

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI JAJANAN TRADISIONAL KHAS JAWA BARAT YANG DIJUAL DI KOTA BANDUNG

Oleh

Lourensius Marthen Supadiyono

1064107

Jaman sekarang jajanan tradisional khas Jawa Barat yang dijual di Kota Bandung sudah mulai jarang ditemui, karena masyarakat generasi muda sudah mulai terpengaruh oleh hal-hal yang modern, hal ini terlihat dari para penjualnya yang sudah mulai jarang berjualan, seperti pedagang Putu, Awug, Bandrek dan Bajigur, Es Puter, Rujak Beubeug, Ulen, Ali Agrem, dan masih banyak yang lainnya.

Berdasarkan fakta yang didapat dari hasil *survey*, kurangnya minat di kalangan muda di Kota Bandung untuk mengetahui jajanan tradisional apa saja yang dijual di Kota Bandung, dan Kurangnya informasi tentang keberadaan penjual jajanan tradisional khas Jawa Barat ini membuat tidak dikenalnya produk lokal hasil daerah dalam hal ini jajanan tradisional.

Penulis merancang media ini karena jajanan tradisional ini memerlukan sebuah wadah untuk meng-edukasi masyarakat muda Bandung agar dapat dikenal luas. Edukasi dilakukan melalui media aplikasi, karena aplikasi merupakan media paling digemari kalangan muda saat ini. Media yang digunakan yaitu prototipe aplikasi, dan video animasi.

Kata kunci: Aplikasi, Jajanan Tradisional, kalangan muda, Bandung.

ABSTRACT

DESIGN APPLICATION PLAN FOR WEST JAVA TRADISIONAL SNACKS THAT SOLD IN BANDUNG CITY

Submitted by

Lourensius Marthen Supadiyono

1064107

Nowadays West Java traditional snacks wichsold on Bandung City has started rarely found, because of society of young people have begun to be influenced by modern things, this is seen from the seller who hasstarted rarely selling, Such as Putu, Aug, Bandrek and Bajigur, Es Puter, Rujak Beubeug, ulen, Ali Agrem, and many others.

Based on the facts obtained from the survey, the lack of interest among young people in the city of Bandung to find out what traditional snacks sold in Bandung, and Lack of information about theexistence of WestJava traditional snacks streetvendors make the unknown local products in this case traditional snacks.

The author designed this media because traditional snacks require a container to educate young people of Bandung in order to be widely known. Education is donethrough theapplication media, because theapplication is the most popular media among young people today. The media used are prototype application, and video animation.

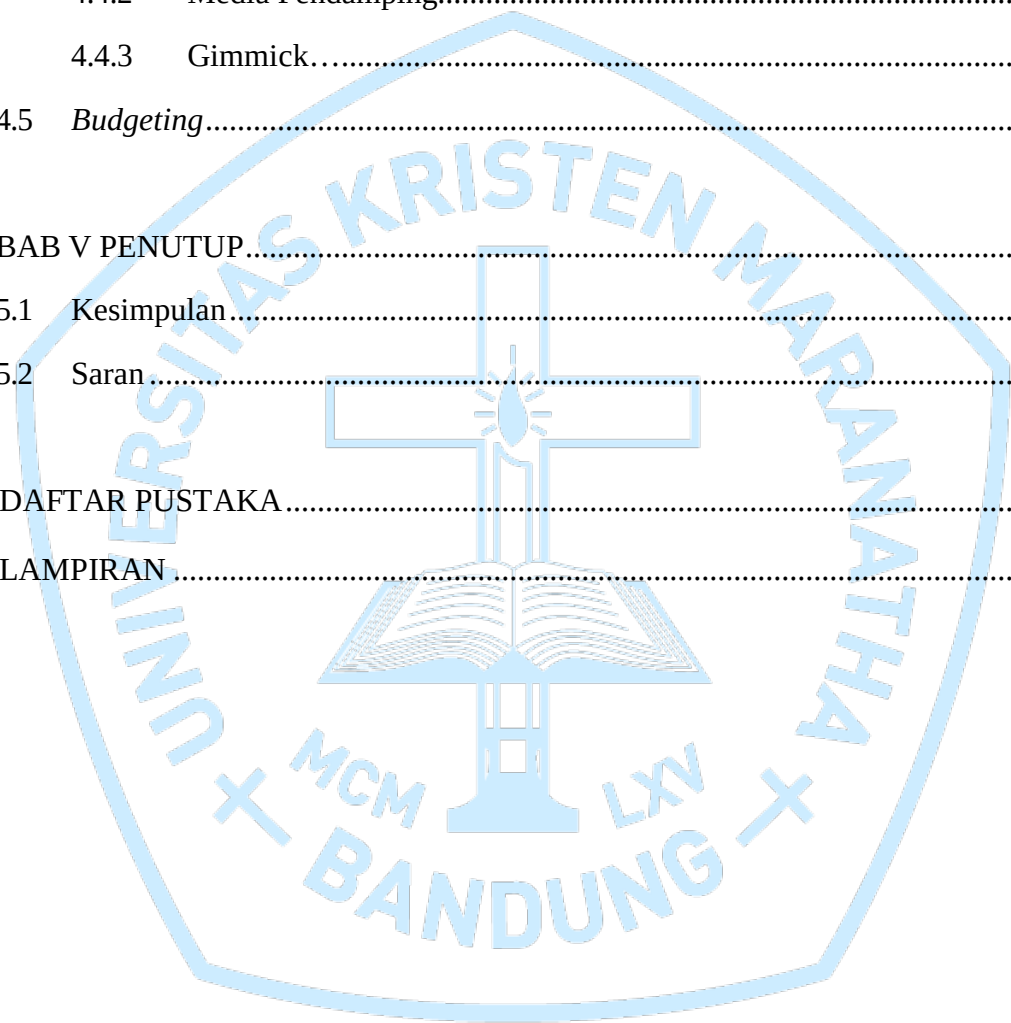
Keywords: Application, Traditional Snacks, young people, Bandung.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Jajanan Tradisional Khas Bandung.....	5
2.1.1 Pengertian Jajanan Tradisional.....	5
2.2 Pengertian Perancangan Aplikasi.....	5
2.2.1 Pengertian Aplikasi Multimedia	6
2.2.2 Jenis-jenis Aplikasi	6
2.3 Desain Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>)	9
2.3.1 <i>Expert User (Dedicate User)</i>	9
2.3.2 <i>Novice User (Casual User)</i>	9

2.4	Prinsip-prinsip Desain Antarmuka.....	11
2.5	Fotografi.....	13
	2.5.1 Fotografi Sebagai Media Informasi	13
	2.5.2 Fotografi Kuliner... ..	14
	2.5.3 Teknik Fotografi Kuliner... ..	14
2.6	Vector.....	16
	2.6.1 Vector Art.....	16
2.7	Bitmap.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		17
3.1	Sejarah Jajanan Tradisional khas Jawa Barat di Bandung	17
3.2	Data Jajanan Tradisional Khas Jawa Barat di Bandung.....	18
	3.2.1 Data Hasil Wawancara	33
	3.2.2 Data Hasil Kuisioner	34
3.3	Profil Lembaga Terkait	39
	3.3.1 Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi Kota Bandung.....	39
	3.3.2 Urban Poor Consortium.....	40
3.4	Tinjauan Proyek Sejenis.....	41
	3.4.1 Pixnix- Wisata dan Kuliner	41
	3.4.2 Aneka Resep Jajanan Pasar	42
3.5	Analisis berdasarkan SWOT dan STP	43
	3.5.1 SWOT.....	43
	3.5.2 STP	44
BAB IV DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		45
4.1	Konsep Komunikasi	45
4.2	Konsep Kreatif.....	45
	4.2.1 Konsep Verbal.....	46
	4.2.2 Konsep Media.....	46
	4.2.3 Konsep Visual.....	46
	4.2.4 Konsep Warna.....	51

4.2.5	Konsep Tipografi	51
4.2.6	Konsep Logo... ..	52
4.2.7	Konsep Anatomi <i>LayoutI</i>	54
4.2.8	Konsep Layout	54
4.3	Tampilan Aplikasi	55
4.4	Penerapan Media	63
4.4.1	Media Utama.....	63
4.4.2	Media Pendamping.....	64
4.4.3	Gimmick.....	67
4.5	<i>Budgeting</i>	68
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....		53
LAMPIRAN		56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	4
Gambar 3.1.1 Putri Noong.....	18
Gambar 3.1.2 Gurandil	19
Gambar 3.1.3 <i>Galendo</i>	20
Gambar 3.1.4 Putu Bambu.....	21
Gambar 3.1.5 Cincau Hijau... ..	21
Gambar 3.1.6 Comring	22
Gambar 3.1.7 Awug Cibeunying	23
Gambar 3.1.8 Leupeut Jagung	24
Gambar 3.1.9 Colenak Murdi Putra.....	24
Gambar 3.1.10 Bandrek Bajigur	25
Gambar 3.1.11 Lapak Penjual	26
Gambar 3.1.12 Ali Agrem	26
Gambar 3.1.13 Kue Bandros	27
Gambar 3.1.14 Rujak Beubeug Warung Lotek Macan.....	27
Gambar 3.1.15 Surabi Oncom Belokan Jl.Cihapit	28
Gambar 3.1.16 Es Lilin Aneka Rasa	29
Gambar 3.1.17 Ontjom Raos	29
Gambar 3.1.18 Tahu Gejrot Yudi.....	30
Gambar 3.1.19 Jojongkong.....	31
Gambar 3.1.20 Bola Ubi	31
Gambar 3.1.21 Ulen Pay-u... ..	32
Gambar 3.3.1 Logo PPID Kota Bandung... ..	39

Gambar 3.3.2 Urban Poor Consortium	40
Gambar 3.4.1 Aplikasi Pixnix- Wisata & Kuliner By Sulistiyanto.....	41
Gambar 3.4.2 Aplikasi Aneka Resep Jajanan Pasar By ArtoM oroRecipe	42
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Jadoel	47
Gambar 4.2 <i>Icon</i> dan <i>Buttons</i> aplikasi Jadoel.....	47
Gambar 4.3 <i>Icon</i> dan <i>Buttons</i> aplikasi Jadoel.....	48
Gambar 4.4 Foto Jenis-jenis makanan dalam aplikasi Jadoel	48
Gambar 4.5 Foto Jenis-jenis makanan dalam aplikasi Jadoel	49
Gambar 4.6 Foto Jenis-jenis makanan dalam aplikasi Jadoel	49
Gambar 4.7 Foto Jenis-jenis makanan dalam aplikasi Jadoel	50
Gambar 4.8 Foto Aset dalam aplikasi Jadoel	50
Gambar 4.9 Warna dalam aplikasi Jadoel	51
Gambar 4.10 Tipografi aplikasi Jadoel.....	52
Gambar 4.11 Logo Jadoel.....	53
Gambar 4.12 Anatomi <i>Layout</i> aplikasi Jadoel.....	54
Gambar 4.13 Konsep <i>Layout</i> aplikasi Jadoel	55
Gambar 4.14 Tampilan aplikasi Jadoel	56
Gambar 4.15 Tampilan aplikasi Jadoel	56
Gambar 4.16 Tampilan aplikasi Jadoel kategori jajanan.....	57
Gambar 4.17 Tampilan aplikasi Jadoel	57
Gambar 4.18 Tampilan kategori belajar aplikasi Jadoel	58
Gambar 4.19 Tampilan aplikasi Jadoel	58
Gambar 4.20 Tampilan aplikasi Jadoel	59
Gambar 4.21 Tampilan aplikasi Jadoel	60
Gambar 4.22 Tampilan aplikasi Jadoel	61

Gambar 4.23 Tampilan aplikasi Jadoel	63
Gambar 4.24 X-Banner aplikasi Jadoel.....	64
Gambar 4.25 Web Banner aplikasi Jadoel.....	65
Gambar 4.26 Tampilan PlayStore aplikasi Jadoel.....	66
Gambar 4.27 Sticker.....	67
Gambar 4.28 Pin.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Budgeting.....	68
--------------------------	----



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.2.1 Jenis Kelamin Responden.....	53
Diagram 3.2.2 Umur Responden... ..	53
Diagram 3.2.3 Kota Lahir.....	53
Diagram 3.2.4 Responden yang senang berwisata kuliner... ..	54
Diagram 3.2.5 Rsponden yang terbiasa membeli oleh-oleh... ..	55
Diagram 3.2.6 Pengetahuan tentang jenis jajanan di Kota Bandung.....	56
Diagram 3.2.7 Kesulitan mencari jajanan di Kota Bandung	57
Diagram 3.2.8 Perlukah Responden mengetahui jenis jajanan tradisional.....	58
Diagram 3.2.9 Perlukah Responden mempelajari membuat jajanan tradisional	59

