

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II.....	8
2.1 Pariwisata	8
2.1.1 Unsur Pariwisata.....	8
2.2 Metode SWOT	10
2.3 Komunikasi	11
2.3.1 Media Informasi	11

2.4	<i>Branding</i>	12
2.5	Aplikasi	12
2.5.1	User Interface	13
2.5.1.1	Prinsip <i>User Interface</i>	13
2.5.1.2	Elemen Dasar User Interface	15
2.5.2	User Experience.....	16
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	16
2.6.1	<i>Wayfinding</i> (Penunjuk Arah)	17
2.6.1.1	Jenis <i>Sign</i>	18
2.6.1.2	Unsur Visual <i>Sign</i>	21
2.6.1.2.1	<i>Typography</i>	21
2.6.1.2.2	<i>Layout</i>	23
2.6.1.2.3	<i>Spacing</i>	24
2.6.1.2.4	<i>Colors</i>	25
2.6.1.2.5	<i>Pictogram (Icon)</i>	26
BAB III	28
3.1	Data Pemberi Proyek.....	28
3.1.1	Sejarah Dinas Pariwisata Kota Denpasar	28
3.1.2	Visi dan Misi	29
3.1.3	Tugas dan Fungsi.....	30
3.1.4	Struktur Organisasi Dispar Kota Denpasar	32
3.2	Data Produk.....	33
3.2.1	Data Khalayak Sasaran	33
3.3	Data Proyek Sejenis	34
3.4	Hasil Pengumpulan Data.....	35
3.4.1	Wawancara	35
3.4.2	Kuesioner.....	37
3.4.3	Observasi (Jumlah Wisatawan)	38
3.5	Hasil Analisis	41

3.5.1	Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	41
3.5.2	Analisis SWOT	46
3.6	Rangkuman Hasil Pengumpulan Data dan Analisis.....	49
BAB IV	50
4.1	Konsep Pesan	50
4.2	Konsep Kreatif	50
4.3	Konsep Media	51
4.4	Konsep Visual	52
4.4.1	Warna.....	52
4.4.2	Tipografi	53
4.4.3	Layout.....	54
4.4.4	Ilustrasi	55
4.4.5	Logo.....	56
4.5	Konsep Bisnis	57
4.6	Hasil Perancangan.....	58
4.6.1	Logo & Nama Aplikasi.....	58
4.6.2	Ilustrasi	59
4.6.3	Layout.....	60
4.6.4	Tipografi	61
4.6.5	Warna.....	62
4.6.6	Ikon.....	62
4.7	Media Pendukung	63
BAB V	69
5.1	Kesimpulan	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan	6
Gambar 2.1 <i>Identification Sign</i>	18
Gambar 2.2 <i>Directional Sign</i>	18
Gambar 2.3 <i>Warning Sign</i>	19
Gambar 2.4 <i>Regular and Prohibitory</i>	19
Gambar 2.5 <i>Operational Sign</i>	20
Gambar 2.6 <i>Interpretive Sign</i>	20
Gambar 2.7 <i>Anatomy of Type</i>	24
Gambar 2.8 <i>Legibility Font</i>	25
Gambar 2.9 <i>Proportion</i>	26
Gambar 2.10 <i>Symbol Sign</i>	29
Gambar 2.11 <i>Diagram Sign</i>	29
Gambar 2.12 <i>Arrow Sign</i>	30
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 3.2 Logo Makan di Mana	34
Gambar 3.3 Logo Travel Indonesia	35
Gambar 3.4 Grafik Hasil Kuesioner # 1	37
Gambar 3.5 Grafik Hasil Kuesioner # 2	38
Gambar 3.6 Wisatawan Kota Denpasar 2012 & 2013	39
Gambar 3.7 Wisatawan Kota Denpasar 2014 & 2015	40
Gambar 4.1 Flow Chart Aplikasi.....	51
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> untuk Menentukan Tema.....	52
Gambar 4.3 Palet Warna yang Digunakan.....	53
Gambar 4.4 Tampilan Huruf Maiandra GD & Roboto	53
Gambar 4.5 Tampilan Format <i>List view & Table layout</i>	54
Gambar 4.6 Refrensi Ilustrasi.....	55
Gambar 4.7 Refrensi Logo.....	56
Gambar 4.8 Logo & Nama Aplikasi.....	58
Gambar 4.9 Ilustrasi pada Aplikasi.....	59

Gambar 4.10 Implementasi <i>Table layout & List view</i> pada Aplikasi.....	60
Gambar 4.11 Penerapan <i>Font</i> pada Aplikasi.....	61
Gambar 4.12 Warna Utama pada Aplikasi	62
Gambar 4.13 Tampilan Ikon pada Aplikasi	62
Gambar 4.14 <i>Bulkhead Ads</i>	63
Gambar 4.15 <i>Tray Table Ads</i>	64
Gambar 4.16 <i>In-Flight Magazine</i>	64
Gambar 4.17 Baliho	65
Gambar 4.18 <i>Lamp Post Banner</i>	66
Gambar 4.19 <i>Table Tent</i>	66
Gambar 4.20 <i>ID Card</i>	67
Gambar 4.21 <i>Sticker</i>	67
Gambar 4.22 Poster	68
Gambar 4.23 <i>Postcard</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Produk	36
Tabel 3.2 Data Sasaran Produk	36
Tabel 3.3 Analisis Proyek Sejenis	45
Tabel 3.4 Strategi SWOT	47
Tabel 3.5 Strategi SWOT yang dipilih	48
Tabel 4.1 Model Bisnis Kanvas.....	57