
PERANCANGAN APLIKASI PROMOSI SONGKET PALEMBANG BERBASIS ANDROID

Novan Wijaya¹⁾

Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Multi Data Palembang
Jalan Rajawali No.14, Kecamatan Iir Timur II, Palembang Telp: 0711-376400
email: novan.wijaya@mdp.ac.id

Abstrak

Songket adalah kain tenun yang dibuat dengan teknik menambah benang *pakan* sebagai hiasan dengan menyisipkan benang perak, emas atau benang warna diatas benang *lungsin* . Asal mula kain songket Palembang bermula dari perdangan zaman dahulu di antara Tiongkok dan India. Orang Tionghoa menyediakan benang sutera sedangkan orang india menyumbang benang emas dan perak. Kain songket Palembang sendiri ditunen pada alat tenun bingkai Melayu. Dalam hal memperkenalkan kain songket Palembang ke dunia nasional dan internasional diperlukan sebuah media untuk membantu promosi songket Palembang berbasis android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah dokumen perancangan yang baik untuk membangun sebuah media promosi songket Palembang berbasis android. Pendekatan rekayasa perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan adalah perancangan terstruktur dan *tools* yang digunakan berupa *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram* .

Kata Kunci: Songket Palembang, Android, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram.

Abstract

Songket is a woven fabric which is made by adding the weft as a decoration by inserting silver, gold or colored thread on the warp threads. The origin of Palembang songket cloth originated from the ancient trade between China and India. The Chinese provide silk yarn while Indians accounted for gold and silver thread. Palembang songket cloth itself woven on the loom frame, Malay. In the case of Palembang, songket introduced to the world of national and international needs a medium to help the promotion of Palembang songket-based android. The purpose of this study was to produce a document of good design to build a media campaign based on android Palembang songket. Software engineering approach used in the design is a structured design and tools used in the form of Data Flow Diagram and Entity Relationship Diagram.

Keywords : Songket Palembang, Android, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram

I. PENDAHULUAN

Palembang merupakan salah satu yang mempunyai kain khas berupa songket. Selain Palembang, songket juga dimiliki oleh beberapa daerah lain. Songket Palembang sendiri memiliki beberapa ciri khas tersendiri seperti ada beberapa benang tenun berasal dari benang emas. Kain songket yang ditunen

dengan benang emas memiliki nilai estetika yang lebih dibandingkan dengan kain songket yang ditunen dengan benang biasa [1]. Songket merupakan jenis kain tenun tradisional melayu dan minangkabau di Indonesia, Malaysia, dan Brunei. Ada 2 cara dalam menunen sebuah songket yaitu menggunakan tangan atau menggunakan mesin [2] Songket yang ditunen menggunakan tangan dengan benang emas dan

perak, umumnya dikenakan pada acara-acara resmi seperti penyambutan tamu agung, perkawinan dan sebagainya. Pembuatan kain songket yang menggunakan benang emas jauh lebih kompleks dan rumit, tetapi hasil yang didapatkan keindahan struktur desain dengan warna kemilau perpaduan warna keemasan dengan warna lainnya.

Kebutuhan informasi mengenai kain songket Palembang merupakan hal yang sangat penting, mengingat kain songket Palembang menjadi daya tarik dari turis mancanegara yang datang ke Palembang. Informasi mengenai hal-hal yang ada di Palembang sudah sangat banyak tetapi belum ada yang secara khusus merangkum tentang kerajinan di Palembang, khususnya kain songket Palembang. Saat ini dalam melakukan promosi mengenai kain songket Palembang masih menggunakan media cetak, brosur, dan *event-event* kesenian yang sering diadakan di daerah Palembang atau daerah lainnya sehingga penyampaian informasi tersebut kurang efektif dan efisien, dikarenakan perlu banyak biaya dan membutuhkan banyak waktu.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, sangat memungkinkan untuk melakukan kegiatan promosi kain songket Palembang melalui aplikasi berbasis android. Dengan menggunakan media berupa aplikasi berbasis android, diharapkan masyarakat atau turis mancanegara mendapatkan informasi dengan cepat mengenai kain songket Palembang. Aplikasi berbasis android ini hanya bersifat media yang membantu para masyarakat atau turis mancanegara dalam mencari informasi tentang kain songket Palembang [3].

Dari latar belakang diatas, penulis mencoba memberikan sebuah solusi berupa perancangan sebuah media untuk membantu promosi kain songket Palembang berbasis android. Untuk membuat aplikasi promosi kain songket Palembang berbasis android, maka perlu dilakukan perancangan perangkat lunak yang efektif dan efisien agar aplikasi yang dibuat

sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan merupakan salah satu tahapan dari rekayasa perangkat lunak [4]. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dibuat dokumen perancangan aplikasi promosi kain songket Palembang berbasis android. Dokumen perancangan diharapkan dapat dijadikan panduan dalam pembuatan media promosi kain songket Palembang berbasis android.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Tenun merupakan hasil kerajinan manusia di atas kain yang terbuat dari benang, serat kayu, kapas, sutera dan lain-lain. Songket adalah kain yang ditenun dengan menggunakan benang emas atau benang perak dan dihasilkan di daerah tertentu. Tenun songket merupakan proses pembuatan kain jadi yang berasal dari benang emas atau benang perak yang dibuat dengan menggunakan alat yang masih tradisional dan masih dipekerjakan oleh tangan manusia. Banyak cara yang telah dilakukan dalam melestarikan salah satu kerajinan khas Palembang ini, baik dengan cara dipamerkan di dalam museum atau dalam kegiatan-kegiatan besar yang diadakan oleh pemerintahan di kota Palembang. Dengan perkembangan teknologi informasi yang ada sekarang, sangat memungkinkan seseorang untuk mengakses seluruh informasi yang ada di dunia secara langsung baik menggunakan situs resmi maupun melalui aplikasi yang ada di android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, software yang menghubungkan bagian-bagian yang berbeda pada sebuah aplikasi (middleware) dan aplikasi [5]. Perancangan aplikasi promosi songket Palembang berbasis android merupakan sebuah perancangan yang dapat digunakan oleh para wisatawan yang berminat untuk mengetahui songket Palembang dengan menggunakan media pendukung smartphone. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang dalam menciptakan sebuah

aplikasi untuk digunakan oleh orang banyak. Terdapat dua jenis distributor siste operasi android, yaitu Google Mail Services dan Open Handset Distribution (OHD) [6]. Perancangan aplikasi ini menggunakan data flow diagram berupa diagram konteks, diagram Nol, dan entity relationship diagram (ERD). DFD merupakan cara formal untuk menggambarkan bagaimana bisnis beroperasi dengan cara mengilustrasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan bagaimana data berpindah di antaraq aktivitas-aktivitas [7]. Diagram konteks adalah data flow diagram pertama dalam proses bisnis. Diagram konteks menunjukkan dimana semua proses bisnis dalam satu proses tunggal (proses 0). Diagram konteks juga menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem [7]. Sementara diagram nol menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Level ini juga menunjukkan komponen internal dari proses 0 dan menunjukkan bagaimana proses utama direalisasikan menggunakan data flow. Pada level ini juga menunjukkan bagaimana proses-proses utama terhubung dengan entitas eksternal. Umumnya diagram rinci level 1 diciptakan dari setiap proses utama dari diagram konteks atau diagram level 0. Diagram rinci menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses utama dalam level sebelumnya, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses lainnya. Untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data digunakan entity relationship diagram. ERD merupakan teknik yang digunakan dalam mendeskripsikan kebutuhan data dari sebuah sistem bisnis[7].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan proses penelitian ini diperlukan perencanaan agar penelitian yang dilakukan berjalan dengan efektif dan efisien. Ada 2 tahapan yang akan dilakukan dalam

penelitian ini yaitu analisis sistem dan desain sistem [8].

3.1 Analisis Sistem

Tahapan awal dari analisis sistem pada penelitian ini yaitu pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang utama adalah observasi partisipatif dan wawancara mendalam, ditambah kajian dokumen, yang bertujuan tidak hanya menggali data, tetapi juga untuk mengungkap makna yang terkandung dalam latar penelitian [9]. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara dan studi literatur [10]. Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra tanpa menggunakan manipulasi apapun [11]. Observasi adalah aktivitas yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud memahami pengetahuan dari sebuah proses. Observasi yang dilakukan dengan langsung datang ke lokasi penenunan kain songket yang ada di Palembang. Menurut data dari dinas industri palembang [12], terdapat lebih dari 30 galeri kain songket Palembang.

Tabel 1 Galeri Kain Songket Palembang

No	Nama Usaha	Alamat
1	Mir Senen Galeri	Jl. KBHP. M. Amin No.43
2	Zainal Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No.173
3	Cek Rody	Jl. Ki Gede Ing Suro No.173
4	Citra Mandiri	Jl. Faqih Usman No.2537
5	Cap Ikan Belida	Jl. Faqih Usman No.2537
6	PT. Kerang Indah	Jl. Talang Banten No.127
7	Cek Ipah Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No.141
8	Serenggam Setia	Jl. Ki Gede Ing Suro No.264
9	Tujuh Saudara	Jl. Mahakam Blok A-7

10	Toko Hasan AS	Jl. Letkol Iskandar
11	Rumah Limas Aziz	Jl. Demang Lebar Daun
12	PD Hidayat	Jl. Fiqih Jalaludin
13	Jaya Art	Jl. Fiqih Jalaludin
14	Bari Art	Jl. Fiqih Jalaludin
15	Tembesu Art	Jl. Fiqih Jalaludin
16	Kedaton	Jl. Fiqih Jalaludin
17	Sinar Sempurna	Jl. Fiqih Jalaludin
18	Citra Pesona Onix	Jl. Datuk M Akib
19	Cek Romlah Songket	Jl. Lap. Hatta
20	Linda Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No.143
21	Cek Unah Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No.176
22	Laila Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No.166
23	Makmur Jaya	Jl. Ki Gede Ing Suro No.21
24	Dua Saudara Songket	Jl. Ki Gede Ing Suro No. 65
25	Fikri Songket	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
26	Ila Songket	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
27	Asmi Astari Songket	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
28	Romlah Fauzi	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
29	Cek Nani Songket	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
30	H.B Benang Emas	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
31	Pengrajin Songket	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
32	RHM. Husin rahman	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko
33	Harapan Baru	Jl. Ki Ranggo Wirosantiko

Dengan banyaknya galeri kain songket Palembang, diharapkan seluruh masyarakat dapat memperoleh informasi yang cepat mengenai kain songket Palembang.

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang umum digunakan oleh seseorang untuk mendapatkan data ataupun informasi berupa langsung dari

narasumber tertentu [13]. Data yang dihasilkan dari proses wawancara termasuk data primer, karena data yang didapatkan secara langsung dari narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan tokoh pengamat kain songket, sejarawan yang berkompeten di bidang kain songket dan masyarakat umum.

Studi literatur merupakan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari sumber pustaka seperti majalah, media cetak, internet dan buku referensi yang berhubungan dengan media promosi kain songket Palembang berbasis android.

Tahapan kedua yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan dari tahapan sebelumnya yaitu menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi kain songket Palembang berbasis android. Untuk melakukan promosi kain songket Palembang masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan mengikuti *event-event* yang diadakan di beberapa daerah serta dari media cetak, sehingga dalam melakukan promosi tersebut dianggap kurang efektif dan efisien. Sebagai alternatif solusi dari penelitian ini untuk membantu dalam melakukan promosi kain songket Palembang. Pesatnya perkembangan teknologi mendorong untuk melakukan proses promosi menggunakan aplikasi berbasis android, sehingga informasi yang berhubungan dengan kain songket Palembang dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat umum dan turis mancanegara [14].

Pada perancangan aplikasi promosi kain songket Palembang terdapat 2 pengguna yaitu *admin* dan *user*. Masing-masing dari 2 penggunaan tersebut mendaftar terlebih dahulu dengan menggunakan *email*. Admin sendiri berfungsi melakukan perawatan aplikasi, membalas komentar, maupun memperbaiki berita/informasi/gambar kain songket Palembang mengenai kain songket Palembang. Sedangkan *user* melakukan pencarian mengenai informasi terbaru mengenai kain songket Palembang ataupun *user* bisa melakukan komentar.

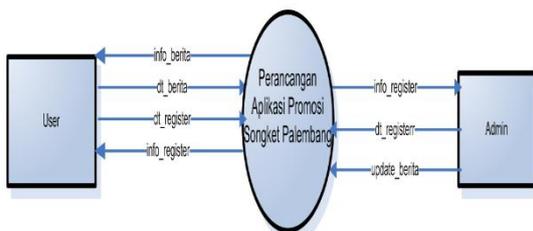
3.2 Desain Sistem

Dari analisa kebutuhan, maka dilakukan tahap desain sistem. Desain sistem akan menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang harus diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem [15]. Desain sistem dibuat untuk mempermudah penerjemahan ke dalam bahasa program yang akan dilakukan dalam membuat aplikasi. Selain itu untuk mengetahui alur serta proses data yang terjadi di dalam sistem yang akan dibuat. Desain sistem meliputi *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

Data flow diagram merupakan suatu bentuk atau model yang memungkinkan profesional untuk menggambarkan model sistem terhadap semua proses fungsional [16]. DFD tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data dan organisasi file [3]. Pemodelan DFD diawali dengan membuat diagram konteks. Diagram konteks menunjukkan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan lingkungan luar.

3.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan sistem secara umum yang terdiri dari 2 eksternal entitas yang menggunakan sistem yaitu *admin* dan *user*. Dari diagram konteks dapat dilihat bahwa *admin* memiliki 2 arus *input* dan 1 arus data *output*, sedangkan *user* memiliki 2 arus data *input* dan 2 arus data *output*



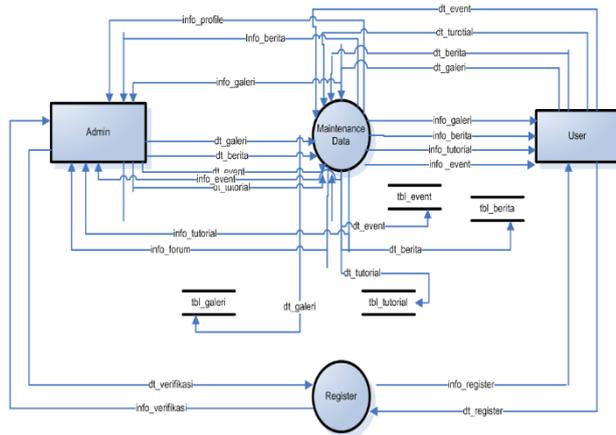
Gambar 1 Diagram Konteks

Dari diagram konteks diatas, didapatkan diagram level 1 yang merupakan hasil dekomposisi dari diagram sebelumnya.

Pengguna sebagai *admin* memiliki 2 arus data *input* dan 1 arus data *output*. Arus data *input* yaitu *dt_register* dan *update_berita*. Arus data *dt_register* merupakan penggunaan sebagai *admin* melakukan proses *register* terlebih dahulu sebelum bisa masuk ke dalam sistem. *Register* yang dilakukan pengguna sebagai *admin*, berbeda dengan *register* pengguna sebagai *user*. Ini dikarenakan pengguna sebagai *admin*, memiliki otoritas didalam sebuah sistem. Admin bisa menghapus dan memperbarui baik itu berita atau informasi maupun menambahkan foto-foto yang berada di dalam menu galeri. Arus data *input* selanjutnya merupakan *update_berita*. *Update_berita* merupakan hak dari pengguna sebagai *admin* untuk memperbarui berita atau konten-konten terbaru yang akan ditampilkan pada aplikasi promosi. Sementara arus data *output* adalah *info_register* yang berisi validasi bahwa pengguna telah mendaftarkan diri sebagai pengguna *admin*.

Pengguna sebagai *user* memiliki 2 arus yaitu data *input* dan 2 arus data *output*. 2 arus data input terdiri dari *dt_komentar* dan *dt_register*. *Dt_komentar* merupakan pengguna sebagai *user* melakukan proses komentar ke dalam aplikasi promosi songket. *Dt_register* merupakan proses awal sebagai *user* apabila akan menggunakan aplikasi promosi.

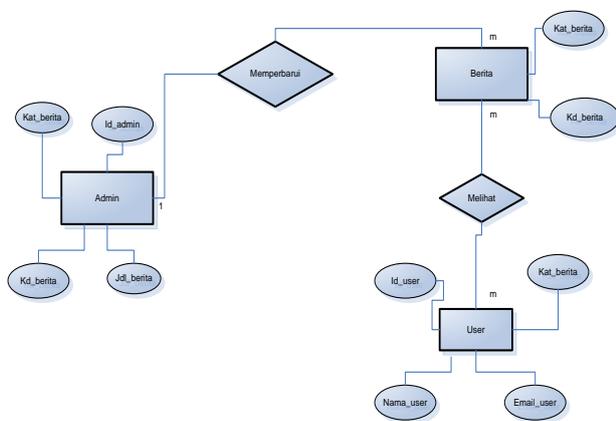
Sementara 2 arus data output terdiri dari *info_berita* dan *info_register*. *Info_register* hanya memvalidasi bahwa *user* telah melakukan proses *register* pada tampilan menu awal aplikasi. Sementara *info_berita* merupakan *feed back* yang ditampilkan secara otomatis ketika *user* telah masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 2 Diagram Level 1

3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Pada dasarnya ada 3 komponen yang digunakan yaitu entitas, atribut dan relasi. Dalam perancangan aplikasi ini terdapat 2 entitas yaitu *admin* dan *user* yang memiliki atribut masing-masing dan berelasi dengan entitas lainnya.



Gambar 3 Entity Relationship Diagram

Entitas dari *admin* memiliki 4 atribut yang mempunyai relasi dengan berita. Sementara entitas *user* juga mempunyai hubungan dengan entitas berita. Entitas *user* memiliki 4 atribut sementara entitas berita hanya memiliki 2 atribut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 PERANCANGAN ANTAR MUKA

Untuk mendapatkan sistem yang dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan perlu pengalaman dalam merancang antarmuka pengguna, kreativitas yang tinggi, analisis tugas dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan pengguna [17]. Desain antarmuka yang buruk akan berdampak pada masyarakat dan turis mancanegara. Prinsip-prinsip dalam desain antarmuka [18]:

1. User Compatibility

Kesesuaian tampilan dengan karakteristik dari *user*, karena untuk membuat antarmuka harus disesuaikan dengan *user* yang banyak dan mempunyai karakter yang berbeda-beda.

2. Product Compatibility

Hasil dari aplikasi yang telah diselesaikan harus memiliki tampilan yang sama, baik untuk *user* yang masih baru menggunakan android maupun *user* yang telah terbiasa menggunakan android.

3. Task Compatibility

Merancang interface yang sesuai dengan kebutuhan *user*, agar aplikasi yang telah diselesaikan bisa berjalan dengan efektif.

4. Work Flow Compatibility

Dalam satu halaman menu, *user* bisa melakukan beberapa aktifitas terhadap aplikasi seperti membuat komentar.

5. Consistency dan Familiarty

Aplikasi konsisten terhadap menu-menu yang telah tersedia, jika menu terdapat tidak kesesuaian maka *user* bisa menulis saran di kolom komentar. *Icon* yang digunakan pada aplikasi, merupakan *icon* yang telah sering ditemukan *user* di aplikasi android sehingga *user* sudah terbiasa dengan *icon* tersebut.

6. *Control*
Aplikasi yang dibangun memiliki *control* terhadap *user* sehingga *user* telah dibatasi dalam menggunakan aplikasi.
7. *Flexibility dan Responsiveness*
Aplikasi yang telah di rancang bisa digunakan pada semua android.
8. *Invisible Technology*
Menyembunyikan detail teknis dari suatu sistem seperti kode-kode program.
9. *Robustness*
Aplikasi dapat mengatasi *error* bila *user* telah melakukan kesalahan seperti terjadi *error* pada saat terlalu banyak aplikasi yang digunakan pada perangkat android, aplikasi akan secara otomatis melakukan tindakan *force close*.
10. *Ease of Learning*
Dengan perintah dan *icon* yang telah biasa digunakan pada aplikasi lainnya, diharapkan *user* yang ingin menggunakan aplikasi promosi ini tidak mengalami kesulitan.
11. Ukuran gambar yang menyesuaikan keadaan layar android, tidak terlalu besar ataupun tidak terlalu kecil.
12. Penggunaan warna yang lembut pada aplikasi sehingga tidak membuat mata pengguna perih.



Gambar 4 Tampilan awal aplikasi

Tampilan awal aplikasi promosi songket Palembang, mewajibkan para pengguna baik *admin* atau *user* harus *register* terlebih dahulu. Aplikasi akan menampilkan pemberitahuan gagal apabila pengguna belum melakukan proses *register* dan apabila password atau email yang dimasukkan tidak sesuai dengan apa yang telah didaftarkan sebelumnya. Jika belum terdaftar, maka pengguna bisa mendaftarkan emailnya terlebih dahulu. Gambar yang terdapat pada tampilan awal merupakan *icon* yang terdapat di kota Palembang yaitu kain songket dan jembatan ampera. Terlihat dari tampilan awal dari aplikasi promosi kain songket Palembang (SiKalem), ini menunjukkan bahwa aplikasi merupakan aplikasi yang dikhususkan untuk berita atau informasi mengenai kain songket Palembang. Sementara, jembatan ampera memberikan identitas dari kota Palembang.



Gambar 5 Tampilan Menu Admin

Berikut merupakan tampilan menu untuk *admin*. *Admin* sendiri hanya bisa meng-*upload* berita-berita terbaru mengenai kain songket Palembang. Pada menu admin, terdapat kolom judul yang berfungsi *headline* berita terbaru mengenai kain songket. Setelah mengisi kolom judul, *admin* akan melakukan deskripsi mengenai berita pada kolom isi berita. Pada bagian bawah terdapat tiga tombol yang berbeda-beda fungsi. Ada tombol *edit* yang berfungsi untuk memperbaiki berita-berita terbaru atau berita yang telah diupload bila terjadi kesalahan. Kemudian ada tombol hapus yang berfungsi untuk menghapus berita terkait dan yang terakhir ada tombol upload yang berfungsi untuk mengupload berita terbaru mengenai kain songket.



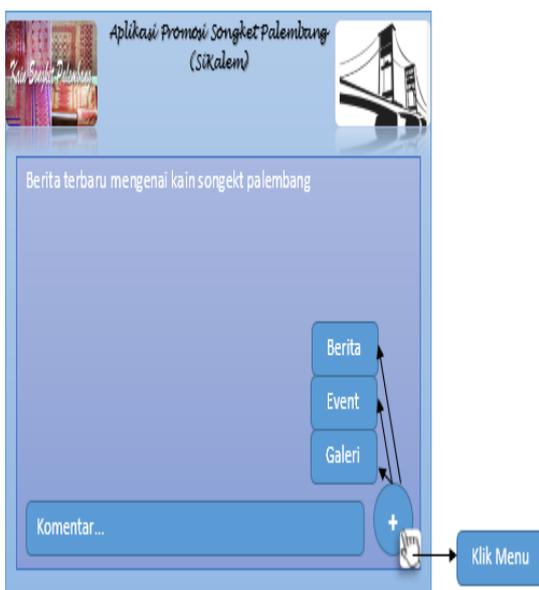
Gambar 6 Tampilan Menu Daftar

Pada tampilan menu daftar, pengguna akan diminta untuk memasukkan beberapa identitas untuk proses daftar. Pengguna akan diminta untuk memasukkan data nama, alamat *email*, *username* dan sebagainya. Data identitas sendiri akan langsung terekam kedalam *database* secara otomatis. Pada bagian bawah, terdapat untuk memasukkan kode *captcha*, kode *captcha* sendiri akan berubah secara otomatis ketika pengguna melakukan proses daftar kembali. Menu daftar ini akan menghitung sudah berapa banyak pengguna yang telah mendaftarkan diri. Dan akan secara otomatis menghitung berapa banyak pengguna yang telah masuk atau *online* dengan aplikasi tersebut.



Gambar 7 Tampilan Beranda Aplikasi

Pada tahap desain antarmuka yang kedua, akan menampilkan halaman yang hanya memuat berita atau informasi terbaru. Tampilan ini akan secara otomatis ditampilkan ketika pengguna telah melakukan proses *login*. Pada tampilan beranda akan ditampilkan beberapa berita yang disertai detail dari berita tersebut. Halaman beranda aplikasi tidak disediakan kolom komentar dikarenakan halaman ini sebagai informasi.



Gambar 8 Tampilan Menu

Desain antarmuka selanjutnya merupakan tampilan menu yang diletakkan di sudut kanan bawah ini dikarenakan akan lebih mudah dalam melakukan menu, mengingat *space* yang ada pada android berbeda dengan di komputer. Ketika melakukan proses klik menu, maka akan secara otomatis menampilkan 3 menu yang terdapat pada aplikasi promosi yaitu berita, event dan galeri. Menu-menu yang telah dipilih akan otomatis menampilkan layar baru pada android tanpa menghilangkan *history* dari penggunaan aplikasi tersebut. Ketika kita menekan menu *detail* pada berita informasi pada tampilan awal menu, maka akan muncul keseluruhan berita dan akan ada kolom komentar. Komentar yang akan ditampilkan, secara otomatis akan muncul di pemberitahuan *admin* atau para *user* lain yang sedang *online* dalam menggunakan aplikasi tersebut. Jadi akan terjadi interaksi atau tanya jawab antar *user* maupun dari *admin* itu sendiri.



Gambar 9 Tampilan Menu Berita

Pada tampilan menu berita, akan menampilkan berita dari yang terbaru sampai dengan berita yang terdahulu lengkap dengan detail tentang berita tersebut. Berita-berita yang ditampilkan akan dikoordinasikan

dengan sejarawan, artikel ataupun narasumber yang berhubungan dengan kain songket Palembang. Berita yang ada pada aplikasi promosi kain songket Palembang akan terus diperbarui sehingga interaksi antar pengguna berjalan dengan lancar. Pada bagian bawah dari menu berita, terdapat kolom komentar yang dapat dipergunakan oleh pengguna user jika ada yang ingin ditanyakan tentang berita terkait. setiap ada berita terbaru mengenai kain songket, akan terdapat pemberitahuan kepada pengguna yang telah *menginstall* di android tersebut sehingga *user* langsung mengetahui berita baru tersebut. Disini menu ini, nantinya akan ditambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif. Diharapkan nantinya, user dapat melakukan *posting* berita terbaru. Sehingga berita atau informasi yang ada di aplikasi tersebut, tidak hanya berasal dari *admin* saja. Namun, untuk melakukan *posting* tersebut akan dikonfirmasi dulu kepada admin, layak atau tidaknya berita tersebut. Berita yang berasal dari *user*, akan juga bisa dikomentari oleh admin maupun *user* lainnya.



Gambar 10 Tampilan Menu Event

Pada tampilan menu *event*, akan ditampilkan *event* atau acara apa saja yang akan diselenggarakan atau diikuti dalam rangka

promosi kain songket Palembang. Dimenu *event*, bisa didapatkan informasi secara *detail*, kapan *event* akan dilaksanakan. Menu *event* sendiri diperoleh dari pihak-pihak terkait baik dari *event organizer*, pemerintah terkait ataupun undangan dari daerah-daerah lainnya yang meminta untuk melakukan promosi kain songket Palembang, sehingga *event* yang ada di aplikasi selalu terbaru. Pada menu *event*, terdapat kolom komentar yang bertujuan jika ada yang ingin ditanyakan terkait dengan *event* yang akan diikuti. *Event-event* yang telah diikuti tidak akan langsung di hapus, tetapi akan menjadi *history* di aplikasi tersebut.



Gambar 11 Tampilan Menu Galeri

Tampilan menu galeri, berisikan foto-foto kain songket Palembang dan detail dari bahan kain songket tersebut. Foto-foto yang berada di menu galeri, didapatkan dari observasi langsung ke toko songket yang ada di Palembang. Selain dari observasi, galeri foto kain songket diperoleh dari *event-event* yang diikuti dalam kegiatan promosi tersebut. Pada kolom *detail*, akan kita dapatkan informasi mengenai benang apa yang digunakan untuk menenun kain songket tersebut, kapan kain songket itu ditenun, dan berapa lama kain songket tersebut ditenun. Detail bahan songket akan mempengaruhi hasil dari songket dan harga jual dari songket. Bahan untuk songket

sendiri dari berbagai macam bahan, baik itu dari benang ataupun dari kain yang akan ditenun.

4.2 Pengujian

Pengujian adalah suatu proses pelaksanaan program dengan tujuan menemukan suatu kesalahan. Ada beberapa jenis pengujian perangkat lunak, antara lain [19]:

1. *White box testing*

White box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

2. *Black box testing*

Black box testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Untuk aplikasi ini akan diterapkan sistem pengujian *black box* yaitu teknik pengujian yang berfokus pada sisi fungsionalitas. Pengujian dilakukan terhadap proses *input* dan *output* pada aplikasi, apakah aplikasi tersebut sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Melihat dari aspek, dalam membuat sebuah *interface* yang *user friendly*, gambar yang sesuai dan warna yang tidak terlalu mencolok.

4.3 Implementasi Sistem

Tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem berdasarkan perancangan yang telah ada, tahap dimana modul desain diterjemahkan dalam kode-kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang diinginkan [20]. Aplikasi ini akan menggunakan beberapa bahasa pemrograman

karena aplikasi ini akan dijalankan pada android.

Tahapan akhirnya kembali melakukan proses pengujian, teknik pengujian yang digunakan *white box testing* dikarenakan sebelumnya telah dilakukan *black box testing* [21]

V. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan :

1. Dengan menggunakan aplikasi promosi songket berbasis android diharapkan para wisatawan akan lebih mudah untuk mencari informasi mengenai kain songket Palembang.
2. Dokumen perancangan diharapkan dapat membantu dalam membuat aplikasi promosi kain songket Palembang berbasis android.

VI. SARAN

Dengan perkembangan teknologi dan penggunaan android atau gadget, sangat memungkinkan orang mengakses sebuah informasi dimana saja dan kapan saja. Saat ini songket Palembang belum mempunyai media promosi berbasis android. Setelah adanya perancangan aplikasi ini, diharapkan dapat dijadikan sebuah media untuk melakukan promosi songket Palembang secara online.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. W. Viatra and S. Triyanto, "Seni Kerajinan Songket Kampoeng Tenun di Indralaya Palembang," *Ekspresi Seni*, vol. 16, no. 2, 2014.
- [2] Y. Syarofie, "Songket Palembang: Nilai Filosofis, Jejak Sejarah dan Tradisi Sumatera Selatan," *Pemerintahan Provinsi Sumatera Selatan, Dinas Pendidikan Nasional, Kegiatan Pengelolaan Kelestarian dan Pembinaan Nilai Budaya Sumatera Selatan*, Sumatera Selatan, 2007.
- [3] N. K. Sumiari and P. Setyarini, "Perancangan Media Publikasi Kesenian Tari Bali Berbasis Web," in *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika (KNS&I)*, 2015.

- [4] S. A. Nugraha and R. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Administrasi Keuangan Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Assalam Garut," *J. STT-Garut*, vol. 13, no. 1, pp. 320–332, 2016.
- [5] M. Yosef, *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom, 2014.
- [6] Elvrilla, "Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android," Universitas Gunadarma, 2011.
- [7] F. Al Hanif, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- [8] H. M. Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset, 1990.
- [9] A. R. Djaelani, "Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif," *PAWIYATAN*, vol. 20, no. 1, 2014.
- [10] M. . Otham, Z. Abidin, M. Nazzri, and M. Anis, "Estetika dan Keindahan Songket Melayu," *J. Pengaj. Melayu*, vol. 17, pp. 1–15, 2006.
- [11] H. Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *J. At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, 2016.
- [12] D. K. Pariwisata, "Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang," www.dinasindustripalembang.com, 2017. [Online]. Available: www.dinasindustripalembang.com. [Accessed: 30-Jan-2017].
- [13] Irmawati, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan menggunakan Metode Diskusi pada Materi Kebebasan Berorganisasi dalam Proses Pembelajaran," Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2013.
- [14] I. B. Y. Adnyana and R. Effendi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android (Studi Kasus di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, 2014.
- [15] R. Adysta, "Analisis dan Desain Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Komputer (Studi Kasus pada Toko Arta Boga)," *J. Adm. Bisnis*, vol. 8, no. 2, 2014.
- [16] T. . Hathaway, *Data Flow Diagram by Example*. USA: BA-Experts, 2015.
- [17] T. W. Oktaviani, "Perancangan User Interface Berbasis Web Untuk Home Automation Gateway Yang Berbasis IQRF TR53B," *JNTETI*, vol. 3, no. 3, 2014.
- [18] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: John Wiley & Sons, 2007.
- [19] M. Si. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [20] N. Jenkins, *A Software Testing Primer*. USA: Creative Commons, 2008.
- [21] M. Ratzmann and C. De Young, *Galileo Computing Software Testing and Internationalization*. Germany: Lemoine International (LISA), 2003.