

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Cara Pengumpulan Data.....	4
1.8 Kerangka Pemikiran.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi Mobile.....	7
2.1.1 Definisi Aplikasi Mobile.....	8
2.1.2 Aplikasi Travel yang baik	8
2.1.3 User Interface (UI)	9
2.3 Flat Desain	11
2.4 Layout	12
2.5 Tipografi di Digital Media	13
2.6 Warna pada Digital Media	14
2.6.1 Warna pada Flat Desain	15
BAB III DATA DAN ANALISA	16
3.1 Museum.....	16
3.1.1 Definisi Museum.....	16

3.1.2	Fungsi dan Jenis Museum	17
3.1.3	Museum di Jakarta	21
3.2	Data Museum	23
3.2.1	Museum Nasional	24
3.2.2	Museum Serangga	27
3.2.3	Museum Telekomunikasi	28
3.2.4	Museum Sejarah Jakarta	30
3.2.5	Museum Wayang	31
3.3	Populasi dan Sampel	33
3.3.1	Populasi	33
3.3.2	Sampel	33
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampling	35
3.3.4	Kuesioner	36
3.4	Data dan Analisa Kuesioner	36
3.5	<i>User Personas</i>	42
3.6	Analisis Media	44
3.6.1	Analisis User Interface	46
3.6.2	Analisis Aplikasi Sejenis	50
3.6.3	Hasil Analisis	53
BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN		55
4.1	Konsep Dasar	55
4.2	Konsep Desain	55
4.2.1	Visual	55
4.2.2	Flowchart	59
4.2.3	Hasil Visual Media Utama	60
4.2.4	Media Pendukung	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84

