

ABSTRAK

RANCANG MEDIA APLIKASI *SMARTPHONE* UNTUK WISATA ALUN-ALUN KOTA BANDUNG DAN SEKITARNYA DARI SUDUT SEJARAH

Oleh
Yohan Heryawan
NRP 1064131

Kota Bandung adalah salah satu kota di Indonesia yang terkenal di bidang kepariwisataannya. Banyak wisatawan yang datang untuk melihat keindahan alamnya dan juga tempat-tempat wisata yang ada di dalam kota. Seperti Alun-alun Bandung yang akhir tahun kemarin baru selesai di renovasi dan juga bangunan-bangunan tua sekitarnya yang di renovasi juga pasca KAA 60. Namun sisi historis di area ini mulai berkurang, karena masih belum ada media yang memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan informasi sejarah dari tiap bangunan yang ada di area ini.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media aplikasi *smartphone*. Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat sebuah media yang menarik dan dapat dengan mudah digunakan para wisatawan terutama para generasi muda agar dapat memberi informasi-informasi sejarah Alun-alun Bandung dan sekitarnya. Manfaat dari perancangan ini adalah agar para generasi muda dapat menambah wawasan historis mereka akan daerah Alun-alun Bandung dan sekitarnya.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat sebuah aplikasi *smartphone* sebagai media utamanya serta didukung dengan media promosi berupa iklan majalah, iklan di media sosial instagram, iklan di aplikasi lain, iklan di facebook. Melalui aplikasi *smartphone* ini, generasi muda yang sebagai target utamanya bisa kembali mengenali kembali sejarah Alun-alun Bandung dan sekitarnya.

Kata kunci: *alun-alun, aplikasi, Bandung, historis, smartphone*

ABSTRACT

SMARTPHONE APPLICATION DESIGN FOR BANDUNG CITY SQUARE AND ITS SURROUNDING AREA FROM HISTORICAL PERSPECTIVE

Yohan Heryawan/1064131

Bandung is one of the cities in Indonesia that is famous for its tourism. There are a lot of tourists coming to Bandung to enjoy the beauty of its nature and also the city touristic areas such as the city square of Bandung which was newly renovated as well as other old buildings which were renovated during the celebration of the sixtieth commemoration of Asian African Conference. However, the historical side of the area is decreasing, mainly because there is no media to help the tourists to learn about the history of the buildings in this area.

Therefore, a smartphone application is needed. The purpose of this design is to create a media which is interesting and easy to use so that the tourists, especially younger generation, may find information about Bandung City Square and the surrounding area easily. The benefit is that the young will learn more about history, especially about the history of Bandung City Square and the surroundings.

The method used is by creating a smartphone application as the main idea, supported by other promotion media like magazines, advertisement on Instagram and other applications, and advertisement on Facebook. This application will allow its main target, young generation, to learn about the history of Bandung City Square and its surrounding areas.

Keywords: city square, application, Bandung, historical, smartphone.

DAFTAR ISI

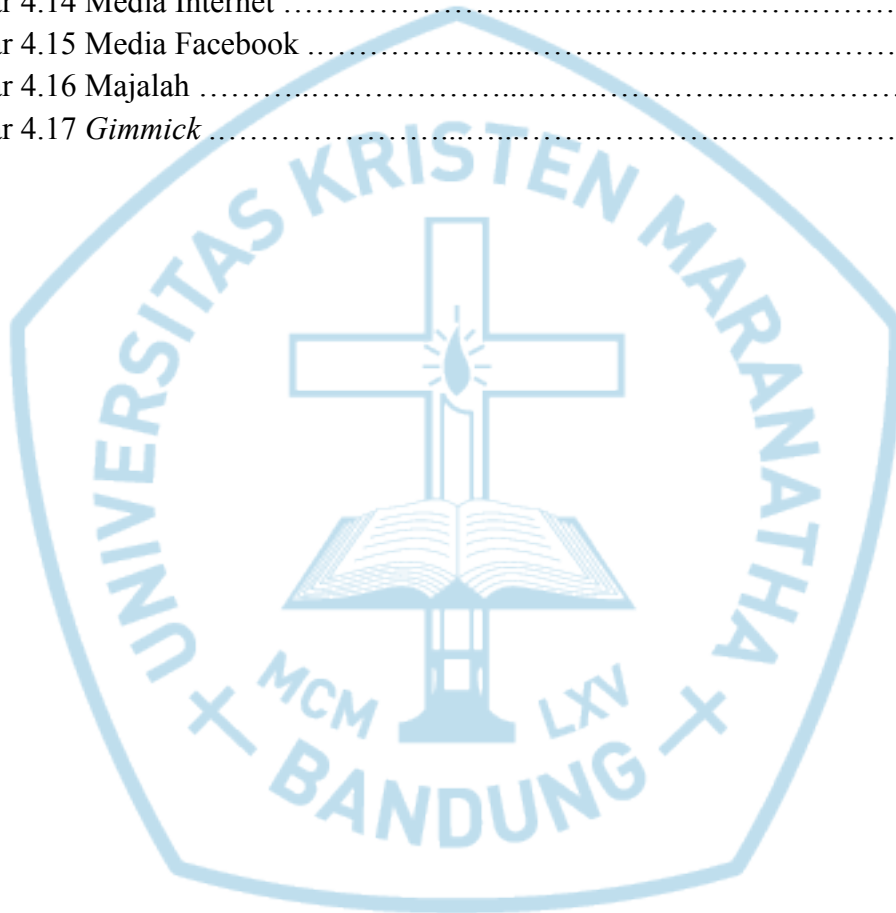
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	li
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB 1 : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Pariwisata	5
2.1.1 Pengertian	5
2.1.2 Wisatawan	7
2.1.3 Ciri-ciri	8
2.1.4 Perlengkap	8
2.2 Teori Promosi	9
2.3 Media Aplikasi <i>Smartphone</i>	10
2.3.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	10
2.3.2 Aplikasi / <i>Software Application</i>	11

BAB III : Data dan Analisis Masalah	13
3.1 Data dan Fakta	13
3.1.1 Mandatori	13
3.1.2 Data Info Sejarah	15
3.1.3 Data Fenomena yang Terjadi	29
3.1.4 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	33
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	34
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	 37
4.1 Konsep Komunikasi	37
4.2 Konsep Kreatif	37
4.2.1 Konsep Visual	37
4.2.1 Konsep Verbal	39
4.3 Konsep Media	39
4.4 Hasil Karya	40
4.4.1 Logo Aplikasi	40
4.4.2 Layout Aplikasi	43
4.4.3 Media Promosi	46
4.4.4 <i>Gimmick</i>	48
4.5 <i>Budgeting</i>	49
 BAB V : PENUTUP	 50
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	50
5.2.1 Saran Penulis	50
5.2.2 Saran Penguji	50
 DAFTAR PUSTAKA	 52
LAMPIRAN	53
DATA PENULIS	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Pemkot Bandung	13
Gambar 3.2	Kilometer 0	15
Gambar 3.3	Alun-alun	16
Gambar 3.4	Masjid Agung	17
Gambar 3.5	Grand Hotel Panghegar	18
Gambar 3.6	Hotel Savoy Homan	19
Gambar 3.7	Gedung Merdeka	20
Gambar 3.8	Gedung KAA	21
Gambar 3.9	Gedung PLN Pusat Bandung	22
Gambar 3.10	Bank Mandiri	22
Gambar 3.11	Kantor Pos Pusat Bandung	23
Gambar 3.12	Gedung Swarha	24
Gambar 3.13	Apotik Kimia Farma	24
Gambar 3.14	Kantor Asuransi Jiwasraya	25
Gambar 3.15	PT. Waskita Raya	26
Gambar 3.16	Bank Mandiri	27
Gambar 3.17	Gedung Kantor H.U. Pikiran Rakyat	27
Gambar 3.18	Toko Meubeul Rotan Lido	28
Gambar 3.19	Toko Padang	29
Gambar 3.20	Diagram Angket 1	30
Gambar 3.21	Diagram Angket 2	31
Gambar 3.22	Diagram Angket 3	31
Gambar 3.23	Diagram Angket 4	31
Gambar 3.24	Diagram Angket 5	31
Gambar 3.25	Diagram Angket 6	32
Gambar 3.26	Diagram Angket 7	32
Gambar 3.27	Diagram Angket 8	32
Gambar 3.28	Diagram Angket 9	33
Gambar 3.29	Diagram Angket 10	33
Gambar 3.30	Logo Aplikasi Hi Bandung	33
Gambar 3.31	Isi Aplikasi Hi Bandung	34
Gambar 4.1	Motif Khas Padjajaran	39
Gambar 4.2	<i>Timeline</i>	40
Gambar 4.3	Tower Alun-alun Bandung	40
Gambar 4.4	Penanda Arah	41

Gambar 4.5 Logo Aplikasi	42
Gambar 4.6 <i>Home</i> Aplikasi	43
Gambar 4.7 Menu	43
Gambar 4.8 <i>QR Code Reader</i>	44
Gambar 4.9 <i>History</i>	44
Gambar 4.10 <i>Gallery</i>	45
Gambar 4.11 <i>Shop</i>	45
Gambar 4.12 <i>Food</i>	46
Gambar 4.13 Media Sosial Instagram	46
Gambar 4.14 Media Internet	47
Gambar 4.15 Media Facebook	47
Gambar 4.16 Majalah	48
Gambar 4.17 <i>Gimmick</i>	48



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel <i>Budgeting</i>	49
-----------	------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Rangkuman wawancara	53
Lampiran A.1	Wawancara dengan Drs. Iyan Rusyana	54
Lampiran B	Kuesioner	55
Lampiran C	Sketsa Logo	57

