

ISSN 2087-0256

smatika Jurnal

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015



**Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan
K-means Clustering**

Imam Marzuki

**Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara
Sosial Media**

Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo

**Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service
Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas
Ma Chung**

Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan

**Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi
SWOT Dan AHP**

(Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita)

Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa

**Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan
Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan**

Jauharul Maknunah

**Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah
Berbasis Unity**

Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada
PAUD Omah Bocah Annaafi'**

Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono

**Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi
Pakaian Wanita**

Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan

**Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated
Content Pada Program Studi Sistem Informasi
Universitas Kanjuruhan Malang**

Moh. Sulhan

**Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan
Metode Naïve Bayesian Classification**

Erwien Tjipta Wijaya

**Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul
Ulum Wonokoyo**

Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda,
Rina Dewi Indah Sari

**Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat
Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak**

Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20
Untuk Pengamanan Basis Data**

Paulus Lucky Tirma Irawan

**Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime
Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi
Server Pulsa Reload Berbasis .Net**

Fitri Marisa



Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat
**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA &
KOMPUTER INDONESIA**

PENGANTAR REDAKSI

STIKI Informatika Jurnal (SMATIKA Jurnal) merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.

Pada edisi ini, SMATIKA Jurnal menyajikan 14 (*empat belas*) naskah dalam bidang sistem informasi, jaringan, pemrograman web, perangkat bergerak dan sebagainya. Redaksi mengucapkan terima kasih dan selamat kepada Pemakalah yang diterima dan diterbitkan dalam edisi ini, karena telah memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu dan teknologi.

Pada kesempatan ini, redaksi kembali mengundang dan memberi kesempatan kepada para Peneliti di bidang Teknologi Informasi untuk mempublikasikan hasil-hasil penelitiannya melalui jurnal ini. Bagi para pembaca yang berminat, Redaksi memberi kesempatan untuk berlangganan.

Akhirnya Redaksi berharap semoga artikel-artikel dalam jurnal ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu dan teknologi di bidang Teknologi Informasi pada umumnya.

REDAKSI

smatika Jurnal

ISSN 2087-0256

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015

Pelindung

Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara

Penasehat

Ketua STIKI

Pembina

Pembantu Ketua Bidang Akademik STIKI

Mitra Bestari

Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, MT (UPH Surabaya)
Dr. Ing. Setyawan P. Sakti, M.Eng (Universitas Brawijaya)

Ketua Redaksi

Subari, M.Kom

Section Editor

Jozua F. Palandi, M.Kom

Layout Editor

Saiful Yahya, S.Sn, MT.

Tata Usaha/Administrasi

Dimas Setiawan

SEKRETARIAT

**Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)
Malang**

smatika Jurnal

Jl. Raya Tidar 100 Malang 65146

Tel. +62-341 560823

Fax. +62-341 562525

Website: jurnal.stiki.ac.id

E-mail: lpmm@stiki.ac.id

DAFTAR ISI

Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan K-means Clustering	01 - 07
Imam Marzuki	
Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara Sosial Media	08 - 12
Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo	
Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas Ma Chung	13 - 17
Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan	
Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi SWOT Dan AHP (Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita)	18 - 26
Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa	
Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan	27 - 39
Jauharul Maknunah	
Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity ...	40 - 44
Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada PAUD Omah Bocah Annaafi'	45 - 50
Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono	
Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pakaian Wanita ..	51 - 57
Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan	
Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated Content Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Kanjuruhan Malang	58 - 68
Moh. Sulhan	

Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan Metode Naïve Bayesian Classification	69 - 75
Erwien Tjipta Wijaya	
Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul Ulum Wonokoyo	76 - 81
Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda, Rina Dewi Indah Sari	
Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak	82 - 87
Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20 Untuk Pengamanan Basis Data	88 - 92
Paulus Lucky Tirma Irawan	
Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi Server Pulsa Reload Berbasis .Net	93 - 98
Fitri Marisa	

Undangan Makalah

smatika Jurnal Volume 06, Nomor 01 Tahun 2016

Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak

Nicholas Febrian¹⁾, Hendry Setiawan²⁾, Oesman Hendra Kelana³⁾

^{1,2,3)}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung

Jl. Villa Puncak Tidar N-01, Malang 65651

Telp.(0341) 550171; Fax. (0341) 550175

Email:

¹ E-mail: oqinz.michael@gmail.com

² E-mail: hendry.setiawan@machung.ac.id

³ E-mail: Oesman.hendra @machung.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang kaya akan nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun-temurun seperti cerita rakyat. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai norma dan keluhuran bangsa Indonesia. Pada saat ini, cerita rakyat menghadapi tantangan untuk tumbuh dan berkembang di masyarakat Indonesia. Sampai pada saat ini, cerita rakyat hanya dikemas dalam bentuk buku cerita sederhana dan film animasi sederhana. Hal ini mengakibatkan cerita rakyat tidak lagi diminati oleh masyarakat khususnya kalangan anak-anak.

Dengan menggabungkan teknologi Augmented reality dengan cerita rakyat Malin Kundang pada perangkat bergerak Android, cerita rakyat Malin Kundang dapat dikemas dengan kemasan yang lebih menarik. Konsep dasar Augmented Reality adalah dengan menggabungkan anatara dunia nyata dan dunia maya, lalu memvisualisasikan kembali cerita rakyat tersebut secara realtime. Dengan menggunakan teknologi Augmented reality, cerita rakyat akan memiliki inovasi yang lebih menarik sehingga diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak-anak.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah aplikasi Augmented Reality untuk cerita rakyat Malin Kundang pada perangkat bergerak. Aplikasi terdiri dari 14 scenes. Pada setiap scenes terdapat 2 pilihan bahasa dan sebuah animasi video. Sebanyak 90,8% dari 30 responden setuju bahwa aplikasi yang dibuat dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat Malin Kundang.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Android, Cerita Rakyat, Malin Kundang, realtime.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun-temurun seperti cerita rakyat. Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Struktur cerita rakyat akan mudah sederhana sehingga cerita rakyat akan mudah diterima oleh masyarakat khususnya kalangan anak-anak.

Pada saat ini, cerita rakyat menghadapi tantangan untuk tetap tumbuh dan berkembang di masyarakat, serta tantangan untuk berinovasi terutama dalam cara penyajian untuk bersaing dengan cerita-cerita fiksi dari luar negeri. Tantangan ini dikarenakan cerita rakyat yang ada di Indonesia diceritakan secara turun temurun secara lisan dan kebanyakan hanya didokumentasikan dalam bentuk buku cerita dan film animasi sederhana saja sehingga tidak lagi digemari oleh masyarakat

khususnya kalangan anak-anak[1]. Padahal, sebagai salah satu budaya Indonesia, cerita rakyat banyak mengandung nilai-nilai norma dan keluhuran suatu daerah, karena itu cerita rakyat tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki banyak manfaat untuk membentuk kepribadian anak sejak dini [2]

Saat ini sosial media menjadi sarana untuk berkomunikasi maupun berbisnis. Selain itu sosial media menawarkan kemudahan untuk melakukan login pada sebuah situs yang membutuhkan login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses. *User* tidak perlu untuk mendaftarkan diri dengan mengisi *form* yang banyak namun cukup hanya dengan mendaftar melalui akun sosial media yang tersedia. Pendaftaran dengan menggunakan sosial media ini digunakan untuk berkomentar pada sebuah situs, bermain game, mengunduh *file*, dan sebagainya.

Agar cerita rakyat dapat kembali diminati oleh anak-anak, maka dibuatlah

visualisasi dari cerita rakyat dalam bentuk animasi dengan memanfaatkan teknologi AR dengan menggunakan perangkat *mobile*. AR didefinisikan sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda-benda maya yang terintegrasi dalam dunia nyata[3]. Dengan menggunakan visualisasi gambar bergerak 2D dan menggunakan teknologi AR, anak-anak khususnya usia dibawah 8 tahun diharapkan akan lebih tertarik untuk mengetahui cerita rakyat dibandingkan cerita modern dan lebih mudah menyerap norma-norma dan nilai bangsa yang terdapat pada cerita rakyat tersebut.

Cerita rakyat yang akan diangkat adalah cerita rakyat dari provinsi Sumatera Barat yang berjudul Malin Kundang. Cerita Malin Kundang dipilih karena cerita ini cukup terkenal di kalangan masyarakat Indonesia dan mengandung norma-norma yang cukup baik [4]. Menurut hasil survei Deteksi Jawa Pos pada tanggal 7 September 2008, Malin Kundang merupakan cerita rakyat yang paling banyak digemari (52%) di kalangan anak-anak dan cerita Malin kundang juga melekat dalam ingatan banyak orang (82%) hingga mereka dewasa (Yuwono 2013). Tidak hanya mengandung norma-norma keluhuran bangsa, Malin Kundang menjadi satu-satunya cerita yang dimasukkan dalam buku pegangan siswa Sekolah Dasar kelas 6, pada kurikulum 1994 selama 10 tahun [4]. Hal ini membuktikan bahwa cerita rakyat Malin Kundang merupakan cerita yang rakyat yang mengandung norma-norma yang baik dan diakui oleh bangsa Indonesia.

Melihat hal tersebut, maka pada penelitian ini dirancang suatu aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat memvisualisasi dan menceritakan kembali cerita rakyat Malin Kundang secara *realtime* dan menarik. Pembuatan aplikasi ini diharapkan mampu mempertahankan cerita rakyat sebagai budaya bangsa ditengah perkembangan cerita fiksi dari luar negeri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat yang diwariskan secara lisan dan bersifat tradisional. istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dari rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan folklor. Folklor merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris *foklore*

yang berarti sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat[5]. Secara garis besar, cerita rakyat dibagi menjadi beberapa golongan seperti:

a. Mite

Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh yang empunya cerita. . Mite pada umumnya ditokohi oleh para dewa ataupun makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadinya di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang, dan terjadi di masa lampau.

b. Legenda

Legenda adalah cerita rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, namun tidak dianggap suci. Legenda bersifat sekuler atau keduniawian, terjadi pada masa yang belum lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal pada saat ini.

c. Dongeng

Dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi terjadi oleh empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

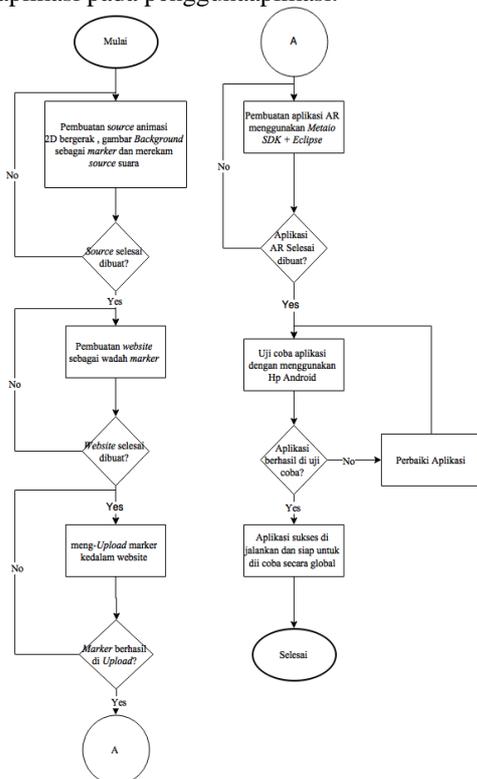
Augmented Reality

Teknologi *Augmented Reality* atau yang biasa disebut dengan AR adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata atau realtime [3].

Untuk menyajikan informasi yang diinginkan, *Augmented Reality* membutuhkan sebuah pendeteksi *marker*. *Marker* adalah pola yang dibuat dalam bentuk gambar yang telah dicetak dengan printer yang akan dikenali oleh kamera [6]. Pendeteksi *marker* dibutuhkan agar sistem dapat mengetahui secara pasti informasi yang diinginkan dan letak penggunaannya. Pendeteksi *marker* pada umumnya menggunakan perangkat kamera, baik kamera *handphone* , PC, maupun pada laptop. Selain pendeteksi *marker*, teknologi *Augmented Reality* juga membutuhkan *marker* untuk menentukan jenis informasi yang ingin didapatkan.

[1]. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

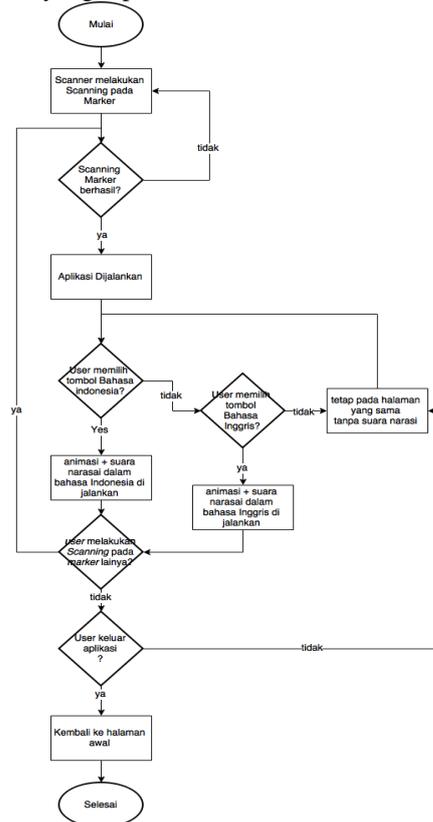
Perancangan sistem dibagi menjadi dua yaitu dari sisi pengembang aplikasi *Augmented reality* untuk cerita Malin kundang pada *mobile* dan sisi *website* untuk menyimpan marker. Secara garis besar, proses pembuatan keseluruhan aplikasi dimulai dari pengumpulan *source*, pembuatan marker, pembuatan *website*, pembuatan aplikasi, uji coba *website* dan aplikasi, dan uji coba aplikasi pada pengguna aplikasi.



Gambar 1. Flowchart Pembuatan Aplikasi

Pada sisi pengembang aplikasi *Augmented Reality mobile*, proses pembuatan aplikasi diperlukan perancangan cara kerja aplikasi untuk memudahkan konfigurasi aplikasi saat dijalankan. Proses jalannya aplikasi dimulai dengan melakukan *scanning* pada marker yang diinginkan. Setelah proses *scanning* berhasil, maka aplikasi akan menjalankan proses *Augmented Reality*. Pada saat proses *Augmented reality* dijalankan, maka akan muncul animasi berupa gambar 2D bergerak dan 2 tombol suara, yaitu tombol IND dan tombol ING. Apabila tombol IND dipilih, maka akan muncul suara narasi dalam bahasa Indonesia untuk *scenes* sesuai dengan marker yang dipilih. Apabila tombol ING dipilih, maka akan muncul suara narasi dalam

bahasa Inggris untuk *scenes* sesuai dengan marker yang dipilih.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi saat dijalankan

Pada sisi *website*, langkah pertama yang diambil adalah membuat tampilan animasi *website*. setelah *website* dibuat, langkah selanjutnya adalah memasukkan data *marker* berupa gambar pada halaman *website* yang diinginkan. Setelah itu dilakukan uji coba terhadap semua tampilan dan animasi *website*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi Legenda Indonesia

Aplikasi Legenda Indonesia memiliki beberapa animasi berupa karakter utama dalam cerita Malin kundang. Karakter pada aplikasi ini meliputi Malin Kundang, Ibu Malin Kundang, Ayah Malin Kundang, dan Istri Malin Kundang.



Gambar 3. Malin Kundang



Gambar 4. Ibu Malin Kundang



Gambar 5. Ayah Malin Kundang



Gambar 6. Istri Malin Kundang

Dalam aplikasi ini, setiap karakter dibuat dalam bentuk 2D bergerak. Pembuatan animasi bergerak dimulai dengan membuat sketsa gambar karakter. Setelah sketsa gambar karakter selesai, langkah selanjutnya adalah mewarnai karakter tersebut. Setelah gambar jadi, selanjutnya *source* gambar di pindahkan kedalam program adobe flash X3 agar dapat dibuat bergerak. Agar gerakan menjadi menarik dan sesuai dengan skenario yang diinginkan, maka *background* juga disertakan dalam pembuatan gerakan.

Sedangkan untuk mendukung agar animasi yang dibuat semakin menarik, maka seperti yang di jelaskan pada bab 3, *marker* dibuat dalam bentuk gambar 2D sebagai *background* dari cerita Malin Kundang. Setiap marker disesuaikan dengan animasi yang ada. Terdapat 14 marker pada aplikasi ini untuk 14 *scenes* yang telah ditentukan.



Gambar 7. Salah satu *marker* dan animasi

Aplikasi Legenda Indonesia

Aplikasi Legenda Indonesia terdiri dari beberapa bagian. Setiap bagian dapat diakses oleh pengguna. Pada saat pengguna menjalankan aplikasi, pertama kali pengguna akan di sambut oleh *splash screen* sebelum masuk ke halaman utama. Setelah *splash screen* muncul, halaman selanjutnya yang dapat diakses oleh pengguna adalah halaman utama, halaman *start*, halaman bantuan, dan halaman informasi.

Tampilan *Splash Screen*

Pada saat aplikasi dijalankan, akan muncul tampilan *splash screen* singkat selama 3 detik. Tampilan ini berisi logo aplikasi, nama aplikasi, dan nama pembuat aplikasi.



Gambar 8. Tampilan *Splash Screen*

Tampilan Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yang berisi pilihan *menu* antara lain *menu start*, *menu bantuan*, *menu informasi* dan *menu keluar*.



Gambar 9. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Bantuan

Halaman bantuan merupakan halaman yang berisi tentang cara menjalankan aplikasi. Pada halaman ini terdapat langkah-langkah untuk menjalankan aplikasi dan cara menggunakan beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi. Bahasa yang digunakan dalam halaman ini adalah bahasa Indonesia sederhana yang bertujuan agar anak-anak yang baru belajar membaca juga dapat mengerti cara menjalankan aplikasi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Informasi

Halaman informasi berisi mengenai informasi dari aplikasi Legenda Indonesia. Informasi yang di tampilkan pada halaman ini adalah versi aplikasi, pembuat aplikasi dan tujuan dibuatnya aplikasi



Gambar 11. Tampilan Halaman Informasi

Tampilan Halaman Augmented Reality

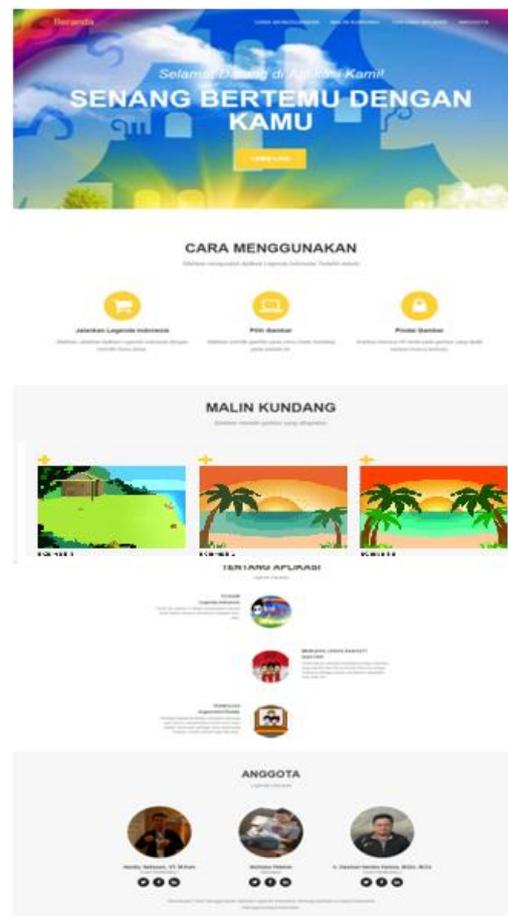
Setelah pengguna memilih *menu start* maka halaman selanjutnya adalah halaman *Augmented Reality*. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan *Augmented Reality* untuk *chapter* cerita rakyat malin kundang sesuai dengan *marker* yang dipilih. Kamera yang digunakan pada halaman *Augmented Reality* adalah kamera bagian belakang. Untuk penggunaan aplikasi dibutuhkan *marker* yang berada pada website legendaIndonesia.com. *Marker* berguna sebagai penentu animasi yang akan di tampilkan. Pada halaman ini, pengguna aplikasi bisa mengatur sendiri skala dari animasi 2D dengan gerakan jari dan bisa mengatur sudut pandang dari animasi 2D yang di tampilkan



Gambar 12. Halaman Marker

Website Legenda Indonesia

Untuk menjalankan aplikasi legenda Indonesia diperlukan marker untuk memunculkan animasi. Marker aplikasi ini disimpan dan ditampilkan pada website legendaIndonesia.com. website ini berjenis *one page parallax* sehingga hanya memiliki satu halaman yang dibagi menjadi beberapa bagian seperti bagian utama, bagian cara menggunakan, bagian *marker*, bagian tentang aplikasi, dan tampilan anggota.

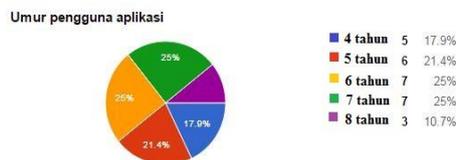


Gambar 13. Website Legenda Indonesia

Pengujian Aplikasi

Setelah animasi, aplikasi, dan website selesai dibuat, langkah terakhir adalah

melakukan uji coba aplikasi pada beberapa responden. Pada tahap uji coba ini, 30 orang pengguna dengan kisaran umur 4-8 tahun pada awalnya mencoba aplikasi Legenda Indonesia. Setelah selesai mencoba aplikasi, selanjutnya dibagikan angket penelitian. Dalam pengisian angket, pengguna dibantu oleh orang tua maupun pendamping untuk menjelaskan maksud dari tiap-tiap pertanyaan pada angket.



Gambar 14. Profil umur responden

Salah satu pertanyaan dari pengujian aplikasi adalah manfaat aplikasi Legenda Indonesia untuk membentuk kepribadian anak sejak dini. Pada aspek ini, didapatkan nilai persentase sebesar 94,16%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat memiliki manfaat untuk membentuk kepribadian anak sejak usia dini. Hasil ini sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi Legenda Indonesia.



Gambar 15. Grafik manfaat aplikasi

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap aplikasi Legenda Indonesia yang telah dibangun, dapat ditarik kesimpulan yaitu aplikasi Legenda Indonesia yang mengimplementasikan *Augmented Reality* untuk memvisualisasikan cerita rakyat Malin Kundang telah berhasil dirancang dan berjalan dengan baik dengan tingkat kemanfaatan aplikasi *Augmented Reality* mencapai 94%.

5. REFERENSI

- [1]. Ardiyansyah, F 2014, Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 1(8) pp.1-8.
- [2]. Azuma, Ronald T 1997, A Survey of Augmented Reality. Presece: Teleoperators and Virtual Environments
- [3]. Citraningtyas, CE 2004, Breaking a Curse Silence: Malin Kundang and Transaccional Approaches to Reading in Indonesian Classrooms – an empirical study. Ph.D.thesis. Macquarie University.
- [4]. Danandjaja, James 1991, Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain, Jakarta: PT Tempriint.
- [5]. Heru 2008, *Generasi Muda Sekdang Kurang Minati Cerita Rakyat*, (Online), <<http://www.antaraneews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurangminati-cerita-rakyat>> diakses 20 Februari 2015.
- [6]. Hunt, P 1991, *Criticism, Theory, And Children's Literature*, Massachussets: Basil Blackwell Ltd.