

ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN JAWA

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

AANG RAHMANTYO

07 523 247

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN JAWA

TUGAS AKHIR

ISLAM

Oleh :

Nama : **AANG RAHMANTYO**
NIM : **07 523 247**

Yogyakarta, 31 Mei 2011

Pembimbing


Yudi Prayudi S.Si, M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Aang Rahmantlyo

NIM : 07 523 247

Tugas Akhir dengan Judul :

ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN JAWA

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau karya yang saya ambil dengan menyalin, meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol atau algoritma atau program yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran orang lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan atau karya saya sendiri.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja atau tidak, dengan ini saya menyatakan menarik Tugas Akhir yang saya ajukan sebagai karya saya sendiri ini. Bila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan tindakan di atas, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas Islam Indonesia batal saya terima.

Yogyakarta, 31 Mei 2011

Yang Membuat Pernyataan

Aang Rahmantlyo

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN JAWA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Aang Rahmanty

NIM : 07 523 247

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 31 Mei 2011

Tim Penguji :

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom
Ketua

Beni Suranto, S.T
Anggota I

Zainudin Zuhri, ST, MIT
Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

PERSEMBAHAN

Rasa puji syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan semoga akan dapat bermanfaat dikemudian hari

Sholawat dan Salam tak lupa saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau semoga saya menjadi orang yang selalu benar langkahnya dan diridloi oleh Allah SWT

Buat kedua orang tuaku dan semua keluarga tersayang, yang telah memberikan segenap doa dan dukungan di setiap perjalananku. Saya tidak bisa membalas apa-apa selain doa.

Untuk seseorang yang jauh disana yang begitu berarti bagiku. Terima kasih atas dukungan, perhatiannya, and u are that become my spirite

Pray we'll be together forever

Semangat selalu !!

Guru, Pendidik, Pengajar dan Dosen, terimakasih telah mengajarkanku ilmu yang bermanfaat selama ini.

Teman-teman komunitas game GAPOERA VII dan teman-teman GARDU STUDIO yang telah bersama-sama membangun dan melestarikan budaya untuk menjadi produsen game.

Play game is Important, but develop game is more important

Untuk mas Fazri Aziz, mas Ari Mageta, mas Dayu Bagus, you are the best teacher I ever had, tanpa kalian aku tidak akan bisa sejauh ini.

Untuk mas Mecca, mas Indra, mas Pakde, mas Adit, mas Banu, Daid Putra, terimakasih yang sangat banyak karena sudah rela modemnya saya pake, nemenin begadang,

dan jadi pengasuh gembul sementara.

Sukses kalian semua!

Untuk kang Rofiq, kang saya matur suwun sanget buat wejangan dan dukungan spiritual sampean, tempat curhat, tempat yang bisa saya percaya

Semoga jadi ustad dan pak Yai yang sukses dunia akhirat!

Untuk temen-temenku, sahabatku dan semua pihak pendukung yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih telah memberi support dan menemaniku dalam keadaan susah maupun senang

Sekali lagi terimakasih untuk semuanya



MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan; Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”.

(Q.S. Alam Nasyrah ayat 6 &7)

“ Jadilah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”.

(Q.S. Al Baqarah ayat 153)

“jika hujan itu adalah kesulitan, dan sabar adalah matahari, maka kita butuh keduanya untuk dapat melihat pelangi”

(Ustad Yusuf Mansyur)



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan segala hormat, saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana S-1.

Tak lupa, dalam Tugas Akhir ini saya telah dibantu oleh berbagai pihak, baik berupa bimbingan, semangat, maupun kerjasamanya. Oleh karena itu dalam kesempatan ini izinkanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas waktu dan kesabaran, serta pengertiannya dalam membantu saya.
3. Seluruh staf pengajar Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.

Tak ada yang sempurna di dunia ini, oleh karena itu saya menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, sehingga segala kritik dan saran akan saya terima dengan rendah hati.

Saya sangat berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 31 Mei 2011

Wassalamu'alaikum wr. wb

Penulis



SARI

Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini adalah sebuah aplikasi alternatif pengganti ensiklopedi manual yang cenderung jarang dibaca karena kurang menarik. Untuk itu aplikasi ini dibuat semenarik mungkin dengan desain, animasi, dan musik sehingga diharapkan mampu menggantikan yang lama. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan menggunakan HIPO (*Hierarchy plus Input-Proses-Output*). Hasilnya adalah sebuah sistem dengan informasi teks, gambar, musik, dan animasi bernama Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa, yang dapat meningkatkan minat baca serta rasa nasionalisme berbangsa.

Hasil dari program Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih oleh *user*. Ensiklopedi ini dapat digunakan sebagai alternatif ensiklopedia manual. Sistem ini lebih interaktif dan lebih mudah menyalurkan informasi kepada *user*.

Keywords : *Input-output, animasi, flash, menu, user*



TAKARIR

<i>Actionscript</i>	algoritma pemrograman computer yang menggunakan konvensi struktur bahasa pemrograman, tetapi ditujukan untuk pembacaan oleh manusia daripada mesin
<i>Animasi</i>	adalah suatu gerakan objek yang diatur hingga tampak lebih hidup dan menarik
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Hierarchy</i>	urutan tingkatan atau jenjang
<i>Interface</i>	Antarmuka
<i>User friendly</i>	Mudah digunakan



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram HIPO Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa	20
Gambar 3.2	Perancangan Halaman <i>Home</i>	27
Gambar 3.3	Perancangan Halaman Informasi	28
Gambar 3.4	Perancangan Halaman Mulai	29
Gambar 3.5	Perancangan Halaman Mulai Setelah Salah Satu Tombol Dipilih	30
Gambar 4.1	Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 4.2	Halaman Informasi	36
Gambar 4.3	Halaman Mulai	37
Gambar 4.4	Submenu Dewa dewi	38
Gambar 4.5	Submenu Ramayana	39
Gambar 4.6	Submenu Mahabharata	40
Gambar 4.7	Submenu Punokawan	41
Gambar 4.8	Submenu Senjata	42
Gambar 4.9	Submenu Hewan	43
Gambar 5.0	Submenu Wiracarita	44

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Responden	50
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner Responden.....	51



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI	x
TAKARIR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.6.2 Pembuatan Aplikasi	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Ensiklopedi	6

2.1.1	Etimologi	6
2.2	Adobe Flash CS 3	7
2.3	Wayang	8
2.1.3	Asal Usul	8
2.1.3	Wayang Kulit	11
2.4	Corel Draw	12
2.4.1	Sejarah Corel Draw	12
2.4.2	Sejarah Pengembangan	13
2.5	Bahan Studi Literatur	14
2.5.1	Penelitian Sejenis	14
2.5.2	Perbedaan	15
BAB III	METODOLOGI	16
3.1	Metode Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	16
3.2	Analisis Kebutuhan	16
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
3.3.1	Analisis Kebutuhan Masukan	16
3.3.2	Analisis Kebutuhan Keluaran	17
3.3.3	Analisis Kebutuhan Antarmuka	17
3.3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	18
3.4	Perancangan Perangkat Lunak	18
3.4.1	Metode Perancangan	18
3.4.2	Hasil Perancangan	19
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Implementasi	30
4.1.1	Batasan Implementasi	30
4.1.2	Implementasi Pembuaan Program	30
4.1.3	Implementasi Proses Pembuatan	31
4.1.4	Implementasi <i>Interface</i>	32

4.2 Hasil	35
4.2.1 Halaman <i>Home</i>	35
4.2.2 Halaman Informasi	35
4.2.3 Halaman Mulai	36
4.3 Pengujian Sistem	44
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.1 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit adalah salah satu budaya warisan bangsa kita yang sarat akan pelajaran tentang kehidupan yang sepatutnya kita tahu, tetapi apa yang terjadi sekarang ini adalah menurunnya rasa memiliki dan bangga akan budaya sendiri yang seharusnya bisa menjadi identitas bangsa. Penurunan ini sangat tampak pada generasi muda bangsa Indonesia sekarang ini. Oleh karena itu salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kepedulian generasi muda pada budaya adalah dengan membaca ensiklopedi.

Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini dimaksudkan untuk memudahkan pengenalan tokoh-tokoh pewayangan Jawa yang kini mulai dilupakan oleh bangsanya sendiri. Belajar dari tindakan klaim budaya oleh negara tetangga maka ensiklopedi ini juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta budaya bangsa sendiri terutama pada generasi muda yang sudah teracuni oleh budaya asing yang sebenarnya kurang cocok dengan budaya Indonesia yang sangat menjunjung nilai-nilai moral yang luhur, nasihat, serta norma sopan santun dan adat isiadat.

Penekanan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini terletak pada informasi yang dimuat, tampilan yang menarik dan kental dengan nuansa Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu “Bagaimanakah membangun sebuah ensiklopedi tokoh pewayangan yang menarik untuk dibaca dengan informasi lengkap serta mudah dimengerti dan dipahami.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan agar penelitian dapat berjalan dengan terarah dan mempermudah persoalan yang dihadapi. Selain itu, batasan masalah juga berfungsi sebagai penegasan agar rumusan masalah yang telah disampaikan dapat terselesaikan. Adapun batasan-batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dibuat berdasarkan ensiklopedi tokoh pewayangan Jawa.
2. Ensiklopedi hanya menggunakan bahasa Indonesia.
3. Ensiklopedi ini ditargetkan adalah kalangan remaja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat ensiklopedi menjadi sebuah aplikasi yang menarik untuk dibaca dan informatif.
2. Mengenalkan tokoh-tokoh pewayangan Jawa kepada generasi penerus bangsa.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan ensiklopedi agar lebih menarik minat baca.
2. Sebagai salah satu alternatif pilihan dalam memilih jenis ensiklopedi untuk referensi yang semakin banyak macamnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Pengumpulan Data dan Pembangunan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metodologi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen yang terkait dengan wayang kulit, laporan penelitian yang terkait, ataupun situs internet yang berkaitan seputar budaya wayang kulit Jawa.

1.6.2 Pembuatan Aplikasi

Pada penelitian ini, untuk mencapai hasil yang baik dalam merancang suatu program, maka akan menggunakan metodologi seperti berikut:

a. Analisis Kebutuhan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa

Merupakan tahap awal dari pembangunan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa. Analisis Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa dilakukan untuk mendapatkan informasi Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa yang akan dibangun.

b. Perancangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa

Yaitu proses merancang Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa yang akan dibangun setelah melakukan analisis kebutuhan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa.

c. Implementasi Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa

Adalah proses pembuatan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa sesuai dengan rancangan. Setelah pembuatan perancangan maka dapat dipresentasikan hasil dari perancangan yang telah dibuat.

d. Pengujian Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa

Setelah ensiklopedi selesai dibuat, maka pada tahap ini merupakan tahap uji coba terhadap ensiklopedi tersebut apakah sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa, disusun per bab dan berurutan untuk mempermudah pembahasannya. Secara garis besar, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Diawali dengan penjelasan mengenai latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas lebih dalam mengenai landasan teori yang dapat membantu para pembaca dalam memahami implementasi yang akan dilakukan. Landasan teori tersebut mencakup tentang tokoh-tokoh wayang dan ensiklopedi, perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini terdiri dari pembahasan analisis kebutuhan dan perancangan ensiklopedi yang akan dibuat. Analisis kebutuhan membahas tentang metode yang dipakai pada analisis kebutuhan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa dan hasil analisis berupa kebutuhan menu pendukung ensiklopedi, kebutuhan antarmuka (*interface*), serta kebutuhan *software* dan *hardware*.

Sedangkan perancangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa membahas tentang metode perancangan, hasil perancangan, dan perancangan antarmuka (*interface*).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi implementasi Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa dan analisis kinerja aplikasi. Implementasi merupakan tahap dimana aplikasi siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang direncanakan. Sedangkan analisis kinerja aplikasi berisi pengujian program yang telah diimplementasikan ke dalam ensiklopedi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil implementasi dan analisis kinerja yang telah dibangun. Serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dari perangkat lunak yang telah dibangun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Ensiklopedi

Ensiklopedia adalah kumpulan tulisan yang berisi tentang penjelasan berbagai macam informasi secara luas, lengkap dan mudah dipahami mengenai kumpulan ilmu pengetahuan atau khusus tentang cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun berdasarkan abjad atau kategori[ANN11].

2.1.1. Etimologi

Ensiklopedia diambil dari bahasa Yunani; *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Ensiklopedia sering disamakan dengan kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari yang kita cari. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal yang kadang kala dilengkapi dengan gambar untuk lebih menjelaskan[ANN11].

2.2 Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 adalah perangkat lunak yang dapat membuat animasi yang lebih interaktif. Adobe Flash CS3 membuat animasi dengan format SWF dengan ukuran file outputnya yang kecil.

Dalam memulai animasi pada Adobe Flash CS3, ada bagian-bagian elemen yang terdapat dalam Adobe Flash 3, yaitu :

- a. *Properties* adalah suatu cabang perintah dari objek yang dipilih.
- b. *Animasi* adalah suatu gerakan objek yang diatur hingga tampak lebih hidup dan menarik.
- c. *Action script* adalah suatu perintah yang diletakkan pada frame atau objek symbol hingga menjadi interaktif.
- d. *Movie clip* adalah suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi yang lain.
- e. *Frame* adalah suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- f. *Scene* adalah suatu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek, baik berupa teks maupun gambar.
- g. *Timeline* adalah bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung layer.
- h. *Masking* adalah suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu layer dan isi *layer* tersebut akan tampak saat movie dijalankan.
- i. *Layer* adalah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek.
- j. *Keyframe* adalah suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi [DOT10].

Kelebihan yang dimiliki oleh flash CS3 profesional adalah :

- a. Ukuran filenya kecil dengan kualitas yang baik.

- b. Kebutuhan *hardware* yang tidak terlalu tinggi.
- c. Dapat membuat website, CD interaktif, game, animasi kartun, dan lain-lain.
- d. Dapat ditampilkan diberbagai media.

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh flash CS3 profesional adalah File flash relative lebih besar dibandingkan HTML, dan adanya kesulitan untuk meng-*update* data-data pada file Flash [DOT10].

2.3 Wayang

Wayang adalah budaya warisan nusantara yang sangat pantas kita banggakan. Budaya ini sangat kental dengan nilai-nilai luhur dan pesan moral pada tiap-tiap pagelarannya.

2.3.1 Asal Usul

Mengenai asal-usul wayang ini, di dunia ada dua pendapat. Pertama, pendapat bahwa wayang berasal dan lahir pertama kali di Pulau Jawa, tepatnya di Jawa Timur. Pendapat ini selain dianut dan dikemukakan oleh para peneliti dan ahli-ahli bangsa Indonesia, juga merupakan hasil penelitian sarjana-sarjana Barat. Di antara para sarjana Barat yang termasuk kelompok ini, adalah Hazeau, Brandes, Kats, Rentse, dan Kruyt.

Alasan mereka cukup kuat. Di antaranya, bahwa seni wayang masih amat erat kaitannya dengan keadaan sosiokultural dan religi bangsa Indonesia, khususnya orang Jawa. Panakawan, tokoh terpenting dalam pewayangan, yakni Semar, Gareng, Petruk, Bagong, hanya ada dalam pewayangan Indonesia, dan tidak di negara lain. Selain itu, nama dan istilah teknis pewayangan, semuanya berasal dari bahasa Jawa (Kuna), dan bukan bahasa lain.

Sementara itu, pendapat kedua menduga wayang berasal dari India, yang dibawa bersama dengan agama Hindu ke Indonesia. Mereka antara lain adalah Pischel, Hidding, Krom, Poensen, Goslings, dan Rassers. Sebagian besar kelompok kedua ini adalah sarjana Inggris, negeri Eropa yang pernah menjajah India. Namun, sejak tahun 1950-an, buku-buku pewayangan seolah sudah sepakat bahwa wayang memang berasal dari Pulau Jawa, dan sama sekali tidak diimpor dari negara lain.

Budaya wayang diperkirakan sudah lahir di Indonesia setidaknya pada zaman pemerintahan Prabu Airlangga, raja Kahuripan (976 -1012), yakni ketika kerajaan di Jawa Timur itu sedang makmur-makmurnya. Karya sastra yang menjadi bahan cerita wayang sudah ditulis oleh para pujangga Indonesia, sejak abad X. Antara lain, naskah sastra Kitab Ramayana Kakawin berbahasa Jawa Kuna ditulis pada masa pemerintahan raja Dyah Balitung (989-910), yang merupakan gubahan dari Kitab Ramayana karangan pujangga India, Walmiki. Selanjutnya, para pujangga Jawa tidak lagi hanya menerjemahkan Ramayana dan Mahabarata ke bahasa Jawa Kuna, tetapi menggubahnya dan menceritakan kembali dengan memasukkan falsafah Jawa kedalamnya. Contohnya, karya Empu Kanwa Arjunawiwaha Kakawin, yang merupakan gubahan yang berinduk pada Kitab Mahabarata. Gubahan lain yang lebih nyata bedanya derigan cerita asli versi India, adalah Baratayuda Kakawin karya Empu Sedah dan Empu Panuluh. Karya agung ini dikerjakan pada masa pemerintahan Prabu Jayabaya, raja Kediri (1130 - 1160).

Wayang sebagai suatu pertunjukan dan tontonan pun sudah dimulai ada sejak zaman pemerintahan raja Airlangga. Beberapa prasasti yang dibuat pada masa itu antara lain sudah menyebutkan kata-kata "mawayang" dan `aringgit' yang maksudnya adalah pertunjukan wayang.

Mengenai saat kelahiran budaya wayang, Ir. Sri Mulyono dalam bukunya *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang* (1979), memperkirakan wayang sudah ada sejak zaman neolithikum, yakni kira-kira 1.500 tahun sebelum Masehi.

Pendapatnya itu didasarkan atas tulisan Robert von Heine-Geldern Ph. D, Prehistoric Research in the Netherland Indie (1945) dan tulisan Prof. K.A.H. Hidding di Ensiklopedia Indonesia halaman 987.

Kata `wayang' diduga berasal dari kata `wewayangan', yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pertunjukan Wayang Kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir. Pada masa itu pertunjukan wayang hanya diiringi oleh seperangkat gamelan sederhana yang terdiri atas saron, todung (sejenis seruling), dan kemanak. Jenis gamelan lain dan pesinden pada masa itu diduga belum ada.

Untuk lebih menjabarkan budaya wayang, sejak awal zaman Kerajaan Majapahit diperkenalkan cerita wayang lain yang tidak berinduk pada Kitab Ramayana dan Mahabarata. Sejak saat itulah ceritacerita Panji; yakni cerita tentang leluhur raja-raja Majapahit, mulai diperkenalkan sebagai salah satu bentuk wayang yang lain. Cerita Panji ini kemudian lebih banyak digunakan untuk pertunjukan Wayang Beber. Tradisi menjabarkan cerita wayang juga diteruskan oleh beberapa ulama Islam, di antaranya oleh para Wali Sanga. Mereka mulai mewayangkan kisah para raja Majapahit, di antaranya cerita Damarwulan.

Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-15 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dari falsafah wayang itu. Pada awal abad ke-15, yakni zaman Kerajaan Demak, mulai digunakan lampu minyak berbentuk khusus yang disebut blencong pada pertunjukan Wayang Kulit.

Sejak zaman Kartasura, pengubahan cerita wayang yang berinduk pada Ramayana dan mahabarata makin jauh dari aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat penggemar wayang mengenal silsilah tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya, yang

berawal dari Nabi Adam. Sisilah itu terus berlanjut hingga sampai pada raja-raja di Pulau Jawa. Dan selanjutnya, mulai dikenal pula adanya cerita wayang pakem. yang sesuai standar cerita, dan cerita wayang carangan yang diluar garis standar. Selain itu masih ada lagi yang disebut lakon sempalan, yang sudah terlalu jauh keluar dari cerita pakem.

Memang, karena begitu kuatnya seni wayang berakar dalam budaya bangsa Indonesia, sehingga terjadilah beberapa kerancuan antara cerita wayang, legenda, dan sejarah. Jika orang India beranggapan bahwa kisah Mahabarata serta Ramayana benar-benar terjadi di negerinya, orang Jawa pun menganggap kisah pewayangan benar-benar pernah terjadi di pulau Jawa[BWK09].

2.3.2 Wayang Kulit

Wayang salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang, yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

Menurut penelitian para ahli sejarah kebudayaan, budaya wayang merupakan budaya asli Indonesia, khususnya di Pulau Jawa. Keberadaan wayang sudah berabad-abad sebelum agama Hindu masuk ke Pulau Jawa. Walaupun cerita wayang yang populer di masyarakat masa kini merupakan adaptasi dari karya sastra India, yaitu Ramayana dan Mahabarata. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami pengubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia.

Penyesuaian konsep filsafat ini juga menyangkut pada pandangan filosofis masyarakat Jawa terhadap kedudukan para dewa dalam pewayangan. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah, melainkan seperti juga makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru, dan bisa jadi khilaf. Hadirnya tokoh panakawan dalam_ pewayangan sengaja diciptakan para budayawan Indonesia (tepatnya budayawan Jawa) untuk memperkuat konsep filsafat bahwa di dunia ini tidak ada makhluk yang benar-benar baik, dan yang benar-benar jahat. Setiap makhluk selalu menyangang unsur kebaikan dan kejahatan.

Dalam disertasinya berjudul *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel* (1897), ahli sejarah kebudayaan Belanda Dr. GA.J. Hazeau menunjukkan keyakinannya bahwa wayang merupakan pertunjukan asli Jawa. Pengertian wayang dalam disertasi Dr. Hazeau itu adalah *walulang inukir* (kulit yang diukir) dan dilihat bayangannya pada kelir. Dengan demikian, wayang yang dimaksud tentunya adalah Wayang Kulit seperti yang kita kenal sekarang[BWK09].

2.4 Corel Draw

Corel Draw adalah sebuah *software* yang berkonsentrasi pada pembuatan gambar vector. Aplikasi ini sangat populer di kalangan desainer grafis karena mudah digunakan dan banyak fitur-fitur yang sangat membantu mengembangkan ide kreatif dan imajinasi. Corel Draw juga memiliki banyak versi salah satunya adalah X3 yang saya gunakan. Sedangkan versi terbaru adalah Corel DrawX5 yang di dalamnya banyak ditambahkan fitur-fitur baru yang semakin memperluas kreaivitas.

2.4.1 Sejarah Corel Draw

Corel Draw adalah software editor grafis berbasis vector, dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation yang berbasis di Ottawa, Kanada. Yang kemudian

menjadi nama paket editor grafis Corel. Versi terakhir, X4, diluncurkan pada pertengahan Februari 2008 di Indonesia.

Corel Draw sejak awal dikembangkan untuk Windows dan saat ini dapat berjalan pada Windows 2000 dan versi selanjutnya. Versi untuk Mac OS dan Mac OS X ada awalnya juga tersedia, namun dihentikan karena minimnya penjualan. Versi Mac OS hanya berlanjut sampai versi 5.0. Versi terakhir untuk Linux terakhir dibuat tahun 2000. Corel pada Linux tidak berjalan langsung di atas platform, namun harus menggunakan Wine, semacam *crossover* seperti yang digunakan untuk meng-*install* Photoshop pada Linux.[KAS10]

2.4.2 Sejarah Pengembangan

Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem *desktop-publishing* berbasis Intel. Pada 1987, Corel merekrut beberapa pengembang software (programmer) untuk membangun sebuah software grafis berbasis vektor untuk dijadikan satu dengan paket *desktop-publishing* Corel. Program itu, yang akhirnya diberi nama CorelDraw, pertama kali diluncurkan ada 1989. Program itu diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengembangan software.

CorelDraw dibuat untuk Windows bersamaan dengan diluncurkannya Windows 3.1. dengan dimasukkannya *TrueType* ke dalam Windows 3.1 menjadikan Corel sebagai program ilustrasi yang mampu menggunakan *fonts* yang ada tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe TypeWriter.[KAS10]

Adapun kelebihan dari CorelDraw adalah :

1. Mudah dipelajari

2. Mudah digunakan
3. Menu – menunya sangat fleksibel
4. Mendukung berbagai macam format grafis
5. Banyak tutorial tersedia di internet

2.5 Bahan Studi Literatur

2.5.1 Penelitian Sejenis

Aplikasi sejenis yang berjudul APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN TOKOH WAYANG KULIT RAMAYANA yang dibuat oleh Wahyu Tri Wibowo - 04 523 035 ini membahas tentang pengenalan tokoh wayang yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda. Menurut Wahyu, wayang adalah salah satu budaya warisan leluhur bangsa Indonesia yang masih ada sampai sekarang. Tapi sungguh ironis karena meskipun sebuah budaya warisan, tokoh wayang jarang dikenal oleh masyarakat. Apalagi anak muda jaman sekarang yang mengaggap wayang kuno, sehingga pengetahuan tentang wayang sangat sedikit sekali. Hal itu bisa terjadi karena kurangnya media dan sarana yang membuat generasi muda lebih megenal wayang sejak dini. Akibatnya mereka melupakan tentang wayang yang notabene adalah budaya warisan bangsa sendiri dan merupakan identitas bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pengenalan wayang sejak dini kepada generasi muda harus dilakukan agar generasi muda lebih mengenal, mencintai, dan melestarikan wayang sehingga tetap terjaga sampai kapanpun.

Untuk membangun Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Ramayana ini diperlukan data-data mengenai wayang khususnya wayang Ramayana. Setelah seluruh data yang dibutuhkan terkumpul maka dibuatlah aplikasi yang akan menggabungkan seluruh data tersebut sehingga mampu menyediakan informasi secara mudah, cepat dan menarik karena aplikasi ini berbasis multimedia. Dengan terkumpulnya seluruh data yang dibutuhkan, terpenuhinya kebutuhan software yang akan digunakan dan telah dilaluinya seluruh proses yang harus dilakukan, maka selesailah Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Ramayana ini. Dengan begitu maka program ini dapat memberikan informasi seputar wayang

Ramayana dengan data-data dan informasi yang cukup lengkap dan dengan cara yang menarik karena dikemas dengan tampilan dan animasi yang mendukung.

2.5.2 Perbedaan

Pada sistem pengenalan yang dibuat oleh Wahyu yaitu Aplikasi Multimedia Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Ramayana disitu disebutkan hanya membahas tentang wayang Ramayana saja, sedangkan pada sistem yang saya buat yaitu Ensiklopedi Tokoh Pewanyangan Jawa terdapat pembahasan yang lebih lengkap mengenai Ramayana, Mahabharata, Punokawan, Hewan, Senjata, dan Wiracarita yang disertai gambar serta suara dan diharapkan mampu menjadi alternatif pengganti ensiklopedi manual.



BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Metode analisis yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan perangkat lunak adalah dengan menggunakan metode pendekatan

3.2 Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui semua data yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi, dan merupakan identifikasi terhadap terhadap hal-hal yang berkaitan dengan detail atau struktur pembangunan sistem aplikasi ensiklopedi ini sebagai pemecahan sistem yang utuh menjadi bagian-bagian penyusunnya untuk mengetahui permasalahan yang ada.

Dari metode dan langkah yang dilakukan maka hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berupa informasi berbentuk teks, animasi dan gambar.

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

3.3.1 Analisis Kebutuhan Masukan

Adapun kebutuhan masukan adalah:

- a. Data mengenai Ensiklopedi Wayang
- b. Gambar, animasi, dan teks
- c. Musik pendukung.

3.3.2 Analisis Kebutuhan Keluaran

Keluaran yang dihasilkan oleh perangkat lunak aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Menampilkan informasi mengenai tokoh pewayangan Jawa.
- b. Menampilkan gambar dan teks yang berka tokoh pewayangan Jawa.
- c. Menampilkan tentang pembuat sistem

3.3.3 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka atau yang busasa disebut *interface* merupakan bagian yang penting dalam melakukan perancangan sebuah system. Antarmuka yang dibutuhkan dalam aplikasi ini adalah sebuah antarmuka yang bersifat *user friendly*, artinya mudah dimengerti oleh pengguna tanpa harus ada petunjuk lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi ini. Antarmuka yang digunakan berbasis menu. Selain itu, antarmuka aplikasi juga harus menarik sehingga *user* merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi. Dengan adanya antarmuka yang bersifat *user friendly* dan menarik maka akan lebih mudah dalam memahami informasi yang ada di aplikasi ini.

Berikut ini adalah antarmuka yang diperlukan dalam aplikasi ini:

- a. Antarmuka *Home*
Antarmuka ini berisi tampilan judul aplikasi dan *link* utama ke halaman informasi, mulai, dan keluar
- b. Antarmuka Informasi
Antarmuka ini bersi tentang informasi pembuat
- c. Antarmuka Mulai
Antarmuka ini berisikan menu utama yang didalamnya terdapat informasi mengenai tokoh-tokoh pewayangan
- d. Antarmuka Keluar
Antarmuka ini digunakan untuk mengakhiri aplikasi.

3.3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Software yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah untuk membuat aplikasi dan antarmuka sistem. Berikut ini adalah *software*:

- a. Adobe Flash CS3
- b. Corel Draw X3

3.4 Perancangan Perangkat Lunak

3.4.1 Metode Perancangan

Dalam perancangan sistem ini, sistem yang dibangun digambarkan dalam bentuk bagan-bagan HIPO (*Hierarchy plus input Proses Output*), yang menunjukkan hubungan antara modul dengan fungsi dalam suatu sistem. HIPO adalah metodologi yang dikembangkan dan didukung oleh IBM yang merupakan alat dokumentasi program. Sekarang banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem. HIPO berbasis pada fungsi, yaitu tiap-tiap modul dalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya.

Dengan menggunakan metode perancangan HIPO, perancang sistem dapat mengevaluasi dan menyaring desain dari sebuah program dan membenarkan kekurangan sebelum masuk implementasi. Disajikan dengan grafis khas HIPO, sehingga dapat dilihat secara mudah struktur dari sebuah program.

Diagram HIPO memiliki beberapa sasaran yang dapat memudahkan dalam pembuatan program, yaitu:

- a. Untuk menyediakan struktur guna memahami fungsi-fungsi dari sistem.
- b. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan oleh program, bukannya menunjukkna perintah-perintah program yang digunakan untuk melaksanakan fungsi tersebut

- c. Untuk menyediakan penjelasan yang jelas dari *input* yang harus dihasilkan oleh masing-masing fungsi pada tiap tingkatan dari diagram HIPO
- d. Untuk menyediakan *output* yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pemakai.

3.4.2 Hasil Perancangan

Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis. Karena pada tahap analisis telah ditemukan metode, perangkat lunak yang digunakan, serta perancangan bagan-bagan HIPO (*Hierarchy plus input Proses Output*).

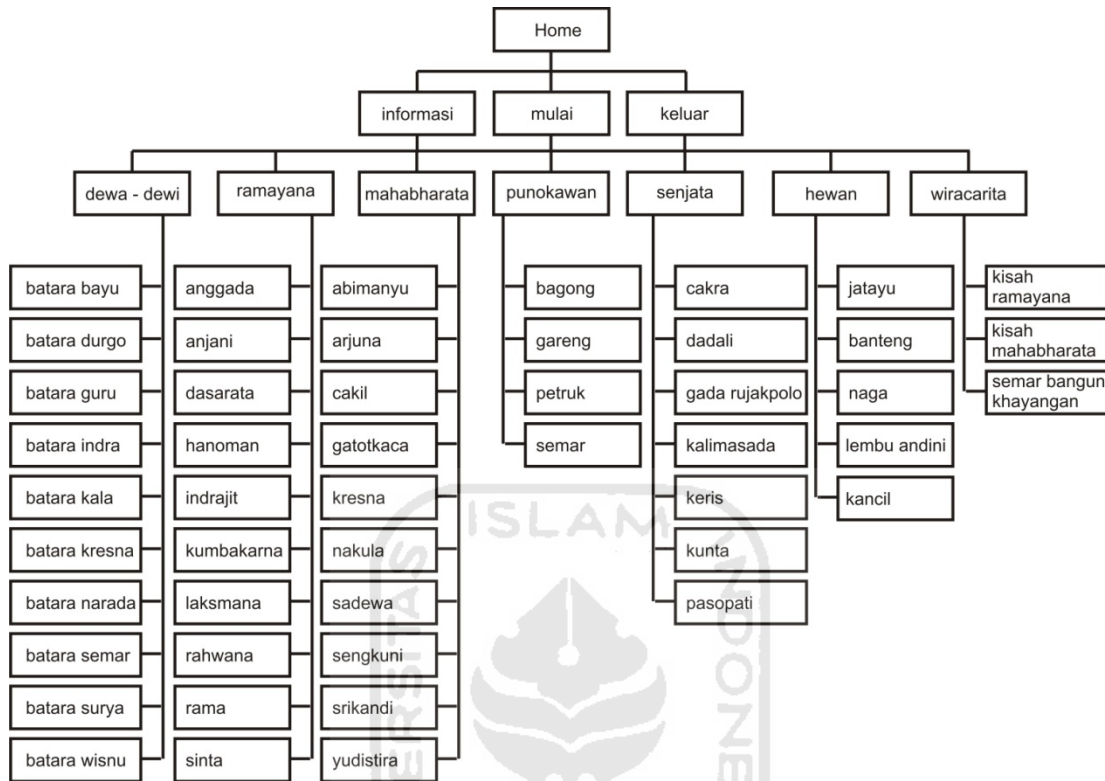
3.4.2.1 Perancangan Diagram HIPO

Untuk proses pengembangan dan desain aplikasi ini, digunakan diagram HIPO. Proses ini dilakukan dengan pencarian informasi secara manual yang diinginkan oleh *user* kemudian ditampilkan oleh sistem. Sedangkan *user* yang dimaksud disini adalah pengguna sistem ini yang merupakan masyarakat umum atau siapapun yang ingin menggunakan sistem. Pada gambar 3.1 berikut ini adalah diagram HIPO yang menunjukkan menu apa saja yang dipanggil.

Beikut adalah penjelasan masing-masing menu utama dan submenu :

Scenario 1.0 *Home* :

Merupakan menu utama dari aplikasi ini. Terdiri dari halaman tampilan judul aplikasi, *link* utama ke halaman informasi, mulai, dan keluar.



Gambar 3.1 Diagram HIPO Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa.

1. Skenario 1.1 Informasi

Merupakan menu awal yang berisi tentang informasi pembuat aplikasi

2. Skenario 1.2 Mulai

a. Skenario 1.2.1 Dewa-Dewi

Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya

1. Skenario 1.2.1.1 Batara Bayu

Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Bayu

2. Skenario 1.2.1.2 Batara Durgo

Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Durgo

3. Skenario 1.2.1.3 Batara Guru
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Guru
 4. Skenario 1.2.1.4 Batara Indra
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Indra
 5. Skenario 1.2.1.5 Batara Kala
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Kala
 6. Skenario 1.2.1.6 Batara Kresna
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Kresna
 7. Skenario 1.2.1.7 Batara Narada
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Narada
 8. Skenario 1.2.1.8 Batara Semar
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Semar
 9. Skenario 1.2.1.9 Batara Surya
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Surya
 10. Skenario 1.2.1.10 Batara Wisnu
Merupakan submenu dari menu Dewa-Dewi yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Batara Wisnu
- b. Skenario 1.2.2 Ramayana
Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya
1. Skenario 1.2.2.1 Anggada

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Anggada

2. Skenario 1.2.2.2 Anjani

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Anjani

3. Skenario 1.2.2.3 Dasarata

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Dasarata

4. Skenario 1.2.2.4 Hanoman

Merupakan submenu Hanoman

5. Skenario 1.2.2.5 Indrajit

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Indrajit

6. Skenario 1.2.2.6 Kumbakarna

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Kumbakarna

7. Skenario 1.2.2.7 Laksmana

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Laksmana

8. Skenario 1.2.2.8 Rahwana

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Rahwana

9. Skenario 1.2.2.9 Rama

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Rama

10. Skenario 1.2.2.10 Sinta

Merupakan submenu dari menu Ramayana yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Sinta

c. Skenario 1.2.3 Mahabharata

Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya

1. Skenario 1.2.3.1 Abimanyu

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Abimanyu

2. Skenario 1.2.3.2 Arjuna

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Arjuna

3. Skenario 1.2.3.3 Cakil

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Cakil

4. Skenario 1.2.3.4 Gatotkaca

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Gatotkaca

5. Skenario 1.2.3.5 Kresna

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Kresna

6. Skenario 1.2.3.6 Nakula

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Nakula

7. Skenario 1.2.3.7 Sadewa

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Sadewa

8. Skenario 1.2.3.8 Sengkuni

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Sengkuni

9. Skenario 1.2.3.9 Srikandi

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Srikandi

10. Skenario 1.2.3.10 Yudistira

Merupakan submenu dari menu Mahabharata yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Yudistira

d. Skenario 1.2.4 Punokawan

1. Skenario 1.2.4.1 Bagong

Merupakan submenu dari menu Punokawan yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Bagong

2. Skenario 1.2.4.2 Gareng

Merupakan submenu dari menu Punokawan yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Gareng

3. Skenario 1.2.4.3 Petruk

Merupakan submenu dari menu Punokawan yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Petruk

4. Skenario 1.2.4.4 Semar

Merupakan submenu dari menu Punokawan yang berisi informasi dan gambar tokoh wayang Semar

e. Skenario 1.2.5 Senjata

Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya

1. Skenario 1.2.5.1 Cakra

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Cakra

2. Skenario 1.2.5.2 Dadali

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Dadali

3. Skenario 1.2.5.3 Gada Rujakpolo

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Gada Rujakpolo

4. Skenario 1.2.5.4 Kalimasada

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Kalimasada

5. Skenario 1.2.5.5 Keris

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Keris

6. Skenario 1.2.5.6 Kunta

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Kunta

7. Skenario 1.2.5.7 Pasopati

Merupakan submenu dari menu Senjata yang berisi informasi dan gambar senjata Pasopati

f. Skenario 1.2.6 Hewan

Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya

1. Skenario 1.2.6.1 Jatayu

Merupakan submenu dari menu Hewan yang berisi informasi dan gambar hewan Jatayu

2. Skenario 1.2.6.2 Banteng

Merupakan submenu dari menu Hewan yang berisi informasi dan gambar hewan Banteng

3. Skenario 1.2.6.3 Naga

Merupakan submenu dari menu Hewan yang berisi informasi dan gambar hewan Naga

4. Skenario 1.2.6.4 Lembu Andini

Merupakan submenu dari menu Hewan yang berisi informasi dan gambar hewan Lembu Andini

5. Skenario 1.2.6.5 Kancil

Merupakan submenu dari menu Hewan yang berisi informasi dan gambar hewan Kancil

g. Skenario 1.2.7 Wiracarita

Merupakan submenu dari menu Mulai yang berisi *link* ke submenu dibawahnya

1. Skenario 1.2.7.1 Kisah Ramayana

Merupakan submenu dari menu Wiracarita yang berisi informasi dan gambar hewan Kisah Ramayana

2. Skenario 1.2.7.2 Kisah Mahabharata

Merupakan submenu dari menu Wiracarita yang berisi informasi dan gambar hewan Kisah Mahabharata

3. Skenario 1.2.7.1 Semar Bangun Khayangan

Merupakan submenu dari menu Wiracarita yang berisi informasi dan gambar hewan semar Bangun Khayangan

3. Skenario 1.3 Keluar

Merupakan menu yang digunakan untuk mengakhiri aplikasi

3.4.2.2 Perancangan Antarmuka

Pada pembuatan sistem ini desain *interface* sangat penting. Dalam pembuatan desain ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yang terpenting adalah membuat sebuah tampilan yang *user friendly* dan sesuai dengan segmen agar memudahkan *user* untuk menggunakan sistem. Kemudahan aplikasi bagi pengguna dapat dikatakan sebagai keberhasilan dari perancangan antarmuka

Berikut rancangan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa:

1. Perancangan Halaman *Home* (beranda)

Halaman ini adalah halaman utama dimana terdapat menu informasi, mulai, dan keluar. Rancangan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Perancangan Halaman *Home* (beranda)

2. Perancangan Halaman Informasi

Halaman ini adalah halaman yang menampilkan keterangan atau informasi singkat mengenai aplikasi ini dan sedikit mengenai pembuatnya, seperti ditampilkan pada Gambar 3.3 berikut ini



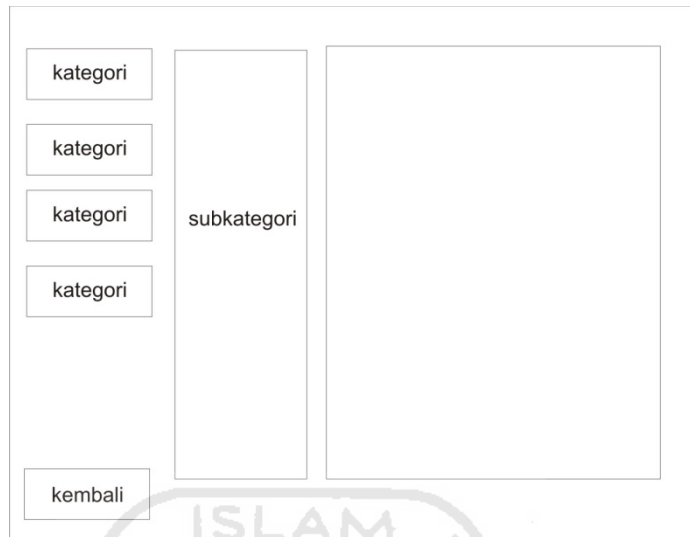
Gambar 3.3 Perancangan Halaman Informasi

3. Perancangan Halaman Mulai

Halaman mulai adalah halaman yang menampilkan isi informasi dari materi yang ada pada ensiklopedi pewayangan ini. Menu ini dibagi menjadi tujuh submenu atau kategori yaitu :

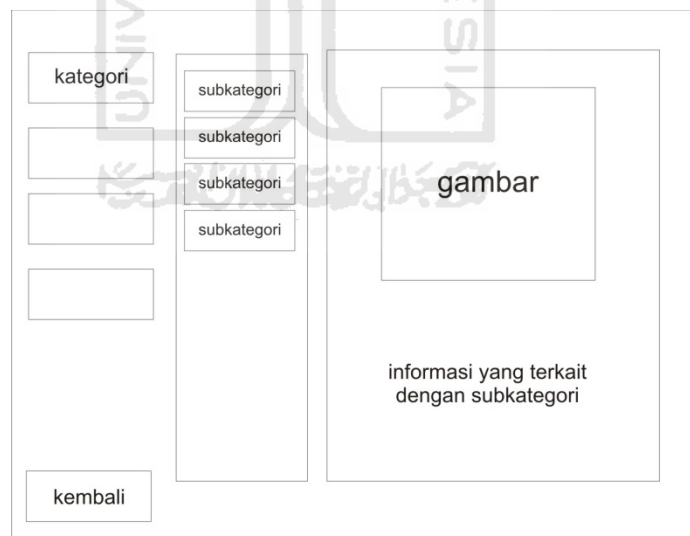
- a. Dewa-Dewi
- b. Ramayana
- c. Mahabharata
- d. Punokawan
- e. Senjata
- f. Hewan
- g. Wiracarita

Rancangan halaman mulai ini dapat dilihat Gambar 3.4 :



Gambar 3.4 Perancangan Halaman Mulai

Perancangan halaman mulai setelah salah satu kategori dipilih dapat dilihat pada Gambar 3.5 :



Gambar 3.5 Perancangan Halaman Mulai Setelah Salah Satu Kategori Dipilih

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Tahapan ini adalah suatu bagian dimana yang telah dirancang akan dibahas implementasinya. Dengan begitu akan dapat diketahui apakah perangkat lunak sesuai dengan perancangan atau tidak. Disini akan dibahas bagaimana cara kerja aplikasi serta actionscript Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa.

4.1.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasi penyelesaian tugas akhir, Ensiklopedi Ensiklopedia Tokoh Pewayangan ini terdapat beberapa batasan, yaitu :

1. Sistem ini bersifat statif sehingga tidak terdapat menu penambahan, pengeditan, maupun penghapusan.
2. Pada ensiklopedi pewayangan hanya berupa objek gambar.

4.1.2 Implementasi Pembuatan Program

Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini memerlukan beberapa perangkat keras dalam proses pembuatannya. Perangkat keras tersebut adalah:

- a. prosesor Intel Centrino Duo 2,00 GHz.
- b. RAM : 1 Gb
- c. VGA : Intel(R) GMA 950
- d. Harddisk : 80 Gb

Selain itu dalam pembuatan Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini memerlukan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut adalah :

- a. Microsoft Windows 7 Ultimate. Adalah sistem operasi pada pc *desktop* yang digunakan dalam pengimplementasian aplikasi yang dibangun.
- b. Macromedia Flash CS3. Proses pembuatan aplikasi, animasi, teks, dan *coding* semuanya dilakukan dengan menggunakan Macromedia Flash CS3.
- c. Corel Draw X3. Proses pembuatan gambar dilakukan dengan menggunakan Corel Draw X3

4.1.3 Implementasi Proses Pembuatan

1. Analisis Data

Mengumpulkan berbagai data tentang tokoh pewayangan jawa seperti literatur dan studi pustaka untuk keperluan informasi yang terdapat pada sistem

2. Desain

Merancang dan membuat bagan HIPO sebagai media perancangan sistem. Membuat dasar-dasar tampilan antarmuka.

3. Pemodelan Animasi

Proses ini adalah merancang dan membuat tampilan-tampilan antarmuka kedalam bentuk animasi

4. Pengkodean

Membarikan perintah *actionsript* ke dalam rancangan antarmuka untuk memberikan interaksi

5. Pengujian

Mengadakan pengujian dan menganalisis *software* secara sederhana seperti engujikannya ke beberapa user

4.1.4 Implementasi *Interface*

Pada implementasi *interface* aplikasi ini, digunakan software Adobe Flash CS3. Halaman utama dari aplikasi ini adalah halaman menu. Pada halaman ini terdapat music, *background*, dan beberapa animasi tombol *link* menuju ke halaman lain serta animasi intro. Berikut ini adalah *actionsript* yang digunakan :

1. Kode program untuk tombol informasi :

```
on (press) {
    gotoAndPlay(15);
}
```

Keterangan :

Ketika ditekan (on(press)) frame akan menuju ke *frame* selanjutnya (gotoAndPlay) yaitu *frame* 15.

2. Kode program untuk tombol mulai :

```
on (press) {
    gotoAndPlay("mulai");
}
```

Keterangan :

Ketika ditekan (on(press)) *frame* akan menuju ke label selanjutnya (gotoAndPlay) yaitu yaitu label mulai.

3. Kode program untuk tombol menu dewa-dewi, ramayana, mahabharata, punokawan, senjata, hewan, dan wiracarita :

```
on (press) {
    gotoAndStop(10);
    _root.menuSamping.gotoAndStop(30);
}
```

Keterangan :

Ketika ditekan (`on(press)`) *frame* akan menuju ke *frame* selanjutnya (`gotoAndStop`) yaitu yaitu *frame* 10 dan menuju ke submenu (`_root.menuSamping`) untuk selanjutnya diteruskan menuju ke *frame* 30.

4. Kode program untuk tombol submenu dari dewa-dewi, Ramayana, Mahabharata, punokawan, senjata, hewan, dan wiracarita :

```
on(release){
    dewaDewi.gotoAndStop(2);
}
```

Keterangan :

Ketika lepas (`on(release)`) *frame* akan menuju ke submenu dewa-dewi (`dewaDewi`) dan menuju *frame* selanjutnya (`gotoAndStop`) yaitu yaitu *frame* 2.

5. Kode program untuk tombol berikutnya :

```
on(release){
    nextFrame();
}
```

6. Kode program untuk tombol sebelumnya :

```
on(release){
    prevFrame();
}
```

7. Kode program untuk menghentikan *frame* :

```
stop();
```

8. Kode program untuk tombol kembali :

```
on(press){
    gotoAndPlay("latar");
}
```

Keterangan :

Ketika tekan (on(press)) *frame* akan menuju ke label latar (gotoAndPlay(latar))

9. Kode program untuk tombol keluar :

```
on(press){
    fscommand("quit");
}
```

Keterangan *actionsript* secara umum yang digunakan pada sistem ini :

- gotoAndPlay : digunakan untuk menuju *frame* tertentu dan memainkan
- gotoAndStop : digunakan untuk menuju *frame* tertentu dan berhenti
- onPress : Jika mouse menekan tombol perintah akan dijalankan
- onRelease : Jika mouse menekan tombol maka perintah kemudian tekanan tersebut dilepaskan maka perintah akan dijalankan
- nextframe : digunakan untuk memainkan 1 *frame* berikutnya.
- prevFrame : digunakan untuk memainkan 1 *frame* sebelumnya.
- Play : Memainkan animasi pada *frame* tertentu
- Stop : menghentikan animasi pada *frame* tertentu.
- Root : digunakan untuk menuju ke *file* induk

4.2 Hasil

Hasil dari aplikasi Ensiklopedia Tokoh Pewayangan Jawa terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih *user*

4.2.1 Halaman *Home*

Pada antarmuka halaman utama ini, ditampilkan judul, *hyperlink home* dan animasi tampilan awal. Halaman menu terlihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman *Home*

4.2.2 Halaman Informasi

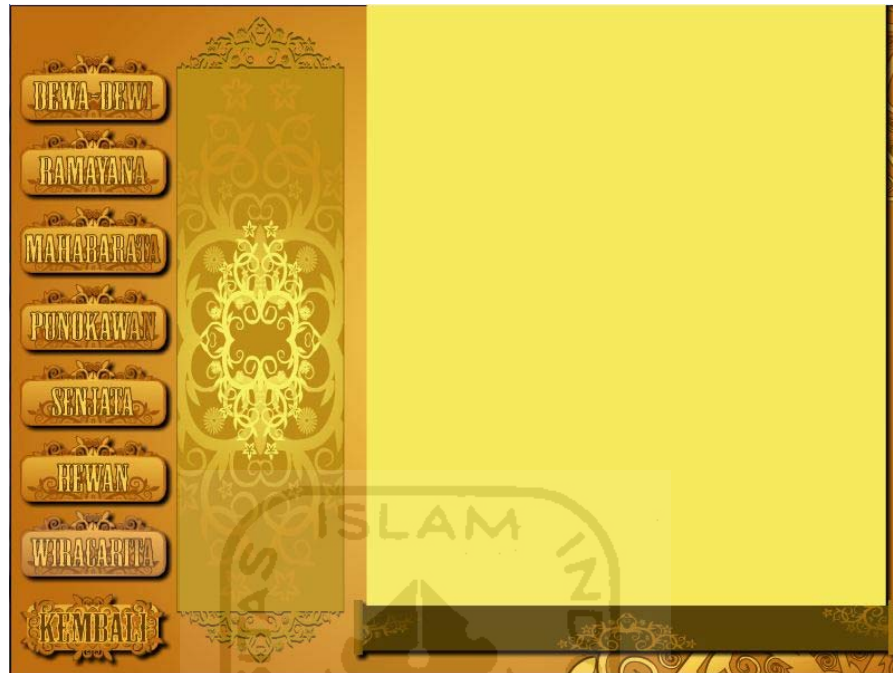
Halaman ini berisi biodata pembuat aplikasi. Halaman informasi ditunjukkan pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman Informasi

4.2.3 Halaman Mulai

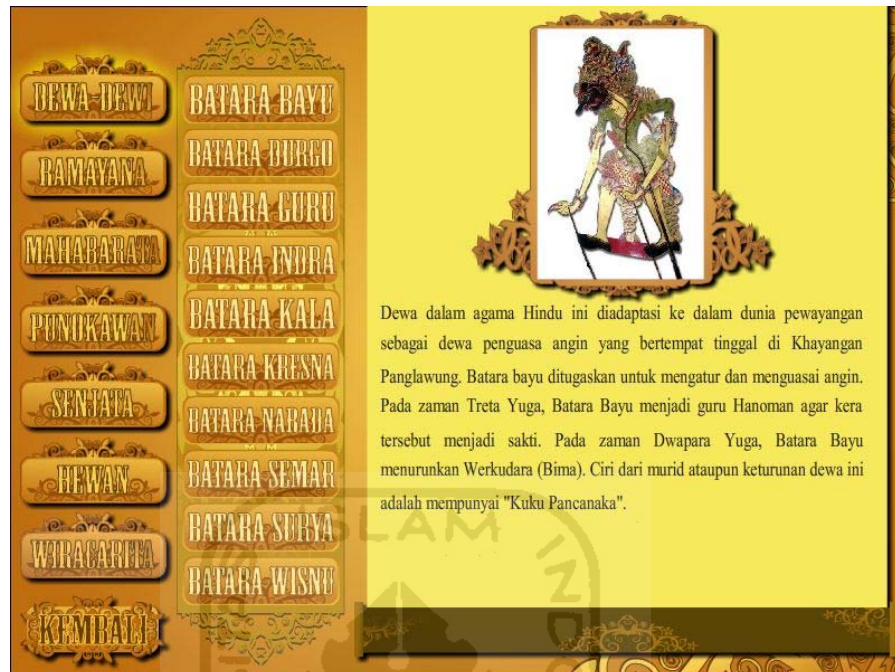
Halaman ini menampilkan informasi mengenai tokoh pewayangan jawa, seperti gambar dan keterangan mengenai tokoh pewayangan. Terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Dalam halaman ini terdapat submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Dewa-dewi, Ramayana, Mahabharata, Punokawan, Senjata, Hewan, dan Wiracarita. Halaman mulai ditunjukkan pada Gambar 4.2



Gambar 4.3 Halaman Mulai

a. Halaman Dewa Dewi

Halaman Dewa Dewi merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Batara Bayu, Batara Durgo, Batara Guru, Batara Indra, Batara Kala, Batara Kresna, Batara Narada, Batara Semar, Batara Surya, Batara Wisnu, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Dewa Dewi dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.3



Gambar 4.4 Submenu Dewa dewi

b. Halaman Ramayana

Halaman Ramayana merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Anggada, Anjani, Dasarata, Hanoman, Indrajit, Kumbakarna, Laksmana, Rahwana, Rama, dan Sinta, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Ramayana dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.4



Gambar 4.5 Submenu Ramayana

c. Halaman Mahabharata

Halaman Mahabharata merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Abimanyu, Arjuna, Cakil, Gatotkaca, Kresna, Nakula, Sadewa, Sengkuni, Srikandi, dan Yuditira, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Mahabharata dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.5



Gambar 4.6 Submenu Mahabharata

d. Halaman Punokawan

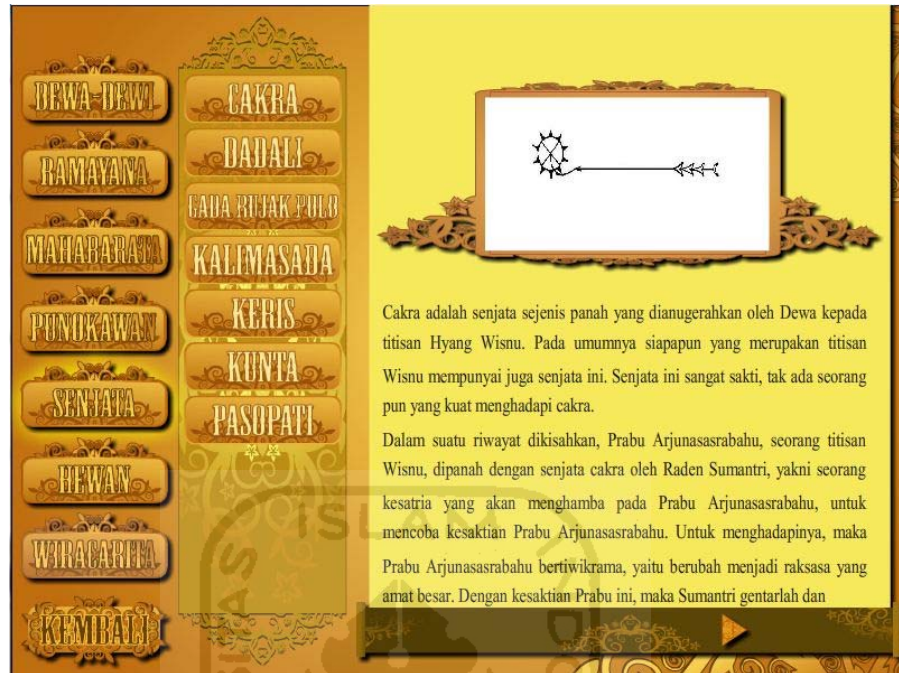
Halaman Punokawan merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Bagong, Gareng, Petruk, dan Semar, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Punokawan dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.6



Gambar 4.7 Submenu Punokawan

e. Halaman Senjata

Halaman Senjata merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Cakra, Dadali, Gada Rujakpolo, Kalimasada, Keris, Kunta dan Pasopati, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Senjata dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.7



Gambar 4.8 Submenu Senjata

f. Halaman Hewan

Halaman Hewan merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Jatayu, Banteng, Naga, Lembu Andini, dan Kancil, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Hewan dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.8



Gambar 4.9 Submenu Hewan

g. Wiracarita

Halaman Wiracarita merupakan submenu dari menu mulai. Dalam halaman ini terdapat sub-submenu yang tersusun *vertical*. Adapun pilihan tersebut adalah Kisah Ramayana, Kisah Mahabharata, dan Semar Bangun Khayangan, terdapat tombol *next* dan *back* untuk melanjutkan informasi. Halaman submenu Wiracarita dan informasi tokoh pewayangan serta gambarnya ditunjukkan pada Gambar 4.9



Gambar 5.0 Submenu Wiracarita

4.3 Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner kepada responden-responden dari berbagai kalangan masyarakat. Kuisisioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja aplikasi sistem pembelajaran ini dari berbagai aspek. Pengujian ini adalah pengujian yang melibatkan langsung sepuluh orang pengguna yang mewakili dari beberapa latar belakang pekerjaan. Dalam tahap ini, digunakan kuisisioner yang berisi empat pertanyaan seputar aplikasi tersebut. Responden yang dipilih dari berbagai kalangan umur dan pekerjaan. Dengan seperti itu diharapkan pengguna dapat memberi jawaban kuisisioner yang objektif.

Tabel 4.1 di bawah ini adalah daftar kesepuluh responden yang dilengkapi dengan data umur dan pekerjaan.

Tabel 4.1 Tabel Responden

No	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan
1	Perempuan	23	Mahasiswi
2	Laki-laki	21	Mahasiswa
3	Laki-laki	24	OP warnet
4	Laki-laki	24	Mahasiswa
5	Laki-laki	20	Mahasiswa
6	Perempuan	23	Mahasiswi
7	Laki-laki	21	Mahasiswa
8	Laki-laki	24	Swasta
9	Perempuan	22	Mahasiswa
10	Perempuan	24	Job seeker

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisisioner, maka untuk setiap jawaban yang diberikan oleh kesepuluh orang responden diberikan *range* nilai sebagai berikut:

Nilai 1 untuk jawaban sangat kurang

Nilai 2 untuk jawaban kurang

Nilai 3 untuk jawaban cukup

Nilai 4 untuk jawaban baik

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik

Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Pada tabel 4.3 menunjukkan hasil perhitungan dari kuisisioner yang diberikan kepada sepuluh orang responden yang telah mencoba menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner Responden

No	Pertanyaan	Sangat kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat baik (5)	Rata-rata
1	Bagaimana menurut anda tampilan dan desain aplikasi ini?			1	6	3	4,2
2	Bagaimana menurut anda kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?			1	5	4	4,3
3	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini?				6	4	4,4
4	Bagaimana menurut anda bentuk ensiklopedi seperti ini?			3	4	3	4,0

Dari hasil kuisisioner di atas, dapat dilakukan analisis terhadap kinerja Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa sebagai berikut :

1. Tampilan dan desain

Dari hasil kuisisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,2 dari keseluruhan nilai 5.

2. Kejelasan informasi

Dari hasil kuisisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,3 dari keseluruhan nilai 5.

3. Kemudahan penggunaan

Dari hasil kuisisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,4 dari keseluruhan nilai 5.

4. Bentuk

Dari hasil kuisisioner terhadap sepuluh responden didapatkan hasil bahwa informasi yang disampaikan baik. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4,0 dari keseluruhan nilai 5.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Ensiklopedia Tokoh Pewayangan Jawa ini dapat memberikan informasi tentang tokoh pewayangan Jawa.
- b. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternative pengganti ensiklopedia manual
- c. Informasi yang ditampilkan aplikasi ini cukup
- d. Desain aplikasi ini sangat bagus dan banyak disukai
- e. Aplikasi ini bersifat *user friendly* sehingga mudah dioperasikan.

5.2 Saran

Berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan terhadap *system* yang dibuat, masih terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik, yaitu:

- a. Melengkapi dan menambah bagian informasi agar lebih lengkap.
- b. Penambahan menu-menu lain pada Ensiklopedi Tokoh Pewayangan Jawa ini dapat melengkapi menu-menu yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [ANO09] Anonim. 2009. <http://budayawayangkulit.blogspot.com/2009/01/wayang-kulit-wayang-salah-satu-puncak.html>
Diakses tanggal 17 Februari 2011
- [ANN11] Ahira, Anne. 2011. <http://www.anneahira.com/ensiklopedia.htm>
Diakses tanggal 6 Juni 2011
- [MAZ10] Mazdodot. 2010. <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/adobe-flash-vektor-animasi-swf.html>
- [FAZ09] Aziz, Fazri. 2009. Penggunaan Ruby Game Scripting System Untuk Pengembangan Menu Game System Pada RPG Maker XP. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- [ANO10] Anonim. 2010. <http://www.kaskus.us/showthread.php?t=6404149>
- [RID11] Setyawan, Ridho A. 2011. Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- [NAN10] Nanda. 2010. Wayang. Yogyakarta : Bintang Cemerlang.
Diakses tanggal 17 Februari 2011
- [WAH09] Tri W, Wahyu. 2009. Aplikasi Multimedia Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Ramayana. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta : Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

LAMPIRAN

KUISIONER

ENSIKLOPEDI TOKOH PEWAYANGAN JAWA

Nama :

Jenis kelamin :

Umur :

Pekerjaan :

No	Pertanyaan	Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
1	Bagaimana menurut anda tampilandan desain aplikasi ini?					
2	Bagaimana menurut anda kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?					
3	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini?					
4	Bagaimana menurut anda bentuk ensiklopedi seperti ini?					

Terima kasih atas kontribusi anda dalam mengisi kuisisioner ini