

**CERITA RAKYAT BALI
ASAL USUL BULELENG DAN SINGARAJA
BERBASIS AUGMENTED REALITY**

Oleh

I Ketut Yudi Premana Giri, NIM 1915051052

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Augmented Reality* menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri atas enam tahapan meliputi konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat, kesadaran, dan pengetahuan masyarakat akan pentingnya melestarikan dan mempelajari cerita rakyat Bali khususnya Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja. Pengujian yang dilakukan pada pengembangan aplikasi *Augmented Reality* Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja ini adalah Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media, dan Uji Respon Pengguna. Setelah di analisis menggunakan formula Uji Gregory, hasil akhir uji ahli isi dan uji ahli media menunjukkan nilai 1.00 yang menunjukkan tingkat validitas yang “Sangat Tinggi”. Hal ini menandakan bahwa penyajian informasi dan cerita sejarah yang ditampilkan pada aplikasi *Augmented Reality* Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja telah tepat dan sesuai. Selain itu, pengujian respon pengguna yang melibatkan 35 total responden memperoleh respon sebesar 97.30% dengan kualifikasi sangat positif dan kriteria sangat baik serta juga 2.70% respon dengan kualifikasi positif dan kriteria baik. Ini membuktikan bahwa responden atau pengguna dari aplikasi *Augmented Reality* Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap pengembangan aplikasi tersebut.

Kata-kata kunci: *Augmented Reality*, pengembangan, cerita rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja.

BALINESE FOLKLORE
ORIGIN OF BULELENG AND SINGARAJA
BASED ON AUGMENTED REALITY

By

I Ketut Yudi Premana Giri, NIM 1915051052

Department of Informatics Engineering Education

ABSTRACT

This research is Augmented Reality development research using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model which consists of six stages including concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The development of this application aims to increase public interest, awareness, and knowledge of the importance of preserving and learning Balinese folklore, especially Balinese Folklore of the Origin of Buleleng and Singaraja. Tests conducted on the development of Augmented Reality application of Balinese Folklore Origin of Buleleng and Singaraja is a Content Expert Test, Media Expert Test, and User Response Test. After being analysed using the Gregory Test formula, the final results of the content expert test and the media expert test showed a value of 1.00 which indicates a 'Very High' level of validity. This indicates that the presentation of information and historical stories displayed on the Augmented Reality application of Balinese Folklore Origin of Buleleng and Singaraja is appropriate and appropriate. In addition, user response testing involving 35 total respondents obtained a response of 97.30% with very positive qualifications and very good criteria as well as 2.70% of responses with positive qualifications and good criteria. This proves that respondents or users of the Augmented Reality application of Balinese Folklore Origin of Buleleng and Singaraja gave a very good response to the development of the application.

Key words: Augmented Reality, development, folklore origin of Buleleng and Singaraja.