

PENGEMBANGAN *DIGITAL STORY BOOK* “SATUA BALI” BERBASIS *MOBILE*

I Made Yoga Prasada¹, I Made Putrama², Gede Aditra Pradnyana³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan
Ganesha
Singara, Indonesia

e-mail: imadeyogaprasada@gmail.com¹, made.putrama@undiksha.ac.id², gede.aditra@undiksha.ac.id³

Received : Januari, 2018

Accepted : April, 2018

Published : April, 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media berupa *Digital Story Book* “Satua Bali” Berbasis *Mobile* yang dapat menjadi wadah untuk menyediakan kumpulan *Satua Bali*, sehingga dapat dimanfaatkan untuk membantu mempertahankan keberadaan *Satua Bali* di kalangan masyarakat khususnya anak-anak. *Digital Story Book* “Satua Bali” Berbasis *Mobile* memiliki beberapa fitur tambahan, seperti user dapat menambahkan *satua* baru, share ke media sosial, memberikan komentar, menyukai, menjadikan sebagai *satua* favorit, dll. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengujian, dilakukan enam tahap, yaitu uji: *whitebox* dan *blackbox* memperoleh hasil berjalan dengan baik, ahli isi memperoleh hasil 96,2% (*sangat sesuai*), ahli media memperoleh hasil 92,5 % (*sangat sesuai*), respon pengguna dengan metode *UEQ* memperoleh hasil sangat baik, dan *compatibility* berhasil diimplementasikan pada 10 perangkat berbeda. Hasil akhir penelitian ini berupa aplikasi *Digital Story Book* “Satua Bali” yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi *android*.

Kata Kunci: *Satua Bali, Digital Story, Android*

Abstract

This research aimed to produce a media in the form of *Digital Story Book* "Satua Bali" Based *Mobile* that could be a container to provide a collection of *Satua Bali*, so it could be utilized to help maintaining the existence of *Satua Bali* among the community, especially children. *Digital Story Book* "Satua Bali" Based *Mobile* has some additional features, such as user can add new *satua*, share to the social medias, give comment, like, add as favorite, etc. This research was a type of research and development with research model of *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The testing process was conducted in six stages, namely test: *whitebox* and *blackbox* which obtain good result, content expert which obtains result of 96,2% (*very appropriate*), media expert that obtains result of 92,5% (*very appropriate*), users responses with *UEQ* method obtain good result, and *compatibility* is successfully implemented to 10 different devices. The final result of this research is the application of *Digital Story Book* "Satua Bali" which can be run on *smartphone* with *android* operating system.

Keywords: *Satua Bali, Digital Story, Android*

1. PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang dikenal dengan kebudayaan dan kesusastraan yang dimilikinya. Menurut Agastia (1980) hubungan antara Sastra Bali dengan Kebudayaan Bali adalah "Sastra Bali sebagai aspek Kebudayaan Bali", "Sastra Bali sebagai penunjang Kebudayaan Bali", "Sastra Bali sebagai cerminan Kebudayaan Bali" [1]. Kesusastraan Bali secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu Kesusastraan Bali *Purwa* (tradisional) dan Kesusastraan Bali *Anyar* (modern) [2]. Kebudayaan Bali sebagai salah satu identitas Bali harus tetap dipertahankan dan dilestarikan sehingga tidak hilang akibat pengaruh dari kebudayaan asing yang perkembangannya semakin pesat. Terdapat banyak jenis-jenis kesusastraan Bali yang dikenal hingga saat ini, yang mana salah satunya adalah *Satua Bali*.

Satua Bali sebagai salah satu bagian dari kesusastraan Bali purwa merupakan salah satu cerita rakyat Bali yang pada zaman dahulu biasanya disampaikan secara lisan atau melalui penuturan langsung. *Satua Bali* memiliki beragam golongan/jenis sesuai dengan isi cerita yang disampaikan, seperti dongeng-dongeng jenaka (*satua banyol*), dongeng panji (*satua panji*), dongeng biasa (kisah hidup seseorang), dan lainnya. Selain itu juga terdapat *satua tantri* yang merupakan salah satu jenis *satua* tentang binatang [3].

Sebagai salah satu kesusastraan Bali, keberadaan *Satua Bali* tentunya harus tetap dipertahankan dan dilestarikan. Dahulu *satua Bali* banyak digunakan untuk mendidik moral anak-anak, karena cerita yang termuat dalam *Satua Bali* secara umum mengandung nilai moral tentang kehidupan. Akan tetapi belakangan ini keberadaan *Satua Bali* di kalangan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sudah semakin menurun peminatnya. Salah satu penyebabnya adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat, yang justru menyebabkan kepedulian akan keberadaan budaya tradisional menjadi menurun bahkan hilang. Kemajuan teknologi tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap kebudayaan, tetapi justru dapat menjadi media jika bisa memanfaatkan dengan baik. Kombinasi antara budaya yang dikemas dalam teknologi mampu mempertahankan

keberadaan budaya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang sudah menjadi keseharian orang-orang.

Sampai saat ini berbagai penelitian atau pengembangan aplikasi tentang budaya juga sudah banyak dilakukan, baik dalam bentuk pengembangan *game*, film animasi, atau media yang lainnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Romin Adi Santoso, Dwi Sunaryono, dan Isye Ariesanti pada tahun 2013, dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Buku "Dongeng" Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif [4]. Pada penelitian ini menyediakan cerita-cerita rakyat yang dapat dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi iOS.

Pada tahun 2014, I Made Marthana Yusa dan I Nyoman Jayanegara melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Mobile* [5]. Penelitian tersebut merupakan pengembangan aplikasi *mobile* yang menyediakan cerita rakyat tentang Chandramawa dalam beberapa bahasa, yaitu bahasa Bali, Indonesia, dan Inggris. Akan tetapi dalam aplikasi ini, terbatas hanya menyediakan satu judul cerita yang dapat dilihat oleh pengguna.

Selanjutnya pada tahun 2015, Ketut Sri Artiningrat melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi Kumpulan *Satua Bali* dengan *Text To Speech* Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia Berbasis Android [6]. Pada aplikasi ini, cerita yang disediakan bisa dikembangkan atau ditambahkan, akan tetapi terbatas hanya dapat ditambahkan oleh administrator.

Pada tahun yang sama juga, Astril Aprillini melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android [7]. Pengembangan aplikasi ini dilengkapi dengan teks cerita, ilustrasi gambar, dan narasi sesuai dengan cerita yang dipilih oleh pengguna.

Selain itu, berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan di kalangan siswa-siswa SD, SMP, Guru, dan masyarakat umum, hanya sebanyak 5 orang dari 71 orang (7,04%) menyatakan belum pernah menggunakan *smartphone* hingga saat ini. Hal itu menunjukkan bahwa sangat tidak mungkin jika saat ini kehidupan sebagian besar orang

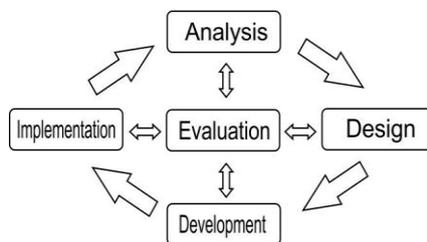
dipisahkan dari teknologi. Sehingga sangat perlu memanfaatkan teknologi untuk mempertahankan *Satua Bali* saat ini. Respon yang sangat positif juga diberikan oleh 71 orang tersebut atas rencana pembuatan aplikasi *mobile* atau aplikasi di *smartphone* tentang kumpulan *Satua Bali*. Terbukti sebanyak 62 (87,32%) orang sangat mendukung dan menyatakan penting untuk dikembangkan aplikasi tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dipandang perlu dikembangkan sebuah aplikasi *mobile* sehingga bisa digunakan dan dapat memfasilitasi keberadaan *Satua Bali* melalui penelitian yang berjudul Pengembangan *Digital Story Book "Satua Bali" Berbasis Mobile*. Pada pengembangan ini dibuat dalam bentuk aplikasi *Digital Story Book*, didasari agar aplikasi yang dikembangkan bisa terus berkembang atau isi cerita dalam aplikasi tersebut bersifat dinamis, tanpa harus mengembangkannya dari awal

untuk menambahkan cerita yang lainnya. Melalui pengembangan aplikasi dalam bentuk buku cerita, sehingga pengguna tidak hanya bisa menikmati satu judul cerita, melainkan kumpulan beberapa cerita yang berlainan. Disamping itu pengembang dan pengguna juga dapat menambahkan cerita lain yang dibutuhkan dengan mengunggah cerita baru ke aplikasi tersebut, sehingga isi cerita dalam aplikasi tersebut terus berkembang sesuai dengan keperluan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Pengembangan aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali" Berbasis Mobile* menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 [8].



Gambar 1 Ilustrasi Model ADDIE

2.1 Analisis (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi dan kebutuhan yang kemudian dianalisis agar dapat terpenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Pada tahap ini dilakukan analisis dengan beberapa cara, seperti melakukan studi literatur dengan menganalisis aplikasi terkait yang sudah pernah dikembangkan, melakukan wawancara kepada beberapa narasumber, dan analisis dengan penyebaran angket.

Secara umum hasil dari tahap analisis ini, mendapatkan beberapa kebutuhan aplikasi yang harus dipenuhi seperti, Aplikasi dapat menampilkan *Satua Bali* dalam dua kategori, yaitu *Satua Bali* bergambar dan *Satua Bali* dalam bentuk teks. *Satua Bali* bergambar dilengkapi dengan narasi cerita dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia.

2.2 Design (Desain)

Pada tahapan desain ini, dirancang terkait pemodelan aplikasi yang akan dikembangkan, seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, Rancangan Antarmuka, dll. Aplikasi utama *Digital Story Book "Satua Bali"* merupakan aplikasi berbasis *mobile* (yang dapat digunakan penuh oleh *user*), sedangkan pengelolaan seluruh konten aplikasi oleh administrator dilakukan pada sistem berbasis web. Hal itu dikarenakan agar administrator lebih mudah dalam proses pengelolaan konten-konten yang ditampilkan dalam aplikasi *mobile*.

Perancangan *Use Case Diagram* merupakan gambaran interaksi antara *actor* dengan sistem, yang direpresentasikan dalam urutan langkah-langkah yang sederhana.

2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan proses merealisasikan rancangan pada tahap analisis dan desain menjadi produk yang siap diimplementasikan. Berikut adalah aplikasi atau *framework* utama yang akan digunakan dalam proses pengembangan.

1. Perangkat *Mobile (User)*, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah: *React Native*,
2. Perangkat *Web (Admin)*, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah: *Laravel*

Disamping itu, ada beberapa aplikasi pendukung lain yang membantu proses pengembangan, seperti *Sublime Text*, sebagai *text editor*, *CorelDraw* sebagai aplikasi untuk membuat gambar *Satua*, dll.

2.4 Implementation (Implementasi)

Tahap Implementasi adalah tahap untuk atau menerapkan aplikasi yang telah dibuat, mulai dari proses instalasi sampai aplikasi bisa digunakan sesuai dengan alur aplikasi yang telah ditentukan. Pada tahap implementasi juga akan dilakukan uji coba aplikasi dengan menggunakan beberapa jenis *smartphone* dan *operating system* berbeda, sehingga disamping untuk mengetahui aplikasi bisa berjalan dengan baik juga dapat mengetahui apakah aplikasi bisa diterapkan pada *smartphone* yang berbeda atau tidak.

2.5 Evaluation (Evaluasi)

Setelah proses implementasi selesai, dilanjutkan dengan proses evaluasi untuk mengukur kesesuaian pada tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari hasil uji coba pada aplikasi yang telah dibuat. Jenis pengujian yang akan dilakukan adalah uji *whitebox*, uji *blackbox*, uji ahli media, uji ahli isi, dan uji lapangan, yang disesuaikan dengan pelaksanaan dimasing-masing tahap.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Tahap Analysis (Analisis)

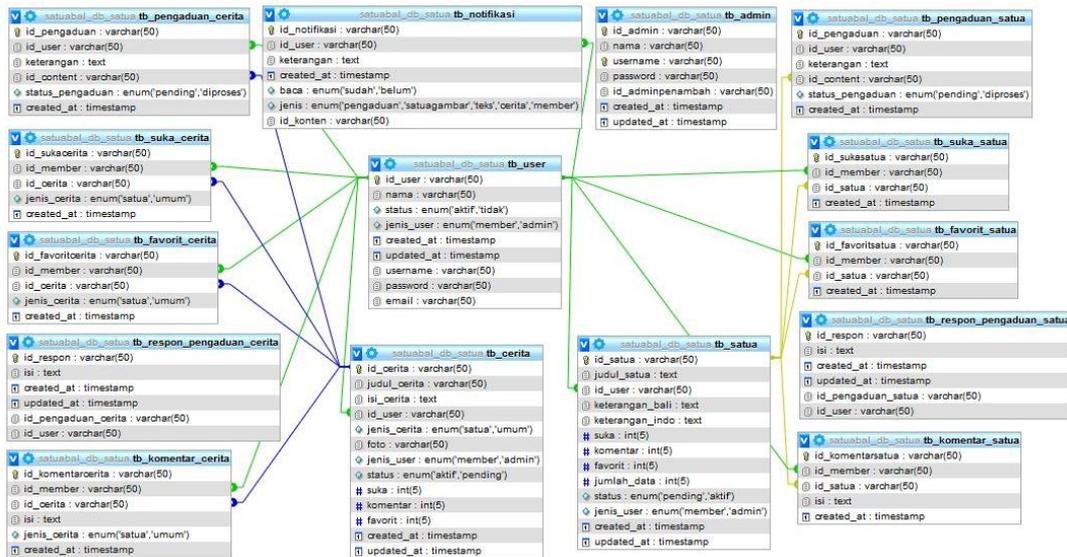
Hasil tahap *analysis* dari pengembangan aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* terkait dengan kebutuhan fungsional aplikasi adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat menampilkan menu utama yang terdiri dari menu *Satua* Bergambar, *Satua* Teks, Cerita Lain, Daftar Member, Daftar Favorit, Profile, Cara Penggunaan, dan Tentang Aplikasi.
2. Pada menu *Satua* Bergambar aplikasi dapat menampilkan Pilih Bahasa, Isi *Satua*, memberikan komentar ataupun tanggapan.
3. Pada menu *Satua* Teks dan cerita lain aplikasi dapat menampilkan daftar *Satua* Teks dan cerita lain, serta memberikan komentar atau tanggapan.
4. Pada menu Daftar *Member* aplikasi dapat menampilkan daftar *member* yang telah tergabung dalam aplikasi
5. Pada menu Profile aplikasi dapat menampilkan profile pengguna, cerita saya, favorit saya, dan pilihan ubah profile pengguna
6. Aplikasi (berbasis web) untuk admin dapat menampilkan menu kelola *member*, kelola cerita atau *Satua* dan Pengaduan.
7. Aplikasi memberikan pilihan login dengan Facebook, *Google*, dan login secara manual.
8. Aplikasi dapat menampilkan daftar *satua* atau cerita terpopuler berdasarkan jumlah suka atau favorit terbanyak.
9. Aplikasi mampu untuk melakukan *share* ke media sosial *Facebook* dan *WhatsApp*.

3.2 Hasil Tahap Design (Desain)

Implementasi Struktur Data Perangkat Lunak pada aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* menggunakan 15 tabel yang meliputi: *Tabel Admin*, *Tabel User*, *Tabel Satua*, *Tabel Cerita*, *Tabel Pengaduan Satua*, *Tabel Pengaduan Cerita*, *Tabel Notifikasi*, *Tabel Suka Satua*, *Tabel Suka Cerita*, *Tabel Komentar Satua*, *Tabel Komentar Cerita*, *Tabel Favorit Satua*, dan *Tabel Favorit Cerita*, *Tabel Respon Pengaduan Satua*, *Tabel Respon Pengaduan Cerita*.

Masing-masing tabel tersebut memiliki relasi antar satu tabel dengan tabel yang lainnya, sesuai dengan keterkaitan masing-masing tabel yang berelasi. Berikut merupakan gambar relasi antar tabel dari semua tabel yang digunakan pada aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile*.



Gambar 2 Relasi Antar Tabel

3.3 Hasil Tahap *Development*

Pada tahap *development* atau pengembangan, untuk perangkat berbasis *Mobile (User)* menggunakan teknologi React Native dan untuk pengembangan perangkat berbasis Web (Admin) menggunakan *framework* Laravel. Pemetaan implementasi tahap pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Antarmuka Perangkat *Mobile*
 - a. Halaman Login

Antarmuka ini akan muncul setelah *User* memilih untuk melakukan login ke aplikasi.

Pada tampilan login ada beberapa pilihan, yaitu *user* dapat login dengan menggunakan akun *Facebook*, *Google*, dan login dengan akun manual atau akun yang dibuat melalui registasi pada aplikasi. *User* juga dapat masuk atau menggunakan aplikasi tanpa login, tetapi *user* hanya memiliki hak akses untuk melihat *satua* atau cerita saja (tanpa bias menggunakan semua fitur yang terdapat pada aplikasi). Tampilan antarmuka login dapat dilihat pada Gambar 3.

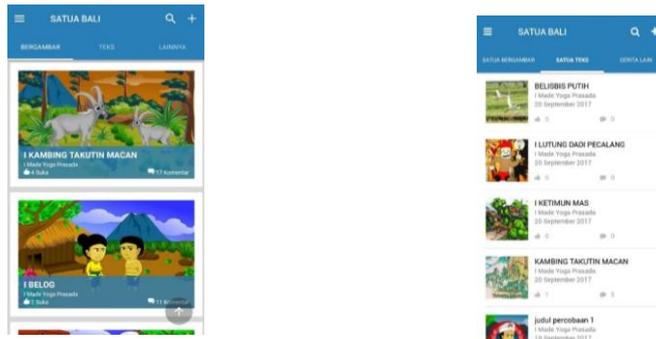


Gambar 3 Implementasi Antarmuka Login

- b. Halaman *Home (Utama)*

Antarmuka *Home* dapat dilihat pada gambar 6. Tampilan ini akan muncul setelah tampilan *splash screen*. Pada halaman ini akan menampilkan 3 *Tabs*, yaitu *Satua Bergambar*, *Satua Teks*, dan *Cerita Lain*. Pada halaman ini

user juga dapat memilih pilihan untuk menambahkan *Satua* atau *Cerita* dengan memilih *button* Tambah. Pilihan lainnya adalah *user* dapat memilih pencarian dan membuka *sidemenu* untuk melihat menu-menu yang tersedia.



Gambar 4 Implementasi Antarmuka *Home*

c. Halaman Detail *Satua* Bergambar
 Antramuka ini akan menampilkan detail keterangan *Satua* Bergambar yang dipilih oleh *user*. Pilihan lain yang tersedia pada halaman ini seperti Suka untuk menyukai *Satua*, Komentar untuk melihat atau menambahkan komentar terhadap *Satua*. Favorit untuk

menambahkan sebagai favorit. *Share* untuk membagikan ke sosial media, dan pengaduan untuk melporkan ke administrator jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai. Tampilan antarmuka detail *Satua* *Satua* Bergambar dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Implementasi Antarmuka Detail *Satua* Bergambar

d. Halaman Isi *Satua* Bergambar
 Antramuka ini menampilkan isi cerita *Satua* Bergambar *dalam* bentuk ilustrasi gambar, teks, dan audio. Pada tampilan ini terdapat beberapa *button*, seperti *button* selanjutnya untuk melanjutkan isi *satua* ke halaman selanjutnya, dan sebaliknya untuk *button*

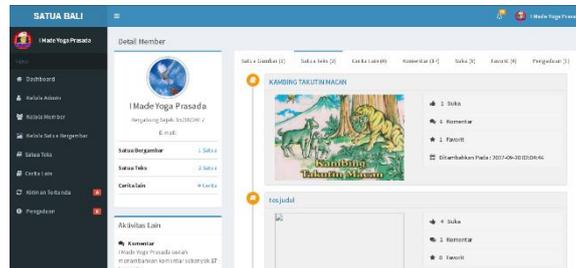
sebelumnya. *Button home* untuk kembali ke halaman detail *Satua*, *button* musik untuk mengubah volume musik pengiring, dan *button on/off* narasi. Antarmuka Isi *Satua* Bergambar dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Implementasi Antarmuka Isi *Satua* Bergambar

2. Antarmuka Perangkat Web
 a. Halaman Detail *Member*
 Antarmuka Halaman Detail *Member* merupakan halaman yang menampilkan detail profil *member* dan aktivitas *member*, seperti *Satua* atau Cerita yang pernah ditambahkan

oleh *member*, komentar yang dilakukan oleh *member*, menyukai dan menambahkan favorit terhadap *Satua* atau Cerita yang pernah dilakukan oleh *member*. Antarmuka dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Implementasi Antarmuka Detail *Member*

b. Halaman Kelola *Satua* Bergambar
 Antarmuka Halaman Kelola *Satua* Bergambar merupakan halaman yang menampilkan daftar *Satua* Bergambar, termasuk mengelola seperti menambahkan, menghapus, dan mengubah. Saat menambah *Satua* Bergambar baru, admin akan diminta untuk memasukkan judul *Satua* dan jumlah data *Satua* terlebih dahulu sebelum

diarahkan ke halaman untuk menambahkan data. Pada halaman tersebut admin harus melengkapi gambar *Satua*, Keterangan dalam Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia, Audio Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia, sesuai dengan urutan data yang ditentukan. Tampilan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Implementasi Antarmuka Detail *Satua* Bergambar

2.4 Hasil Tahap *Implementation*

Tahap implementasi adalah tahap saat aplikasi telah siap untuk diterapkan pada perangkat *smartphone* android. Pada tahap ini dilakukan implementasi aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile*, yang sekaligus untuk melakukan uji *compatibility* dengan menggunakan beberapa perangkat dengan jenis yang berbeda dan *operating system*. Berikut adalah detail perangkat yang sudah digunakan untuk melakukan untuk

Berdasarkan uji *compatibility* yang dilakukan dengan 10 perangkat merek berbeda dan versi sistem operasi android berbeda, maka untuk dapat menggunakan dengan baik, *smartphone*

harus memenuhi beberapa spesifikasi seperti di bawah ini.

1. Prosesor: Quad-Core 1,2 Ghz
2. Layar: 4,5 *inchi* dengan resolusi 480x800 *pixel*
3. *Memory*: Internal 4 GB, RAM 768 GB
4. Konektivitas: *Wifi*
5. Sistem Operasi: Android 4.4 *Kitkat*

2.5 Hasil Tahap *Evaluation*

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan diperoleh beberapa hasil terkait dengan evaluasi secara umum dimasing-masing yang telah dilalui. Berikut adalah hasil secara umum proses pengujian yang telah dilakukan.

1. Uji *Blackbox* dan *Whitebox*

Pengujian *blackbox* dan *whitebox* dilakukan oleh pengembang sendiri dengan hasil yang diperoleh untuk semua butir pengujian adalah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional aplikasi.

dua orang ahli isi, yaitu Dosen Pendidikan Bahasa Bali Undiksha diperoleh nilai pengujian pertama dengan persentase 97,5% dan pengujian kedua dengan persentase 95%. Sehingga jika diakumulasikan kedua penilaian ahli isi diperoleh kriteria isi *Satua Bali* pada aplikasi sangat sesuai, dengan persentase 96,2%. Adapun beberapa komentar atau saran yang diberikan oleh masing-masing pengujian pada saat melakukan uji ahli isi adalah sebagai berikut.

2. Uji Ahli Isi

Pengujian Ahli Isi dilakukan untuk mengetahui isi dari contoh *satua* yang disediakan pada aplikasi sudah sesuai dengan *Satua Bali* aslinya yang diketahui oleh masyarakat luas. Berdasarkan penilaian dari

Tabel 1 Saran dan Tindak Lanjut Uji Ahli Isi

No	Saran	Tindak Lanjut
1	Intonasi pada narasi Bahasa Bali terlalu lambat	Memperbaiki intonasi narasi agar tidak terlalu lambat
	Perbaiki beberapa kata yang kurang sesuai	Memperbaiki kata-kata yang kurang sesuai dengan kata-kata yang disarankan oleh ahli isi
2	Perbaiki ejaan yang masih salah	Memperbaiki beberapa kata-kata yang ejaannya masih salah
	Sesuaikan tinggi rendah intonasi narasi dengan keadaan	Memperbaiki audio dengan menyesuaikan dengan kondisi cerita

3. Uji Ahli Media

Uji Ahli Media berfokus pada penilaian aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* yang digunakan untuk mendapatkan suatu kesimpulan berupa apakah aplikasi siap untuk uji coba lapangan atau tidak. Uji ahli media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Undiksha. Berdasarkan penilaian uji ahli media diperoleh nilai dari pengujian pertama dengan persentase 100% untuk perangkat *mobile* dan 100% untuk perangkat web. Sedangkan dari pengujian kedua

diperoleh nilai dengan persentase 85% untuk perangkat *mobile* dan 85% untuk perangkat web. Sehingga jika diakumulasikan, hasil penilaian dari keseluruhan uji ahli media berada dalam kriteria sangat sesuai dengan persentase 92,5% untuk perangkat *mobile* dan 92,5% untuk perangkat web. Beberapa komentar atau saran yang diberikan oleh masing-masing pengujian pada saat melakukan uji ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Saran dan Tindak Lanjut Uji Ahli Media

No	Saran	Tindak Lanjut
1	Perbaiki kata-kata yang masih salah	Memperbaiki kata-kata yang masih salah
	Tambahkan tanda agar <i>user</i> mengetahui jika teks cerita pada <i>satua</i> bergambar bisa di- <i>scroll</i>	Menambahkan tanda sebagai keterangan teks masih bisa di- <i>scroll</i>
2	Kalau bisa musik pengiring (<i>background</i>) menggunakan izin dari pembuat	Mencantumkan sumber <i>download</i> musik karena pembuat musik tidak diketahui

4. Pengujian Respon Pengguna

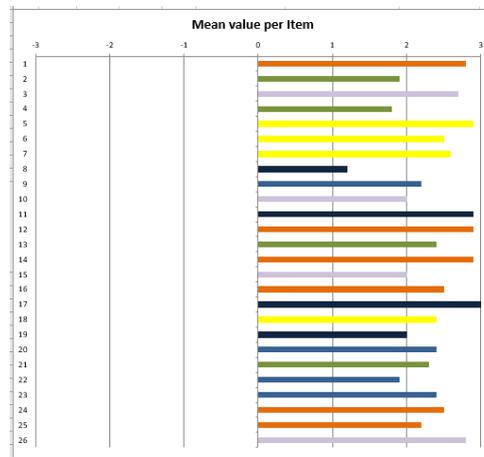
Pengujian lapangan dilakukan untuk mengetahui respon dari pengguna setelah

menggunakan aplikasi baik itu respon positif maupun negatif. Uji lapangan menggunakan Pengujian UEQ (*User Experience Questionnaire*)

yang merupakan sebuah metode pengukuran UX. UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif [9]. Metode ini menggunakan kuisisioner untuk mengumpulkan *feedback* atau umpan balik dari pengguna ketika menggunakan sebuah produk, penggunaan kuisisioner ini karena kuisisioner ini dinilai lebih efektif untuk menganalisis. UEQ disusun agar dapat menghasilkan sebuah hasil penelitian atau pengujian secara efektif dan tidak memakan banyak waktu. UEQ berupa kuisisioner dengan 26 pertanyaan impresi atas produk yang diberikan kepada user [10]. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi secara langsung. Adapun pengguna

yang dilibatkan adalah sebanyak 10 orang dari kalangan siswa, mahasiswa, dan guru. Hasil dari pengujian ini sebagai bahan evaluasi apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Pelaksanaan pengujian UX pada aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* dilaksanakan pada Selasa, 24 Oktober 2017 dan Rabu, 25 Oktober 2017. Masing-masing pertanyaan memiliki skala penilaian 1 sampai dengan 7, yang mana skala tersebut merepresentasikan nilai ke pernyataan sebelah kiri atau ke sebelah kanan. Skala 1 – 3 berarti *user* lebih setuju dengan pernyataan pada sisi kiri, skala 4 berarti skala atau nilai netral, dan skala 5 – 7 berarti *user* lebih setuju dengan nilai pernyataan di sebelah kanan.



Gambar 9 Grafik Rata-Rata Impresi

Pada Gambar 9 merupakan grafik yang menunjukkan hasil penilaian responden terhadap masing-masing butir pernyataan yang diberikan. Secara keseluruhan, dari 26 butir pernyataan semua memperoleh nilai menuju ke arah kanan (menunjukkan penilaian positif).

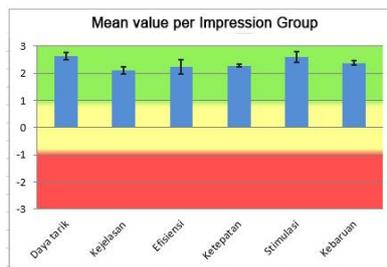
Sebanyak 19 dari 26 butir pernyataan memperoleh nilai positif di atas 2, sedangkan 7 butir pernyataan memperoleh nilai positif diantara 1 dan 2. Sehingga secara keseluruhan butir pernyataan tersebut memperoleh respon sangat baik oleh keseluruhan responden.

Tabel 3 Rata-Rata Impresi Kelompok

UEQ Scales	
Daya Tarik	2,633
Kejelasan	2,100
Efisiensi	2,225
Ketepatan	2,275
Stimulasi	2,600
Kebaruan	2,375

Pada Tabel 3 menunjukkan hasil rata respon yang sudah dikategorikan menjadi enam kelompok umum. Semua butir pernyataan yang diberikan kepada responden dikelompokkan menjadi enam kategori umum

seperti pada tabel, yang mana dari ke enam kategori tersebut, semua memperoleh nilai positif di atas 2 atau mendekati 3. Sehingga berdasarkan enam kategori tersebut aplikasi ini dinyatakan sangat baik.



Gambar 10 Grafik Nilai Rata-Rata *Impression* Kelompok

Gambar 10 menunjukkan grafik nilai rata-rata pertanyaan sesuai kelompoknya. Nilai rata-rata impresi antara -0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi positif dan nilai-nilai < -0.8 merupakan evaluasi negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* cenderung memiliki impresi positif (nilai berada di atas 0.8) berturut-turut dalam kelompok Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan, Aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* dikembangkan dalam dua jenis perangkat, yaitu perangkat *mobile (user)*, dan perangkat web (admin). Pengembangan aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* menggunakan *framework* React Native (*mobile*), dan *framework* Laravel (web). Uji respon pengguna mendapatkan hasil yang sangat baik, dengan nilai rata-rata *impression* setiap kelompok pertanyaan adalah Daya Tarik: 2.633; Kejelasan: 2.100; Efisiensi: 2.225; Ketepatan: 2.275; Stimulasi: 2.600; Kebaruan: 2.375. Sehingga aplikasi *Digital Story Book "Satua Bali"* Berbasis *Mobile* layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. B. Agastia, "Geguritan Sebuah Bentuk karya Sastra Bali," 1980.
 [2] I. N. Bagus and I. K. Ginarsa, *Kembang Rampe Kesusastraan Balitle*. Singaraja: Balai Pustaka, 1978.
 [3] I. N. Bagus, *Dongeng Panji Dalam Kesusastraan*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat

Jenderal Kebudayaan, Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan.
 [4] R. A. Santoso, D. Sunaryono, and I. Arieshanti, "Rancang Bangun Aplikasi Buku ' Dongeng ' iOS," *J. Tek. Pomits*, vol. 2, no. 2, pp. 407–412, 2013.
 [5] I. M. Yusa, and I. N. Jayanegara, "Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile," *J. S@cies*, pp. 24–32, 2014.
 [6] K. S. Artiningrat, I. M. Darmawiguna, and I. A. Wirawan, "Aplikasi Kumpulan Satua Bali Dengan Text To Speech Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia Berbasis AndroidNo Title," *KARMAPATI UNDIKSHA*, vol. 2, no. 5, pp. 628–637, 2015.
 [7] A. Aprillini, R. R. Isnanto, and R. Kridalukmana, "Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 44–50, 2016.
 [8] T. A. Darma, K. R. Arthana, and I. M. Putrama, "PENGEMBANGAN APLIKASI GAME KISAH PANJI SAKTI BERBASIS ANDROID," *JANAPATI UNDIKSHA*, vol. 6, no. 3, pp. 283–294, 2017.
 [9] A. Sularsa, A. S. Prihatmanto, and E. Nugroho, "Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.
 [10] P. N. Lestari, P. I. Santosa, and R. Ferdiana, "Pengukuran Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Sistem Informasi AkademikNo Title," *SENTIKA*, pp. 136–143, 2016.