

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Bagi keilmuan DKV	3
1.4.2 Bagi universitas	4
1.4.3 Bagi masyarakat	4
1.5 Batasan Penelitian	4
1.5.1 Merancang UI Aplikasi Tirtu dengan objek curug-curug di Kabupaten Banyumas yang telah terdaftar di DINPORABUDPAR mulai dari konsep, <i>user-flow</i> , <i>wireframe</i> , visualisasi, hingga <i>prototype</i>	4
1.5.2 Merancang desain UI hanya dalam tampilan <i>Mobile App</i>	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.1.1 Perancangan yang dirancang oleh Mochamad Sanwasih dan Muhamad Jailani dengan judul “Perancangan Aplikasi Sistem Navigasi Tempat Wisata (<i>Backpacker</i>) dengan Pemanfaatan Fungsi GPS <i>Global Positioning System</i> (GPS) Berbasis <i>Android</i> ”	5
2.1.2 Perancangan yang dirancang oleh Sam Ali Nurdin, Iqbal Abdurrazaq, dan Mochammad Arie Aldiansyah dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Wisata di Daerah Bogor Berbasis <i>Android</i> ”	6
2.1.3 Perancangan yang dirancang oleh Adetya Herlambang, Anton Siswo Raharjo Ansori, Muhammad Husni Syahbani dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata dan Tempat Kuliner Berbasis <i>Android</i> Menggunakan Metode User-Centered Design”	7
2.2 Referensi Karya	7
2.2.1 Referensi karya dari aplikasi Visiting Jogja	8
2.2.2 Referensi karya dari aplikasi Atourin	9
2.2.3 Referensi karya dari aplikasi OVO	10
2.3 Dasar Teori	11
2.3.1 User Interface (UI).....	11
2.3.2 Design Thinking	12
2.3.3 Wisata	14
2.3.4 <i>Layout</i>	14
2.3.5 Tipografi	15
2.3.6 Ikon	15
2.3.7 Simbol.....	17
2.3.8 Warna.....	18
2.3.9 System Usability Scale (SUS)	19

BAB III BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.1.1 Jenis Penelitian	22
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	22
3.1.3 Sumber Data dan Jenis Data	23
3.1.4 Informan Penelitian.....	24
3.1.5 Teknik Pengumpulan data	24
3.1.6 Metode Analisis Data	26
3.2 Identifikasi Data	27
3.2.1 Profil Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata (Dinporabudpar).....	27
3.2.2 Hasil Kuesioner.....	28
3.2.3 Hasil Observasi dan Wawancara	38
3.2.4 Studi Komparasi	72
3.2.5 Analisis SWOT, USP, dan Positioning.....	74
3.2.6 Kerangka Perancangan	77
3.2.7 Jadwal Penelitian	78
BAB IV BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	79
4.1 Ide Dasar Perancangan	79
4.2 Konsep Perancangan	80
4.2.1 Konteks Penggunaan (<i>Emphatize</i>)	80
4.2.2 Organization Requirements (<i>Define</i>).....	89
4.2.3 Solusi Desain (<i>Ideate</i>).....	96
4.2.4 Perancangan Visual (<i>Prototyping</i>).....	107
4.2.5 Evaluasi Desain (<i>Testing</i>)	131

4.3 Media.....	133
4.3.1 Media Utama.....	133
4.3.2 Media Pendukung	134
4.3.3 Strategi Media.....	136
4.3.4 Produksi	137
BAB V BAB V VISUALISASI KARYA.....	138
5.1 Desain User Interface Aplikasi Tirtu.....	138
5.2 Poster	139
5.3 X Banner.....	140
5.4 Instagram	141
5.5 T-Shirt	142
5.6 String Bag.....	143
5.7 Topi	144
BAB VI BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	145
6.1 Kesimpulan.....	145
6.2 Saran	146
BAB VII DAFTAR PUSTAKA	147
BAB VIII LAMPIRAN.....	152
Lampiran 1. Komentar pengunjung di Instagram	152
Lampiran 2. Dokumentasi Aksesibilitas Curug-Curug di Banyumas	155
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara Bersama Pengelola Atau Pihak Curug	167
Lampiran 4. Kuesioner 65 Responden	171
Lampiran 5. Kuesioner 46 Responden	174