

Define

Tahap define adalah tahap mengelompokkan dan menganalisis data yang sudah ditemukan dari tahap-tahap sebelumnya. Melalui data-data lapangan akan ditemukan kolerasi sehingga menghasilkan permasalahan yang harus diselesaikan.



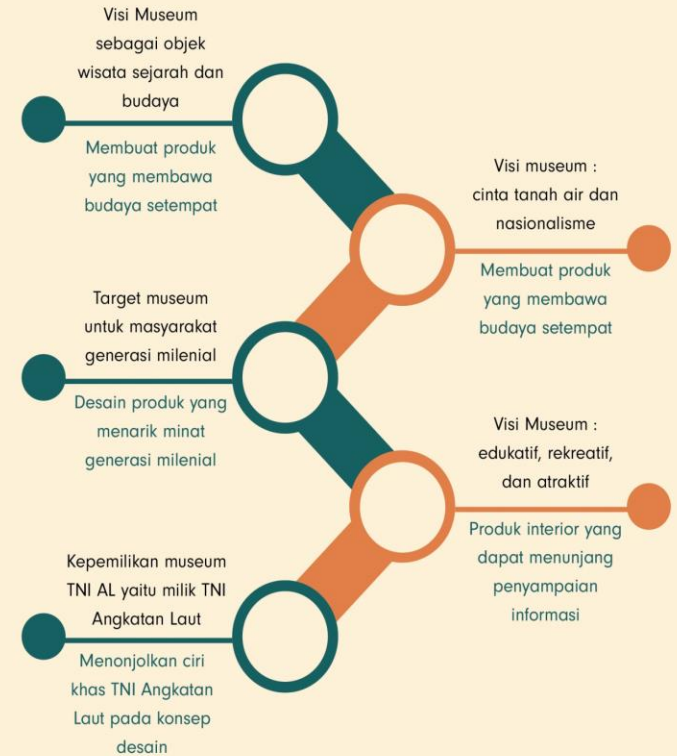
PROGRAMMING

Identifikasi Masalah



Target Pengunjung

01	Masyarakat generasi milenial	Masyarakat generasi milenial tertarik pada desain yang unik dan bagus untuk di foto.
02	Pengunjung domestik dan luar	Pengunjung domestik dan luar menyukai hal baru yang belum ada di tempat lain atau memiliki keunikan dan ciri khas.
03	Instansi / Sekolah	Instansi sekolah biasanya lebih mementingkan informasi-informasi yang terkandung pada sebuah museum. Diperlukan sebuah produk yang informatif sehingga informasi yang ada mudah untuk diterima



KEBUTUHAN PRODUK

Rak display	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7/8
Rak brosur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5/8
Kursi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5/8
Meja resepsionis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5/8
Partisi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6/8

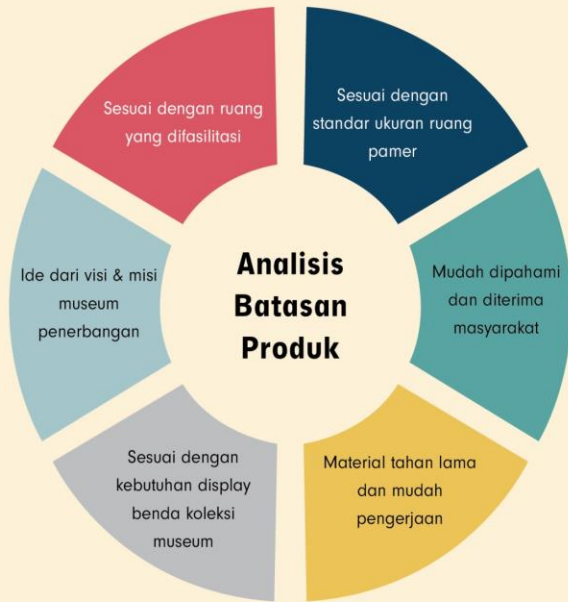
PROGRAMMING

Analisis Sistem Produk



HASIL ANALISIS





Batasan Produk

- Display
- Rak brosur
- Kursi
- Partisi
- Meja resepsionis

IDE PRODUK



Museum Penerbangan

1. Sebagai objek wisata sejarah dan budaya.
2. Edukatif, rekreatif, dan atraktif.
3. Mengkomunikasikan benda-benda koleksi.
4. Memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengunjung.

Interaktif

Hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan Adanya hubungan sebab akibat, adanya aksi dan reaksi.

Iconic

berkaitan dengan lambang atau pun gambar yang langsung memunculkan pertalian atau hubungan dengan benda yang dilambangkannya tersebut.

Ide perancangan produk diambil dari visi dan misi museum penerbangan sebagai konsep bentuk desain iconic seperti museum penerbangan yang merupakan satu-satunya di Surabaya.