

VOL. 18 NO. 3 SEPTEMBER 2017

ISSN : 1411-3201

Jurnal Ilmiah

# DASI

DATA MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI INFORMASI



UNIVERSITAS  
AMIKOM  
YOGYAKARTA

JURNAL  
ILMIAH  
**DASI**

**DATA MANAJEMEN DAN  
TEKNOLOGI INFORMASI**



**UNIVERSITAS  
AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**VOL. 18 NO. 3 SEPTEMBER 2017**  
**JURNAL ILMIAH**  
**Data Manajemen Dan Teknologi Informasi**

---

Terbit empat kali setahun pada bulan Maret, Juni, September dan Desember berisi artikel hasil penelitian dan kajian analitis kritis di dalam bidang manajemen informatika dan teknologi informatika. ISSN 1411-3201, diterbitkan pertama kali pada tahun 2000.

**KETUA PENYUNTING**

Abidarin Rosidi

**WAKIL KETUA PENYUNTING**

Heri Sismoro

**PENYUNTING PELAKSANA**

Emha Taufiq Luthfi

Hanif Al Fatta

Hartatik

Hastari Utama

**STAF AHLI (MITRA BESTARI)**

Jazi Eko Istiyanto (FMIPA UGM)

H. Wasito (PAU-UGM)

Supriyoko (Universitas Sarjana Wiyata)

Ema Utami (AMIKOM)

Kusrini (AMIKOM)

Amir Fatah Sofyan (AMIKOM)

Ferry Wahyu Wibowo (AMIKOM)

Rum Andri KR (AMIKOM)

Arief Setyanto (AMIKOM)

Krisnawati (AMIKOM)

**ARTISTIK**

Robert Marco

**TATA USAHA**

Nila Feby Puspitasari

**PENANGGUNG JAWAB :**

Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

**ALAMAT PENYUNTING & TATA USAHA**

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, Jl. Ring Road Utara Condong Catur Yogyakarta, Telp. (0274) 884201 Fax. (0274) 884208, Email : [jurnal@amikom.ac.id](mailto:jurnal@amikom.ac.id)

**BERLANGGANAN**

Langganan dapat dilakukan dengan pemesanan untuk minimal 4 edisi (1 tahun)

pulau jawa Rp. 50.000 x 4 = Rp. 200.000,00 untuk luar jawa ditambah ongkos kirim.

VOL. 18 NO. 3 SEPTEMBER 2017

ISSN : 1411- 3201

JURNAL ILMIAH

**DASI**

**DATA MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

# JURNAL ILMIAH

# DASI

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas anugerahnya sehingga jurnal edisi kali ini berhasil disusun dan terbit. Beberapa tulisan yang telah melalui koreksi materi dari mitra bestari dan revisi redaksional dari penulis, pada edisi ini diterbitkan. Adapun jenis tulisan pada jurnal ini adalah hasil dari penelitian dan pemikiran konseptual. Redaksi mencoba selalu mengadakan pembenahan kualitas dari jurnal dalam beberapa aspek.

Beberapa pakar di bidangnya juga telah diajak untuk berkolaborasi mengawal penerbitan jurnal ini. Materi tulisan pada jurnal berasal dari dosen tetap dan tidak tetap Universitas AMIKOM Yogyakarta serta dari luar Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tak ada gading yang tak retak begitu pula kata pepatah yang selalu di kutip redaksi, kritik dan saran mohon di alamatkan ke kami baik melalui email, faksimile maupun disampaikan langsung ke redaksi. Atas kritik dan saran membangun yang pembaca berikan kami menghaturkan banyak terimakasih.

Redaksi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
Prediksi Jumlah Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru Dengan Metode Regresi Linier.....	1-5
Harliana <sup>1)</sup> , Andri Syafrianto <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Ilmu Komputer STIKOM Poltek Cirebon, <sup>2)</sup> STMIK EL-RAHMA Yogyakarta)	
Pengembangan Sistem Terintegrasi Berbasis Supply Chain Management Menggunakan Barcode Scanner PDA Pada PT XYZ Semarang.....	6-10
Ryan Putranda Kristianto (Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Analisis Performa Algoritma Klasifikasi Pada Pengelompokan Benih Gandum.....	11-15
Ika Nur Fajri (Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Implementasi Token Based Authentifikasi Dan Authorisasi Pada Mekanisme Single Sign On.....	16-23
Norhikmah <sup>1)</sup> , Acihmah Sidauruk <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> <sup>2)</sup> Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Simple Additive Weighting (SAW) Untuk Pemilihan Karyawan (Studi Kasus: Rumah Makan Saung Bu Mansur Banjarnegara).....	24-29
Aditya Putut Mahendra <sup>1)</sup> , Yuli Astuti <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Perancangan Metode Sinkronisasi Informasi Akademik Amikom Social.....	30-35
Rizqi Sukma Kharisma <sup>1)</sup> , Arif Dwi Laksito <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> <sup>2)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Sistem Penunjang Keputusan Untuk Investor Pada Entrepreneur Campus.....	36-42
Windha Mega PD <sup>1)</sup> , Dina Maulina <sup>2)</sup> , Adji Sukmana <sup>3)</sup> , Agus Muhammad Z F <sup>4)</sup> ( <sup>1)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>3)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>4)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta )	
Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak Usia Dini Dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita.....	43-48
Agus Purwanto <sup>1)</sup> , Yudi Sutanto <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> <sup>2)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	
Multimedia Interaktif Pengenalan Gamelan Jawa “E-Gamel” Menggunakan Teknologi Augmented Reality.....	49-54
Endah Handayani <sup>1)</sup> , Bhanu Sri Nugraha <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta )	

Tingkat Kepastian Certainty Factor Hasil Diagnosis Sistem Pakar Gangguan Tanaman Padi.....	55-62
Suryo Sumpeno <sup>1)</sup> , Emilya Uy Artha <sup>2)</sup> , Ardhin Primadewi <sup>3)</sup> ( <sup>1)</sup> <sup>2)</sup> <sup>3)</sup> Teknik Informatika UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH Magelang)	
Analisa Trafik Dan Quality Of Service (QoS) Untuk Optimalisasi Manajemen Bandwidth (Studi Kasus : Universitas Amikom Yogyakarta).....	63-70
Nila Feby Puspitasari <sup>1)</sup> , Akhmad Dahlan <sup>2)</sup> ( <sup>1)</sup> Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, <sup>2)</sup> Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta)	

## PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN KONSEP PEMILIHAN ALTERNATIF ALUR CERITA

Agus Purwanto <sup>1)</sup>, Yudi Sutanto <sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup> *Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta*

*email : [agus@amikom.ac.id](mailto:agus@amikom.ac.id) <sup>1)</sup>, [yudisuta@amikom.ac.id](mailto:yudisuta@amikom.ac.id) <sup>2)</sup>*

### Abstraksi

Bercerita merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam belajar terutama ketika usia dini. Pemberian konsep dalam bercerita dengan melibatkan gambar dan suara akan banyak membantu merangsang imajinasi dan daya tangkap anak. Dari hal itulah pada penelitian kali ini penulis mencoba membuat sebuah media yang diperuntukan guru dalam membantu menyampaikan cerita. Media ini bersifat interaktif dimana pada titik sebuah cerita tertentu, audience akan diberikan berbagai pilihan alur cerita dalam melanjutkan jalan cerita. Setiap pilihan akan berpengaruh terhadap akhir cerita. Dari hasil uji yang dilakukan ternyata guru merasa dapat terbantu dengan adanya aplikasi interaktif ini dan anak-anak dapat memahami dengan baik isi cerita.

### Kata Kunci :

Animasi, Interaktif, Pembelajaran, Dongeng, Cerita.

### Abstract

*Storytelling is one way that is quite effective in learning especially when the early age. Giving the concept of storytelling by involving images and sounds will help a lot to stimulate the child's imagination and captivity. Because of that's the research this time the author tries to create a media that is intended for teachers to help convey the story. This medium is interactive where at the point of a certain story, the audience will be given various choices of story line in continuing the story. Each choice will affect the end of the story. Expected with the concept of storytelling like this can build the attention of children and involve themselves in telling stories. So the message in the story can be well conveyed.*

### Keywords :

*Animation, Interactive, Learning, Tales, Stories.*

### Pendahuluan

Multimedia telah diterapkan diberbagai level dan usia pendidikan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang lama dirasa belum memaksimalkan dalam menyampaikan informasi. Seperti contoh media pembelajaran yang hanya digunakan adalah buku. Hal yang menjadi masalah utama adalah ketika buku belum bisa dijadikan sebagai sumber referensi, seperti pendidikan pada level anak usia dini. Pada usia tersebut tentu saja anak belum lancar dalam membaca atau bahkan belum pernah ada yang bisa membaca. Solusi yang diterapkan selama ini adalah dengan memaksimalkan kemampuan guru dalam mengajar dan media pembelajaran yang banyak menampilkan gambar. Akan tetapi kadang muncul masalah disaat

materi yang disampaikan butuh sebuah ketrampilan khusus melebihi sebuah pengetahuan, seperti halnya bercerita.

Menceritakan sebuah dongeng ataupun hanya sebuah cerita fiksi untuk anak usia dini, dibutuhkan kemampuan guru dalam berekspresi, penyampaian pengetahuan dan sekaligus menghibur. Ketrampilan tersebut dibutuhkan demi tersampainya materi kepada anak - anak dengan lebih berguna. Namun tidak semua guru kadang memiliki ketrampilan tersebut, karena dibutuhkan waktu dan bakat dalam menguasainya. Hal ini juga bermasalah ketika orang tua juga dituntut dalam menyampaikan hal yang sama dalam bercerita ketika belajar dirumah.

Penulis mencoba mengambil kesimpulan dari uraian latar belakang masalah diatas, bahwasannya dibutuhkan sebuah ketrampilan khusus dalam bercerita. Selain itu media yang digunakan dalam mengilustrasikan cerita biasanya hanya terbatas gambar ataupun buku cerita. Disinilah penulis melihat bahwasannya multimedia dapat menjadi solusi akan masalah tersebut. Salah satu bentuk solusi multimedia yang bisa digunakan adalah pembuatan video animasi cerita. Akan tetapi ada kelemahan dalam media seperti ini, yaitu interaktifitas.

Penulis melihat bahwa media yang tepat untuk dijadikan solusi adalah media presentasi interaktif. Media ini nantinya dibuat dengan berbagai pilihan cerita. Selain gambar dan teks penyampaiannya informasinya lebih banyak ditunjang dengan unsur animasi, suara musik dan narasi. Animasi diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan ilustrasi gerak karakter cerita, suara narasi diharapkan dapat memebantu guru dalam berekspresi menyampaikan jalan cerita, dan suara musik sebagai pendukung suasana dalam bercerita. Diamping itu penyampaiana kan dilakukan per slide. Sehingga guru mampu mengendalikan jalanya penyampaian cerita. sedangkan interaktifitas bisa dijembatani menggunakan tombol perintah yang telah disediakan. Selaian itu, interaktifitas utama adalah pada pemilihan alur cerita. seperti model *visual novel*, di beberapa bagian cerita, *user* akan diberikan pilihan untuk melanjutkan cerita. Pilihan tersebut nantinya akan memberikan akhir jalan cerita yang berbeda. Hal ini diharapkan anak - anak dapat belajar arti sebuah konsekuensi dari apa yang mereka pilih. Dari uraian latar belakang diatas penulis mencoba membuat judul penelitian "Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak Usia Dini Dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita".

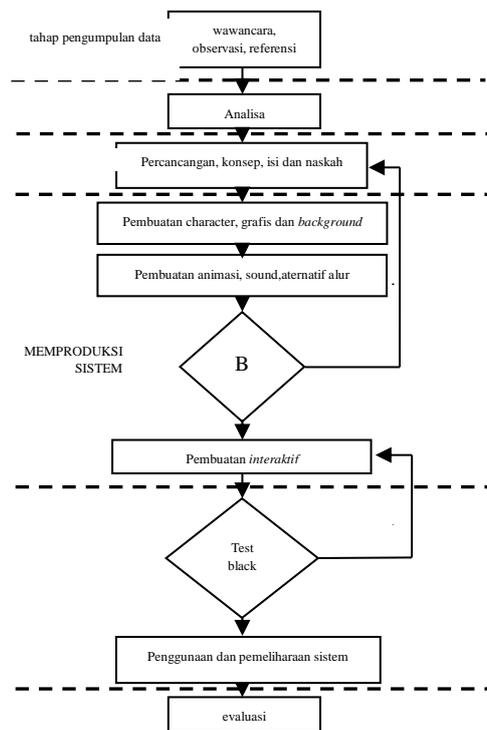
### Tinjauan Pustaka

Pratiwi (2015), melakukan penelitian di TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta untuk pengembangan aplikasi yang bergenre mini game edukasi (pembelajaran) menggunakan grafis 2D. Penulis memberi judul "Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta". Permainan ini menyerupai permainan tebak-tebakan untuk belajar membaca dan mengenal obyek sederhana. Sasaran penelitian adalah siswa-siswi TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta. Disini permainan Canody sangat sederhana sebagai sistem pembelajaran bagi anak-anak yang baru belajar mengenal obyek maka sangat efektif". [1] konsep interaktifitas dalam game, memberikan kontribusi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Wulandari (2015), melakukan penelitian di TK Amal Mulia, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta mengenai aplikasi media pembelajaran tentang gunung berapi di pulau Jawa. judul penelitiannya adalah "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia", aplikasi ini membahas tentang pengertian dan macam-macam gunung berapi, serta dampak positif dan negatif letusan gunung berapi. [2]. Penggunaan animasi yang ilustratid dalam pembelajaran terbukti memberikan gambaran kepada siswa dalam mempelajari materi gunung berapi.

Kusumah (2015), melakukan penelitian untuk membuat animasi cerita rakyat untuk anak usia dini. Penulis memberi judul "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini". Animasi ini bertujuan sebagai media pembelajarandan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal [3]. Edukasi berbasis multimedia terbukti dapat membantu memahami nilai moral dan sosio-emosional, dan juga mengembangkan imajinasi anak serta memperkenalkan cerita rakyat yang kalah populer dan mulai luntur. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video [4]

### Metode Penelitian



Gambar 1.workflow penelitian

Adapun secara garis besar urutan penelitian adalah sebagai berikut.

**1. Pengumpulan Data**

Penulis melakukan wawancara dan observasi terhadap kondisi dan maslaah guru saat bercerita. Masalah yang dipelajari analis sistem adalah masalah yang dihadapi pemakai. Kemudian analis dan pemakai bekerjasama untuk mendapat permasalahan secara kasar [6]

**2. Analisa Kebutuhan**

Setelah data terkumpul dilakukan tahapan penganalisaan data. Penulis mencoba menganalisa kebutuhan guru dalam bercerita serta konsep dan isi cerita. Cerita yang akan diguankan adalah malin kundang. Kelayakan teknis menyoroti kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan. Secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak apabila teknologi mudah didapat, murah, dan mudah dipakai[7]

**3. Tahapan Desain**

Membuat rancangan alternatif scene alur cerita malin kundang, dengan 5 ending, design karakter, isi dan naskah cerita dari malin kundang.

**4. Produksi Gambar Character Dan Background**

Merupakan tahap awal produksi, yaitu dengan membuat gambar character dan *background*. Pembuatan harus disesuaikan dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya.

**5. Pembuatan Animasi, Sound Dan Alur Cerita**

Memproduksi asset character, background dan pergerakan character, serta memproduksi narasu suara. Semua digabung dan dirender per scene alur cerita

**6. Pembuatan Interaktif**

Menyusun semua elemn produksi, dari character, tombol, background, narasi dan animasi, kemudian memberikan tombol sebagai media penghubung antar scene.

**7. Testing System**

Melakukan tes pemakaian dengan mengetes smeua tombol dan keseuaian dengan kebutuhan cerita malin kundang.

**8. Penggunaan Dan Pemeliharaan System**

Disinlah tahap implementasi sistem dilaksanakan. Aplikasi ini ditunjukkan kepada anak usia dini dan guru untuk digunakan dalam meyampaikna cerita. Pemeliharaan dilakukan dengan mengeksport file project menjadi file yang siap terproteksi.

**9. Tahap Evaluasi**

Evaluasi akan dilakukan pada tahap kelayakan teknis dan informatif. Yang mengevaluasi dalah guru dan hasil *feedback* yang dilakukan kepada anak anak usia dini.

**Hasil dan Pembahasan Merancang Konsep**

Media cerita yang akan dibuat adalah media cerita dengan menggunakan alternatif alur cerita, media cerita interaktif yang akan dibuat ini akan digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar dan bercerita.

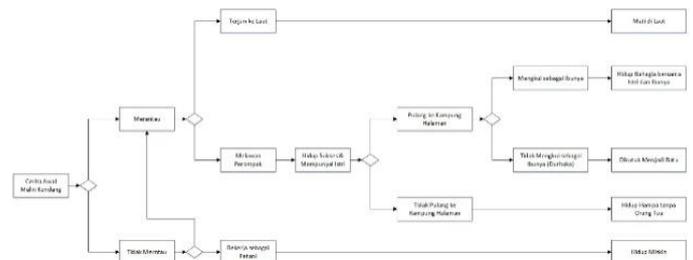
**Merancang Isi**

Pola isi alternatif cerita dibagi menjadi 5 pola alur cerita.

1. Alur cerita 01 : Malin kundang merantau dan durhaka pada ibunya hingga dituduk jadi batu
2. Alur cerita 02 : Malin kundang merantau dan mati dilaut
3. Alur Cerita 03 : malin kundang merantau dan sukses namun tidak kembali pulang
4. Alur Cerita 04 : Malin kundang tidak Merantau
5. Alur Cerita 05 : Malin kundang berkerja sebagai petani

**Merancang Naskah**

Berikut merupakan rancangan struktur aliran dari media cerita interaktif Malin Kundang seperti

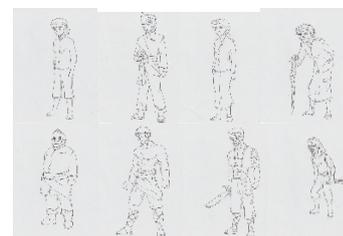


terlihat pada gambar2

Gambar 2. Rancangan Struktur

**Merancang Grafik**

Grafik menjadikan penyampaian informasi atau sajian menjadi lebih menarik dan efektif.[5] Hal 8. Adapun desain dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Rancangan desain karakter

**Memproduksi Sistem**

**Membuat Aset**

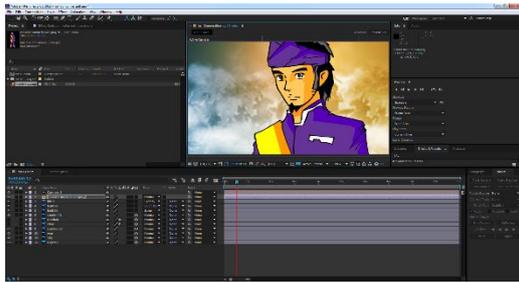
Desain yang sudah dibuat kemudian diwarnai. Adapun hasil pewarnaanya dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Coloring semua karakter

**Membuat Animasi**

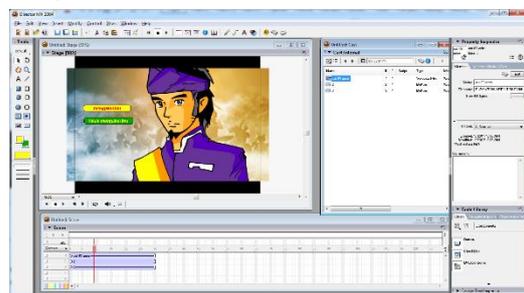
Hasil pewarnaan kemudian dilakukan animasi per scene. Hasil pembuatan animasi dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Animasi cerita

**Membuat Link Antar Halaman**

Hasil video animasi perscene kemudian dibuat interaktif disoftware director. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. Pembuatan interktif

**Publishing**

Hasil akhir diubah menjadi format exe agar bisa dijalankan di komputer tanpa software project. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7. Hasil publish

**Pengujian**

Untuk melihat apakah hasil sudah sesuai dengan target kebutuhan informasi dan terbukti dapat membantu dalam membrikan pelajaran kepada anak, maka penulis melakukan uji kebutuhan fungsional dan questioner kepada guru guru TK. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

**1. Alpha testing**

Tabel 1. Pengujian kebutuhan informasi

N	Kebutuhan informasi	Pembuktian	hasil
1	Menampilkan segi cerita dengan bentuk digital	Format file exe didalamnya terdapat interktif dan animasi	terpenuhi
2	Mampu menampilkan cerita Malin Kundang	Semua isi materi berdasar buku cerita malin kundang	terpenuhi
3	Mampu mengilustrasikan cerita Malin Kundang dengan baik	Semua karakter, dan lokasi divisualkan dengan gambar	terpenuhi
4	Mampu membuat anak-anak ikut berinteraksi dengan cerita	Terdapat menu pilihan alur cerita.	terpenuhi
5	Mampu menyampaikan pesan cerita	Semua cerita divisualkan berdasar plot cerita	terpenuhi
6	Mampu membantu guru dalam mengajar materi bercerita	Terdapat menu pilihan bagi guru	terpenuhi

**2. Beta testing**

Dari hasil kuesioner kepada 10 orang didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Pengujian questioner

Kuesioner aplikasi cerita interaktif malin kundang						
Berikan tanda check list pada pilihan jawaban disamping						
No	Pertanyaan	SB	B	C	K	SK
1	Bagaimana respon anak dalam memilih alur cerita?	8	2			
2	Bagaimana pemahaman anak terhadap alur cerita yang dipilih?	9	1			
3	Bagaimana pemahaman anak terhadap resiko akan pilihan alur cerita mereka?	10	0			
4	Bagaimana pemahaman anak terhadap tokoh tokoh cerita malin kundang?	8	2			
5	Bagaimana pemahaman anak terhadap konsep cerita utama malin kundang?	7	2	1		
6	Bagaimana pergerakan animasi pada cerita tersebut?	10	0			
7	Bagaimana penggambaran tokoh pada cerita tersebut?	9	1			
8	Bagaimana narasi visual penceritaan aplikasi ini?	9	1			
9	Bagaimana penggunaan tombol aplikasi ini?	10	0			
10	Bagaimana tingkat kemudahan guru bercerita menggunakan aplikasi ini?	10	0			
<b>Keterangan</b> SB : sangat baik, B: baik, C: cukup, K: kurang, SK : sangat kurang						

Yang menjawab :

SB (sangat Baik) (5) :  $90 \times 5 = 450$

B (Baik) (4) :  $9 \times 4 = 36$

C (cukup) (3) :  $1 \times 3 = 3$

K (kurang) (2) :  $0 \times 2 = 0$

SK (sangat kurang) (1):  $0 \times 1 = 0$

Total skor adalah : **489**

Perhitungan Skala Likert

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

**Y = Skor tertinggi x jumlah panelis**

**X = Skor terendah x jumlah panelis**

Jumlah skor tertinggi untuk item **SANGAT BAIK** ialah  $100 \times 5 = 500$ , sedangkan item **SANGAT KURANG** ialah  $100 \times 1 = 100$ .

Jadi, jika total skor penilaian panelis di peroleh **angka 500**, maka penilaian interpretasi panelis terhadap kemiripan animasi tersebut adalah hasil nilai yang dihasil dengan menggunakan rumus Index %.

**RUMUS INDEX % = Total Skor / Y x 100**

belum menyelesaikannya maka harus mengetahui interval (Jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari interval skor persen (I).

**MUS INTERVAL**

$100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$

$100 / 5 = 20$

Interval (I) = 20

Interval adalah intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100%)

Untuk kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

Interval **0% - 19,99%** = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)

Interval **20% - 39,99%** = Tidak setuju / Kurang (s)

Interval **40% - 59,99%** = Cukup / Netral

Interval **60% - 79,99%** = (Setuju/Baik/suka)

Interval **80% - 100%** = Sangat (setuju/Baik/Suka)

**Penyelesaian Akhir**

**Total skor / Y x 100**

$= 489 / 500 \times 100$

$= 97,8 \%$ , kategori **SANGAT BAIK**

Maka dari sini dapat disimpulkan bahwa animasi yang dibuat dapat dikategorikan **sangat baik**

### Pembahasan

Dari hasil pengujian yang dilakukan dapat dipaparkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan penulis telah menggunakan konsep animasi dan interaktif seperti yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Akan tetapi penulis lebih menggunakan animasi karakter daripada animasi properti seperti yang digunakan pada penelitian sebelumnya. Disamping itu penulis menggunakan konsep interaktif seperti layaknya sebuah game, namun penulis mengemasnya dalam intraktif pemilihan alur cerita. Masing masing pilihan alur akan mempengaruhi ending cerita.

### Kesimpulan dan Saran

#### Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan aplikasi ini didasarkan pada analisa masalah kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi dan evaluasi hasil akhir.
2. Dari hasil pengujian alpha testing didapatkan hasil bahwa semua kebutuhan informasi telah terpenuhi, sehingga kebutuhan isi dan konsep

cerita telah mampu digunakan untuk materi cerita kepada anak.

3. Dari hasil kuesioner didapatkan bahwa aplikasi ini telah mampu membantu guru dalam menceritakan cerita malin kundang.
4. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk membantu guru dalam bercerita dongen malin kundang

### **Saran**

Adapun beberapa saran yang bisa digunakan untuk pengembangan penelitian ini adalah :

1. Untuk kedepannya diharapkan animasi yang digunakan dapat lebih ditingkatkan
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan jumlah alur cerita sehingga pemahaman akan cerita dapat lebih tersampaikan

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Pratiwi, W.E., 2015. *Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta*. STMIK Amikom Yogyakarta.
- [2] Wulandari, Ani, 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia*. STMIK Amikom Yogyakarta.
- [3] Kusumah, R. A., 2015. *Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [4] Suyanto, M., 2003. *Multimedia : Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [5] Purnama, B.E., 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [6] Suyanto, M., 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [7] Fatta,H.A., 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.