



## PERANCANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS *MOBILE* OLEH-OLEH KHAS MINANGKABAU (Minang Pedia)

Fauzan Alhaq Bukharla<sup>1</sup>, Nursyirwan<sup>2</sup>

Program Studi Penciptaan Desain Komunikasi Visual Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jl. Bahder Johan, Guguak Malintang, Padangpanjang, Kota Padangpanjang, 27126.  
Sumatera Barat, Indonesia

Email: fauzanalhaqbukharla@gmail.com, doctornursyirwanmsn.ugm2011@gmail.com

### Abstrak

Aplikasi Android Minang Pedia Oleh oleh Khas Minangkabau yang ditujukan pada pengembangan wilayah Sumatera Barat Sebagai produk dan layanan yang menyediakan fitur berkualitas. Aplikasi ini bermanfaat bagi *user* untuk jual beli produk berupa makanan dan *merchandise* terkhususnya pada wisatawan luar. Aplikasi Minang Pedia melalui proses Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi terhadap pengembangan *idea layout*, *thumbnail*, *comprehensive layout*, dan *final design*. Perancangan dimulai dari konsep, media, ide, data, serta divisualisasikan melalui aplikasi *CoreldrawX7* dan *Android Studio*. Hasil dari perancangan berukuran 1920x1080 pixel menampilkan 6 bagian menu yaitu: *Login*, *Splash*, Kategori Produk, tentang, bantuan dan *Logout*. Aplikasi Minang Pedia menampilkan konsep modern bernuansa elegan, warna pada Aplikasi lebih dominan menggunakan warna marawa (merah kuning dan hitam ) yang mencakup pada tulisan minang pedia, warna merah pada *header* Aplikasi menampilkan kesan kegembiraan dan *energetic*, warna kuning menarik perhatian pada tombol panel, dan warna hitam pada font *headline* dan *subheadline*, font yang digunakan yaitu *OpenSans*.

**Kata Kunci:** aplikasi, android, layanan.

### Abstract

*Android Minang Pedia application by Khas Minangkabau aimed at developing the West Sumatra region as a product and service that provides quality features. This application is useful for users to buy and sell products in the form of food and merchandise, especially for foreign tourists. The Minang Pedia application goes through the process of Observation, Interview, and Documentation towards developing an idea layout, thumbnail, comprehensive layout, and final design. The design starts with concepts, media, ideas, data, and is visualized through the CoreldrawX7 and Android Studio applications. The results of the design measuring 1920x1080 pixel display 6 menu sections, namely: Login, Splash, Product Category, about, help and Logout. The Minang Pedia application displays a modern concept with an elegant nuance, the colors in the application are predominantly using the marawa color (red, yellow and black) which includes Minang pedia writing, the red color in the application header displays a joyful and energetic impression, the yellow color draws attention to the panel buttons, and black color in the headline and subheadline fonts, the font used is OpenSans.*

**Keywords:** applications, android, services.

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman teknologi saat ini yang semakin berkembang mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi yang memberi kemudahan pada setiap penggunaanya serta berkembangnya internet yang sekarang dapat dinikmati hampir bisa dimana saja. Selain itu munculnya sistem operasi *mobile* yang bernama *Android* yang memiliki performa dan kinerja yang baik dengan sebutan *Smartphone*.

Perkembangan zaman yang semakin pesat juga dapat dimanfaatkan dalam media promosi maupun media periklanan.

Indonesia merupakan negara terluas di kawasan Asia Tenggara dengan keberagaman etnik yang mencapai 1128 jenis suku bangsa. Keberagaman tersebut ikut menciptakan variasi berbagai bentuk produk olahan makanan yang dikonsumsi sehingga setiap daerah memiliki makanan khas yang membuatnya berbeda dengan daerah lain. Setiap suku etnik di Indonesia





memiliki makanan tradisional masing-masing seperti Sumatera Barat sebagai provinsi penghasil makanan tradisional yang cukup besar pengaruhnya di Indonesia. Banyak produk tradisional yang terdapat di provinsi Sumatera Barat yang sangat populer bagi wisatawan yang berkunjung.

Produk khas minangkabau sangat diminati oleh pasar lokal maupun interlokal, pemasaran dan pengiklan produk harus bisa lebih efektif dan dapat mencakup ke jaringan yang lebih luas. Salah satu media yang sangat efektif dalam hal ini adalah *Android*. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna lebih mudah menggunakannya, selain *open source android* juga *user friendly* dalam artian mudah digunakan walau pengguna pertama kali menggunakannya.

Makanan dan *merchandise* khas minangkabau adalah oleh-oleh produk yang berkembang di provinsi Sumatera Barat salah satunya keripik balado, rendang talua, galamai, batiah, gantungan kunci dan kaos-kaos minang, yang hanya bisa di dapati apabila berkunjung ke daerah Sumatera Barat. Pemasaran oleh-oleh khas minangkabau sudah semakin meningkat, bukan hanya dalam kota, bahkan sudah meluas hampir keseluruhan provinsi di Indonesia.

Setiap pembelian produk, konsumen harus datang ke toko atau dengan cara membeli melalui via media sosial (*Instagram*, *Whatsaap*, dan *Facebook*), namun dari beberapa media ini terkadang konsumen harus menghubungi terlebih dahulu produk apa yang terbaru tanpa melihat persediaan produk yang *update* dalam media tersebut. Hal ini menjadi masalah jika produk yang diinginkan konsumen tidak sesuai dengan persediaan yang ada dan juga menyinggung efisiensi waktu dalam hal pemesanan barang. Dilihat dari meningkatnya penjualan oleh-oleh khas minangkabau di luar provinsi Sumatera Barat membutuhkan media yang lebih memudahkan untuk memasarkan produk, selain media pengolahan data masih dilakukan secara manual, juga ditemukan minimnya info bagi para konsumen untuk mendapatkan seputar produk yang dijual dan belum adanya media yang lebih mempermudah konsumen untuk melihat produk apa saja yang tersedia di berbagai toko yang menyediakan jasa *online* terkhusus nya oleh-oleh khas minangkabau.

Berdasarkan paparan fakta diatas, untuk ini perancang mencoba memecahkan masalah ini dengan merancang sebuah aplikasi android berbasis mobbille untuk oleh oleh khas minangkabau di provinsi sumatera barat.

Tujuan Perancangan: untuk membuat aplikasi penjualan online agar dapat memudahkan transaksi penjualan, untuk membuat sarana pemasaran berbasis mobile dengan teknologi informasi, dan memudahkan penjualan oleh oleh khas minangkabau di sumatera barat.

## KAJIAN TEORI

### 1. Desain Komunikasi Visual

Manusia, sebagai makhluk sosial mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan makhluk hidup lain. Komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan dan tulisan (visual). Contoh paling konkrit dari komunikasi lisan antara lain adalah berbicara, berdiskusi, melalui media, radio dan lain-lain sedangkan komunikasi tulisan (visual) adalah surat, majalah, brosur, surat kabar, dan lain-lain.

Dalam era globalisasi dewasa ini, banyak di antara nya dengan kesibukan, kurang mempunyai waktu untuk berkomunikasi secara lisan. Komunikasi lebih banyak dilakukan dengan tulisan, contohnya melalui memo, surat, faksimili, e-mail dan lain-lain; atau secara visual, contohnya dengan poster, *leaflet*, brosur dan lain-lain.

Dengan perkembangan seperti inilah kemudian muncul kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki spesialisasi di bidang ini, yang kemudian muncul disipilin yang dikenal sebagai bidang *graphic design* atau Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual bukan seni murni. Seorang seniman pada bidang seni murni terkadang mempunyai penonton atau pengamat hanya satu (seniman itu sendiri), dimana karya seni tersebut merupakan ekspresi emosi dan perasaan dari seniman itu sendiri yang pada akhirnya bertujuan untuk memuaskan diri seniman tersebut. (Cenadi, 1999:2). Menurut (Cenadi) dalam jurnalnya menjelaskan: "Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat". Desain komunikasi visual memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Kemanapun kita pergi, kita akan menjumpai informasi-informasi yang berkomunikasi secara visual. Tanda-tanda dan rambu-rambu lalu lintas, poster-poster promosi tentang restoran, hotel dan lain sebagainya, semua dapat memberikan informasi kepada pengamatnya yang terdiri dari berbagai kelompok usia dan berasal dari berbagai kalangan dan golongan. (Cenadi, 1999 : 3).





(Kusrianto adi 2007 : 2) dalam bukunya menjelaskan: Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (Adi 2007 : 2). Nugroho dalam Siregar (2020: 96) mengemukakan bahwa warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatannya juga.

### 1). Prinsip-Prinsip Komposisi dalam Desain

Untuk menghasilkan sebuah karya desain yang bagus, perlu diperhatikan masalah komposisi. Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam desain secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Komposisi yang harmonis menurut Kusrianto (2006:35) dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip komposisi, yaitu: Kesatuan (*Unity*) merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya, Keseimbangan (*Balance*) merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa, Irama (*Ritme*) adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara tertentu, Kontras didalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton, Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama, dan Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.

Dengan demikian, perancang menyimpulkan desain komunikasi visual ialah sebuah komunikasi yang menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout*.

### 2. Sistem Aplikasi

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang tentunya berbeda beda, tetapi meskipun istilah sistem yang di gunakan bervariasi, semua sistem pada bidang bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

Sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang teroganisir dari elemen-elemen tersebut. Elemen sistem di samping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa definisi sistem yaitu :

Dalam buku Pengenalan Sistem Informasi yang dikutip dari (Abdul Kadir 2003:54) sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Jogiyanto HM 2005 : 1).

Menurut James A. O'Brien (2006:29) sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas mengenai sistem, maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa sistem adalah suatu kelompok dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan selaras untuk bekerja sama melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang tertentu.

Secara umum pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.



Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk software yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk software jual – beli, permainan atau game online, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi. (M, Susanto. 2015:69).

### 3. Komunikasi

Desain komunikasi visual pesan yang disampaikan merupakan suatu bagian dari proses komunikasi. Komunikasi adalah prasyarat kehidupan manusia akan tampak hampa bila tidak ada komunikasi, karena tanpa komunikasi interaksi antar manusia baik secara perorangan, kelompok ataupun organisasi tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang melakukan interaksi apabila masing-masing melakukan aksi reaksi baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi.

Menurut (Mulyana 2014:5) dalam buku Ilmu Komunikasi, komunikasi memiliki empat fungsi yakni, Komunikasi Sosial, Komunikasi Ekspresif, Komunikasi Ritual, dan Komunikasi Instrumental yang akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1). Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi-diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan antara lain lewat komunikasi yang menghibur dan memupuk hubungan dengan orang lain.

#### 2). Komunikasi Ekspresif

Erat kaitannya dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ekspresi yang dapat dilakukan baik sendiri ataupun dalam kelompok. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrument menyampaikan perasaan (emosi).

#### 3). Komunikasi Ritual

Erat kaitannya dengan komunikasi ekspresif adalah komunikasi ritual, yang biasanya dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai *rites of passage* mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang

tahun, pertunangan, siraman, pernikahan sungkeman hingga upacara kematian.

#### 4). Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan dan juga menghibur dan tujuannya bersifat membujuk (*persuasif*). Kesimpulan kutipan diatas ialah komunikasi sosial adalah komunikasi untuk membangun konsep diri dan aktualisasi diri atau pembuktian diri. Komunikasi ekspresif adalah komunikasi yang dapat mempengaruhi orang lain yang mempengaruhi emosi. Komunikasi ritual yang dilakukan secara kolektif dengan melakukan upacara-upacara dan ritual lainnya. Terakhir komunikasi instrumental ialah komunikasi yang memiliki tujuan bersifat membujuk atau persuasif. Jadi dalam aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau Sumatera Barat ini terdapat fungsi komunikasi Ekspresif karena bertujuan untuk mempengaruhi seseorang. Dan juga Komunikasi instrumental bertujuan menginformasikan kepada seseorang, dengan kata lain bersifat mengajak. Komunikasi memiliki lima unsur yang saling bergantung satu sama lain yaitu; pengirim pesan, pesan, media, penerima kemudian efek. Dalam unsur komunikasi diatas terdapat media yaitu media aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau.

#### 4. Penjualan

Bidang penjualan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu perusahaan, karena penjualan itu sendiri merupakan jantungnya perusahaan. Penjualan adalah suatu penyerahan barang atau jasa dengan memperoleh balas jasa berupa sejumlah uang yang jumlahnya sesuai dengan harga yang ditetapkan atau telah disepakati untuk barang dan jasa yang telah diserahkan. Adapun tujuan dari penjualan yaitu mendistribusikan hasil produksi suatu perusahaan dengan pasar sehingga menimbulkan pertukaran yang sifatnya saling menguntungkan, Sedangkan pengertian lain menjelaskan bahwa penjualan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu perusahaan agar dapat mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan itu sendiri, berkembang dan untuk memperoleh keuntungan. Penjualan barang dagangan oleh sebuah perusahaan dagang biasanya disebut “Penjualan”. (Soemarso, 1999 : 178).

Penjualan dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis yaitu: Penjualan Tunai, Penjualan Langsung,





Penjualan Tak Langsung, Penjualan Kredit, Penjualan secara tender, Penjualan Ekspor, Penjualan Konsinyasi, dan Penjualan Melalui Grosir. Sedangkan menurut O'Brien & Maracas (2010) terdapat beberapa cara pembayaran online yaitu:

#### 1). *Online Proccesing Credit Cart*

Metode ini cocok digunakan untuk produk yang bersifat retail dimana pasarnya adalah seluruh dunia. Pembayaran dilakukan secara real time (proses verifikasi saat itu juga).

#### 2). *Money Transfer*

Cara ini lebih aman untuk menerima pembayaran dari konsumen mancanegara, namun memerlukan biaya tambahan bagi konsumen dalam bentuk *fee* bagi pihak penyedia jasa *money transfer* untuk mengirim sejumlah uang ke Negara lain.

#### 3). *Cash on Delivery*

Pembayaran dengan bayar di tempat ini hanya bisa dilakukan jika konsumen berada dalam satu kota yang sama dengan penyedia jasa.

### 5. *Layout*

*Layout* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak. tujuan dari *layout* adalah pengaturan tulisan-tulisan, gambar-gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan menyampaikan informasi kepada *target audience*. Menurut Rustan (2009:0) "Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang di bawanya". Menurut Kusrianto (2007:308-309) tipikal *layout* yang digunakan dalam material promosi adalah:

#### 1). *Axial*

Elemen-elemen penunjuk arah dan promosi diletakkan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakkan pada posisi tertentu di halaman material penunjuk arah dan promosi. Pada metode ini ditetapkan banyak bidang kosong.

#### 2). *Group*

*Layout* ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakkan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi pandangan desainer pada halaman desain.

#### 3). *Band*

Elemen iklan dipasang membentangi seperti sabuk tetapi letaknya membujur secara garis vertical.

#### 4). *Grid*

Model ini sama dengan model *axial*, tetapi ukuran dan letak sebuah elemen lebih memenuhi sebuah bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

#### 5). *Path*

Model ini adalah sebuah penyebaran materi, baik itu berupa format foto ataupun teks secara zig-zag seluas halaman iklan yang akan di desain.

#### 6). *Checkerboard/ Papan Catur*

Model yang memasang elemen-elemen gambar/foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur. Apabila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat ditangkap dan dipahami oleh pengguna atau *target audience* maka sebuah *layout* tersebut sudah mencapai tujuannya. Untuk memudahkan pengguna atau *target audience* agar *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya maka *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik dan *layout* harus dibuat menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunaannya atau *target audience*. Untuk membuat sebuah *layout* yang menarik, ada beberapa jurus *layout* yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain. Supriyono (2010:87-97). Prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

#### (1). *Keseimbangan (Balance)*

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama dengan membagi sam berat kiri-kanan atau atas bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*formal blance*). Keseimbangan kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*) yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang.

#### (2). *Tekanan (Emphasis)*

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke *audience* harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat dengan elemen-elemen lain. Informasi yang dianggap paling penting harus pertama kali merebut perhatian pembaca.

#### (3). *Irama (Rhythm)*

Irama pada *layout* dibuat dengan cara menyurur elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan



penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi.

#### (4). Kesatuan (*Unity*)

Jurus pungkas dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur lainnya. Jadi, untuk menghasilkan sebuah *layout* yang menarik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip desain seperti: keseimbangan (*Balance*) dan Kesatuan (*Unity*), dalam *Layout* dan tiga elemen-elemen yaitu elemen teks, elemen visual dan *invisible elements* (Rustan, 2009: 27). Elemen-elemen *layout* yaitu:

##### a. Elemen Teks

Di dalam elemen teks banyak terdapat elemen-elemen yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap, tepat dan untuk kenyamanan dalam membaca. Kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Elemen teks terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *body text*, sub judul, *pull quotes*, *caption*, *callout*, *kickers*, *initial cap*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplat*, *mashead*.

##### b. Elemen Visual

Semua elemen yang bukan teks dalam suatu *layout* termasuk kepada kelompok elemen visual. Elemen visual terdiri dari foto, *artwork*, *infographics*, garis, kotak, *inset*, *point* atau *bullets*.

##### c. Invisible Elements

Elemen-elemen yang termasuk sebagai *invisible elements* ini merupakan pondasi atau kerangka yang dirancang terlebih dahulu, baru kemudian disusun elemen-elemen teks dan visual. Sesuai dengan namanya, *invisible elements* tidak akan terlihat pada hasil produksi (tidak tercetak). Walaupun demikian elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting, bermanfaat sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*.

#### 6. Desain Web

*Website* merupakan halaman berbentuk HTML file yang menampilkan suatu informasi bersifat statis dan dinamis yang dihubungkan oleh hyperlink (jaringan-jaringan halaman). Bersifat statis apabila informasi jarang berubah dan informasi hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila informasi sering berubah dan informasi berasal dari pemilik dan pengguna *website*. Salah satu unsur dalam penyediaan

*website* adalah desain *website*. *Web design* berarti kreativitas dalam proses penyusunan konsep, hingga rencana desain yang mampu mengkomunikasikan pesan visual pada halaman suatu web. Menurut Tim Wahana Komputer (2005:3) *Web design* adalah sebuah ilmu yang kompleks dalam hal merencanakan dan memproduksi situs web termasuk didalamnya *technical development*, struktur informasi, desain visual dan penyampaian informasi didalam jaringan internet dengan format penerbitan elektronik.

Dalam mendesain *web*, ada banyak hal yang harus diperhatikan. Tidak hanya tampilannya agar nyaman dilihat, namun banyak unsur lain yang mendukung suksesnya sebuah *web*. Dikatakan oleh Darmansyah (2010:254) bahwa dalam mendesain *web* hal yang harus diperhatikan adalah (1) Kesederhanaan. Meskipun kelengkapan pesan menjadi tujuan utama dalam *web*, tetapi harus menjaga kesederhanaanya. (2) Konsisten. Menjaga agar tata letak halaman tidak membuat penunjung menghabiskan waktu untuk mencari navigasi dengan tujuan menemukan jawaban atas pertanyaan. (3) Kejelasan. Menggunakan bahasa yang muda diterima *users*. (4) Keseimbangan. Menyeimbangkan bentuk, ukuran dan warna pada *Web*. Selain itu, Wahana Komputer (2005:8-15) menjelaskan prinsip-prinsip web desain sebagai berikut: situs web dibuat untuk pengguna desain *web* setidaknya harus mewakili selera sebagian besar pengguna, *utility* (fungsionalitas), dan *usability* (keguaan), *correctness* (tidak ada kesalahan), batasan media internet dan *web*, situs *web* harus memperhatikan *GUI* (*Graphical User Interface*) mudah dipahami pada saat pertama kali pengguna mengunjungi situs *web*, struktur link dan navigasi memiliki sistem navigasi yang jelas dan tepat, alat bantu, tampilan visual disesuaikan dengan tema perancangan, dan kombinasi tampilan, isi, teknologi, kegunaan, dan tujuan.

Prinsip penting inilah yang akan menentukan apakah *website* tampak menarik bagi penjelajah internet sehingga tidak memberikan suatu kesan yang berantakan dan tidak tersusun dengan baik. Jadi, dalam menentukan penggunaan warna pada *web* harus memperhatikan kenyamanan dalam melihat, seperti dalam penggunaan warna yang tidak mencolok. Selain itu, penggunaan warna dan desain yang berlebihan tidak baik digunakan pada *web*, karena bisa membuat perhatian pengunjung *web* beralih pada warna dan desain bukan informasi yang disampaikan. Banyak keunggulan dan keistimewaan *website* yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan. Bagi kepentingan usaha, *website* akan meningkatkan





*profitabilitas* (keuntungan). *Website* memiliki beragam keunggulan diantaranya: 1) Keunggulan Jelajah: tidak terbatas oleh waktu dan tak tersekat oleh batas wilayah, 2). Keunggulan Waktu: Media "non-stop-publishing", media yang benar-benar efektif karena tidak pernah berhenti beroperasi dan selalu terbuka untuk dikunjungi setiap orang di seluruh dunia, 3). Keunggulan Teknologi: teknologi komunikasi - publikasi yang berkembang pesat saat ini adalah internet dengan segenap kecanggihannya fitur-fiturnya, 4). Keunggulan Cakupan : Media pemasaran usaha dengan potensi konsumen yang tak terbatas di segala bidang, 5). Keunggulan Privasi: Media tempat mendokumentasikan dan mengaktualisasikan beragam kreativitas dalam sebuah domain website dan tidak akan hilang arsipnya dalam jangka waktu yang sangat lama, 6). Keunggulan Harga: Media promosi yang sangat murah, apabila ditinjau dari besarnya target pengunjung dan luasnya jangkauan dibandingkan dengan teknologi media lainnya, dan 7). Keunggulan Pemasaran: Media bisnis dengan sistem viral marketing yang menyerupai multilevel marketing. Diakses dari (<http://jayaweb.com/artikel/desain-web/108-beberapa-keunggulan-website.html>, 4 Maret 2016). Saat ini, tidak hanya komputer yang bisa digunakan untuk mengakses internet, *handphone* sebagai alat komunikasi juga sudah bisa digunakan. Dengan demikian internet merupakan media yang dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja dan kapan saja.

## METODE PENELITIAN

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan dengan cara:

### 1. Observasi

Adalah suatu cara yang ditempuh dalam melakukan pengamatan secara langsung di objek penelitian.

### 2. Wawancara / Interview

Adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (*interviewer*) dengan pihak yang di tanya atau penjawab (*interviewee*)".

### 3. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku-buku, dokumen, yang berhubungan langsung dengan masalah yang sedang dibahas.

### 4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Teknik

dokumentasi tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dari Ivar Jacobson, dengan tahapan sebagai berikut: 1). *Requirement model*, yaitu membuat batasan sistem dan mendefinisikannya secara fungsional. Dalam tahapan ini meliputi: definisi kebutuhan sistem, diagram *use case*, deskripsi *interface* dan identifikasi objek, 2). *Analysis model*, yaitu menganalisis perilaku/tingkah laku pada *use case*. Tahap ini merupakan pondasi untuk tahapan desain, 3). *Design model*, tahapan ini akan merepresentasikan analisis model dan mengadaptasinya ke tahapan implementasi, 4). *Implementation model*, berisi *source code* yang telah ditetapkan pada tahap *design model*, dan 5). *Test model*, yaitu menguji kebenaran seluruh struktur sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan hasil interview, observasi, dan studi pustaka, terdapat beberapa masalah yang melandasi perancangan ini. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah pertama konsumen harus datang langsung ke toko jika ingin membeli produk yang ada atau konsumen bisa mencari produk yang ada melalui media online (Instagram, Whastaap dan facebook), selanjutnya konsumen melakukan pemesanan dengan mengirimkan kode produk kepada admin tanpa ada format yang jelas mengenai pemesanan. Sebelumnya pelanggan tidak mengetahui adanya informasi tentang produk terbaru dari toko ke toko apabila tidak membuka media sosial. Dari sistem yang sedang berjalan, posisi admin di toko berperan sangatlah penting untuk alur pemesanan barang, pengecekan stok barang, proses pembayaran hingga pengiriman barang. Dalam media online admin sendiri ini sudah berjalan, akan tetapi tidak adanya sebuah notifikasi kepada konsumen untuk produk terbaru.

Sistem *usecase* menggambarkan bagaimana orang-orang berinteraksi dengan sistem atau dapat dikatakan bagaimana pengguna menggunakan sistem dan bagaimana sistem tersebut meresponnya. Berikut adalah diagram *usecase* dari aplikasi yang akan dibangun. Gambar berikut menyajikan *usecase* aplikasi yang akan diusulkan:

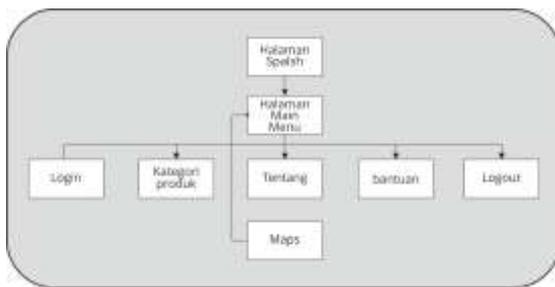


Gambar 1. Usecase

(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

## 2. Pembahasan

Blok diagram adalah diagram Struktur Blok dari sebuah sistem, dimana bagian utama atau fungsi yang di wakili oleh blok dihubungkan dengan garis dan juga mempersentasikan sesuatu yang ditangani oleh system, yang menunjukkan hubungan dari blok. Blok diagram aplikasi *Android* berbasis *mobile* oleh-oleh khas minangkabau Sumatera Barat dapat dilihat pada gambar blok diagram yang dihasilkan pada aplikasi yang di buat:



Gambar 2. Blok Diagram

(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

### 1). Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah sistem analisis dan sistem perancangan, dimana tahap ini merupakan tahap yang mencakup penerapan sistem, agar sistem tersebut dapat dioperasikan. Tahapan yang dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah memindahkan logika program yang diperoleh dari hasil analisa dan rancangan dalam bentuk algoritma kedalam suatu bahasa pemrograman tertentu untuk menguji sistem itu sendiri. Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas dari kesalahan (*error*). Program dites untuk tiap-tiap modul dan dilanjutkan dengan pengetesan untuk semua modul yang telah di rangkai. Kesalahan dari program yang mungkin terjadi, dikelompokkan menjadi 3 bentuk kesalahan, yaitu sebagai berikut:

#### (1). Kesalahan Bahasa (*Language Error*)

Disebut juga kesalahan penulisan (*Syntax Error*) atau kesalahan tata bahasa (*Grammatical Error*) adalah

kesalahan didalam penulisan source program yang tidak sesuai dengan yang telah diisyaratkan. Kesalahan ini akan mudah ditemukan dan diperbaiki karena kompiler akan memberitahukan letak sebab kesalahan waktu program dijalankan.

#### (2). Kesalahan Sewaktu Proses (*Run Time Error*)

Adalah kesalahan yang terjadi sewaktu executable program dijalankan. Kesalahan ini akan menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada waktunya, karena kompiler menemukan kondisi yang sebelum terpenuhi tidak bisa dikerjakan.

#### (3). Kesalahan Logika (*Logical Error*)

Adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Kesalahan seperti ini sulit ditemukan karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahannya dan tetap akan didapatkan hasil program yang salah. Berdasarkan Hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak secara fungsional dapat mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan bahwa tidak ada redundansi pada sistem.



Gambar 3. Halaman Login

(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)





utama aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau Sumatera Barat seperti pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.** Halaman *Splash*  
 (Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

### 3. Font

Jenis font yang digunakan dalam perancangan aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau Sumatera Barat ini adalah *Script MT Bold* pada bagian *Headline*, Jenis font sangat berpengaruh dalam menentukan karakter atau yang mewakili dari apa yang dituliskan. Bagian *headline* Perancang menggunakan *font Script MT Bold* karena bentuknya yang mempunyai karakter, sehingga menjadi kesatuan yang menarik dan bermakna.

Script MT Bold :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X  
 Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

### 4. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah perancangan karena menentukan kepekaan terhadap penglihatan. Menurut Supriyono (2010:70) mengatakan “warna merupakan suatu bagian yang paling penting dalam sebuah desain”. Karena warna dapat menarik perhatian pembaca saat melihat sebuah desain. Perancangan aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau Sumatera Barat ini perancang memakai warna hitam, merah, dan kuning.

**Tabel Warna**

	C:0 M:0 Y:0 K:100
	C:0 M:100 Y:100 K:0
	C:0 M:3 Y:100 K:0

**Gambar 6.** Warna

(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

Warna respon psikologi yang mampu ditimbulkan

Hitam: kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, bahaya.

Kuning: optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, pengkhianatan.



**Gambar 5.** Halaman Awal  
 (Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

## 2). Perancangan Tampilan

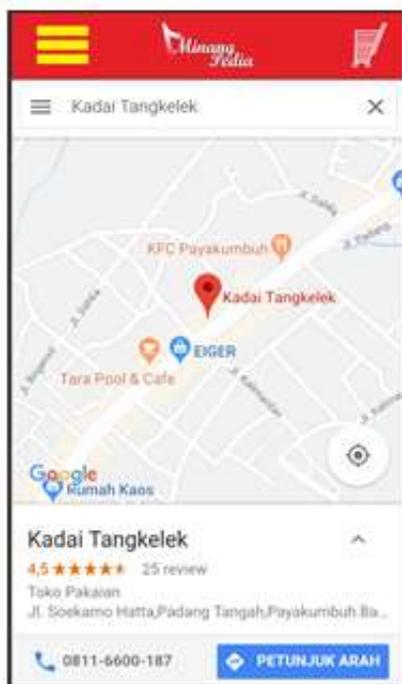
Pada tampilan menu utama aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh khas minangkabau Sumatera Barat, dibawahnya terdapat *image* android dan lima buah *button* yang terdiri dari “AKUN”, “KATEGORI PRODUK”, ”TENTANG”, “BANTUAN” dan “LOGOUT”. Layout dari perancangan tampilan menu



Gambar 7. Halaman Main Menu  
(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)



Gambar 9. Halaman Lokasi  
(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)



Gambar 8. Halaman Lokasi  
(Sumber: Fauzan Alhaq Bukharla, 2019)

## KESIMPULA DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan Aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh Khas Minangkabau dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak secara fungsional dapat mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan bahwa tidak ada redundansi pada sistem, Aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh Khas Minangkabau dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan yang menginginkan oleh oleh khas minangkabau dan Aplikasi Android berbasis mobile oleh oleh Khas Minangkabau dapat mempengaruhi dalam penyusunan dan perhitungan pajak serta Aplikasi Android Android berbasis mobile oleh oleh Khas Minangkabau ini membuat proses perhitungan pajak dengan cepat dan akurat sehingga dapat meminimalisir waktu kerja.

### 2. Saran

Ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut: 1). Dibutuhkan promosi yang sangat besar agar aplikasi android berbasis mobile ini mencapai mancanegara dan 2). Dengan adanya aplikasi yang baru menggunkan perhitungan pajak, perlunya diadakan bimbingan dan pelatihan sistem mengenai ini kepada karyawan yang menggunakan aplikasi android minang pedia dan juga evaluasi secara berkala untuk pengembangan sistem.





**DAFTAR RUJUKAN**

- Abdul, Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cenadi, Christine Suharto. (1999). *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: \_\_\_\_\_.
- Darmansyah. (2010). *Pembelajaran Berbasis Web*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2010). *Introduction to Informations Systems, Fifteenth Edition*. New York: McGraw Hill/Irwin.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Kasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Siregar, N. H., Azis, A. C. K., Mesra, M., & Mirwa, T. (2020). Analisis Gambar Bentuk Bunga Anggrek dengan Teknik Pointilis Berwarna di SMP Al-Fityan School Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 94-99.
- Soemarso. (1999). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT Renika Cipta.

