

# **Perancangan Aplikasi Tour Guide Museum Sejarah Jakarta Berbasis Mobile Web**

Auryn Vasthie Octarizka<sup>1</sup>, Erneza Dewi Krishnasari, S.Ds., M.Ds.<sup>2</sup>,  
Bayyinah Nurrul Haq, S.Sn., M.Pd.<sup>3</sup>

Universitas Trilogi  
Jl. TMP. Kalibata No.1, RT.4/RW.04, Duren Tiga, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12760  
E-mail : auryn.vasthie@gmail.com<sup>1</sup>, ernezadewi@trilogi.ac.id<sup>2</sup>,  
bayyinah.nh@trilogi.ac.id<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Perancangan Aplikasi Tour Guide Museum Sejarah Jakarta Berbasis Mobile Web bertujuan untuk memandu pengunjung dengan waktu yang efisien dan dengan alur yang benar sesuai dengan alur yang dibuat oleh Museum Sejarah Jakarta. Melalui Tour Guide Museum Sejarah Berbasis Mobile Web, pengunjung dapat berinteraksi dengan museum. Tour Guide berisi foto dan penjelasan tentang setiap koleksi yang ada di museum, pengunjung juga dapat menggunakan map untuk menelusuri museum sesuai dengan alur perjalanan. Berdasarkan pengalaman dan survei Tour Guide dan pengunjung Museum Sejarah Jakarta, aplikasi ini disarankan sebagai pilihan audiens untuk memandu mengunjungi Museum Sejarah Jakarta ketika membutuhkan pemandu. Tour Guide yang tersedia untuk memandu terbatas sehingga pengunjung harus bergantian untuk menggunakan jasa Tour Guide dan beberapa pengunjung melakukan perjalanan tanpa Tour Guide dengan alur perjalanan bebas, tidak mengikuti alur yang telah ditentukan oleh pihak Museum. Hal ini memungkinkan aplikasi Tour Guide dirancang sebagai solusi membantu memandu pengunjung Museum Sejarah Jakarta dengan tujuan pengunjung mendapatkan cerita dan pengalaman baik saat berkunjung ke Museum Sejarah Jakarta.

**Kata kunci : Aplikasi, Desain, Tour Guide, Museum**

## **ABSTRACT**

The design of the Jakarta History Museum Tour Guide Application Based on Mobile Web aims to guide visitors in an efficient time and with the right flow according to the flow made by the Jakarta History Museum. Through the Mobile Web-Based History Museum Tour Guide, visitors can interact with the museum. The Tour Guide contains photos and explanations of each collection in the museum, visitors can also use a map to browse the museum according to the itinerary. Based on the experiences and surveys of Tour Guides and visitors to the Jakarta History Museum, this application is recommended as the audience's choice to guide visiting the Jakarta History Museum when you need a guide. The Tour Guides available to guide are limited so that visitors have to take turns to use the services of a Tour Guide and some visitors travel without a Tour Guide with a free travel path, not following the path determined by the Museum. This allows the Tour Guide application to be designed as a solution to help guide visitors to the Jakarta History Museum with the aim of visitors getting good stories and experiences when visiting the Jakarta History Museum.

**Keyword : Application, Design, Tour Guide, Museum**

# 1. PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Museum Fatahillah adalah Museum Sejarah Jakarta yang berada di Jalan Taman Fatahillah No.1, Jakarta Barat atau yang lebih dikenal dengan Kota Tua. Museum Sejarah Jakarta dibangun pada tahun 1707 dengan luas tanah 1.300 meter persegi. Gedung tersebut yang digunakan sebagai Museum Sejarah Jakarta adalah balai kota Batavia yang dalam bahasa Belanda disebut *Stadhuis van Batavia* pada zaman penjajahan Belanda.

Gedung Museum Sejarah Jakarta dibangun pada masa Gubernur Jendral Pieter de Carpentier pada 27 April 1626 sebagai balai kota dan telah mengalami renovasi pada 25 Januari 1707 di masa pemerintahan Gubernur Jendral Joan Van Hoom dan renovasi tersebut selesai pada tanggal 10 Juli 1710 bertepatan dengan masa pemerintahan Gubernur Jendral Abraham Van Riebeeck.

Gedung Museum Jakarta tidak saja digunakan sebagai Balai Kota, tetapi juga berfungsi sebagai tempat ibadah di hari Minggu, kantor Catatan Sipil, kantor Pengadilan, dan Dewan Kotapraja atau yang dikenal dengan *Collage Van Scheppen*. Gedung Museum Sejarah Jakarta pernah digunakan untuk kantor Pemerintah Provinsi Jawa Barat pada tahun 1925-1942, digunakan juga sebagai kantor pengumpulan Logistik Dai Nippon, serta sebagai Markas Komando Militer Kota (KMK) I tahun 1952 yang kemudian menjadi gedung Kodim 0503 Jakarta Barat. Balaikota diserahkan kepada PEMDA DKI Jakarta tahun 1968 dan ditetapkan sebagai Museum sejak tahun 1974. (museumindonesia.com, 2016)

Koleksi yang dimiliki Museum Sejarah Jakarta terbagi di berbagai ruang, seperti ruang Tarumanegara-Sunda, ruang argikultur dan perunggu-besi, ruang kebudayaan buni, ruang orientasi, ruang linimasa, ruang Sultan Agung, ruang senjata, ruang interaksi dengan bangsa Eropa, ruang kebudayaan Betawi, ruang numismatik dan masih banyak ruangan lainnya yang berisi koleksi barang yang pernah digunakan pada saat gedung Museum Sejarah Jakarta menjadi balai kota Batavia. Dibagian taman belakang Museum Sejarah Jakarta terdapat patung Dewa Hermes yang merupakan dewa dari mitologi Yunani. Patung Dewa Hermes dilambangkan sebagai keberuntungan dan perlindungan bagi kaum pedagang.

Gedung Museum Sejarah Jakarta mengalami perubahan menjadi Museum Djakarta Lama pada masa Kemerdekaan Indonesia dan dilindungi oleh Lembaga Kebudayaan Indonesia (LKI). Kepengurusan Museum Djakarta Lama diserahkan kepada PEMDA DKI Jakarta dan diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin pada tanggal 30 Maret 1974 yang kemudian dikenal sebagai Museum Sejarah Jakarta.

Sejak tahun 1999 Museum Sejarah Jakarta memiliki koleksi benda-benda yang berasal dari masa pemerintahan Belanda. Museum ini tidak hanya menjadi sarana pendidikan, tetapi juga menjadi tempat rekreasi untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman. (Hafidz, 2019)

Setiap minggunya ada banyak pengunjung yang datang Museum Sejarah Jakarta, termasuk pengunjung Asing yang juga ingin belajar tentang sejarah Jakarta. Saat liburan panjang dan akhir pekan jumlah pengunjung museum sejarah Jakarta lebih banyak dari hari biasanya. Namun, jumlah *tour guide* yang memandu di museum sejarah Jakarta terbatas, sehingga para pengunjung harus menunggu jadwal *tour guide* selanjutnya ketika *tour guide* lain sedang memandu. Hal itu membuat tidak efisien dan membuang waktu pengunjung yang ingin melihat dan mengetahui cerita dari setiap barang koleksi museum karena harus menunggu *tour guide* lain selesai memandu pengunjung lain pada waktunya.

Oleh karena itu, perlu adanya aplikasi *Tour Guide* sebagai petunjuk pengunjung memberi informasi museum dan cerita yang berhubungan dengan sejarah setiap barang koleksi yang ada di museum. Pengunjung dapat memilih dua alternatif untuk mengunjungi museum, pengunjung dapat memilih *Tour Guide* sebagai pemandu wisata museum atau menggunakan aplikasi *Tour Guide* sebagai pengganti *Tour Guide* untuk memandu wisata museum Sejarah Jakarta. Dengan adanya aplikasi *Tour Guide*, waktu pengunjung menjadi lebih banyak dimuseum tanpa harus menunggu *Tour Guide* lain selesai memandu. Selain menikmati suasana museum yang lawas dan belajar sejarah, pengunjung juga dapat berinteraksi dengan museum melalui aplikasi *Tour Guide*.

## 2. METODOLOGI

### 2.1. Aplikasi

Fundation Terram (2015) menyatakan bahwa Aplikasi memiliki banyak makna yang dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya Sri Widianti, mengatakan bahwa “Aplikasi merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan.” (Fundación Terram, 2015)

### 2.2. Aplikasi Berbasis Mobile

Aplikasi berbasis Mobile adalah proses pengembangan handphone, PDA, atau Smartphone. Aplikasi berbasis Mobile telah tersedia di telepon ketika proses manufaktur atau biasa disebut aplikasi bawaan. Tidak hanya aplikasi bawaan, aplikasi juga dapat di unduh oleh pengguna dari toko aplikasi dan distribusi perangkat lunak mobile platform lainnya.

Pada tahun 2004, Lee, dari Shneider Scell mengatakan bahwa ada beberapa anggapan yang salah mengenai aplikasi mobile, yaitu masyarakat beranggapan jika pengembangan aplikasi perangkat mobile mudah meski sebenarnya sulit, pengembangan aplikasi mobile dapat dilakukan dengan cepat dan pengembangan aplikasi mobile jauh lebih murah.

### 2.3. Jenis-Jenis Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile memiliki berbagai manfaat untuk pengguna. Selain sebagai media pemasaran, Permana (2016) menyatakan aplikasi mobile berguna untuk memberikan pelayanan yang dapat meningkatkan user experience dan engagement dengan pengguna. Ada tiga macam aplikasi mobile, diantaranya yaitu Native, Hybrid dan Web.

Aplikasi Web dapat menjadi pilihan yang baik dalam membuat atau membangun produk. Hal itu karena aplikasi berbasis Web memiliki persyaratan yang minim, fiturnya tidak membutuhkan push Notification dari perangkat mobile. Aplikasi berbasis Web juga tidak mengeluarkan biaya yang mahal, tetapi tidak dapat didistribusikan melalui aplikasi native. (Permana, 2016)

### 2.4. Tour Guide

Seorang Tour Guide memiliki tanggung jawab dalam mengatur waktu berkunjung disebuah destinasi wisata. Tour Guide berperan menjadi ketua saat berada di tempat wisata untuk memberikan informasi tentang destinasi tersebut. Tidak hanya memberikan informasi, Tour Guide juga menjemput rombongan wisatawan dan menyambut tamu. Sebagai seorang Tour Guide juga memberikan rekomendasi restoran atau tempat makan yang akan dituju saat perjalanan di kota tersebut. (Vokasee.id, 2019)

Ketika mengunjungi Museum, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan. Pengunjung dapat berwisata sambil belajar, mendapatkan pengetahuan ketika berwisata. Tidak hanya melihat koleksi bersejarah di Museum, pengunjung dapat membaca penjelasan koleksi yang ada di Museum. Pengunjung juga dapat menggunakan jasa *Tour Guide* untuk membantu memandu perjalanan, mendapatkan pengetahuan lebih lengkap dengan mendengarkan *Tour Guide* yang menjelaskan tentang Museum dan koleksi yang ada di museum.

Beberapa aspek yang dapat ditambahkan untuk mendukung dalam membuat suasana dalam mengunjungi Museum lebih menyenangkan agar pengunjung memiliki pengalaman berbeda, seperti menambahkan musik, membuat penjelasan pada koleksi museum menarik seperti menggunakan layar sentuh, atau bahkan menggunakan aplikasi *tour Museum* yang dapat membantu pengunjung untuk memandu perjalanan di Museum.

### 2.5. Museum Sejarah Jakarta

Museum Sejarah pada umumnya mengoleksi banyak pengetahuan sejarah dan hubungannya dengan masa kini dan masa depan. Museum-museum ini punya benda koleksi yang bervariasi. Dimulai dengan artefak, dokumen, peninggalan dalam berbagai bentuk dan segala sesuatu yang sesuai dengan zamannya. Tidak sedikit museum bersejarah, seperti situs bersejarah seperti Pulau Robben, Museum Sumpah Pemuda dan Sejarah Museum Fatahillah atau Museum Sejarah Jakarta. (Asfihan, 2021)

Sebelum resmi difungsikan sebagai museum pada 30 Maret 1974, gedung Museum Sejarah Jakarta digunakan sebagai Balai kota atau Stadhuis. Selama 215 tahun (1710-1925),

Belanda menjadikan gedung ini sebagai Balaikota sekaligus pusat pemerintahannya di Batavia (sebutan untuk Jakarta pada masa silam).

Menurut buku petunjuk Museum Sejarah Jakarta (2012), Stadhuis tak hanya berfungsi sebagai kantor pemerintahan (balaikota). Gedung ini juga di fungsikan untuk aneka urusan seperti Kantor Dewan Urusan Perkawinan, Panitia Kesejahteraan anak-anak yatim piatu, Kantor Balai Harta (Jawatan Pegadaian), Dewan Kotapraja (Collage Van Scheepenen), Dewan pengadilan (Raad Van Justitie) dan lain-lain.

Gedung ini lebih banyak berperan dalam pemerintahan (Balaikota) dan kantor pengadilan. Sejak tahun 1649, gedung ini dilengkapi dengan sel atau ruang penjara. Ruang penjara disini digunakan bagi mereka yang tengah menunggu keputusan (vonis) dari majelis hakim pengadilan. Ruang penjara itu berada di lantai dasar bangunan utama bagian belakang. (Museum Sejarah Jakarta, 2012)

### 3. LANDASAN TEORI

Menurut pendapat Pambajeng dan Ardiansyah (2019) yang menjelaskan tentang pengembangan *User Interface* dan *User Experience* metode yang digunakan dalam merancang aplikasi terbagi menjadi empat tahap, yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan, desain dan pengujian *usability*. (Pambajeng & Ardiansyah, 2019)

#### 3.1. Pengumpulan Data

Pada tahap metode pengumpulan data ada beberapa cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, yaitu mendatangi dan melakukan Mendatangi dan melakukan wawancara dengan salah satu Tour Guide Museum Sejarah Jakarta untuk mendapatkan informasi tentang Tour Guide dan sistem penjelasan Tour Guide kepada pengunjung untuk mengetahui interaksi antara Tour Guide dengan pengunjung, membuat riset tentang Tour Guide dan pengunjung Museum, dan membuat kuisisioner tentang sistem berkunjung ke Museum.

#### 3.2. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan, ada dua macam kebutuhan dalam perancangan Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web*, diantaranya yaitu kebutuhan *User* dan kebutuhan Sistem.

Menganalisis kebutuhan *user* untuk membangun perancangan *user experience* dan *user interface* pada aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta berbasis *Mobile Web*. Mengalisis kebutuhan fungsional desain dan kebutuhan non-fungsional.

#### 3.3. Desain UI/UX

Pada perancangan Desain UI/UX Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta terdapat tahap Desain Konseptual dan Desain fisik.

Pada Desain Konseptual ada beberapa langkah dalam perancangan Aplikasi, yaitu Model Interaksi, Paradigma Interaksi dan Arsitektur Informasi.

Desain fisik yang akan dibuat dalam perancangan aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web* adalah Desain 3D, dan Desain Interaksi Visual.

#### 3.4. Pengujian Usability

Pengujian Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta berbasis *Mobile Web* yang di lakukan menggunakan Adobe Experience Design (XD) dengan menyediakan Kode QR dan filter Instagram.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

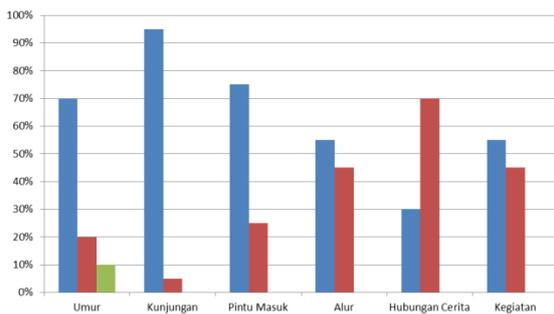
#### 4.1. Data Lapangan

Beberapa hasil data yang terkumpul dari berbagai macam tahapan pengumpulan data, tahapan tersebut berupa wawancara dengan salah satu Tour Guide di Museum Sejarah Jakarta, melakukan riset ke Museum secara berkala dan membuat kuisisioner.

Hasil wawancara dengan salah satu *Tour Guide* di Museum Sejarah Jakarta menyatakan bahwa pengunjung yang datang dipandu dengan baik sesuai dengan arah atau rute yang sudah ditentukan oleh Museum Sejarah Jakarta. Sebagian pengunjung yang datang dan berjalan bebas dan melihat koleksi museum tanpa mengikuti rute yang dibuat oleh pihak Museum Sejarah Jakarta. Pengunjung yang menggunakan jasa *Tour Guide* memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cerita yang ada dibalik koleksi Museum dan banyak bertanya tentang beberapa koleksi museum maupun sejarah gedung Museum Sejarah Jakarta.

Hasil riset ketika berada di Museum Sejarah Jakarta memperlihatkan perilaku pengunjung yang datang ke Museum Sejarah

Jakarta mengikuti alur perjalanan yang telah dibuat dan dibatasi oleh pihak Museum. Namun, tidak banyak pengunjung yang mengetahui hubungan cerita antar ruangan dan koleksi yang ada di Museum. Pengunjung yang datang tidak banyak yang membaca secara lengkap ketika menikmati berwisata di Museum Sejarah Jakarta, rata-rata dari mereka lebih menyukai melihat benda koleksi dengan teliti daripada membaca penjelasan yang tertera disetiap benda koleksi.



**Gambar 1.** Grafik hasil kuisioner

Pada Grafik diatas menunjukkan hasil kuisioner. Kategori umur batang berwarna biru menyatakan bahwa sebanyak 70% responden dengan umur 17-25 tahun yang mengisi kuisioner, 20% berumur 26-40 tahun dan 10% berumur 41-60 tahun. Pada kategori kunjungan 95% responden pernah mengunjungi Museum Sejarah Jakarta. Kategori Pintu Masuk menyatakan 75% responden masuk dari pintu utama dan 25% responden masuk dari pintu keluar. Pada kategori alur, 55% responden mengikuti alur kunjungan yang sudah dibuat oleh Museum Sejarah Jakarta dan 45% responden berjalan bebas tanpa mengikuti alur perjalanan yang benar. Pada kategori hubungan cerita, 30% responden mengerti hubungan cerita sejarah antar ruangan dan benda koleksi yang ada pada Museum Sejarah Jakarta dan 70% responden tidak mengerti hubungan cerita antar ruangan dan benda koleksi. Pada kategori kegiatan 55% responden lebih menyukai melihat benda koleksi tanpa membaca keterangan atau cerita, sedangkan 45% responden membaca keterangan atau cerita setiap benda koleksi.

#### 4.2. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan *User* menjadi acuan sebagai meneliti kebutuhan yang diperlukan oleh *User* ketika menggunakan Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta yang berbasis Web.

#### Customer Journey

<i>Timeline</i>	<i>Before</i>	<i>During</i>	<i>After</i>
<i>Touch-point</i>	Siapkan, uang untuk registrasi <i>Smartphone</i> dan <i>earphone</i> .	Lakukan Registrasi, scan kode QR untuk membuka aplikasi, Baca dan dengarkan tentang koleksi museum pada setiap ruangan	Dapat memahami alur perjalanan dengan menggunakan map di aplikasi
<i>Emotion</i>	Ingin mengetahui alur perjalanan yang tepat, tidak ingin menunggu/mengantri untuk menggunakan jasa <i>tour guide</i> .	Mencoba menggunakan fitur-fitur yang ada di aplikasi	Waktu menjadi lebih efisien tanpa menunggu <i>tour guide</i> yang bertugas
<i>Device</i>	Melihat <i>x-banner</i> yang menunjukkan aplikasi baru yang diluncurkan oleh museum	Menyelesaikan alur perjalanan dengan baik menggunakan fitur map	Berbagi pengalaman dan foto ke sosial media

Pada *touchpoint*, pengguna bisa menyiapkan beberapa hal sebelum menggunakan aplikasi *Tour Guide*, pengguna menggunakan fitur-fitur yang ada di aplikasi *Tour Guide* dan mendapatkan manfaat saat menggunakannya. Pada *emotion*, pengguna bisa merasakan perbedaan antara sebelum menggunakan, saat menggunakan dan setelah menggunakan Aplikasi *Tour Guide* Museum Jakarta. Pada *device*, pengguna mendapat pengalaman dalam menggunakan aplikasi *Tour Guide* melalui fitur yang telah tersedia dan dapat memberi ulasan setelah penggunaan aplikasi.

#### Studi Komparasi

Sebagai panduan dan referensi perancangan Aplikasi *Tour Guide* Museum

Sejarah Jakarta Berbasis Web membutuhkan studi komparasi. Mulai dari referensi warna, tata letak dan penggunaan aplikasi. Terdapat dua referensi yang dibutuhkan sebagai panduan perancangan, yaitu *The Virtual art Museum Tour App* yang merupakan contoh aplikasi virtual pada museum seni dan *Virtual Tour Museum Nasional*.

### Kebutuhan Fungsional Desain

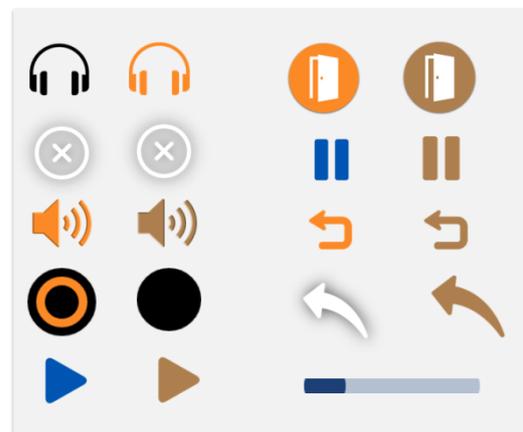
Pada kebutuhan Fungsional Desain ada beberapa kebutuhan desain setiap halaman aplikasi, berikut adalah kebutuhan yang diperlukan dalam membuat Aplikasi *Tour Guide Museum Sejarah Jakarta*:

No.	Halaman	Isi	Kebutuhan
1.	Registrasi	Scan Code QR	<i>Code QR</i>
2.	<i>Home Page</i>	Foto, tulisan, ikon, logo	<i>Button start, button language</i>
3.	Ruang Mural	Foto tulisan, ikon	<i>Button map, button explor, icon headphone</i>
4.	Ruang Tarumanegara-Sunda	Foto, ikon,	<i>Button next, button image, Slider audio, icon play, icon pause,</i>
5.	Durga Kali	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
6.	Ruang Tarumanegara	Foto, ikon,	<i>Button next, button image, Slider audio, icon play, icon pause,</i>
7.	Prasasti Tugu	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
10.	Prasasti Ciaruteun	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
11.	Ruang Stadhuis	Foto, ikon,	<i>Button next, button image, Slider audio, icon play, icon pause,</i>
12.	Lemari Buku Besar	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
13.	Lukisan Van der Parra	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
14.	Ruang Lini masa	Foto, ikon,	<i>Button finish, button image, Slider audio, icon play, icon pause,</i>

15.	Lini Masa	Tulisan, Ikon	<i>Button back</i>
16.	<i>Pop Up</i>	Gambar ilustrasi, tulisan, ikon	<i>Modal Window, Button Skor, images/icon finish</i>
17.	<i>Score Page</i>	Tulisan, ikon, ilustrasi	<i>Button finish, button photo</i>
18.	Instagram	Kamera	<i>Filter</i>

### Struktur Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi dibutuhkan ikon dan tombol. Struktur Aplikasi yang akan dirancang terdiri dari ikon dan tombol. Fungsi ikon dan tombol berbeda-beda pada aplikasi yang akan dirancang, berikut adalah penjelasan fungsi pada ikon dan tombol untuk Aplikasi *Tour Guide Museum Sejarah Jakarta Berbasis Mobile Web*.



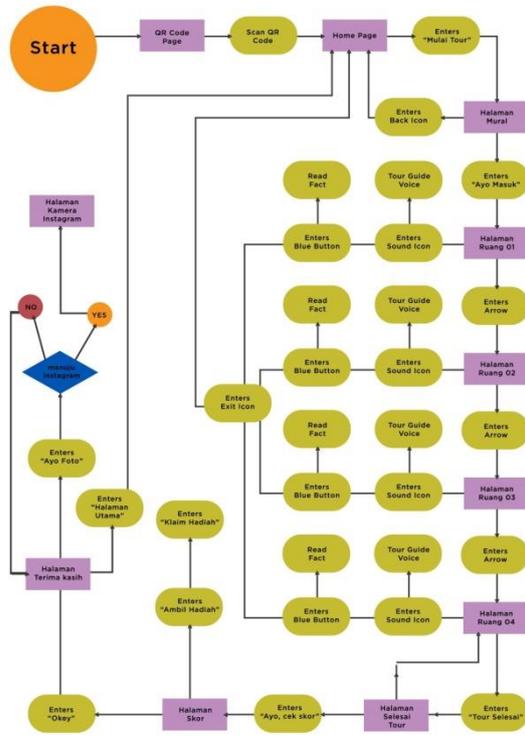
Gambar 2. Ikon dan tombol

### User Flow

Konsep Aplikasi yang akan dibuat untuk Aplikasi *Tour Guide Museum Sejarah Jakarta* yaitu Aplikasi berbasis *Mobile Web* yang dapat diakses oleh pengunjung dengan smartphone masing-masing. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengunjung dapat memulai perjalanan sesuai arahan yang tepat dan tidak mengacak. Aplikasi ini tersedia map perjalanan pengunjung yang dapat menentukan dimana pengunjung berada pada saat itu dan juga menuntun pengunjung untuk berjalan sesuai dengan urutan ruangan. Aplikasi ini juga melampirkan foto dan penjelasannya beserta audio yang dapat didengar oleh pengunjung. Aplikasi ini juga menampilkan

fakta unik dari beberapa koleksi museum yang belum orang lain ketahui atau tidak tersedia pada penjelasan Museum.

dua orang yang membutuhkan petunjuk perjalanan dalam mengunjungi Museum Sejarah Jakarta.



Gambar 2. User Flow

### 4.3. Konsep Aplikasi Tour Guide

Ada beberapa Konsep aplikasi *Tour Guide* yang akan dirancang pada Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web*, yaitu Konsep Pengguna, Konsep Interaksi dan Konsep Visual.

#### Konsep Pengguna

Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta didesain berbasis *Mobile Web* untuk memudahkan pengguna dalam memandu diri sendiri saat berkunjung ke Museum Sejarah Jakarta tanpa harus memenuhi data memori *smartphone*. Operasional sistem Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta hanya dapat diakses ketika mengunjungi Museum Sejarah Jakarta, dengan menggunakan *smartphone* pribadi dan internet.

Aplikasi ini dapat digunakan ketika pengunjung tidak ingin menunggu *Tour Guide* yang sedang bertugas, diperuntukkan satu sampai

#### Konsep Interaksi

Konsep Interaksi didesain agar mengatur interaksi pada aplikasi yang akan dirancang. Ada beberapa Interaksi pada Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta berbasis *Mobile Web* yang akan di rancang. Konsep-konsep interaksi tersebut terdiri dari jenis interaksi, jenis informasi dan konsep rute.

Beberapa jenis interaksi yang akan dirancang pada Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta berbasis *Mobile Web*, diantaranya yaitu interaksi pembayaran dengan memindai kode QR, interaksi dengan objek display menampilkan foto ruangan dan penjelasan setiap barang koleksi, interaksi dengan *tour guide* menghadirkan suara yang dapat didengar beserta fakta menarik dan interaksi dengan media sosial menyediakan filter untuk berswafoto.

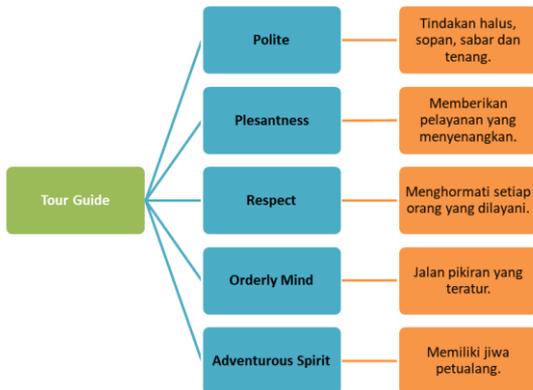
Beberapa jenis informasi yang didesain untuk ditampilkan pada aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta yang berbasis *Mobile Web*, yaitu Teks yang digunakan Teks Deskripsi dan teks Eksposisi, menggunakan Bahasa Indonesia, Audio menjelaskan sejarah singkat Museum Sejarah Jakarta dan rute yang akan dikunjungi oleh pengguna dan foto tampak depan museum dan foto ruangan yang meliputi beberapa koleksi yang ada dimuseum.

Rute yang akan ditempuh oleh pengguna aplikasi akan diarahkan sebelum memasuki ruangan koleksi pertama museum. Pada laman Ruangan Mural, pengguna dapat melihat rute yang akan ditempuh dengan menekan tombol peta. Kemudian laman berubah menjadi laman peta, ada titik berwarna hijau yang dapat ditekan dan kemudian mengarahkan ke ruangan yang akan ditempuh oleh pengguna atau pengunjung Museum Sejarah Jakarta.

#### Konsep Visual

Pada konsep Visual terdapat *Key Word* yang akan menjadi hal utama dalam terbentuknya aplikasi *Virtual Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta. Terdapat *Moodboard* sebagai penggambaran perasaan yang akan dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi *Virtual Tour Guide*. Warna yang digunakan senada dengan tema pada Museum Sejarah Jakarta. *Font* pada aplikasi telah

ditentukan, beserta Ikon dan tombol yang ada pada aplikasi.



**Gambar 3.** *Keyword*

Ada lima sifat umum seseorang *Tour Guide*, yaitu *Polite*, *Plesantness*, *Respect*, *Orderly Mind* dan *Adventurous Spirit*. *Tour Guide* memiliki sifat sopan dan santun, juga tentang dalam berbicara maupun menjelaskan kepada pengunjung. *Tour Guide* memberikan pelayanan yang menyenangkan agar pengunjung mendapatkan kesan dalam perjalanan, memiliki rasa menghormati untuk setiap pengunjung yang dilayani, jalan pikiran teratur dalam menceritakan koleksi secara rinci dan juga memiliki jiwa petualang untuk mengajak pengunjung menelusuri tempat.



**Gambar 4.** *Warna*

Ada lima warna yang akan digunakan pada perancangan Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web*, diantaranya yaitu, warna coklat yang mendominasi rasa nyaman, warna oranye yang mengartikan jiwa petualang, warna biru mendominasi nuansa tenang, warna hitam mengartikan nyata dan putih mengartikan bersih.

Bagian	Font	Warna
Judul	Gotham 35 pt <i>Black</i>	Hitam
Judul (Koleksi)	Calisto MT 18 pt	Biru
Subjudul	Gotham 18 pt <i>Medium</i>	Biru
Deskripsi	Gotham 8 pt <i>Book</i>	Hitam
Tombol	Gotham 12 pt <i>Bold</i>	Putih

Dalam perancangan Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web* ada dua font yang akan digunakan, yaitu Font Gotham dan Font Calisto MT.



**Gambar 4.** *Warna*

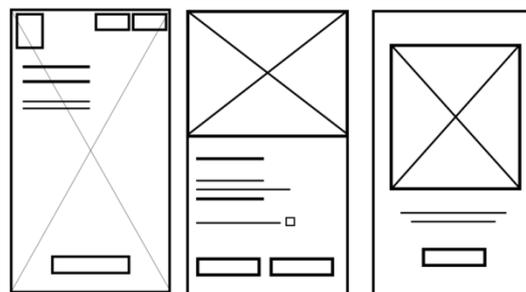
Beberapa tombol dibutuhkan untuk merancang UI/UX Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web*.

#### 4.4. Implementasi Desain Aplikasi

Mengimplementasikan Desain Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web* dengan *Low Fidelity Wireframe* dan *High Fidelity Wireframe*.

##### *Low Fidelity Wireframe*

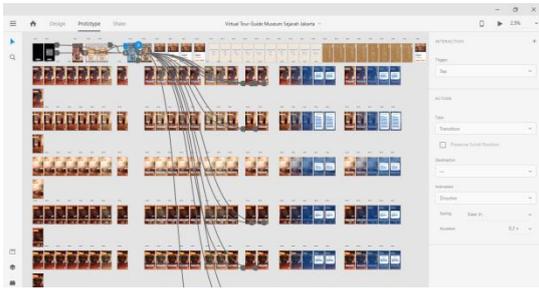
Dengan dibuatnya *Low Fidelity Wireframe* berguna untuk mengurangi kesalahan dalam mendesain. Tahap ini dilakukan untuk menentukan solusi dari masalah yang terjadi.



**Gambar 5.** *Low Fidelity Wireframe*

##### *High Fidelity Wireframe*

Tahap *High Fidelity Wireframe* dilakukan untuk memberikan gambaran aplikasi kepada pengguna. Untuk membuat *High Fidelity Wireframe* menggunakan software Adobe X Design.



**Gambar 6.** High Fidelity Wireframe

## 5. KESIMPULAN

Perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual berupa Perancangan Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta Berbasis *Mobile Web* yang bertujuan untuk memandu pengunjung dengan waktu yang efisien dan juga menuntun pengunjung untuk mengikuti alur perjalanan sesuai dengan alur sejarah di Museum Sejarah Jakarta. Aplikasi berbayar ini untuk satu smartphone dan dapat digunakan satu sampai dua orang.

Dengan dirancangnya Aplikasi *Tour Guide* Museum Sejarah Jakarta berbasis *Mobile Web* akan memudahkan pengunjung untuk memandu diri sendiri melalui fitur *Tour Guide* ini. Aplikasi *Tour Guide* ini dilengkapi dengan foto dan penjelasan singkat tentang tema setiap ruangan. Pengunjung bisa mendengarkan cerita dibalik setiap koleksi yang ada di museum dengan audio yang telah tersedia dan juga diarahkan keruangan-ruangan sesuai dengan urutan yang seharusnya dikunjungi secara tepat.

Perancangan yang dibuat akan lebih sempurna jika dilengkapi dengan trivia disetiap ruangan yang telah dikunjungi. Trivia tersebut berisi pertanyaan tentang ruangan yang telah di kunjungi pengguna untuk menambah daya ingat dan pengetahuan pada pengguna aplikasi. Adanya ilustrasi maskot dengan gaya *Tour Guide* akan menambah daya tarik pengguna dalam menemani perjalanan menjelajah Museum Sejarah Jakarta

## DAFTAR PUSTAKA

- Asfihan, A. (2021). Museum Adalah : Sejarah, Jenis-jenis dan Fungsi Museum. *Museum*. <https://adalah.co.id/museum/>
- Fundación Terram. (2015). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk

Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Penggunaan Aplikasi*, 151, 10–17.

Hafidz, H. (2019). Sejarah Museum Fatahillah Jakarta Singkat dan Lengkap. *Sejarah Bangunan*.

<https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-fatahillah>

IDProgramer. (2019). Pengertian Keunggulan Serta Manfaat Aplikasi Mobile. *Pengertian Keunggulan Serta Manfaat Aplikasi Mobile*.

<https://idprogrammer.com/pengertian-aplikasi-mobile>

kebudayaan.kemdikbud.go.id. (2020). Pengertian Museum. *Museum Kepresidenan*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>

Museum Sejarah Jakarta. (2012). *The Museum Of Jakarta's History Guide Book*. Museum Sejarah Jakarta.

museumindonesia.com. (2016). MUSEUM SEJARAH JAKARTA. *Sejarah Gedung Museum Sejarah Jakarta*. [https://www.museumindonesia.com/museum/16/1/Museum\\_Sejarah\\_Jakarta\\_Jakarta](https://www.museumindonesia.com/museum/16/1/Museum_Sejarah_Jakarta_Jakarta)

Pambajeng, F. R., & Ardiansyah, A. (2019). Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.12928/jstie.v7i1.15801>

Permana, Y. (2016). Ini Dia Perbedaan Aplikasi Native, Hybrid atau Web. *Perbedaan Aplikasi Mobile*. <https://www.codepolitan.com/apa-bedanya-aplikasi-native-hybrid-dan-web/>

Vokasee.id. (2019). Perbedaan Tour Guide dan Tour Leade. *Vokasee Experience*. <http://www.vokasee.id/blog/vokasee-experiences-1/post/perbedaan-tour-guide-dan-tour-leader-60>