

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRAC</i> .....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Pengumpulan Data Dan Analisis.....	5
1.5.1 Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Analisis.....	6
1.6 Kerangka Berpikir.....	7
1.7 Pembabakan.....	9
BAB II. DASAR PEMIKIRAN.....	10
2.1 Museum.....	10
2.1.1 Pengertian Museum.....	10
2.1.2 Sejarah Museum Indonesia.....	11
2.1.3 Fungsi Museum.....	13
2.1.4 Koleksi Museum.....	15
2.2 Psikologi Remaja.....	16
2.2.1 Pengertian Remja.....	16
2.2.2 Perkembangan Psikologi Remaja.....	16
2.3 Pengertian Komunikasi.....	17
2.4 Promosi.....	20
2.4.1 Pengertian Promosi.....	20
2.4.2 Promosi Dan Situs Website.....	20
2.5 Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	26
2.5.1 Fungsi-Fungsi Periklanan.....	33
2.6 Teori Website.....	34
2.6.1 Pengertian Website.....	34
2.6.2 Pengertian Desain Web.....	34
2.6.3 Fungsi Situs Web.....	34
2.6.4 Jenis Situs Web.....	35
2.6.5 Prinsip-Prinsip Desain Web.....	37
2.6.6 Bentuk.....	41

2.6.7	Layout.....	41
2.6.8	Kriteria Situs Web Yang Baik.....	47
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....</b>		<b>51</b>
3.1	Museum.....	51
3.1.1	Asal-Usul Nama Museum.....	51
3.1.2	Perkembangan Kerajaan Simalungun.....	53
3.1.3	Gambaran Geografis Dan Kependudukan Simalungun.....	54
3.1.4	Struktur Batak Simalungun.....	55
3.1.5	Stratifikasi Sosial Batak Simalungun.....	60
3.1.6	Karakteristik Masyarakat Simalungun.....	61
3.1.7	Bahasa Dan Aksara Batak Simalungun.....	61
3.1.8	Letak Geografis Simalungun.....	63
3.2	Museum Simalungun.....	64
3.2.1	Kondisi Museum Simalungun.....	65
3.2.2	Koleksi Museum Simalugun.....	69
3.3	Data Khalayak Sasaran/Segmentasi.....	101
3.3.1	Segmentasi Demografis.....	101
3.3.2	Segmentasi Psikografis.....	101
3.3.3	Perilaku KOnsumen Pada Remaja Awal.....	102
3.4	Data Observasi.....	102
3.5	Data Wawancara.....	103
3.6	Data Proyek Sejenis.....	104
3.6.1	Museum Sumatera Utara.....	104
3.7	Data Kuesioner.....	106
3.8	Analisis Masalah.....	107
3.8.1	Analisis Target Audiens.....	107
3.8.1.1	Demografis.....	107
3.8.1.2	Psikografis.....	107
3.8.1.3	Geografis.....	108
3.8.2	Penerapan AIO.....	108
3.8.2.1	Pengertian AIO.....	108
3.8.2.2	Analisis Target Audiens (14-17 tahun).....	108
3.8.3	Analisis Media.....	109
3.8.3.1	Media Utama.....	109
3.8.3.2	Media pendukung.....	109
3.8.4	Analisis Strategi Komunikasi AIDA.....	110
3.8.5	Analisis Matriks Pada Museum Perbandingan Sejenis.....	111
<b>BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>		<b>113</b>
4.1	Konsep Perancangan.....	113
4.1.1	Konsep Pesan.....	119
4.1.2	Konsep Kreatif.....	119
4.1.3	Konsep Visual.....	121
4.1.3.1	Studi Desain Web.....	121
4.1.4	Konsep Media.....	126
4.1.4.1	Media Utama.....	126
4.1.4.2	Media Pendukung.....	126
4.2	Proses Perancangan.....	126

4.2.1	Page Desain.....	126
4.2.2	Wireframe.....	130
4.3	Hasil Perancangan.....	134
4.3.1	Desain Website.....	134
4.3.2	Media Pendukung.....	140
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....		143
5.1	Kesimpulan.....	143
5.2	Saran.....	143

## **ABSTRAK**

Museum *Simalungun* merupakan museum yang menyimpan peninggalan benda-benda suku *Batak Simalungun*, Museum *Simalungun* berada di Kota Pematang Siantar Sumatera Utara. Tujuan peneliti mengangkat Museum *Simalungun* sebagai Tugas Akhir karena kondisi Museum *Simalungun* sangat memprihatinkan. Tidak adanya media informasi/website dan media promosi sehingga menyulitkan pengunjung untuk mengakses Museum *Simalungun*. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah perancangan website Museum *Simalungun*.

Diharapkan dengan adanya perancangan yang mengangkat tentang Museum *Simalungun* dapat memberi suatu informasi untuk masyarakat sekitar sekaligus menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli dengan Museum *Simalungun*.

Kata kunci : Website Museum *Simalungun*, Museum *Simalungun*, *Simalungun*.