

IMPLEMENTASI DESAIN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RADIO BUDI LUHUR

Dara Restu Adiningsih¹⁾, Ricky Widyananda Putra²⁾

Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: adararestu@gmail.com¹⁾, ricky.widyanandaputra@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Saat ini penggunaan Multimedia Interaktif yang berupa aplikasi untuk mobile jenis Android dan iOS merupakan media yang cukup penting bagi sebuah instansi, disamping penggunaannya sebagai media untuk menyebarkan informasi, aplikasi dalam bentuk Android dan iOS ini juga sangat efektif untuk digunakan sebagai media promosi yang ada di Radio Budi Luhur. Aplikasi ini pun dapat memberikan citra dan kesan yang positif kepada semua orang, terutama para pengguna Android dan iOS. Metode yang penulis gunakan adalah observasi terhadap pada tempat instansi dan wawancara. Oleh karena itu penulis melakukan riset dengan mengambil tema "Implementasi Desain Aplikasi Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Radio Budi Luhur". Dalam laporan ini penulis akan menyusun langkah – langkah yang bertujuan untuk pembuatan Multimedia Inter aktif dan penerapan implementasi ke dalam desain stationary dan merchandise. Hasil dari penulisan laporan ini yaitu terciptanya Media Promosi dalam bentuk tampilan beserta prototipe aplikasi Android dan iOS.

Kata kunci: multimedia, interaktif, android, radio

1. PENDAHULUAN

Radio Budi Luhur sudah menggunakan berbagai macam media *digital* untuk melakukan promosi nya. Baik itu *website*, *facebook*, *twitter*, *instagram*, maupun aplikasi *mobile*. Namun, penggunaan *website* maupun sosial media lainnya dirasa masih kurang cukup informatif dalam penyampaian program-program yang tersedia baik secara tampilan maupun isi dari penggunaan media sosial tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan penelitian sebelumnya bahwa saat ini RBL sudah mempunyai aplikasi baik untuk sistem *Android* maupun *iOS*. Namun isi yang ada di dalam aplikasi tersebut dirasa masih kurang informatif dalam menyampaikan program-programnya karena hanya ada tampilan sederhana *streaming* beserta lagu dan *layout* yang terintegrasi dengan *twitter* untuk aplikasi *Android* dan *iOS*nya.

Mengacu pada permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat desain aplikasi dengan judul Implementasi Desain Aplikasi Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Radio Budi Luhur. Dengan menggunakan software baru keluaran *adobe* yaitu *Adobe XD*, penulis membuat tampilan *UI (User Interface)* aplikasi mobile untuk *Android* dan *iOS* yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk *prototype*.

Berdasarkan latar belakang pada masalah diatas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan pada Radio Budi Luhur yaitu belum tersedianya aplikasi dengan tampilan yang informatif sehingga dapat digunakan sebagai media promosi untuk menarik minat para pendengar terhadap program Radio Budi Luhur, dalam hal ini penulis membuat tampilan desain aplikasi interaktif untuk tampilan *Android* dan *iOS*.

Tujuan utama dari penelitian Tugas Akhir ini yaitu untuk menerapkan desain aplikasi interaktif

untuk Radio Budi Luhur dengan tampilan yang informatif.

Untuk menghindari melebarnya masalah yang akan diselesaikan berikut batasan masalah berdasarkan latar belakang diatas:

- a. Riset ini hanya membuat media promosi yang berupa desain aplikasi interaktif beserta *prototype* untuk tampilan *Android* dan *iOS*.
- b. *Stationary* dan *Merchandise* yang dibuat berupa kop surat, amplop dan Mug (gelas).

2. METODE PENELITIAN

Dalam menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode meliputi:

- a. Metode Kepustakaan
Digunakan untuk mengumpulkan data melalui buku, jurnal atau referensi serta mencari pembahasan penelitian lainnya melalui internet.
- b. Metode Wawancara
Digunakan untuk mendapatkan data dengan tanya-jawab secara langsung kepada penanggung jawab Radio Budi Luhur dan crew. Guna mengetahui dan mendiskusikan permasalahan.

2.1 Radio

"Radio adalah media elektronik tertua dan sangat lawas. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi dengan media lainnya." [1].

2.2 Aplikasi

Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998, 52) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

2.3 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-channel yang terintegrasi penafsiran tidak ada (Elsom-Cook, 2001). Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu [2].

3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Sejarah Organisasi

Radio Budi Luhur berlokasi di Lantai 1 Gedung Suhannah Universitas Budi Luhur, Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta 12260, Indonesia. Yang juga merupakan Radio Komunitas Mahasiswa Universitas Budi Luhur yang berdiri sejak Agustus 2005 serta memiliki frekuensi 107,7 FM dan akses streaming www.radiobudiluhur.com.

3.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop yang digunakan penulis yaitu versi CS6, karena memiliki fitur instan yang lebih baik dan lengkap dari versi sebelumnya sehingga pengguna dapat berkreasi secara maksimal. Software ini sendiri mempunyai banyak fasilitas yang memungkinkan seorang Designer menciptakan efek-efek tertentu dan bisa menggunakan banyak variasi dari fasilitas yang disediakan oleh Adobe Photoshop.

3.3 Analisa Lapangan

Adobe Experience Design (XD) yang digunakan penulis yaitu versi CC, karena karena memiliki fitur yang mudah digunakan oleh penulis dan contoh penggunaan fiturnya pun sudah banyak di internet sehingga semakin memudahkan penulis dalam mengerjakan penelitian ini.

3.4 Rancangan Aplikasi

a. Rancangan Layar



Gambar 1. Rancangan Layar Loading Screen



Gambar 2. Rancangan Layar Log In



Gambar 3. Rancangan Layar Sign Up

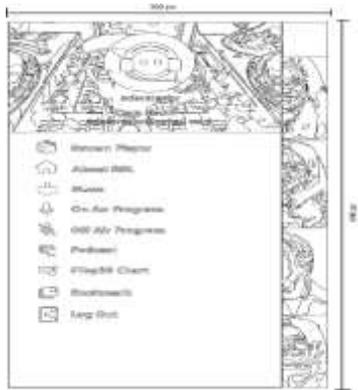


Gambar 4. Rancangan Layar Log In dengan Twitter

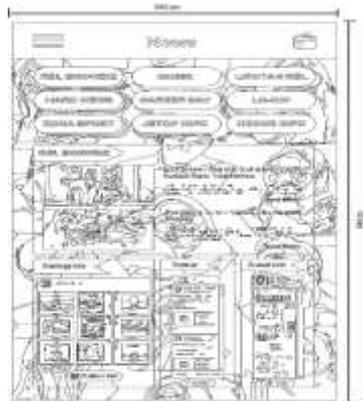


Gambar 5. Rancangan Layar Streaming

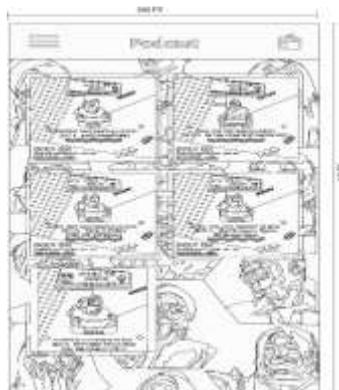
Log In



Gambar 6. Rancangan Layar Daftar Menu

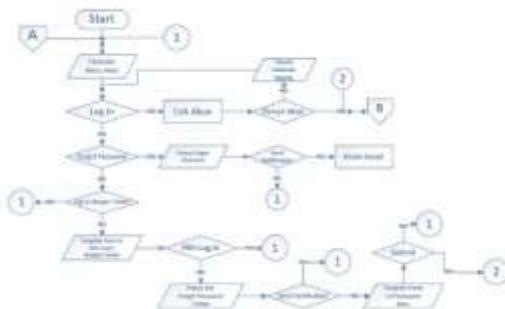


Gambar 7. Rancangan Layar Menu News

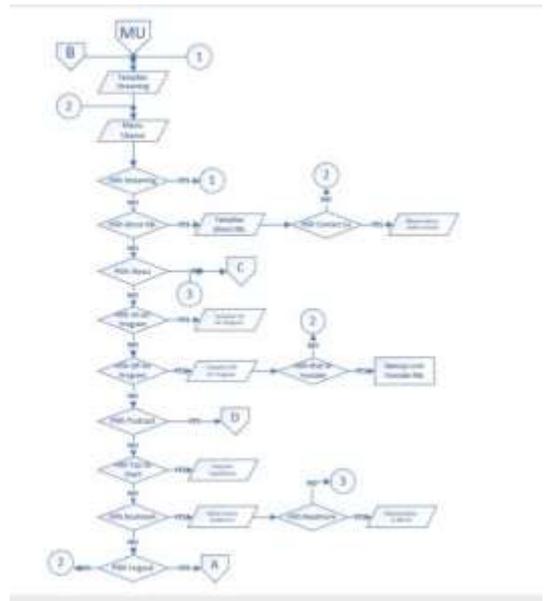


Gambar 8. Rancangan Layar Menu Podcast

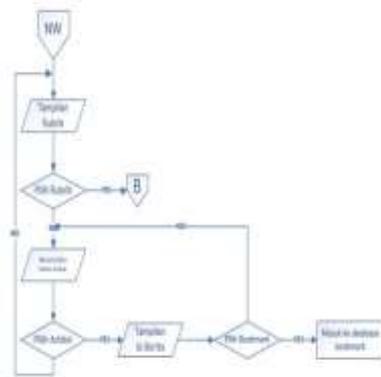
b. Flowchart



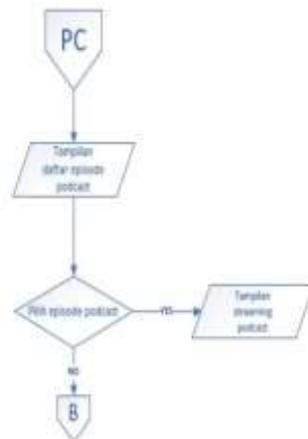
Gambar 9. Rancangan Flowchart Pilihan



Gambar 10. Rancangan Flowchart Menu Utama



Gambar 11. Rancangan Flowchart News



Gambar 12. Rancangan Flowchart Podcast

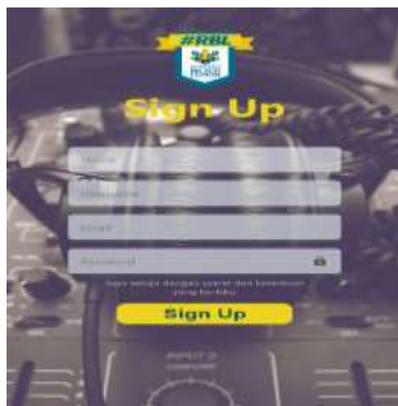
3.5 Implementasi Desain Aplikasi



Gambar 13. Tampilan Loading Screen



Gambar 14. Tampilan Log In



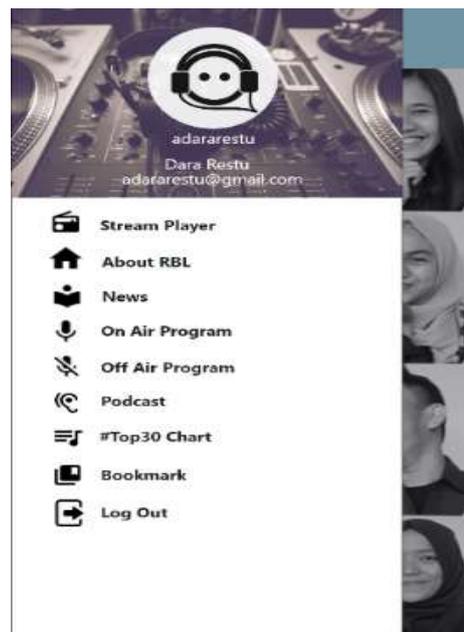
Gambar 15. Tampilan Sign Up



Gambar 16. Tampilan Log In dengan Twitter



Gambar 17. Tampilan Menu Streaming



Gambar 18. Tampilan Daftar Menu



Gambar 19. Tampilan Menu News



Gambar 19. Tampilan Menu Podcast



Gambar 20. Tampilan Kop Surat



Gambar 21. Tampilan Amplop Surat



Gambar 22. Tampilan Mug

5. KESIMPULAN

Setelah melewati tahap perancangan dan implementasi program, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* dengan tampilan informatif menjadi sangat penting bagi Radio Budi Luhur untuk digunakan sebagai media promosi programnya. Dalam pembuatan aplikasi ini juga diperlukan pemahaman yang mendalam tentang informasi-informasi program dari Radio Budi Luhur yang digunakan sebagai media promosi. Serta riset mendalam tentang jumlah pengguna tipe handphone saat ini, riset ini penulis lakukan guna menentukan ukuran tipe handphone dalam pembuatan desain aplikasi.

Pembuatan *stationary* berupa kop surat dan amplop surat beserta *merchandise* berupa mug penulis buat sebagai alat pelengkap tambahan media promosi Radio Budi Luhur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vera, Nawiroh. (2010). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Renata Pratama Media.
- [2] Mishra, S. and Sharma, R.C. (2005). *Interactive Multimedia in Education and Training*. Harshey: Idea Group Publishing.
- [3] Morissan, M.A.. (2008). *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [4] Aziz, Abdul M. (2004). *Menjadi Desainer Grafis Dengan Adobe Photoshop 7.0 dan Adobe Illustrator 10*. Jakarta: Ekuator Digital Publishing.
- [5] Effendhy, Asep. (2014). *Buku Pintar Desain Grafis Untuk Pemula*. Jakarta: Mediakita.
- [6] Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- [7] Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work, Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies Inc.