

**PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI
APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN KOTA BOGOR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Joan Noverlianto Tanawi
00000053543**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI
APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN
KEBUDAYAAN KOTA BOGOR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Joan Noverlianto Tanawi

00000053543

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joan Noverlianto Tanawi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053543
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA BOGOR

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2025



(Joan Noverlianto Tanawi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA BOGOR

Oleh

Nama Lengkap : Joan Noverlianto Tanawi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053543
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

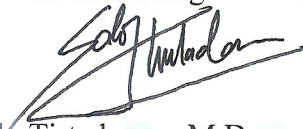
Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

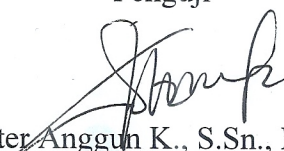
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

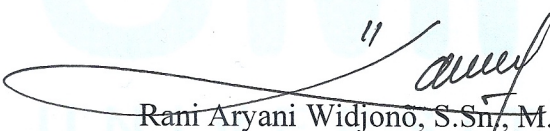
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

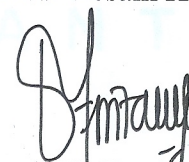
Penguji


Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Ypliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joan Noverlianto Tanawi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053543
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN “JEJAK BOGOR”
SEBAGAI APLIKASI *MOBILE*
PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KOTA BOGOR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Januari 2025



(Joan Noverlianto Tanawi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan “Jejak Bogor” sebagai Aplikasi *Mobile* Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor” dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Topik perancangan dipilih dengan tujuan meningkatkan pariwisata di Indonesia, khususnya di Kota Bogor yang memiliki potensi pengembangan pariwisata baik untuk kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara. Namun, saat ini, kurangnya informasi yang efektif tentang tempat-tempat wisata yang tersebar di Kota Bogor menyebabkan penurunan jumlah kunjungan wisata yang cukup besar. Padahal, masih terdapat banyak destinasi wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan, mulai dari destinasi alam, kuliner, sejarah, budaya, hingga modern. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini, diharapkan aplikasi mampu berdampak positif sebagai sumber informasi yang informatif bagi masyarakat, serta mampu memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan perekonomian Kota Bogor khususnya dari sektor pariwisata.

Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini tidak mampu terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari beberapa pihak berikut ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

5. Uci Sanusi, selaku narasumber dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor.
6. Nina Nurul Fitriani, selaku narasumber dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi para pembacanya khususnya mengenai pariwisata Kota Bogor. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran membangun untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

Tangerang, 3 Januari 2025



(Joan Noverlianto Tanawi)



PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA BOGOR

(Joan Noverlianto Tanawi)

ABSTRAK

Pariwisata merupakan sumber perekonomian terbesar ketiga bagi Kota Bogor. Potensi pariwisata yang dimiliki Kota Bogor tersebut berupa beragam keindahan alam, kuliner yang legendaris hingga modern, peninggalan sejarah, acara-acara kebudayaan hingga destinasi wisata ramah keluarga. Namun sayangnya, potensi tersebut belum dikenali oleh masyarakat luas secara menyeluruh sehingga banyak wisatawan yang hanya mengenal beberapa Destinasi Tujuan Wisata (DTW) Kota Bogor yang sudah terkenal saja seperti Kebun Raya Bogor dan juga Surya Kencana. Pada 2021, kunjungan wisatawan Kebun Raya Bogor mencapai 645.021 wisatawan, sedangkan kunjungan wisatawan ke wisata alam lainnya seperti Situ Gede yang memiliki potensi serupa, hanya mencapai sekitar 2.000 wisatawan saja. Namun, media informasi yang saat ini telah eksisting, masih memiliki keterbatasan informasi mengenai destinasi wisata *hidden gem* tersebut. Kekurangan informasi tersebut memicu penurunan jumlah kunjungan wisatawan yang hanya tertarik menginap atau hanya mengunjungi beberapa tempat tertentu saja tanpa mengeksplorasi lebih banyak tempat wisata lainnya, terlihat dari jumlah wisatawan Kota Bogor yang kalah saing dengan jumlah wisatawan Kabupaten Bogor yang mencapai 12,7 juta (Badan Pusat Statistik, 2024), dibandingkan wisatawan Kota Bogor yang hanya menyentuh angka 5.650.637 juta pada tahun 2023 (Disparbud Kota Bogor, 2023). Maka, dengan penerapan metode *Design Thinking* oleh Don Norman, penulis melakukan perancangan media informasi interaktif berupa aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan wisatawan mengenai pariwisata dan kebudayaan Kota Bogor, sekaligus memotivasi lebih banyak wisatawan untuk berkunjung ke kota dengan penuh potensi ini.

Kata kunci: Pariwisata, Kota Bogor, Aplikasi

PERANCANGAN “JEJAK BOGOR” SEBAGAI APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN KOTA BOGOR

(Joan Noverlianto Tanawi)

ABSTRACT (English)

Tourism is the third-largest economic contributor to Bogor City. The city's tourism potential includes diverse natural beauty attraction, legendary to modern culinary experiences, historical heritage, cultural events, and family-friendly tourist destinations. Unfortunately, these potentials have not been widely recognized by the public, resulting in many tourists only being familiar with a few well-known tourist destinations in Bogor City, such as the Bogor Botanical Gardens and Surya Kencana. In 2021, the number of visitors to the Bogor Botanical Gardens reached 645,021, while other natural attractions with similar potential, such as Situ Gede, only reached about 2,000 visitors. However, existing information media still has limitations in providing detailed information about these hidden-gem tourist destinations. This lack of information contributes to a decrease in tourist visits, as many visitors are only drawn to well-known destinations or choose short stays over exploring other attractions, reflected in the number of tourist visits to Bogor Regency, which reached 12.7 million (Badan Pusat Statistik, 2024), compared to only 5,650,637 visitors to Bogor city in 2023 (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor, 2023). Therefore, by applying Don Norman's design thinking method, the author designed an interactive information application that is expected to increase tourists' knowledge of Bogor City's tourism and culture while also motivating more tourists to visit this city full of potential.

Keywords: *Tourism, Bogor City, Application*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	6
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	37
2.3 Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor	54
2.4 Penelitian yang Relevan.....	63
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	67
3.1 Subjek Perancangan	67
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	69
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	72
3.3.1 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	72
3.3.2 Kuesioner	73
3.3.3 Wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan ..	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	78

4.1 Hasil Perancangan	78
4.1.1 <i>Empathize</i>	78
4.1.2 <i>Define</i>	107
4.1.3 <i>Ideate</i>	110
4.1.4 <i>Prototype</i>	139
4.1.5 <i>Test</i>	150
4.1.6 <i>Implement</i>	151
4.1.7 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	153
4.2 Pembahasan Perancangan.....	154
4.2.1 <i>Analisis Alpha Test</i>	154
4.2.2 <i>Analisis Beta Test</i>	165
4.2.3 <i>Analisis Karya Final Aplikasi</i>	173
4.2.4 <i>Analisis Desain Play Store Banner</i>	193
4.2.5 <i>Analisis Desain Billboard</i>	194
4.2.6 <i>Analisis Desain X-banner</i>	195
4.2.7 <i>Analisis Desain Plushie</i>	196
4.2.8 <i>Analisis Desain Jas Hujan</i>	197
4.2.9 <i>Anggaran</i>	197
BAB V PENUTUP.....	200
5.1 <i>Simpulan</i>	200
5.2 <i>Saran</i>	201
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	63
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	81
Tabel 4.2 SWOT Studi Eksisting Website Disparbud Kota Bogor	93
Tabel 4.3 SWOT Studi Eksisting LAKSA Kota Bogor	95
Tabel 4.4 Perbandingan Studi Referensi Aplikasi	98
Tabel 4.5 Indeks Persentase Skor.....	154
Tabel 4.6 Hasil Skor Analisis Visual	155
Tabel 4.7 Hasil Skor Analisis Konten.....	162
Tabel 4.8 Hasil Skor Analisis Interaktivitas	159
Tabel 4.9 Anggaran Jejak Bogor.....	198



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ukuran Screen Aplikasi <i>Mobile</i>	7
Gambar 2.2 <i>Baseline grid</i>	8
Gambar 2.3 <i>Column Grid</i>	8
Gambar 2.4 <i>Modular Grid</i>	9
Gambar 2.5 <i>Manuscript Grid</i>	10
Gambar 2.6 <i>Pixel Grid / Square Grid</i>	11
Gambar 2.7 <i>Hierarchical Grid</i>	12
Gambar 2.8 <i>60–30–10 Rule</i>	13
Gambar 2.9 <i>Enabled States</i>	14
Gambar 2.10 <i>Disabled States</i>	14
Gambar 2.11 <i>Hover States</i>	15
Gambar 2.12 <i>Focused States</i>	15
Gambar 2.13 <i>Selected States</i>	16
Gambar 2.14 <i>Activated States</i>	17
Gambar 2.15 <i>Pressed States</i>	17
Gambar 2.16 <i>Dragged States</i>	18
Gambar 2.17 <i>On and off States</i>	18
Gambar 2.18 <i>Error States</i>	19
Gambar 2.19 <i>Serif</i>	20
Gambar 2.20 <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.21 <i>Display</i>	21
Gambar 2.22 <i>Monospace</i>	22
Gambar 2.23 <i>Ukuran Typography dalam iOS 14</i>	23
Gambar 2.24 <i>Icon Grid</i>	24
Gambar 2.25 <i>Penempatan Subjek dalam Fotografi</i>	25
Gambar 2.26 <i>Ilustrasi dalam Onboarding</i>	26
Gambar 2.27 <i>Primary Button</i>	27
Gambar 2.28 <i>Secondary Button</i>	28
Gambar 2.29 <i>Tertiary Button</i>	28
Gambar 2.30 <i>Icon on Button</i>	29
Gambar 2.31 <i>Outline Button</i>	29
Gambar 2.32 <i>Toggle Button</i>	30
Gambar 2.33 <i>Menu Button</i>	30
Gambar 2.34 <i>Split Button</i>	31
Gambar 2.35 <i>Floating Action Button</i>	32
Gambar 2.36 <i>Hamburger Menu</i>	33
Gambar 2.37 <i>Cards</i>	34
Gambar 2.38 <i>Tab Bar Navigation</i>	35
Gambar 2.39 <i>Text Based Tabs</i>	35

Gambar 2.40 <i>Sidebars</i>	36
Gambar 2.41 <i>Floating Actions</i>	37
Gambar 2.42 <i>Contextual Navigation</i>	37
Gambar 2.43 <i>UX Honeycomb</i> oleh Peter Morville	40
Gambar 2.44 <i>Game Flow</i>	41
Gambar 2.45 Tipe Pemain menurut Richard Bartle.....	42
Gambar 2.46 <i>Experience Points</i>	44
Gambar 2.47 <i>Redeemable Points</i>	45
Gambar 2.48 <i>Skill Points</i>	45
Gambar 2.49 <i>Karma Points</i>	46
Gambar 2.50 <i>Reputation Points</i>	47
Gambar 2.51 <i>Levels</i>	47
Gambar 2.52 <i>Leaderboards</i>	48
Gambar 2.53 <i>Badges</i>	49
Gambar 2.54 <i>Onboarding</i>	49
Gambar 2.55 <i>Challenges/Quests</i>	50
Gambar 2.56 <i>Social Engagement Loops</i>	51
Gambar 2.57 Peta Administrasi Kota Bogor.....	55
Gambar 2.58 Kebun Raya Bogor	56
Gambar 2.59 Surya Kencana.....	57
Gambar 2.60 Museum Nasional Sejarah Alam Nasional Bogor.....	58
Gambar 2.61 Sanggar Gandes Pamantes	58
Gambar 2.62 Bogor Aqua Game.....	59
Gambar 2.63 Botani Square	60
Gambar 2.64 Munti Keramik Bogor	60
Gambar 2.65 Hotel Salak The Heritage	61
Gambar 2.66 Kampung Perca Sindang Sari.....	62
Gambar 2.67 Vihara Dhanagun / Hok Tek Bio.....	62
Gambar 4.1 <i>Website Digital Profile</i> Kota Bogor	93
Gambar 4.2 LAKSA Kota Bogor	95
Gambar 4.3 EKABO (Eksplorasi Kabupaten Bogor)	97
Gambar 4.4 Visit Singapore	97
Gambar 4.5 Visit Dubai	98
Gambar 4.6 <i>Persona</i>	108
Gambar 4.7 <i>User Journey</i>	110
Gambar 4.8 <i>Mindmap</i>	111
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	113
Gambar 4.10 Referensi.....	114
Gambar 4.11 <i>Color Palette</i>	115
Gambar 4.12 <i>Enabled and Disabled States</i>	115
Gambar 4.13 <i>Style Figtree</i>	116
Gambar 4.14 <i>Social Engagement Loops</i>	118
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i>	119

Gambar 4.16 <i>Flowchart</i> Utama.....	120
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i> Ketika Pengguna Tidak Berada di Lokasi	121
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> Ketika Sedang <i>Offline</i>	121
Gambar 4.19 Sketsa Alternatif Logo	123
Gambar 4.20 Eksperimen Warna Logo.....	123
Gambar 4.21 Variasi Logo.....	124
Gambar 4.22 Sketsa Awal <i>Icon</i>	124
Gambar 4.23 <i>Vector</i> Awal <i>Icon</i>	125
Gambar 4.24 Sketsa Awal Perubahan <i>Icon</i>	126
Gambar 4.25 <i>Vector</i> Perubahan <i>Icon</i>	127
Gambar 4.26 Sketsa Alternatif Awal <i>Mascot</i>	127
Gambar 4.27 Proses <i>Vector Mascot</i> Awal Jejak Bogor	128
Gambar 4.28 Sketsa Alternatif Perubahan <i>Mascot</i>	129
Gambar 4.29 Sketsa Gaya <i>Mascot</i>	129
Gambar 4.30 <i>Mascot</i> Jejak Bogor (Rula).....	130
Gambar 4.31 <i>Style</i> Foto Aplikasi	131
Gambar 4.32 Foto <i>Outdoor</i> dan Foto <i>Indoor</i>	131
Gambar 4.33 Foto dengan Drone dan Video dengan Menggunakan iPhone	132
Gambar 4.34 Peletakkan Fotografi dalam <i>Prototype</i>	133
Gambar 4.35 Foto Sebelum dan Sesudah Proses <i>Editing</i>	133
Gambar 4.36 Perancangan <i>Primary Button</i>	134
Gambar 4.37 Perancangan <i>Secondary Button</i> dan <i>Tertiary Button</i>	135
Gambar 4.38 Perancangan <i>Icon on Button</i>	135
Gambar 4.39 Perancangan <i>Navigation Bar</i>	136
Gambar 4.40 Perancangan <i>Contextual Navigation</i>	137
Gambar 4.41 <i>Text Based Tabs</i>	137
Gambar 4.42 Perancangan <i>Cards</i>	138
Gambar 4.43 Perancangan <i>Manuscript Grid</i>	139
Gambar 4.44 Perancangan <i>Hierarchical Grid</i>	139
Gambar 4.45 <i>Low-fidelity</i> Awal Halaman Beranda	140
Gambar 4.46 <i>Low-fidelity</i> dan <i>Wireframing</i> Awal Aplikasi	141
Gambar 4.47 Perubahan Awal Halaman Beranda.....	141
Gambar 4.48 <i>High-fidelity</i> Halaman Beranda.....	142
Gambar 4.49 Penambahan <i>Interaction</i> pada <i>Prototype</i>	143
Gambar 4.50 Keseluruhan Tampilan <i>High-Fidelity</i> Aplikasi	143
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> Aplikasi	144
Gambar 4.52 <i>Play Store Banner</i> Jejak Bogor	145
Gambar 4.53 <i>Mockup Play Store Banner</i>	145
Gambar 4.54 Alternatif Desain <i>Billboard</i>	146
Gambar 4.55 <i>Mockup Billboard</i> Jejak Bogor	146
Gambar 4.56 Alternatif Desain <i>X-banner</i>	147
Gambar 4.57 <i>Mockup X-banner</i>	148
Gambar 4.58 Alternatif <i>Plushie</i> Jejak Bogor	148

Gambar 4.59 <i>Mockup Plushie</i> Jejak Bogor.....	149
Gambar 4.60 Alternatif Jas Hujan Jejak Bogor	149
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Jas Hujan Jejak Bogor	150
Gambar 4.62 Tahapan <i>Implementation Design System</i>	152
Gambar 4.63 Perbaikan <i>Mascot</i> dan Misi di Halaman Beranda	158
Gambar 4.64 Penambahan <i>Icon</i> Kendaraan Mobil	159
Gambar 4.65 Perbaikan Interaktivitas Elemen Misi Utama.....	161
Gambar 4.66 Perubahan Menu dalam <i>Navigation Bar</i>	162
Gambar 4.67 Penambahan Fitur dan Konten	164
Gambar 4.68 <i>Beta Test</i> dengan Richard P.	167
Gambar 4.69 Penggabungan Fitur Rencana Perjalanan	168
Gambar 4.70 Perbaikan Tampilan Lokasi yang Sudah Terselesaikan.....	169
Gambar 4.71 Perbaikan Tampilan dan Interaktivitas <i>Pop-up</i> Tiket	170
Gambar 4.72 <i>Beta Test</i> dengan Cindy Tanjung	171
Gambar 4.73 <i>Beta Test</i> dengan Ivan T.....	172
Gambar 4.74 <i>Loading Page</i> Jejak Bogor	174
Gambar 4.75 <i>Check-in</i> Harian Jejak Bogor	175
Gambar 4.76 Beranda Jejak Bogor	176
Gambar 4.77 Menu <i>Navigation Bar</i> Jejak Bogor.....	177
Gambar 4.78 Misi Utama Jejak Bogor.....	178
Gambar 4.79 Misi Lokasi Pertama.....	179
Gambar 4.80 Pembelian Tiket dan <i>Pop-up</i> Info Selengkapnya.....	180
Gambar 4.81 Metode Pembayaran Tiket	181
Gambar 4.82 Pembayaran Berhasil.....	182
Gambar 4.83 <i>Pop-up</i> Misi Pertama Berhasil.....	182
Gambar 4.84 Misi Utama Ketika Lokasi Pertama Terselesaikan	183
Gambar 4.85 Misi Lokasi Kedua	184
Gambar 4.86 Tampilan Pengguna Tidak Berada di Lokasi	185
Gambar 4.87 <i>Beta Test</i> dengan Ivan T.....	185
Gambar 4.88 Lokasi Ketiga Jejak Bogor	185
Gambar 4.89 Tampilan Pengguna Sedang <i>Offline</i>	186
Gambar 4.90 Tampilan Misi Selesai Jejak Bogor.....	187
Gambar 4.91 Tampilan <i>Search</i> dan Acara Dhanagun <i>Fun Run</i>	188
Gambar 4.92 Tampilan Pembayaran Tiket Dhanagun <i>Fun Run</i>	188
Gambar 4.93 Tampilan Acara Jejak Bogor.....	189
Gambar 4.94 Tampilan Destinasi Wisata Kota Bogor.....	190
Gambar 4.95 Tampilan Rencana Perjalanan Jejak Bogor.....	191
Gambar 4.96 Tampilan Detail Rencana Perjalanan Jejak Bogor	192
Gambar 4.97 Tampilan Favorit Jejak Bogor.....	192
Gambar 4.98 Analisis Play Store <i>Banner</i> Jejak Bogor	194
Gambar 4.99 Analisis Desain <i>Billboard</i>	195
Gambar 4.100 Analisis <i>X-banner</i> Jejak Bogor	196
Gambar 4.101 Analisis <i>Plushie</i> Jejak Bogor.....	196

Gambar 4.102 Analisis Desain Jas Hujan Jejak Bogor.....	197
---	-----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	xxii
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan.....	xxiii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Disparbud Kota Bogor	xxv
Lampiran 4 <i>Consent Form</i> Pre-Kuesioner	xxvi
Lampiran 5 Hasil Pre-Kuesioner.....	xxvi
Lampiran 6 Transkrip Wawancara <i>Focus Group Discussions</i> (FGD).....	xxxiii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara dengan Disparbud Kota Bogor.....	xlvii
Lampiran 8 Dokumentasi FGD.....	lxiii
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Disparbud Kota Bogor.....	lxiii
Lampiran 10 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxiv
Lampiran 11 Transkrip <i>Beta Test</i> dengan Richard	lxix
Lampiran 12 Transkrip <i>Beta Test</i> dengan Cindy	lxxv
Lampiran 13 Transkrip <i>Beta Test</i> dengan Ivan.....	lxxxvii

