

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MUSEUM NASIONAL SEJARAH ALAM
INDONESIA (Munasain)
(Periode 2 Maret 2020 Sampai 30 November 2020)**

***Mobile Application Design for National Museum of Natural History of Indonesia
(Munasain)
(Period 2 Maret 2020 - 30 November 2020)***

Zahara Rima Andika¹, Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds.²

^{1,2}Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹zahararimaandika@telkomuniversity.ac.id. ²dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) adalah museum yang terletak Kota Bogor. Museum yang sebelumnya digunakan sebagai laboratorium bagi para peneliti yang bekerja di lembaga ilmu pengetahuan Indonesia (LIPI). Resmi menjadi museum pada tahun 2007, dilakukan perkembangan pertama pada tahun 2015, mengganti nama menjadi Munasain pada awal tahun 2016, dan masih dikembangkan sampai saat ini. Didalam museum memiliki koleksi-koleksi artefak dengan jumlah keseluruhannya ada 2000 koleksi dari seluruh penjuru nusantara, yang mendasari biologi atau dari alam. Akan tetapi, sebagian masyarakat kurang tertarik pada museum, tingkat kunjungan pada museum masih rendah, banyak yang belum mengetahui keberadaan Munasain, dan belum adanya media informasi yang dapat dijangkau dengan mudah oleh masyarakat. Dengan memanfaatkan potensi mobile *apps* dan masifnya pengguna *smartphone* maka terdapat peluang untuk memperkenalkan Munasain ke Masyarakat. Peranan aplikasi bagi museum itu sendiri sangat besar, tidak hanya mempermudah pengunjung tapi juga mempermudah pengelola untuk menggunakannya. Perancangan ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dari pihak museum, perbandingan antar museum lain dan studi pustaka buku-buku terkait untuk menghasilkan media informasi berupa aplikasi yang dapat menjadi media informasi bagi masyarakat dan juga sebagai ciri khas dalam segi media informasi Munasain.

Kata Kunci: Museum, Masyarakat, Aplikasi, Media informasi.

Abstract

The National Museum of Indonesia Natural History (Munasain) is a museum located in Bogor City. The museum was previously used as laboratory in researchers working at Indonesia Institute of Sciences (LIPI). It officially become a museum in 2007, made first development in 2015, change name to Munasain in early 2016, and still being developed to this day. Inside the museum has a collection of artefacts with total of 2000 collections from all over the archipelago, which are based on biology or from nature. However, some people are less interested in museums, the level of visit to museums is still low, many do not know about the existence of Munasain, and there is a no information media that can be easily accessed by the public. By utilizing the potential of mobile apps and the massive number of smartphone users, there is an oppoturnity to introduce Munasain to the community. The role of the application for the museum itself is very large, not only making it easier for visitor but also making it easier for managers to use it. This desain carried out by the mentod of observation, interviews from the museum, comperation between other museums and literature study of related books to produce information media in the form of

applications that can become information media for the community and also characteristic in term of information media of Munasain.

Keyword: *Museum, Society, Application, Information Media.*

1. Pendahuluan

Manusia dari berbagai belahan dunia mempunyai sejarah yang sangat panjang. Sejarah adalah kajian atau peristiwa yang sudah benar-benar terjadi dimasa lampau yang dapat dipelajari dari dokumen yang sudah tersedia hingga kini. (Hirst, 2019). Sejarah mencakup kosmik atau antariksa, geologi, sejarah mahluk hidup, dan sosial budaya. Kita dapat mempelajari semua sejarah itu dari berbagai media, salah satunya adalah melalui sebuah Museum.

Museum adalah suatu objek wisata yang dapat dikunjungi, didalamnya terdapat berbagai macam koleksi peninggalan budaya. Ketua Asosiasi Museum Indonesia, Putu Supadma mengatakan ada 5 alasan mengapa museum penting bagi masyarakat, yaitu: museum menjadi pusat edukasi, pendidikan untuk masyarakat, sebagai inspirasi dimana museum memberikan penggambaran bagaimana suatu kemenangan dimasa lalu, menjadi rumah kebudayaan tertinggi dimana masyarakat dapat melihat karya budaya di museum, sebagai rumah peradaban mulia, sebagai tempat berinteraksi dan berdialog. Berdasarkan kelima hal tersebut maka museum berpotensi menjadi primadona tempat wisata bagi masyarakat. (Prodjo, 2016). Namun pada kenyataannya, jika dibandingkan dengan obyek wisata yang lain, kunjungan wisatawan ke museum jauh lebih rendah. Data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jakarta pada bulan Juni 2019 menunjukkan bahwa kunjungan wisatawan ke Museum Sejarah Jakarta hanya 401.259 orang, sedangkan kunjungan ke Taman Impian Jaya Ancol sebanyak 6.807.255 orang. Disebutkan juga bahwa Museum Bahari, Museum Joang, Museum Satri Madala dn Museum Prasasti termasuk 5 obyek wisata yang memiliki kunjungan wisatawan terendah (Tim Media Statistik Jakarta, 2019)

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) adalah museum yang berisi informasi sejarah alam Indonesia dan tipe ekosistem serta sumberdaya hayatinya. Museum yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda 22 - 24, Kota Bogor ini sebelumnya digunakan sebagai labolatorium bagi para peneliti bidang Botani, Pusat Penelitian Biologi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Munasain merupakan revitalisasi dari Museum Etnobotani yang diresmikan pada tahun 1982 dan mulai dipugar pada bulan Mei 2016. Upaya revitalisasi dilakukan agar pengembangan informasi dapat dilakukan dengan lebih baik dan profesional. Pengembangan Munasain dilakukan secara bertahap hingga mencapai target lima lantai dimana akan terdapat cerita berkesinambungan dari lantai satu sampai lantai 5. Lantai pertama berisi informasi tentang perkembangan penelitian hayati di Indonesia. Lantai kedua berisi informasi mengenai keanekaragaman tipe ekosistem di Indonesia dan keterkaitannya dengan manusia. Dua lantai berikutnya berisi informasi mengenai kearifan lokal masyarakat Indonesia dan pengetahuan dari masa ke masa tentang pemanfaatan keanekaragaman hayati. Museum berbasis sains ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat, terutama generasi muda, agar mengenal sejarah alam Indonesia, budaya, dan keanekaragaman hayati yang menjadi identitas bangsa (Oktaviani, 2018) Berdasarkan data kunjungan tahun 2019, sebanyak 70% pengunjung Munasain adalah pelajar dari berbagai sekolah dan berdasarkan hasil survey yang berupa kuisisioner diketahui bahwa para pelajar tersebut mengetahui Munasain dari sekolahnya masing-masing. Manajemen Munasain menargetkan kenaikan pengunjung umum yang sampai saat ini belum bisa terpenuhi. Kurangnya kunjungan dari masyarakat umum kemungkinan dikarenakan belum adanya media informasi yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah dan cepat. Kendala tersebut dapat diatasi dengan menyediakan media digital mengenai Munasain yang bersifat komunikatif, informatif dan interaktif.

Salah satu media digital yang mudah dan cepat diakses adalah aplikasi yang dapat dibuka melalui smartphone android. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Websindo pada januari 2019, jumlah pemakai smartphone sebesar 60% atau 355,5 milyar orang. Pengguna smartphone yang

membuka aplikasi dan sosial media ada sebanyak 48% atau 130 miliar orang dengan pertumbuhan pengguna aplikasi dan sosial media sebesar 8.3% dalam setahun. Berbeda dengan pengguna Laptop atau Desktop komputer yang hanya sebesar 22%. Oleh karena itu banyak sekali perusahaan besar maupun kecil yang pada mulanya menggunakan website sebagai sarana promosi beralih menggunakan aplikasi. (Tim Media Websindo, 2019).

Munasain perlu memiliki suatu media informasi untuk mencapai jumlah pengunjung seperti yang ditargetkan oleh manajemen Munasain. Target tersebut dapat dicapai dengan memanfaatkan potensi *Mobile apps* dan masifnya penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini dikarenakan *Mobile Apps* lebih mudah digunakan, lebih aman, lebih cepat, dan bisa digunakan walaupun tidak tersambung ke internet. Berbeda dengan *website* yang harus tersambung dengan internet. (Arunarsirakul, 2015).

2. Kajian Teori

A. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* (*Mobile Apps*) adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat dilakukan dari perangkat *mobile* (*Smartphone, Tablet, iPod* dll) dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara *standalone* (Siegler, 2008). Menurut Pressman dan Bruce (2014:9) aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk *platform mobile* (misalnya *IOS, Android* atau *Widowsmobile*). Ada beberapa jenis aplikasi *mobile*. Menurut Fling (2009: 70-80) ada 6 jenis aplikasi *mobile*. Yaitu: *Sms, Mobile Website, Mobile Web Widgets, Mobile Web Applications, Native Applications, Games*. Ada 7 elemen desain yang harus diterapkan pada aplikasi *mobile* (Fling, 2009: 116-134), yaitu : *Contexts, Pesan, Penampilan, Layout, Warna, Typografi, Grafik*.

B. User Interface

User interface memiliki berbagai macam definisi dari berbagai pakar. Menurut Pressman (2010: 312), Desain *user interface* adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. Berbeda dari Pressman, Tidwell (2010: 1), menyatakan bahwa Desain *user interface* adalah sebuah alat yang ada pada media digital yang digunakan oleh penggunanya. Seperti alat untuk melakukan pencarian pada sebuah topik yang terletak pada website. Ada 4 prinsip utama pada *user interface*, yaitu: *Usability, Valuable, Adaptability, Desirable*. Ada 5 aturan dasar dalam membuat *User Interface* yang dikatakan oleh Neil (2014: 230-248), yaitu: Gunakan sedikit teks, Tidak memakai front loading, Buatlah menjadi bermanfaat, Buatlah mudah untuk pengguna menggunakan dengan sekali belajar, Dengarkanlah apa yang diinginkan pengguna.

C. User Experience

User experience (UX) memiliki banyak definisi. Menurut, Perea dan Giner (2017: 59), Desain *user experience* adalah sebuah desain yang dibuat untuk para pengguna. Contohnya, jika kita mendesain sebuah aplikasi dengan berbagai macam alat kita harus membuat penggunanya dengan mudah mengerti apa fungsi dari alat pada penggunaan aplikasi pertama kalinya. Selain itu, Perea dan Giner (2017: 2), juga menyatakan bahwa Desain *user experience* dari sebuah produk atau layanan adalah bagaimana kita memahami cara pemakaian pengguna dan membuat desain yang baru sesuai dengan keinginan pengguna. Berbeda dengan pendapat di atas, Gothelf dan Seiden (2013: 4), mendeskripsikan bahwa Desain *user experience* adalah cara bekerja sebuah layanan atau produk yang sesuai dengan permintaan dan kebiasaan pengguna. Faktor yang mempengaruhi UX menurut Soegaard (2018: 20) ada tujuh, yaitu: berguna, dapat digunakan, dapat ditemukan, kredible, diinginkan dapat diakses, berharga. Ada 3 dasar dalam membuat *User Experience* yang dikatakan oleh Gothelf (2013: 5-7), yaitu: Desain Thinking, Pengembangan Perangkat Lunak, Lean Startup method dari Eric Ries.

D. Layout

Rustan (2009: 0), menyatakan bahwa layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Fungsi layout menurut Fling (2009: 121), adalah sebagai penggambaran bagaimana aplikasi akan bekerja saat digunakan. Menurut Rustan (2014:74-75) ada 4 prinsip yang harus dipenuhi dalam membuat layout, yaitu: Sequence, Emphasis, Unity, Balance.

E. Fotografi

Menurut Berger (1990:18), Fotografi adalah sebuah gambar yang dihasilkan oleh sebuah alat bernama kamera yang membuat apa yang kita lihat dengan mata bisa diabadikan dengan lebih mudah dibandingkan dengan sebuah lukisan. Membuat sebuah gambar dengan perspektif yang berbeda dan lebih luas. Fungsi fotografi yang ditulis oleh Berger (1990:10), adalah sebagai media yang ditangkap oleh fotografer yang ingin menceritakan suatu objek.

F. Typografi

Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang typografi. Menurut Rustan (2014: 16), Tipografi adalah semua peraturan yang berhubungan dengan huruf. Selain itu Rustan (2014:18), juga menyatakan bahwa Typeface adalah beberapa karakter yang dibuat khusus untuk dipakai dengan tema yang sama. Namun berbeda pendapat dengan Rustan, Maharsi (2012: 5), menyatakan Typografi seni tentang mendesain, mencipta, memilih dan memilah, menta dan mengorganisir huruf dalam segala aspek ketentuan yang meliputi dirinya dan berkaitan erat dengan estetika serta komunikasi yang efektif karena mampu mewakili konsep dan inti pesan yang disampaikan melalui karakter serta ciri khas huruf yang dimiliki. Penggunaan typografi yang baik pada desain menurut Suyanto (2007:46), adalah: pilihlah jenis huruf yang mudah dibaca, hindarilah dua jenis huruf yang serupa yang menghasilkan kontras rendah dan menyebabkan ketidak serasian saat dipandang.

G. Ilustrasi

Ilustrasi penting bagi sebuah desain baik simple maupun rumit. Menurut Sigit Santoso (Thesis Binus, 2007:22), menerangkan ilustrasi dapat berupa gambar, symbol, relief, atau music yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu. Selain itu, Menurut Simmon Jennings dalam bukunya yang berjudul "The Complete Guide to Advanced Illustration and Design", tiga fungsi dari ilustrasi yaitu sebagai informasi, dekorasi, dan komentar. (Thesis Binus, 2007:22). Berbeda dengan diatas, Berger (1990: 9), menyatakan Ilustrasi adalah gambar yang terlihat yang telah ditiru atau dibuat kembali. Fungsi lain dari ilustrasi menurut Fling (2009: 134), adalah untuk melengkapi tampilan dan nuansa, atau sebagai konten ditampilkan sejajar dengan teks.

H. DKV

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

3. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan pada aspek imaji atau gambar untuk memaknai pesan yang disampaikan gambar, ada metode yang dikembangkan dari cara pengamatan visual, yaitu analisis konten yang diikuti dengan analisis visual. (Soewardikoen, 2013:14). Data observasi pada penelitian ini diperoleh dengan cara pengamatan secara

langsung dan pencatatan secara berkala terhadap obyek penelitian, yaitu pengunjung, gedung, koleksi dan sistem informasi (Website, Instagram, Facebook) Munasain.

b. Wawancara

Wawancara terstruktur lebih dari sekedar percakapan biasa, wawancara selalu ada tujuan “percakapan dengan suatu tujuan” dimana pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan sedemikian rupa untuk mendapatkan topik yang diminatinya, sekaligus mengarahkan diskusi ke arah yang diinginkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan. (Soewardikoen, 2013:20). Data wawancara diperoleh dengan cara melakukan wawancara terstruktur dengan pengurus Munasain dan dengan ahli di bidang perancangan Aplikasi.

c. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden” atau orang yang merespon pertanyaan (Soewardikoen, 2013:25). Data kuesioner diperoleh dengan membagikan angket kepada pengunjung museum yang dipilih secara acak berjumlah 100 partisipan yang dilakukan dalam waktu singkat. Data kuisisioner juga diperoleh dari kuesioner yang dibagikan secara online berjumlah 56 Partisipan.

d. Studi pustaka

Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks (Soewardikoen, 2013:6). Data sekunder studi pustaka diperoleh dengan mengumpulkan informasi dari berbagai artikel di internet, buku-buku teori yang berkaitan dengan aplikasi, Museum dan Munasain.

4. Hasil dan Pembahasan

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) adalah museum yang dibangun untuk mengedukasikan tentang hubungan antara manusia dan alam yang ditempati. Selain itu museum juga memberitahukan pada kita sejarah berkembangnya bioteknologi di Indonesia. Tujuan museum adalah sebagai media komunikasi interaktif dengan masyarakat tentang pentingnya nilai-nilai sejarah alam dan kehidupan manusia, dan mempromosikan ilmu pengetahuan dan meningkatkan pemahaman iptek “science education facilities”. Pengunjung Munasain dari berbagai usia yang ingin mengetahui apa yang ada di dalam museum. Pengunjung biasanya kelompok yang sudah berkunjung ke kebun raya lalu langsung pergi ke museum yang ada di sekitar kebun raya termasuk Munasain. Oleh karena itu Munasain dipenuhi pengunjung saat weekend atau liburan. Menurut pengurus Munasain, Munasain adalah museum yang memiliki sejarah yang panjang dan juga sampai saat ini Munasain sendiri masih dalam tahap pengembangan. Munasain sendiri selain Museum digunakan untuk sarana public seperti sanggar tari, pameran kontemporer, pameran bersama, workshop. Maka dari itu Munasain adalah tempat penting, dan pendapat dari dosen ahli media, aplikasi *mobile* mungkin sekarang sedang diminati. Jika aplikasi yang akan dibuat sama dengan *website* yang sudah ada untuk apa membuat sebuah aplikasi *mobile*. Maka dari itu, dengan perancangan aplikasi ini harus memiliki inovasi, dan harus mengupdate informasi akan museum secara berkala. Berdasarkan dari 2 data kuisisioner dapat disimpulkan bahwa banyak responden yang belum mengetahui akan Munasain dan masih banyak yang belum pernah mengunjungi Munasain. Responden lebih banyak menggunakan Android, memainkan rata-rata 4-6 jam, dan mengakses informasi melalui social media. Responden menganggap adanya fitur pemilihan bahasa, fitur pencarian, dan fitur petunjuk pada sebuah aplikasi, dan menganggap sangat penting adanya fitur search bar, pemilihan bahasa dan kecepatan akses pada sebuah aplikasi, responden juga sangat setuju bahwa tampilan sebuah aplikasi dapat membuat pengguna kembali menggunakan sebuah aplikasi. Sehingga diperlukannya memasukan fitur-fitur diatas untuk perancangan aplikasi Munasain

yang akan dilakukan. Desain UI yang simple atau flat desain juga lebih disukai oleh kebanyakan responden dibandingkan dengan gaya desain yang lainnya.

5. Konsep Perancangan

A. Konsep Pesan

Pesan yang disampaikan adalah memuat akan semua informasi mengenai Munasain dari profil Munasain, Visi & Misi, Koleksi, Program Publik, Kalender Booking, Scan kode QR pada koleksi di Museum. Disampaikan kepada target audiens harus dengan kalimat dan juga penjelasan yang dapat dipahami oleh target audiens dengan tampilan yang menarik, agar pengunjung tidak merasa bosan saat membuka aplikasi *mobile*.

B. Big Idea

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan analisis, saya ingin membuat perancangan sebuah aplikasi *mobile* dengan ide besar “*Munasain in one touch*”. Aplikasi *mobile* yang dapat membantu Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia untuk mempermudah menyebarkan informasi tentang Museum kepada para pengunjung dengan mudah dan cepat.

C. Tagline

Tagline adalah kata atau frasa yang mudah diingat dan digunakan oleh kelompok atau bisnis untuk untuk menarik perhatian. Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) sendiri telah mempunyai Tagline yaitu: “Edukatif, Kreatif, Inspiratif, Inovatif & Menyenangkan”.

D. Konsep Media

Tujuan Media

Berdasarkan hasil kuisisioner dan wawancara, maka Tujuan media yang digunakan adalah untuk mempermudah pengguna untuk mengakses informasi mengenai Munasain.

Penempatan Media

Berdasarkan hasil kuisisioner dan wawancara, maka media yang digunakan adalah media online berupa aplikasi *mobile* sistem operasi android. Perancangan ini akan diterapkan pada ponsel android dengan satuan pixel 360 X 640 px.

Strategi Media

Strategi media yang dilakukan mengenai aplikasi ini akan memanfaatkan promosi dengan menggunakan media online seperti Instagram. Sedangkan media cetak flyer akan disimpan di area resepsionis di museum sebagai media promosi offline.

E. Konsep Kreatif

Berdasarkan konsep pesan dan strategi komunikasi yang sudah penulis lampirkan, konsep kreatif yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah: Penggunaan gaya desain yang mengikuti jaman dan banyak digunakan saat ini seperti flat design, yang dimana flat design sendiri memiliki bentuk yang sederhana, Warna akan diambil dari logo Munasain yang sudah ada yaitu hijau toska, hijau tua, kuning, dan putih, Bentuk ikon yang sederhana tetapi memiliki ciri khas dengan warna sesuai agar mudah dipahami oleh pengunjung aplikasi, Pemilihan navigasi yang efektif untuk mempermudah pengunjung aplikasi saat mengakses aplikasi, Layout yang rapih dan memperbanyak white space, agar nyaman untuk dilihat, Penggunaan tipografi yang minimalis dan juga sederhana dengan ukuran font 10-30pt agar mudah dibaca, Adanya banner pengingat pada halaman home agar pengunjung dapat mengetahui agenda kegiatan yang diadakan Munasain, Maskot sebagai ikon aplikasi dengan fungsi untuk mempermudah pengunjung dalam mengingat website Munasain dengan gaya flat design dengan warna seperti pada logo.

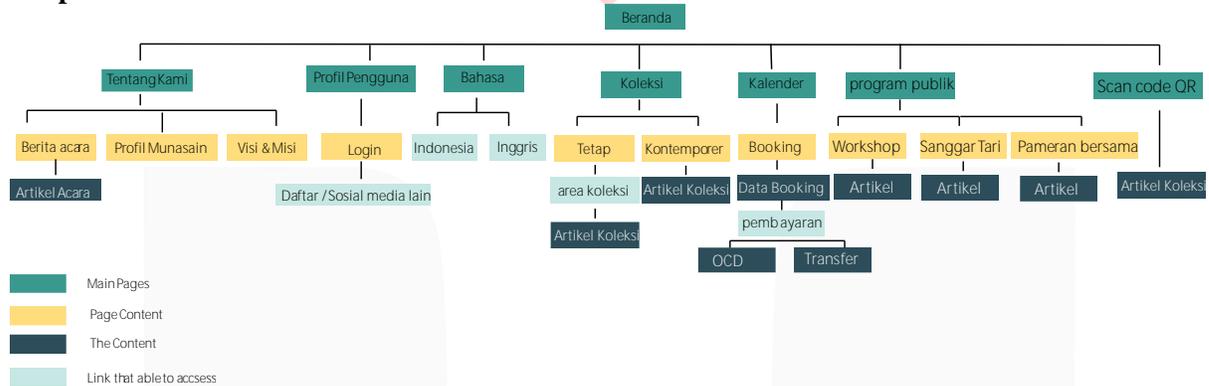
F. Moodboard



Moodboard

(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)

G. Site Map



Site Maps

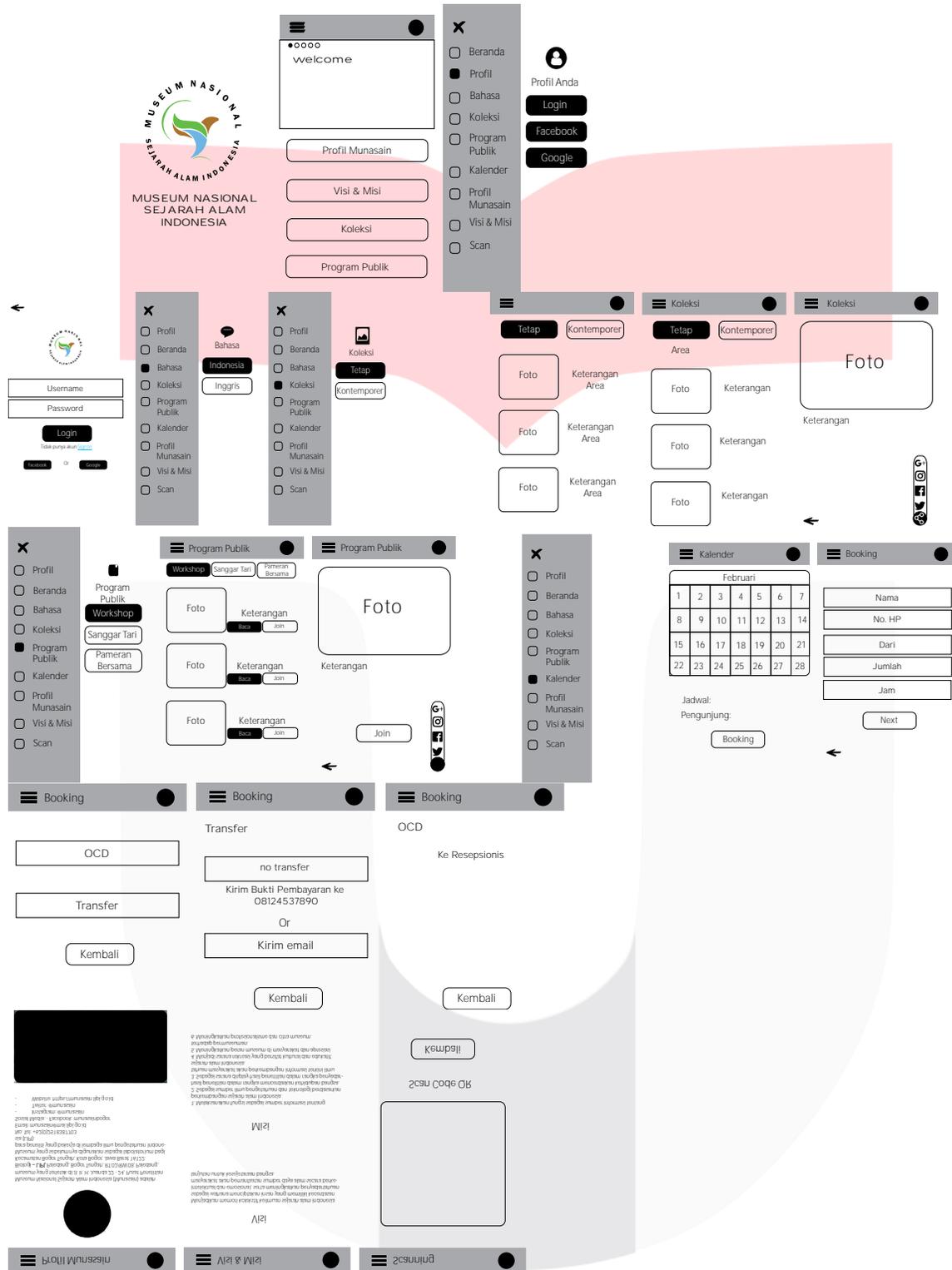
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)

H. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan aplikasi penulis menggunakan flat design sebagai art style dari perancangan aplikasi ini dan art style ini akan diterapkan di keseluruhan aspek visual termasuk icon. Lalu untuk typografi dengan typeface modern dan mudah dibaca. Maka dari itu saya memilih font Fivo sans untuk penulisan artikel dan Monument untuk penulisan kategori. Dalam penggunaan warna saya memilih warna dari Logo Munasain itu sendiri yaitu hijau toska (#38998E), kuning(#FEDB7C), biru tua (#2B4D59) dan putih (#FFFFFF). Dikarenakan warna tersebut sudah memiliki arti dari Munasain. Hijau yang menggambarkan sumber daya hayati, Kuning menggambarkan ceria dan bersinar, biru tua menggambarkan langit dan lautan, putih diartikan memberi harapan yang bersih bercahaya. Fotografi dengan format jpeg dan png akan menampilkan gambar isi dari Munasain dengan high resolution. Maskot yang dibuat terinspirasi dari logo resmi Munasain yang berbentuk burung garuda yang mewakili fauna, lambang negara, siklus terakhir rantai makanan, dan lingkaran menggambarkan dunia. dengan warna yang berdasar dari palet warna yang dipilih.

I. Hasil Perancangan

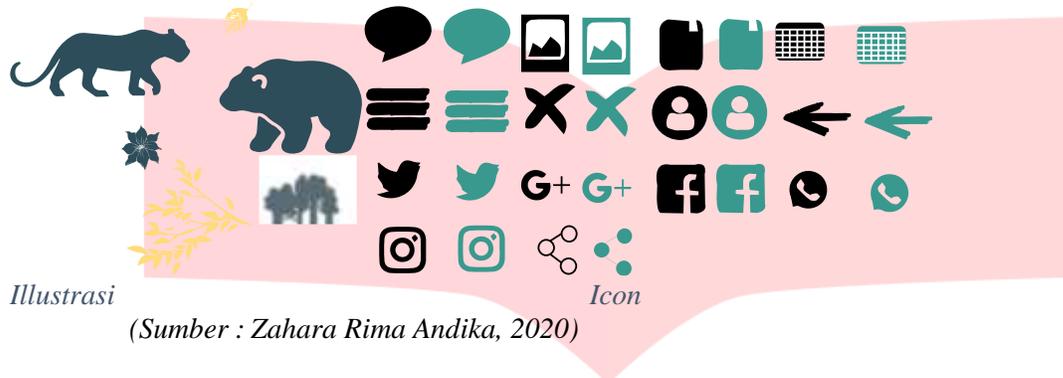
1. Wireframe



WireFrame
(Sumber: Zahara Rima Andika, 2020)

2. Elemen Visual

Icons



Ilustrasi

Icon

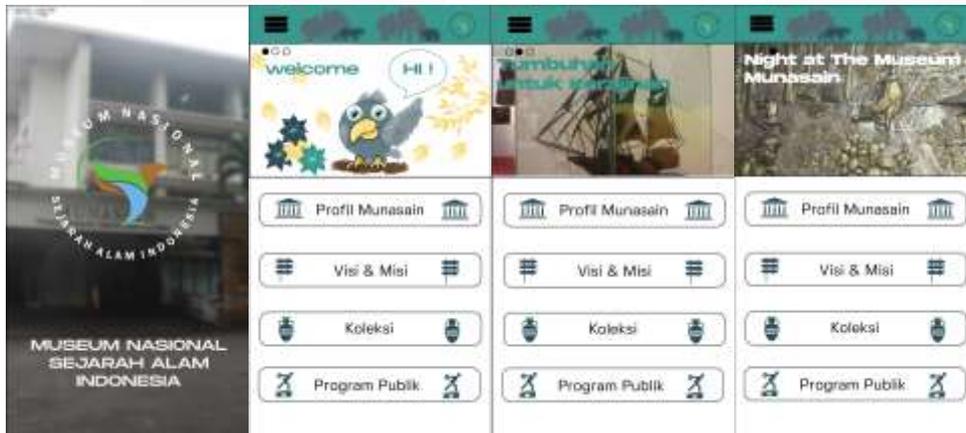
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Maskot Sain

(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)

3. Visual Wireframe

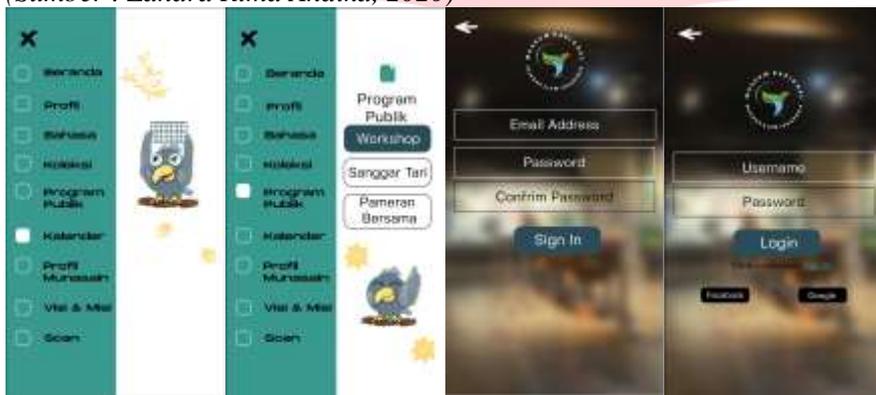


halaman pertama & beranda

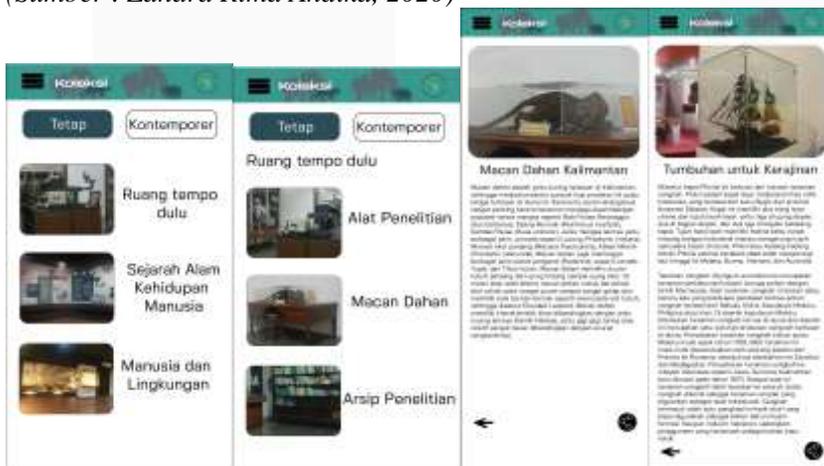
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Menu
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Menu & Login
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Koleksi
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Program publik & Kalender
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Scan & Booking
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)



Profil & Visi dan Misi
(Sumber : Zahara Rima Andika, 2020)

6. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu Museum adalah tempat wisata yang mengajarkan kita akan sejarah dari berbagai macam bidang tetapi sebagian masyarakat kurang tertarik untuk mengunjungi museum. Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain) merupakan museum yang berisi yang dimana masyarakat masih belum mengetahui keberadaan Munasain dan informasi mengenai Munasain sendiri masih susah dijangkau dengan mudah oleh masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus Munasain dan dosen ahli bidang aplikasi Munasain adalah tempat penting bagi masyarakat karena sebagai sarana edukasi dan layanan public. Aplikasi *Mobile* harus memiliki inovasi dan juga pengembangan berlanjut, dan 2 kuisisioner yang dibagikan koresponden masih banyak yang belum mengetahui akan Munasain dan masih banyak yang belum pernah mengunjungi Munasain. Maka dari itu, dibuatnya perancangan ini dapat membantu pihak Munasain untuk mengembangkan Munasain, menyadarkan masyarakat akan pentingnya museum dan mempermudah penyebaran informasi dengan cepat kepada masyarakat.

Referensi

- [1] Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: Penguin Grups Ltd.
- [2] Fling, Brian. 2009. *Mobile Design and Development*. United States of Amerika: O'Reilly Media, Inc.
- [3] Gothelf, Jeff dan Josh Seiden. 2013. *Lean UX*. United States of Amerika: O'Reilly Media, Inc.
- [4] Hidayat, Tonny. 2019. *Komputer Grafis (Belajar Elemen Dasar Grafis Menjadi Pro)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- [5] Maharsi, Indiria. 2013. *TIPOGRAFI (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- [6] McCLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comic (The Ivicible Art)*. United States of Amerika: Kitchen Sink Press.
- [7] Neil, Theresa. 2014. *Mobile Design Pattern Gallery, Second Edition*. Canada: O'Reilly Media, Inc.

- [8] Perea, Pablo dan Pau Giner. 2017. *UX Design for Mobile*. Birmingham: Packt Publishing.
- [9] Rustan, Suriyanto. 2014. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [10] Soegaard, Mads. 2018. *The Basic of User Experience Design*. Aarhus: Interaction Design Foundation.
- [11] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- [12] Suyanto, Asep Herman. 2013. *Gaya Desain Tinjauan Sejarah*. Jakarta Pusat: Penerbit Pascasarjana IKJ.
- [13] Swasty, Wirania. 2017. *Serba-Serbi Warna dalam Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [14] Tidwell, Jenifer. 2011. *Designing Interfaces, Second Edition*. Canada: O'Reilly Media, Inc.
- [15] Kadi, David. 2017. "Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time dengan Augmented Reality di Kabupaten Sumba Barat Daya" dalam *S2 Thesis, Teks (Bab II)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [16] Library Binus. 2014. "RS1_2014_1_549" dalam *e-Thesis doc, Bab 2*. Universitas Bina Nusantara.
- [17] Arunarsirakul, Angela. 2015. "Mobile Web vs Mobile Apps survey report". <https://blog.jakpat.net/mobile-web-vs-mobile-apps-survey-report/>, diakses pada Oktober 2020.
- [18] Oktaviani, Zahrotul. 2018. "Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia Tampil Segar". <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/travelling/18/05/17/p8ti0d284-museum-nasional-sejarah-alam-indonesia-tampil-segar>, diakses pada Oktober 2020.
- [19] Portal Statistik Sektor Propinsi DKI Jakarta. 2019. "Taman Impian Jaya Ancol Menjadi Destinasi Favorit Wisatawan". <http://statistik.jakarta.go.id/kunjungan-wisatawan-nusantara-hingga-juni-2019-sebesar-1748-juta/>, diakses pada November 2020.
- [20] Websindo. 2019. "Indonesia Digital 2019: Tinjauan Umum". <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>, diakses pada November 2020.
- [21] Projo, Wahyu Adityo. 2016. "Apa Pentingnya Mengunjungi Museum?". <https://travel.kompas.com/read/2016/10/13/102900027/apa.pentingnya.mengunjungi.museum>. Diakses pada November 2020.
- [22] Hirst, K. Kris. 2019. "What is History, a Collection of Definition". <https://www.thoughtco.com/what-is-history-collection-of-definitions-171282>, diakses pada Oktober 2020.