

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Contoh Persona</i>	15
<i>Gambar 2.2 Contoh Sitemap</i>	15
<i>Gambar 2.3 Contoh Wireframe</i>	16
<i>Gambar 2.4 Contoh User flows</i>	17
<i>Gambar 2.5 Contoh Prototype</i>	17
<i>Gambar 2.6 Contoh Interaksi On-site dan Off-site</i>	19
<i>Gambar 2.7 Struktur Navigasi Linear</i>	21
<i>Gambar 2.8 Struktur Navigasi Hirarki</i>	21
<i>Gambar 2.9 Struktur Navigasi Non - Linear</i>	22
<i>Gambar 2.10 Struktur Navigasi Campuran</i>	22
<i>Gambar 2.11 Manuscript Grid</i>	26
<i>Gambar 2.12 Column Grid</i>	27
<i>Gambar 2.13 Modular Grid</i>	27
<i>Gambar 2.14 Hierarichal Grid</i>	28
<i>Gambar 2.15 Tipografi Dalam Desain UI</i>	31
<i>Gambar 2.16 Warna RGB dan CMYK</i>	32
<i>Gambar 2.17 Kumpulan Warna Sub-Ordinat</i>	33
<i>Gambar 2.18 Proses Augmented Reality</i>	36
<i>Gambar 2.19 Kerangka Berpikir</i>	39
<i>Gambar 3.1 Sistematika Perancangan</i>	41
<i>Gambar 3.2 Wawancara Dengan Bu Rian Timadar</i>	43
<i>Gambar 3.3 Observasi di Museum Pusaka TMII</i>	45
<i>Gambar 3.4 Logo marq+</i>	45
<i>Gambar 3.5 Penggunaan Aplikasi marq+</i>	46
<i>Gambar 3.6 Tampilan Aplikasi marq+</i>	46
<i>Gambar 3.7 Logo Deutsches Museum</i>	48
<i>Gambar 3.8 Tampilan Aplikasi Deutsches Museum</i>	49
<i>Gambar 4.1 User Persona</i>	54
<i>Gambar 4.2 Ukuran Layar Smartphone</i>	54
<i>Gambar 4.3 Moodboard Perancangan</i>	56

<i>Gambar 4.4 Color Scheme Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	57
<i>Gambar 4.5 Inter UI Font Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	58
<i>Gambar 4.6 Gambar Museum Pusaka</i>	58
<i>Gambar 4.7 Logo Virtual Museum Pusaka</i>	59
<i>Gambar 4.8 Sitemap Perancangan</i>	61
<i>Gambar 4.9 Grid Perancangan</i>	62
<i>Gambar 4.10 Wireframe Perancangan</i>	63
<i>Gambar 4.11 User Flows Perancangan</i>	64
<i>Gambar 4.12 Navigasi</i>	65
<i>Gambar 4.13 Ikon</i>	65
<i>Gambar 4.14 Button</i>	66
<i>Gambar 4.15 Welcome Screen</i>	67
<i>Gambar 4.16 On-Boarding Screen</i>	68
<i>Gambar 4.17 Welcome Screen</i>	69
<i>Gambar 4.18 Home Mobile</i>	70
<i>Gambar 4.19 Info Museum</i>	71
<i>Gambar 4.20 Lokasi Museum</i>	72
<i>Gambar 4.21 Rating Museum</i>	73
<i>Gambar 4.22 Koleksi</i>	74
<i>Gambar 4.23 Lihat Detail</i>	75
<i>Gambar 4.24 AR 360</i>	76
<i>Gambar 4.25 Event</i>	77
<i>Gambar 4.26 Detail Event</i>	78
<i>Gambar 4.27 Pengaturan</i>	79
<i>Gambar 4.28 Prototipe Penggunaan Aplikasi</i>	80
<i>Gambar 4.29 X Banner Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	81
<i>Gambar 4.30 Poster Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	81
<i>Gambar 4.31 Instagtam Post Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	82
<i>Gambar 4.32 Tata Cara Penggunaan Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	82
<i>Gambar 4.33 Instagtam Story Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	83
<i>Gambar 4.34 Leaflet Aplikasi Virtual Museum Pusaka</i>	83