

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih

I Gusti Nyoman Oka Wirya Dana¹, Ketut Gus Oka Ciptahadi², Ida Bagus Suradarma³

^{1,2,3} Sistem Informasi ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan Renon no. 86 Denpasar, Bali, Telp. (0361) 244445, Fax: (0361) 264773

e-mail : ¹okawndr@gmail.com, ²gusciptaa.oka@gmail.com, ³suradarma@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Kawitan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu "Wit" yang artinya asal mula atau lebih dikenal dengan garis keturunan. Sebagai masyarakat Hindu di Bali sangatlah penting untuk mengetahui sejarah-sejarah leluhurnya agar tidak kehilangan arah dalam menentukan garis keturunan atau kawitan. Saat ini, masyarakat Hindu di Bali khususnya remaja di Bali, masih banyak yang belum memahami kawitannya sendiri, seperti pada kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Bahkan walaupun mereka sudah tahu bahwa mereka dari keturunan Arya Wang Bang Pinatih, mereka sebagian besar masih belum tahu terkait sejarah dari kawitan beserta leluhurnya. Seiring perkembangan teknologi informasi multimedia yang begitu pesat dengan memberikan pengenalan mengenai sejarah dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Sehingga dibangunlah sebuah aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Adapun hasil dari aplikasi ini yaitu dapat menyampaikan informasi sejarah kawitan bagi masyarakat keturunan Arya Wang Bang Pinatih.

Kata kunci: *Kawitan, Arya Wang Bang Pinatih.*

Abstract

Kawitan comes from Sanskrit namely "Wit" which means the origin or better known as lineage. As a Hindu community in Bali, it is very important to know the history of their ancestors so as not to lose their direction in determining their ancestry or marriage. At present, there are still many Hindus in Bali, especially adolescents in Bali, who do not understand their own marriage, such as those of Arya Wang Bang Pinatih. Even though they already know that they are of Arya Wang Bang Pinatih's descendants, most of them still do not know the history of marriage and their ancestors. As the development of multimedia information technology is so rapid by providing an introduction to the history of the marriage of Arya Wang Bang Pinatih. So that was built an Interactive Multimedia application Introduction to History of Kawitan Arya Wang Bang Pinatih. This application was built using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The results of this application are able to convey kawitan history information for people of Arya Wang Bang Pinatih descent.

Keywords: *Kawitan, Arya Wang Bang Pinatih.*

1. Pendahuluan

Bali merupakan pulau yang sebagian besar masyarakatnya menganut Agama Hindu. Sebagai masyarakat Hindu di Bali sangatlah penting untuk mengetahui sejarah-sejarah leluhurnya agar tidak kehilangan arah dalam menentukan garis keturunan. Masyarakat Hindu di Bali memuja para leluhur yang diyakini sebagai cikal-bakal dari garis keturunan. Dalam Agama Hindu khususnya di Bali garis keturunan dikenal dengan istilah kawitan. Kawitan berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu "Wit" yang artinya asal mula atau lebih dikenal dengan garis keturunan. Babad merupakan dokumen tertulis sebagai acuan yang menguraikan silsilah serta penyebaran keberadaan para generasi di berbagai pelosok pulau Bali. Pura Kawitan adalah tempat pemujaan roh suci leluhur dari umat Hindu yang memiliki ikatan dengan para leluhur berdasarkan garis keturunannya. Jadi Pura Kawitan bersifat spesifik atau khusus sebagai tempat pemujaan umat Hindu yang mempunyai ikatan darah sesuai dengan garis keturunannya. Contoh-contoh pura yang termasuk dalam kelompok Pura Kawitan antara lain: Sanggah atau Merajan, Pura Ibu, Dadia, Pedharman, dan yang sejenisnya. Keberadaan pura kawitan sebagai salah satu bentuk penghormatan dan bukti kedekatan keturunan terhadap leluhur antara dunia nyata dengan dunia gaib (*sekala dan niskala*) [1].

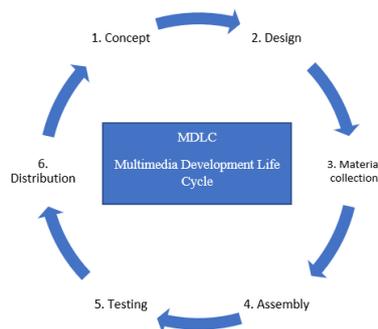
Menurut kepercayaan Agama Hindu di Bali peran kawitan sangat penting dalam tantangan kehidupan sosial bermasyarakat, bahkan pada sampai zaman modern saat sekarang ini, menyebabkan Orang Bali sangat berkepentingan untuk mengetahui ataupun menelusuri tentang asal-usul leluhurnya. Pengetahuan tentang leluhur ini akan memberi jalan Orang Bali untuk mengetahui di pura mana semestinya masing-masing orang tersebut mesti memuja leluhurnya. Selain faktor kemasyarakatan yang membawa status sosial tersebut aspek gaib (*niskala*) yang sukar didialogkan secara ilmiah, biasanya juga mendasari kenapa Orang Bali merasa begitu penting untuk mengetahui siapa leluhurnya, yang mana jika tidak diketahui, maka akibat dari kelalaian (ketidaktahuan) terhadap leluhur atau kawitan dan pura kawitan tersebut akan dapat dirasakan keganjilan-keganjilan dan dalam kehidupan, antara lain: timbulnya kejadian-kejadian yang bercorak negatif di luar jangkauan logika berfikir manusia dalam keseharian[1]. Pemujaan terhadap leluhur atau kawitan didasari oleh roh dan renkarnasi (*atma tattwa dan purnabhawa*). Bahwa roh leluhur akan menjelma kembali menjadi manusia, bisa jadi anak-cucu kita, dalam kaitan ini pemujaan Kawitan adalah bagian dari Bhakti Marga, mewujudkan kasih sayang kepada leluhur dan keturunan kita. Pemujaan Kawitan juga dapat didasari oleh Moksa, karena dalam upaya mensucikan roh leluhur, salah satu caranya dengan menyembah roh leluhur, mendoakan tercapainya kebahagiaan di alam surga (*amor ring acintya*)[2].

Saat ini, masyarakat Hindu di Bali khususnya remaja di Bali, masih banyak yang belum memahami kawitannya sendiri, seperti pada kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Peneliti juga melakukan observasi dan interview terkait salah satu sesepuh dari keturunan Arya Wang Bang Pinatih, yaitu Ajik Okert. Membenarkan hal tersebut. Dengan menegaskan Bahwa "walapun mereka sudah tahu bahwa mereka dari keturunan Arya Wang Bang Pinatih, mereka sebagian besar masih belum tahu terkait sejarah dari kawitan beserta leluhurnya". Mereka seharusnya dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung dalam membantu untuk mengetahui informasi yang lebih luas mengenai sejarah kawitannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan cara melakukan pendekatan kepada orang tua atau pua yang sudah mengetahui sejarah tentang sejarah dari cikal-bakal leluhur Arya wang Bang Pinatih.

Seiring perkembangan teknologi informasi multimedia yang begitu pesat dengan memberikan pengenalan mengenai sejarah dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih dengan berbagai media seperti : video animasi dan berupa multimedia pengenalan interaktif yang dapat digunakan sebagai media pendukung. Melihat dari permasalahan tersebut, maka penulis berkeinginan membuat sebuah aplikasi multimedia pengenalan berupa rancang bangun "**Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih**". Dimana pada multimedia pembelajaran ini nantinya akan bermanfaat bagi generasi penerus secara turun temurun, karena berisi informasi mengenai pengenalan sejarah kawitan Arya Wang Bang Pinatih, Silsilah generasi Arya Wang Bang Pinatih, Pura Kawitan, dan galeri peninggalan sejarah. Diharapkan dengan media interaktif pengenalan ini dapat menyampaikan informasi bagi masyarakat keturunan Arya Wang Bang Pinatih dimanapun berada, agar selalu menghormati dan menjaga hubungan dengan para leluhurnya serta memahami dari siapa mereka bersumber dan mengetahui dengan siapa mereka memiliki hubungan garis kekeluargaan sedarah.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), pada metode MDLC ini terdiri dari konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan penyebarluasan[3].



Gambar 1. Alur Multimedia Development Life Cycle

Konsep

Tahap konsep yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (persentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk aplikasi, target, dan lain-lain

Perancangan

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahapan ini akan mengetahui bagaimana hasil dari proyek yang akan dikerjakan.

Pengumpulan Bahan

Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Studi literatur ini dilakukan dengan mengumpulkan sumber data yang berasal dari buku yang didapat dari Puri Sulang yaitu pusat pura kawitan dari warga Arya Wang Bang Pinatih.
2. Wawancara
Wawancara Dalam tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan cara berdialog langsung dengan narasumber I Gusti Ngurah Agung Putra, SH. Selaku penyusun buku Purana Pemrajan Agung Puri Sulang Pusat Kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Dalam wawancara tersebut beliau menyarankan mengambil sumber dari buku yang sudah di susunnya tersebut.

Pembuatan

Pada tahapan ini waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta *file-file* multimedia yang sudah didapatkan kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik. Setelah melakukan tahap perancangan desain, maka selanjutnya adalah melakukan pembuatan program yang berdasarkan hasil dari perancangan desain. Materi-materi serta *file-file* yang sudah didapat dan dikumpulkan kemudian di rangkai dan disusun sesuai dengan desain. Pada pembuatan program menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan bahasa pemrograman *Actionscript*.

Pengujian

Tahapan *testing* atau tahap pengujian, dimana pembuat aplikasi melakukan pengujian dengan 2 cara yaitu dengan *Black Box Testing* dan Kuisisioner. Pengujian sistem yang bertujuan untuk mengetahui jika ada *error* pada aplikasi dan kemudian memperbaikinya. Pada setiap tombol akan diuji kesesuaiannya dengan hasil input dan tidak adanya *bug* atau *error* yang terjadi. Pengujian aplikasi juga akan dilakukan dengan penyebaran kuisisioner ke beberapa responden tentang bagaimana aplikasi berjalan.

Penyebarluasan

Pendistribusian Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih adalah tahap terakhir, dimana setelah aplikasi sudah melewati serangkaian agenda perancangan, pembangunan dan pengujian dalam tahap ini aplikasi siap untuk didistribusikan. Aplikasi ini akan di *publish* dalam bentuk format *.apk* yang dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* berbasis android. Penyebaran aplikasi sudah dilakukan dalam bentuk *link Google Drive* dimana pengguna *mendownload* aplikasi dan memasangnya pada *smartphone*. Berikut link Google Drive dari aplikasi yang sudah disebarluaskan :

https://drive.google.com/file/d/13KrOg_Cf5QVJuy2C8qCihVEii8Gqin_X/view?usp=sharing.

3. Hasil Dan Pembahasan

1. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama ini berisikan teks sebagai judul aplikasi, serta berisikan objek gambar logo Kawitan yang beranimasi dan beberapa tombol menu yaitu : Menu Logo, Menu Materi Sejarah, Menu Animasi, Menu Kuis atau Latihan Soal, Menu Tentang, Tombol

Bantuan, tombol on/off suara dan Tombol Keluar untuk keluar dari aplikasi. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama.

1. Tampilan Menu Logo

Pada bagian menu logo terdapat 8 icon yang mencirikan dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih, yaitu padma, api, bayi yang bermeditasi, ular naga, nampan, pedang dan genta.



Gambar 3. Tampilan Menu Logo

2. Tampilan Menu Animasi

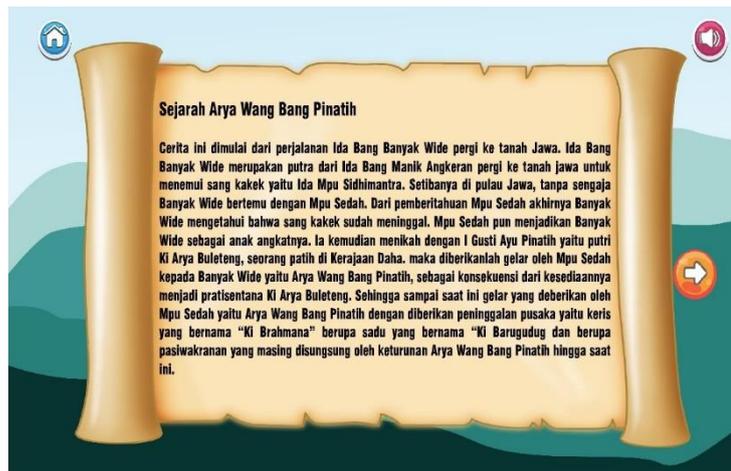
Pada bagian ini, user bisa melihat sebuah cuplikan video animasi berbasis 2 dimensi. Yang menceritakan tentang sejarah dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih



Gambar 4. Tampilan Menu Animasi

3. Tampilan Menu Sejarah

Pada bagian ini, terdapat sejarah dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih. Sumber dari sejarah ini didapat melui buku dari kawitan itu sendiri yang terletak pada pura besakih ditambah dengan interview dari salah satu sesepuh dari kawitan Arya Wang Bang Pinatih.



Gambar 5. Tampilan Menu Sejarah

4. Tampilan Menu Kuis

User bisa mencoba menjawab dari kuis yang sudah disediakan pada menu kuis ini. Terdapat pertanyaan seputar dari konten yang terdapat pada aplikasi ini. Untuk dapat menyelesaikan kuis ini, user diharapkan bias terlebih daulu mempelajari dan memahami informasi yang sudah terdapat pada aplikasi ini.



Gambar 6. Tampilan Menu Kuis

5. Tampilan Menu Tentang
Menjelaskan profil yang menyelesaikan penelitian dan aplikasi ini. Terdapat keterangan foto, nama dan status dari peneliti.



Gambar 7. Tampilan Menu Profil

Pengujian

Pengujian pada penelitian ini menggunakan black box testing, Black-box testing, lebih menguji ke tampilan luar (Interface) dari suatu aplikasi agar mudah digunakan oleh pengguna. Pengujian ini tidak melihat dan menguji source code program. Black-box testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya hanya terfokus pada informasi domain [4]. Dan pengujian kedua menggunakan Kuisisioner, pengujian tersebut digunakan untuk mengukur seberapa baik sistem yang dibuat oleh peneliti, dengan menggunakan responden.[5] Berikut merupakan hasil pengujian menggunakan *black box testing* dan *kuesioner* pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Pengujian *Black Box Testing*
 - a. Hasil Pengujian Menu Utama

Tabel 1. Hasil Pengujian Menu Utama.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Menu Logo	Aplikasi akan menampilkan halaman logo	Saat tombol di klik maka akan	Sesuai

Tombol Menu Sejarah	Aplikasi akan menampilkan halaman materi sejarah	menuju ke halaman logo. Saat tombol di klik maka akan menuju ke halaman materi sejarah.	Sesuai
Tombol Menu Animasi	Aplikasi akan menampilkan halaman video animasi	Saat tombol di klik maka akan menuju ke halaman video animasi.	Sesuai
Tombol Menu Kuis	Aplikasi akan menampilkan halaman Kuis	Saat tombol di klik maka akan menuju ke halaman kuis.	Sesuai
Tombol Menu Tentang	Aplikasi akan menampilkan halaman Profil	Saat tombol di klik maka akan menuju ke halaman profil.	Sesuai
Tombol Musik On	Musik pada aplikasi akan hidup	Saat tombol di klik maka musik akan hidup	Sesuai
Tombol Musik Off	Musik pada aplikasi akan mati	Saat tombol di klik maka musik akan mati	Sesuai
Tombol Bantuan	Aplikasi menampilkan halaman latihan soal	Saat tombol pencegahan dan pengobatan di klik maka akan menampilkan halaman latihan soal	Sesuai
Tombol Keluar	Aplikasi menampilkan halaman tentang	Saat tombol tentang di klik maka akan menampilkan halaman tentang	Sesuai

b. Hasil Pengujian Menu Logo

Tabel 2. Hasil Pengujian Menu Logo.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Padma Astadala	Aplikasi menampilkan gambar padma astadala beserta penjelasannya	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi	Sesuai

			makna gambar padma astadala	
Tombol Naga	Aplikasi menampilkan gambar Naga beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Naga	Sesuai
Tombol Api	Aplikasi menampilkan gambar Api beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Api	Sesuai
Tombol Bayi	Aplikasi menampilkan gambar Bayi beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Bayi	Sesuai
Tombol Keris	Aplikasi menampilkan gambar Keris beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Keris	Sesuai
Tombol Genta	Aplikasi menampilkan gambar Genta beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Genta	Sesuai
Tombol Dulang	Aplikasi menampilkan gambar Dulang beserta penjelasannya		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman deskripsi makna gambar Dulang	Sesuai
Tombol <i>Home</i>	Aplikasi menampilkan menu Utama		Saat tombol di klik maka akan menuju halaman menu Utama	Sesuai

c. Hasil Pengujian Menu Sejarah

Tabel 3. Hasil Pengujian Menu Sejarah.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol <i>Next</i>	Aplikasi akan menampilkan halaman materi sejarah berikutnya	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman materi sejarah selanjutnya	Sesuai
Tombol <i>Previous</i>	Aplikasi akan menampilkan halaman materi sejarah sebelumnya	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman materi sejarah sebelumnya	Sesuai
Tombol <i>Home</i>	Aplikasi menampilkan menu Utama	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman menu Utama	Sesuai

d. Hasil Pengujian Menu Animasi

Tabel 4. Hasil Pengujian Menu Animasi.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol <i>Play</i>	Video pada halaman animasi akan berputar	Saat tombol di klik maka akan memutar video animasi 2D	Sesuai
Tombol <i>Pouse</i>	Video pada halaman animasi akan berhenti	Saat tombol di klik maka akan video animasi 2D akan berhenti	Sesuai
Tombol <i>Home</i>	Aplikasi menampilkan menu Utama	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman menu Utama	Sesuai

e. Hasil Pengujian Menu Kuis

Tabel 5. Hasil Pengujian Menu Kuis.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Mulai	Aplikasi menuju ke halaman jawab soal	Saat tombol di klik aplikasi menuju ke soal kuis	Sesuai
Tombol Pilihan Jawaban	Aplikasi menuju ke soal selanjutnya	Saat tombol di klik aplikasi menuju soal selanjutnya	Sesuai
Tombol Ulang	Aplikasi Kembali menuju halaman kuis	Saat tombol di klik aplikasi kembali menuju halaman kuis	Sesuai
Tombol <i>Home</i>	Aplikasi menampilkan menu Utama	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman menu Utama	Sesuai

f. Hasil Pengujian Menu Tentang

Tabel 6. Hasil Pengujian Menu Tentang.

Butir Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol <i>Home</i>	Aplikasi menampilkan menu Utama	Saat tombol di klik maka akan menuju halaman menu Utama	Sesuai

2. Pengujian Kuesioner

Tabel 7. Hasil Perhitungan Kuesioner

Reponden	Nomor Soal Pertanyaan dan Bobot Nilai										Total Nilai	Rata-rata Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Responden 1	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	4,8
Responden 2	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	46	4,6
Responden 3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	47	4,7
Responden 4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	4,8
Responden 5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	44	4,4
Responden 6	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	4,8
Responden 7	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	47	4,7
Responden 8	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	45	4,5
Responden 9	4	3	5	5	4	5	3	4	5	5	43	4,3
Responden 10	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	45	4,5
Responden 11	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45	4,5
Responden 12	5	3	4	5	5	4	3	3	3	5	40	4,0
Responden 13	5	4	5	5	5	5	4	3	3	5	44	4,4
Responden 14	4	5	4	4	5	5	4	3	5	5	44	4,4
Responden 15	4	4	5	4	e	5	5	5	5	4	41	4,1
Responden 16	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41	4,1
Responden 17	4	3	5	4	5	5	3	4	4	4	41	4,1
Responden 18	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	44	4,4
Responden 19	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	42	4,2
Responden 20	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	47	4,7
Responden 21	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	43	4,3
Responden 22	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	46	4,6
Responden 23	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	4,8
Responden 24	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45	4,5
Responden 25	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	46	4,6
Responden 26	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	4,8
Responden 27	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	41	4,1
Responden 28	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	38	3,8
Responden 29	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	46	4,6
Responden 30	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42	4,2
Total Rata-rata												44,5
Presentase = 44,5/5*100%												89%
Keterangan: Sangat Baik												

Berdasarkan table 7 diatas, diperoleh hasil perhitungan kuesioner dengan total nilai rata-rata 44,5, presentase nilai sebesar 89%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih berada dalam kategori Sangat Baik.

4. Simpulan

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan yaitu, Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih ini dibangun dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, *Story Board*. Berdasarkan hasil dari pengujian *black box testing* adalah semua fungsi dapat berjalan sesuai harapan di perangkat android. Berdasarkan pengujian pengguna dengan menggunakan *kuesioner*, hasil perhitungan nilai diperoleh sebesar 89% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih berada dalam kategori sangat baik.

5. Daftar Pustaka

- [1] I. G. N. A. Genteh, *Purana Pemrajan Agung Puri Sulang. Klungkung*. Klungkung, 2000.
- [2] I. K. Rediastra, *Multimedia Interaktif Pengenalan Tri Hita Karana Dalam Ajaran Agama Hindu*. Denpasar, 2016.
- [3] W. P. Chabib Syafrudin, *Pembuatan Film Animasi Pendek “ Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphic*. Yogyakarta, 2013.
- [4] H. R. M.S. Mustaqbal, R.F. Firdaus, “Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN),” *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 3, 2015.
- [5] and G. I. Dewi, Suzy Puspita, Gede Rasben Dantes, “Evaluasi Usability Pada Aspek Satisfaction Menggunakan Teknik Kuesioner Pada Sistem LMS Program Keahlian Ganda.,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 15, no. 1, 2018.