

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
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 Manfaat Perancangan.....	4
1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	4
1.7.1 Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Analisis Data.....	5
1.8 Kerangka Penelitian.....	6
1.9 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Dasar Pemikiran.....	8
2.1.1 Desain Komunikasi Visual	8
2.1.2 Teori Perancangan Aplikasi.....	8
A. Aplikasi Mobile	8
B. Teori User Interface	8
C. Teori User Experience	9
2.1.3 Teori Perancangan Visual.....	10
A. Tipografi	10
B. Warna.....	11
C. Layout	15
2.2 Kerangka Teori dan Asumsi	16

BAB III DATA DAN ANALISIS	17
3.1 Data.....	17
3.1.1 Data Lembaga.....	17
A. Lembang Park & Zoo	17
B. Struktur Pengurus	18
C. Visi dan Misi.....	18
3.1.2 Data Objek Penelitian.....	19
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	22
3.1.4 Teori Pariwisata.....	22
A. Kebun Binatang	23
B. Pemandu Wisata	23
3.1.5 Data Hasil Observasi	24
3.1.6 Data Proyek Sejenis.....	28
3.1.7 Data Hasil Wawancara	32
3.1.8 Data Hasil Kuisisioner.....	35
3.2 Analisis dan Kesimpulan	42
3.2.1 Analisis Hasil Wawancara.....	42
3.2.2 Analisis Hasil Kuisisioner	43
3.2.3 Analisis Matriks Perbandingan.....	45
3.2.4 Kesimpulan Hasil Analisis	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan.....	49
A. <i>Big Idea</i>	49
B. Tujuan Pesan.....	49
C. Penamaan Aplikasi	49
4.1.2 Konsep Kreatif.....	50
4.1.3 Konsep Media.....	51
A. Media Primer	51
B. Media Sekunder	51
4.1.4 Konsep Visual.....	52
A. Warna.....	52
B. Tipografi	52
C. Layout	53

4.2 Hasil Perancangan.....	54
4.2.1 Moodboard.....	54
4.2.2 Site Map.....	54
4.2.3 <i>Wireframe</i>	55
4.2.4 Media Utama Aplikasi	57
4.2.5 Media Pendukung	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76