

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* OPEN TRIP SEBAGAI MEDIA YANG TEPAT BAGI CALON WISATAWAN GENERASI Y

Oleh
Violla Laurencia Tjahja
NRP 1164092

Industri pariwisata sekarang ini sedang maju dan berkembang pesat. Wisata lebih banyak dilakukan oleh generasi Y, karena generasi mereka adalah generasi yang mulai memasuki usia produktif. Di kaitkan dengan hal tersebut, masyarakat Indonesia merupakan masyarakat komunal, yaitu yang lebih nyaman untuk hidup secara berkelompok. Hal ini menimbulkan masalah karena seringkali sulit mendapatkan teman seperjalanan yang memiliki minat yang sama. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan open trip, di kalangan komunitas wisata Indonesia istilah tersebut sudah cukup terkenal. Open trip didefinisikan secara umum sebagai cara berpergian bersama orang lain yang tidak dikenal. Dengan open trip, mereka bisa bergabung dengan orang lain yang memiliki tujuan wisata yang sama, dan dapat berbagi biaya akomodasi dan menekan biaya pengeluaran.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan adalah menjadi wadah komunikasi yang menghubungkan wisatawan dengan teman seperjalanannya serta merancang visual media aplikasi mobile dan user interface yang menarik dan memberikan kemudahan dalam mengakses.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat aplikasi mobile yang memiliki filter yang sesuai dengan orang Indonesia, dan iklan online untuk mempromosikan aplikasi tersebut.

Kata kunci: generasi Y, pariwisata, teman seperjalanan, open trip, masyarakat komunal.

ABSTRACT

OPEN TRIP MOBILE APPLICATION DESIGN FOR GENERATION Y

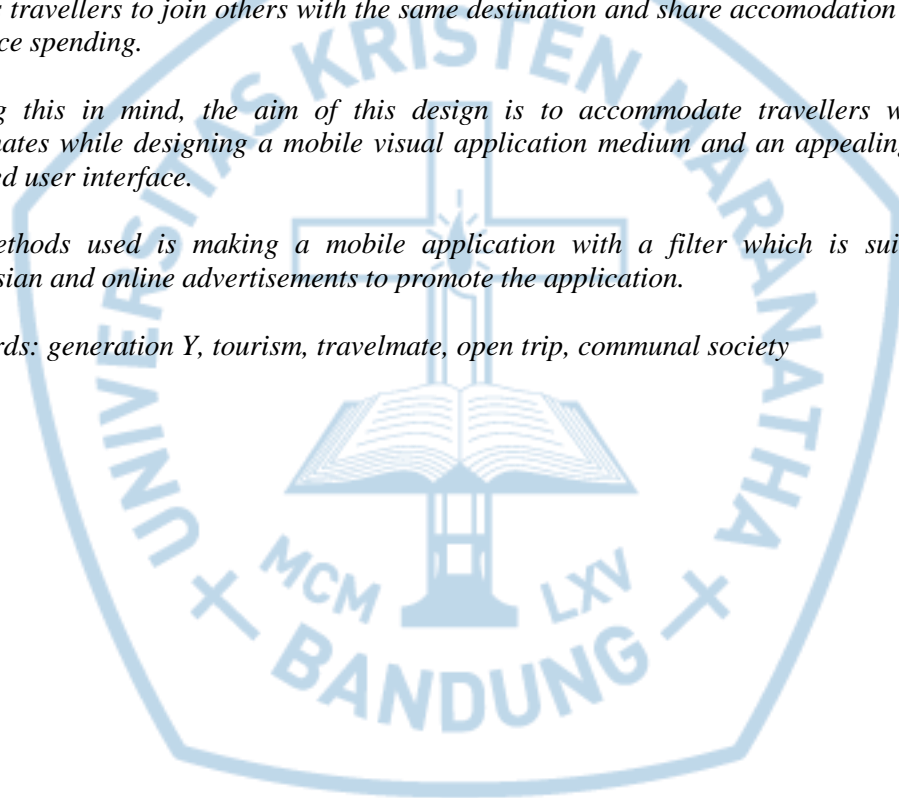
**Submitted by:
Violla Laurencia
1164092**

The travel industry is growing rapidly. Most travellers are generation Y, as they have reached their productive stage. The Indonesian society is a communal society; they prefer living in groups. This becomes problematic since it is not always easy to find travelmates who share the same interest. One of the ways to handle this is by open trip, which is pretty popular among travellers. Open trip is defined as travelling with strangers. Open trip enables travellers to join others with the same destination and share accommodation expenses to reduce spending.

Bearing this in mind, the aim of this design is to accommodate travellers with their travelmates while designing a mobile visual application medium and an appealing, easily-accessed user interface.

The methods used is making a mobile application with a filter which is suitable for Indonesian and online advertisements to promote the application.

Keywords: generation Y, tourism, travelmate, open trip, communal society

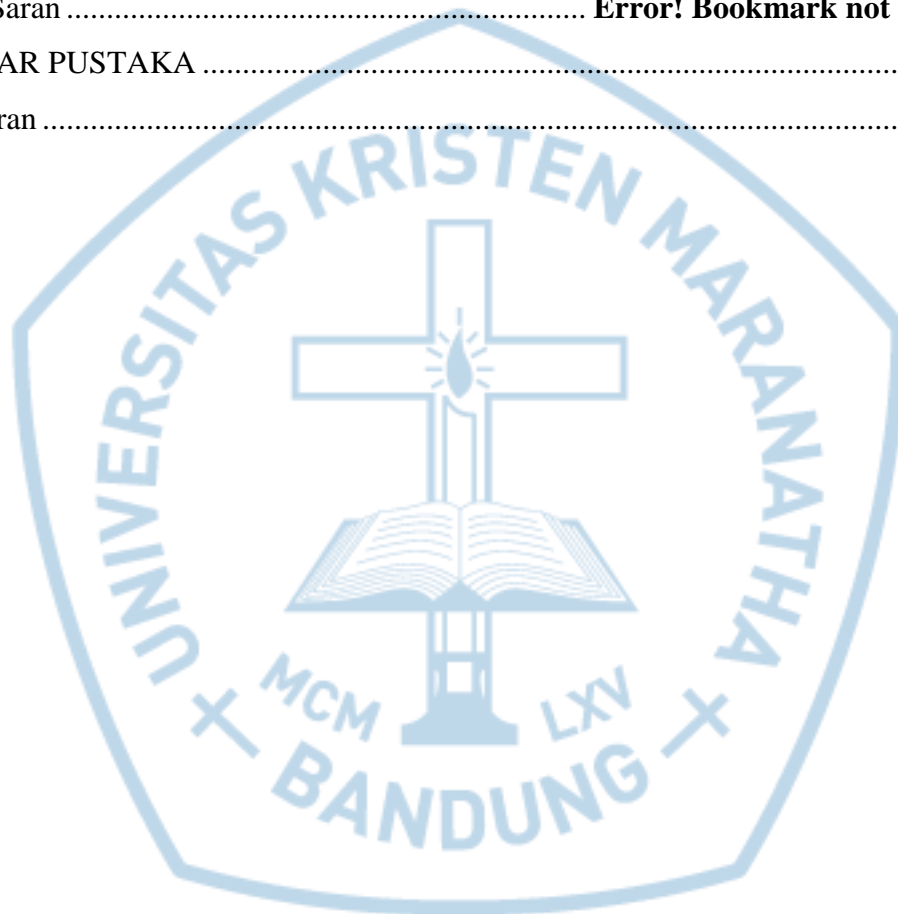


DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II.....	5
2.1 Pariwisata.....	5
2.1.1 Pengertian Pariwisata.....	5
2.1.2 <i>Backpacking</i>	7
2.2 Teori Terkait DKV.....	8
2.2.1 Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 <i>Brand Experience</i>	10
2.2.3 Generasi Y	11
BAB III	13
3.1 Data dan Fakta.....	13
3.1.1 Komunitas <i>Backpacker</i> Indonesia.....	13
3.2 Data Wawancara dan Kuisisioner	16
3.2.1 Wawancara dengan Boncel.....	16

3.2.2 Wawancara dengan Adi Utoyo	17
3.2.3 Data Kuisisioner	18
3.3 Tinjauan Proyek Sejenis	26
3.3.1 Lonely Planet	26
3.3.2 Trip Together	26
3.3.2 Backpackr.....	27
3.4 Analisa Terhadap Data dan Fakta.....	28
3.4.1 STP.....	28
3.4.2 SWOT	30
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
4.1 Konsep Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
4.2 Konsep Kreatif	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Flat Desain	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Warna.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Tipografi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 Fotografi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.5 Istilah dalam Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
4.3 Konsep Media	37
4.4 Hasil Karya.....	37
4.4.1. <i>Brand Identity</i>	37
4.4.2 <i>Layout System</i>	39
4.4.3 <i>Icon Aplikasi</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.4 <i>Grid Aplikasi</i>	41
4.4.5 <i>Icon</i>	42
4.4.6 <i>UI Elements</i>	43
4.4.7 <i>Splash Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.8 <i>Login Screen</i>	45
4.4.9 <i>Home Screen</i>	45
4.4.10 <i>Menu Screen</i>	46
4.4.11 <i>Search Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.12 <i>Filter Screen</i>	48

4.4.13 <i>Destination Descriptions</i>	49
4.4.14 <i>Trip Listing</i>	50
4.4.15 <i>Trip Result</i>	51
4.4.16 <i>Tripper Screen</i>	52
4.5 <i>Budgeting</i>	52
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulán.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Sarán.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	54
Lampiran	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Komunitas BPI.....	13
Gambar 3.2 Diagram Pertanyaan No. 1	18
Gambar 3.3 Diagram Pertanyaan No. 2	19
Gambar 3.4 Diagram Pertanyaan No. 3	19
Gambar 3.5 Diagram Pertanyaan No. 4	20
Gambar 3.6 Diagram Pertanyaan No. 5	21
Gambar 3.7 Diagram Pertanyaan No. 6	22
Gambar 3.8 Diagram Pertanyaan No. 7	22
Gambar 3.9 Diagram Pertanyaan No. 8	23
Gambar 3.10 Diagram Pertanyaan No. 9	23
Gambar 3.11 Aplikasi Trip Together	26
Gambar 3.12 Aplikasi Backpackr	27
Gambar 4.1 Ilustrasi Open Trip	31
Gambar 4.2 Skema Perancangan BX dan Open Trip.....	32
Gambar 4.3 Ilustrasi Konsep Desain.....	33
Gambar 4.4 Ilustrasi Flat Desain dan Fotografi	34
Gambar 4.5 Konsep Warna	34
Gambar 4.6 Tipografi.....	35
Gambar 4.7 Fotografi	36
Gambar 4.8 Logo Open Trip.....	38
Gambar 4.9 <i>Layout System</i>	39
Gambar 4.10 Icon Aplikasi	40
Gambar 4.11 Grid Aplikasi	41
Gambar 4.12 Icon	42
Gambar 4.13 <i>UI Elements</i>	43
Gambar 4.14 <i>Splash Screen</i>	44
Gambar 4.15 <i>Login Screen</i>	45
Gambar 4.16 <i>Home Screen</i>	45
Gambar 4.17 <i>Menu Screen</i>	46

Gambar 4.18 <i>Search Screen</i>	47
Gambar 4.19 <i>Filter Screen</i>	48
Gambar 4.20 <i>Destination Descriptions</i>	49
Gambar 4.21 <i>Trip Listing</i>	50
Gambar 4.22 <i>Trip Result</i>	51
Gambar 4.23 <i>Tripper Screen</i>	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan	4
Tabel 4.1 <i>Budgeting</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran..... 56



