

PENERAPAN METODE USABILITY PADA COMPANY PROFILE BATURAJA RADIO FM BERBASIS ANDROID

Wisnumurti¹, Satrianansyah²

¹Program Studi Manajemen Informatika, AMIK AKMI Baturaja

²Program Studi Sistem Informasi, STMIK MUSIRAWAS, Lubuklinggau

¹Jl. A. Yani No. 267 A Baturaja, OKU, Sumatera Selatan, telp/fax. (0735) 326169

²Jl. Jend Besar H.M. Soeharto KM. 13 Kel. Lubuk Kupang Kec. Lubuklinggau Selatan I Kota
Lubuklinggau Telp (0733) 3280300

Email: wisnu.akmibaturation@gmail.com¹, satria.bleng@gmail.com²

Abstract — *The research subjects in this Company Profile are Baturaja FM Radio using the Android Studio IDE, and Photoshop as making images for delivery of information. Baturaja Radio FM is a company engaged in broadcasting services located in Ogan Komering Ulu district. Baturaja FM Radio in introducing its company profile is still limited to softcopy and hardcopy to those who want to cooperate with Baturaja FM Radio, this is considered less effective because those who want to cooperate with Baturaja FM Radio must first ask the Baturaja FM Radio company profile in the form of softcopy or hardcopy. The results of this study are a Company Profile application is Baturaja FM Radio which has several activities including profile, station, program, ratecard, and contact*

Which is then analyzed based on thought by the use of the Usability method which is expected to produce applications or systems that are effective, efficient, safe in its use, provide information, easy to learn / understand, remember, and have good utility

Keywords: *Company Profile, Baturaja FM Radio, Usability and Application.*

Intisari— Subjek penelitian dalam *Company Profile* ini adalah Baturaja Radio FM yaitu dengan menggunakan *Android Studio IDE*, dan *Photoshop* sebagai pembuatan gambar untuk penyampaian informasi. Baturaja Radio FM merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyiaran yang berada di kabupaten Ogan Komering Ulu. Baturaja Radio FM dalam memperkenalkan *profile* perusahaannya masih sebatas *softcopy* dan *hardcopy* kepada pihak-pihak yang ingin berkerja sama dengan Baturaja Radio FM, hal ini yang dianggap kurang efektif karena pihak yang ingin berkerja sama dengan Baturaja Radio FM harus meminta terlebih dahulu kepada pihak Baturaja Radio FM *profile* perusahaannya dalam bentuk *softcopy* atau *hardcopy*. Hasil dari Penelitian ini adalah sebuah aplikasi *Company Profile* ini adalah Baturaja Radio

FM yang memiliki beberapa *activity* di antaranya *profile, station, program, ratecard*, dan kontak

Yang kemudian dianalisis berdasarkan pemikiran dengan penggunaan metode *Usability* yang diharapkan menghasilkan aplikasi atau sistem yang efektif, efisien, aman pada penggunaannya, memberikan informasi, mudah untuk dipelajari/dipahami, diingat, serta memiliki utilitas yang baik

Kata kunci: *Company Profile, Baturaja Radio FM, Usability dan Aplikasi.*

I. PENDAHULUAN

Pengembangan dalam bidang pelayanan dan informasi yang cepat dan akurat dibutuhkan teknologi. Keharusan untuk tetap bersaing dalam perkembangan teknologi menyebabkan perkembangan teknologi dibidang Android menjadi berkembang dengan sangat cepat, kemajuan dalam bidang aplikasi adalah salah satu faktor yang menunjang dalam perkembangan teknologi informasi dan juga sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat saat ini. Aplikasi Android sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat, hal ini terbukti dengan meluasnya di segala kegiatan yang di lakukan oleh perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang bisnis, kesehatan, jasa, dll sebagai sarana promosi dari perusahaannya. Salah satunya perusahaan yang menggunakan aplikasi Android sebagai sarana promosi adalah Baturaja Radio FM.

Baturaja Radio FM adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyiaran, selama ini

Baturaja Radio FM dalam memperkenalkan *profile* perusahaannya masih sebatas *softcopy* dan *hardcopy* kepada pihak-pihak yang ingin berkerja sama dengan Baturaja Radio FM, hal ini yang dianggap kurang efektif karena pihak yang ingin berkerja sama dengan Baturaja Radio FM harus meminta terlebih dahulu kepada pihak Baturaja Radio FM *profile* perusahaannya dalam bentuk *softcopy* atau *hardcopy*. Sehingga banyak masyarakat sekitar banyak yang tidak mengetahui tentang sejarah, visi dan misi, program, bahkan harga yang akan dikeluarkan untuk berkerja sama dengan Baturaja Radio FM kerana *company profilenya* hanya bersifat *file* dan cetakan saja, sehingga dinilai sedikit merepotkan dan bisa saja dapat membatalkan minat dari perusahaan lain untuk berkerja sama dengan Baturaja Radio FM.

Dewi Ambar Fitriyanti (2015) menyatakan bahwa *Company profile*, biasanya digunakan untuk menginformasikan atau mempromosikan suatu perusahaan atau instansi tertentu kepada masyarakat umum. *Company profile* menampilkan keunggulan perusahaan atau instansi tersebut berdasarkan nilai perusahaan yang dilihat dari sejarah, visi-misi, kinerja, layanan, sarana-prasarana, dan berdasarkan nilai produk yang dihasilkan. Media promosi merupakan berbagai macam media, baik cetak maupun elektronik yang digunakan suatu perusahaan atau perorangan (produsen) untuk menarik minat masyarakat (konsumen), agar membeli atau menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan. Media promosi ini biasa digunakan sebagai bentuk pengenalan barang atau jasa kepada masyarakat.

Berdasarkan latar belakang ini yang untuk membuat suatu metode yang mana metode ini diharapkan mampu menganalisis *Company Profile* Baturaja Radio Berbasis Android sehingga diharapkan akan mendapatkan aplikasi atau sistem yang efektif, efisien, aman pada penggunaannya, memberikan informasi, mudah untuk dipelajari/dipahami, diingat, serta memiliki utilitas yang baik. Oleh karena itu peneliti meniti beratkan penelitian ini dengan judul **Penerapan Metode Usability Pada Company Profile Baturaja Radio FM Berbasis Android.**

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. [1] sedangkan kamus *computer* eksekutif menjelaskan bahwa aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu[1].

2.2 Android

Android adalah sistem operasi *mobile* bersifat *open source* yang dikembangkan *Google corporation*, perusahaan mesin pencari terkemuka di dunia[2].

2.3 Company Profile

Yessica Brigitta, dkk. Menyatakan bahwa, *Company profile* bagi perusahaan sangatlah penting karena melalui *company profile* suatu perusahaan mampu memperkenalkan diri kepada calon relasi atau konsumen. Dengan begitu, calon konsumen bisa mengerti tentang profil suatu perusahaan[3].

2.4 Android Studio IDE

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain merupakan *editor* kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas anda saat membuat aplikasi Android[4].

2.5 Metode Usability

Usability pada dasarnya berguna atau dapat digunakan. Jadi, *Usability* dalam kaitan dengan IMK merupakan suatu sistem yang dapat bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna, sehingga semua kemampuan sistem dapat dapat bermanfaat secara maksimal. *Usability* memiliki lima komponen yaitu :

1. *Learnability*: Seberapa mudah bagi pengguna memahami saat pertama kali melihat.
2. *Efficiency* : Seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah (*input*).
3. *Memorability* : Saat pengguna menggunakan lagi seberapa ingat (terbisa) terhadap penggunaannya.
4. *Errors* : Berapa banyak kesalahan yang diperbuat saat menggunakannya.
5. *Satisfaction* : Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut.

Sedangkan tujuan dari *usability* pada dasarnya efektif, efisien, aman pada penggunaannya, mudah untuk dipelajari/dipahami, diingat, serta memiliki utilitas yang baik.

2.5 Analisis Keunggulan Usability

Dalam pemanfaatan analisis keunggulan Usability adalah membuat evaluasi, dengan adanya evaluasi ini diharapkan pengguna mudah memahami saat pertama kali melihat (*Learnability*), bagaimana kecepatan Usability ini dalam menyelesaikan perintah di penginputan (*Efficiency*), Saat pengguna menggunakan lagi seberapa ingat (terbisa) terhadap penggunaannya (*Memorability*), Berapa banyak kesalahan yang diperbuat saat menggunakannya (*Errors*) dan Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut (*Satisfaction*).

Adapun keunggulan suatu analisis Usability adalah sebagai berikut :

- a. pengguna menjadi lebih memahami kekuatannya dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkannya.
- b. pengguna dapat melihat situasi Seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah dalam penginputan.

- c. Pengguna mengetahui Seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah dalam penginputan
- d. Pengguna juga dapat mengetahui berapa banyak kesalahan yang diperbuat saat menggunakannya
- e. Pengguna dapat merasakan Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut.

2.6 Analisis Kebutuhan Aplikasi dan Usability

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kegunaan dari aplikasi yang akan di bangun. Kebutuhan aplikasi meliputi kebutuhan user dan kebutuhan admin. Kebutuhan aplikasi meliputi kebutuhan admin yaitu admin dapat dengan mudah memberikan informasi dan mengumpulkan data- data melalui survey dan ujian.

2.7 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut :[5]

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
Mencakup berbagai peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat Lunak (*Software*)
Program atau instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Basis Data (*Database*)
Kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga cepat dan mudah diakses oleh pengguna sistem informasi.
4. Prosedur (*Procedure*)
Sekumpulan aturan yang meliputi strategi, kebijakan, metode dan peraturan-peraturan dalam menggunakan sistem informasi berbasis komputer.
5. Telekomunikasi
Komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.
6. Orang (*Manusia*)
Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengembangan System

Dalam melakukan pengembangan sistem sangat diperlukan suatu metodologi dalam mendefinisikan pendekatan-pendekatan pengembangan. Tercapainya sasaran dari pengembangan sistem dipengaruhi oleh pendekatan dan metodologi yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan sistem.

Metodologi merupakan pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan dalam mengembangkan sistem. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan Penerapan Metode *Usability* Pada *Company Profile* Baturaja Radio FM Berbasis *Android* adalah metodologi *waterfall*.

Waterfall adalah suatu teknik pengembangan sistem untuk merencanakan, memutuskan dan mengontrol proses pengembangan sistem informasi. Tahapan-tahapan dalam melakukan pengembangan sistem yang menggunakan model *waterfall* adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan (*Planing*)
- b. Analisis (*Analysist*)
- c. Perancangan (*Design*)
- d. Penerapan (*Implementation*)
- e. Pemeliharaan (*Maintenance*)

3.2 Analisis Sistem

Sebuah sistem informasi yang utuh kedalam Penguraian dari bagian komponen yang diidentifikasi, dievaluasi permasalahan, kesempatan, dan hambatan yang terjadi serta kebutuhan yang nantinya dapat mengusulkan perbaikan-perbaikan merupakan arti dari tahapan dalam sebuah Analisis sistem.

Dalam tahap analisis ini yang harus diperhatikan adalah .

1. *Identify*, bagaimana mengidentifikasi suatu masalah yang terjadi dalam sebuah sistem.
2. *Understand*, yaitu bagaimana bisa memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu bagaimana cara menganalisa system yang ada.
4. *Report*, yaitu bagaimana membuat laporan dengan sistem yang ada.

3.3 Penyebab Masalah

Permasalahan yang dicari dapat diperhatikan dengan langkah mengidentifikasi permasalahan dalam menganalisis sebuah Aplikasi. Dengan berdasarkan permasalahan yang ada maka dibuat definisi sehingga yang nantinya membantu pemecahan masalah yang ada. Jika permasalahan ini tidak diketahui akan menyebabkan sasaran sistem tidak dapat dicapai. Berdasarkan langkah pengidentifikasian tahap pertama ini maka dilakukan tahap analisis sistem yang mana pada tahap ini mengidentifikasi terlebih dahulu masalah masalah yang terjadi.

Dengan mengidentifikasikan suatu masalah dengan mengkaji terlebih dahulu subyek-subyek yang telah diuraikan oleh manajemen atau yang telah ditemukan oleh analis aplikasi di tahap perencanaan aplikasi. Untuk kasus ini masalah-masalah yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Pengendalian terhadap data administrasi mengenai informasi dan kerja sama dengan Baturaja Radio FM terkontrol dengan baik karena mengelola data konsumen yang berupa informasi beberapa *activity* di antaranya *profile*, *station*, *program*, *ratecard*, kontak Baturaja Radio FM tidak banyak yang mengetahui.
2. Banyak Masyarakat yang tidak banyak yang mengetahui tentang sejarah, visi dan misi, program, bahkan harga yang akan dikeluarkan untuk berkerja sama dengan Baturaja Radio FM kerana *company profilenya* hanya bersifat *file* dan cetakan saja, sehingga dinilai sedikit merepotkan dan bisa saja dapat mengurungkan minat dari perusahaan lain untuk berkerja sama dengan Baturaja Radio FM.
3. Pemberian informasi yang secara menyeluruh dan yang terbaru dari semua kegiatan membutuhkan waktu yang lama bahkan harus datang terlebih dahulu ke Baturaja Radio FM bahkan jika tidak mengetahui harus bertanya terlebih dahulu ke masyarakat Sekitar.
4. Tidak Memberikan informasi berapa harga dari setiap iklan atau kerjasama yang ditayangkan oleh Baturaja Radio FM perjam/perhari atau perbulan /per tahun.

Dari permasalahan permasalahan tersebut diatas dapat diidentifikasi penyebab masalah yang terjadi adalah pengolahan data informasi yang masih dilakukan secara *file* dan cetakan saja yaitu dengan mengandalkan kertas untuk pengarsipan data. Selain itu juga belum tersedianya program aplikasi yang dapat membantu untuk mengolah mengenai informasi tentang Baturaja Radio FM

3.4 Analisis Kelayakan Sistem

Dalam melaksanakan pembuatan sistem baru yang dilakukan dalam pengujian kelayakannya terlebih dahulu dengan mendefinisikan, apakah sistem tersebut lebih baik dari yang sudah ada atau malah sebaliknya. Dalam mengerjakan pengujian kelayakan-kelayakan ini harga atau biaya yang harus dikeluarkan dan manfaat yang dapat diperoleh akan dipertimbangkan secara matang baik oleh Baturaja Radio FM membutuhkan informasi yang disediakan oleh sistem. Dalam menguji sebuah sistem yang bisa dikatakan layak atau tidak ada hal hal yang perlu diperhatikan yaitu : *analisis kelayakan teknik, analisis kelayakan sosial, analisis kelayakan hukum, analisis kelayakan operasi dan analisis kelayakan ekonomi.*

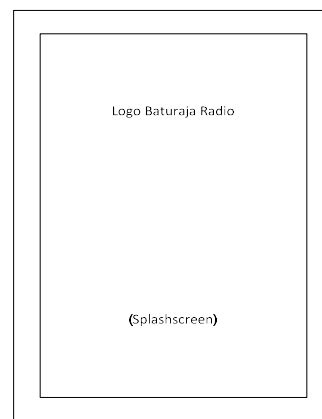
3.5 Perancangan Model

Dalam Perancangan Model dari sistem informasi ini disajikan dua bentuk, yang pertama yaitu *physical model*, bentuk ini digambarkan dengan bagan alir sistem (*Program flowchart*) yang akan menunjukkan kepada user bagaimana nantinya sistem yang diusulkan bekerja secara fisik. Dan bentuk kedua adalah *logical model*, model ini akan menggambarkan dengan diagram arus data (*data flow diagram*) yang akan menjelaskan kepada user yang mana mempunyai fungsi-fungsi di sistem informasi yang diusulkan secara logika akan bekerja.

3.6 Perancangan Sistem

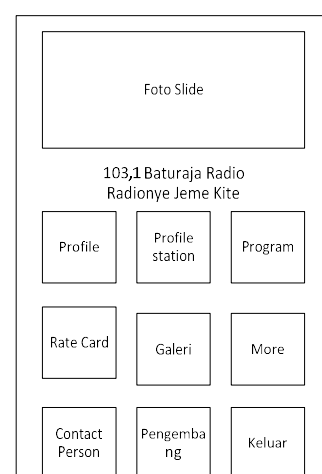
Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran dari aplikasi yang akan di buat, yang akan digunakan untuk menentukan komponen dan meletakkan dan menyusun rapi sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini rancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Splash Screen



Gambar 1. Tampilan Splashscreen

2. Tampilan Menu Utama



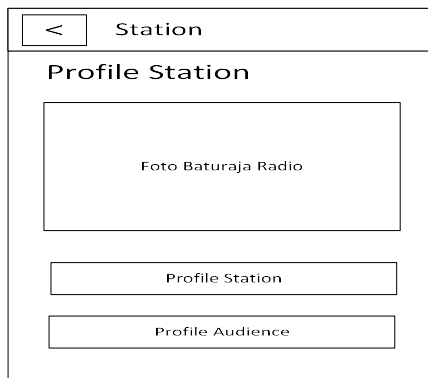
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Profile



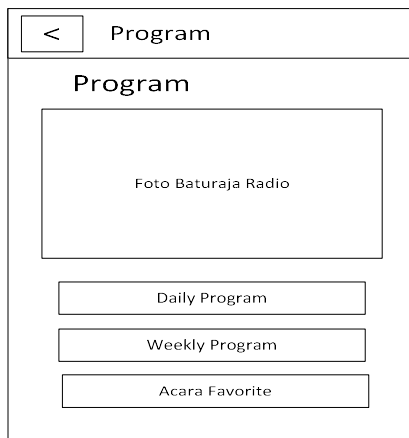
Gambar 3. Tampilan Profile

4. Tampilan Station



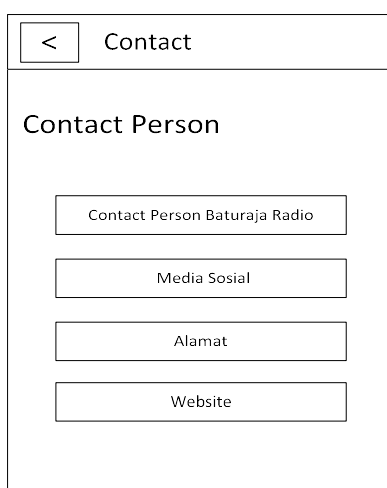
Gambar 4. Tampilan *Station*

5. Tampilan Program



Gambar 5. Tampilan *Program*

6. Tampilan Contact



Gambar 6. Tampilan *Contact*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *Company Profile* Baturaja Radio Berbasis Android adalah Tampilan Icon Aplikasi, Tampilan Menu Utama, Tampilan Profile, Tampilan Station, Tampilan Program, dan Tampilan Contact. Untuk melihat hasil dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Icon Aplikasi

Merupakan tampilan paling awal untuk membedakan aplikasi satu dengan aplikasi yang lainnya, *icon* berfungsi sebagai pengenal dari aplikasi dan sesuai dengan konteks aplikasi. *Icon* aplikasi dibuat oleh pengembang yang berguna untuk membedakan aplikasi yang sudah ada dan juga bertujuan agar aplikasi yang dibuat menjadi lebih menarik dengan tampilan yang orignal.



Gambar 7. Tampilan *Icon* Aplikasi

2. Tampilan SplashScreen

Merupakan tampilan awal saat pertama kali pengguna memasuki aplikasi *Company profile* Baturaja Radio FM. Adapun tampilan *Splash Screen* dari aplikasi *Company profile* Baturaja Radio FM sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan *Splash Screen*

3. Tampilan Menu

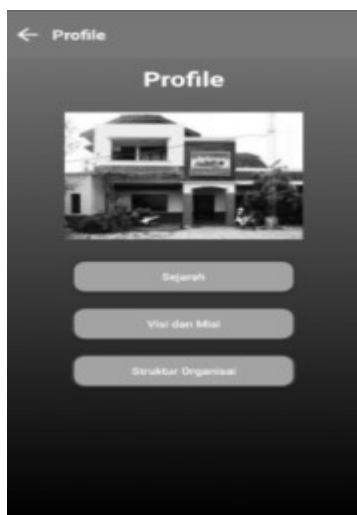
Menu Utama merupakan tampilan perintah suatu perangkat lunak (program) yang apabila di eksekusi akan menjalankan perintah tertentu dari aplikasi. Berikut tampilan dari menu utama:



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

4. Tampilan Sub Menu Profile

Sub menu *profile* merupakan bagian dari perintah menu utama dimana sub menu *profile* ini berisi tentang sejarah, visi-misi, dan struktur organisasi dari Baturaja Radio FM. Berikut tampilan dari sub menu *profile*.



Gambar 10. Tampilan Sub Menu Profile

5. Tampilan Sub Menu Station

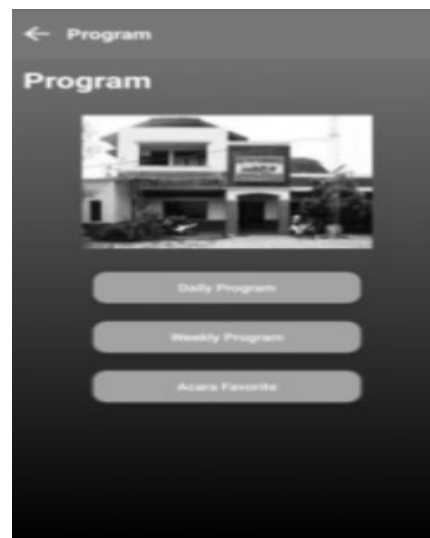
Sub menu *station* merupakan bagian dari perintah menu utama dimana sub menu *station* ini berisi tentang *profile station* dan *profile audience*. Berikut tampilan dari sub menu *station*.



Gambar 11. Tampilan Sub Menu Station

6. Tampilan Sub Menu Program

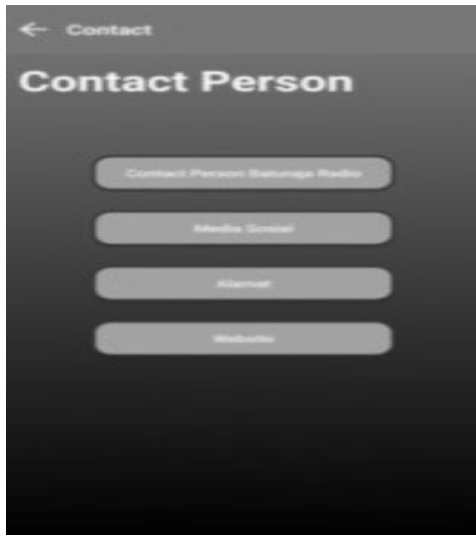
Sub menu program merupakan bagian dari perintah menu utama dimana sub menu program ini berisi tentang jadwal acara-acara dari Baturaja Radio FM diantaranya *daily* program, *weekly* program, dan acara *favorite*. Berikut tampilan dari sub menu *station*:



Gambar 12. Tampilan Sub Menu Program

7. Tampilan Sub Menu Contact

Sub menu *contact* merupakan bagian dari perintah menu utama dimana sub menu *contact* ini berisi tentang informasi berupa kontak *person*, media sosial, alamat, dan juga *website* dari Baturaja Radio FM. Berikut tampilan dari sub menu *contact*.



Gambar 13. Tampilan Sub Menu *Contact*

4.2 Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem ini yang dilakukan adalah rencana implementasi yang merupakan awal ditahap implementasi yang bertujuan untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi system.

Sedangkan Pengimplementasi sistem (*system implementation*) adalah tahap untuk meletakkan suatu sistem supaya siap untuk dioperasikan. Aplikasi *company profile* Baturaja Radio berbasis android, yang pertama dibuat adalah pembuatan aplikasi itu sendiri yang diawali dengan membuat *project* baru lalu dibuat dan menambahkan fitur-fitur di dalam aplikasi. Aplikasi ini juga menggunakan Android studio dengan versi 3.3.2 yang digunakan untuk membuat *project* yang akan dijadikan badan utama dari kerangka dan fitur-fitur yang akan di tambahkan

Selanjutnya pada tahapan ini adalah melakukan kegiatan yang mendukung dalam pembuatan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Adapun rencana kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi sistem adalah sebagai berikut :

- a) Pengujian Program
- b) Pengujian Sistem
- c) Manual Program
- d) Manual Instalasi
- e) Pemilihan Dan Pelatihan Personil
- f) Konversi Sistem
- g) Pemeliharaan Sistem
- h) Tindak Lanjut Implementasi

V KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan kemudian dianalisis dengan Metode *usability*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Pengguna dapat merasakan Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut.
2. *Company profile* yang dihasilkan yaitu tentang *profile*, *station*, program, galeri, *more*, *contact* dan pengembang. Didalam *company profile* ini berisi informasi yang dapat digunakan pengguna untuk mengetahui sejarah hingga kontak dari Baturaja Radio FM.
3. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini *company profile* sudah dibuat tidak hanya dengan cetakan saja tetapi juga dalam bentuk digital elektronik, oleh karena itu *company profile* sudah dapat di akses dimanapun dan dimanapun.
4. Aplikasi *company profile* Baturaja Radio FM ini dibuat dengan desain *interface* menggunakan Android Studio IDE, proses *editing* gambar menggunakan aplikasi foto *editor* Adobe Photoshop CS3, dan untuk menjalankan aplikasi menggunakan *handphone* *Xiaomi 5 Plus*.
5. Seberapa Efektif dan efisien dengan adanya *company profile* Baturaja Radio FM bagi masyarakat atau pengguna yang membutuhkannya.

VI. SARAN

Beberapa saran yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini peneliti memasukkan materi masih menggunakan gambar kedalam *activity* karena jika menggunakan *library justify* tidak dapat di atur *margin*-nya sehingga terlihat tidak rapih, untuk penelitian kedepannya agar lebih mempelajari tentang *library justify* agar nantinya tidak perlu mengedit gambar terlebih dahulu untuk memasukkan materi yang akan disampaikan.
2. Dalam penelitian ini masih menggunakan animasi tombol yang sederhana, untuk penelitian kedepannya diharapkan untuk

- menggunakan animasi tombol yang lebih kompleks.
3. Dalam penelitian selanjutnya diharapkan perbanyak lagi informasi mengenai Baturaja Radio FM.
 4. Aplikasi *Company Profile* ini masih bisa dikembangkan lagi dengan aplikasi Android berbasis *database*, sehingga dapat diubah sewaktu-waktu jika ada hal yang ingin ditambahkan secara langsung.
 5. Aplikasi *Company Profile* ini masih bisa disempurnakan lagi dari segi desain sehingga tampilannya akan lebih menarik bagi pengguna aplikasi nantinya.

VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] Juansyah, Andi, 2015, *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol 1, hal 2.
- [2] Ismayani, Ani, 2018, *Cara mudah Membuat Aplikasi Android dengan Thinkable*, Penerbit PT. Alex Media Komputindo: Jakarta.
- [3] Brigitta, Yessica. 2016. *Perancangan Video Company Profile Lembah Kemuning Dairy Farm, Desa Cigugur, Kuningan Dengan Motion Graphic*, Salatiga, 20 Februari
- [4] Hansun, Seng. dkk. 2018. *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*, Penerbit Andi Offset :Yogyakarta.
- [5] Stair, R.M., (1992), *Quantitative Analysis For Management (8 th)* . New York