

**PERANCANGAN APLIKASI *ANDROID*  
MUSEUM ADITYAWARMAN**

**JURNAL**



**Oleh:**

**RAHMADANTI J PUTRI**

**NIM 1106199/2011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2017**

PERSETUJUAN JURNAL

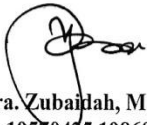
PERANCANGAN APLIKASI *ANDROID* MUSEUM ADITYAWARMAN

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir “Perancangan Aplikasi *Android* Museum Adityawarman” untuk persyaratan wisuda periode Maret 2017 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

Padang, 21 Februari 2017

RAHMADANTI J. PUTRI

Dosen Pembimbing I,



Dra. Zubaidah, M.Sn  
NIP: 19570425.198602.2.001

Dosen Pembimbing II,



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds  
NIP: 19840909.201404.2.003

## PERANCANGAN APLIKASI *ANDROID* MUSEUM ADITYAWARMAN UNIVERSITAS NEGERI PADANG

**Rahmadanti<sup>1</sup>, Dra. Zubaidah, M.Sn<sup>2</sup>, Dini Faisal S.Ds, M.Ds<sup>3</sup>**  
**Program Studi Desain Komunikasi Visual**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Universitas Negeri Padang**  
**Email: [Rraa.yaya@gmail.com](mailto:Rraa.yaya@gmail.com)**

### ABSTRAK

**Rahmadanti J putri. 2017. Perancangan Aplikasi *Android* Museum Adityawarman.**

Perkembangan teknologi komunikasi *android* menyebabkan masyarakat kini memanfaatkan teknologi tersebut tidak hanya sebatas alat komunikasi saja, namun juga sebagai alat untuk mencari ragam informasi dan berita. Masyarakat saat ini menganggap media komunikasi *android* sebagai kebutuhan yang sangat praktis dalam penggunaannya dan mobilitas tinggi.

Dewasa ini ragam aplikasi diciptakan untuk memperkenalkan suatu tempat atau objek wisata. Museum Adityawarman merupakan Museum Pemerintah Kota Padang dibawah kordinasi Dinas Kebudayaan Sumatra Barat, Museum Adityawarman saat ini memiliki beragam media informasi yang digunakan untuk menyampaikan gambaran umum Museum tersebut, untuk melengkapi sarana penyampaian informasi seputar Museum Adityawarman, diciptakanlah sebuah aplikasi *android* yang membantu mempermudah masyarakat atau pengunjung dalam memperoleh informasi secara cepat, tepat dan *user-friendly*, sehingga untuk memperoleh informasi sebelum berkunjung pengguna tidak harus mengakses melalui *web browser*.

Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *hybrid*, dengan dukungan emulator *Android Studio*. Dengan memanfaatkan teknologi perangkat *mobile android* diharapkan menciptakan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan masyarakat yang memiliki tingkat mobilitas tinggi untuk mengakses informasi, khususnya sebagai aplikasi yang membantu masyarakat dalam mengakses informasi seputar Museum Adityawarman.

**Kata Kunci : *Museum Adityawarman, Aplikasi Android, Android Studio***

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2017

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

## **ABSTRAK**

### **Rahmadanti J Putri. 2017. Museum Adityawarman Application Design**

Nowadays, Android-based technology not only facilitates people to communicate but also leads them to search for various information and news. Android-based communication media is essential for people as it offers easiness and practicality for they with high mobility level.

Today, various applications are created to promote places or travel destinations. A museum managed by Padang government by coordinating with West Sumatera Culture Service Agency named Museum Adityawarman, now is providing general information service about the museum. The service was completed with a user-friendly and high speed android-based application which eases people to get the information they need. Thus, they don't need to access the museum's website to get the information before they entering the museum.

The application is programmed to read hybrid language and supported with Android Studio emulator. This Android-based mobile application is expected to be able to accommodate people with high mobility level receiving information, particularly the information about Museum Adityawarman.

**Keywords: Museum Adityawarman, Android-based application, Android Studio**

## A. Pendahuluan

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003:766 ), Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap, benda-benda yang patut diperhatikan oleh umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat penyimpanan barang kuno dan sebagai sumber informasi kebudayaan.

Museum Adityawarman merupakan Museum Pemerintah Kota Padang di bawah koordinasi Dinas Kebudayaan. Didirikan pada tahun 1974 dan diresmikan pada tanggal 16 maret 1977. Museum Adityawarman terletak di Jl. Diponegoro No.10 Padang.

Menurut Sawirman (2008), Sumatera Barat merupakan sebuah destinasi yang mempunyai keunggulan komparatif dalam kepariwisataan di Indonesia, selain dikelilingi oleh keindahan alam, keunikan budaya, seni, sejumlah situs bersejarah, kuliner, dan kekayaan alam dapat menarik banyak wisatawan.

Seiring perkembangan teknologi, dewasa ini masyarakat secara umum sudah banyak menggunakan teknologi *mobile*. Salah satunya adalah menggunakan *smartphone* dengan *Platform Android* yang memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk menggunakannya sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi secara cepat dan tepat melalui konektivitas dengan internet.

Museum Adityawarman memiliki ragam media informasi yang sudah digunakan sejak dulu namun belum sepenuhnya memberikan informasi yang lengkap sehingga masyarakat kurang mengetahui informasi-informasi tentang Museum Adityawarman. Hasil observasi yang penulis lakukan menyatakan

bahwa tidak semua informasi yang penulis peroleh dari Museum Adityawarman ditemukan pada *website* sehingga penulis menyimpulkan bahwa Museum Adityawarman membutuhkan sebuah media atau aplikasi yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

Teknologi *Android* menjadi pilihan untuk menciptakan sebuah media informasi yang dapat digunakan dengan mudah. *Android* mempunyai banyak keunggulan, antara lain sistem operasi yang dapat diubah sesuai keinginan dan banyak aplikasi yang tersedia untuk *smartphone Android*. Dilihat dari segi efisiensi aplikasi berbasis *Android* dibandingkan dengan *web* memiliki kelebihan sendiri yaitu aplikasi *Android* termasuk aplikasi informasi dengan biaya yang lebih murah dan cepat, Sehingga mempermudah masyarakat dan wisatawan dalam mengakses aplikasi ini dibanding harus mengakses *website* tertentu dari *handphone*. Aplikasi *Android* ini akan memudahkan masyarakat dan wisatawan dalam mengakses kapan saja dan dimana saja dan dengan situasi apa saja.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin mempermudah target *audience* mengakses informasi tentang Museum Adityawarman, yaitu dengan merancang aplikasi yang dapat menyediakan informasi lengkap tentang Museum Adityawarman tanpa harus membuka *website* dari laptop atau *handphone*. Dimana pengguna aplikasi ini dapat langsung mengakses informasi yang dibutuhkannya dengan mudah dan cepat yaitu melalui aplikasi *Android* yang nantinya dapat di *download* dari *playstore*. Hal inilah yang

menjadi dasar penulis dalam pengambilan judul tugas akhir “ Perancangan Aplikasi *Android* Museum Adityawarman”.

## **B. Metode Analisis Data.**

Analisis data merupakan tahapan yang penting dalam penelitian. Dikatakan demikian, rancangan analisis data adalah tahapan berlangsungnya proses penentuan pengukuhan pendapatan dalam sebuah penelitian.

Analisa data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Nasution (1996:126) menjelaskan bahwa menyusun data berarti menggolongkannya kedalam pola, tema atau kategori sehingga dengan demikian tidak akan terjadi chaos. Tafsiran atau interpretasi data artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep yang mencerminkan pandangan atau perspektif peneliti, dan bukan kebenaran. Kebenaran hasil penelitian masih harus dinilai orang lain dan diuji dalam berbagai situasi lain.

Informasi tersebut dibuat berdasarkan perumusan berikut :

### **1. Kekuatan (*Strenght*).**

Kekuatan aplikasi *Android* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *Android* mudah di akses kapan dan dimana saja sehingga bisa lebih menghemat waktu
- b. Aplikasi ini juga meminimkan biaya pengeluaran pemakaian internet dalam tahap mengakses informasi.

## 2. Kelemahan (*Weakness*).

Kelemahan aplikasi *Android* adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini, harus di *update* terus setiap bulannya untuk mendapatkan informasi terbaru.
- b. Untuk mendapatkan aplikasi ini, harus di *download* terlebih dahulu di *Play Store*.

## 3. Peluang (*Opportunity*).

Peluang utama yang dimiliki oleh Aplikasi *Android* ini adalah memberikan rasa kepuasan untuk wisatawan yang datang untuk berwisata ke sebuah objek wisata tertentu.

## 4. Tantangan (*Threat*).

Tantangan dari aplikasi *Android* ini adalah sebagai mengenalkan media promosi baru di kalangan Museum berupa aplikasi yang sebelumnya belum pernah di buat di Sumatra Barat.

### C. Pembahasan

#### 1. Data Perancangan

##### a. Data Pokok(*Primer*)

berupa data *visual* berupa gambaran Museum Adityawarman



**Gambar 1** : Arsitektur Museum Adityawarman  
( Sumber : Rahmadanti J Putri, 2016 )



Dari gambar di atas bisa terlihat arsitektur Museum Adityawarman berbentuk Rumah Bagonjong atau *Baanjuang*.

Data yang didapat pada observasi Museum Adityawarman adalah foto-foto tentang keadaan dalam Museum Adityawarman, foto koleksi Museum Adityawarman dan foto kegiatan museum adityawarman.

**b. Data Tambahan (*Sekunder*)**

Data tambahan (*sekunder*) yaitu kajian dari berbagai teori yang didapat melalui, pustaka, buku, internet dan data sekunder lainnya.

**2. Program Kreatif**

**a. Ide Kreatif**

Gaya dan kesan, dalam perancangan Aplikasi *Android* Museum Adityawarman desainer menggunakan konsep yang sederhana, menarik dan mudah digunakan oleh target audience, sehingga target audience mudah menggunakan aplikasi ini dan yang terpenting pesan yang ingin disampaikan lebih dimengerti.

**b. Font.**

Untuk menciptakan suatu kesan yang tegas pada perancangannya mengacu kepada penggunaan huruf (*font*) yang memiliki keterbacaan yang jelas dan bisa di terapkan ke berbagai media yang di perlukan baik media cetak maupun elektronik dan memiliki kesamaan dengan identitas *Aplikasi Android* yang di rancang.

Pemilihan huruf pada media utama mengutamakan pada jenis huruf Black Rose , CentSchbkCyrill BT, Rockwell memberikan kesan

bahwa aplikasi ini mudah di gunakan oleh siapa saja, sedangkan media pendukung menggunakan huruf Black Rose, CentSchbkCyrill BT, Angel tears yang memberikan kesan yang lugas dan bersahabat.

Model huruf yang di gunakan adalah:

(a). Model huruf : Black Rose

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

(b). Model huruf : CentSchbkCyrill BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

(c). Model huruf : Rockwell

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

(d). Model huruf : Angel Tears

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

### c. Warna.

Pada perancangan visual pada *aplikasi Android* ini dan media pendukung penulis memakai dominan warna yakni : merah, putih,

kuning dan hitam. Warna-warna ini merupakan warna yang melambangkan karakter minangkabau yang ingin di tampilkan dalam aplikasi Museum Adityawarman. Kenapa penulis mengangkat warna ciri khas Minangkabau, karna Museum Aditayawarman terletak di alam Minangkabau dan isi dalam Koleksi Museum adityawarman juga lebih banyak memperkenalkan informasi pendidikan tentang Minangkabau. Metode warna yang digunakan pada perancangan media pendukung dengan menggunakan metode *Cyan Magenta Yellow* dan *Black* (CMYK) warna ini menyerupai dengan warna dasar yang telah standar di pergunakan.

**Tabel 1** : Tabel warna

	merah memiliki makna	kekuatan, bertenaga, kehangatan, agresifitas
	putih memiliki makna	kemurnian, suci, bersih, kecermatan, innocent
	kuning memiliki makna	optimis, harapan, folosofi.
	hitam memiliki makna	kekuatan, seksualitas, kemewahan, misteri

#### **d. Ilustrasi**

Dalam perancangan aplikasi Museum Adityawarman ini secara umum ilustrasi yang di pergunakan berupa ilustrasi ikon Uda dan Uni minangkabaudan ukiran minangkabau. Sedangkan tampilan *Visual* aplikasi menampilkan beberapa foto-foto koleksi di Museum Adityawarman. Gambaran tersebut di tampilkan dan dikemas dalam

sebuah aplikasi *Android* agar bisa dipromosikan ke wisatawan dan masyarakat.

### **3. Perancangan *Visual***

#### **A. Teori Media**

##### **1. Media Utama**

Program kreatif dalam perancangan pembuatan aplikasi *Android* Museum Adityawarman menjelaskan kepada *target audience* tentang pilihan informasi yang ada di Museum Adityawarman, baik itu dari bentuk galeri foto, koleksi dan juga keterangan tentang sejarah Museum, *Aplikasi* Museum Adityawarman dibuat dengan *simple* (mudah digunakan) tetapi modern (mengikuti perkembangan aplikasi), ditambah lagi pada *Aplikasi Android* Museum Adityawarman ini, menampilkan pilihan berbagai koleksi yang ada di Museum Adityawarman untuk menemukan informasi yang diinginkan, sehingga nantinya dapat memudahkan *target audience* dalam menggunakan aplikasinya.

Dalam perancangan aplikasi android ini perlu menggunakan tahapan-tahapan yang digunakan sebagai berikut,

##### **a. Tahapan Perancangan Aplikasi *Android*.**

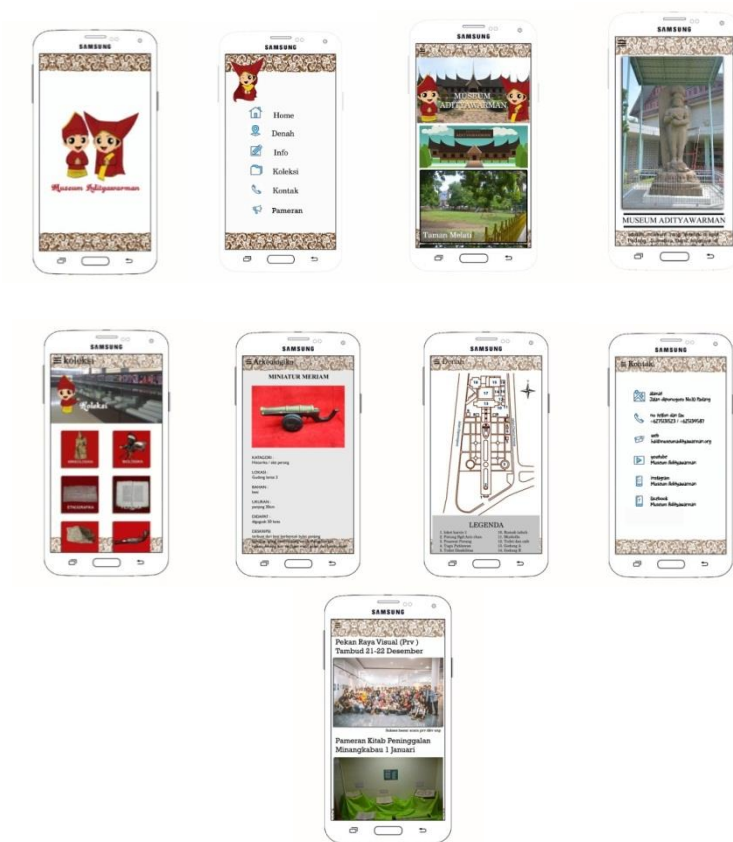
Perancangan media informasi dalam bentuk aplikasi *android* mempunyai 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, sebagai berikut:

- 1) Tahapan Pra Produksi.

- a) Mencari ide dan gagasan mengenai perancangan media informasi melalui internet.
  - b) Mengumpulkan sejumlah informasi melalui tahapan pengumpulan data informasi yang sudah dipaparkan pada gambaran umum Museum Adityawarman.
  - c) Melengkapi informasi seputar identitas Museum Adityawarman.
  - d) Memilih dan menyusun informasi Museum Adityawarman.
  - e) Pengelompokan materi informasi yang akan di rancang dalam media informasi *android*.
- 2) Tahap Produksi.
- a) Pengumpulan data berupa gambar, dan teks
  - b) Merancang alternatif desain
  - c) Merancang media utama dan pendukung
  - d) Merancang Aplikasi *Android*
- 3) Pasca Produksi.
- a) Uji coba aplikasi *android* (*program testing*).
  - b) Aplikasi *Android* sangat berguna bagi *audiens* untuk menemukan informasi Museum Adityawarman.

c) Aplikasi *android* akan dimasukan ke dalam *Playstore* dengan tujuan mengajak masyarakat dan wisatawan untuk *mendownload* aplikasi agar memicu target *audience* mengunjungi Museum Adityawarman.

### b. Final Desain Aplikasi *Android*



**Gambar 2** : Aplikasi *Android* Museum Adityawarman  
( Sumber : Rahmadanti J Putri, 2017 )

Final desain aplikasi *Android* Musum Adityawarman adalah hasil dari penggambungan dari elemen foto dan *teks* sesuai dengan pemograman *hybrid* sesuai rancangan,

kemudian di olah dan diproses dengan menggunakan *Android Studio*.

## 2. Media pendukung

Media pendukung adalah media yang dirancang dalam bentuk lain seperti Poster, *x-benner*, Baju Kaos, iklan sosmed, spanduk, *stiker*, *totebag* dan Gantungan Kunci.



**Gambar 3.** Media Pendukung Museum Adityawarman  
(sumber : Rahmadanti J Putri, 2017)

Media pendukung diatas yang dirancang dalam bentuk yang berbeda-beda seperti Poster, *x-benner*, Baju Kaos, iklan sosmed, spanduk, *stiker*, *totebag* dan Gantungan Kunci. Sangat berguna untuk membantu Masyarakat dan wisatawan dalam memberikan informasi untuk mendownload aplikasi android, media ini ditempatkan ditepi jalan, Mol dan didalam Pameran maupun dijadikan sebagai asesoris.

#### **D. Kesimpulan dan Saran.**

##### **1. Kesimpulan**

Dari hasil perancangan Museum Adityawarman dalam media aplikasi Android, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Dalam perancangan Museum Adityawarman melalui media aplikasi android ini diharapkan memudahkan wisatawan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan tentang museum adityawarman. Sehingga wisatawan tidak perlu bingung mencari informasi yang di cari. Baik itu berupa sejarah, keterangan koleksi dan tempat yang ada di museum adityawarman. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan yang tadinya hanya membuka play store dan melihat aplikasi Museum Adityawarman menjadi tertarik mengunduh aplikasi ini lalu menggunakannya untuk mengunjungi Museum Adityawarman dan juga memajukan pariwisata dan kebudayaan Sumatera Barat.

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan



platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Perkembangan Android semakin meningkat setiap tahunnya, sehingga ini menjadi cara yang efektif, efisien, dan inovatif sebagai media promosi, namun hal ini tidak menutup kemungkinan juga untuk melakukan promosi menggunakan media pendukung lainnya. Dengan demikian Perancangan *Museum Adityawarman* melalui media aplikasi android dan media pendukungnya bisa menjangkau target sasaran yaitu wisatawan yang berumur 15 - 25 tahun yang telah mempunyai smartphone dan ingin berkunjung ke Museum Adityawarman. Pada umur tersebut wisatawan masih terbilang produktif sehingga mudah untuk mengerti tentang perkembangan teknologi dan juga sudah mapan dalam segi keuangan sehingga bisa membawa keluarga dan rekannya untuk berwisata.

## **2. Saran.**

Berdasarkan Perancangan Museum Adityawarman melalui aplikasi android dapat disimpulkan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Dinas Kebudayaan yang ada di Sumatera Barat, agar selalu mengelola dan menjaga tempat wisata dan kebudayaan dengan baik. Sehingga ketika sudah dilakukan promosi, wisatawan mengunjungi tempat wisata tersebut bisa merasakan kenyamanan dan ingin mengunjungi tempat tersebut kembali.

2. Bagi perancang yang ingin mempromosikan Museum Adityawarman diharapkan lebih diperhatikan kepada masalah yang terjadi sehingga media yang akan dibuat bisa menyelesaikan masalah yang terjadi.

### **E. DaftarRujukan**

- Nasution, S. 1996. Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif. Bandung : Tarsito
- Sawirman. 2008. <http://sastraminangkabau.blogspot.co.id/> Diakses tanggal 8 oktober 2012
- Tim Penyusun. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Gramedia.