

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI SMARTPHONE ANDROID DAN IPHONE PANDUAN WISATA KULINER DI KOTA BOGOR

Oleh

Christy Natasha

NRP 0964090

ABSTRAK

Bogor merupakan kota yang menjadi tempat singgah ketika akan berkunjung ke daerah wisata puncak. Kota ini banyak dilalui oleh pengunjung dari luar kota yang datang untuk beristirahat atau menjadi tempat untuk mencari makanan. Banyak tempat wisata kuliner di kota Bogor yang menarik untuk dikunjungi jika mau ditelusuri. Tetapi seiring berjalannya waktu intensitas pengunjung ke kota Bogor yang semakin banyak ini tidak diimbangi dengan informasi yang cukup. Ini membuat info tentang berbagai kuliner dan tempat wisata kuliner di Bogor kurang diketahui oleh pengunjung yang hanya tahu beberapa tempat saja. Banyaknya perubahan di Bogor mengenai informasi tentang tempat wisata kuliner seperti adanya perpindah lokasi atau tempat baru yang muncul yang belum diketahui oleh pengunjung karena masih mengandalkan informasi dari mulut ke mulut yang terkadang masih tidak jelas.

Permasalahan dalam topik ini yaitu bagaimana agar orang-orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai wisata kuliner di kota Bogor secara praktis, oleh karena itu pada Tugas Akhir ini penulis membuat aplikasi panduan wisata kuliner untuk *smartphone* khusus nya android dan iphone, Alasan membuat aplikasi ini karena saat ini sudah banyak pengguna *smartphone* khusus nya android dan iphone, dan juga saat ini orang-orang lebih mengandalkan *smartphone* untuk melakukan beberapa aktifitas.

Selain pembuatan aplikasi, tentunya di perlukan media promosi untuk mempromosikan aplikasi ini agar orang-orang dapat mengetahui keberadaan aplikasi panduan ini. Media yang digunakan untuk melakukan promosi yaitu poster, brosur, x- banner dan *advertising internet banner*. Selain itu juga pada masa promosi ini dilakukan dengan memberikan hadiah kepada pengunjung suatu restaurant atau tempat makan di Bogor yang melakukan kerja sama dengan aplikasi ini seperti mug, pin, t-shirt dan gantungan kunci apabila pengunjung tersebut melakukan check in melalui aplikasi tersebut yang.

Kata kunci : android, aplikasi, kuliner, smartphone

ABSTRACT

SMARTPHONE APPLICATION DESIGN FOR BOGOR CULINARY TOURISM

Submitted by
Christy Natasha
NRP 0964090

Bogor is a city which passed by a lot of visitors, and it is also known as a place to rest or find foods while visiting Puncak. Bogor is visited by many tourists from various cities but due to the lack of information caused by the city's poor effort to promote its finest cuisines, many of them didn't get enough of information detailed about culinary tourism . People who enjoy culinary tour often face problems when they visit Bogor because most of them rely on word of mouth information.

Accordingly, the main problem in this topic is how to provide information about culinary tourism in the city of Bogor with just one apps that can give visitors many information about new popular places to visit. Most importantly, the apps will show detail information such as signature dishes from a variety of restaurants with some pictures of each dish, menus of the day, directions, promotions and many other important news feed for users to grab. In this final project, we would like to create a culinary tour guide apps for iphone, android and possibly many other smartphones.

In addition to making this apps, certainly need a campaign to promote the apps so that people can know the existence of the apps such as posters, brochures, x-banners, internet banners advertisement and many other advertising media. In order to upgrade the level of this marketing campaign, it need to encourage clients, visitors or guests to check-in through the apps to post their reviews and share their experience with our restaurant partners through social media apps to get souvenirs like mugs, pins, t-shirts and key chains.

Keywords : android, application, culinary, smartphone

DAFTAR ISI

COVER DALAM	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	III
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	IV
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XXI
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Pariwisata	6
2.1.2 Definisi Wisatawan / Turis	6
2.2 Aplikasi	6
2.2.1 Aplikasi Mobile	8
2.3 Android	8

2.4 iOS	9
2.5 Media Sosial	9
2.6 Desain Aplikasi Mobile	9
2.6.1 Fotografi	10
2.6.2 Layout	10
2.6.3 Tipografi	10
2.6.4 Teori Warna	11
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	12
3.1 Data dan Fakta	12
3.1.1 Perusahaan Terkait Mitrais	12
3.1.2 Kota Bogor	12
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	18
3.1.4 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	19
3.1.5 SWOT	19
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	21
4.1 Konsep Komunikasi	21
4.2 Konsep Kreatif	21
4.2.1 Tipografi	21
4.2.2 Warna	22
4.3 Konsep Media	23
4.4 Hasil Karya	24
4.5 Budgeting	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA	39
DAFTAR ISTILAH	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 – Logo Mitrais	12
Gambar 3.2 – Logo Kota Bogor	12
Gambar 3.3 – Aplikasi Restoran Indonesia Toresto	18
Gambar 4.1 – Tipografi pada logo bonary (Sumber : Rancangan Penulis)	22
Gambar 4.2 – Timeline	23
Gambar 4.4 - Halaman pembuka aplikasi	25
Gambar 4.5 - Halaman menu utama	25
Gambar 4.6 - Halaman food & drink	26
Gambar 4.7 - Halaman reviews	26
Gambar 4.8 - Halaman contact	27
,Gambar 4.9 - Halaman log in	27
Gambar 4.10 - Halaman check in	28
Gambar 4.11 – Halaman bookmarks	28
Gambar 4.12 – Halaman favorite	29
Gambar4.13 – Poster promosi aplikasi bonary	30
Gambar 4.14 – Brosur promosi aplikasi bonary	31
Gambar 4.15 – Advertising internet banner pada website resmi	32
Gambar 4.16 – X-banner	33
Gambar 4.17 – Mug bonary	34
Gambar 4.18 – Pin bonary	34
Gambar 4.19 – Gantungan kunci Bonary	35

Gambar 4.20- T-shirt bonary	35
Gambar 4.21 – Stiker Bonary	36
Gambar 4.22 – Logo Bonary	36

DAFTAR TABEL

Gambar 1.1- Skema Perancangan (Sumber : Konstruksi Penulis)	4
Gambar 4.2 - Timeline	23
Gambar 4.3 – Aplikasi Mapping	24
Gambar 4.3 - Budgeting	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Kuisisioner	42
LAMPIRAN B : Sketsa Logo	42
LAMPIRAN C : Sketsa Layout Aplikasi	48
LAMPIRAN D : Sketsa Media Promosi	61