Animasi *Company Profile* dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia

Animated Company Profile and Product Procedures Multimedia-Based PT. BPR Prasta

Ketut Gus oka Ciptahadi [1)], I Kadek Sudirga Putra [2)]

[12]Prodi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan No.86, Denpasar-Bali

Telp : (80234) 0361 244445

E-mail : gusciptaa.oka@gmail.com [1)], ikadeksudirgaputra@gmail.com[2)],

Abstract

PT. Bank Perekonomian Rakyat Balaguna Prasta (BPR PRASTA) was established on January 3, 1994, by Anak Agung Oka Wisnu, S.E., a private entrepreneur from Klungkung and a former Branch Manager of a well-known Private National Commercial Bank at the time. With the rapid advancement of information technology, PT. BPR Prasta has utilized the sophistication of information technology to facilitate the socialization of the institution's profile and services, such as Prasta Aman, BPR Prasta Credit, Arisan Prasta, and Taplus Pendidikan. Based on an interview conducted, it was found that PT. BPR Prasta still uses written text or images to explain its products and company profile. Therefore, the institution hopes to provide socialization to customers through an offline application that presents an animated company profile and product instructions. Based on the results of Black Box Testing in terms of functionality, the application is working well. Additionally, the questionnaire results, after being summed, averaged, weighted, and multiplied by the number of questions, produced a score of 76.1%, which is categorized as good.

Keywords: MDLC, Multimedia, Animation,BPR, Information.

Abstrak

PT. Bank Perekonomian Rakyat Balaguna Prasta (BPR PRASTA) berdiri sejak tanggal 3 Januari 1994, yang dimana didirikan oleh Anak Agung Oka Wisnu, S.E., seorang pengusaha swasta berasal dari klungkung yang juga mantan Pimpinan Cabang sebuah Bank Umum Swasta Nasional yang cukup ternama pada saat itu. Seiring berkembangnya teknologi informasi yang begitu pesat PT. BPR Prasta memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi untuk memudahkan dalam mensosialisasikan mengenai profil Instansi dan fasilitas pelayanan yang ada pada PT. BPR Prasta, seperti Prasta Aman, Kredit BPR Prasta, Arisan Prasta, dan Taplus Pendidikan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, bahwa PT. BPR Prasta dalam melakukan sosialisasi masih menggunakan tulisan atau gambar terkait penjelasan tentang produk maupun company profile dari PT. BPR Prasta. Maka dari itu pihak instansi berharap dalam memberikan sosialisasi kepada nasabah dapat dilakukan dengan sebuah aplikasi offline yang menyajikan animasi company profile dan tata cara produk. Berdasarkan pengujian Black Box Testing dari segi fungsionalitas sudah berfungsi dengan baik, sedangkan hasil perhitungan kuesioner yang dijumlah, dirata-ratakan, dibagi bobot nilai, kemudian dikali jumlah pertanyaan, menghasilkan nilai 76,1% yang dikategorikan baik.

Kata kunci: MDLC, Multimedia, Animasi, BPR, Informasi.

1. Pendahuluan

Bank merupakan sebuah lembaga keuangan yang didirikan dengan kewenangan menerima simpanan uang hingga meminjam uang, dan menerbitkan promes atau dikenal dengan banknote. Kata bank berasal dari Bahasa Italia “banca” yang berarti tempat penukaran uang. Sedangkan menurut undang undang perbankan bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan penyaluran kepada masyarakat dalam bentuk kredit atau bentuk lainnya [1].

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang perbankan, maka bank dibedakan atas 2 (dua) jenis yaitu Bank Umum dan Bank Perekonomian Rakyat (BPR) [2]. PT. Bank Perekonomian Rakyat Balaguna Prasta (BPR PRASTA) merupakn sebuah Bank yang terletak di Kabupaten Klungkung yang berlokasi di Jalan Raya Batu Tabih N0. 99x, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung. PT. BPR Prasta menerima simpanan masyarakat dalam bentuk tabungan dan deposito serta membantu masyarakat yang membutuhkan dana dalam bentuk kredit yaitu Kredit Modal Kerja, Kredit Investasi, dan Kredit Konsumtif [9].

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 21 Maret 2024 dengan Direktur Utama pada PT. BPR Prasta yaitu Ibu Anak Agung Istri Kartika, S.E., M.M., dimana hasil dari wawancara tersebut disampaikan bahwa PT. BPR Prasta dalam melakukan sosialisasi masih menggunakan tulisan atau gambar terkait penjelasan tentang produk maupun company profile dari PT. BPR Prasta. Maka dari itu pihak instansi berharap dalam memberikan sosialisasi kepada nasabah dapat dilakukan dengan sebuah aplikasi offline yang menyajikan animasi company profile dan tata cara produk atau fasilitas yang terdapat pada PT. BPR Prasta, yang menampilkan animasi 2D berbentuk motion graphic untuk menyampaikan company profile dan tata cara produk PT. BPR Prasta. sehingga dengan aplikasi tersebut pihak instansi lebih mudah memberikan sosialisasi ketika bertemu nasabah.

Salah satu hal yang dapat membantu Instansi dalam memberikan sosialisasi kepada nasabah tentang pengenalan dan tata cara terkait fasilitas pelayanan yaitu dengan menggunakan sebuah media sosialisasi yang menarik salah satunya adalah dengan Animasi yang berbentuk 2 Dimensi dengan format motion graphic. Animasi 2 Dimensi ini digunakan karena dalam proses pembuatannya relatif lebih cepat bila dibandingkan dengan Animasi 3 Dimensi. Animasi merupakan gambar frame by frame yang disusun dalam jumlah banyak dan ketika disatukan akan terlihat bergerak dan hidupMotion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, yang dimana dalam motion terdapat elemen elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, dan tekstur yang terdapat di dalamnya dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup [3]. Motion graphic dapat diartikan sebagai grafis gerak yang merupakan gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukkan elemen seperti video, music, dan ilustrasi yang dibuat dengan Teknik animasi 2 Dimensi. Motion graphic dapat digunakan pada dunia broadcast, contohnya seprti iklan televisi, media penyampaian informasi, dan iklan layanan masyarakat.

penyampaian Penelitian terdahulu terkait penelitian ini diantaranya Dian Iskandar meneliti tentang Perancangan Media Sosialisasi Tanggap Bencana Kabupaten Semarang Berbasis Animasi 2D. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media sosialisasi tanggap bencana dalam bentuk video 2D dapat dijadikan sebagai media yang menarik bagi masyarakat untuk sosialisasi tanggap bencana [4]. Kemudian berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Sofiyanti Indisari yang berjudul Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian, Bahwa motion graphic dipilih karena durasi yang ditampilkan pendek sehingga juga lebih efisien untuk ditampilkan di media social [5].

Berdasarkan latar belakang dan mengacu pada kedua penelitian tersebut maka perlu dibuat sebuah animasi company profile dan tata cara produk atau fasilitas yang terdapat pada PT. BPR Prasta, yang dimana output dari penelitian ini adalah penyajian animasi company profile dan tata cara produk dalam bentuk aplikasi multimedia yang dapat digunakan melalui prangkat android sehingga Instansi atau organisasi dapat lebih efisien dalam memberikan sosialisasi kepada nasabahnya. Untuk itu, penulis bermaksud membuat sebuah media sosialisasi yang berjudul "Animasi Company Profile Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia" yang diharapkan dapat membantu Instansi dalam memberikan sosialisasi terkait fasilitas pelayanan kepada Nasabah.

2. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait atau relevan. Penelitian sebelumnya dijadikan sebagai perbandingan atau panduan untuk penelitian ini.

Menurut Putu Wahyu Nandika Putra [6] dalam penelitian "Story Telling Bahasa Bali Sampek Engtay Berbasis Animasi" Membangun Story Telling Bahasa Bali Sampek Engtay Berbasis Animasi yang berisi pengenalan tentang cerita sampek engtay.

Menurut Kadek Lanang Mahayana [7] dalam penelitian "Multimedia Pengenalan Pura Dalem Srogsogan Denpasar Berbasis Android" Telah dihasilkan Multimedia Pengenalan Pura Dalem Srogsogan Denpasar Berbasis Android sebagai media pengenalan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* serta untuk pengujian dilakukan dengan *black box testing.* Menurut I Gusti Ngurah Yudi Suartika dan Putu Dewanta Yunda Merta [8] dalam penelitian "Video Sinematik Promosi Interaktif Objek Wisata Bali" Telah dihasilkan Video Sinematik Promosi Interaktif Objek Wisata Bali sebagai media informasi sekaligus promosi objek wisata Bali.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa animasi company profile dan tata cara produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia adalah solusi yang cocok yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi maupun media sosialisasi. Dapat diambil untuk dijadikan kontribusi dalam penelitian ini yaitu metode yang dapat dipilih dalam membangun aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

Animasi *motion graphic* digunakan sebagai media edukasi untuk produk perbankan, menjadikan aplikasi ini alat bantu bagi nasabah atau calon nasabah untuk memahami manfaat serta tata cara produk pada PT. BPR Prasta.

3. Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan pada perekayasaan ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk menciptakan sebuah hasil dari perekayasaan, adapun tahapannya sebagai berikut:

3.1 *Concept*

Dalam pembuatan konsep, selanjutnya agar dapat menjalankan tahap tahap berikutnya penulis menggunakan konsep 5W+1H, fungsi dari konsep ini adalah untuk mengembangkan dan menyusun proses selanjutnya.

3.2 *Design*

Pada tahap perancangan ini yaitu tahap yang dimana akan mulai mengembangkan desain multimedia yang akan dibuat. Pada tahapan ini akan membahas secara rinci pada sebuah perancangan animasi, gaya, tampilan dan juga kebutuhan untuk aplikasi.

3.3 *Material Collecting*

Material Collecting Pada tahapan ini penulis mengumpulkan bahan untuk pemembuat Animasi Company Profile Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Prasta Berbasis Multimedia. Website merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan penulis. Website yang digunakan adalah website resmi PT. BPR Prasta, Observasi merupakan pengamatan secara langsung dan mencatat informasi yang peneliti dapatkan pada saat melakukan pengamatan. Pada perekayasaan ini observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan cara melakukan kunjungan pada instansi PT. BPR Prasta untuk mencatat informasi secara langsung, Wawancara penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan tanya-jawab kepada pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan keterangan yang berhubungan dengan penulisan laporan ini, Studi literatur yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan semua data yang diperoleh dari sumber buku atau laporan yang memiliki keterkaitan.

3.4 *Assembly*

Pada tahapan pembuatan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan akan digunakan pada tahap ini, yang dimana dalam pembuatan animasi bahan-bahan tersebut akan dianimasikan dengan software Adobe After Effect CC 2017. Kemudian dalam pembuatan aplikasi multimedia menggunakan software Adobe Animate CC 2017 dengan Bahasa pemrograman ActionScript 3.0.

3.5 *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) Pada tahap ini dilakukan dengan metode Black Box Testing dan Kuisioner. Yang dimana Black Box Testing dilakukan untuk menguji User Interface nya apakah sistem dapat dijalankan atau tidak, apakah sistem berjalan sesuai perencanaan [10]. Sedangkan Kuisioner dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan penggunanya.

3.6. *Distribution*

Pada tahapan yang terakhir ini yaitu distribution merupakan tahap mendistribusikan Animasi *Company Profile* Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia. Tahapan ini bertujuan agar pengguna yang mengetahui dan menggunakan sistem ini dengan cara yaitu: melalui Google Drive yang diharapkan bisa memperluaskan dan menyebarluaskan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perangkat Keras untuk mendukung dalam pembuatan Animasi Company Profile Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia ada prangkat keras yang mendukung antara lain:

1. Laptop ASUS X45L
2. *Processor* Intel(R) Core (TM) *i3-4005U CPU@1.70GHz*
3. *SSD* 240GB
4. *HDD* 500GB

4.2 Perangkat Lunak Perangkat untuk pendukung dalam pembuatan Animasi Company Profile Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia ini serta merancang dan membangun ada perangkat lunak yang mendukung antara lain:

1. *Adobe Photoshop* CS6
2. *Adobe After Effect* CC 2017
3. *Adobe Audition* CC 2017
4. *Adobe Premiere Pro* CC 2017.
5. *Adobe Animate* CC 2017

4.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat desain awal atau rincian dari sistem yang dibangun untuk menjelaskan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan.

1. *Concept*

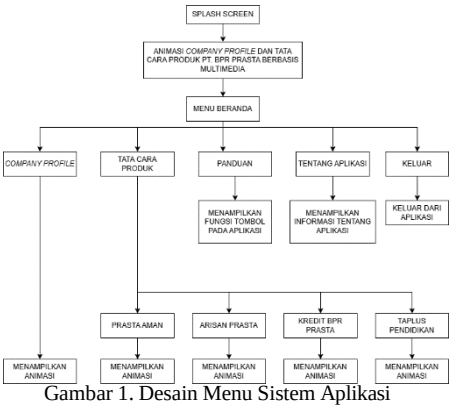
Analisa 5W+1H dilakukan untuk menentukan siapa penggunanya, jenis aplikasi, serta apa tujuan dari dibuatnya aplikasi. Adapun analisa 5W+1H dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisa 5W+1H

Analisa	Penjelasan
What: Apa aplikasi yang dibuat?	Aplikasi yang akan dibuat adalah Animasi Company Profile dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia.
Why: Kenapa aplikasi ini dibuat?	Aplikasi ini dibuat untuk membantu PT. BPR Prasta dalam memberikan sosialisasi Company Profile dan tata cara tata cara produk terkait fasilitas pelayanan, mengingat masih kurangnya media sosialisasi Company Profile dan tata cara produk terkait fasilitas pelayanan pada PT. BPR Prasta.
Who: Siapa pengguna aplikasi ini?	Aplikasi ini dapat digunakan oleh instansi, yang diharapkan dapat membantu memberikan sosialisasi kepada nasabah tentang Company Profile dan tata cara produk terkait fasilitas pelayanan.
When: Kapan aplikasi ini digunakan?	Aplikasi ini digunakan saat Instansi melakukan sosialisasi terkait fasilitas pelayanan kepada Nasabah atau calon Nasabah
Where: Dimana aplikasi ini dapat digunakan?	Aplikasi ini dapat digunakan pada perangkat keras di sistem operasi Android.
How: Bagaimana aplikasi serta animasi tersebut diimplementasikan?	Aplikasi serta animasi dibuat dengan software Adobe Photoshop CS 6, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017, dan Adobe Animate CC 2017, dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

2. *Design*

Berikut merupakan desain menu sistem yang diimplementasikan pada aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Menu Sistem Aplikasi

3. *Material Collecting*

Pengumpulan bahan Pada tahapan ini penulis mengumpulkan bahan untuk pemembuat Animasi Company Profile Dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Prasta Berbasis Multimedia. Website merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan penulis. Website yang digunakan adalah website resmi PT. BPR Prasta. Observasi merupakan pengamatan secara langsung dan mencatat informasi yang peneliti dapatkan pada saat melakukan pengamatan. Pada perekayasaan ini observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan cara melakukan kunjungan pada instansi PT. BPR Prasta untuk mencatat informasi secara langsung. Wawancara melakukan pengumpulan data dengan melakukan tanya-jawab kepada pihak yang bersangkutan. Studi literatur yaitu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan semua data yang diperoleh dari sumber buku atau laporan

4. *Assembly*

Tahapan implementasi sistem atau *assembly* adalah tahapan untuk membuat aplikasi berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sehingga dapat menghasilkan sistem atau aplikasi sesuai dengan yang telah direncanakan. Berikut merupakan hasil implementasi sistem dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tampilan Implementasi Aplikasi

No	Tampilan
1	Tampilan awal dari aplikasi adalah tampilan *splash screen* logo PT. BPR Prasta
2	

Setelah *splash scren* logo PT. BPR Prasta maka akan menampilkan judul aplikasi dan tombol mulai aplikasi.

3

Berikut adalah tampilan menu Beranda atau menu utama dari aplikasi, terdapat empat menu beranda yaitu menu Company Profile, menu Tata Cara Produk, menu Panduan, dan menu Tentang Aplikasi. Selain itu juga terdapat tombol keluar dari aplikasi.

4

Berikut adalah halaman menu *Company Profile*, terdapat satu tombol untuk menampilkan animasi *Company Profile* PT.BPR Prasta. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda.

5

Berikut adalah halaman menu tata cara produk, terdapat empat pilihan yaitu menu prasta aman, menu arisan prasta, menu kredit bpr prasta, menu taplus Pendidikan. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda atau halaman utama.

6

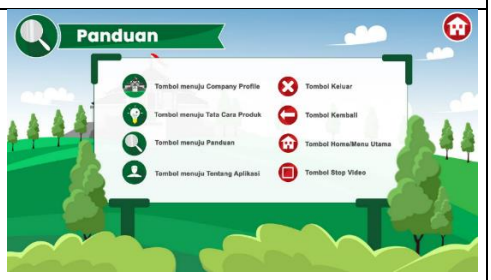
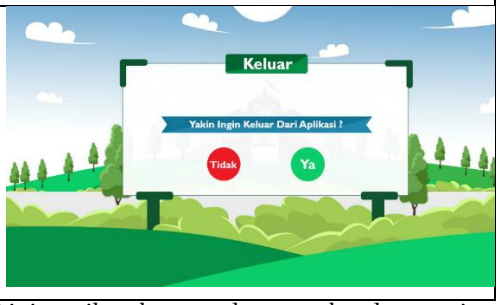
Berikut adalah tampilan menu Prasta Aman, terdapat satu pilihan tombol untuk menampilkan animasi tata cara simpanan deposito jaminan ketenagakerjaan dan jaminan kematian yang disediakan oleh PT. BPR Prasta yang disebut produk Prasta Aman. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda dan terdapat tombol kembali untuk menuju ke menu Tata Cara Produk.

7

Berikut adalah tampilan menu Arisan Prasta, terdapat satu pilihan tombol untuk menampilkan animasi tata cara tata cara pembukaan rekening tabungan arisan pada PT. BPR Prasta yang disebut produk Arisan Prasta. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda dan terdapat tombol kembali untuk menuju ke menu Tata Cara Produk.

8

Berikut adalah tampilan menu Kredit BPR Prasta, terdapat satu pilihan tombol untuk menampilkan animasi tata cara tata cara kredit pada PT. BPR Prasta yang disebut produk Kredit BPR Prasta. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda dan terdapat tombol kembali untuk menuju ke menu Tata Cara Produk.

9	
Berikut adalah tampilan menu Taplus Pendidikan, terdapat satu pilihan tombol untuk menampilkan animasi tata cara tata cara tabungan pendidikan pada PT. BPR Prasta yang disebut produk Taplus Pendidikan. Terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda dan terdapat tombol kembali untuk menuju ke menu Tata Cara Produk.	
10	
Pada menu panduan, terdapat informasi tombol yang ada pada aplikasi. Selain itu terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda.	
11	
Berikut adalah tampilan halaman menu Tentang Aplikasi, terdapat informasi tentang aplikasi, selain itu terdapat juga tombol home untuk menuju ke menu beranda.	
12	
Pada menu keluar terdapat *popup* yang berisikan dua tombol yaitu tombol "ya" dan "tidak".	

Aplikasi ini masih terbatas pada perangkat dengan sistem

5. *Testing*
   Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan lancer dan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pengujian kuesioner yang telah dilakukan pada 30 responden dengan metode pencairan interval skor diperoleh presentase sebesar **76,1%,** pada rating skala interval termasuk dalam skala yang sangat baik dalam penyampaian informasi pada aplikasi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Animasi *Company Profile* dan Tata Cara Produk PT.BPR Prasta Berbasis Multimedia ini dapat memberikan informasi mengenai *company profile* dan tata cara produk yang ada pada PT.BPR Prasta dengan **Baik.**
6. *Distribution*
   Proses *distribution* atau distribusi dilakukan untuk menyebarluaskan aplikasi pada *social media* dan penyimpanan aplikasi pada Google Drive, link https://shourturl.at/oVzz7

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

1. Animasi *Company Profile* dan Tata Cara Produk PT. BPR Prasta Berbasis Multimedia menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* sebagai acuan dalam proses pembuatan aplikasi dan berhasil dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate*, dengan Bahasa pemrograman *Action Script 3.0* sebagai pembuatan aplikasi, sedangkan aplikasi untuk membuat desain menggunakan *Adobe Photoshop*, aplikasi untuk membuat video animasi menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premire*. Pada animasi juga terdapat dubbing berbahasa Indonesia agar mudah dipahami.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi android yang didalamnya terdapat beberapa animasi *Company Profile* dan Tata Cara Produk diantaranya yaitu animasi prasta aman, animasi kredit BPR prasta, animasi arisan prasta, animasi taplus Pendidikan.
3. Berdasarkan hasil *black box testing* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap tombol dan fitur yang ada pada aplikasi telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.
4. Berdasarkan pengujian kuesioner yang telah dilakukan pada 30 responden dengan metode pencairan interval skor diperoleh presentase sebesar 76,1%, pada rating skala interval termasuk dalam skala "Baik".

5.2 Saran

operasi *android*, sehingga kedepannya dapat dikembangkan lagi ke dalam sistem operasi iOS atau sistem operasi lainnya.

Daftar Rujukan

[1] Rosyda, "Pengertian Bank: Fungsi, dan Jenis-Jenis Bank di Indonesia," 2021. Diakses: 26 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: https://www.gramedia.com/literasi/sistem-perekonomian-terbuka/

[2] B. Deka Pratama, "Penyelsaian Sengketa Tentang Hubungan Kerja Pada PT. BANK Perkreditan Rakyat al Makmur Payakumbuh," *Universitas Andalas*, hlm. 1–15, Mar 2022.

[3] N. C. Umam, "Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang Program Studi Desain Komunikasi Visual," 2016.

[4] D. Iskandar and Y. M. Tumimomor, "Perancangan Media Sosialisasi Tanggap Bencana Kabupaten Semarang Berbasis Animasi 2D," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 2, no. 1, 2017.

[5] S. Indrisari and B. N. Hutagalung, "Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 20, no. 1, hlm. 203–212, Sep 2020, doi:10.30812/matrik.v20i1.725.

[6] P. W. Nandika Putra, "Story Telling Bahasa Bali Sampek Engtay Berbasis Animasi," 2021.

[7] K. L. Mahayana, "Multimedia Pengenalan Pura Dalem Srogsogan Denpasar Berbasis Android," 2022.

[8] I. G. N. Yudi Suartika & P. D.Yunda Merta, "Video Sinematik Promosi Interaktif Objek Wisata Bali," 2022.

[9] A. A. Oka Wisnu, Buku Peraturan Perusahaan PT. BPR Balaguna Prasta. Penerbit Kartika, 2022.

[10] L. Setiyani, "Techno Xplore Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi PENGUJIAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA PERUSAHAAN DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING," *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, hlm. 20–27, 2019, doi:10.36805/technoxplore.v4i1.539.