



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Gambaran Umum

Jakarta Pusat memiliki jumlah museum terbanyak di Provinsi DKI Jakarta. Hal tersebut penulis ketahui dari website resmi Pemerintah Kota Jakarta Pusat. Oleh karena itu, Jakarta Pusat menjadi salah satu destinasi wajib untuk dikunjungi para pecinta museum. Beberapa museum yang ada yaitu Museum Nasional, Museum Sumpah Pemuda, Museum Joeang 45, dan masih banyak lagi. Tren jelajah museum sedang digandrungi masyarakat. Hal tersebut terbukti dari banyaknya komunitas pecinta museum. Salah satu komunitas pecinta museum tersebut adalah KHI atau sering disebut Komunitas Historia.

Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber, maka penulis dapat simpulkan bahwa target primer untuk aplikasi peta wisata museum ini adalah para pecinta museum berumur 17-35 tahun. Sedangkan target sekunder dari aplikasi ini adalah masyarakat luas yang ingin mengunjungi museum di Jakarta Pusat.

Segmentasi geografis bagi target primer dan sekunder adalah para pecinta museum dan seluruh masyarakat di Indonesia. Adapun segmentasi psikologisnya ialah ditujukan bagi para pecinta museum yang ingin melakukan jelajah antar museum Jakarta Pusat.

Aplikasi ini berisi informasi yang akan dibutuhkan oleh para pecinta museum dalam penjelajahan antar museum. Informasi yang ada pada aplikasi ini ialah peta lokasi museum, *preview* museum (sejarah bangunan dan koleksi), info

dasar museum (alamat, HTM, kontak, jam operasional, durasi rata-rata kunjungan), rute kendaraan (mobil/motor dan kendaraan umum), museum terdekat, serta informasi tambahan mengenai fasilitas umum sekitar museum (ATM, pom bensin, tempat ibadah, restoran, dsb.).

2.2 Metodologi

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan 2 metode yaitu, metode kuisisioner dan wawancara narasumber. Berikut penulis akan membahas semua hasil pencarian data yang sudah didapatkan.

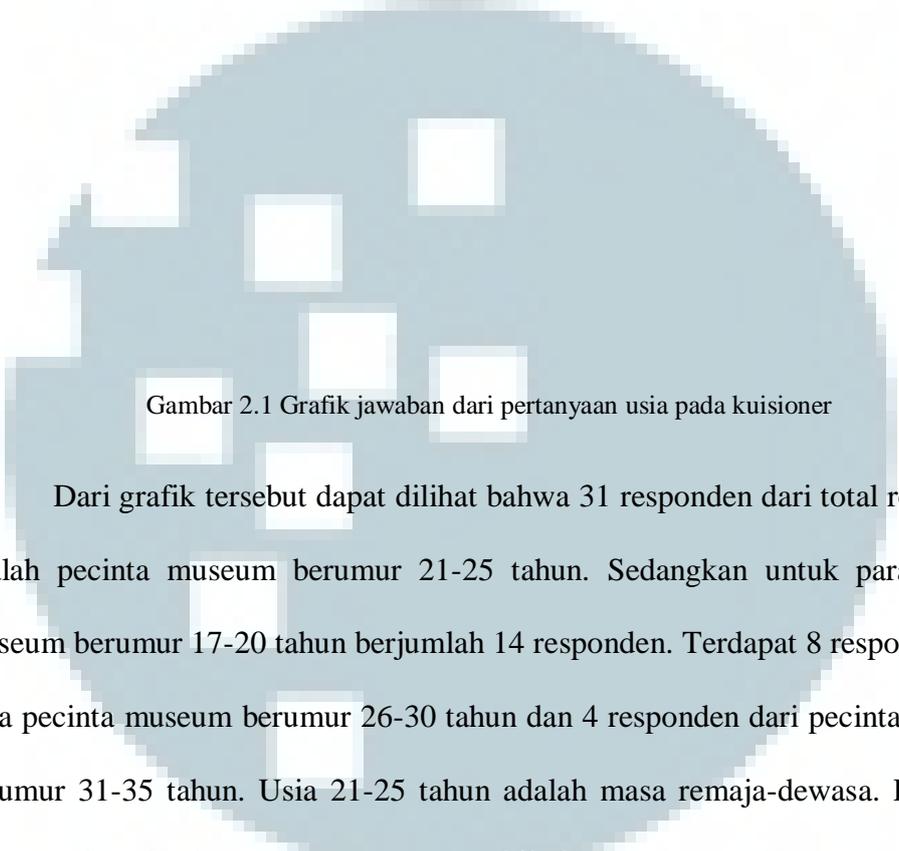
2.2.1 Metode Kuisisioner

Metode ini melibatkan 57 responden. Semua responden adalah target primer aplikasi ini yaitu para pecinta museum. Beberapa responden adalah member terdaftar dari komunitas-komunitas pecinta museum dan sejarah seperti KHI, Sahabat Museum, dan sebagainya.

Metode penelitian yang digunakan adalah penggabungan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.

2.2.1.1 Data usia responden

Berikut ini adalah grafik yang berisi data tentang usia responden:



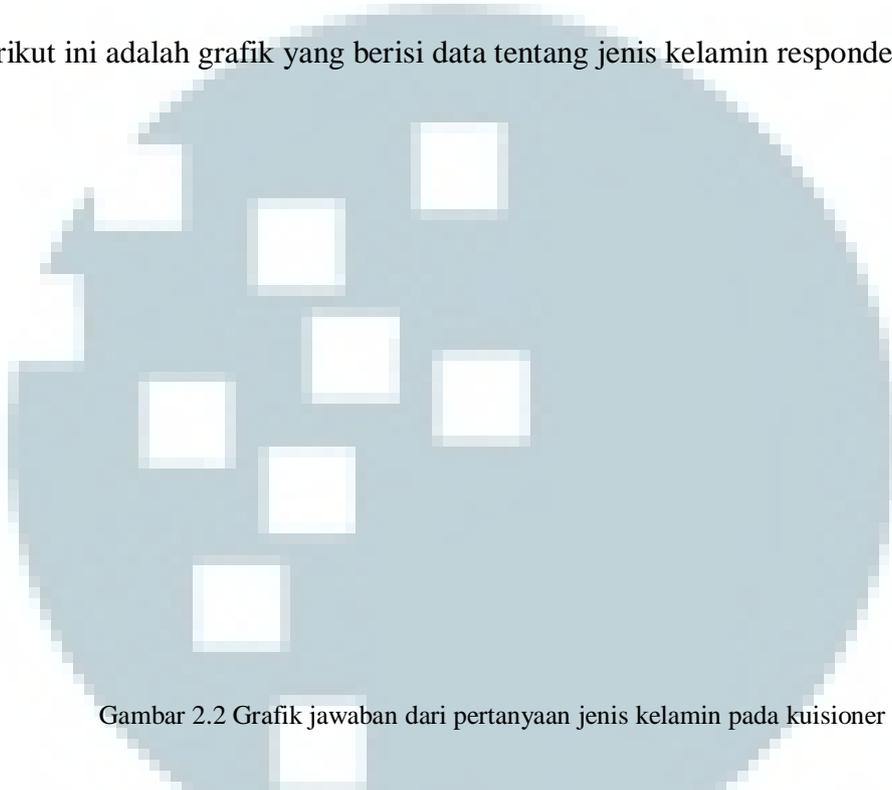
Gambar 2.1 Grafik jawaban dari pertanyaan usia pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa 31 responden dari total responden adalah pecinta museum berumur 21-25 tahun. Sedangkan untuk para pecinta museum berumur 17-20 tahun berjumlah 14 responden. Terdapat 8 responden dari para pecinta museum berumur 26-30 tahun dan 4 responden dari pecinta museum berumur 31-35 tahun. Usia 21-25 tahun adalah masa remaja-dewasa. Pada usia ini, mereka diyakini mampu mengambil keputusan sendiri serta mandiri. Responden berumur 21-25 tahun sebagian besar berstatus mahasiswa.

UMMN

2.2.1.2 Data Jenis Kelamin

Berikut ini adalah grafik yang berisi data tentang jenis kelamin responden:

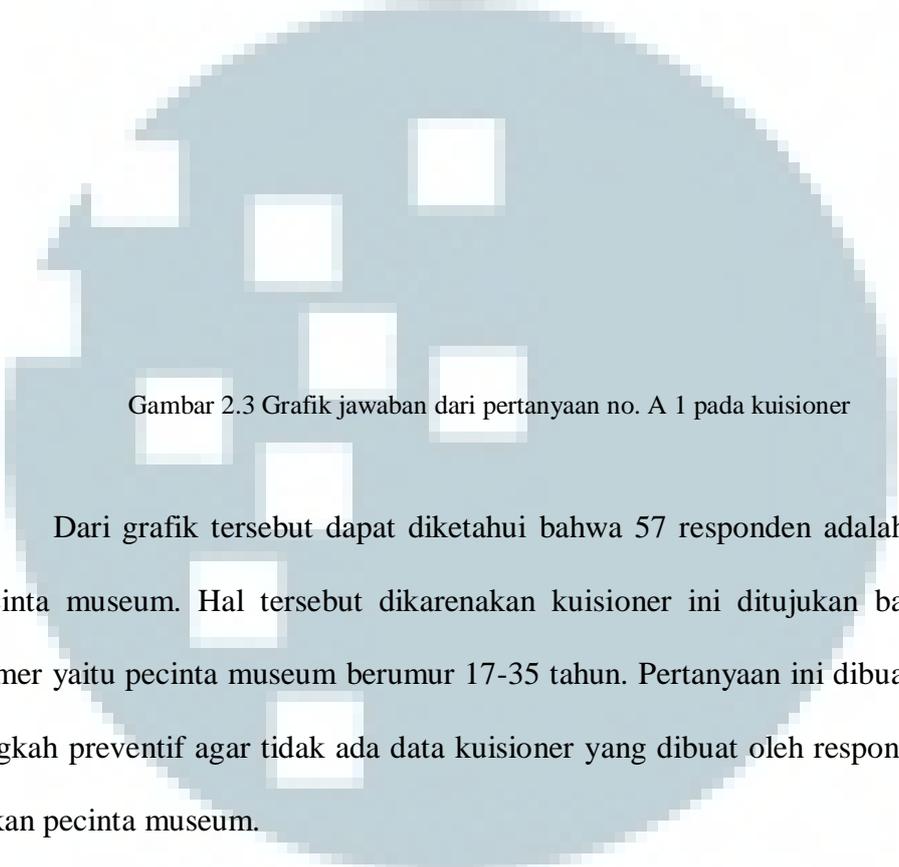


Gambar 2.2 Grafik jawaban dari pertanyaan jenis kelamin pada kuisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa dari total 57 responden terdapat 31 responden berjenis kelamin perempuan. Sisanya sebanyak 26 responden berjenis kelamin laki-laki. Para pecinta museum perempuan cenderung lebih sering mengajak teman atau keluarga untuk menjelajahi museum. Hal tersebut dapat mempengaruhi desain pada aplikasi. Misalnya, dalam pemilihan warna dan bentuk-bentuk ikon yang cenderung memberikan kesan ceria.

2.2.1.3 Data jawaban pertanyaan no. A 1 “Apakah anda seorang pecinta museum?”

Pertanyaan nomor A1 adalah “Apakah anda seorang pecinta museum?” Berikut ini adalah grafik yang berisi data tentang jumlah pecinta museum pada responden:

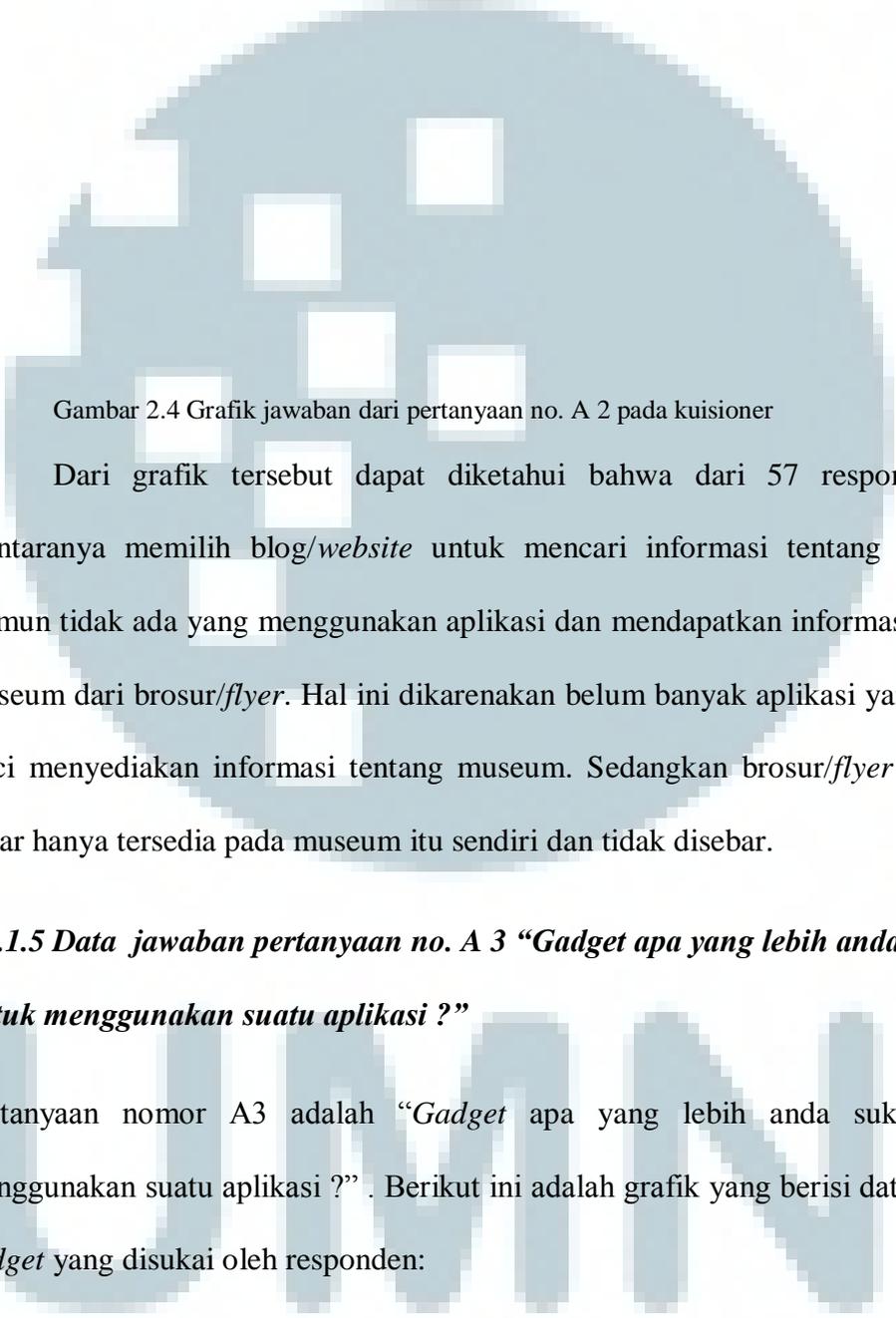


Gambar 2.3 Grafik jawaban dari pertanyaan no. A 1 pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa 57 responden adalah seorang pecinta museum. Hal tersebut dikarenakan kuisisioner ini ditujukan bagi target primer yaitu pecinta museum berumur 17-35 tahun. Pertanyaan ini dibuat sebagai langkah preventif agar tidak ada data kuisisioner yang dibuat oleh responden yang bukan pecinta museum.

2.2.1.4 Data jawaban pertanyaan no. A 2 “Darimana biasanya anda mendapatkan informasi tentang museum sebelum anda berkunjung ke suatu/beberapa museum?”

Pertanyaan nomor A2 adalah “Darimana biasanya anda mendapatkan informasi tentang museum sebelum anda berkunjung ke suatu/beberapa museum?”. Berikut ini adalah grafik yang berisi data tentang media lain yang digunakan oleh responden dalam mencari informasi tentang museum:



Gambar 2.4 Grafik jawaban dari pertanyaan no. A 2 pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa dari 57 responden, 33 diantaranya memilih *blog/website* untuk mencari informasi tentang museum. Namun tidak ada yang menggunakan aplikasi dan mendapatkan informasi tentang museum dari *brosur/flyer*. Hal ini dikarenakan belum banyak aplikasi yang secara rinci menyediakan informasi tentang museum. Sedangkan *brosur/flyer* sebagian besar hanya tersedia pada museum itu sendiri dan tidak disebar.

2.2.1.5 Data jawaban pertanyaan no. A 3 “Gadget apa yang lebih anda sukai untuk menggunakan suatu aplikasi ?”

Pertanyaan nomor A3 adalah “*Gadget* apa yang lebih anda sukai untuk menggunakan suatu aplikasi ?” . Berikut ini adalah grafik yang berisi data tentang *gadget* yang disukai oleh responden:

Gambar 2.5 Grafik jawaban dari pertanyaan no. A 3 pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa 42 responden lebih menyukai *gadget* berupa *smartphone* sedangkan hanya 15 responden yang lebih senang menggunakan tablet. Maka, aplikasi yang dirancang akan ditujukan bagi para pengguna *smartphone*.

2.2.1.6 Data jawaban pertanyaan no. A 4 “Jika terdapat suatu aplikasi peta interaktif wisata museum yang membantu anda mencari pedoman dalam berkunjung ke museum, apakah anda akan menggunakannya ?”

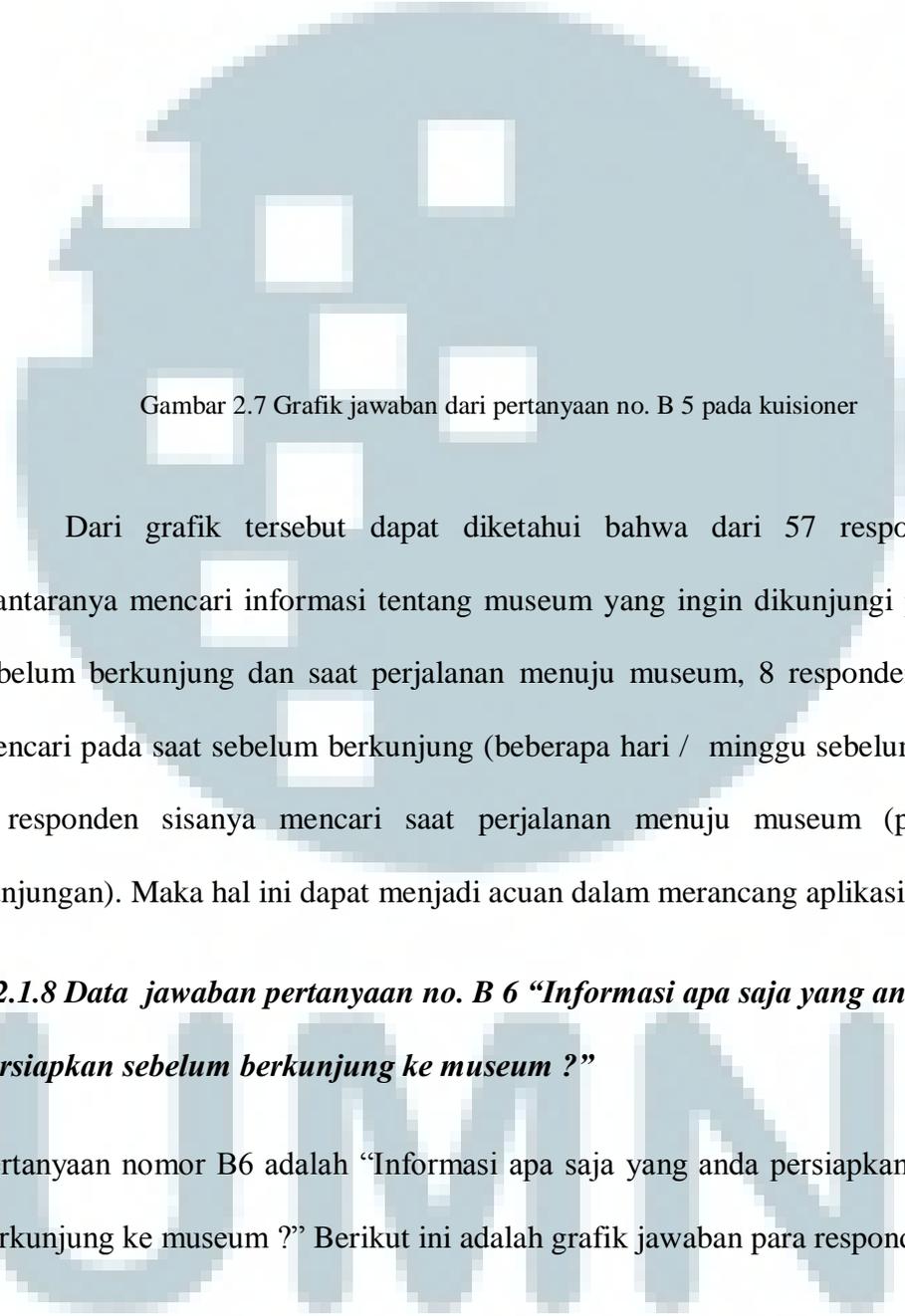
Pertanyaan nomor A4 adalah “Jika terdapat suatu aplikasi peta interaktif wisata museum yang membantu anda mencari pedoman dalam berkunjung ke museum, apakah anda akan menggunakannya ?”. Berikut ini adalah grafik jawaban responden:

Gambar 2.6 Grafik jawaban dari pertanyaan no. A 4 pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa semua responden antusias untuk menggunakan suatu aplikasi peta museum yang berisi informasi dan sebagai pedoman dalam berkunjung ke museum. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat antusiasme responden yang adalah target primer aplikasi ini.

2.2.1.7 Data jawaban pertanyaan no. B 5 “Pada saat kapan biasanya anda mencari informasi tentang museum yang ingin dikunjungi ?”

Pertanyaan nomor B5 adalah “Pada saat kapan biasanya anda mencari informasi tentang museum yang ingin dikunjungi?”. Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:

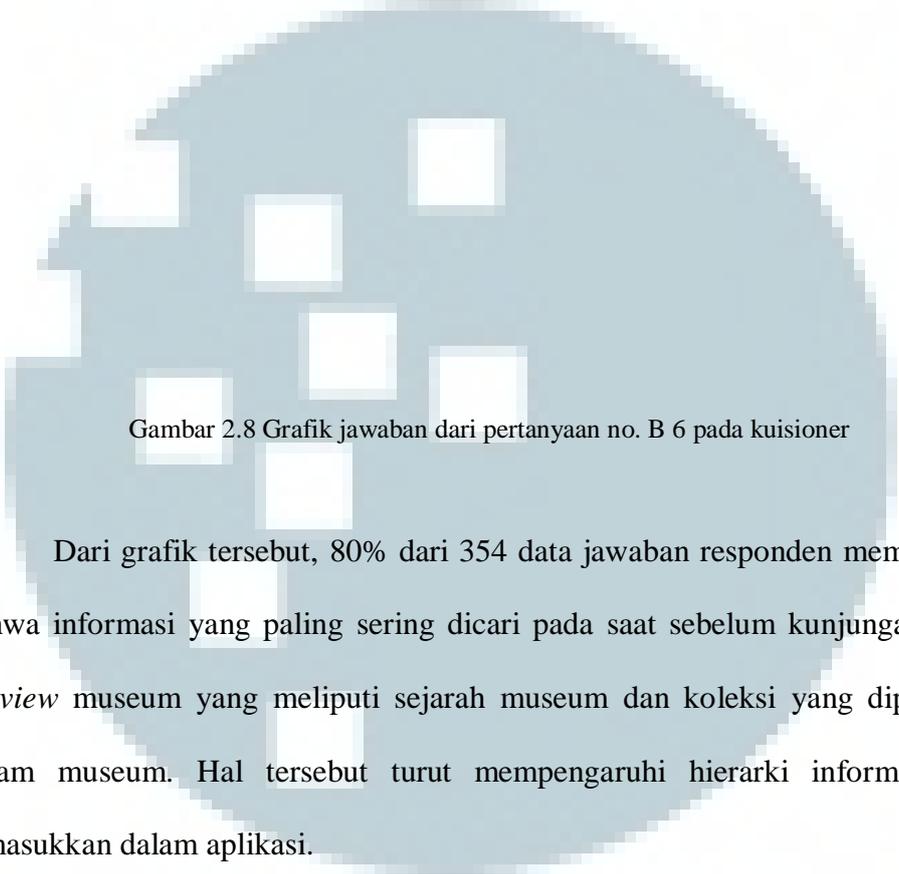


Gambar 2.7 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 5 pada kuisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa dari 57 responden 45 diantaranya mencari informasi tentang museum yang ingin dikunjungi pada saat sebelum berkunjung dan saat perjalanan menuju museum, 8 responden lainnya mencari pada saat sebelum berkunjung (beberapa hari / minggu sebelumnya), dan 4 responden sisanya mencari saat perjalanan menuju museum (pada hari kunjungan). Maka hal ini dapat menjadi acuan dalam merancang aplikasi.

2.2.1.8 Data jawaban pertanyaan no. B 6 “Informasi apa saja yang anda persiapkan sebelum berkunjung ke museum ?”

Pertanyaan nomor B6 adalah “Informasi apa saja yang anda persiapkan sebelum berkunjung ke museum ?” Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:



Gambar 2.8 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 6 pada kuisioner

Dari grafik tersebut, 80% dari 354 data jawaban responden membuktikan bahwa informasi yang paling sering dicari pada saat sebelum kunjungan adalah *preview* museum yang meliputi sejarah museum dan koleksi yang dipamerkan dalam museum. Hal tersebut turut mempengaruhi hierarki informasi yang dimasukkan dalam aplikasi.

2.2.1.9 Data jawaban pertanyaan no. B 7 “Informasi apa saja yang anda butuhkan saat perjalanan menuju museum ?”

Pertanyaan nomor B7 adalah “Informasi apa saja yang anda butuhkan saat perjalanan menuju museum?”. Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:

Gambar 2.9 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 7 pada kuisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa 77.14% dari 261 data jawaban responden membuktikan bahwa informasi yang sering dicari pada saat menuju museum adalah alamat museum yang ingin dikunjungi.

2.2.1.10 Data jawaban pertanyaan no. B 8 “Jika terdapat fitur pilihan rute bagi pengendara roda mobil dan motor, serta pengguna kendaraan umum, apakah membantu anda ?”

Pertanyaan nomor B8 adalah “Jika terdapat fitur pilihan rute bagi pengendara roda mobil dan motor, serta pengguna kendaraan umum, apakah membantu anda ?”

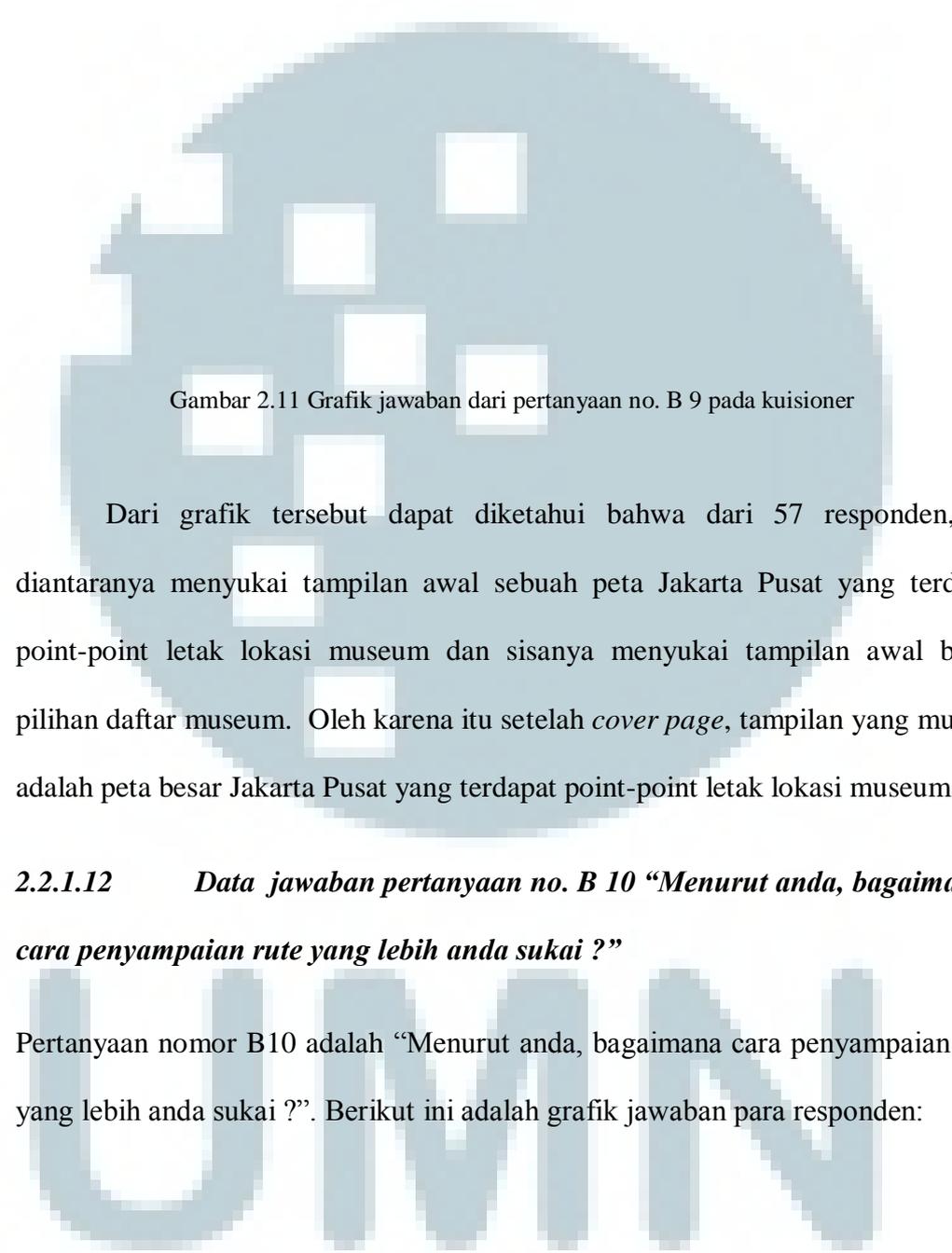
Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:

Gambar 2.10 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 8 pada kuisisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa 57 responden antusias terhadap fitur pilihan rute bagi pengendara roda 4 dan 2 dan pengguna kendaraan umum. Hal tersebut sangatlah membantu, oleh karena itu fitur tersebut akan dimasukkan kedalam aplikasi.

2.2.1.11 Data jawaban pertanyaan no. B 9 “Menurut anda, bagaimana tampilan awal pada aplikasi yang lebih anda sukai ?”

Pertanyaan nomor B9 adalah “Menurut anda, bagaimana tampilan awal pada aplikasi yang lebih anda sukai ?”. Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:

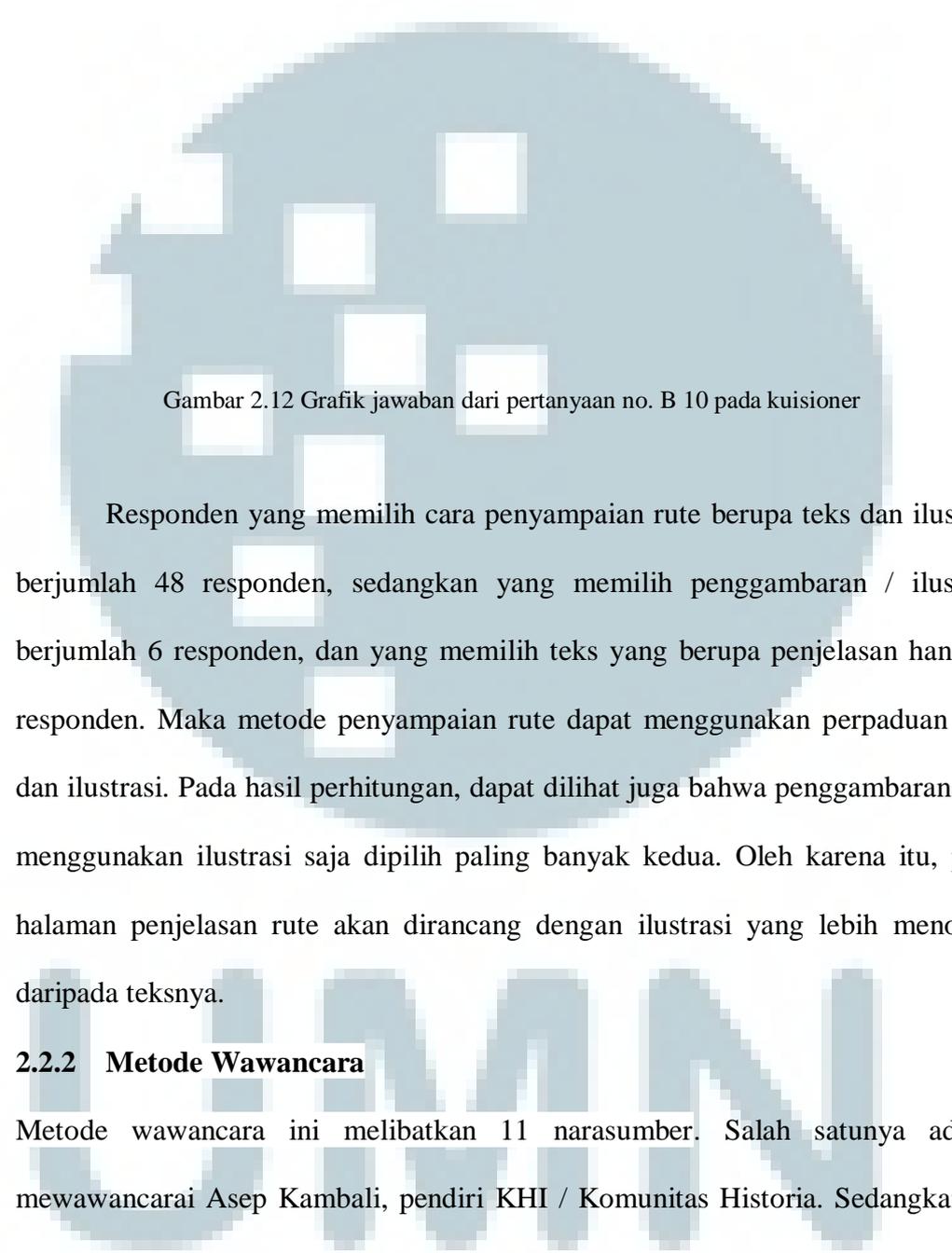


Gambar 2.11 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 9 pada kuisioner

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa dari 57 responden, 46 diantaranya menyukai tampilan awal sebuah peta Jakarta Pusat yang terdapat point-point letak lokasi museum dan sisanya menyukai tampilan awal berisi pilihan daftar museum. Oleh karena itu setelah *cover page*, tampilan yang muncul adalah peta besar Jakarta Pusat yang terdapat point-point letak lokasi museum.

2.2.1.12 Data jawaban pertanyaan no. B 10 “Menurut anda, bagaimana cara penyampaian rute yang lebih anda sukai ?”

Pertanyaan nomor B10 adalah “Menurut anda, bagaimana cara penyampaian rute yang lebih anda sukai?”. Berikut ini adalah grafik jawaban para responden:



Gambar 2.12 Grafik jawaban dari pertanyaan no. B 10 pada kuisioner

Responden yang memilih cara penyampaian rute berupa teks dan ilustrasi berjumlah 48 responden, sedangkan yang memilih penggambaran / ilustrasi berjumlah 6 responden, dan yang memilih teks yang berupa penjelasan hanya 1 responden. Maka metode penyampaian rute dapat menggunakan perpaduan teks dan ilustrasi. Pada hasil perhitungan, dapat dilihat juga bahwa penggambaran rute menggunakan ilustrasi saja dipilih paling banyak kedua. Oleh karena itu, pada halaman penjelasan rute akan dirancang dengan ilustrasi yang lebih menonjol daripada teksnya.

2.2.2 Metode Wawancara

Metode wawancara ini melibatkan 11 narasumber. Salah satunya adalah mewawancarai Asep Kambali, pendiri KHI / Komunitas Historia. Sedangkan 10 sisanya adalah target primer perancangan aplikasi ini yaitu para pecinta museum berumur 17-35 tahun.

2.2.2.1 Data wawancara Asep Kambali pendiri KHI

Pada tanggal 19 September 2014, penulis melakukan wawancara kepada Asep Kambali, seorang pendiri komunitas pecinta museum dan sejarah terbesar di Indonesia, KHI / Komunitas Historia. Penulis mewawancarai beliau di kediamannya yang sekaligus sebagai markas besar anggota KHI yang berlokasi di Bendungan Hilir.

Dari wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi bahwa pecinta museum terbanyak adalah pada kisaran umur 17-35 tahun. Hal tersebut dibuktikan oleh data member resmi KHI dan peserta pada *event* yang diadakan oleh KHI. *Event* yang diadakan seperti napak tilas sejarah dengan tema tertentu dan mengunjungi museum serta tempat-tempat bersejarah di Indonesia. Antusiasme masyarakat dari tahun ke tahun semakin bertambah, terbukti dari semakin banyaknya peserta yang berpartisipasi dalam *event*.

Penulis kemudian bertanya kepada beliau tentang informasi apa saja yang harus ada pada aplikasi yang akan dirancang ini. Beliau pun menjawab bahwa informasi yang penting dalam penjelajahan antar museum adalah alamat, rute, *preview* museum, HTM, kontak serta jam operasional museum.

Beliau turut memberikan saran untuk menambahkan konten informasi fasilitas umum sekitar museum. Fasilitas umum tersebut diantaranya seperti ATM, pom bensin, restoran / kafe dan tempat ibadah.

2.2.2.2 Data wawancara terhadap target primer

Pada tanggal 6-9 Oktober 2014, penulis melakukan wawancara terhadap 10 pecinta museum. Mereka adalah Agung (18 tahun), Wiwid (34 tahun), Andre (20

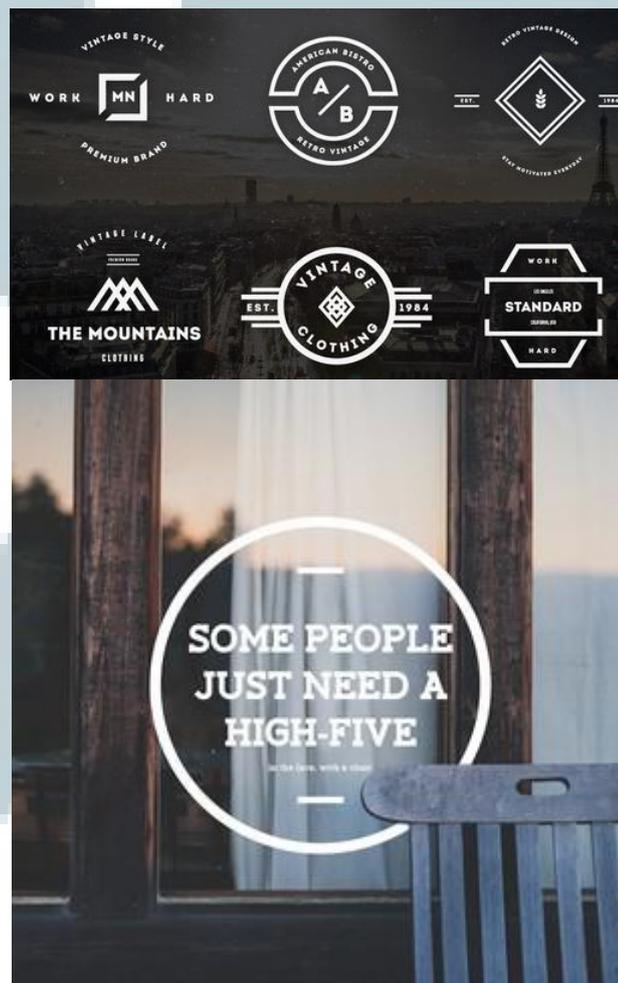
tahun), Gladys (21 tahun), Eki (21 tahun), Hadi (33 tahun), Abi (23 tahun), Dimas (22 tahun), Duta (19 tahun), dan Sindy (22 tahun). Beberapa diantara mereka adalah member KHI.

Pertama, penulis menanyakan tentang kebutuhan mereka ketika melakukan penjelajahan antar museum. Yang dikeluhkan adalah belum ada aplikasi atau *website* yang dapat menjelaskan rute dengan baik karena petunjuk jalan sangat minim. Selama ini mereka menggunakan aplikasi GPS seperti Waze untuk membantu mereka menemukan lokasi museum. Namun kendala lain tetap ada seperti nama museum yang tidak terdaftar pada aplikasi sehingga tidak dapat menavigasi menuju lokasi museum tersebut. Mereka juga menyatakan bahwa *gadget* seperti *smartphone* dan tablet adalah kebutuhan yang esensial. Dalam mencari informasi rute pun mereka lebih memilih menggunakan *gadget* yang mereka punya daripada peta lipat yang di cetak. Maka media aplikasi yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mereka pun antusias dan sangat setuju dengan adanya aplikasi peta wisata museum ini.

Informasi yang dibutuhkan kurang lebih sama dengan yang dikatakan oleh Asep Kambali seperti, alamat, rute, *preview* museum, HTM, kontak serta jam operasional museum. Ide untuk memasukkan informasi tentang fasilitas umum terdekat juga disambut antusiasme mereka, terutama dibagian informasi restoran / kafe. Mereka mengatakan bahwa mereka membutuhkan tempat untuk “nongkrong” sehabis berkunjung ke museum. Mereka juga turut memberi saran untuk menambahkan informasi tentang durasi rata-rata per museum. Hal tersebut

untuk membantu pengguna agar dapat memperkirakan waktu yang digunakan dalam penjelajahan antar museum.

Penulis pun menanyakan gaya desain seperti apa yang mereka sukai atau yang sedang *happening* di antara mereka. Penulis pun membawa beberapa sampel gaya desain, salah satunya adalah gaya *pop art*. Namun mereka kurang menyukai gaya desain tersebut. Mereka menyebutkan bahwa desain yang sedang menarik perhatian mereka adalah gaya desain *modern minimalist*. Hal tersebut terinspirasi dari banyaknya posting oleh seniman atau fotografer di aplikasi Instagram.



Gambar 2.13 Contoh desain gaya *modern minimalist*

yang jelas. Dalam hal ini, didalam rute tersebut harus menggunakan patokan yang jelas. Patokan dapat diambil dari bangunan atau *landmark* yang mencolok dan mudah dikenali. Juga harus dapat diakses dengan cepat dan memperkecil kemungkinan terjadinya *loading* yang terlalu lama. Oleh karena itu, aplikasi ini berbasis *offline*, tidak menggunakan koneksi internet.

Informasi yang dapat dimasukkan antara lain berisi peta besar beserta poin-poin lokasi museum, rute kendaraan pribadi dan umum beserta denah jalan menuju lokasi yang dilengkapi dengan patokan bangunan yang jelas. Dapat dimasukkan juga informasi dasar seperti alamat museum, *preview* museum yang meliputi sejarah dan koleksi yang dipamerkan, harga tiket masuk (HTM), kontak, dan jam operasional, serta informasi tambahan seperti durasi kunjungan rata-rata per museum, lalu museum terdekat dan fasilitas umum terdekat seperti restoran, ATM, pom bensin, minimarket, dan sebagainya.

Dari sini dapat disimpulkan *strengths* aplikasi ini adalah tipe aplikasi *offline* sehingga memperkecil kemungkinan terjadinya *loading* yang terlalu lama dan dapat dimasukkan banyak informasi didalamnya. Banyaknya informasi yang dapat dimasukkan menjadikan aplikasi ini sangat informatif. *Weaknesses* dari aplikasi ini adalah tidak seperti GPS sehingga tidak dapat mengetahui letak penggunanya. Namun dengan peta yang memiliki patokan yang jelas dapat mengurangi kesulitan pengguna aplikasi ini.

Adapun *opportunities* yang berkaitan dengan aplikasi ini adalah tren jelajah museum yang sedang digandrungi masyarakat. Lalu semakin banyaknya pengguna *smartphone* dan menjadikannya sebagai kebutuhan yang esensial

dalam keseharian masyarakat khususnya para pecinta museum juga mendukung aplikasi ini untuk terus berkembang. Lokasi museum yang saling berdekatan juga memudahkan pengguna dalam penjelajahan museum, sehingga aplikasi ini menjadi tepat guna secara berkelanjutan. Namun *treads* yang ada adalah berubahnya informasi lapangan. Contohnya seperti pengalihan jalur, penutupan jalan, jalur trayek kendaraan umum, harga tiket naik, dan sebagainya). Namun dengan adanya *update* aplikasi, kemungkinan terjadi kesalahan akan lebih kecil.

2.4 Studi Visual

Penulis juga menganalisa 3 aplikasi yang serupa dengan aplikasi yang akan dibuat. Ketiga aplikasi itu adalah Wisata Museum DIY, Jogja Tourist Map, dan Wisata Museum Jogja. Semua aplikasi tersebut dapat diunduh di Google Play Store.

2.4.1 Wisata Museum DIY

Aplikasi ini dapat diunduh di Google Play Store. Pembuat dan pengembang aplikasi ini adalah Soulit Creative. *Update* terakhir aplikasi ini ialah pada Mei 2014 yang lalu. Aplikasi ini telah diunduh oleh lebih dari 500 pengguna *gadget*.

U
M
M
N



Gambar 2.15 Logo aplikasi Wisata Museum DIY

Berikut adalah stuktur aplikasi Wisata Museum DIY.



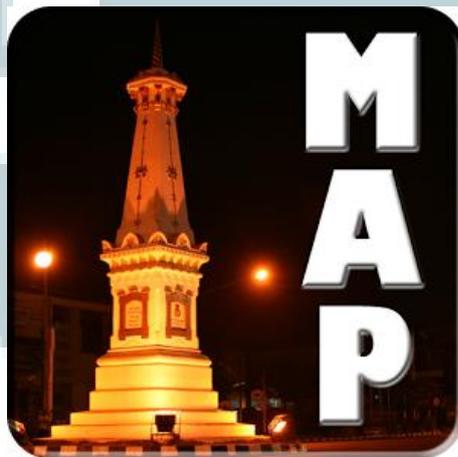
Gambar 2.16 Struktur aplikasi Wisata Museum DIY

Beberapa kelebihan dari aplikasi ini yaitu pada saat pengguna mengakses daftar museum dan detail museum, tidak terjadi *loading (offline)*. Kelebihan lainnya yaitu peta pada aplikasi ini dapat di *zoom in / out*, dan informasi yang ada pada aplikasi ini cukup lengkap (foto lokasi, alamat, koordinat, koleksi, jam operasional, HTM, website resmi, preview museum, dan sumber).

Adapun kekurangan dari aplikasi Wisata Museum DIY ini adalah pada saat masuk ke tampilan peta, otomatis tersambung ke googlemaps sehingga harus menggunakan kuota internet (*online*) dan terjadi *loading* yang lama, tergantung kecepatan internet *gadget* pengguna aplikasi. Kekurangan lainnya yaitu tidak dapat mengetahui lokasi pengguna karena tidak memakai sistem GPS.

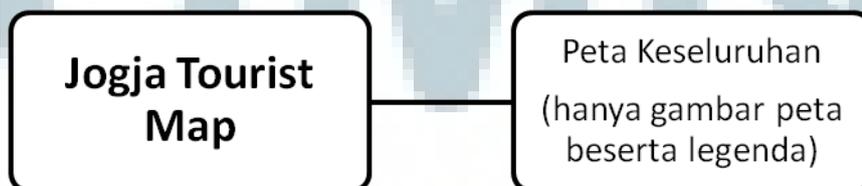
2.4.2 Jogja Tourist Map

Jogja Tourist Map dapat diunduh di Google Play Store. Pembuat dan pengembang aplikasi ini adalah Yogyabisnis. Aplikasi ini telah diunduh oleh lebih dari 50.000 pengguna *gadget*.



Gambar 3.17 Logo Aplikasi Jogja Tourist Map

Berikut adalah stuktur aplikasi Jogja Tourist Map.



Gambar 2.18 Struktur aplikasi Jogja Tourist Map

Kelebihan dari aplikasi ini yaitu full offline, sama sekali tidak menggunakan koneksi internet. Kelebihan lainnya yaitu peta pada aplikasi ini dapat di *zoom in / out*, dan terdapat ilustrasi menarik pada peta untuk poin-poin lokasi tempat wisata.

Beberapa kekurangan dari aplikasi Jogja Tourist Map ini adalah kurang informatif, hanya peta dengan poin-poin lokasi dan legenda. Kekurangan lainnya yaitu pada saat zoom in, peta terlihat pecah karena resolusi gambar kecil.

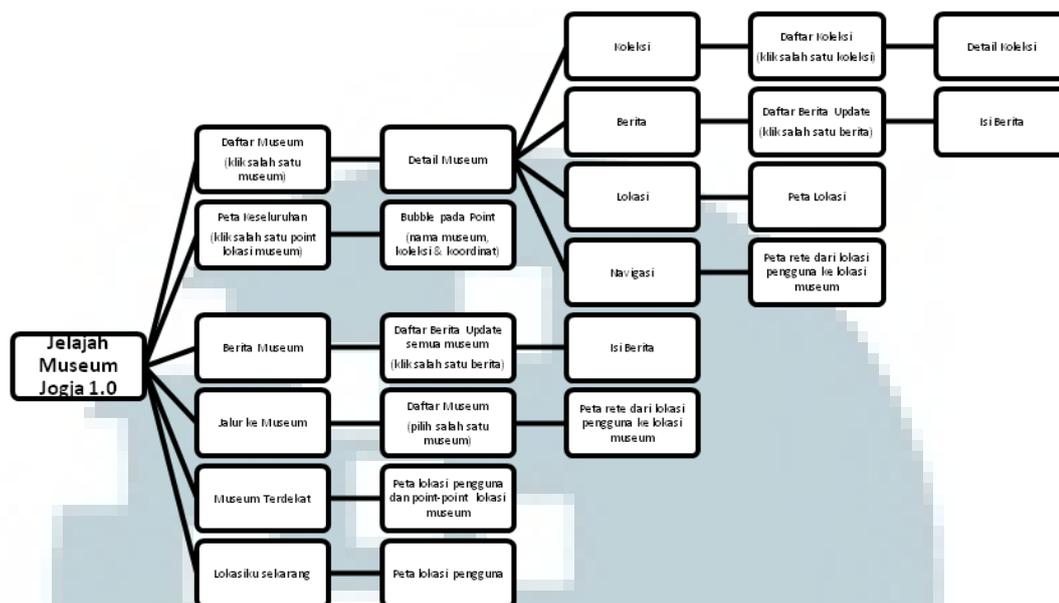
2.4.3 Wisata Museum Jogja

Aplikasi ini dapat diunduh di Google Play Store. Pembuat dan pengembang aplikasi ini adalah Belajar Sains. Aplikasi ini telah diunduh oleh lebih dari 500 pengguna *gadget*. *Update* terakhir aplikasi ini ialah pada Februari 2014.



Gambar 2.19 Logo aplikasi Wisata Museum Jogja

Berikut adalah stuktur aplikasi Wisata Museum Jogja.



Gambar 2.20 Struktur aplikasi Wisata Museum Jogja

Kelebihan dari aplikasi ini yaitu sangat informatif, banyak informasi yang dimasukkan kedalam aplikasi ini, beberapa diantaranya yaitu foto lokasi, alamat, koordinat, koleksi, jam operasional, HTM, website resmi, preview museum, dan sumber. Kelebihan lainnya yaitu peta pada aplikasi ini adalah peta yang dapat di *zoom in / out*.

Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah hampir semua tampilan menggunakan koneksi internet. Kekurangan lainnya yaitu terlalu berputar-putar, membuat bingung pengguna aplikasi. Terdapat proses *loading* yang terlalu lama pada hampir di setiap tampilan dan *update* informasi terbatas hanya pada konten “Berita” dan tidak merevisi informasi-informasi yang ada pada detail museum.

2.5 Kesimpulan

Setelah data-data telah terkumpul, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi yang dirancang harus cepat sesuai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu aplikasi ini akan dibuat secara *offline* sehingga tidak terjadi *loading* yang terlalu lama.

Aplikasi ini juga harus informatif. Tidak hanya berisi peta saja, namun juga memiliki informasi lainnya seperti rute kendaraan beserta denah jalan menuju lokasi yang dilengkapi dengan patokan bangunan yang jelas, lalu info *basic* seperti alamat, *preview* museum yang meliputi sejarah dan koleksi yang dipamerkan, harga tiket masuk (HTM), kontak, dan jam operasional, serta informasi tambahan seperti durasi kunjungan rata-rata per museum, lalu museum terdekat dan fasilitas umum terdekat seperti restoran, ATM, pom bensin, tempat ibadah, minimarket, dan sebagainya. Jika terdapat perubahan informasi, aplikasi dapat di *update* sesuai kebutuhan.

U
M
M
N