. Analisis Lain	49
F. Laporan Hasil Data Lainnya	49

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. Fakta Kunci	50
B. Tujuan Perancangan	51
C. Konsep Kreatif	51
D. Pra Produksi	52
1. Wawancara	53
2. Kuesioner	53
3. Perancangan Media	53

4. Perencanaan Jadwal Perancangan	62
5. Perencanaan Biaya Perancangan	62
E. Produksi	63
1. Eksplorasi Teknik	63
2. Format	63
3. Elemen Visual	64
4. Tipografi	67
F. Paska Produksi	69
G. Testing dan Evaluasi	69

BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

A. Media Utama	70
B. Media Pendukung	88

BAB VI PENUTUP

A. Rangkuman	93
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	95
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Mobile	9
Gambar 3.1 Logo DKI Jakarta	36
Gambar 3.2 Monumen Nasional	38
Gambar 3.3 Grafik umur responden	45
Gambar 3.4 Grafik <i>gender</i> responden	46
Gambar 3.5 Grafik status responden.....	46
Gambar 3.6 Grafik pengunjung Monas	46
Gambar 3.7 Grafik perhatian responden	47
Gambar 3.8 Grafik umur responden	47
Gambar 3.9 Grafik respon dari responden	48
Gambar 3.10 Logo Museum Nasional	48
Gambar 4.1 Perencanaan Palet Warna	52
Gambar 4.2 Logo Enjoy Jakarta	53
Gambar 4.3 Lambang Burung Garuda	53
Gambar 4.4 Burung Elang Jawa	53
Gambar 4.5 Infografik Anggaran Monas	59
Gambar 4.6 Referensi desain Instagram Feed	60
Gambar 4.7 Referensi desain tampilan home page aplikasi	60
Gambar 4.8 Referensi desain halaman Live Chat	61
Gambar 4.9 Referensi desain halaman Slide	61

Gambar 3.10 Referensi desain X-Banner	61
Gambar 4.11 Logo Aplikasi Monas Jakarta	65
Gambar 4.12 Maskot Onboarding Screen Fasilitas	66
Gambar 4.13 Maskot Onboarding Screen Peta & Rute	66
Gambar 4.14 Maskot Onboarding Screen Monas Care	67
Gambar 4.15 Maskot Onboarding Screen Mulai	67
Gambar 4.16 Maskot Aplikasi Monas Jakarta	68
Gambar 4.17 Ikon Menu Navigasi Aplikasi	68
Gambar 5.1 Logo Aplikasi Monas Jakarta	71
Gambar 5.2 Palet Warna Aplikasi Monas Jakarta	71
Gambar 5.3 Layout Wireframe Halaman Pembuka	72
Gambar 5.4 Layout Wireframe Halaman Utama	74
Gambar 5.5 Layout Wireframe Sub-Halaman Utama	75
Gambar 5.6 Halaman Pembuka Aplikasi	83
Gambar 5.7 Halaman Utama Aplikasi	85
Gambar 5.8 Sub-halaman Utama Aplikasi	87
Gambar 5.9 Konten Instagram Feed Monas Jakarta	90
Gambar 5.10 Web Banner Aplikasi Monas Jakarta	91
Gambar 4.11 X-banner Aplikasi Monas Jakarta	92

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Metode Perancangan	5
Bagan 3.1 Organisasi pengelola Monumen Nasional	38
Bagan 4.1 Flowchart pada halaman aplikasi mobile	54
Bagan 4.2 Flowchart pada halaman Beranda	55
Bagan 4.3 Flowchart pada halaman Fasilitas	55
Bagan 4.4 Flowchart pada halaman Peta & Rute	55