

ABSTRAK

Immersive Story Telling Satua I Belog dengan Teknik Gamifikasi

Media teknologi merupakan salah satu metode yang menarik dan dianggap untuk memperkenalkan cerita rakyat seperti satua bali. Pengguna hanya membutuhkan media smartphone yang sangat kompak dan bisa di bawa kemana-mana. Pada penelitian ini membangun sebuah aplikasi Immersive yang diterapkan pada satua bali I Belog menggunakan algoritma *Collision* untuk memaksimalkan terjadinya interaksi, dan menggunakan algoritma Decision tree sebagai menentu alur cerita pada aplikasi. Hal ini bertujuan agar lebih efektif dan efisien meningkatkan ketertarikan dalam mengenal satua Bali khususnya satua I Belog. Aplikasi yang telah dihasilkan kemudian dilakukan pengujian yaitu dengan metode Usability dengan skala Likert. Pengujian Usability bertujuan untuk mengetahui penilaian mengenai tingkat kegunaan dari aplikasi. Pada penelitian ini. Menggunakan teknik sampling *purposive sampling*. Pada Pengujian usability aplikasi mendapatkan nilai sebesar 77,75 dari skala 0-100. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat usability yang baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa secara fungsionalitas penggunaan aplikasi ini dapat memberikan cara baru dalam memperkenalkan sebuah cerita rakyat atau satua bali. Satua Bali juga memberikan banyak pesan moral yang bisa di ajarkan untuk anak-anak.

Kata Kunci: Satua Bali, Teknologi Immersive, algoritma *Collision Detection* , *Decision tree*, Usability

ABSTRACT

Immersive Story Telling Satua I Belog with Gamification Techniques

Technology is one of the interesting and considered methods to introduce folklore such as Satua Bali. Users only need a smartphone media that is very compact and can be carried anywhere. In this study, build an Immersive application that is applied to Bali I Belog using the Collision algorithm to maximize interaction, and using the Decision tree algorithm to determine the storyline in the application. It aims to be more effective and efficient in increasing interest in getting to know Bali, especially Unit I Belog. The application that has been generated is then tested using the Usability method with a Likert scale. Usability Testing aims to find out things about the usability level of the application. In this research. Using a purposive sampling technique. In usability testing the application gets a value of 77.75 from a scale of 0-100. This shows that the application has a good level of usability. This study concludes that the functionality of this application can provide a new way of introducing a folklore or Balinese satua. Satua Bali also has many moral messages that can be given to children..

Keywords: Balinese folklore, immersive technologi, collision detection, decision tree, Usability

