

# Aplikasi Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia

## *Application to the History of the Ciung Wanara Troops in Multimedia-Based Margarana Puputan*

**Ketut Gus Oka Ciptahadi<sup>1)</sup>, I Putu Nanda Saputra<sup>2)</sup>, Rosalia Hadi<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali

Jln. Raya Puputan Renon No. 86, Denpasar

Telp : (0361) 244445 Fax : (0361)264773

E-mail : [gusciptaa.oka@gmail.com](mailto:gusciptaa.oka@gmail.com)<sup>1)</sup>, [nandasaputra2000@gmail.com](mailto:nandasaputra2000@gmail.com)<sup>2)</sup>, [rosa@stikom-bali.ac.id](mailto:rosa@stikom-bali.ac.id)<sup>3)</sup>

### **Abstract**

*Bali is widely known by domestic and foreign tourists because of the beauty of tourism, traditions, customs and culture. Bali also has historical value in terms of the struggle for independence. The struggle of the Balinese people against colonialism is known as Puputan and one of them is Puputan Margarana. Puputan Margarana occurred on November 20, 1946 in Marga Village, Marga District, Tabanan Regency. The puputan incident illustrates the attitude of anti-colonialism because the behavior of the colonizers was very cruel and inhumane. Along with the development of the times and technology, information media that utilize technology is more effective than just relying on books, because most of the younger generation or students are lazy and bored to read them. Therefore, an application for the introduction of the history of the Ciung Wanara Troops in a Multimedia-based Puputan Margarana was built. This application was built using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The result of this application is that it can convey historical information on the Ciung Wanara troops for students and the general public.*

*Keywords: Multimedia, History, Puputan*

### **Abstrak**

Bali banyak dikenal oleh kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara karena keindahan pariwisata, tradisi, adat dan budayanya. Bali juga memiliki nilai sejarah dalam hal perjuangan merebut kemerdekaan. Perjuangan rakyat Bali melawan penjajahan dikenal dengan nama puputan dan salah satunya yaitu Puputan Margarana. Puputan Margarana terjadi pada tanggal 20 November 1946 di Desa Marga, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Peristiwa puputan tersebut menggambarkan sikap anti penjajahan karena perilaku penjajah yang sangat kejam dan tidak manusiawi. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, media informasi yang memanfaatkan teknologi lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan buku, karena sebagian besar generasi muda atau siswa malas dan bosan untuk membacanya. Oleh sebab itu maka dibangunlah sebuah aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia. Aplikasi ini dibangun dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil dari aplikasi ini yaitu dapat menyampaikan informasi sejarah pasukan Ciung Wanara bagi siswa maupun masyarakat umum.

Kata kunci: Multimedia, Sejarah, Puputan

### **1. Pendahuluan**

Bali banyak dikenal oleh kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara karena keindahan pariwisata, tradisi, adat dan budayanya. Bali dalam hal perekonomian hampir sebagian besar bergantung pada

sektor pariwisata sebagai pendapatan daerah, sehingga Bali menjadikan pariwisata sebagai produk unggulannya. Pariwisata di Bali tidak luput dari peran masyarakat lokal dalam hal pembangunan, pengembangan dan pemeliharaan sehingga sampai

sekarang Bali masih menjadi tujuan wisatawan sebagai tempat berwisata unggulan.

Bali juga memiliki nilai sejarah dalam hal perjuangan merebut kemerdekaan. Perjuangan rakyat Bali melawan penjajahan dikenal dengan nama puputan dan salah satunya yaitu Puputan Margarana. Puputan Margarana terjadi pada tanggal 20 November 1946 di Desa Marga, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan. Peristiwa puputan tersebut menggambarkan sikap anti penjajahan karena perilaku penjajah yang sangat kejam dan tidak manusiawi. Keadaan itulah yang menyebabkan terjadinya puputan yakni bertempur sampai titik darah penghabisan. Peristiwa tersebut melibatkan pejuang-pejuang yang gagah berani yang tergabung dalam pasukan Ciung Wanara yang dibentuk dan dikomandani oleh I Gusti Ngurah Rai.

Pasukan Ciung Wanara sendiri memiliki simbol atau lambang berupa lingkaran yang didalamnya terdapat seekor burung Ciung dalam posisi terbang di angkasa. Diatas punggung burung itu duduk seekor Wanara dengan tangan mengepak kedepan. Pada kaki burung Ciung terdapat pita Sang Dwiwarna Merah Putih. Burung Ciung identik dengan burung Beo, yaitu satwa yang pandai bicara, patuh dan terpercaya. Sedangkan Wanara identik dengan kera, yang melambangkan kewiraan, kesaktian dan jiwa sosial kemasyarakatan yang kuat. Alasan mengapa pasukan pejuang Puputan Margarana dinamai pasukan Ciung Wanara oleh I Gusti Ngurah Rai karena beliau menyukai cerita rakyat, terutama yang mengisahkan tentang perjuangan yang membela kebenaran dan memberantas keangkaramurkaan, seperti cerita rakyat Bali dan cerita rakyat Jawa tentang Ciung Wanara[1].

Nilai-nilai perjuangan tersebut sangatlah penting untuk ditanamkan kepada generasi muda agar nilai-nilai perjuangan tersebut tidak luntur dan pudar serta tetap lestari dan juga persatuan dalam kesatuan NKRI tidak goyah oleh perkembangan zaman dan globalisasi. Disamping itu penulis sebagai keturunan dari salah satu pejuang kemerdekaan Puputan Margarana yang tergabung dalam pasukan Ciung Wanara yang bernama I Londong yang berpangkat Kopral, sangat mengapresiasi dan menghormati jasa-jasa yang telah diperjuangkan dalam mempertahankan kemerdekaan.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, media informasi yang memanfaatkan teknologi lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan buku, karena sebagian besar generasi muda atau siswa malas dan bosan untuk membacanya. Menurut salah seorang guru di SMPN 2 Marga yang bernama Ni Made Wahyuniyati, S.E yang mengajar IPS menuturkan bahwa sejarah dari Puputan Margarana belum diajarkan dan dikenalkan sama sekali dari kelas 7 sampai 9, dikarenakan materi mendetail yang memuat sejarah tersebut belum ada. Sehingga dari permasalahan tersebut penulis berkeinginan untuk membuat media pengenalan yang

menarik untuk mengenalkan khususnya sejarah pasukan Ciung Wanara dalam Puputan Margarana kepada siswa dan generasi muda. Salah satu media yang banyak digunakan untuk pengenalan informasi yang menarik yaitu Multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna yang memadukan unsur seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang menjadikan daya tarik bagi penggunaannya[2].

Informasi yang penulis gunakan pada aplikasi agar lebih valid, menggunakan 2 acuan yaitu dengan narasumber Ketua Pimpinan Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia Provinsi Bali yang bernama I Gusti Bagus Saputera, S.H dan satu referensi buku berjudul Puputan Margarana Pertempuran Terdahsyat pada Masa Revolusi Fisik di Bali dengan penulis buku bernama Wayan Sudarta.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin membangun sebuah media pengenalan yang menarik dan interaktif sebagai media pengenalan sejarah pasukan Ciung Wanara dalam Puputan Margarana. Maka dari itu penulis ingin membuat aplikasi ini berjudul "Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia". Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, nilai-nilai kepahlawanan dari pejuang yang telah gugur dapat diwariskan kepada generasi muda dan disamping itu sebagai bentuk penghormatan terhadap jasa-jasa beliau sebagai pejuang kemerdekaan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 *Ciung Wanara dan Asal-Usul serta Artinya*

Secara etimologi, Ciung Wanara berasal dari Mitologi Raden banyak Wide raja Pajajaran, hal ini mengingat hubungan Bali dengan Kesatria Kalingga (Keling) Wangsa Sanjaya dari Mataram hindu Jawa tengah yang asal-usulnya dari Pajajaran. Keturunan Kesatria Kalingga yang pernah mendirikan kerajaan Sanghamandawa di Bali, pada kemudian hari banyak yang menduduki jabatan-jabatan Panglima Perang dengan julukan Jelantik. Ciung adalah sinonim dari nama burung beo, dan Wanara adalah kera.

Secara simbolik Ciung memiliki konotasi dengan burung Jatayu dalam epos Ramayana, dan melambangkan kebijaksanaan atau petunjuk yang benar dan pasti walau dalam bahasa sandhi "...leng.." namun dapat diterjemahkan dan dicerna oleh prajurit Wanara dengan tepat menjadi Alengkadiraja, dan rajanya Rahwana yang menculik Dewi Sita. Jadi Ciung melambangkan profesionalisme dan Wanara melambangkan keprajuritan, yang dianggap cerdas dan berdisiplin tinggi[1].

## 2.2 Lahirnya Pasukan Ciung Wanara

Pada tanggal 19 Nopember 1946, kira-kira pukul 22.00, dibawah suasana malam yang gelap gulita datang I Nengah Merta ke Banjar Ole, Desa Marga, tempat pertahanan MBO DPRI Sunda Kecil. Dia membawa berbagai jenis obat, yang dipersiapkan untuk pasukan pejuang. Pada saat itu, disampaikan pula laporan olehnya kepada pucuk pimpinan, bahwa pada pagi hari tanggal 20 Nopember 1946 serdadu Belanda merencanakan akan melakukan pengurungan di sekitar Desa Marga, yang meliputi Desa Adeng dan Pengembungan. Setelah dicermati laporan itu dan kurungan serdadu Belanda pada siang hari di Desa Tunjuk, maka pada malam hari itu juga, pasukan pejuang diperintahkan oleh I Gusti Ngurah Rai untuk segera berkumpul melakukan pertemuan killat yang bersifat khusus. Ketika itu pasukan pejuang diberitahukan tentang siasat tempur yang harus diperhatikan dalam upaya menghadapi kemungkinan kurungan dan serangan dari pihak musuh. Dalam pertemuan itu, hadir 105 anggota pasukan pejuang yang bersenjata lengkap. Mereka umumnya mengenakan pakaian uniform berwarna hitam, dengan peci hitam strip merah dan pada bagian depannya berisi lencana merah putih. Tatkala itulah, semua anggota pasukan pejuang tersebut diberi nama Pasukan Ciung Wanara[1].

## 2.3 Analisis Simbol Ciung Wanara

Simbol atau lambang pasukan Ciung Wanara berupa sebuah lingkaran yang melambangkan persatuan dan kesatuan yang bulat dan utuh dalam membela, mempertahankan kemerdekaan dan didalamnya terdapat seekor burung Ciung dalam posisi terbang di angkasa. Diatas punggung burung itu duduk seekor Wanara dengan tangan mengepak ke depan. Pada kaki burung Ciung tercengkrum kuat sebuah pita Sang Dwiwarna Merah Putih.

Burung Ciung identik dengan burung Beo, yaitu satwa yang pandai berbicara, patuh dan terpercaya. Burung tersebut berwarna hitam dengan mulut, kuku dan telinga berwarna kuning, semua itu melambangkan ketegasan, keagungan dan kewenangan. Kemudian, pita Sang Dwiwarna merah Putih identik dengan Bendera Merah Putih, merupakan lambang patriotisme dan nasionalisme.

Wanara identik dengan kera, melambangkan kewiraan, kesaktian dan jiwa sosial kemasyarakatan yang kuat. Wanara merupakan prajurit gagah berani dalam menegakkan kebenaran dan memberantas keangkaramurkaan. Warna putih pada bulunya menunjukkan kesucian, kemurnian tanpa pamrih, mempunyai sifat seia sekata dalam suka maupun duka, sehidup semati dalam tingkah laku dan gerak.

Angkasa biru melambangkan ketinggian cita-cita luhur, yakni kemerdekaan. Alasan mengapa pasukan itu

dinamakan pasukan Ciung Wanara oleh I Gusti Ngurah Rai karena beliau menyukai cerita rakyat, terutama yang mengisahkan tentang perjuangan yang membela kebenaran dan memberantas keangkaramurkaan, seperti cerita rakyat Bali dan cerita rakyat Jawa tentang Ciung Wanara dan kemungkinan hal-hal tersebutlah yang menjadi pertimbangan mengapa pasukan itu dinamakan pasukan Ciung Wanara[1].



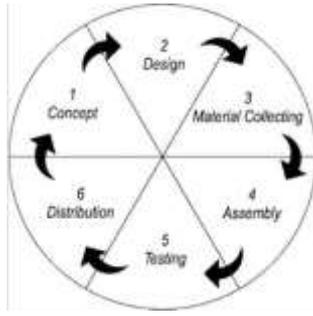
Gambar 1. Simbol Ciung Wanara

## 2.4 Nilai-nilai Kepahlawanan Ciung Wanara dalam Puputan Margarana

Secara filosofis Ciung Wanara memiliki arti dan makna yang sangat luas dan mendalam sebagai identitas jati diri prajurit dan pahlawan. Makna filosofis tersebut tertuang dalam lambang pasukan inti Ngurah Rai Ciung Wanara, yang menggambarkan “Profesionalisme prajurit yang berwatak kesatria, komitmen kepada cita-cita Proklamasi 17 Agustus 1945 dengan didasari, jiwa patriotisme dan nasionalisme yang tinggi”. Makna filosofis tersebut telah dibuktikan oleh pasukan Ciung Wanara dalam Puputan Margarana tanggal 20 Nopember 1946. Nilai-nilai filosofis Ciung Wanara adalah bersifat mendasar dan universal sejalan dengan isi konstitusi UUD 1945 yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak terhadap upaya pembelaan negara” dalam arti yang seluas-luasnya[1].

## 3. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC atau Multimedia Development Life Cycle. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia. Menurut Luther metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi[3]. Dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 2. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

### 3.1 Concept

Konsep merupakan sebuah rancangan/ gambar yang dibuat sebelum aplikasi/ sistem dibuat. Konsep dapat memberikan sebuah alur atau point penting bagi programmer[5]. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini untuk mengenalkan sejarah pasukan Ciung Wanara dan nilai-nilai perjuangan para pahlawannya yang telah gugur agar dapat diwariskan ke generasi muda. Dalam menentukan konsep penulis melakukan analisa 5W + 1H dan analisa SWOT untuk bisa menyusun proses berikutnya.

### 3.2 Design

Sebuah desain pada aplikasi multimedia memiliki spesifikasi secara rinci terdiri dari arsitektur program, tampilan antar muka dan kebutuhan bahan/material untuk program[6]. Perancangan pada proses ini harus dilakukan secara lengkap dan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang hendak dibuat.

### 3.3 Material Collecting

Material Collecting adalah tahapan dimana pengumpulan bahan dilakukan sebelum aplikasi dibangun. Yang terdiri dari metode pengumpulan data (observasi, wawancara, studi literatur), gambar, audio, video dan animasi[7]. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, video serta informasi yang berkaitan dengan sejarah pasukan Ciung Wanara. Berikut metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dengan terjun langsung ke lokasi penelitian guna mendapatkan sebuah data yang valid[8]. Pada penelitian ini observasi dilakukan di Monumen Taman Pujaa Bangsa Margarana dengan melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan sejarah pasukan Ciung Wanara.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber. Narasumber pada penelitian ini adalah Ketua Dewan Pimpinan Daerah Legiun Veteran Republik Indonesia Provinsi Bali yang bernama I Gusti Bagus Saputera, S.H dan wawancara tersebut dilakukan di kantor LVRI Denpasar yang beralamat di Gedung Merdeka Lantai II, JL. Suropati, No. 7, Dauh Puri Kangin, Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar.

### 3. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat serta mengelola bahan penelitian dengan melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, jurnal, tesis dan prosiding[4].

### 3.4 Assembly

Pada tahap ini dilakukan pembuatan semua obyek. Pada pembuatan aplikasi Pengenalan Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia ini didasarkan pada tahap design diantaranya struktur menu, flowchart dan storyboard. Pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi Adobe Animate CC 2020 dan pengkodean yang digunakan adalah Action Script 3.0.

### 3.5 Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan dengan dua metode yaitu metode black box testing dan kuisisioner. Black box testing dilakukan untuk mengecek apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan design dan memastikan agar tidak ada eror. Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan sebuah penilaian dari sistem yang dibangun oleh peneliti, hasil tersebut akan dijadikan sebagai tolak ukur didalam membuat sebuah kesimpulan dalam penelitian[9]. dari responden mengenai aplikasi yang dibuat dengan memberikan beberapa pertanyaan dengan memberikan skor pada masing-masing skala kepuasan yang diantaranya 4 : Sangat Baik, 3 : Baik, 2 : Cukup Baik, 1 : Kurang Baik.

### 3.6 Distribution

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan aplikasi yang telah dibuat. Penyebaran aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia dilakukan dengan cara mengupload aplikasi ke google drive, youtube dan sosial media. Berikut link Google Drive dari aplikasi yang sudah disebarluaskan :

<https://drive.google.com/file/d/1F5VckVfmt3tU8jX97Mp1vz42P544y7dt/view?usp=sharing>.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Perancangan Struktur Menu Aplikasi

Pada tahap ini merupakan gambaran alur informasi yang berjalan pada aplikasi, sehingga pengguna dapat lebih mengerti dan memahami informasi yang disediakan pada aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis

Multimedia. Berikut desain rancangan struktur aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain Rancangan Struktur Menu Aplikasi

##### 4.2 Flowchart Aplikasi

Alur diagram flowchart digunakan untuk menggambarkan proses atau alur sistem dari aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia agar pengguna mudah memahami alur sistemnya dan berfungsi membantu dalam pengimplementasian program yang akan dibuat oleh programmer. Berikut flowchart yang ada pada aplikasi ini



Gambar 4. Flowchart Umum Aplikasi

##### 4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah pembuatan aplikasi yang menggunakan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya yang sesuai dengan rancangan desain sistem. Berikut implementasi sistem dari aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Berbasis Multimedia.

##### 1. Tampilan Splash Screen

Pada halaman ini ditampilkan ikon logo ITB STIKOM Bali, animasi loading dan ikon ilustrasi Pahlawan I Gusti Ngurah Rai. Fungsi menunjukkan kepada pengguna aplikasi sudah siap untuk digunakan.



Gambar 5. Tampilan Splash Screen

##### 2. Tampilan Landing Page

fungsi halaman landing page bertujuan menampilkan judul aplikasi serta menampilkan wajah pahlawan agar pengguna ketika diawal dapat mengetahui sketsa wajah dari pejuang puputan margarana.



Gambar 6. Tampilan Landing Page

##### 3. Tampilan Menu Utama

Halaman menu utama berfungsi memberikan intomasi kepada pengguna terkait 5 menu utama yaitu menu sejarah, menu galeri, menu lokasi, menu kuis dan menu tentang. Terdapat juga tombol musik on/off, tombol bantuan dan tombol keluar.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

##### 4. Tampilan Menu Sejarah

Ketika pengguna menuju pada menu sejarah, akan diarahkan pada 2 sub menu yaitu menu sejarah dan menu makam. Terdapatnya 2 sub menu ini berfungsi agar user dapat mendapatkan informasi yang lebih terarah.



Gambar 8. Tampilan Menu Sejarah

### 5. Tampilan Sub Menu Sejarah

Halaman sejarah berfungsi untuk menjelaskan kepada user terkait sejarah terjadinya sebuah perang puputan margarana secara lengkap. Terdapat tombol dubbing yang bisa dipakai pengguna untuk mendengarkan penjelasan sejarah tanpa harus membaca.



Gambar 9. Tampilan Sub Menu Sejarah

### 6. Tampilan Sub Menu Makam

Berfungsi menginformasikan terkait informasi pahlawan yang telah gugur.



Gambar 10. Tampilan Sub Menu Makam

### 7. Tampilan Menu Galeri

Pada halaman galeri berfungsi untuk menampilkan foto foto para pejuang serta terdapat satu video documenter.



Gambar 11. Tampilan Menu Galeri

### 8. Tampilan Sub Menu Foto

Setiap foto pada halaman sub menu foto, bisa di klik dan informasi akan muncul pada bagian samping. Berfungsi agar pengguna lebih interaktif dengan aplikasi.



Gambar 12. Tampilan Sub Menu Foto

### 9. Tampilan Sub Menu Video

Halaman sub menu video, menampilkan icon video dokumenter yang diarahkan langsung ke youtube. berfungsi agar pengguna dapat menonton video dengan resolusi yang beragam.



Gambar 13. Tampilan Sub Menu Video

### 10. Tampilan Menu Lokasi

Tombol maps berfungsi untuk memberi informasi kepada pengguna terkait lokasi pada Taman Pujaa Bangsa Margarana.



Gambar 14. Tampilan Menu Lokasi

### 11. Tampilan Menu Kuis

Pada halaman ini ditampilkan judul menu, tombol home, tombol mulai, gambar dan teks penjelasan pengerjaan kuis.



Gambar 15. Tampilan Menu Kuis

### 12. Tampilan Soal Kuis

Terdapat soal dengan berjumlah 20 soal. Berfungsi untuk memberikan evaluasi kepada pengguna terkait evaluasi dari proses pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 16. Tampilan Soal Kuis

### 13. Tampilan Hasil Kuis

Berfungsi untuk menampilkan skor. pengguna mendapat skor diatas 70 maka warna kotak skor akan menjadi hijau, jika skor pengguna diatas 50 atau sama dengan 70 maka kotak skor akan berwarna kuning dan jika skor pengguna dibawah atau sama dengan 50 maka kotak skor akan berwarna merah dan terdapat tombol ulangi untuk mengulang kuis.



Gambar 17. Tampilan Hasil Kuis

### 14. Tampilan Menu Bantuan

ditampilkan judul menu, tombol home dan informasi kegunaan tombol-tombol yang ada pada aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana berfungsi untuk mempermudah pengguna didalam menjalankan aplikasi.



Gambar 18. Tampilan Menu Bantuan

### 15. Tampilan Menu Keluar

Pada halaman ini ditampilkan pertanyaan untuk keluar aplikasi yang terdapat 2 pilihan tombol yaitu Ya dan Tidak.



Gambar . Tampilan Menu Keluar

#### 4.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap yang dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat untuk menguji apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai harapan atau belum. Pada pengujian aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia menggunakan 2 metode yaitu Black Box Testing dan Kuesioner. Black Box Testing adalah pengujian yang dilakukan oleh pembuat (programmer) aplikasi dengan memberikan input tertentu sehingga menghasilkan umpan balik berupa hasil dari input tersebut[10]. Pengujian kuesioner adalah pengujian yang dilakukan dengan memberi sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi. Berikut dapat dilihat hasil pengujian Black Box Testing dan pengujian kuesioner pada aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia.

##### 1. Pengujian *Black Box Testing*

pada tahap ini sudah dilakukan pengujian yang terdiri dari, pengujian landing page, pengujian menu utama, pengujian menu sejarah, lokasi, galeri, kuis dan tentang. didapatkan hasil yaitu, semua fungsionalitas pada aplikasi sudah berjalan dengan sangat baik.

##### 2. Pengujian Kuesioner

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kueioner

Respon de n	Nomor Pertanyaan Dan Bobot Nilai															To tal	Rata- Rata Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
RSP_01	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_02	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_03	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_04	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	3,9
RSP_05	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_06	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,9
RSP_07	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,0
RSP_08	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	56	3,7
RSP_09	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,9
RSP_10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	58	3,9
RSP_11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	3,9
RSP_13	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	56	3,7
RSP_14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,0
RSP_48	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	60	4,0
<b>Jumlah</b>															179		
<b>Total Rata-Rata</b>															3,7		
<b>Persentase = 3,7/4*100</b>															93%		
<b>Keterangan</b>															Sangat Baik		

Dari tabel diatas diperoleh total rata-rata nilai adalah 3,7 dengan persentase 92% dapat disimpulkan bahwa keseluruhan kategori aplikasi pada aplikasi Pengenalan

Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia adalah “Sangat Baik”.

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Simpulan

Diperoleh beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan suatu aplikasi Pengenalan Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana yang menarik dan informatif serta mudah dipahami bagi penggunaanya yang dibangun dengan software Adobe Animate CC 2020 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0.
2. Aplikasi ini dapat membantu mengenalkan sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana kepada masyarakat umum.
3. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
4. Hasil dari pengujian Black Box Testing mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan serta berjalan dengan baik dan pada pengujian kuesioner diperoleh hasil nilai rata-rata dari 48 responden yaitu 3,7 dengan persentase 93% yang menandakan aplikasi yang dibuat sudah sangat baik.

### 5.2 Saran

Sebagai pengembangan selajutnya dari aplikasi ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia untuk memberikan informasi sehingga diharapkan nantinya tersedia dalam bahasa Inggris.
2. Aplikasi ini mampu beroperasi di perangkat android sehingga diharapkan agar mampu berjalan pada perangkat lain seperti Dekstop dan iOS.

## Daftar Rujukan

- [1] W. Sudarta, 2014, PUPUTAN MARGARAN Pertempuran Terdahsyat pada Masa Revolusi Fisik di Bali, 1<sup>st</sup> ed, Kampus Universitas Udayana Denpasar: Udayana University Press.
- [2] Munir, 2012, Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, vol. 58, no. 12. Bandung: Alvabeta, CV.
- [3] W. Pratama, 2016, “Game Adventure Misteri Kotak Pandora,” *J. Telemat.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–31.
- [4] I. G. A. Kristianingrat and I. W. Kertih, “Menggali Nilai-Nilai Kepahlawanan I Gusti,” vol. 3, no. 2, pp. 103–110, 2019.
- [5] W. T. Atmojo, F. F. Nurwidya, and E. Dazki, “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman

Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” Semin. Nas. APTIKOM, pp. 126–134, 2019.

- [6] I. B. S. I Gusti Nyoman Oka Wirya Dana, Ketut Gus Oka Ciptahadi, “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih,” Semin. Nas. Inform., 2021.
- [7] W. Sudarta, PUPUTAN MARGARAN Pertempuran Terdahsyat pada Masa Revolusi Fisik di Bali. 2014.
- [8] H. Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, Pertama. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- [9] M. S. Dewi, “PENGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU,” J. Ilm. Pendidik. Khusus, vol. 01, no. 1, pp. 260–270, 2012.
- [10] Syafiul Hamidani and Endang Etriyanti, “Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Kota Lubuklinggau Berbasis Website,” J. Ilm. Binary, vol. 3, 2021.