

JURNAL
PERANCANGAN GRAPHICAL USER INTERFACE “SI JAMBE”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI JAMBI

Khairurrizqi¹, Aris Rahmansyah², Teddy Hendiawan³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom¹
 Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu Bandung, Jawa Barat

kikiitusaya@gmail.com¹

ABSTRAK

Candi adalah salah satu peninggalan budaya di Indonesia. Salah satunya terdapat di Jambi yaitu Candi Muaro Jambi. Banyak artefak-artefak yang bernilai sejarah tinggi telah ditemukan, tetapi masyarakat kurang mengetahui tentang informasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari penyebab mengapa remaja kurang mengetahui informasi tentang artefak tersebut dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan analisis matriks SWOT. Dalam perancangan aplikasi Si Jame, prinsip *graphical user interface* yang digunakan adalah menurut Deborah J Mayhew, beliau memperkenalkan prinsip umum desain *user interface*. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa remaja tidak banyak mengetahui tentang Candi Muaro Jambi serta artefaknya karena kurangnya media. Berdasarkan hasil analisis solusi dari masalah tersebut adalah merancang media informasi yang membahas tentang candi khususnya tentang artefak.

Kata kunci: *graphical user interface*, media pembelajaran, artefak Muaro Jambi

ABSTRACT

The temple is one of the cultural heritage in Indonesia. One of them is The Muaro Jambi Temple in Jambi. Many artifacts have been found, but people are not informed about it. The purpose of this research is to find out the cause of why are they less informed about the artifacts and to find solution to overcome this problem. The analysis used in this study is qualitative methods and SWOT matrix analysis. In Designing Si Jame application, graphical user interface used by Deborah J Mayhew, she introduced general principles user interface design. From the analysis of known that teenagers are not too aware of the Muaro Jambi Temple and artifacts has been found because of lack media. According to the SWOT matrix analysis, the solution of the problem to designing information about the temple especially about the artifacts.

Keyword : *graphical user interface, media learnig, Muaro Jambi artifacts*

1. PENDAHULUAN

Candi adalah salah satu peninggalan budaya dari zaman purba di Indonesia. Di Provinsi Jambi terdapat Candi Muaro Jambi yang berlokasi di Kabupaten Muaro Jambi. Kebudayaan yang melatar belakangi Situs Sejarah Muaro Jambi ialah kebudayaan Melayu Budhis. Sedangkan Kerajaan tua yang diyakini berpusat di Muaro Jambi ialah kerajaan Mo-lo-yeu (Melayu) dan Sriwijaya Situs Muaro Jambi lebih dikenal dengan sebutan Komplek Percandian Muaro Jambi [9]. Pada tahun 1976 Direktorat Sejarah dan Purbakala mulai melakukan pembersihan terhadap tanaman-tanaman liar yang tumbuh di atas bangunan kuno secara bertahap, sampai tahun 2003 telah teridentifikasi ±110 bangunan candi baik yang telah dipugar, belum dipugar maupun masih dalam bentuk *manapo*. Sampai saat ini baru 10 candi yang telah dipugar, yaitu : Candi Kedaton, Candi Tinggi, Candi Gedong I, Candi Gedong II, Candi Teluk, Candi Gumpung, Candi Kembar Batu, Candi Astano, Candi Kotomahligai dan Kolam Telagorajo. Salah satu candinya adalah Candi Gumpung ditemukan pada tahun 1820, dan dilakukan pemugaran pada tahun 1982 sampai dengan 1988. Candi ini adalah salah satu candi terbesar yang telah selesai dipugar di Komplek Percandian Muaro Jambi. Pada waktu dilakukan pemugaran tahun 1982 hingga 1988, telah diselamatkan beberapa temuan penting, diantaranya arca *prajnaparamita*, dan sebuah *padmasana* bata, *peripih* candi, *wajra*, serta potongan gelang perunggu yang saat ini tersimpan di museum situs. Di dalam hutan dan semak belukar ditemukan candi-candi yang terbuat dari batu batu merah. Semua candi sudah berupa puing-puing, berbanjar sepanjang lebih kurang 5 km, sebelah utara Sungai Batanghari, di belakang desa Muaro Jambi. Kawasan Percandian Muaro Jambi terletak ± 40 km dari Kota Jambi. Sebagian masyarakat di Propinsi Jambi sudah mengetahui keberadaan Candi Muaro Jambi atau situs Candi Muaro Jambi yang lebih dikenal dengan Komplek Percandian Muaro Jambi [9].

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang sangat penting. Agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, pemilihan media informasi harus tepat dan efektif. Media pembelajaran bisa meliputi media cetak maupun media elektronik. Multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video. Di dalam pemilihan multimedia ada beberapa faktor yang harus diperhatikan yaitu : (a)

antarmuka pengguna (*the user interface*), (b) kapabilitas system (*system capabilities*), (c) bagaimana pengguna (*learners*) menggunakan dan belajar melakukan navigasi sistem, (d) bagaimana elemen – elemen dalam program berjalan dengan baik [5]. Media yang sudah ada di Candi Muaro Jambi adalah brosur, katalog, jurnal dan *website*. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat media pembelajaran untuk remaja setingkat SMA/K.

2. CARA PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

Untuk memperoleh data-data digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *emosional* dan analisis SWOT. Metode pengumpulan data yang telah dilakukan yaitu metode observasi dengan tujuan mendapatkan data yang tepat, kemudian studi pustaka mengenai data-data, kuesioner yang dilakukan pada bulan Desember 2014, serta wawancara tak terstruktur. Sementara analisis SWOT dilakukan sebagai perbandingan dengan media lain.

3. DASAR TEORI

Media adalah alat/sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak [4]. Menurut Hamilik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa [2]. Desain *user interface* termasuk dalam bidang ilmu interaksi antara manusia dan komputer (HCI: *human computer interaction*). Interaksi antara manusia dan komputer adalah ilmu tentang perancang desain untuk membuat manusia dan komputer bekerja sesuai tujuan yang ingin dicapai secara efektif [6]. Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan [10], beliau menyebutkan pada umumnya candi adalah monument pemakaman seorang raja atau seseorang yang dimuliakan oleh masyarakatnya, yang dimakamkan di dalam candi menurut ajaran Hinduisme bukanlah jenazah raja, tetapi abu jenazah yang sudah dibakar di atas *pripih*, tempat penyimpanan abu jenazah tersebut [7]. Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah : radio, televisi, surat kabar, majalah, film [1]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc membeli Android Inc yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti perangkat lunak untuk *smartphone* [8]. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari dalam Sekarna Widyasmi masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa [12].

4. DATA DAN ANALISIS

4.1 Data Candi Muaro Jambi

Kebudayaan yang melatar belakangi Situs Sejarah Muaro Jambi ialah kebudayaan Melayu Budhis. Sedangkan Kerajaan tua yang diyakini berpusat di Muaro Jambi ialah kerajaan Mo-lo-yeu (Melayu) dan Sriwijaya. Para ahli menafsirkan Kawasan Percandian Muaro Jambi terkait erat dengan lokasi pengajaran Budhisme di *Swarnabhumi* (*Swarnadwipa*). Komplek percandian itu membentang dari barat ke timur di tepian Sungai Batanghari sepanjang 7,5 km, dibangun menggunakan batu merah dan pada dindingnya belum ditemukan pahatan-pahatan relief. Keberadaan kompleks percandian ini menjadi bukti bahwa sekitar abad 4-5 Masehi, Kerajaan Melayu (Melayu Tua yang bercorak Budha) pernah beribu kota di Muaro Jambi [7]. Peninggalan ini terbentang dari desa Muaro Jambi dan desa Danau Lamo di bagian barat hingga desa Kemingking Dalam, Kecamatan Muaro Sebo di bagian timur, Kabupaten Muaro Jambi [10]. Situs yang terletak sekitar 500 m dari Sungai Batanghari ini memiliki luas 3.981 hektar, keberadaannya seperti tersembunyi dari peradaban [7].

Mengenai percandian Muaro Jambi, para pakar sepakat bahwa percandian tersebut dihubungkan dengan Kerajaan Melayu yang lokasinya ada di sekitar Batanghari. Pada mulanya situs Muaro Jambi tidak banyak dikenal orang dan hanya diketahui penduduk setempat. Baru pada tahun 1820, secara terbatas situs ini mulai terungkap setelah kedatangan S.C. Crooke, seorang perwira Inggris yang ketika bertugas mengunjungi daerah pedalaman Batanghari mendapat laporan dari penduduk setempat tentang adanya peninggalan kuno di Desa Muaro Jambi. Selanjutnya pada tahun 1935-1936, seorang sarjana Belanda yang bernama F.M. Schnitger, dalam ekspedisi purbakalanya di wilayah Sumatera pernah mengunjungi dan sempat melakukan penggalian terhadap situs Muaro Jambi. Sejak itu Muaro Jambi mulai dikenal, dan mulai 1976 sampai saat ini, secara serius dan bertahap, dilakukan penelitian dan preservasi arkeologi untuk menyelamatkan situs dan peninggalan bersejarah di situs Muaro Jambi ini. Pada perayaan Waisak 2007, Komplek Percandian Muaro Jambi menjadi lokasi pusat perayaan Waisak di Sumatera [10].

4.2 Data Target

Jumlah total responden yaitu 150 responden berdomisili di kota dan kabupaten.

Data Demografis : dalam segmentasi demografis, khalayak sasaran terbagi menjadi dua jenis kelamin yakni laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 15-20 tahun yang bekerja sebagai pelajar, bermacam-macam agama serta dari semua kalangan dengan kondisi fisik maupun mental yang sehat dan normal.

Data Psikografis : dalam segmentasi psikografis, data diperoleh melalui hasil kuesioner. Gaya hidup : Dari hasil kuisisioner yaitu sebanyak 150 orang, gaya hidup dari responden dengan rentang usia 15-20 tahun adalah mengikuti perkembangan zaman, suka memakai elektronik, dan sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan. Tempat berlibur : sebagian besar minat berlibur yaitu ke taman, ke kolam renang, pantai, ketempat saudara dan keluar daerah. Dan sebagian kecil dari responden menaruh minat mengunjungi mall, kebun binatang, gunung, perpustakaan ketempat olahraga. Warna kesukaan : Sebagian besar responden menyukai warna primer : (56 orang menyukai biru, 21 orang menyukai merah, dan 8 orang menyukai kuning), warna sekunder (2 orang menyukai jingga, 18 orang menyukai hijau, 13 orang menyukai ungu), warna netral (15 orang menyukai hitam, 7 orang menyukai putih), sebagian lainnya menyukai warna akromatik (10 orang menyukai merah muda). Memiliki *smartphone* : Dari hasil kuisisioner yaitu sebanyak 150 orang, sebanyak 99 orang memiliki *smartphone*, dan 51 orang tidak memiliki *smartphone*.

Data Geografis : dalam segmentasi geografis, berdomisili di kota Jambi, Kabupaten Muaro Jambi, Kabupaten Sengeti, Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi dengan iklim tropis.

4.3 Analisis SWOT

Analisis media yang sudah ada: media-media yang sudah digunakan sebelumnya sebagai media informasi Candi Muaro Jambi adalah *website* dan buku. Dari segi kekuatan media dalam bentuk *website* dapat diakses kapan saja dan dimana saja, media dalam bentuk buku merupakan media yang bisa disimpan dalam waktu yang lama. Dari segi kelemahan media dalam bentuk *website* tidak semua orang bisa mengakses dan remaja lebih suka yang praktis dan cepat. Dari segi peluang informasi dalam bentuk *website* lebih sering digunakan oleh remaja dan media dalam bentuk buku berisi data-data yang akurat. Dari segi ancaman media dalam bentuk *website* tidak dapat diakses di daerah yang belum terjangkau oleh jaringan yang memadai dan Remaja jadi kurang tertarik membaca buku dan bisa menimbulkan bosan.

Aplikasi “Si Jambe” dari segi kekuatan candi merupakan salah satu peninggalan budaya yang berharga, merupakan salah satu kawasan permandian yang terbesar di Indonesia, sudah ada media-media yang membahas tentang ada candi, dari 150 kuisisioner, sebanyak 99 orang adalah pengguna *smartphone*. Dari segi kelemahan kurangnya minat remaja untuk mengetahui informasi tentang candi, sebagian masyarakat Jambi ada yang belum mengetahui tentang Candi Muaro Jambi. Dari segi peluang pemerintah melindungi Candi Muaro Jambi, Adanya pelajaran sejarah yang membahas tentang candi, Pemerintah sering melakukan kegiatan di candi dan Remaja suka melakukan acara petualangan atau jerit malam (acara pramuka) di daerah candi. Dari segi ancaman lokasi candi yang terletak kurang strategis dan cukup jauh dari pusat kota.

Maka didapatlah tema besar sebagai acuan dalam pembuatan karya. Remaja di daerah Jambi pada umumnya jarang mengunjungi Candi Muaro Jambi karena lokasi nya yang cukup jauh dari pusat kota. Sehingga remaja kurang informasi tentang artefak candi. Hal ini disebabkan kurangnya media informasi yang membahas tentang artefak candi. Penulis mendapatkan tema yang digunakan untuk pengkaryaan yaitu : “Petualangan” dan penulis juga mendapatkan *keyword* yaitu : “hutan”, “kompas”, “mata angin”, “kayu”. Setelah menentukan tema dan *keyword* yang didapat maka penulis bisa menggambarkan sedikit garis besar isi dan aplikasi yang akan penulis buat. Mulai dari sejarah penemuan candi, pengenalan candi-candi, informasinya berlanjut dengan artefak candi, serta terdapat beberapa kuis untuk mengasah informasi tentang artefak candi. Penulis memilih An-Ku (Ancaman-Kekuatan) sebagai dasar dalam penarikan strategi perancangan. Dari ancaman dan kekuatan tersebut, ditemukan alternatif untuk mengurangi kemungkinan yang akan terjadi, yakni membuat media informasi yang bisa diakses dengan *smartphone* sehingga masyarakat tidak harus mengunjungi candi.

4.4 Data Wawancara

Wawancara telah dilakukan kepada beberapa sumber untuk pencarian data yang lebih akurat. Narasumber pertama yaitu Yudhi yang merupakan salah arkeolog, pada hari jum'at tanggal 19 Oktober 2013 pukul 09:00 WIB. Penulis memilih yang bersangkutan sebagai narasumber karena beliau pernah ikut dalam meneliti salah satu candi. Narasumber kedua adalah Bujang, pada hari minggu tanggal 25 Desember 2014 pukul 10:00 WIB. Beliau merupakan salah satu penjaga Candi Muaro Jambi. Penulis memilih yang bersangkutan sebagai narasumber karena beliau sudah cukup lama menjaga candi jadi beliau sedikit banyak tau mengenai candi. Narasumber ketiga adalah Yeti pada hari sabtu tanggal 25 Desember 2103 pukul

11:00 WIB. Beliau merupakan salah satu penjual dagangan di Candi Muaro Jambi. Penulis memilih yang bersangkutan sebagai narasumber karena beliau sudah cukup lama jualan di daerah Candi Muaro Jambi. Narasumber keempat adalah Rara pada hari sabtu tanggal 25 Desember 2014 pukul 15:17 WIB. Dia merupakan salah satu pengunjung Candi Muaro Jambi.

4.5 Data kuisisioner

Lokasi Pengajuan Penelitian : Kota Jambi, Sengeti, Kab Muaro Jambi dan Sarolangun
 Provinsi : Jambi
 Jumlah Total Responden : 150 orang
 Agama : Semua Agama

Alasan pemilihan lokasi *target audiens* :

Penulis memilih Kota Jambi karena dari kota lokasi Candi tidak terlalu lama membutuhkan \pm 2 jam. Sengeti adalah ibu kota Muaro Jambi sehingga penulis juga memilih lokasi tersebut. Penulis juga memilih Kabupaten Muaro Jambi karena lokasinya dekat dengan candi. Dan penulis memilih Sarolangun karena tempat tersebut cukup jauh sekitar \pm 6 jam ke tempat candi.

Berdasarkan kuesioner maka diperoleh data sebagai berikut : Jumlah responden 150 orang, 100 orang di Sarolangun, Kota Jambi 30 orang, Kabupaten Muaro Jambi 10 orang, Kabupaten Sengeti 10 orang, dengan usia 15 -20 tahun antara kelas 1 sampai 3 SMA/K. Sebanyak 99 orang adalah pengguna smartphone, 51 orang tidak memakai smartphone. Dengan kegunaan sebagian besar responden menjawab untuk bermain, media sosial, internet dan komunikasi. Sebagian kecil menjawab untuk belajar dan mencari tugas. Sebanyak 10 orang responden dari Kab. Muara Jambi semuanya mengetahui tentang Candi Muara Jambi, 4 orang mengetahui dari keluarga, 2 orang mengetahui sendiri, 4 orang mengetahui dari teman. Sebanyak 10 orang responden dari Kab. Sengeti 5 orang mengetahui dan 5 orang lagi tidak mengetahui tentang Candi Muara Jambi, 4 orang mengetahui dari keluarga, 2 orang mengetahui sendiri, 4 orang mengetahui dari teman. Sebanyak 30 orang responden dari Kota Jambi semuanya tentang Candi Muara Jambi, 2 orang mengetahui dari internet, 13 orang mengetahui dari teman, 11 orang mengetahui dari keluarga, 4 orang mengetahui dari lain lain. Sebanyak 100 orang responden dari Kab. Sarolangun 25 orang tidak tahu, 75 orang mengetahui tentang Candi Muara Jambi, 11 orang mengetahui dari internet, 33 orang mengetahui dari teman, 21 orang mengetahui dari keluarga, 10 orang mengetahui dari lain lain.

5. HASIL

5.1 Konsep

Konsep pesan yang ingin disampaikan berdasarkan hasil dari analisis Matriks/Swot, yaitu artefak merupakan salah satu warisan budaya yang harus dijaga, walaupun tidak bisa menjaga secara utuh setidaknya mengetahui tentang keberadaan artefak tersebut.

5.2 Konsep Kreatif

Aplikasi “Si Jambe” merupakan sebuah media pembelajaran yang memberitahukan informasi tentang sejarah candi, keberadaan candi, candi apa saja yang terdapat di Komplek Candi Muara Jambi, peta candi, beserta peninggalan candi. Tema aplikasi ini adalah petualangan. Aplikasi ini didesain berlatar belakang utama hutan karena lokasi candi sendiri terletak di daerah hutan. Ketika *user* menekan tulisan “Si Jambe” pada *interface* awal maka akan muncul sebuah petualangan di mana *user* berperan sebagai seorang arkeolog dan bertugas untuk mencari informasi tentang candi beserta artefaknya. Pada tahap selanjutnya ketika *user* menekan salah satu candi maka akan keluar informasi candi beserta artefaknya. Desain *background* pada tahap ini adalah campuran antara hutan ditambah dengan motif kayu yang telah digabung dengan ornamen khas Jambi. Setelah *user* selesai dengan informasi tentang artefak terdapat sebuah kuis untuk mengasah sedalam apa *user* mengetahui tentang artefak, jika *user* salah menjawab maka akan tidak bisa lanjut ke pertanyaan kedua dan harus mengulang pertanyaan yang sama.

5.3 Konsep Pendekatan

Konsep pendekatan yang digunakan oleh penulis terhadap media yang akan digunakan adalah melalui pendekatan emosional. Pendekatan emosional merupakan pendekatan berdasarkan perasaan yang dirasakan oleh khalayak [12]. Penulis melakukan pendekatan emosional dengan cara memasukkan suasana yang terdapat di Candi Muara Jambi dalam bentuk visual ke dalam media informasi yang akan dibuat.

5.4 Konsep Media

Di dalam pembuatannya, media yang dijadikan sebagai media utama adalah sebuah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi *mobile*, aplikasi akan dijalankan pada jenis *smartphone* dengan sistem operasi android.

5.5 Konsep Visual

5.5.1 Warna

Untuk penggunaan warna-warna pada aplikasi, penulis lebih mengarahkan warna yang sesuai dengan konsep yaitu petualangan. Warna coklat beserta warna turunannya dikembangkan menjadi banyak warna yang dipakai di aplikasi ini pada background dan tombol. Sedangkan warna hijau dikombinasikan dengan warna coklat untuk warna background. Adapun filosofi warna warna tersebut menurut Lia Anggraini S dalam Adevi [5] adalah:

Tabel 5.1 Warna

Sumber : Tugas Akhir Perancangan *User Interface* aplikasi multimedia siba sebagai media pembelajaran bahasa jawa.

Warna	Visual Warna	Arti
Coklat		natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberikan kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
Hijau		Hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas, sehat, natural.

5.5.2 Tipografi

Jenis tipografi yang dipakai adalah yang sesuai dengan konsep keseluruhan visual dan disesuaikan dengan *target audience*. Penggunaan tipografi dalam media informasi ini adalah terdapat pada judul aplikasi, tombol dan sebagai teks.

Adapun *font* yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. A song for jenifer

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.1 font a song for jenifer

Sumber : Dokumentasi Pribadi

A song for jenifer merupakan *font* yang tergolong ke dalam keluarga *font* serif (huruf berkait) dan tergolong *font* dekoratif. Pemilihan *font* ini karena tingkat keterbacaannya cukup mudah dipahami. *Font* ini digunakan pada informasi candi.

2. Adler

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5.2 font adler

Sumber : Dokumentasi Pribadi

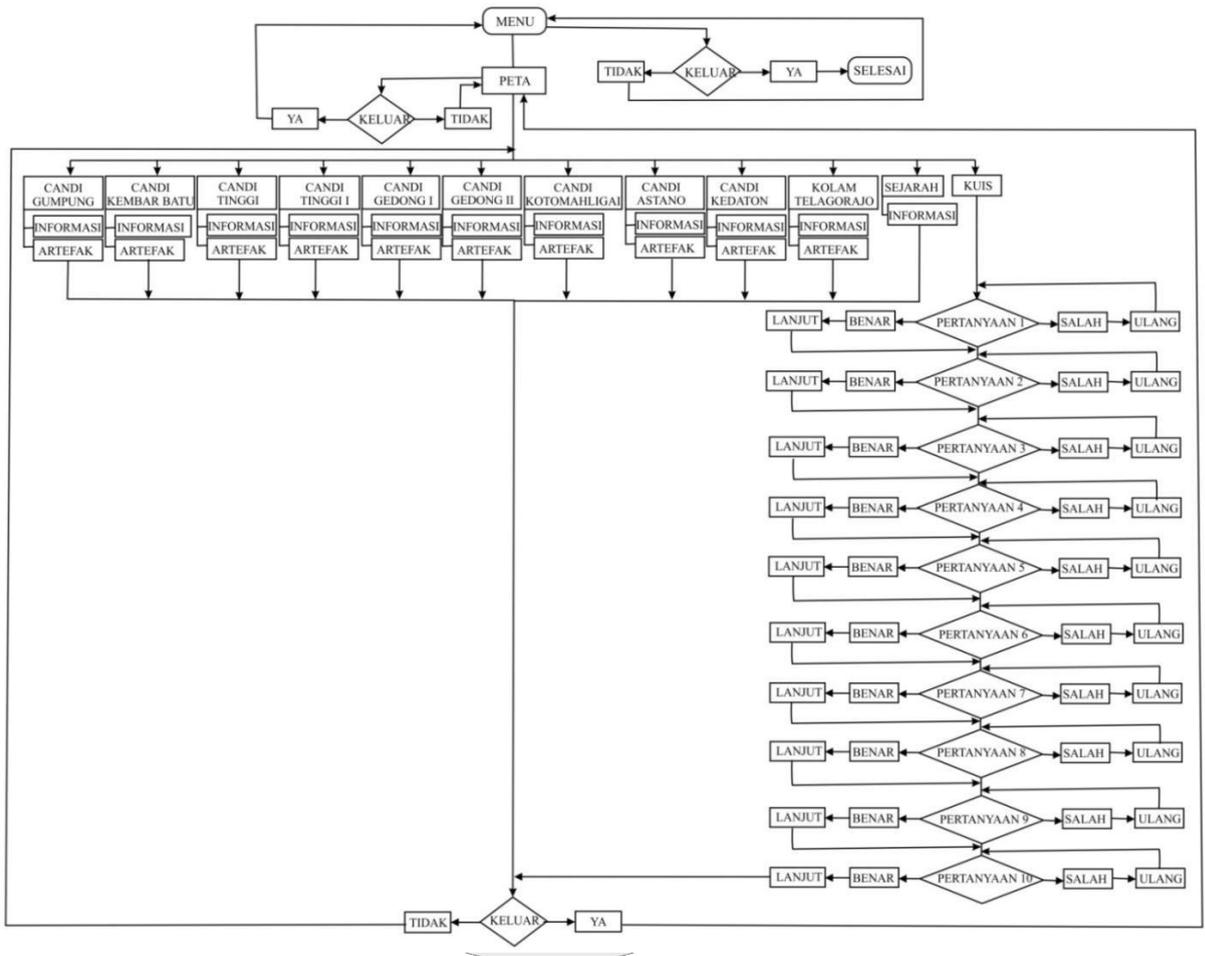
Adler merupakan *font* yang tergolong ke dalam keluarga *font* serif (huruf berkait) dan tergolong *font* dekoratif. Pemilihan *font* ini karena tingkat keterbacaannya cukup mudah dipahami. *Font* ini digunakan pada menu awal.

5.5.3 User Interface

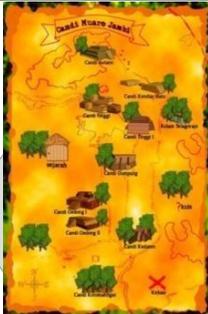
Perancangan *user interface* pada media aplikasi Si Jambe, artefak Candi Muaro Jambi lebih kepada bagaimana menempatkan gambar atau setiap elemen visual, *button*, dan teks sehingga tetap membuat pengguna memiliki rasa nyaman ketika menjalankan aplikasi. Beberapa komponen yang diperhatikan di dalam proses perancangan *user interface* ini yaitu: *user familiarity* atau mudah dikenali, dalam hal ini adalah penggunaan visual yang sudah biasa dikenali oleh target sasaran adalah seperti penggunaan visual pada *button* aplikasi Si Jambe. *Consistency*, yaitu konsisten terhadap tata letak seperti tata letak *button* dan gambar yang terdapat dalam aplikasi Si Jambe. *Button close* diletakkan sebelah kanan, dan gambar diletakkan dibagian tengah dalam aplikasi Si Jambe. *Ease of use*, aplikasi Si Jambe mudah digunakan karena *user* yang menentukan untuk membuka informasi candi tanpa harus berurutan. *Ease of learning*, dalam hal ini aplikasi Si Jambe mudah dipelajari karena termasuk aplikasi yang sederhana. *Protection*, dalam hal ini penggunaan *protection* adalah memberikan fitur *close* pada setiap menu yang ada dalam aplikasi Si jambe sehingga jika *user* mengalami kesalahan dalam menekan tombol *user* bisa kembali ke menu awal.

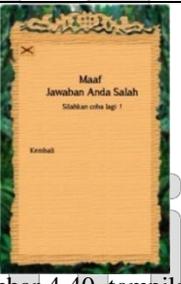
5.6 Hasil Perancangan

5.6.1. Flowchart



5.6.2 User Interface

NO	User interface	NO	User interface	NO	User interface
1.	 <p>Gambar 5.1 Judul media informasi Sumber : Dokumentasi Pribadi Ini merupakan halaman utama dari media informasi candi.</p>	2.	 <p>Gambar 5.2 Tampilan peta Sumber : Dokumentasi Pribadi Ini merupakan halaman peta dari media informasi Candi Muaro Jambi. Ketika user menekan tombol peta user akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman peta Menu ini berisi tentang peta lokasi candi- candi yang berada di kawasan Candi Muaro Jambi.</p>	3.	 <p>Gambar 5.3 Tampilan informasi candi Sumber : Dokumentasi Pribadi Ketika user menekan salah satu gambar pada peta user akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman informasi candi. Menu ini berisi tentang peta lokasi candi- candi yang berada di kawasan Candi Muaro Jambi</p>

<p>4.</p>	 <p>Gambar 5.4 Tampilan infomasi selanjutnya Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan tombol selanjutnya maka akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman selanjutnya. Menu ini berisi tentang informasi lebih rinci dari candi.</p>	<p>5.</p>	 <p>Gambar 5.5 Tampilan perbesar candi Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan tombol tambah (perbesar) <i>user</i> akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman perbesar. Di dalam menu ini <i>user</i> akan melihat gambar candi dengan ukuran yang lebih besar.</p>	<p>6</p>	 <p>Gambar 5.6 Tampilan informasi artefak Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan gambar artefak maka <i>user</i> akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman informasi artefak. Menu ini berisi tentang informasi seputar artefak</p>
<p>7.</p>	 <p>Gambar 4.37 tampilan perbesar artefak Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan tombol tambah (perbesar) <i>user</i> akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman perbesar. Di dalam menu ini <i>user</i> akan melihat gambar candi dengan ukuran yang lebih besar.</p>	<p>8.</p>	 <p>Gambar 4.38 tampilan sejarah Sumber : Dokumetasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan tombol sejarah, <i>user</i> akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman sejarah. Di dalam menu ini <i>user</i> bisa membaca sejarah candi.</p>	<p>9.</p>	 <p>Gambar 4.39 tampilan kuis Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menekan tombol kuis, <i>user</i> akan dibawa menuju halaman ini, yaitu halaman kuis. Di dalam menu ini jika <i>user</i> menjawab pertanyaan dengan benar maka <i>user</i> bisa lanjut ke pertanyaan selanjutnya.</p>
<p>10</p>	 <p>Gambar 4.40 tampilan pertanyaan salah Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menjawab pertanyaan salah maka akan muncul tampilan ini dan</p>	<p>11</p>	 <p>Gambar 4.41 tampilan menu pertanyaan benar Sumber : Dokumentasi Pribadi</p> <p>Ketika <i>user</i> menjawab pertanyaan benar maka</p>		

<p><i>user</i> harus mengulang pertanyaan dan menjawab sampai benar sehingga <i>user</i> bisa lanjut ke pertanyaan selanjutnya.</p>	<p>akan muncul tampilan ini <i>user</i> bisa lanjut ke pertanyaan selanjutnya</p>
---	---

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan dari permasalahan yang ada yaitu penyebab remaja kurang mengetahui informasi artefak. Berdasarkan permasalahan di atas penulis merancang aplikasi yang membahas tentang artefak dengan menggunakan sistem android. Konten yang terdapat dalam aplikasi adalah informasi tentang candi, informasi tentang artefak serta sejarah candi. Prinsip *Graphichal-User Interface* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini memakai prinsip dari Deborah J Mayhew yaitu *User Familiarity* atau mudah dikenali, dalam hal ini adalah penggunaan visual yang sudah biasa dikenali oleh target sasaran adalah seperti penggunaan visual pada *button* aplikasi Si Jambe. *Consistency*, yaitu konsisten terhadap tata letak seperti tata letak *button* dan gambar yang terdapat dalam aplikasi Si Jambe. *Button Close* diletakkan sebelah kanan, dan gambar diletakkan dibagian tengah dalam aplikasi Si Jambe. *Ease Of Use*, aplikasi Si Jambe mudah digunakan karena *user* yang menentukan untuk membuka informasi candi tanpa harus berurutan. *Ease Of Learning*, dalam hal ini aplikasi Si Jambe mudah dipelajari karena termasuk aplikasi yang sederhana. *Protection*, dalam hal ini penggunaan *protection* adalah memberikan fitur *close* pada setiap menu yang ada dalam aplikasi Si jambe sehingga jika *user* mengalami kesalahan dalam menekan tombol *user* bisa kembali ke menu awal. Aplikasi ini didesain sesuai dengan ciri khas Jambi, yaitu dengan adanya ornamen yang terdapat pada *background* serta musik instrumen daerah Jambi. Selain itu aplikasi ini didesain sesuai dengan karakteristik target *audience* remaja Jambi khususnya usia 15-20 tahun. Dengan adanya aplikasi ini remaja menjadi tertarik untuk mencari tahu tentang artefak.

6.2 Saran

Artefak adalah sebuah benda peninggalan kebudayaan masa lalu yang harus dijaga. Artefak memiliki banyak makna tentang kejadian di masa lalu. Oleh karena itu pengetahuan informasi tentang artefak harus diketahui oleh remaja sebagai penerus bangsa. Penulis sangat berharap remaja khususnya remaja Jambi menyadari bahwa artefak adalah salah satu warisan budaya yang sangat berharga.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

- Kepala SMA/SMK tempat penulis melakukan kuisisioner
- Ibnu Imam sebagai Tim *Developer*.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Kota Jambi yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan studi pustaka serta wawancara
- Bujang sebagai *tour guide* selama penulis melakukan observasi di Candi Muaro Jambi

8. REFERENSI

- [1] Ardianto, Elvinaro. 2014. *Komunikasi Massa*. Simbiosis Rekatama Media : Bandung.
- [2] Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- [3] Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala. *Katalog Kawasan Cagar Budaya Muara Jambi*. Jambi
- [4] Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grafindo : Surabaya.
- [5] Gad suwandi, Adevi. 2014. *Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Multimedia Siba Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Telkom University : Fakultas Industri Kreatif. Bandung
- [6] Galitz, Wilbert O. 2002. *The Essential Guide to User interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Willey.
- [7] Nazir, M. 1998. *Candi-Candi Muaro Jambi*. Proyek rehabilitas dan perluasan Museum Jambi : Jambi.
- [8] Safaat, Nazrudin. 2011. *Android : Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika : Bandung.
- [9] Saudagar, Fachrudin. 2003. *Situs Sejarah Candi Muaro Jambi*. FKIP Universitas Jambi : Jambi
- [10] Tim Master Plan Candi Muaro Jambi. 1988. *Master Plan Arkeologi*. Departemen Perlindungan Dan Pembinaan Peninggalan Sejarah Dan Purbakala : Jambi.
- [11] Umairoh, Dini. 2014. *Tugas Akhir : Perancangan Action Game “ Tunjuk ajar” Sebagai Media Revitalisasi Budaya Tunjuk Ajar Melayu Riau*. Telkom University : Fakultas Industri Kreatif. Bandung.
- [12] Widayami, Sekarina. 2014. *Tugas Akhir : Analisis Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Bersistem Operasi Android (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Komunikasi Dan Bisnis (Fkb)*. Telkom University : Fakultas Komunikasi Bisnis. Bandung.