Prosedur program :

Pada perancangan aplikasi ini peneliti menggunakan beberapa software dan alat bantu storyboard untuk mengilustrasikan bentuk tampilan antarmuka aplikasi. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah QT Creator, QT Creator digunakan mulai dari pembuatan antar muka hingga konten isi pada aplikasi. Dan untuk pengujian program menggunakan tool emulator yang telah disertakan di dalam software QT Creator.

 Setelah itu mulailah di rancang sebuah story board dimanaStoryboard digunakan sebagai alat bantu dalam proses perancangan antarmuka aplikasi yang akan dibangun. Storyboard membantu penulis dalam membuat ilustrasi mengenai bentuk tampilan aplikasi, dan bagaimana bentuk interaktifitas antara pengguna dengan aplikasi yang akan dibangun. Pada gambar 1, ditampilkan bentuk dari struktur antarmuka aplikasi.

Gambar 1. Hirarki struktur antarmuka aplikasi

Dari hirarki struktur antarmuka tersebut dapat dilihat bahwa pada awal ketika aplikasi dijalankan, pengguna akan langsung dihadapkan pada menu utama, dan pada menu utama tersebut terdapat beberapa sub menu, ketika sub menu tersebut dipilih kemudian pengguna akan dibawa masuk kedalam konten isi dari sub menu tersebut, dan pada saat proses transisi masuk kedalam konten tersebut akan menggunakan bentuk animasi zoom in. Dan pada tampilan konten akan disediakan tombol untuk kembali ke menu utama, transisi ketika kembali ke menu utama akan menggunakan bentuk animasi zoom out. Ilustrasi dari bentuk tampilan-tampilan menu aplikasi ditunjukkan pada storyboard seperti pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. *Storyboard* menu utama



Gambar 3. *Storyboard* sub menu

Dan kemudian ilustrasi mengenai bentuk desain antarmuka pada storyboard ini akan dijadikan acuan untuk membangun aplikasi menggunakan software QT Creator.

Dari desain storyboard kemudian diterjemahkan kedalam bentuk yang sebenarnya pada aplikasi, bentuk hasil implementasi tampilan menu utama sesuai dengan storyboard dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Tampilan menu utama



Gambar 5. Penjelasan mengenai program ketika judul aplikasi diakses

Pada tampilan menu utama akan ditampilkan sepuluh menu, dimana masing-masing menu tersebut memiliki konten isi masing-masing. Sesuai dengan desain storyboard yang telan disusun sebelumnya maka tampilan konten isi dari masing masing sub menu dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Tampilan sub menu “Di Dalam Rumah”



Gambar 7. Tampilan sub menu “Di Mall,Bioskop,dan Tempat Umum”

Pada antarmuka sub menu ditampilkan 2 komponen multimedia yaitu gambar dan text, antarmuka terbagi menjadi 3 kolom, pada kolom pertama berisi gambar yang mengilustrasikan isi, pada kolom kedua ditampilkan penjelasan singkat mengenai apa yang harus dilakukan oleh pengguna ketika terjadi bencana gempa bumi sesuai dengan topik judul pada sub menu tersebut, dan pada kolom ketiga ditampilkan mengenai penjelasan yang lebih detil. Selanjutnya, hasil implementasi tersebut di*publish* menjadi sebuah file aplikasi yang berekstensi SIS, dan file tersebut diuji oleh dua puluh responden yang dipilih secara acak dan kemudian responden memberikan *feedback* dengan mengisi form kuisioner.