

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.6.1 Cara Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis Data	6
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Aplikasi	9
2.1.1 Pengertian Aplikasi	9
2.1.2 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	9
2.1.3 Pengertian Sistem Operasi	9
2.2 <i>User Interface</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>User Inteface</i>	11

2.2.2	Jenis-jenis <i>User Interface</i>	12
2.2.3	Prinsip Perancangan <i>User Interface</i>	12
2.3	<i>User Experience</i>	13
2.3.1	Pengertian <i>User Experience</i>	13
2.3.2	Karakteristik <i>User Experience</i>	13
2.4	<i>Wireframe</i>	14
2.4.1	Definisi <i>Wireframe</i>	14
2.4.2	Komponen <i>Wireframe</i>	15
2.5	Pariwisata	16
2.5.1	Definisi Pariwisata	16
2.5.2	Bauran Produk Pariwisata	16
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	18
2.6.1	Definisi Desain Komunikasi Visual.....	18
2.6.2	Unsur Desain	18
2.7	Kerangka Teori.....	30
2.8	Asumsi	30
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		31
3.1	Data	31
3.1.1	Data Pemberi Proyek.....	31
3.1.2	Data Objek Penelitian	36
3.1.3	Data Khalayak Sasar	46
3.1.4	Data Observasi	47
3.1.5	Data Wawancara	52
3.1.6	Data Proyek Sejenis	54
3.1.7	Data Kuesioner.....	57
3.2	Analisis Data	65
3.2.1	Consumer Journey.....	65
3.2.2	Analisis Data Khalayak Sasar	66
3.2.3	Analisis Data Wawancara	66
3.2.4	Analisis Data Proyek Sejenis	67
3.3	Kesimpulan Data dan Analisis	71

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	74
4.1 Konsep Perancangan	74
4.1.1 Konsep Pesan	74
4.1.2 Konsep Kreatif	75
4.1.3 Konsep Visual	76
4.1.4 Konsep Media	80
4.1.5 Rencana Anggaran Biaya	81
4.2 Hasil Perancangan	83
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN I	103
LAMPIRAN II.....	104
LAMPIRAN III	105