

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PANDUAN WISATA MUSEUM DI
JAKARTA JURNAL TUGAS AKHIR UNIVERSITAS TELKOM**

**DESIGN MOBILE APPLICATION MUSEUM GUIDE IN JAKARTA FOR FINAL
PROJECT TELKOM UNIVERSITY**

Setia Darta

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif

geezmo@students.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Museum adalah pusat preservasi kebudayaan yang berfungsi sebagai pembinaan kebudayaan, juga menjadi sarana dalam memberikan informasi dari isi museum tersebut. Museum menjadi wisata edukasi ditengah masyarakat. Minimnya intensitas informasi pada masyarakat dalam wisata museum menyebabkan museum tidak menjadi sasaran utama wisata dalam meluangkan waktu. Seiring berkembangnya jaman yang semakin modern menuntut museum membuat sebuah wadah informasi yang menarik.

Masalah yang terjadi pada museum di Jakarta saat ini adalah kurang dikenalnya museum yang ada di Jakarta. Kurangnya informasi menjadi sumber masalah menurunnya pengunjung museum. Dari fenomena ini, sangat disayangkan bila terus dibiarkan berdampak pada museum tersebut. Museum yang sepi pengunjung menjadi tertinggal, dan tidak menarik sehingga menambah dampak berkurang pengunjung di setiap museum di Jakarta.

Kegunaan aplikasi mobile pada smartphone dengan segala aspek visual didalamnya diharapkan dapat menjadikan sumber informasi utama dalam melihat dan mencari museum yang ingin dikunjungi, berdampak langsung pada meningkatnya kunjungan pada setiap museum. Mengenai informasi yang mudah didapat masyarakat lebih mengenal dengan museum yang ada disekitarnya.

Keywords: Aplikasi mobile, Panduan, Wisata Museum

Abstract

Museum is a centre for cultural preservation which serves the functions of developing culture as well as being a medium to give the information about the museums. Museum becomes an educational tour within the society. Because of the minimum number of intense information which is given to the society while doing museum tour, people rarely choose museum as their main destination place to spare their time. Along with the current modern development, it is indeed mandatory to make museum as an interesting source of information.

The problem of museums in Jakarta nowadays is the lack of people's awareness about them. The lack of information becomes the source of this declining number of visitors. From this phenomenon, it is unfortunate, if we kept on doing this, it would bring impacts to the museum. Museums with only few visitors will be eventually left behind, and become not interesting anymore that it gives much more impact to the number of visitors coming to that museums.

The use of this mobile application on smartphone with every visual aspect in it is expected to be the main source of information in looking and finding the museums that people want to visit, and it is also expected to give direct impact to the rise of the number of visitors in every museum.

Keywords: Mobile Application, Guide, Museum Tour

1. Pendahuluan

Museum adalah suatu lembaga institusi yang permanen yang melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak mencari keuntungan, yang memelihara, meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda nyata dari pembuktian material manusia dalam lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi (Moh. Amir Sutaarga, 1981:23). Museum juga dikenal sebagai pusat preservasi kebudayaan, fungsi ini sangat penting bukan hanya dalam pembinaan pengembangan kebudayaan, juga sebagai sarana membentuk manusia yang utuh. Manusia yang utuh adalah manusia yang mempunyai masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Masa lalu merupakan langkah dasar untuk memahami masa sekarang dan pengembangan pada masa yang akan datang (Tilaar, 1988:115).

Jakarta mempunyai berbagai macam tempat hiburan untuk mengisi waktu, salah satunya adalah museum. Jakarta mempunyai 66 museum yang tersebar diberbagai wilayah ibukota (Asosiasi Museum Indonesia). Dimulai dari museum bahari yang terletak di pesisir pantai Jakarta, museum sejarah Jakarta di kawasan Kota Tua, museum yang berisi ciri khas dari daerah di Indonesia yang berada di kawasan Taman Mini Indonesia Indah, hingga museum tentang ilmu pengetahuan atau sains di Indonesia. Destinasi tujuan wisata masyarakat ibukota menjadi banyak dan bervariasi. Di mulai dari pusat perbelanjaan modern, tempat wisata tematik, hingga ruang hijau yang makin banyak di jumpai di ibukota. Bertambahnya lokasi wisata di ibukota membuat warga kota melupakan keberadaan museum yang memberikan nilai edukasi.

Fenomena yang terjadi pada museum salah satunya adalah sedikitnya pengunjung pada museum-museum yang ada. Wasiska (2009) mengatakan "Fenomena menurunnya jumlah pengunjung museum yang salah satunya disebabkan kurangnya daya tarik dari bangunan tersebut". Fenomena tersebut dapat dilihat dari jumlah kunjungan pengunjung pada museum di kawasan Kota Tua. Menurut hasil riset dari komunitas jelajah pada tahun 2011 (Riset Museum di Mata Pengunjung) pada Museum kawasan Kota Tua, hanya 3 persen dari masyarakat ibukota yang mengunjungi kawasan ini, masyarakat ibukota Jakarta juga hanya mengenal museum yang populer di masyarakat. Dari hasil riset tersebut menyatakan bahwa 120 responden mengetahui museum hanya dari lingkungan terdekat, disusul dengan 20 responden melalui media elektronik, dan medial sosial, dan sisanya melalui media cetak, promosi, buku, dan lain-lain. Hasil dari riset tersebut menyimpulkan bahwa mereka mendapatkan informasi tentang keberadaan museum lainnya yang ada di Jakarta. Berdasarkan dari riset usia pengunjung di dominasi pada kalangan masyarakat berumur 17-25 tahun. Pada riset Profil Pengguna Internet Indonesia 2012 yang di lakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengatakan di DKI Jakarta sebesar 76 persen adalah pengguna smartphone, dan usia pengguna internet 16-29 tahun sebesar 36,7 persen sebagai digital native. Pengguna internet yang berada pada usia di bawah 34 tahun ini disebut sebagai Digital Natives, yaitu generasi yang lahir dan hidup dalam era internet yang serba terdigitalisasi dan terkoneksi, kaum ini cenderung membentuk tren di dunia maya (Profile Internet Indonesia 2012:18). Dari data tersebut dapat disimpulkan oleh International Council of Museum (2004), aspek yang penting untuk diperhatikan dalam upaya meningkatkan daya tarik pengunjung adalah penyediaan informasi yang lengkap merupakan hal utama yang didapatkan pengunjung dalam mengapresiasi sebuah museum.

Menurut Association of Education Comunication Technology (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media bisa berbentuk apa saja, dalam National Education Asociation, media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Berkembangnya zaman yang makin cepat dan modern media digital menjadi media yang diharapkan dapat mempercepat penyebaran informasi.

Identifikasi Masalah

1. Banyak masyarakat kota Jakarta sendiri hanya mengetahui sedikit museum yang ada di Jakarta
2. Kurangnya info tentang museum yang ada di Jakarta .

Rumusan Masalah

Dari penjelasan identifikasi masalah yang ada diatas, dapat diambil masalah utama yang menjadi inti dalam penyampaian informasi tentang keberadaan museum di Jakarta. Maka dapat dirumuskan satu rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang sebuah media yang dapat memberikan informasi panduan wisata museum di Jakarta secara cepat dan mudah diakses agar masyarakat Jakarta mengetahui dan mengunjungi museum.

Batasan Masalah

Siapa? Target audiens dari perancangan aplikasi ini adalah masyarakat lintas generasi, khususnya generasi muda yang mengenal teknologi informasi internet dan mempunyai smartphone. Apa? Perancangan aplikasi mobile informasi panduan wisata museum di Jakarta ini menggunakan media yaitu aplikasi pada smartphone. Kapan? Waktu dari pengumpulan data hingga pembuatan tugas akhir ini dimulai dari bulan Februari 2015 hingga batas waktu yang ditentukan. Dimana? Tempat dalam pengumpulan data, survey, observasi akan dilakukan di museum-museum yang berada di Jakarta. Kenapa? Pembuatan karya tugas akhir ini dilakukan karena kurangnya informasi tentang museum-museum yang ada di Jakarta. Bagaimana? Kurangnya informasi tentang museum-museum di Jakarta dikarenakan belum ada media yang tepat dalam menyebarkan informasi ini.

Tujuan perancangan

Memberikan informasi tentang museum di Jakarta dan memberikan sebuah panduan tentang museum pada masyarakat Jakarta sehingga bisa memberikan pengalaman baru dalam mengunjungi museum.

Manfaat perancangan

Dengan tersebarnya informasi tentang museum-museum di Jakarta, maka diharapkan masyarakat mendapatkan sebuah alternatif wisata edukasi dengan mudah dari adanya informasi tentang museum-museum di Jakarta, sehingga dapat meningkatkan minat ketertarikan pada museum dan meningkatnya kunjungan pada museum. Bagi Pemerintah menjadi contoh media sarana promosi pada museum di wilayah lainnya. Bagi Masyarakat dapat memberikan informasi keberadaan museum di Jakarta sehingga masyarakat mendapatkan hiburan alternatif yang sarat akan nilai edukasi, selain diharapkan memberikan efek positif bagi masyarakat.

Cara Pengumpulan Data

Metode Studi Pustaka Data dan informasi didapat melalui buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan permasalahan seperti buku dan jurnal tentang museum di Jakarta, aplikasi mobile, gadget, informasi, branding.

Metode Observasi Penelitian dilakukan dengan melihat objek yang akan diteliti, museum akan diobservasi untuk melihat apa ciri khas, bagaimana museum tersebut dalam membuat sebuah informasi untuk pengunjung, apakah museum tersebut dapat membuat kepuasan terhadap pengunjung. Lalu dilakukan untuk melihat siapa saja yang datang ke museum, sehingga hasil dari observasi tersebut menjadi panduan untuk merencanakan.

Kerangka Pemikiran

Pembuatan karya tugas akhir ini, penulis akan melakukan riset sejumlah museum-museum yang ada di Jakarta. Riset yang dilakukan berupa observasi pada museum-museum, seberapa banyak pengunjungnya. Survey juga digunakan untuk melakukan pemilihan dalam memilih objek pembuatan aplikasi informasi. Tidak hanya itu dalam melakukan riset, penulis juga akan menggunakan buku-buku sebagai referensi yang berkaitan dengan masalah yang akan diangkat. Riset bertujuan untuk menyempurnakan hasil rancangan dengan mengumpulkan data yang ada dengan tujuan melengkapi data yang diperlukan dalam menjawab masalah yang dirumuskan.

2. Dasar Teori

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah salah satu segmen dari pasar mobile global yang berkembang sangat cepat. Aplikasi ini terdiri dari software yang berjalan pada perangkat ponsel dan melakukan tugas tertentu bagi pengguna ponsel. Aplikasi mobile juga biasa dikenal sebagai aplikasi yang mudah untuk diunduh, dan ada pada setiap ponsel yang ada pada saat ini, termasuk ponsel yang untuk kalangan atas, hingga untuk kalangan yang baru kenal dengan ponsel. Kegunaan dari aplikasi mobile ini sangat luas dikarenakan banyak fungsi yang dilakukannya, termasuk memberikan user interface atau antarmuka pemakai untuk menelpon atau layanan sms, dan juga aplikasi yang lebih canggih yaitu games dan video. (Mobile Marketing Association, 2008:1)

2.1.2 Aplikasi Travel yang baik

Dalam sebuah artikel i-Phonedevloper yang berjudul "Mobile App Development Advantages to Travel and Tourism Business" mengatakan, "Travel and Tourism industry is huge sector with 6.3 Trillion dollar per year as per the latest industry statistics. This success is due to united contribution of both: The Travel and Tourism industry and The Mobile App Industry". Industri Travel and Tourism merupakan sector yang besar yang

menghasilkan 6.3 juta dollar per tahun dari statistik industri terbaru. Kesuksesan ini dikarenakan kontribusi dari keduanya, yaitu industri Travel and Tourism and industry aplikasi mobile.

Semua aplikasi travel mempunyai satu kesamaan yaitu menyelesaikan semua masalah yang tidak kita pikirkan, seperti memotong waktu perjalanan kita dengan jalan pintas, membuat navigasi perjalanan lebih baik, atau memberikan kita pengetahuan untuk ke suatu tempat yang dituju (Clack, 2014). Clack juga membuat bagaimana aplikasi travel yang baik, bagian apa saja yang ada di dalamnya, berikut fungsi aplikasi travel, Plan (Rencana), Book (Memesan), Navigate (Navigasi), Explore (Menjelajah), Communicate (Komunikasi), Document (Dokumen) Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan aplikasi travel yang baik itu mudah dalam pengaksesan, banyak fungsinya seperti plan, navigate, explore, dan yang lainnya. Fungsi dari aplikasi tersebut bisa salah satu dari fungsi tersebut, atau gabungan dari beberapa fungsi.

2.1.3 User Interface

Antarmuka pemakai atau biasa disebut User interface (UI) merupakan sebuah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan system. User interface dapat menerima informasi dari pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna yang bertujuan untuk membantu dalam mengarahkan alur navigasi sampai pengguna menemukan solusi masalah yang dicari (Cooper, Alan, 2007: 56). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dan diterapkan pada saat mendesain desain user interface yang berfungsi dengan baik dan menarik perlu diperhatikan dalam hal bentuk, ukuran, nilai, warna, orientasi, tekstur, dan posisi.

2.2 Flat Desain

Flat desain mengacu pada gaya dari user interface yang menghapus semua pilihan style yang memberikan efek ilusi tiga dimensi seperti bayangan, gradient, tekstur, atau hal-hal lain yang menambah style, dan berfokus pada penggunaan elemen minimalis yang sederhana termasuk tipografi, bentuk dan warna (Turner, 2014). Pada artikel dari Forbes, Marci Ikeler (2013) mengatakan "I believe the move to flat UI is inspired by people's increasing familiarity with digital interfaces". Saya percaya perubahan ke user interface yang minimalis di inspirasi dari orang-orang yang ingin meningkatkan kedekatan pada digital interfaces. Dalam flat desain dibutuhkan suatu panduan yang membantu desainer untuk membuat user interface sehingga tidak menimbulkan elemen-elemen grafis yang tidak perlu didalam user interface.

2.3 Layout

Layout adalah penyusunan elemen-elemen desain yang saling berhubungan didalam sebuah bidang dan menjadi sebuah susunan yang artistik. Layout menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:96) "Layout is arrangement of a book, magazine, or othe publication so that and illustration follow a desired format". Layout merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan

2.4 Tipografi di Digital Media

Tipografi merupakan sebuah elemen dasar pada desain grafis, terutama pada sebuah aplikasi didalam smartphone. Tipografi yang jelas membantu pengguna dalam bernavigasi, menurut studi yang dilakukan oleh Google dan IBM dalam "An Eye Tracking Study of How Font Size and Type Influence Online Reading" penggunaan serif maupun sans serif tidak berpengaruh pada komprehensi sebuah artikel pada media digital dan kebanyakan masyarakat membaca sedikit atau tidak membaca sama sekali pada artikel yang panjang, sedangkan mereka akan berdiam lama dan membaca pada artikel itu hanya 20% dari keseluruhan artikel.

2.5 Warna pada Digital Media

Warna menjadi salah satu elemen penting didalam desain dan efektif dalam mengkomunikasikan sebuah identitas brand, warna harus mempunyai sebuah palet warna yang bisa memadukan warna-warna sehingga dapat digunakan secara luas. Dengan memiliki perpaduan warna yang banyak untuk dipilih, desainer menjadi mudah untuk mengambil keputusan dalam membuat desain yang efektif. Menurut wheeler (2009:128), Warna digunakan untuk memfasilitasi pengenalan dan membangun ekuitas sebuah brand juga memiliki konotasi berbeda dalam kebudayaan

yang berbeda-beda, karena dibutuhkan sebuah riset untuk penentuan warna. 60% keputusan untuk pembelian sebuah produk didasari oleh warna.

3. Pembahasan

3.1 Museum

Museum pada umumnya dikenal dengan sebuah bangunan atau gedung yang menyimpan benda-benda bersejarah warisan budaya patut untuk dilestarikan. Seiring perkembangan zaman, museum banyak mengalami perubahan dalam fungsinya. yang pada awalnya hanya berfungsi untuk menyimpan berkembang dan bertambah dengan fungsi pemeliharaan, pelestarian, penyajian, dan pameran (Sutaarga, 1997).

Institusi Encyclopædia Britannica membuat sebuah kategori museum secara umum, yaitu:

1. Museum umum

Museum umum ini mengkoleksi banyak jenis-jenis benda yang di dapatnya, tidak hanya satu subjek, dan kadang memuat banyak subjek sehingga kategori museum ini bisa dibilang sebagai museum yang yang memuat banyak hal. Biasanya museum ini dibangun dari era terdahulu, dan dikelola oleh pemerintah.

2. Museum tentang sejarah alam, dan ilmu pengetahuan alam

Museum ini memuat tentang sejarah dan ilmu pengetahuan tentang alam, koleksinya terdiri dari burung, mamalia, serangga, tumbuhan, batu, mineral, dan fosil.

3. Museum sains dan teknologi

Museum sains dan teknologi lebih berkaitan terhadap perkembangan dan penerapan ide-ide ilmiah dan instrumennya. Seperti museum sejarah dan ilmu pengetahuan alam, museum sains dan teknologi memiliki asal-asul dari benda tersebut didalam deskripsinya.

4. Museum sejarah

Kata sejarah kadang digunakan oleh banyak museum yang koleksinya sangat banyak, beberapa museum sejarah seperti museum umum, karena banyak mengkoleksi benda-benda yang berhubungan dengan sejarah alam, sejarah manusia, benda-benda sains, dan kadang seni.

5. Museum seni

Museum seni, kadang disebut galeri di beberapa tempat lebih dikhususkan kepada komunikasi dengan pengunjungnya. Estetika lebih ditampilkan dalam museum, dan menjadi salah satu syarat untuk koleksi museum tersebut.

Ibukota Jakarta mempunyai 66 museum yang merupakan sebuah tempat penyimpanan benda-benda sejarah. Museum di Jakarta pada umumnya tersebar di berbagai wilayah seperti di Kawasan Kota Tua Jakarta, Jakarta Pusat sekitar Monumen Nasional, dan Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Namun masih banyak museum lainnya di Jakarta yang patut untuk dikunjungi. Data yang telah dikumpulkan dari dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jakarta dan Asosiasi Museum Indonesia, tercatat ada 66 museum yang tersebar di wilayah Jakarta. Museum yang akan dijadikan sebagai sampel dalam pembuatan aplikasi mobile panduan wisata museum Jakarta adalah kategori museum dari Encyclopaedia Britannica, yaitu:

1. Museum umum (Museum Nasional atau Museum Gajah)
2. Museum tentang sejarah dan ilmu pengetahuan alam (Museum Serangga)
3. Museum sains dan teknologi (Museum Telekomunikasi)
4. Museum sejarah (Museum Sejarah Jakarta atau Fatahillah)
5. Museum seni (Museum Wayang)

Dari daftar museum diatas diambil menurut jenis kategori museum dari Britannica yaitu Umum, Sejarah alam bumi, Teknologi, Sejarah Manusia, dan seni. Museum ini dipilih dikarenakan dekat dan pernah dikunjungi oleh peneliti sehingga bisa menghemat waktu, biaya dan meminimalisir masalah yang dihadapi dalam melakukan penelitian. Telah dilakukan observasi dan pencarian data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan informasi

museum tersebut mulai dari kapan waktu beroperasi museum dan bagaimana suasanaanya, dan lain-lain, yang nantinya akan dimasukkan kedalam aplikasi.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya. Data populasi adalah data pengunjung museum diambil dari museum yang ada pada salah satu sampel museum yang di ambil yaitu, pengunjung Museum Wayang pada bulan februari di tahun 2015 sebanyak 2240 orang. Populasi ini dipilih karena dianggap layak untuk mewakili data yang dibutuhkan yaitu pengunjung yang datang ke museum. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, Untuk menentukan jumlah sampel dari pengunjung museum yang datang ke Museum Wayang yang berjumlah 2240 pada bulan februari tahun 2015, karena museum wayang berdekatan dengan Museum Sejarah Jakarta yang jumlah pengunjungnya lebih banyak, tetapi dari pengunjung tersebut enggan mengunjungi Museum Wayang. Dalam perhitungan menggunakan rumus Slovin. Perhitungan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan jumlah responden sebanyak minimal 96 orang, kita dapat dipercaya 90% bahwa data yang diperoleh memiliki kesalahan tidak lebih dari 10%. Setelah itu dilakukan kuesioner terhadap data yang ada untuk mencari kebutuhan dalam pembuatan aplikasi ini.


3.3 User Personas

User personas dibutuhkan untuk melihat lebih dalam dari target audensi yang dipilih. User personas bertujuan untuk membuat sebuah representasi yang handal dan nyata dari segementasi sebagai refrensi (O'Connor, Kevin:2011). Dengan adanya persona desainer dapat membuat user interface secara keseluruhan dilihat dari bagaimana keinginan user, hal yang ditanyakan berupa informasi personal user, hal yang berkaitan dengan teknologi (devices, platform, apps), keinginan dalam aplikasi, dan psikologi dalam menggunakan aplikasi. Berikut 5 user target audensi berusia 17-25 tahun yang dipilih yang bisa mempresentasikan user personas dalam perancangan ini.

3.4 Analisis User Interface

Analisa pada user interface dibutuhkan untuk mencari tahu bagaimana user interface yang dapat memberikan informasi dengan baik. Dari hasil kuesioner didapat sebanyak 76 responden menggunakan smartphone untuk bersosial media, sehingga aplikasi sosial media yang akan menjadi data pembanding sehingga user tetap familiar dengan user interface aplikasi panduan wisata museum di Jakarta.

Tabel 1 Tabel Matriks *user interface*

	Facebook	Twitter	Google
Warna	Biru(#3b5998)  Pengetahuan Promosi jasa Kepercayaan	Biru(#00aced)  Pengetahuan Promosi jasa Kepercayaan kemengertian	Merah(#dd4b39)  Energy Visibilitas Emosional Keputusan cepat
Tipografi	Tahoma Visibilitas tinggi Ramah dengan <i>user</i>	Helvetica Neue Visibilitas kurang dengan font yang kecil	Goog le Visibilitas tinggi Ramah dengan UI yang kecil
Layout	Potrait	Potrait	Potrait

	 Mudah dengan penggunaannya dengan tangan <i>user</i>	 Mudah dengan penggunaannya dengan tangan <i>user</i>	 Mudah dengan penggunaannya dengan tangan <i>user</i>
Icon	Glyph  Visibilitas tinggi Dengan background full	Glyph  Visibilitas tinggi Dengan background full	Outline  Visibilitas kurang Bila didampingi dengan background full

3.5 Hasil Analisis

Dari pendekatan yang telah digunakan yaitu user centric design serta analisa yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebuah media hingga bagaimana user interface yang akan digunakan dan seperti apa yang di inginkan dalam perancangan aplikasi mobile panduan wisata museum di Jakarta nanti. Dengan menggunakan visual flat desain yang minimalis untuk membuat user familiar dengan user interface yang menjadi trend saat ini dan digunakan oleh banyak aplikasi sosial media. Desain dan isi didalam aplikasi tersebut juga merujuk pada aplikasi travel secara umum yaitu berisi informasi bagaimana, apa, dan cara untuk melakukan perjalanan.

Adanya perbandingan dari aplikasi sosial media dan aplikasi museum bisa menjadi acuan mulai dari warna, tipografi, layout serta icon yang akan dibuat, seperti facebook dan twitter menggunakan warna biru yang membuat mata nyaman sehingga bisa berlama-lama dengan aplikasi tersebut, penggunaan tipografi yaitu Tahoma, Helvetica Neue, dan Google font juga menjadi pilihan dikarenakan masi bisa terbaca pada layar yang kecil dan point yang masi bisa dilihat oleh user. Layout pada aplikasi ini juga menyesuaikan dengan medianya yaitu smartphone yang secara keseluruhan berbentuk portrait dan mudah penggunaannya. Icon facebook dan twitter yang digunakan juga dilihat dari segi visibilitasnya yaitu glyph yaitu icon yang berbentuk plain sedangkan google memakai icon dengan outline menyesuaikan dengan latar background, dari icon-icon tersebut visibilitas diaplikasi menjadi terbaca, sehingga user tidak dibuat bingung dengan bentuk icon yang mungkin tidak sesuai dan tidak terlihat. Dari aplikasi museum bisa diambil kelebihanannya yaitu kemudahan user dalam melihat dan mengakses suatu museum dengan disediakannya peta lokasi.

Dengan adanya perbandingan pada aplikasi yang dipilih maka dalam pembuatan aplikasi mobile panduan wisata museum di Jakarta ini, Smartphone dan aplikasi mobile menjadi trend media informasi saat ini yang paling dekat dengan masyarakat yang berusia 17-25 tahun sehingga bisa memberikan sebuah informasi yang mudah dan cepat kepada masyarakat serta memberikan sebuah pengalaman baru dalam menjelajahi museum di Jakarta khususnya dan dapat mengembangkan potensi wisata museum tersebut.

3.6 Konsep Dasar Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi mobile panduan wisata museum jakarta ini akan menggunakan nama “QUEST”, yang mengartikan pencarian atau mencari. Dengan menggunakan nama ini menjadikannya berbeda dengan aplikasi museum yang ada. Pengambilan nama ini juga didasarkan dalam kemudahan pengejaan dan kata yang familiar kepada target user. Selain dari itu aplikasi mobile ini tidak hanya memberikan informasi kepada user, melainkan juga mengajak untuk mengunjungi museum dengan membuat aplikasi yang mengajak user untuk menjalankan suatu misi dari museum yang dikunjungi, dengan memfoto benda-benda yg dipilih dan ditentukan museum tersebut, lalu bila sudah lengkap akan mendapatkan badges yang bisa ditukarkan dengan mystery reward di bagian merchandise dimuseum tersebut.

3.7 Flowchart Aplikasi

Gambar 1 *Flowchart* Aplikasi



4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari semua hal penelitian Tugas Akhir di atas yang sudah dilakukan, diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

- Didapat sebuah media yang bisa mewakili dalam penyampaian informasi yang cepat dan mudah yaitu aplikasi mobile dengan dipadukan sebuah interaksi interaktif yang dapat memberikan informasi juga dapat memberikan sebuah pengalaman baru dalam mengunjungi museum. Selain itu dibutuhkan sebuah user personas yang lebih detail sehingga aplikasi dapat mewakili semua keinginan user.
- Untuk aplikasi ini berjalan dengan baik juga dibutuhkan sebuah kerjasama dengan instansi terkait seperti Dinas Pariwisata DKI Jakarta, dan Museum-museum di Jakarta sehingga fitur aktivitas dari aplikasi panduan wisata museum ini bisa digunakan.

4.2 Saran

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini tentunya terdapat kekurangan. Untuk itu akan dipaparkan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut. Saran-saran yang disampaikan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

- User personas diperlukan lebih detail dan mendalam dalam sebuah grup yang mewakili target audiensi.
- Dalam perancangan user interface harus mengikuti keadaan dan kemauan user dalam berinteraksi dengan media.
- Kemudahan dalam mengakses sebuah informasi harus berkaitan dengan apa yang ada di dalam museum serta kesesuaian dengan museum.
- Dibutuhkan sebuah kerjasama dengan instansi terkait agar aplikasi ini berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

Asosiasi Museum Indonesia. (2015, 5 3). Anggota. Retrieved from <http://www.asosiasimuseumindonesia.org/>: <http://www.asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2012). Profile Pengguna Internet Indonesia. Profile Pengguna Internet Indonesia, 18.

Association for Educational Communications and Technology. (2015). Retrieved from aect.site-ym.com: <http://aect.site-ym.com/>

Beymer, Russell, Orton. (2008). An Eye Tracking Study of How Font Size and Type Influence Online

Sutaarga, A. M. (1996/1997). Studi Museologia. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.

TILAAAR, H. (1988). Fungsi museum sebagai pusat edukatif kultural; Seminar Fungsi Museum Nasional