

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Metodologi Penelitian	6
1.6 kerangka Perencanaan	8
1.7 Pembabakan.....	9
BAB II DASARPEMIKIRAN.....	10
2.1 Pariwisata	10
2.1.1 Jenis Pariwisata	11
2.1.2 Objek dan Atraksi Wisata	13
2.1.4 Sapta Pesona Wisata	15

2.2 Komunikasi	16
2.2.1 Komunikasi Pemasaran.....	19
2.2.2 Komunikasi Pemasaran Terpadu.....	22
2.2.3 AIDA (Attention, Interest, Desire, Action).....	27
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	29
2.3.1 Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	30
2.4 Multimedia	35
2.5 Logo.....	36
2.5.1 Unsur Bentuk Logo	37
2.6 Aplikasi <i>Mobile</i>	39
2.6.1 Sistem Operasi Mobile.....	40
2.7 Android.....	43
2.7.1 <i>Android Software Development Kit (SDKAndroid)</i>	44
2.7.2 <i>Adroid Eclipse Plugin (ADT)</i>	44
2.7.3 <i>Android Virtual Deivices (AVD)</i>	45
2.7.4 Emulator.....	45
2.7.5 <i>AndroidPackage(APK)</i>	45
2.7.6 Jenis Android	45
2.8 <i>User Interface & User Experience</i>	52
2.8.1 <i>User Interface</i>	52
2.8.2 <i>User Experience</i>	57
2.9 Analisis Matriks Perbandingan Data.....	58
2.10 Event	59
2.11 Augmented Reality	60
2.12 Bisnis Model Canvas	61
2.11 BAB III	69

3.1	DATA.....	69
3.1.2	Gambaran Umum Kabupaten Magelang.....	69
3.1.3	Gambaran Umum Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Magelang ...	71
3.1.4	Wisata Kabupaten Magelang	77
3.1.5	Data Khalayak Sasaran	91
3.1.1	Data Projek Sejenis	92
3.1.2	Data Hasil Observasi.....	95
3.1.3	Data Kuisisioner	96
3.1.4	Data Wawancara	104
3.2	Analisis Data	106
3.2.1	Analisis Data Khalayak Sasaran	107
3.2.2	Analisis Hasil Kuisisioner	107
3.2.3	Analisis Hasil Wawancara	107
3.2.4	Analisis Matriks	108
BAB IV	113
4.1	Konsep Pesan	113
4.2	Konsep Kreatif	113
4.3	Konsep Media.....	114
4.3.1	Android	114
4.3.2	Event	115
4.4	Konsep Visual	117
4.4.1	Warna	117
4.4.2	Layout	117
4.4.3	Tipografi.....	118
4.4.4	Navigasi.....	119
4.4.5	Logo	119

4.4.6	<i>Icon</i>	119
4.5	Budgeting	120
4.6	Bisnis Model Canvas.....	121
4.7	Hasil Perancangan	123
BAB V	135
5.1	Kesimpulan.....	135
5.2	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	139