

**APLIKASI INTERACTIVE DIGITAL STORYTELLING
CERITA RAKYAT PUTRI MANDALIKA
BERBASIS ANDROID**

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



Oleh :

Nama : Dody Anis Setyanto

No. Mahasiswa : 09523211

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

2014

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**APLIKASI INTERACTIVE DIGITAL STORYTELLING
CERITA RAKYAT PUTRI MANDALIKA
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR



(Affan Mahtarami, S.Kom., M.T)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI INTERACTIVE DIGITAL STORYTELLING CERITA RAKYAT PUTRI MANDALIKA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Dody Anis Setyanto

No. Mahasiswa : 09523211

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika

Yogyakarta, Mei 2014

Tim Penguji

Tanda Tangan

Affan Mahtarami, S.Kom., M.T

Ketua

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

Anggota I

Ahmad M. Raf'ie Pratama, S.T., MIT

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dody Anis Setyanto

No. Mahasiswa : 09523211

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2014

(Dody Anis Setyanto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, semoga bermanfaat dikemudian hari.

Dengan izin-Nya pula, saya persembahkan karya saya ini untuk:

Bapak dan Ibu. Yang dengan keikhlasan dan kesabaran tiada henti - hentinya memberikan dukungan dan semangat, serta doa untuk keberhasilan saya, mudah-mudahan ini merupakan suatu bentuk dari sebagian kecil bakti dan patuh saya.

Keluargaku, Reza, Niko, Om Adi, Mas Marsih, Mba Ani, Mba Lina, Mba Tuti, Mbik Lina, Mba Upik, Mas Bayu, Mas Alvin, Mas Bambang, Mba Yuli dan banyak pokersan tercinta yang selalu menginspirasi saya untuk terus berusaha menjadi orang yang selalu bersemangat

Teman/Sahabat/Partner, Reni, Dila, Rijal, Yadi, Dika, Alan, Ishaq, dek Lia dan teman-teman semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terima kasih atas pengalaman yang luar biasa

HALAMAN MOTTO

Tetap semangat, jika itu baik maka teruskanlah hingga mencapai tujuan yang maksimal

(Dody Anis Setyanto)

Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar dengan Qalam. Dialah yang mengajar manusia segala yang belum diketahui.

(Q.S Al-‘Alaq 1-5)

Barang siapa menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Dan tidaklah berkumpul suatu kaum disalah satu dari rumah-rumah Allah, mereka membaca kitabullah dan saling mengajarkannya diantara mereka, kecuali akan turun kepada mereka ketenangan, diliputi dengan rahmah, dikelilingi oleh para malaikat, dan Allah akan menyebut-nyebut mereka kepada siapa saja yang ada disisi-Nya. Barang siapa terlambat lambat dalam amalannya, niscaya tidak akan bisa dipercepat oleh nasabnya.

(H.R Muslim dalam Shahih-nya)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayahNya, maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Rangkaian penyelesaian yang telah penulis lakukan tidak lepas dari bimbingan dan dorongan banyak pihak. Maka penghargaan yang tinggi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis tujukan kepada:

1. Kedua Orang Tua ku tercinta, Bapak Bambang Waskito dan Mama Ana Hafiana yang selalu berdoa setiap waktu dan selalu memberikan kasih dan sayang dan semangat.
2. Bapak Gumbolo Hadi Susanto, Ir., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si.,M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Affan Mahtarami, S.Kom., MT. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Keluarga/kerabat Yogyakarta, adek Reza, adek Niko, mas Bambang, mbk Yuli, bu de Sri, pak de Muhadi, pak de Wahyu, mbk Tuti, mas bayu, mas Alvin, mbk Upik, mbk Lina yang telah banyak membagikan ilmu, pengalaman, rasa kekeluargaan dan tanggung jawab kepada penulis.
6. Teman-teman Kost Amalul, Arif, Ishaq, Bayu, Galih dan Abi yang telah banyak membantu dan memberi semangat kepada penulis untuk terus berkarya.

7. Teman-teman grup L'Arc~en~ciel Yogyakarta, Hastin, Mesa, dek Lia, Rijal, mas Aldis dan mbk Inda yang selalu memberikan mengingatkan untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Mei 2014

Dody Anis Setyanto

SARI

Cerita rakyat Putri Mandalika merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Sampai saat ini, cerita rakyat Putri Mandalika hanya didokumentasikan dalam bentuk buku, akan tetapi keberadaan buku cerita rakyat ini masih belum diketahui oleh kebanyakan anak di Indonesia secara umum. Untuk mengatasi hal ini, penulis mencoba memanfaatkan media *digital storytelling* interaktif dalam usaha memperkenalkan cerita rakyat Putri Mandalika.

Digital storytelling melalui android ini dibuat karena **Android** sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan usia, tidak terkecuali anak-anak. Digemarinya **Android** oleh anak-anak menjadi peluang bagi *developer* untuk mengembangkan sarana edukasi yang variatif dan interaktif. Sarana edukasi yang variatif tersebut menjadi alasan mengapa dibuat *digital storytelling* Putri Mandalika berbasis **Android**.

Dengan penggunaan media aplikasi *digital storytelling* berbasis android ini sebagai alat bantu pengenalan cerita rakyat Putri Mandalika, diharapkan dapat membantu memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak. Hal tersebut dilakukan untuk melestarikan budaya tradisional Lombok Tengah yang selama ini masih kurang dikenal oleh anak.

Kata Kunci : *Cerita Rakyat, Digital Storytelling, Putri Mandalika*

TAKARIR

<i>Android</i>	Sistem operasi yang berbasis linux yang digunakan pada ponsel layar sentuh
<i>Menu Aplikasi</i>	Tampilan menu pada aplikasi
<i>Frame</i>	Bingkai
<i>Hardware</i>	Perangkat keras
<i>Lua</i>	Bahasa Pemrograman
<i>Modelling</i>	Pemodelan
<i>Scene</i>	Latar adegan
<i>Script</i>	Kode naskah
<i>Smartphone</i>	Perangkat ponsel pintar
<i>Software</i>	Perangkat lunak
<i>Spritesheet</i>	Pengabungan beberapa gambar yang dibuat menjadi satu gambar
<i>Storyboard</i>	Gambar Sketsa yang disusun berdasarkan naskah cerita
<i>Storytelling</i>	Kegiatan bercerita
<i>Touch</i>	Sentuh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	ivx
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitan	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Cerita Rakyat	6
2.2 Ccrita Rakyat Putri Mandalika.....	7

2.3	Digital Storytelling.....	8
2.4	Multimedia.....	9
2.4.1	Elemen Multimedia.....	9
2.5	Tools	13
2.5.1	Corona SDK.....	13
2.5.2	Sublime Text 2	13
2.5.3	Adobe Illustrator	14
2.5.4	Audiocity.....	14
2.6	Perangkat Keras	14
2.6.1	Tablet PC Berbasis Android.....	14
2.6.2	Komputer.....	14
BAB III METODOLOGI		15
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	15
3.2	Analisis Kebutuhan.....	16
3.2.1	Analisis Kebutuhan Input.....	16
3.2.2	Analisis Kebutuhan Output	16
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsi dan Kinerja.....	16
3.2.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	16
3.2.5	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.3	Storyboard.....	18
3.3.1	Storyboard Putri Mandalika	18
3.3.2	Konsep Menu Halaman.....	20
3.3.3	Konsep Menu Halaman Kredit.....	20
3.3.4	Konsep Tampilan Halaman Galeri.....	21
3.3.5	Konsep Tampilan Halaman Kesimpulan Pada Akhir Cerita.....	22

3.3.6	Konsep Tampilan Cerita Rakyat Putri Mandalika	22
3.3.7	Konsep Menu Halaman.....	23
3.4	Perancangan HIPO (Hierarchy Input Output Chart).....	30
3.5	Overview Diagram dan Detail Diagram.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Proses Pembuatan Sistem	32
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras	32
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	33
4.1.3	Implementasi Sprite	37
4.1.4	Pemodelan.....	41
4.1.5	Pengkodean	41
4.2	Implementasi Antarmuka.....	44
4.2.1	Implementasi Halaman Menu	44
4.2.2	Implementasi Menu Halaman	44
4.2.3	Implementasi Tampilan Cerita	45
4.2.4	Implementasi Halaman Galeri.....	46
4.2.5	Implementasi Halaman Hikmah.....	46
4.2.6	Implementasi Halaman Kredit	47
4.3	Pengujian.....	48
4.4	Hasil Pengujian	51
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Sistem	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57

LAMPIRAN	58
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Storyboard Putri Mandalika.....	19
Gambar 3.2 Rancangan Menu Antar Muka.....	20
Gambar 3.3 Rancang Halaman Kredit.....	21
Gambar 3.4 Rancang Halaman Galeri.....	21
Gambar 3.5 Rancang Pilihan Halaman.....	22
Gambar 3.6 Rancang Halaman 1 Cerita Putri Mandalika	23
Gambar 3.7 Rancang Halaman 2 Cerita Putri Mandalika	23
Gambar 3.8 Rancang Halaman 3 Cerita Putri Mandalika	24
Gambar 3.9 Rancang Halaman 4 Cerita Putri Mandalika	24
Gambar 3.10 Rancang Halaman 5 Cerita Putri Mandalika	25
Gambar 3.11 Rancang Halaman 6 Cerita Putri Mandalika	25
Gambar 3.12 Rancang Halaman 7 Cerita Putri Mandalika	26
Gambar 3.13 Rancang Halaman 8 Cerita Putri Mandalika	26
Gambar 3.14 Rancang Halaman 9 Cerita Putri Mandalika	27
Gambar 3.15 Rancang Halaman 10 Cerita Putri Mandalika	27
Gambar 3.16 Rancang Halaman 11 Cerita Putri Mandalika	28
Gambar 3.17 Rancang Halaman 12 Cerita Putri Mandalika	28
Gambar 3.18 Rancang Halaman 13 Cerita Putri Mandalika	28
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Kesimpulan.....	29
Gambar 3.20 Diagram Hirarki Aplikasi Digital Storytelling	30
Gambar 4.1 Implementasi Pen Tool	33
Gambar 4.2 Implementasi Colour Picker	34
Gambar 4.3 Implementasi Penempatan Layer.....	35
Gambar 4.4 Implementasi Rectangel Grid Tool.....	36

Gambar 4.5 Implementasi Gambar Duplikat.....	36
Gambar 4.6 Implementasi Gambar Gerak.....	36
Gambar 4.7 Desain Menu.....	37
Gambar 4.8 Sprite Putri Mandalika.....	38
Gambar 4.9 Sprite Pangeran 1.....	38
Gambar 4.10 Sprite Pangeran 2.....	39
Gambar 4.11 Sprite Pangeran 3.....	39
Gambar 4.12 Halaman Hikmah.....	40
Gambar 4.13 Halaman Galeri.....	40
Gambar 4.14 Halaman Kredit.....	40
Gambar 4.15 Tampilan Sublime Text 2	41
Gambar 4.16 Kode Perpindahan Halaman	42
Gambar 4.17 Kode untuk Memainkan Animasi pada Sprite.....	42
Gambar 4.18 Kode Memunculkan Fungsi Sentuhan.....	43
Gambar 4.19 Implementasi Halaman Menu.....	44
Gambar 4.20 Implementasi Menu Halaman.....	45
Gambar 4.21 Implementasi Fungsi Tombol Cerita Putri Mandalika	45
Gambar 4.22 Implementasi <i>Scene</i> Cerita Putri Mandalika.....	46
Gambar 4.23 Implementasi Menu Galeri	46
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Hikmah	47
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Kredit.....	47
Gambar 4.26 Pengujian pada Galaxy tab II 7.0 Inchi	51
Gambar 4.27 Pengujian pada Galaxy Ace 2	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Overview Diagram dan Detail Diagram	30
Tabel 4.1 Penjelasan Poin-Poin Kuisisioner	48
Tabel 4.2 Rincian Pertanyaan	49
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner	50
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Sistem	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat di Indonesia selama ini hanya disampaikan secara turun-temurun melalui orang tua. Perkembangan zaman yang terjadi mulai mendokumentasikan cerita rakyat dalam bentuk yang berbeda dengan media penyampaian yang sangat beragam, mulai dari media konvensional berupa buku sampai media elektronik. Media elektronik dapat berupa media massa, seperti televisi, radio, maupun media sosial berbasis internet.

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi semakin berkembang. Menuntut anak untuk dapat menjangkau fasilitas internet menggunakan media yang dapat mendukung penggunaannya, seperti *gadget (smartphone, ipad, tablet)* yang kini semakin canggih dan mudah dibawa. Salah satu bentuk penyampaian cerita rakyat yang mendukung penggunaan *gadget* tersebut adalah *digital storytelling* interaktif.

Storytelling didefinisikan sebagai sebuah seni atau dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang dihadapan *audience* secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik (Pellowski, 1977 dalam Kusumastuti, 2010). *Digital storytelling* interaktif berarti memanfaatkan aplikasi dalam bentuk *digital* interaktif (kombinasi animasi *audiovisual*) sebagai media penyampaian suatu cerita, dalam hal ini yaitu cerita rakyat Putri Mandalika.

Cerita rakyat Putri Mandalika merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Sampai saat ini, cerita rakyat Putri Mandalika hanya didokumentasikan dalam bentuk buku, akan tetapi keberadaan buku cerita rakyat ini masih belum diketahui oleh kebanyakan anak di Indonesia secara umum. Untuk mengatasi hal ini, penulis mencoba memanfaatkan media

digital storytelling interaktif dalam usaha memperkenalkan cerita rakyat Putri Mandalika.

Sampai saat ini, hanya ada media digital berupa video yang digunakan untuk menyalurkan cerita rakyat Putri Mandalika. Video tersebut dapat diakses di **Youtube**. Video tersebut dapat diunduh, mudah dipahami dan dapat langsung diputar melalui pemutar video. Namun, video tersebut hanya dapat diakses melalui internet, tidak memiliki sisi interaktif dengan *user*.

Digital storytelling melalui android ini dibuat karena **Android** sudah banyak digunakan oleh berbagai kalangan usia, tidak terkecuali anak-anak. Digemarinya **Android** oleh anak-anak menjadi peluang bagi *developer* untuk mengembangkan sarana edukasi yang variatif dan interaktif. Sarana edukasi yang variatif tersebut menjadi alasan mengapa dibuat *digital storytelling* Putri Mandalika berbasis **Android**.

Dengan penggunaan media aplikasi *digital storytelling* berbasis android ini sebagai alat bantu pengenalan cerita rakyat Putri Mandalika, diharapkan dapat membantu memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak. Hal tersebut dilakukan untuk melestarikan budaya tradisional Lombok Tengah yang selama ini masih kurang dikenal oleh anak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah aplikasi *digital storytelling* interaktif berbasis **Android** dalam memperkenalkan cerita rakyat Putri Mandalika.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk pengembangan aplikasi *digital storytelling* cerita rakyat Putri Mandalika agar tersusun secara sistematis sehingga tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat tercapai. Batasan masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. menggunakan model gambar 2 dimensi,
- b. bersifat *offline*, tidak dapat di *update* meskipun telah terhubung dengan internet,
- c. berbasis *Mobile* **Android** dengan layar 1024x600 *pixel*

- d. menggunakan *platform Android 4.0* keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengembangkan aplikasi *digital storytelling* menjadi sebuah media baru cerita Putri Mandalika melalui perantara *device* dan untuk memberikan pengenalan karakter dari cerita Putri Mandalika.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi *digital storytelling* ini diharapkan dapat memberikan sarana pengetahuan berbasis **Android** dalam bentuk aplikasi interaktif dan memperkenalkan cerita rakyat Putri Mandalika untuk anak-anak. Hal tersebut dilakukan untuk melestarikan budaya tradisional Lombok Tengah yang selama ini masih kurang dikenal oleh masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi *digital storytelling* dengan mencari referensi aplikasi sejenis, mencari buku maupun sumber lain yang memuat cerita rakyat Putri Mandalika.

2. Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Mengumpulkan informasi mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem, dimulai dari menentukan dan mempelajari *tools* yang akan digunakan untuk membuat aplikasi *digital storytelling* yaitu “Corona SDK”. Kemudian kebutuhan perangkat *mobile* yang akan dipergunakan untuk menjalankan aplikasi ini.

b. Perancangan Aplikasi *Digital Storytelling*

Perencanaan tentang alur cerita, sistem aplikasi, karakter yang ditampilkan, serta objek cerita yang akan digunakan dan perancangan skenario pada aplikasi.

Membuat sketsa tampilan pada setiap bagian dalam aplikasi yang kemudian diimplementasikan pada aplikasi yang dibuat.

4. Implementasi Desain

Setelah menyelesaikan tahap-tahap diatas, pada tahap ini dilakukan pembuatan perangkat lunak sesuai dengan rancangan yang sudah disusun sebelumnya.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem apakah aplikasi yang sudah dibuat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengujian dilakukan pula terhadap beberapa *user* secara *random* untuk mencoba aplikasi yang telah dibuat, apakah aplikasi tersebut sudah layak digunakan. Setelah itu dilakukan tahap *editing* juga merupakan tahap *finishing* dalam pembuatan aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun berurutan setiap bab untuk mempermudah pembahasannya. Secara garis besar, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas lebih dalam mengenai landasan teori yang dapat membantu para pembaca dalam memahami implementasi yang akan dilakukan.

Landasan teori tersebut mencakup tentang pengertian cerita rakyat, Putri Mandalika, *tools*, multimedia dan perangkat keras.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas mengenai komponen-komponen yang akan dibangun, analisis kebutuhan dan perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Merancang analisis kebutuhan kemudian membahas tentang kebutuhan komponen-komponen yang ada dalam aplikasi dan kebutuhan antarmuka (*interface*) serta kebutuhan *software*, serta *hardware* yang akan digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai komponen-komponen aplikasi digital *storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika dan analisis kinerja sistem. Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan yang direncanakan. Sedangkan analisis kinerja sistem berisi pengujian program yang telah diimplementasikan ke dalam sebuah aplikasi *digital storytelling* cerita rakyat Putri Mandalika.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil implementasi dan analisa kinerja yang telah dikembangkan. Serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan aplikasi yang ditemukan dari sistem yang telah dikembangkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah cerita yang berasal dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat kemudian di wariskan secara lisan. Cerita rakyat memiliki keanekaragaman dan ciri khas dari tiap-tiap daerah. Salah satu cerita rakyat disampaikan yaitu berupa dongeng.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, atau dengan kata lain merupakan cerita khayal dan terkadang sulit dinalar. Dongeng dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, baik lisan maupun tulisan. Menurut Leslie Rule dalam *Digital Storytelling Association*, mendongeng merupakan keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Mendongeng adalah suatu kegiatan menyampaikan suatu peristiwa, dalam hal ini adalah cerita rakyat, melalui rangkaian kata-kata yang melibatkan *gesture* tubuh, vokalisasi, musik, atau gambar untuk memberikan kehidupan pada cerita. Mendongeng menjadi aktivitas yang sudah jarang dilakukan orang tua terhadap anak-anak mereka.

Menurut Hibana dalam Nurfalah (2005) keuntungan mendongeng adalah mengembangkan fantasi, empati, perasaan lain, menumbuhkan minat baca, membangun kedekatan dan keharmonisan dan media pembelajaran. Hibana juga menambahkan beberapa manfaat dongeng bagi anak, antara lain sebagai berikut.

- a. mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak
- b. mengembangkan kemampuan bicara anak
- c. mengembangkan daya sosialisasi anak
- d. sarana komunikasi anak dengan orang tuanya
- e. media terapi anak-anak bermasalah
- f. mengembangkan spiritualitas anak
- g. menumbuhkan motivasi atau semangat hidup
- h. menanamkan nilai-nilai dan budi pekerti
- i. membangun kontak batin pendidik dengan murid

- j. membangun watak-karakter
mengembangkan aspek kognitif, afektif, sosial dan aspek konatif.

2.2 Cerita Rakyat Putri Mandalika

Pada zaman dahulu berdiri sebuah kerajaan yang bernama Tunjung Bitu. Seluruh rakyatnya hidup makmur, aman dan sentosa. Raja memiliki seorang Putri yang bernama Putri Mandalika. Putri tersebut cantik jelita, cerdas dan bijaksana. Seluruh rakyat negeri sangat sayang terhadap sang Putri.

Kecantikan dan keelokan Putri Mandalika sudah diketahui di berbagai negeri, bahkan sampai ke negeri seberang. Setiap pangeran amat terpesona melihat kecantikan dan keagungan sang Putri. Para pangeran tersebut ingin segera melamar dan mendapatkan sang Putri.

Suatu keanehan pada diri Putri Mandalika. Setiap pangeran yang datang melamarnya, tak satupun yang ia tolak. Namin, para pangeran tersebut tidak menerima jika Putri diperistri oleh banyak pangeran. Maka mereka bersepakat untuk mengadu dan memerangi pangeran lain agar sang Putri dapat menjadi istri dari satu diantara pangeran tersebut.

Suatu hari, berita tentang akan adanya peperangan telah tersebar. Sang Putri dipanggil oleh raja dan ratu untuk membicarakan lamarannya. Raja berkata, “Wahai Putriku, aku dengar akan terjadi peperangan besar yang disebabkan oleh seluruh pangeran yang melamarmu”. Kemudian Putri berkata “Maafkan aku ayahanda,ijinkan Putri menyelesaikan masalah ini”.

Setelah berpikir sehari-semalam, sang Putripun menemukan jalan keluarnya. Pada awalnya, sang Putri berniat memilih salah satu dari beberapa pangeran yang melamarnya sebagai suaminya. Namun, niatnya itu ia batalkan setelah melihat resikonya. Jika ia memilih satu diantara beberapa pangeran tersebut sebagai suaminya, tentu pangeran yang lainnya merasa iri. Sang Putri memutuskan untuk mengorbankan jiwa dan raganya. Tekadnya tersebut sudah bukat, sang Putri akan merelakan jiwanya demi menghindari terjadinya peperangan yang akan memakan korban lebih banyak.

Namun, sebelum melaksanakan niatnya, sang Putri harus semedi terlebih dahulu. Dalam semedinya, sang Putri mendapatkan wangsit harus mengorbankan dirinya ke laut. Kemudian salah satu wangsitnya juga harus mengundang para pangeran dan seluruh rakyat-rakyatnya. Mereka harus datang ke tempat itu sebelum matahari memancarkan sinarnya di ufuk Timur.

Hari yang ditentukan telah tiba. Para undangan dari berbagai negeri berbondong-bondong datang ke pantai Segar Kuta. Putri Mandalika berdiri diatas bukit dan berkata, “Wahai semua yang ada di sini, aku memutuskan bahwa diriku untuk kalian semua, aku tidak dapat memilih satu diantara kalian. Saat aku mengorbankan diriku, maka aku akan menjadi Nyale di laut”.

Tidak beberapa lama, sang Putri melangkah membelakangi laut lepas. Di tempat sang Putri berdiri, Putri Mandalika kemudian melompat dan meceburkan diri ke laut. Tidak ada tanda-tanda keberadaan sang Putri di tempat itu. Sang Putri menghilang tanpa meninggalkan jejak sedikitpun. Tak lama kemudian, tiba-tiba bermunculan binatang kecil yang jumlahnya sangat banyak dari dasar laut. Binatang yang berbentuk cacing laut itu memiliki warna yang sangat indah, perpaduan warna hijau, coklat dan kuning dan binatang tersebut disebut dengan nama Nyale.

2.3 Digital Storytelling

Digital storytelling merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita. Seperti halnya *storytelling* tradisional, maka sebagian besar *digital story* menceritakan suatu topik dilihat dari sudut pandang tertentu. Sesuai dengan namanya, maka *digital story* berisi gabungan antara gambar, teks, suara (narasi dan lagu) dan *Web publishing* (Sayuti, 2011).

Ada beberapa keuntungan menggunakan metode *digital storytelling* yaitu sebagai berikut (Adioggo, 2011).

- a. memperkaya cara pendekatan lisan yang selama ini kerap dipakai sebagai teknik mendongeng,
- b. mampu mengekspresikan sebuah cerita tidak hanya dengan kata-kata tertulis, namun juga dengan suara yang terintegrasi dengan konten digital,

- c. membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih menantang dan tidak membosankan,
- d. mempercepat tersebarnya konten pengetahuan yang disampaikan melalui metode ini.

Berdasarkan beberapa keuntungan yang telah diuraikan sebelumnya, *Digital storytelling* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan dalam teknologi informasi yang semakin berkembang seperti saat ini. Metode ini dapat dikatakan efektif untuk mengenalkan suatu materi, dalam hal ini mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak.

2.4 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi antara teks, grafik, video dan animasi. Juga dikenali dengan berbagai jenis media yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui komputer dan peralatan elektronik lain. Dibandingkan informasi dalam bentuk teks (angka dan huruf) yang umum diperoleh dari komputer saat ini, informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya (Karina, 2012).

2.4.1 Elemen Multimedia

Dalam multimedia terdapat 5 elemen komponen multimedia yang dijelaskan Hofstetter (2001) buku *Multimedia Literacy* yaitu:

1. Teks

Text adalah cara efektif untuk mengkomunikasikan ide-ide dan menyediakan instruksi bagi *user*. Adapun teks digolongkan menjadi:

a) Printed Text

Text biasa yang muncul di kertas biasanya digunakan untuk dokumentasi dari multimedia. Agar multimedia dapat membaca *printed text*, maka harus dirubah dulu menjadi teks komputer dengan mengetik dengan aplikasi **Word Processor** atau meng-*scan* teks tersebut.

b) Scanned Text

Sebuah *scanner* merubah *printed text* menjadi sebuah bentuk yang bisa dibaca mesin dan merubahnya kembali menjadi *scanned text*. Penggunaan *scanner* biasanya dilakukan untuk menghemat waktu dan tenaga dibanding mengetik langsung ke dalam komputer.

c) Electronic Text

Electronic text adalah bentuk yang dapat dibaca oleh mesin, yang biasa diinput menggunakan aplikasi **Word Processor**. *Electronic text* sekarang digunakan secara luas baik untuk pembuatan buku, majalah dan koran.

d) Hypertext

Hypertext adalah salah satu komponen dari multimedia yang membuat multimedia menjadi interaktif. Kata *hypertext* pertama kali dikemukakan oleh Ted Nelson (1965) yang mengandung arti teks yang berhubungan. Jika sebuah *hypertext* diklik maka aplikasi akan menampilkan informasi. Maka dari itu, sebuah *hypertext* menjadi bagian dari multimedia karena *hypertext* dapat menjadi objek yang berupa hubungan ke objek

2. Grafik

Multimedia dapat merubah gambar menjadi objek atau link. Terkadang grafik juga muncul sebagai latar belakang dari teks. Selain itu gambar juga bisa berupa *icon* yang digabung dengan teks. Selain itu gambar juga bisa berupa *icon* yang digabung dengan teks, menampilkan pilihan, atau gambar bisa ditampilkan secara *full-screen* sebagai ganti dari teks, dengan bagian dari gambar sebagai objek atau *link* untuk menampilkan *event-event* atau objek-objek lain. Ada beberapa bentuk dari grafik yaitu:

a) Bitmap

Bitmap adalah gambar yang disimpan sebagai sebuah set dari *pixel-pixel* yang berhubungan dengan layar komputer. Untuk

menampilkan gambar, komputer menempatkan setiap titik pada layar dan warna sesuai pada *bitmap*.

b) Vector images

Vector images disimpan sebagai sebuah set dari operasi matematika atau algoritma yang mendefinisikan kurva, garis dan bentuk dalam sebuah gambar.

c) Clip art

Untuk menghemat waktu dalam pembuatan aplikasi multimedia, dapat menggunakan sebuah *library* yang berisi *clip art*. Ada beberapa kategori dari *clip art* termasuk foto, *icon*, animasi, latar belakang dan *button*.

3. Suara

Ada 4 tipe dari suara yang dapat dipakai pada aplikasi multimedia yaitu:

a) Waveform audio

Waveform audio di dapat dari hasil perekaman dari apa yang didengar. Setiap suara memiliki *waveform* yang menggambarkan frekuensi, amplitudo dan harmoni. Aplikasi *waveform* audio *digitizers* menangkap suara dengan mengambil contoh *waveform* ribuan kali perdetik dan menyimpannya ke dalam harddisk berupa file ber-*extension* wav (.wav).

b) MIDI

MIDI adalah singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface* yang menyediakan sebuah cara yang efisien untuk merekam musik

c) MP3

MP3 singkatan dari MPEG Audio Layer 3. MP3 adalah format file audio yang menggunakan *codec* audio MPEG untuk mengompres dan mendekompres suara yang direkam.

4. Video

Video menyediakan sumber daya yang besar bagi aplikasi multimedia. Ada beberapa macam video yang dapat digunakan sebagai objek dalam aplikasi multimedia yaitu:

a) Live Video Feeds

Live video feeds menyediakan objek multimedia yang *real-time*. *Live video feeds* bisa didapat dari siaran televisi atau dari satelit secara langsung.

b) Videotape

Videotape bisa menjadi objek multimedia tetapi dibatasi oleh dua faktor. Pertama, informasi yang disimpan di dalam *videotape* bersifat lincar dan jika ingin mengakses informasi yang diinginkan, kemudian harus mempercepat atau memperlambat atau mengulang kembali rekaman yang ditonton sehingga jelas membuang waktu. Kedua, *videotape* tidak bisa dikontrol komputer, sehingga harus menekan tombol-tombol video sendiri pada saat presentasi multimedia.

5. Animasi

Animasi adalah penggunaan komputer untuk menciptakan pergerakan di layar. Ada empat macam animasi yaitu:

a) Frame Animation

Frame animation membuat pergerakan objek dengan menampilkan gambar-gambar (*frame*) secara berurutan dan tampil pada lokasi berbeda di layar.

b) Vector Animation

Vector animation membuat pergerakan objek dengan merubah permulaan, arah dan ukuran dari objek dan disesuaikan dengan segmen objek.

c) Computational Animation

Pada *computational animation*, untuk membuat objek bergerak adalah dengan merubah koordinat x dan y pada layar.

d) Morphing

Morphing berarti transisi dari satu bentuk ke bentuk lain dengan menampilkan serial *frame* dan menciptakan gerakan halus antara perpindahan satu bentuk ke bentuk lain.

2.5 Tools

Tools adalah perangkat lunak yang didesain dan memiliki kegunaan untuk membangun sebuah alat atau aplikasi tertentu. Saat ini *Tools* sudah mengalami peningkatan agar dapat memudahkan dalam pengembangan sebuah *game*.

Dalam pembuatan aplikasi ini *tools* yang dibutuhkan untuk pengembangan dan implementasi pembuatan *aplikasi digital storytelling* berbasis mobile antara lain di bawah ini.

2.5.1 Corona SDK

Corona SDK merupakan tools yang dipergunakan untuk pengembangan *game* 2 dimensi khusus untuk pengembangan aplikasi berbasis mobile yang *multi platform* yang dapat berjalan di **Android** device dan **iOS Device (iPhone, iPad)**, menggunakan bahasa LUA sebagai bahas pemrograman.

2.5.2 Sublime Text 2

Sublime Text 2 merupakan sebuah editor yang mempermudah scripting LUA, karena **SUBLIME TEXT 2** sudah terhubung langsung dengan *library* yang ada pada **Corona SDK**. *Library* dipanggil sesuai dengan kebutuhan dan dengan menggunakan **SUBLIME TEXT 2** memanggil *file-file* jadi lebih mudah, *file-file* yang menggunakan LUA yang dibangun menggunakan **SUBLIME TEXT 2** akan berekstensi.

2.5.3 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan sebuah *editor* gambar dibentuk secara vektor yang digunakan untuk mempermudah, memanipulasi dan membuat sebuah perancangan gambar sesuai dengan desain yang diinginkan.

2.5.4 Audiocity

Audiocity merupakan sebuah *sound editor* atau musik yang digunakan untuk mengubah suara dan efek sesuai dengan suara yang diinginkan.

2.6 Perangkat Keras

Perangkat Keras (*hardware*) yang dibutuhkan untuk pengembangan dan implementasi pembuatan aplikasi *digital storytelling* cerita rakyat Putri Mandalika berbasis *mobile* antara lain.

2.6.1 Tablet PC Berbasis Android

Sebuah perangkat *mobile tablet PC* yang berukuran 1024 x 600 *pixel* yang dibutuhkan untuk pengujian sistem, perangkat *mobile* ini menjalankan sistem operasi **Android** yang dimana aplikasi *digital storytelling* ini akan berjalan pada sistem **Android**.

2.6.2 Komputer

Perangkat komputer digunakan untuk membuat *source code* dan *interface* yang diperlukan untuk membuat aplikasi **Android** *digital storytelling* Putri Mandalika.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan meneliti dan melakukan pengumpulan referensi terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan objek penelitian.

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap obyek penelitian. Dalam hal ini pengamatan secara langsung dilakukan dengan menganalisis cara kerja sebuah aplikasi *digital storytelling*. Selain untuk mendapatkan detail rinci dari objek penelitian, teknik ini dapat memberikan batasan dari sistem atau aplikasi yang akan dibuat. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi *digital storytelling* Putri Mandalika yang sudah ada dipasaran seperti *play store*, dan untuk mengetahui jenis-jenis aplikasi *digital storytelling* yang sudah ada di pasaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dua cara. Wawancara pertama dilakukan dengan melakukan tanya jawab langsung kepada budayawan yang mengetahui kronologi cerita rakyat Putri Mandalika di Mataram, Lombok. Wawancara kedua dilakukan dengan tanya-jawab kepada beberapa orang yang sebelumnya sudah pernah membuat aplikasi sejenis untuk memperoleh keterangan yang lebih mendalam mengenai spesifikasi objek penelitian yang digunakan dalam membuat dan mengembangkan aplikasi *digital storytelling*.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data berdasarkan informasi yang diperoleh dari kepustakaan untuk memenuhi kebutuhan sistem seperti buku, *e-book* maupun jurnal.

3.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis yang diperlukan maka dapat diketahui berbagai macam kebutuhan yang diperlukan untuk membangun aplikasi *digital storytelling*. Analisis ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan *input*, analisis kebutuhan *output*, analisis kebutuhan fungsi kerja, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat lunak. Dalam hasil analisis ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu penyampaian informasi aplikasi yang mudah dimengerti, digunakan, antarmuka grafis yang menarik dan interaktif.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Input

Input adalah bentuk masukan berupa data, perintah yang telah ada dan dibutuhkan oleh perangkat lunak sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan dalam aplikasi *digital storytelling* ini adalah berupa fungsi sentuhan yang digunakan untuk melakukan interaksi pada objek melalui layar dengan gerakan *touch screen* pada *gadget* yang digunakan.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Output

Output yang akan dihasilkan berupa aplikasi dalam bentuk 2 dimensi dengan menggabungkan antara audio, grafik, teks dan animasi bergerak yang dibangun dari *Storyboard* yang telah dibuat.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsi dan Kinerja

Fungsi dan kinerja yang dibutuhkan pada aplikasi ini yaitu membaca *input* berupa sentuhan pada layar *touch screen* dan pergerakan dari interaksi *user* saat melakukan sentuhan pada karakter dan objek-objek yang ada pada aplikasi.

3.2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras digunakan sebagai alat pengolah data yang bekerja secara otomatis mengolah data yang berbentuk teks, gambar, *audio* dan animasi. Konten yang ditampilkan dalam data tersebut berupa konten 2 dimensi. Komponen dalam

kebutuhan perangkat keras akan dibagi menjadi dua bagian yaitu dari sisi pembangunan aplikasi dan dari sisi pengguna.

Adapun spesifikasi komponen perangkat keras dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Piranti berupa *keyboard* dan *mouse*.
- b) Piranti *output* berupa *monitor* dengan resolusi minimal 1024x768 *pixel*, *speaker* dan *headset*.
- c) Kartu grafis yang mendukung *directX 9*, dengan memori grafis minimal 1 GB.
- d) *Processor* minimal *dual core* dan memiliki kecepatan 2 GHz.
- e) Memori RAM rekomendasi minimal 2 GB.
- f) *Harddisk* yang memiliki ruang kosong minimal 2 GB.

Sedangkan untuk kebutuhan perangkat keras yang diperlukan *user* dalam menjalankan aplikasi *digital storytelling* ini adalah sebagai berikut :

- a) Tablet PC dengan resolusi 1024 x 600 *pixel*.
- b) *Processor* minimal *dual core* memiliki kecepatan minimal 1 GHz.
- c) *Platform* minimal **Android 4.0 OS** keatas.

3.2.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pengerjaan *Digital Storytelling*, memerlukan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak diperlukan dalam pembangunan aplikasi dan dalam menjalankan aplikasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan pada pengembangan aplikasi sebagai berikut:

- a) Sistem operasi, Sistem operasi yang dibutuhkan untuk pembangunan aplikasi adalah antara lain **Windows XP**, **Vista** atau **Windows 7**.
- b) **Corona SDK**, **Corona SDK** merupakan *framework* yang dipergunakan untuk pengembangan game 2 dimensi khususnya pada pengembangan aplikasi berbasis *mobile* yang *multi-platform* dan dapat berjalan pada **Android device** maupun **iOS device (iPhone, iPad)** yang akan menghasilkan *file .apk* untuk **Android** dan *.ipa* untuk **iOS**.

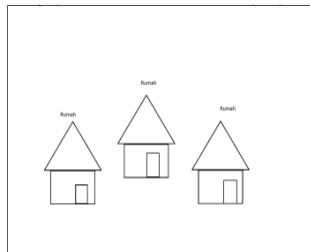
- c) **Sublime Text 2**, Merupakan sebuah editor yang mempermudah *scripting* LUA, karena **Sublime Text 2** sudah terhubung langsung dengan *library* yang ada pada **Corona SDK**, pengguna hanya tinggal memanggil *library* yang dibutuhkan dan dengan mempergunakan **Sublime Text 2** memanggil *file-file* jadi lebih mudah, *file-file* yang menggunakan LUA yang dibangun menggunakan **Sublime Text 2** akan berekstensi .Lua .
- d) **Adobe Illustrator CS6**, digunakan untuk membuat sketsa gambar yang telah dibuat secara vektor, kemudian membuat gambar tersebut terlihat sebagai gambar bergerak dengan cara merubah sedikit gambar yang telah dibuat atau disimpan.
- e) **Audiocity**, digunakan untuk mengubah nada dan suara, menghilangkan dan memperbesar suara sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

3.3 Storyboard

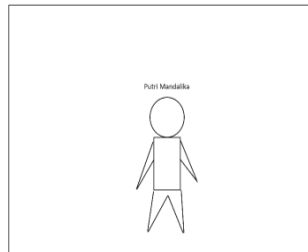
Storyboard adalah kolom teks dan visualisasi beserta keterangan mengenai konten yang digunakan untuk produksi sebuah sistem aplikasi multimedia.

3.3.1 Storyboard Putri Mandalika

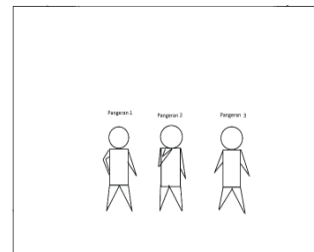
Cerita rakyat Putri Mandalika menceritakan tentang kisah seorang putri yang cantik jelita. Kecantikannya membuat semua orang pun senang terhadap putri termasuk para putra dari berbagai kerajaan. Putri akhirnya menentukan pilihan yaitu menjatuhkan diri di pantai untuk menghindari peperangan yang disebabkan oleh para putra kerajaan. Putri kemudian menjadi binatang yang menyerupai cacing laut yang disebut Nyale, gambar *storyboard* Putri Mandalika, dapat dilihat pada gambar 3.1.



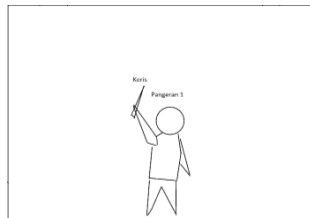
Pada zaman dahulu, terdapat sebuah kerajaan yang bernama Tunjung Bitu yang terdapat di Lombok Tengah, desa ini adalah desa yang makmur, damai dan tentram.



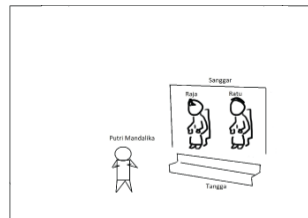
Di desa tersebut terdapat putri yang murah senyum dan cantik jelita. Setiap lelaki yang menatap Putri akan terpesona melihat putri.



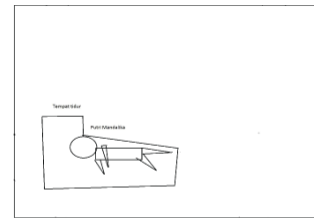
Dari kabar yang terdengar, para pangeran diberbagai kerajaan ingin melamar Putri Mandalika. Mereka semua terlihat kuat dan gagah berani. Anahnya semua lamaran diterima oleh Putri Mandalika.



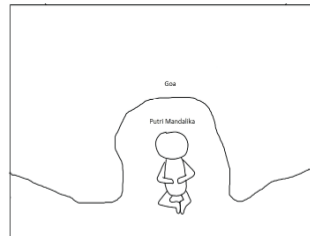
Seorang pangeran marah dan mengambil keris untuk melakukan perang terhadap para pesaing yang ingin melamar sang Putri. Akan terjadi peperangan besar jika jika Putri tetap mengambil keputusan bahwa Putri menerima semua lamaran yang diterimanya.



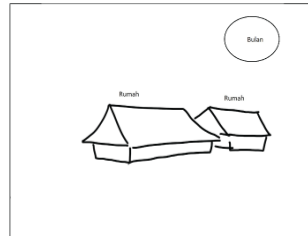
Akhirnya Putri menghadap Raja Tonggeng Beru dan Ratu. Raja Tonggeng Beru berkata "Wahai Putriku, aku dengar akan terjadi peperangan besar yang disebabkan oleh seluruh pangeran yang melamarmu". Kemudian Putri berkata "Maafkan aku ayahanda, ijin kan Putri menyelesaikan masalah ini".



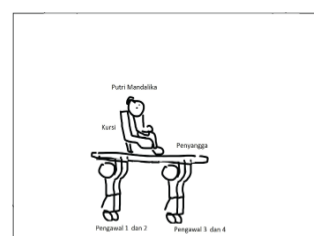
Pada malam itu, di tempat tidur Putri Mandalika memikirkan tindakan apa yang harus dia lakukan. Putri masih belum memilih satu pangeranpun diantara semua Pangeran yang Putri terima. Karena Putri tidak ingin menyakiti perasaan Pangeran lainnya.



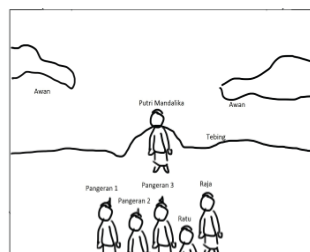
Putripun bersemedi sehari semalam di dalam gua. Sebuah keputusan yang sulit di ambil bagi dirinya. Putri bertekad tidak akan menerima semua lamaran Pangeran. Maka dia harus mengorbankan dirinya sendiri di pantai Segar sebelum matahari memancarkan sinarnya.



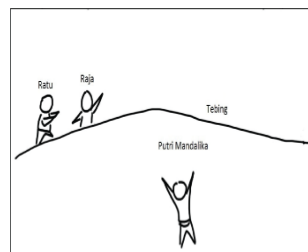
Setelah semalam berfikir, akhirnya Putri Mandalika menemukan jalan keluarnya yaitu merelakan jiwanya demi menghindari adanya peperangannya. Namun, sebelum melaksanakan niatnya, Putri harus melakukan semedi terlebih dahulu.



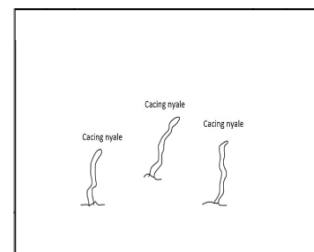
Hari yang ditunggu telah tiba, Putri dibawa ke Pantai Segar Lombok Tengah. Putri diangkat oleh pengawal-pengawalinya. Putri berjanji untuk mengumumkan pilihannya apabila semua r akyatnya dan pangeran itu hadir di Pantai Segar.



Para pangeran, Raja dan Ratu menuju pantai Segar, siapa gerakan pangeran yang beruntung mempersunting Sang Putri. Putri Mandalika berdiri di atas sebuah bukit, dan mulai berbicara. "Wahai semua yang ada di sini, aku memutuskan bahwa diriku untuk kalian semua, aku tidak dapat memilih satu diantara kalian. Saat aku mengorbankan diriku, maka aku akan menjadi Nyale di laut".



Tak lama kemudian Sang Putri pun menjatuhkan diri ke laut, semua yang hadir terkejut, orang-orang yang hadir pada saat itu berlari ke laut untuk menyelamatkan sang putri. Namun sang putri telah lenyap, semua yang hadir di tempat itu larut dalam kesedihan, putri yang sangat dihormati itu telah mengorbankan dirinya untuk perdamaian.

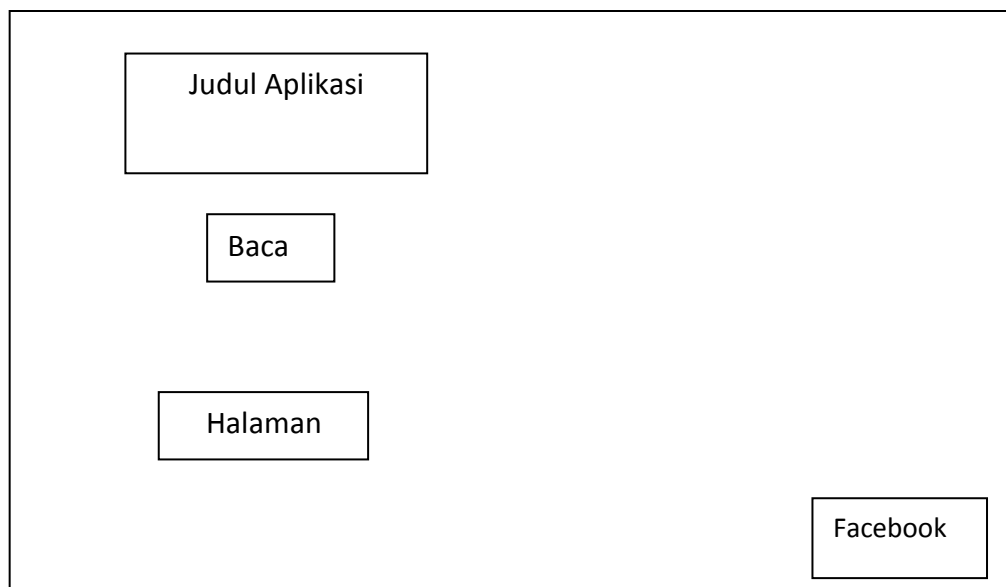


Tiba-tiba dari laut muncul binatang menyerupai cacing yang berwarna-warni, binatang ini muncul dengan jatuhnya Putri Mandalika, semua yang hadir di pantai itu turun ke laut untuk menangkap binatang yang jumlahnya semakin banyak itu, mereka percaya bahwa binatang yang di sebut Nyale itu adalah jelmaan sang putri. Hingga saat ini, tradisi bau nyale selalu dilestarikan oleh masyarakat, selain untuk mengenang sang putri, pesta rakyat bau nyale juga dilakukan untuk memeperat persatuan dalam masyarakat sasak.

Gambar 3.1 Storyboard Putri Mandalika

3.3.2 Konsep Menu Halaman

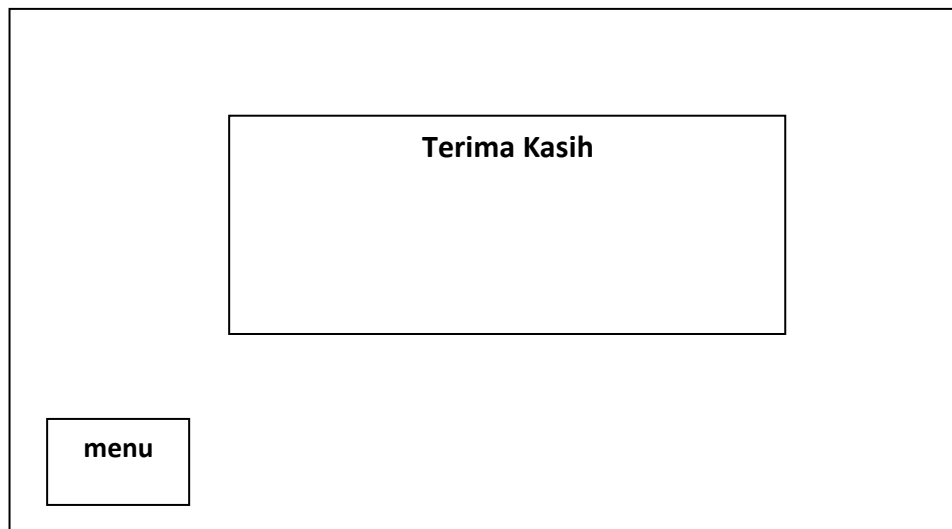
Pada halaman menu ini adalah halaman awal ketika *user* menjalankan aplikasi, halaman ini akan memuat beberapa menu yang diperlukan dalam menjalankan aplikasi seperti menu yang terdapat dalam rancangan yaitu baca, halaman dan **facebook**. Setelah user memilih salah satu *menu* yang ada dari tampilan tersebut maka *system* akan memulai proses menuju ke halaman berikutnya, rancangan *menu* dapat dilihat pada gambar 3.2 rancangan menu antar muka.



Gambar 3.2 Rancangan Menu Antar Muka

3.3.3 Konsep Tampilan Halaman Kredit

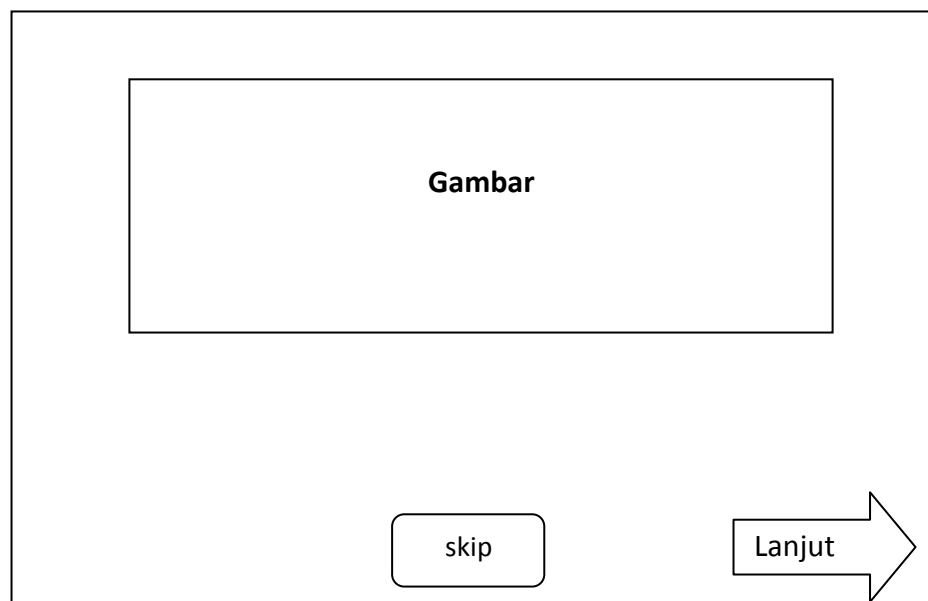
Pada halaman ini akan menampilkan siapa saja yang sudah membantu dalam pembuatan aplikasi *digital storytelling* ini. Rancangan tampilan halaman kredit dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Kredit

3.3.4 Konsep Tampilan Halaman Galeri

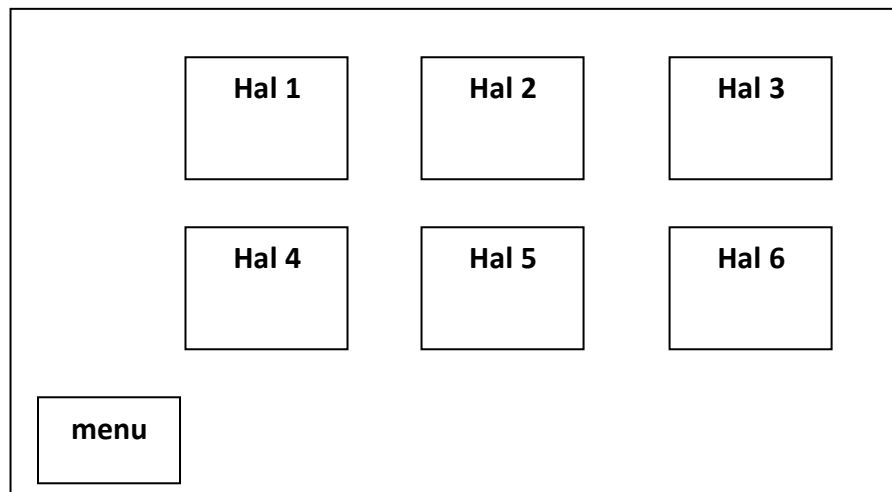
Pada halaman galeri akan menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan cerita Putri Mandalika kejadian atau tradisi yang ada pada masyarakat yang berkaitan pada cerita aplikasi *digital storytelling* ini. Rancangan halaman instruksi bisa dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Galeri

3.3.5 Konsep Tampilan Pilihan Halaman

Pada pilihan halaman halaman ini akan menampilkan tombol-tombol untuk menuju ke halaman atau *scene* yang diinginkan. Rancangan halaman pilih halaman dapat dilihat pada Gambar 3.5.



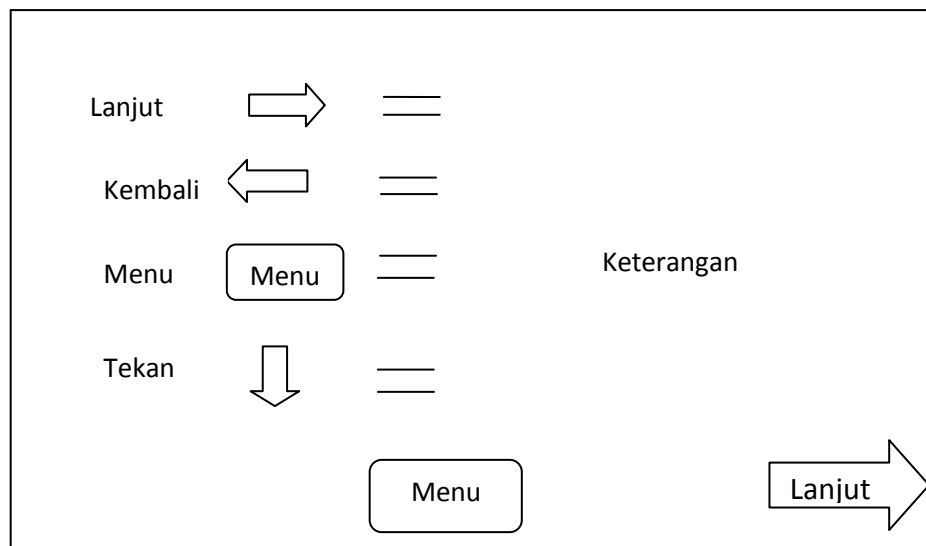
Gambar 3.5 Rancangan Pilihan Halaman

3.3.6 Konsep Tampilan Cerita Rakyat Putri Mandalika

Pada menu *digital storytelling* ini akan menampilkan 13 halaman cerita ketika *user* mulai menekan tombol baca pada *menu* awal, masing-masing halaman tersebut mempunyai penjelasan cerita. Adapun penjelasan dari rancangan tampilan di tiap halamannya sebagai berikut:

a) Halaman 1

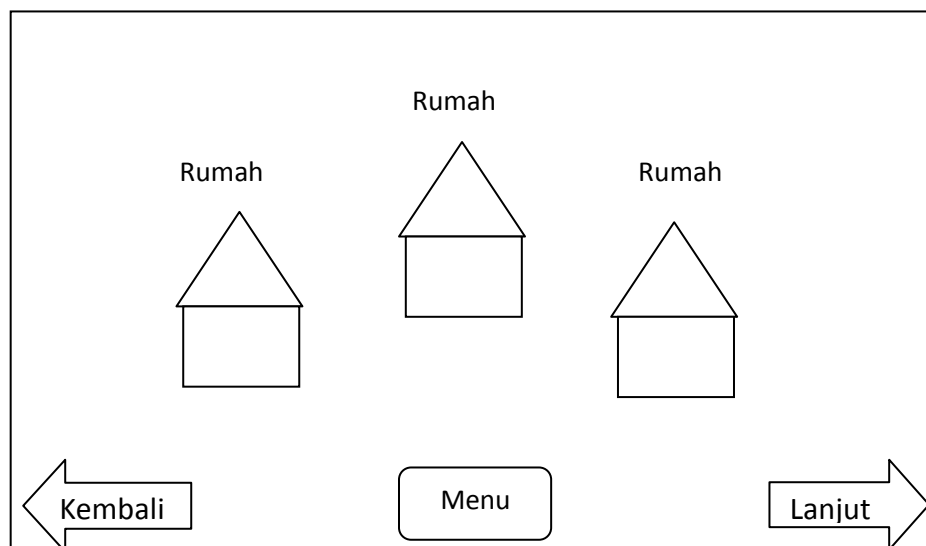
Pada halaman 1 akan menampilkan halaman berupa petunjuk dari beberapa *icon* yang ada dalam semua halaman yang dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Rancangan Halaman 1 Cerita Putri Mandalika

b) Halaman 2

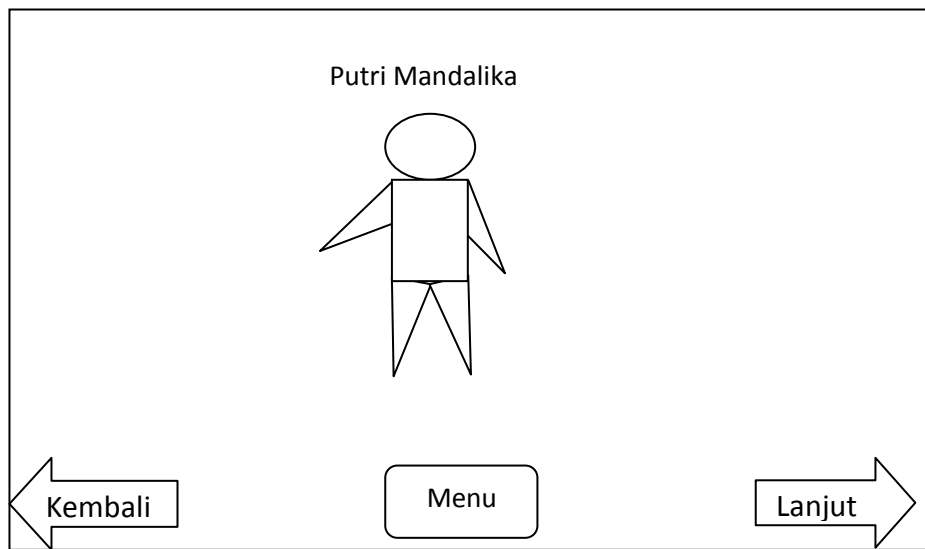
Pada halaman 2 akan menampilkan desa dimana Putri Mandalika dilahirkan. Pada halaman 2 juga terdapat animasi bergerak yang dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Rancangan Halaman 2 Cerita Putri Mandalika

c) Halaman 3

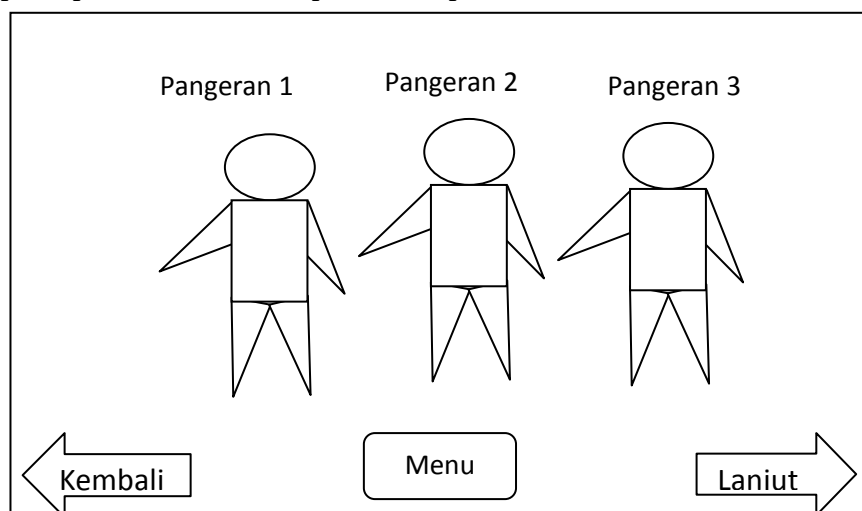
Pada halaman 3 menampilkan pengenalan tokoh utama cerita yaitu Putri Mandalika. Rancang tampilan pada halaman 3 dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Rancangan Halaman 3 Cerita Putri Mandalika

d) Halaman 4

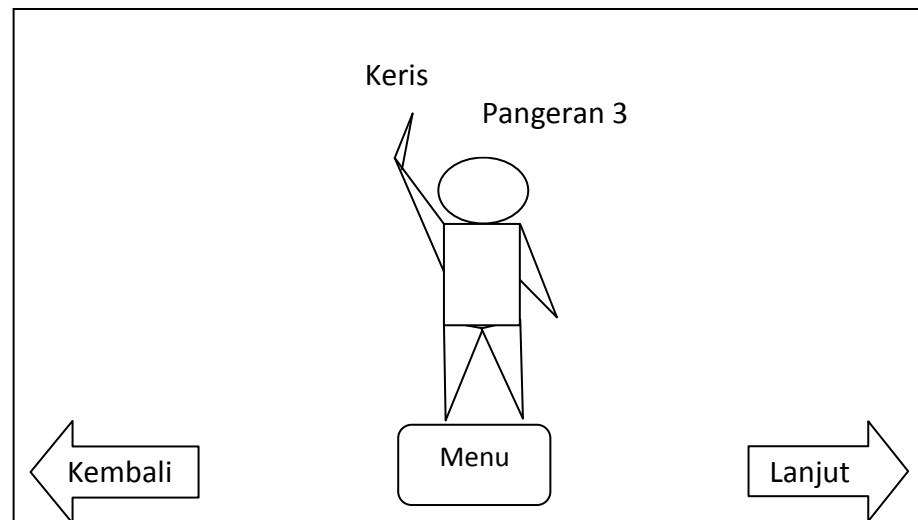
Pada halaman 4 menampilkan Pangeran dari masing-masing kerajaan yang ingin memberikan surat lamaran kepada Putri Mandalika. Rancang tampilan pada halaman 4 dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rancangan Halaman 4 Cerita Putri Mandalika

e) Halaman 5

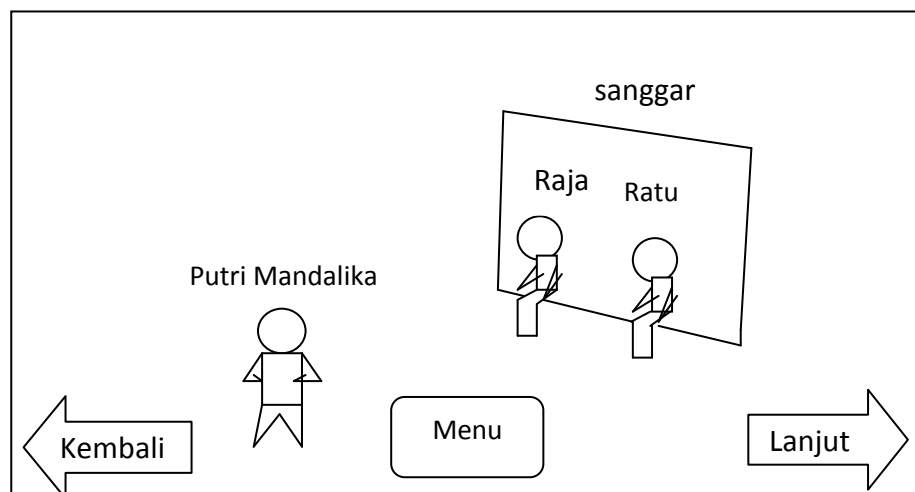
Pada halaman 5 menampilkan salah satu Pangeran yang marah dan membawa keris setelah mendengar Sang Putri menerima lamaran dari semua Pangeran. Rancang tampilan pada halaman 5 dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman 5 Cerita Putri Mandalika

f) Halaman 6

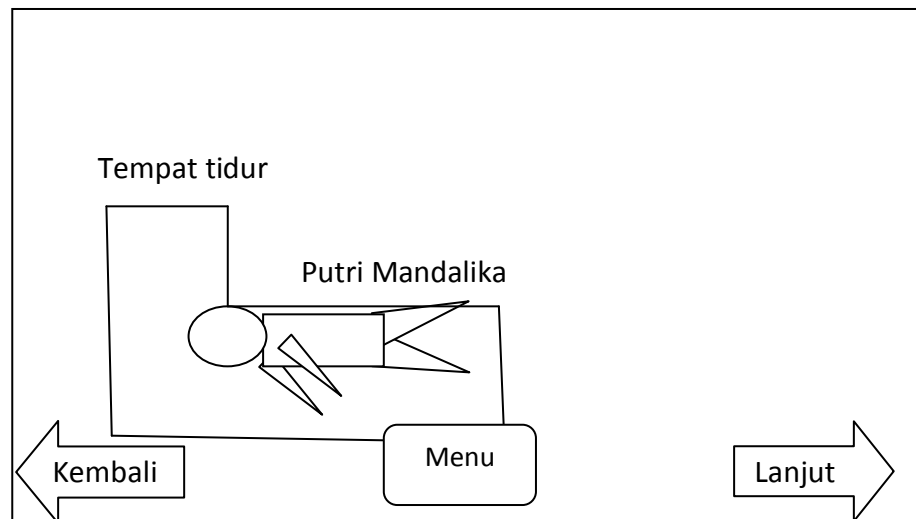
Pada halaman 6 menampilkan Raja dan Ratu memanggil Putri untuk membicarakan masalah lamarannya dengan beberapa Pangeran. Rancang tampilan pada halaman 6 dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman 6 Cerita Putri Mandalika

g) Halaman 7

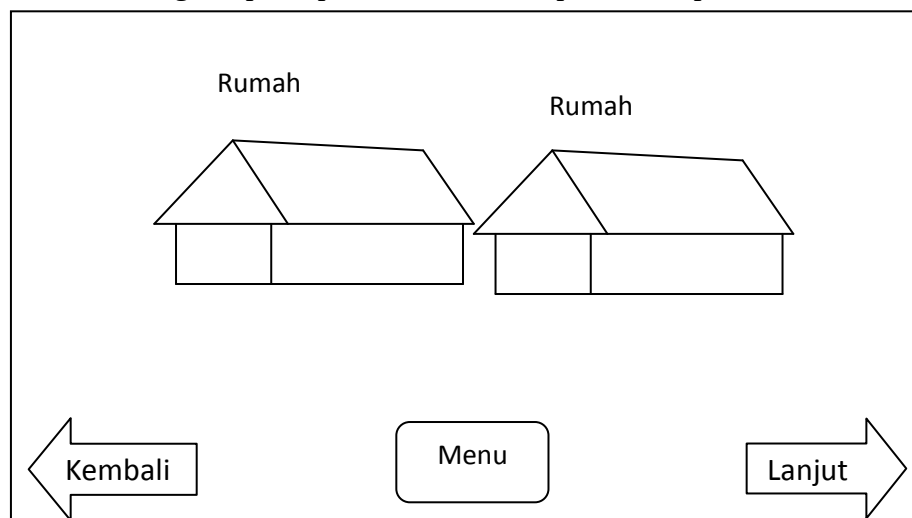
Pada halaman 7 menampilkan cerita Putri Mandalika tidur memikirkan tindakan apa yang akan dilakukan Putri selanjutnya. Rancang tampilan pada halaman 7 dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan Halaman 7 Cerita Putri Mandalika

h) Halaman 8

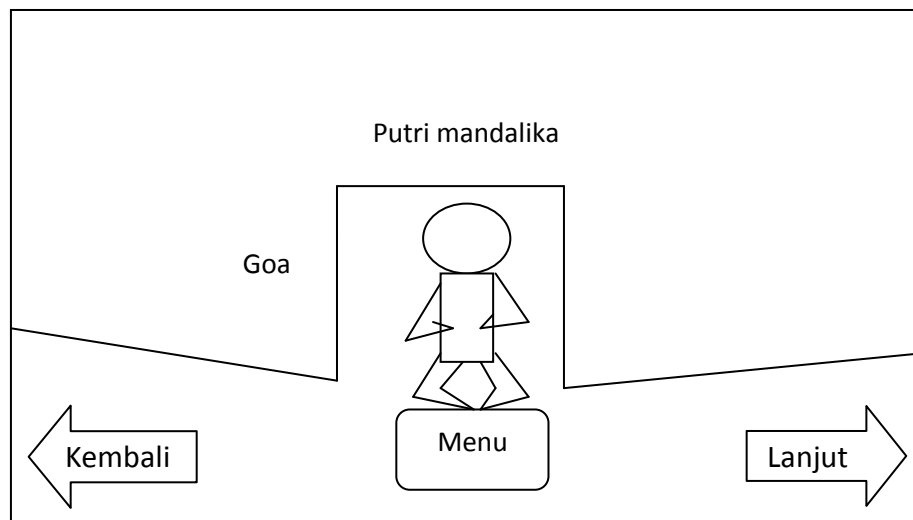
Pada halaman 8 menampilkan latar desa Putri Mandalika saat malam tiba. Rancang tampilan pada halaman 8 dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Rancangan Halaman 8 Cerita Putri Mandalika

i) Halaman 9

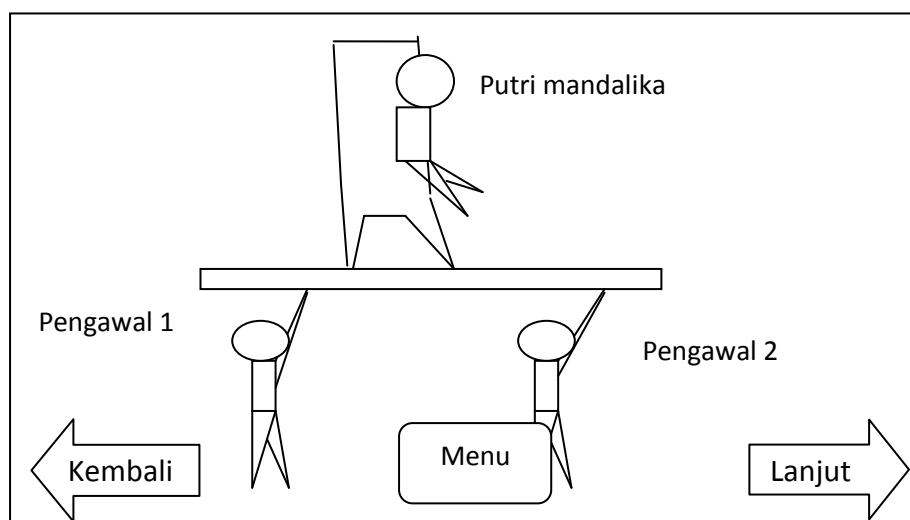
Pada halaman 9 menampilkan Putri bermeditasi di sebuah goa. Dari meditasi ini Putri mendapatkan keputusan, Putri harus mengorbankan dirinya. Rancang tampilan pada halaman 9 dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Rancangan Halaman 9 Cerita Putri Mandalika

j) Halaman 10

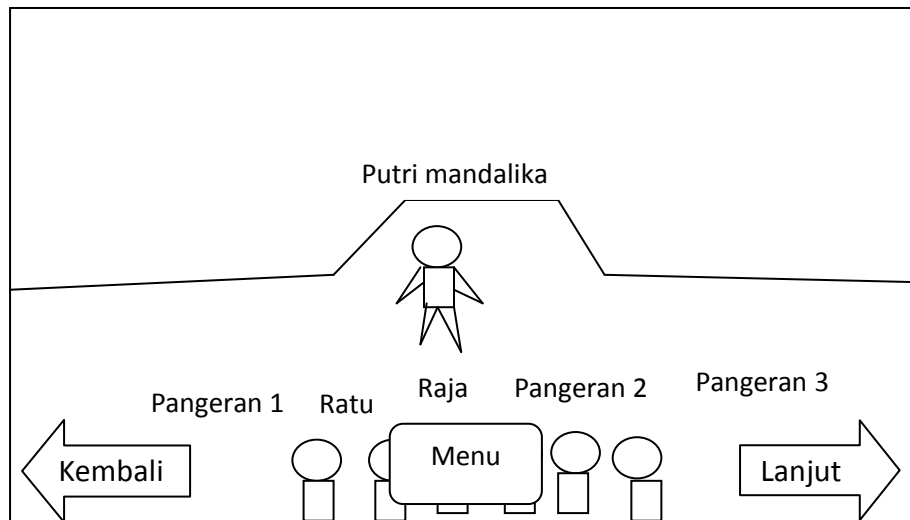
Pada halaman 10 menampilkan Putri diangkat oleh para pengawal menuju pantai. Rancang tampilan pada halaman 10 dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Rancang Halaman 10 Cerita Putri Mandalika

k) Halaman 11

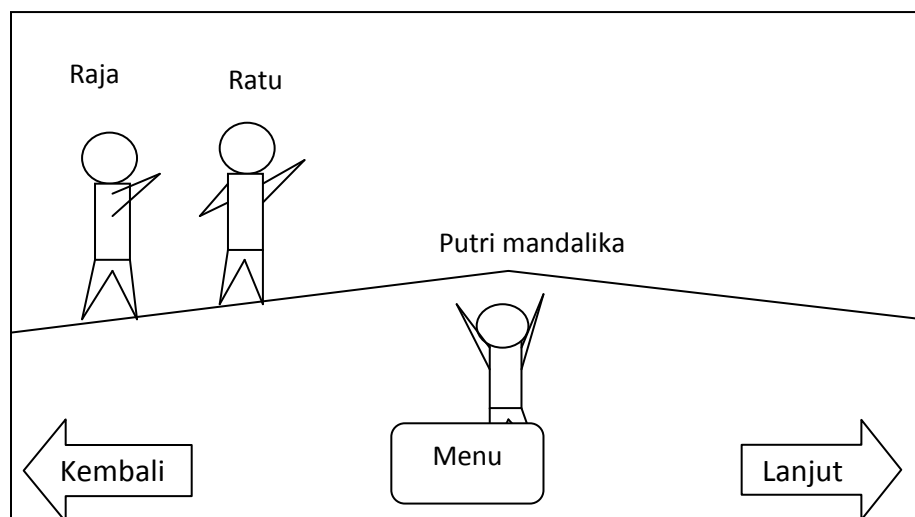
Pada halaman 11 menampilkan Putri, para Pangeran, Raja dan Ratu. Putri akan memberitahukan bahwa dia akan mengambil keputusan yaitu dirinya untuk semua orang dan akan menjatuhkan dirinya ke laut. Rancang tampilan pada halaman 11 dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Rancangan Halaman 11 Cerita Putri Mandalika

l) Halaman 12

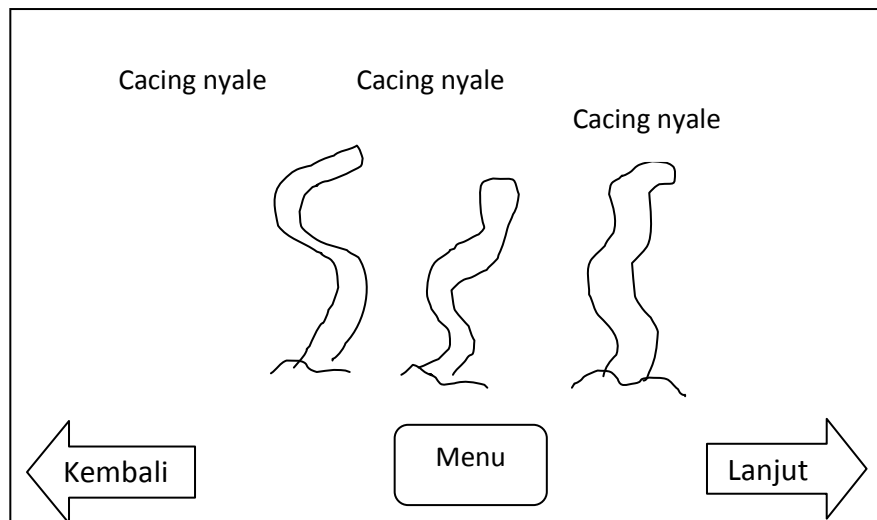
Pada halaman 12 menampilkan Putri loncat dari tebing dan menjatuhkan diri ke laut. Rancang tampilan pada halaman 12 dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Rancangan Halaman 12 Cerita Putri Mandalika

m) Halaman 13

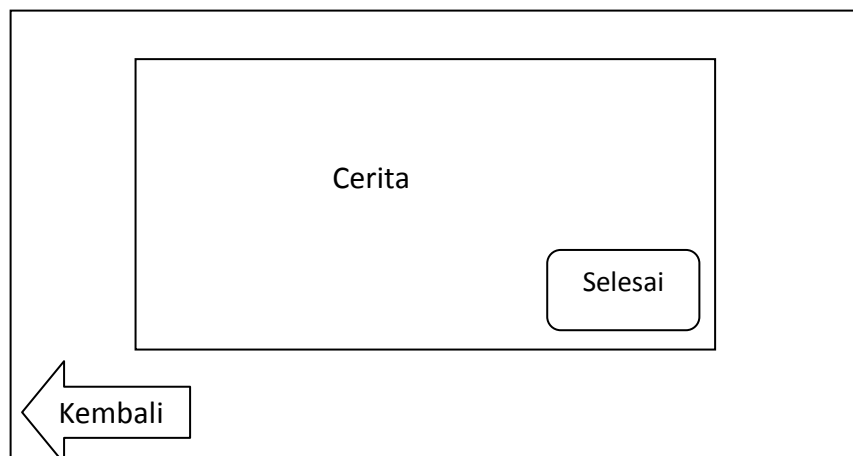
Pada halaman 13 menampilkan Putri yang berubah menjadi kumpulan cacing pantai atau yang sering disebut Nyale. Rancang tampilan pada halaman 13 dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Rancangan Halaman 13 Cerita Putri Mandalika

3.3.7 Konsep Tampilan Halaman Kesimpulan Pada Akhir Cerita

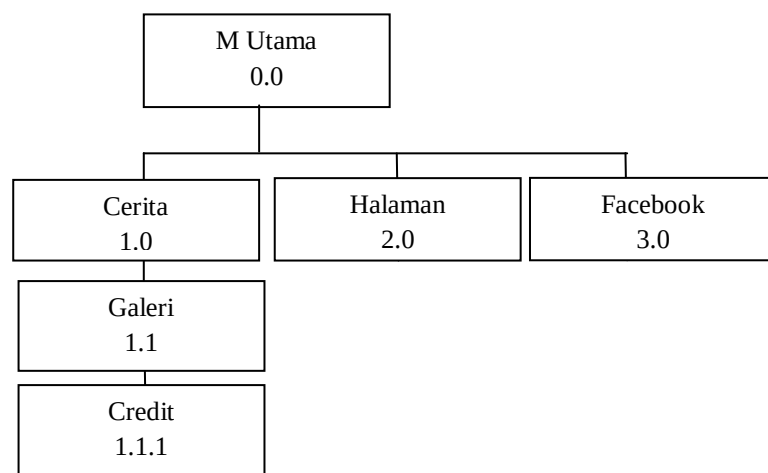
Halaman Kesimpulan adalah halaman akhir dari setiap cerita ketika *user* telah membaca cerita. Pada halaman ini terdapat akhiran bertuliskan 'Selesai' yang menandakan bahwa cerita ini berakhir dan akan ditampilkan kesimpulan dari semua cerita yang sudah dilihat sesuai dengan isi cerita, suara maupun tampilan. Rancang tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Rancang Halaman Kesimpulan

3.4 Perancangan HIPO (Hierarchy Input Output Chart)

Perancangan HIPO digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan struktur yang menggambarkan hubungan antar fungsi dalam program secara hierarkis. Pada HIPO juga bertujuan menguraikan fungsi yang akan dikerjakan pada tiap bagian dari aplikasi multimedia yang akan dibangun, serta untuk mendeskripsikan visualisasi dari input yang akan dipakai dan output yang dihasilkan oleh tiap fungsi. Rancangan HIPO dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini.



Gambar 3.20 Diagram Hirarki Aplikasi Digital Storytelling

3.5 Overview Diagram dan Detail Diagram

Pada *overview diagram* dan *detail diagram* berisi penjelasan tentang bagian-bagian dari aplikasi *digital storytelling* seperti penjelasan tentang halaman yang ada pada aplikasi, penjelasan terjadinya suatu proses pada setiap halaman pada aplikasi serta penjelasan tentang hasil *output* yang dihasilkan dari proses *input* pengguna.

Tabel 3.1 Overview Diagram dan Detail Diagram

Halaman	Input	Proses	Output
Menu Utama	Memilih Menu	- Memutar suara backsound	- Halaman menu yang dipilih

		- Menuju menu pilihan	-Memutar sound
Baca	Melakukan sentuhan pada gambar/objek	- Mendeteksi sentuhan - Menjalankan animasi gerak	Gerak animasi
Kredit	Melakukan sentukan pada gambar home/menu utama	Menampilkan gambar	Tampilan gambar
Galeri	Melakukan sentuhan pada gambar/objek	Mendeteksi sentuhan	Halaman lanjut, kembali dan <i>skip</i>
Facebook	Melakukan sentuhan pada gambar/objek	Menuju ke facebook	Menampilkan <i>link share facebook</i>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Sistem

Dalam proses pembuatan aplikasi *digital storytelling* ini terdapat beberapa tahapan, dimana tahapan tersebut sebagai berikut.

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras digunakan sebagai alat pengolah data yang bekerja secara otomatis mengolah data yang berbentuk teks, gambar, audio dan animasi. Konten yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini menggunakan konten 2 dimensi. Spesifikasi komponen yang dibutuhkan akan dibagi menjadi dua bagian yaitu dari sisi pembangunan aplikasi dan dari sisi pengguna. Adapun spesifikasi komponen perangkat keras yang diperlukan untuk pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. piranti berupa *Keyboard* dan *mouse*,
2. piranti *output* berupa *monitor* dengan resolusi minimal 1024x768 *pixel* dan *speaker*,
3. kartu grafis yang mendukung *directX* 9, dengan memori minimal 1 GB,
4. *processor* minimal *dual core* dan memiliki kecepatan 2 GHz,
5. memori RAM minimal 2 GB,
6. *harddisk* yang memiliki ruang kosong minimal 2 GB.

Sedangkan untuk kebutuhan perangkat keras yang diperlukan *user* dalam menjalankan aplikasi *digital storytelling* ini adalah sebagai berikut:

1. tablet **Android** berukuran 7 *inch* resolusi 1024x600 *pixel*,
2. *memory* Internal 1 GB,
3. *platform* **Android 4.0** ke atas,
4. *chipset* **Cortex-A9** Dual Core 1.5 GHz.

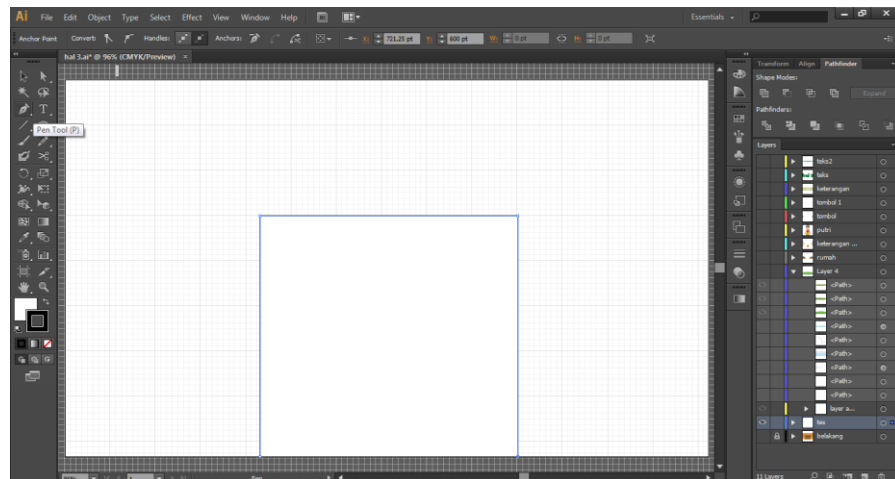
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Selain perangkat keras, perangkat lunak juga diperlukan dalam pembangunan aplikasi dan dalam menjalankan aplikasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan pada pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi Sistem operasi yang dibutuhkan untuk pembangunan aplikasi adalah antara lain **Windows XP, Vista**, atau **Windows Seven**
2. **Corona SDK**, **Corona SDK** merupakan game engine yang dipergunakan untuk pengembangan game 2 dimensi khusus untuk pengembangan aplikasi berbasis mobile yang *multi platform* yang dapat berjalan di perangkat **Android** dan perangkat **iOS (iPhone, iPad)** yang akan menghasilkan *file .apk* untuk **Android** dan *.ipa* untuk **iOS**
3. **Sublime Text 2**, Merupakan sebuah editor yang mempermudah scripting LUA, karena **Sublime Text 2** sudah terhubung langsung dengan *library* yang ada pada **Corona SDK**, kita hanya tinggal memanggil *library* yang dibutuhkan dan dengan mempergunakan **Sublime Text 2** memanggil *file-file* jadi lebih mudah, *file-file* yang menggunakan LUA yang dibangun menggunakan **Sublime Text 2** akan berekstensi *.lua*
5. **Adobe Illustrator CS6**, digunakan untuk mengubah dan membuat gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi ini seperti gambar tulisan, karakter, efek, dan sebagainya
6. **Audiocity**, digunakan untuk mengubah nada dan suara sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

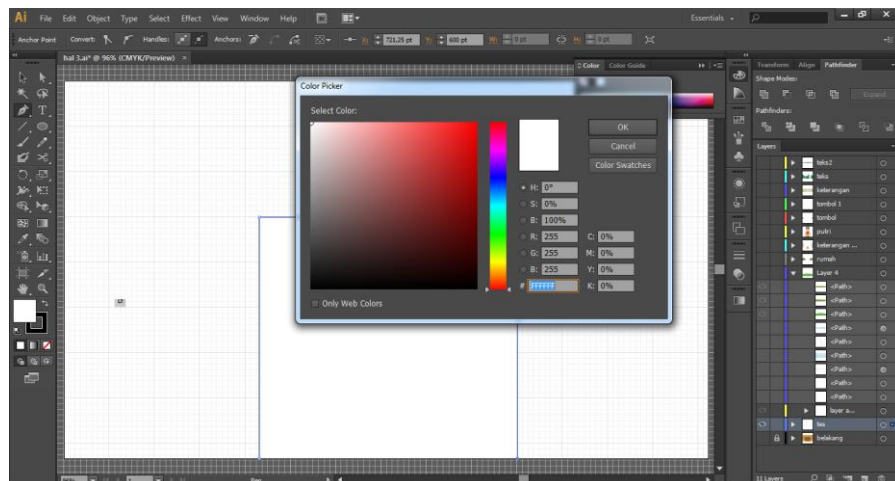
4.1.3 Implementasi Sprite

Membuat sebuah interface yang pertama dilakukan adalah dengan menggunakan *pen tool* yang ada pada *software Adobe Illustrator CS6*, dengan membuat sebuah pola desain yang telah dirancang. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.1.



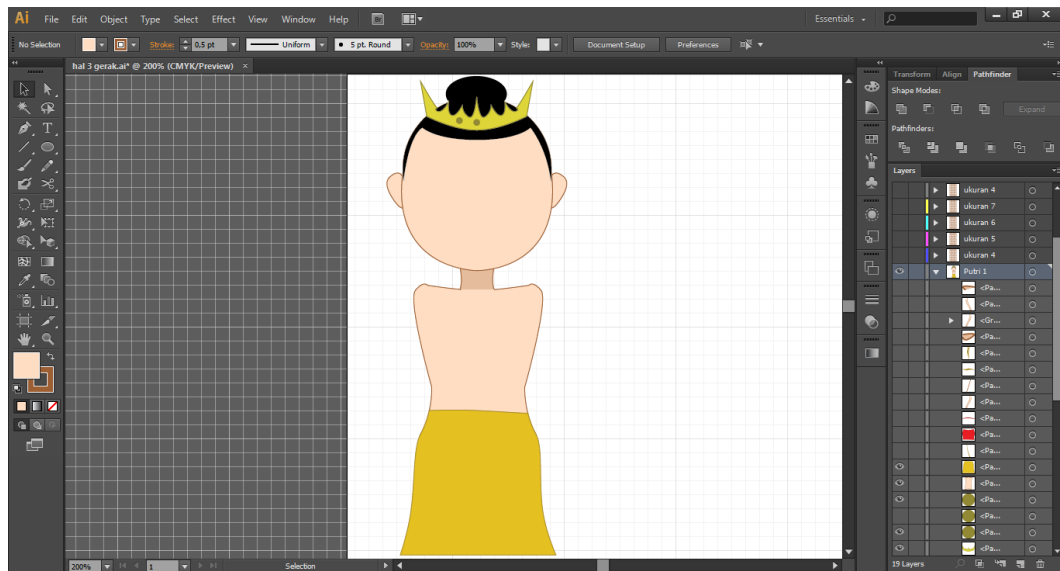
Gambar 4.1 Implementasi Pen Tool

Setelah membuat pola, kemudian memberikan warna yang sesuai untuk tampilan desain. Warna diambil dari *colour picker* yang terdapat pada *menu tool* pojok kiri bawah. Terdapat pilihan warna pada *colour picker*, kemudian pilih warna yang akan digunakan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.2.



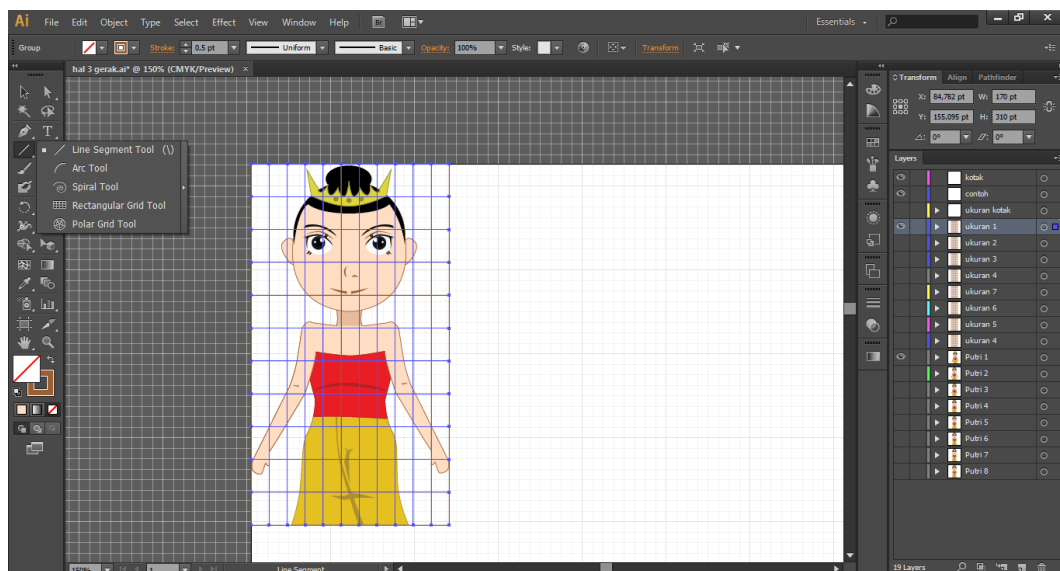
Gambar 4.2 Implementasi Colour Picker

Untuk membuat bayangan ataupun sebuah objek, maka gunakan penempatan *layer* yang sudah ada. Urutkan *layer* sesuai dengan objek yang akan digambar, sesuaikan *layer* pada gambar. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.3.



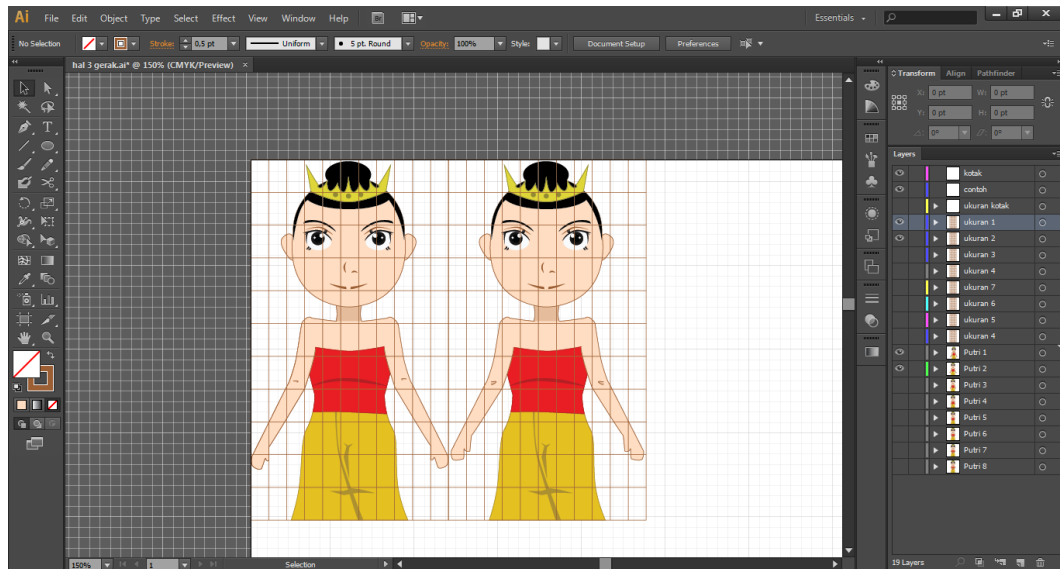
Gambar 4.3 Implementasi Penempatan Layer

Setelah menjadi sebuah pola yang akan dibuat, buat kotak segiempat dengan *menu tools* yaitu *rectangular grid tool* yang berfungsi untuk membatasi *pixel* antara *sprite* satu dengan yang lain. Dengan membuat kotak, hitung tinggi (h) dan panjang (w) dari kotak tersebut. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.4.



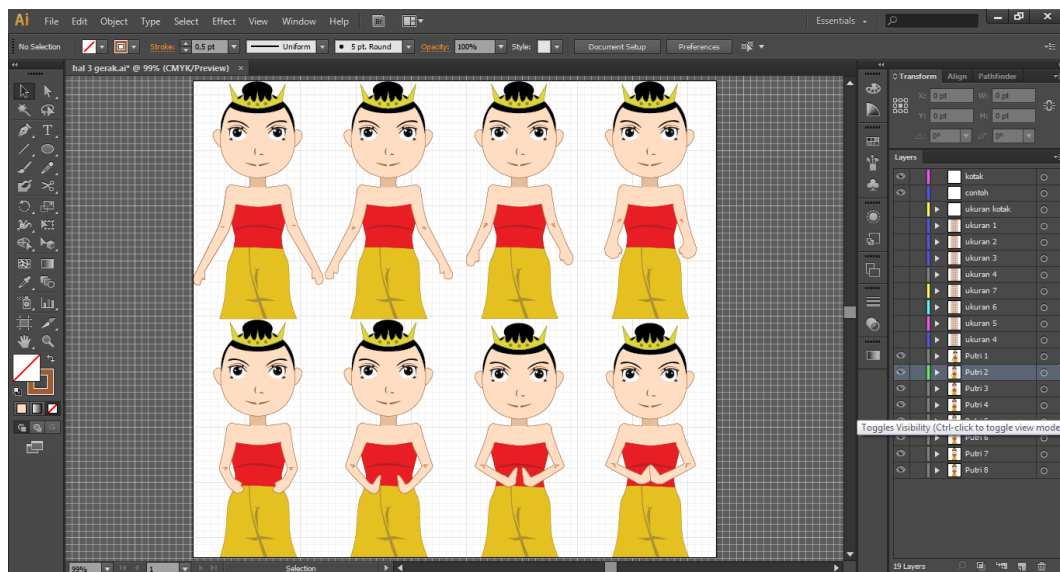
Gambar 4.4 Implementasi Rectangel Grid Tool

Setelah itu buat layer yang berbeda, kemudian buat kotak duplikat disamping, gambar desain baru yang berbeda agar gambar tersebut terlihat seperti bergerak. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Implementasi Gambar Duplikat

Setelah jadi, hilangkan kotak tersebut dengan menggunakan *toggles visibility*. Maka terlihat gambar berbentuk sprite bergerak sesuai dengan desain yang diinginkan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Implementasi Gambar Gerak

4.1.4 Pemodelan

Membuat sebuah *interface*, objek dan beberapa *asset* 2 dimensi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi *digital storytelling* yaitu pertama-tama yang dilakukan adalah membuat desain antarmuka untuk aplikasi cerita rakyat Putri Mandalika, sesuai dengan desain dasar yang telah dibuat sebelumnya. Pemodelan desain ini dibuat dengan bantuan *tools Adobe Illustrator CS6*, desain antarmuka dapat dilihat pada Gambar 4.7.

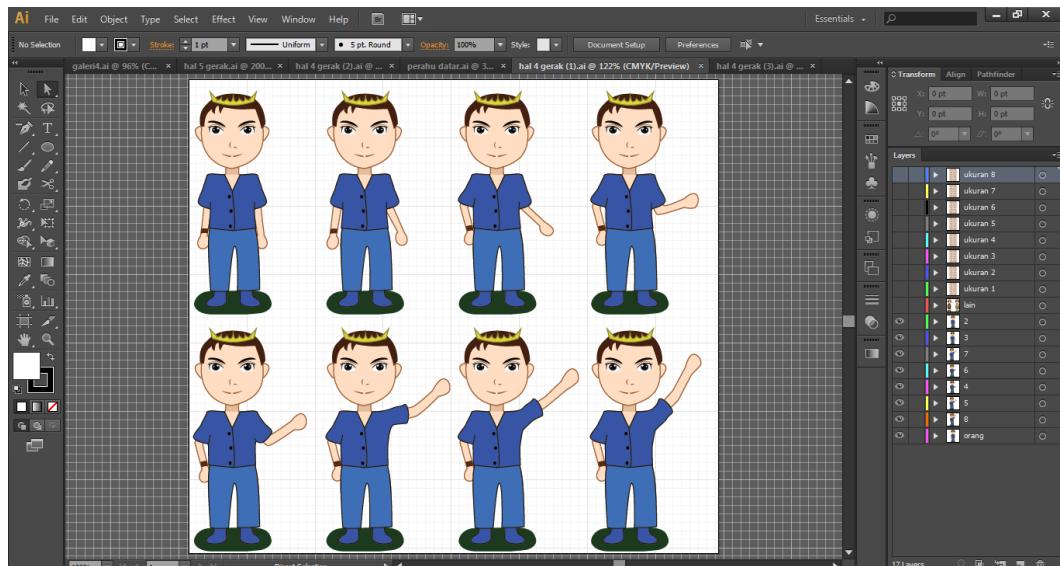


Gambar 4.7 Desain Menu

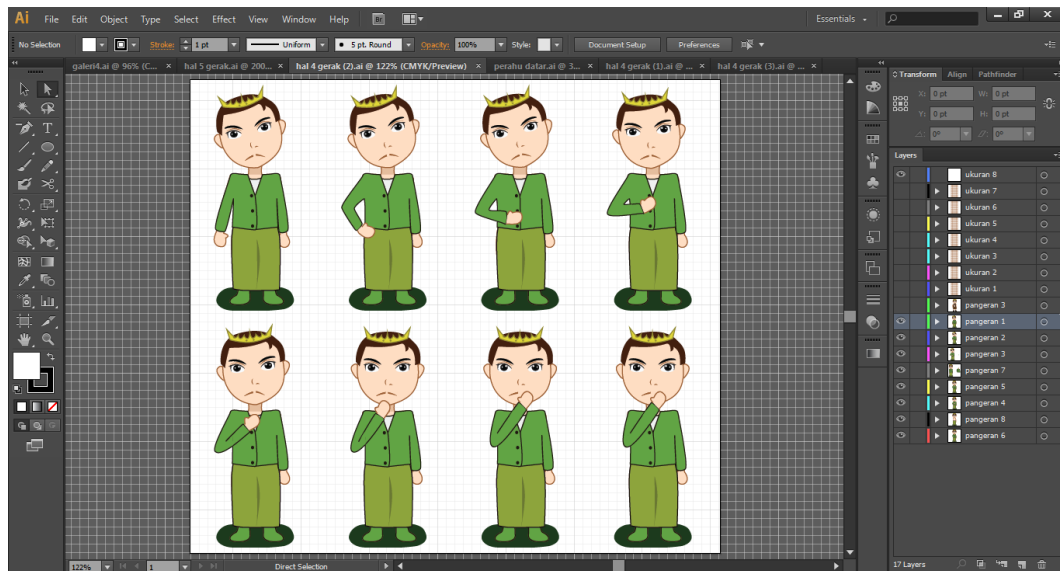
Setelah membuat desain pada antarmuka pada menu, berikutnya adalah mendesain objek-objek karakter seperti Putri Mandalika, Raja, Ratu, Pengawal dan lainnya yang akan digunakan dalam aplikasi ini, desain karakter akan dibuat dalam bentuk *sprite sheet*, yang dimana beberapa gambar karakter itu akan disusun dalam satu gambar. Desain *sprite* karakter dapat dilihat pada Gambar 4.8 – Gambar 4.11.



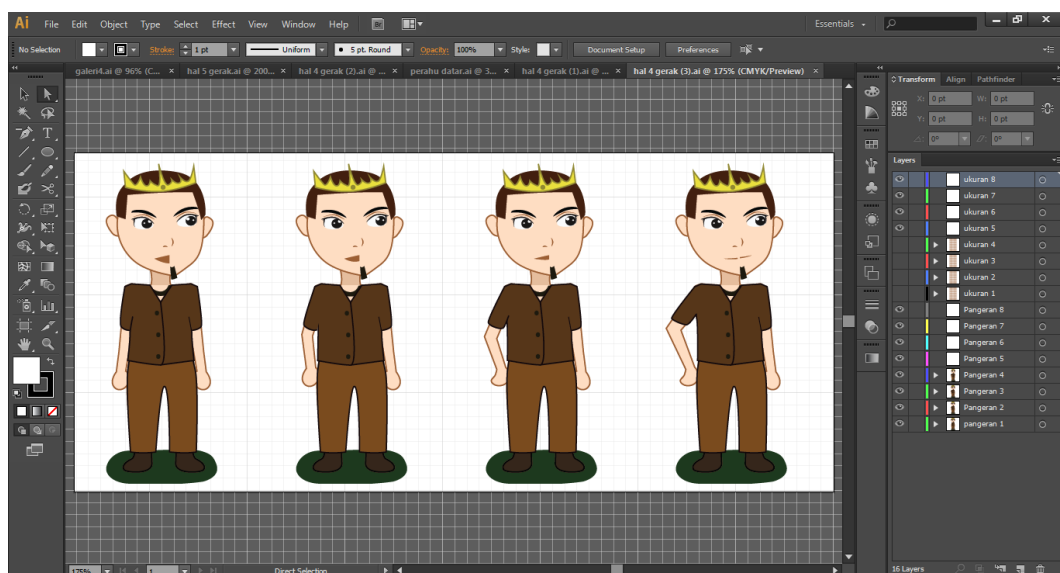
Gambar 4.8 Sprite Putri Mandalika



Gambar 4.9 Sprite Pangeran 1



Gambar 4.10 Sprite Pangeran 2



Gambar 4.11 Sprite Pangeran 3

Setelah membuat karakter dan konten-konten yang akan digunakan dalam aplikasi ini terdapat juga halaman hikmah yang digunakan untuk menampilkan hikmah yang didapat dari cerita Putri Mandalika. Desain halaman hikmah dapat dilihat pada Gambar 4.12.



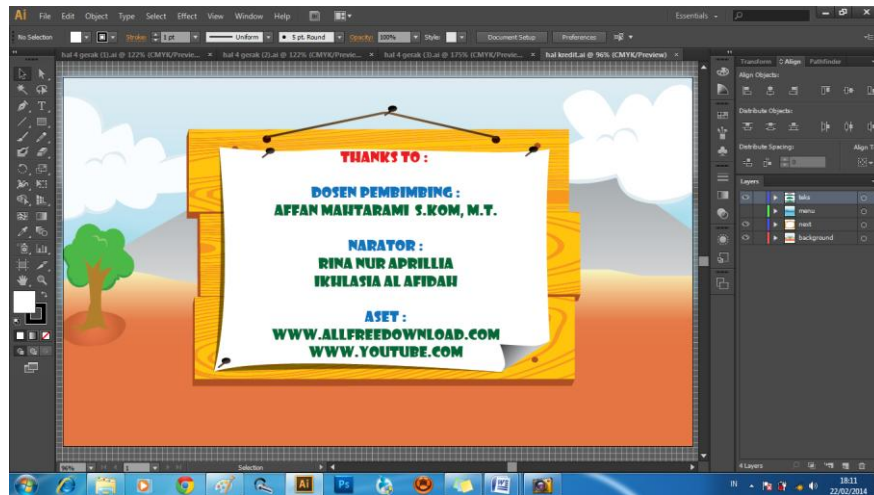
Gambar 4.12 Halaman Hikmah

Kemudian setelah menekan tombol selesai pada halaman hikmah pada aplikasi *digital storytelling* ini terdapat halaman galeri yang berfungsi untuk menampilkan gambar-gambar yang benar-benar terjadi di masyarakat terkait dengan cerita Putri Mandalika. Desain halaman galeri dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman Galeri

Pada aplikasi *digital storytelling* ini juga terdapat halaman kredit yang berfungsi untuk menampilkan siapa yang membantu dalam pembuatan aplikasi ini dan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam pembuatan aplikasi *digital storytelling* ini. Desain halaman kredit dapat dilihat pada Gambar 4.14.

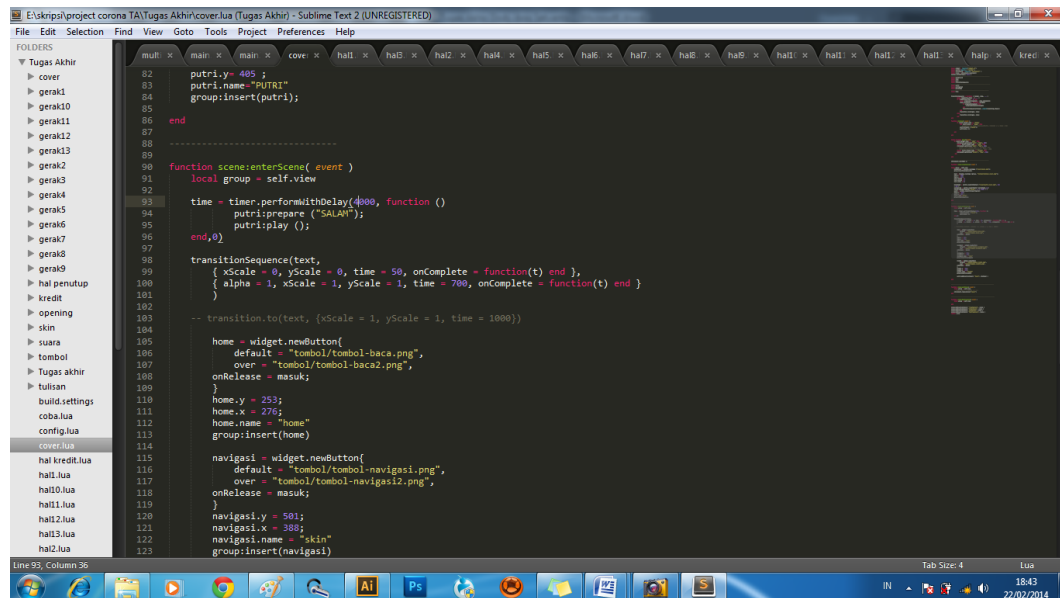


Gambar 4.14 Halaman Kredit

Setelah semua desain dibuat dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*, langkah selanjutnya adalah menyimpan semua gambar dalam bentuk *file (.png)*, pada tahap ini *file .png* dipilih karena membuat beberapa gambar yang transparan pada bagian tertentu dan kualitas gambar yang baik dengan ukuran memori kecil sehingga lebih ringan ketika diimplementasikan pada *gadget* dibanding dengan format *file* lainnya.

4.1.5 Pengkodean

Pengkodean bahasa *Lua* pada *corona sdk* menggunakan *editor* bernama **Sublime Text 2**, untuk membuat aplikasi *digital storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika, aplikasi **Sublime Text 2** yang digunakan yaitu versi 2.0.2. Tampilan **Sublime Text 2** dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Sublime Text 2

Berikutnya adalah tahap pengkodean pada editor **Sublime Text 2**. Pada tahap ini kode di simpan dalam format *.lua*, bahasa yang digunakan yaitu bahasa *Lua*. Berikut ini adalah penggalan *Lua* pada aplikasi *digital storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika:

1. Pengkodean perpindahan antar halaman pada aplikasi *digital storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika. Dalam perpindahan antar halaman ditentukan pada *library storyboard.gotoScene*, hal yang diperhatikan dalam perpindahan antar halaman sebagai berikut:
 - a. perpindahan halaman yang akan dituju,
 - b. efek transisi yang digunakan untuk memberikan efek visual ketika perpindahan halaman,
 - c. waktu perpindahan yang dibutuhkan untuk berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya.

```
function delay()
    logo:removeSelf();
    storyboard.gotoScene( "cover", "fade", 1000 )
end
```

Gambar 4.16 Kode Perpindahan Halaman

2. Pengkodean menjalankan animasi gerak seperti *sprite* pada aplikasi *digital storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika ditentukan dengan *library sprite*, hal yang diperhatikan dalam menjalankan animasi *sprite* sebagai berikut:
 - a. ukuran panjang dan lebar pada gambar *sprite* yang digunakan, apabila ukurannya tidak sesuai akan menghasilkan animasi yang tidak sempurna,
 - b. waktu yang dikehendaki untuk menjalankan setiap frame pada gambar ketika bergantian,
 - c. koordinat gambar *sprite* digunakan untuk menentukan tempat dan posisi gambar yang ingin ditampilkan.

```

geraklagi = sprite.newSpriteSheet ("gerak3/hal-3-gerak.png", 170
, 310 )
putrigerak = sprite.newSpriteSet (geraklagi,1,8)
sprite.add(putrigerak,"SALAM", 1, 8, 1300, 1 )
putri = sprite.newSprite(putrigerak)
putri.x = 518;
putri.y= 447 ;
putri.name="PUTRI"
group:insert(putri);

```

Gambar 4.17 Kode untuk Memainkan Animasi pada *Sprite*

3. Pengkodean untuk mengaktifkan fungsi sentuhan ketika berinteraksi dengan objek-objek yang ada pada aplikasi *digital storytelling* Cerita Rakyat Putri Mandalika pada *function listener*.

```

function listener( event )
  if event.phase == "began" then
    if event.target.name == "PANGERAN1" then
      pangeran1:prepare ("HAL01");
      pangeran1:play ();
    elseif event.target.name == "PANGERAN2" then
      pangeran2:prepare ("HAL02");
      pangeran2:play ();
    elseif event.target.name == "PANGERAN3" then
      pangeran3:prepare ("HAL03");
      pangeran3:play ();
    end
  end
end

```

Gambar 4.18 Kode Memunculkan Fungsi Sentuhan

4.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka aplikasi *digital storytelling* cerita rakyat Putri Mandalika berbasis **Android** ini adalah sebagai berikut.

4.2.1 Implementasi Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat 4 pilihan tombol yaitu tombol baca untuk memulai cerita yaitu tombol kredit untuk menuju ke halaman kredit, tombol baca untuk menuju halaman cerita, tombol halaman untuk menuju ke halaman pilihan dan tombol **facebook** untuk membagikan aplikasi kepada pengguna **facebook**. Berikut implementasi tampilan halaman menu dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Implementasi Halaman Menu

4.2.2 Implementasi Menu Halaman

Pada menu pilih halaman ini merupakan tampilan halaman untuk memilih halaman mana yang akan dituju tanpa harus mengikuti dari awal, terdapat nomor-nomor dari setiap halaman. Implementasi menu halaman dapat dilihat pada Gambar 4.20.



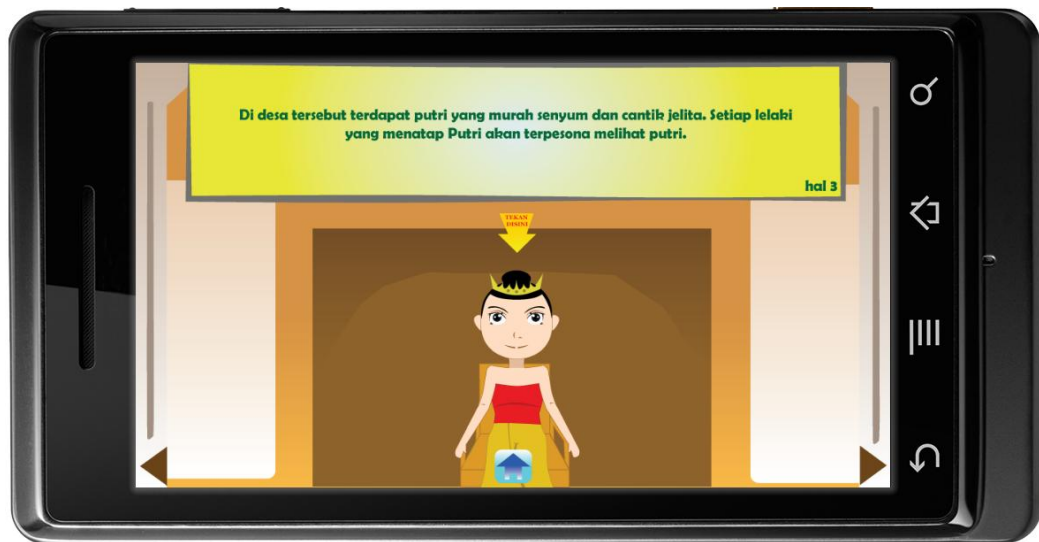
Gambar 4.20 Implementasi Menu Halaman

4.2.3 Implementasi Tampilan Cerita

Pada halaman cerita ini akan menampilkan fungsi dan keterangan tombol, kemudian selanjutnya menampilkan *scene* Putri Mandalika duduk dan memperkenalkan diri. Implementasi tampilan cerita dapat dilihat pada Gambar 4.21 dan Gambar 4.22.



Gambar 4.21 Implementasi Fungsi Tombol Cerita Putri Mandalika



Gambar 4.22 Implementasi Scene Cerita Putri Mandalika

4.2.4 Implementasi Halaman Galeri

Pada halaman galeri ini merupakan tampilan halaman untuk menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan kejadian Putri Mandalika yang berada di masyarakat. Implementasi halaman kredit dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Implementasi Menu Galeri

4.2.5 Implementasi Halaman Hikmah

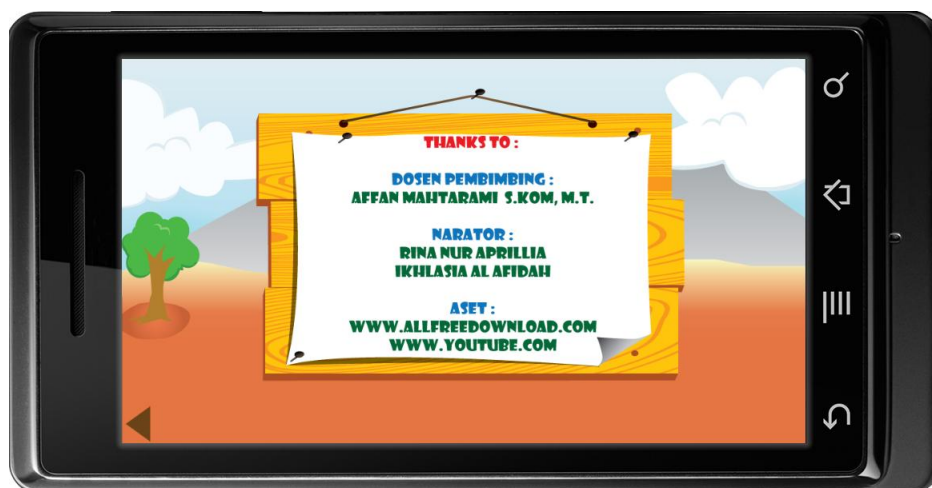
Pada halaman hikmah berisi ringkasan cerita dan kesimpulan yang didapat dari cerita rakyat Putri Mandalika. Implementasi halaman hikmah dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Implementasi Halaman Hikmah

4.2.6 Implementasi Halaman Kredit

Pada halaman kredit ini merupakan halaman untuk menampilkan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah membantu dalam pembuatan aplikasi cerita rakyat Putri Mandalika. Implementasi halaman kredit dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Implementasi Halaman Kredit

4.3 Pengujian

Aplikasi digital storytelling yang dibuat perlu diuji coba yaitu sebagai tolak ukur pencapaian *aplikasi* yang telah dibangun. Dengan melakukan pengujian dapat memberikan gambaran apa saja yang harus diperhatikan pada penelitian selanjutnya, hal ini dikarenakan pada hasil analisis akan terlihat apa saja kekurangan dan kelebihan aplikasi yang telah dibuat.

Pengujian ditujukan untuk mengetahui apakah *aplikasi* yang telah dibangun sudah layak untuk digunakan dan disebarluaskan. Metode yang digunakan adalah menggunakan *feedback* dari *responden*. Target *responden* dapat dijabarkan adalah orang tua yang memiliki anak yang berusia 5-12 tahun.

Dari masing masing kriteria *responden* yang dipilih secara random. Dalam sebuah pengujian tentunya memerlukan tujuan yang ingin diuji dan apa saja poin-poin pengujian yang dilakukan. Adapun poin-poin yang diujikan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Aplikasi Digital Storytelling fabel* berbasis Android

Berdasarkan pada poin-poin diatas maka dibagi menjadi beberapa pertanyaan yang dijabarkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Penjabaran Poin-Poin Kuisisioner.

Tujuan	Parameter	Point Pertanyaan
Demografi	Data Responden	Nama
		Umur
Aplikasi storytelling cerita Putri Mandalika	Pendapat Responden	Aplikasi ini layak disebut media cerita
		Isi keseluruhan
Menyusun konsep aplikasi yang menarik dan menyenangkan	Antarmuka	Desain
		Bahasa
		Kemudahan penggunaan
	Aturan	Interaksi

Berdasarkan penjabaran poin-poin diatas, dibuatlah beberapa pertanyaan yang dirincikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Rincian Pertanyaan

No	Pertanyaan	BS	B	CB	C	K
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?					
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?					
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?					
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?					
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?					
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?					
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?					

Sebelum mengukur pencapaian yang telah didapat dari penelitian ini, tentunya perlu dilakukan konversi nilai dari skala likert. Hal ini dikarenakan skala likert tidak dapat dioperasikan secara matematis.

Adapun penentuan interval nilai yang digunakan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

$$\text{Interval} = \frac{10-0}{5} = 2$$

Dari hasil perhitungan tersebut ditentukan interval dari setiap nilai adalah sebagai berikut:

Kurang = $0 \leq x < 2$

Cukup = $2 \leq x < 4$

Cukup Baik = $4 \leq x < 6$

Baik = $6 \leq x < 8$

Baik Sekali = $8 \leq x < 10$

Dari *range* nilai tersebut diambil nilai tengah dari tiap-tiap *range* sebagai representasi penilaian dari responden. Adapun nilai tengah dari tiap-tiap *range* adalah sebagai berikut:

Kurang = 1

Cukup = 3

Cukup Baik = 5

Baik = 7

Baik sekali = 9

Responden dipilih dengan cara random. Pembagian kuesioner dilakukan dengan mengajak responden untuk mencoba memainkan aplikasi *storytelling* cerita Putri Mandalika, kemudian memberikan sejumlah pertanyaan pada responden. Hasil dari pembagian kuesioner dapat dilihat pada table 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner

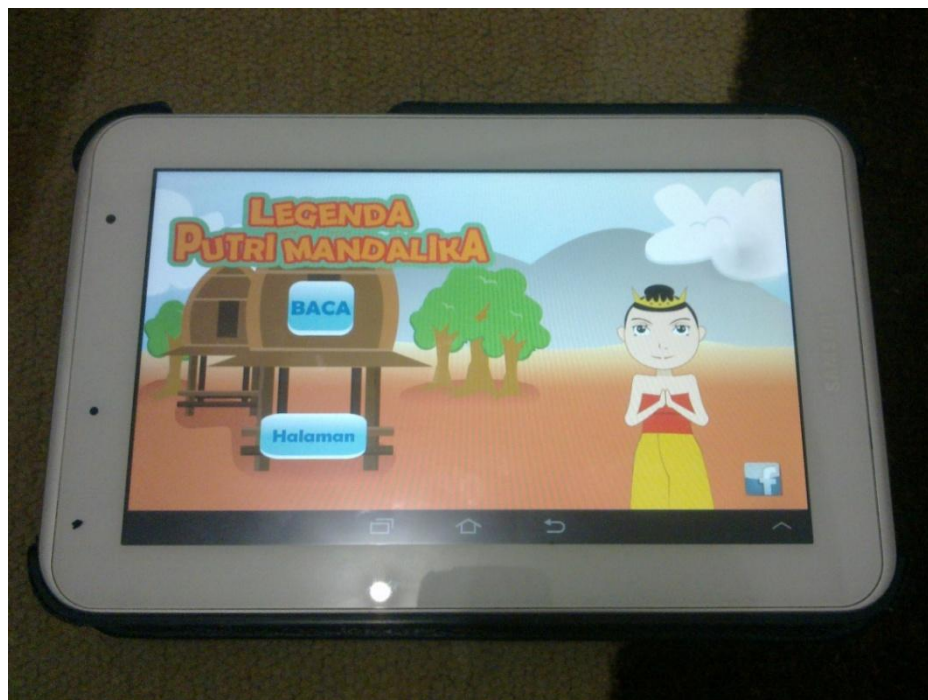
No	Kelayakan			Antarmuka			Aturan
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7
1	7	9	5	7	7	9	9
2	7	7	9	9	7	7	7
3	5	5	5	5	7	7	7
4	7	7	5	7	5	5	9
5	5	5	5	5	5	5	3
6	7	5	5	7	5	7	3
7	7	7	7	7	5	5	5
8	7	7	7	7	5	7	5
9	7	7	7	7	5	5	5
10	7	9	5	9	7	7	5
Nilai Terendah	5	5	5	5	5	5	3

No	Kelayakan			Antarmuka			Aturan
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7
Nilai Tertinggi	7	9	9	9	7	7	9
Rata-rata	6,6	6,8	6	7	5,8	6,4	5,8
Rata-rata Keseluruhan	6,47			6,4			5,8

4.4 Hasil Pengujian

Berikut adalah hasil pengujian pada beberapa *gadget*.

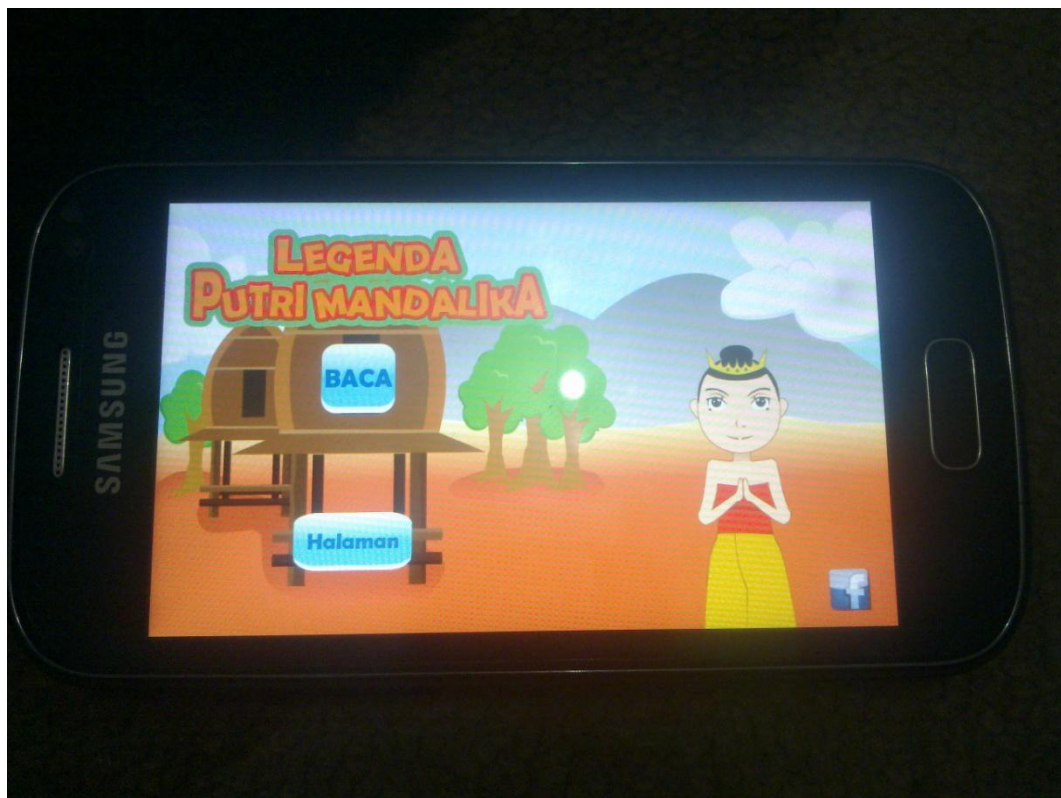
- a. Pengujian pada smartphone **Samsung Galaxy tab II 7.0"** dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - Layar 7 inchi, *display* resolusi 1024 x 600 *pixel*
 - **Dual Core** 1GHz *processor*
 - RAM 1 GB
 - **OS Android 4.1 Jelly Bean**



Gambar 4.26 Pengujian pada Galaxy tab II 7.0 ichi

b. Diujikan pada *smartphone Samsung Galaxy Ace 2*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Layar 3.8 inches
- Processor 1 GHz **Snapdragon Dual Core**
- GPU **Dual Core** 800 MHz
- RAM 768 MB
- **Android OS 4.1** (*upgrade*)



Gambar 4.27 Pengujian Samsung Galaxy Ace 2

Pengujian juga dilakukan dengan cara menguji pada beberapa *gadget Android* yang berbeda dan hasilnya. Bagian terakhir dari pembuatan aplikasi adalah hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Pengujian Sistem

No.	Nama Halaman	Tombol	Kegunaan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Menu Utama	Baca	Untuk memulai cerita Putri Mandalika	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
		Halaman	Untuk memilih halaman	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
		Facebook	Untuk <i>login</i> dan <i>share</i> ke facebook	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
2	Halaman Hikmah	Selesai	Untuk kembali ke galeri	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
		Prev	Untuk menuju ke halaman sebelumnya	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
3	Galeri	Menu	Untuk kembali ke menu utama	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
		Next	Untuk menuju ke halaman selanjutnya	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream

No.	Nama Halaman	Tombol	Kegunaan	Hasil Pengujian	Keterangan
					Sandwich
		Prev	Untuk menuju ke halaman sebelumnya	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich
4	Credit	Home	Kembali ke menu awal	Sukses	Sistem Android Jelly Bean dan Ice Cream Sandwich

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan sistem yang dibangun, dilihat dari segi performa dan pengguna. Berikut adalah ulasannya.

a. Kelebihan Sistem

Kelebihan dari *Aplikasi Digital Storytelling* cerita rakyat Putri Mandalika ini adalah:

- Pergerakan Animasi pada cerita dibangun dengan menggunakan teknik *sprite sheet* yang digunakan untuk memudahkan dalam pembuatan dan juga ringan ketika diimplementasikan pada *gadget*
- Interaksi pada objek yang ada pada aplikasi ini dirancang mudah agar mudah untuk berinteraksi dengan konten pada aplikasi menggunakan sentuhan jari
- Terdapat hikmah cerita di akhir cerita untuk memberikan nasihat kepada orang yang menggunakan aplikasi ini.
- Terdapat galeri yang menampilkan kejadian nyata yang ada dimasyarakat.

- Setiap halaman terdapat nomor halaman untuk menandakan tiap-tiap halaman.
- Pada saat masuk halaman aplikasi, lampu latar aplikasi tidak mati.
- Tiap akan keluar dari aplikasi, maka notifikasi keluar akan muncul.
- Terdapat tombol **facebook**, yang digunakan untuk membagi aplikasi ke **facebook**.

b. Kekurangan Sistem

- Aplikasi ini dapat dijalankan diberbagai ukuran *gadget*, namun terbatas hanya untuk *gadget* yang memiliki *processor* minimal *dual core* dan minimal **Android 4.0**.
- Masih terdapat kekurangan terutama dari segi penempatan *sprite sheet* yang sedikit kurang rapi.
- Tulisan cerita pada setiap *gadget* akan berbeda ukuran, terkadang besan dan kecil sesuai dengan ukuran layar yang digunakan untuk membuka aplikasi digitas storytelling Putri Mandalika ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem dan pembuatan program sampai dengan tahap penyelesaian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi *digital storytelling* pada *Sistem Operasi Android* telah berhasil dibangun dan diterapkan baik itu pada *smartphone* maupun *tablet*.
2. Setelah diujikan dari beberapa *tablet* dan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi **Android**, aplikasi *digital storytelling* dapat berjalan dengan baik.
3. Perbedaan antara aplikasi storytelling ini dengan yang lain yaitu ada pada halaman galeri dimana dari halaman tersebut dapat dilihat kejadian nyata yang ada dalam masyarakat.

5.2 Saran

Untuk kemajuan pengembangan aplikasi ini, terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Tampilan aplikasi bisa dibuat lebih menarik, dengan penambahan efek animasi yang lebih banyak dengan interaksi yang berbeda-beda.
2. Dari segi isi konten pada aplikasi ini dapat ditambahkan beberapa karakter hewan bergerak agar isi konten beragam dan lebih menarik.
3. Penambahan fitur interaktif dan kurangnya komposisi gambar dari setiap halaman yang ada pada cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Sayuti. 2011. Penerapan Digital Storytelling pada Blended Learning. <<http://rplsayuti.files.wordpress.com/2011/10/penerapan-digital-storytelling-pada-blended-learning.pdf>>. Diakses pada Selasa, 10 Juli 2013.
- Adionggo. 2011. Digitalstorytelling Untuk Pembelajaran. <<http://aong.wordpress.com/2011/08/22/digitalstorytelling-untuk-pembelajaran/>>. Diakses pada Selasa, 10 Juli 2013.
- Nurfalah, Yuyun, Ade Kusmiadi dan Sriwahyuningsi. 2008. “Strategi pembelajaran PAUD Melalui Metode Dongeng bagi Pendidik PAUD”. Jurnal ilmiah VISI PTK-PNF (3) : 198-203.
- Karina. 2012. Aplikasi Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia untuk Anak 4-6 tahun. Proyek Akhir. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom, Bandung.
- Hofstetter, F.T. 2001. *Multimedia Literacy*. McGraw-Hill Companies. New York.
- Sukarno. (2013). *Digital Interview*. Dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2013.
- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta.
- Corona SDK (2013).Corona SDK Forum (Online) tersedia di <http://forums.coronalabs.com/>
- Corona SDK (2013).Corona documentation API (Online) tersedia di <http://docs.coronalabs.com/>

LAMPIRAN

- Lembar Kemajuan Tugas Akhir
- Kuisioner Penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jurusan Teknik Informatika FTI

FORM-TA/TF-A3

SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Dody Anis

No. Mhs. : 09-211

Judul TA : _____

- Pahami lagi ~~pe~~ konsep penelitian yang dilakukan.
- Segera diselesaikan.

Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta, 11 Desember 2013

Dosen,


Marsulim T.
(nama terang)

Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Jurusan Teknik Informatika FTI

FORM-TA/TF-A3

SARAN/USULAN PRESENTASI KEMAJUAN TUGAS AKHIR

Nama Mhs. : Dody Anis Setyanto.

No. Mhs. : _____

Judul TA : _____

- metodologi baru analisis sistem. belum
- mengamalkan langkah pembuatan.
- ngirimnya follow di pikurka.

Nilai kemajuan Tugas Akhir: _____ (0 - 100)
(studi pustaka, perancangan, penguasaan materi, ketepatan)

Yogyakarta,

Dosen,

Pradi H.
(nama terang)

Dilampirkan pada Laporan TA yang diajukan untuk pendadaran

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Febby

Usia : 28 thn

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	✓		✗		
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?		✓			
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?		✓			
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?			✓		

Komentar:

tingkatkan kualitas

Yogyakarta, 22 Maret 2014


Febby

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Barbary Sukoco

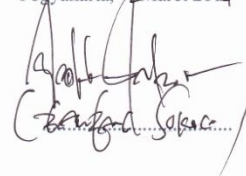
Usia : 36 th.

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		✓			
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?		✓			
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?			✓		
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?			✓		

Komentar:

• Cukup baik
 • Menyerangkan anak-anak dalam melihatnya.

Yogyakarta, 22 Maret 2014


 Barbary Sukoco

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : ASRI JUANI

Usia : 35

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		✓			
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?		✓			
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?		✓			
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?			✓		

Komentar:

= Baik
= Mudah di mengerti anak-anak dan menyenangkan

Yogyakarta, 22 Maret 2014


ASRI JUANI

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Dwi Yulianti

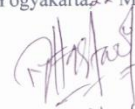
Usia : 24 th

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		✓			
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?		✓			
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?			✓		
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?			✓		

Komentar:

o> Baik.
 o> Anak-anak akan menyukai game ini karena menarik.

Yogyakarta, 27 Maret 2014


 Dwi Yulianti

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : WIDYA UTAMI

Usia : 48 th

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?			✓		
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?		✓			
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?				✓	

Komentar:

Baik.

Yogyakarta, 22 Maret 2014


WIDYA U.

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
“Digital Storytelling Putri Mandalika”
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Agustri . W .

Usia : 42 thn .

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?			✓		
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?			✓		
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?			✓		
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?			✓		
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?				✓	

Komentar:

- cukup baik
 - mudah di mengerti dan dipahami .

Yogyakarta, 22 Maret 2014


 AGUSTRI . W .

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Netno Widyanti
 Usia : 35 th

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		✓			
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?			✓		
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?			✓		
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?	✓				

Komentar:

Baik

Yogyakarta, 22 Maret 2014


Netno Widyanti

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Tri Handono

Usia : 48 Thn

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?			✓		
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?			✓		
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?			✓		
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?		✓			
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?		✓			
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?		✓			

Komentar:

- Mudah dipahami
 - Baik.

Yogyakarta, 22 Maret 2014



TRI HANDONO

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : Ami

Usia : 33

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?		✓			
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?	✓				
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?	✓				
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?		✓			
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?		✓			
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?		✓			

Komentar:

Baik

Yogyakarta, 22 Maret 2014

Ami

Ami

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang

Kuisisioner Penelitian
"Digital Storytelling Putri Mandalika"
 Oleh Dody Anis Setyanto
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Nama : ADING

Usia : 39

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1	Aplikasi <i>digital storytelling</i> ini layak digunakan sebagai alternative media edukasi anak-anak?		✓			
2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	✓				
3	Aplikasi ini sudah dapat memberikan edukasi nilai-nilai moral pada anak-anak?			✓		
4	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?		✓			
5	Bagaimana kualitas konten pada aplikasi cerita Putri Mandalika ini?		✓			
6	Bagaimana penggunaan bahasa pada aplikasi <i>digital storytelling</i> ini?	✓				
7	Bagaimana kemudahan dalam pengoprasian aplikasi ini?	✓				

Komentar:

Baik

Yogyakarta, 22 Maret 2014

ADING

Keterangan:

- Nilai 5 = Baik Sekali, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup Baik, Nilai 2 = Cukup, Nilai 1 = Kurang