

ANALISA HASIL PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI KARTU UNDANGAN PERNIKAHAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Muhammad Abdullah Muthik¹, Rizkysari Mei Maharani², Anastasya Latubessy³

¹Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

²Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

³Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus

Email: ¹muthikres86@gmail.com, ²rizky.sari@umk.ac.id, ³anastasya.latubessy@umk.ac.id

(Naskah masuk: 8 Juni 2020, diterima untuk diterbitkan: 15 Juni 2020)

Abstrak

Sebuah aplikasi yang baik perlu mendapat tanggapan penilaian yang baik, oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan mengetahui respon pengguna dari aplikasi kartu undangan pernikahan berbasis *Augmented Reality*. Metode yang dilakukan untuk penelitian ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Develomen Live Cycle)* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: Pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Sementara untuk survey reponden menggunakan sepuluh pernyataan dengan interval skala *Likert*. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh 30 responden mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan harapan pengguna

Kata kunci: Kartu Undangan, Augmented Reality, MDLC

ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE RESULTS ON APPLICATION WEDDING INVITATION OF AUGMENTED REALITY

Abstract

The purpose of this study was to determine the level of validity and determine the response of the application of wedding invitation cards based on Augmented Reality. The method used for this research uses the MDLC (Multimedia Develomen Live Cycle) method which consists of 6 stages: Conceptualization, design, material collection, pembuatan, testing and distribution. From the results of research conducted by 30 respondents get satisfactory results and in accordance with user expectations

Keywords: Wedding Invitation, Augmented Reality, MDLC

1. PENDAHULUAN

Sering dengan kemajuan teknologi yang berkembang banyak cara yang dilakukan untuk membuat sebuah media undangan terbaru salah satu teknologi yang sedang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah *Augmented Reality*.

Menurut (Azuma, 1997), *augmented reality* adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real time, dan merupakan animasi 3D. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, realitas ditambah sekedar menambahkan atau melengkapi kenyataan. Benda-benda maya menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri. Hal ini membuat realitas ditambah sesuai sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunaanya dengan dunia nyata. Informasi yang ditampilkan oleh benda maya

membantu pengguna melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam dunia nyata.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *MDLC (Multimedia Develomen Live Cycle)*. Proses pembangunan dari model MDLC ini terdeiri dari 6 proses yaitu: Pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Untuk pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian blacbox testing, whitebox testing, dan pengujian oleh pengguna. Blacbox texting di dilakukan dengan tujuan untuk menguji kebenaran proses aplikasi berjalan. Pengujian whitebox testing dilakukan untuk mengetahui cara kerja suatu perangkat lunak secara internal.

Pengujian oleh pengguna dilakukan oleh 30 responden untuk mengisi kuisioner tentang penilain aplikasi. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana system dapat memenuhi kebutuhan

ketika digunakan dalam proses undangan augmented reality ini. Dalam kuisioner ini terdapat indicator penilaian dari segi tampilan aplikasi, fleksibilitas, efisiensi, dan efektifitas.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah mengukur fungsi system yaitu aplikasi UndanagnAR berbasis android untuk mengetahui kemampuan aplikasi merespon dengan menggunakan smartphone yang berbeda

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode MDLC (Multimedia Developmen Life Cycle) Binanto, 2010. Proses pengembangan dari model MDLC terdiri dari 6 tahapan yaitu:

a. Concept (pengonsepan)

Tahapan kita menemukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis aplikasi (presentasi, interaksi, dan lain-lain). Tujuan aplikasi (informasi, hiburan, latihan ,dan lain-lain), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi target, dan lain-lain.

b. Design (perancangan)

Pada tahap ini biasanya menggunakan *story board* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan menggunakan semua objek multimedia, tautan *scene* lainnya dan bagian alir (Flowchart) untuk menggambarkan alir dari satu *scene* ke *scene* lain.

c. Material Collecting (pengumpulan bahan)

Tahapan ini merupakan tahapan pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan pengembangan multimedia yang dikerjakan.

d. Assembly (pembuatan)

Tahapan assamble (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain seperti storryboard, bagan alir , dan/atau struktur navigasi

e. Testing (pengujian)

Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh animasi yang telah dibuat maka akan dilakukan pengujian, dalam tahap testing ini menggunakan alpha dan beta. Salah satu hal yang harus diutamakan dalam pembuatan animasi adalah harus berjalan baik dengan lingkungan user.

f. Distribution (pendistribusian)

Pada tahap ini, aplikasi serta semua informasi yang ada dimasukkan ke dalam sebuah *library*, pada tahap ini juga merupakan tahap dimana implementasi serta evaluasi terhadap suatu produk multimedia secara detail. (Binanto, 2010)

Penulis melakukan pengujian menggunakan kuisioner. Pengujian ini berupa pertanyaan melalui google form yang diisi oleh 30 responden. Pada

kuisioner ini terdapat 10 buah pertanyaan seperti yang di tunjukan pada Table 1 di bawah ini.

Table 1. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?					
2	Apakah penggunaan menu ataaau fitur aplikasi menu mudah digunakan?					
3	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini memuaskan?					
4	Apakah aplikasi nyaman di gunakan?					
5	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?					
6	Apakah aplikasi mudah dipelajari?					
7.	Apakah aplikasi mudah di oprasikan?					
8.	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?					
9.	Apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?					
10.	Apakah aplikasi memppunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?					

Pada Table 1 menjelaskan tentang Daftar pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Kuisioner memiliki 10 indikator pertanyaan dengan 5 penilaian

Pada pengujian ini, analisis data kriteria penilaian menggunakan skala Likert dengan memberikan lima pilihan jawaban seperti yang di tunjukan pada Table 2

Table 2. Interval Skala Likert Pernyataan Positif

<i>Alternatif Jawaban</i>	<i>Nilai</i>
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Pada Table 2 mentelakan tentang skala Likert dengan 5 ilihan yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju.

Kemudian setelah mendapatkan jumlah skor dihitung persentase kelayakan sebagai berikut:

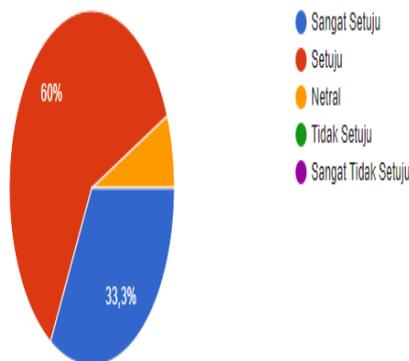
$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian terakhir dilakukan oleh pengguna. Uji lapangan dilakukan oleh 30 responden. Responden mengisi kuisioner tentang penilaian Augmented Reality Undangan melalui google form. Berikut hasil rekap grafik kuisioner pengujian dapat dilihat digambar bawah ini.

Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?

30 tanggapan

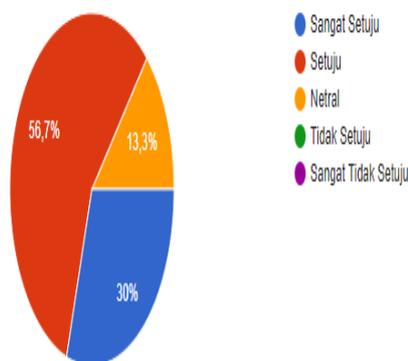


Gambar 1. Grafik kuisioner pertanyaan pertama

Berdasarkan Gambar 1 menjelaskan bahwa, pertanyaan Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi mudah dimengerti? Memperoleh hasil 33,3% sangat setuju dengan 10 responden pemilih, 60% setuju dengan 18 responden pemilih, dan 6,7% netral dengan 2 responden pemilih.

Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?

30 tanggapan

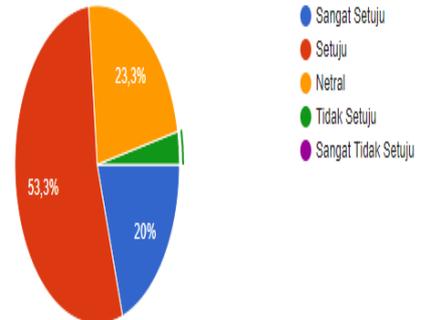


Gambar 2. Grafik Kuisioner pertanyaan Kedua

Berdasarkan Gambar 2 menjelaskan bahwa pertanyaan, apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?. Memperoleh hasil 30% sangat setuju dengan 9 responden pemilih, 56,7% setuju dengan 17 responden pemilih, dan 13,3% netral dengan 4 responden pemilih.

Secara keseluruhan apakah aplikasi ini memuaskan?

30 tanggapan

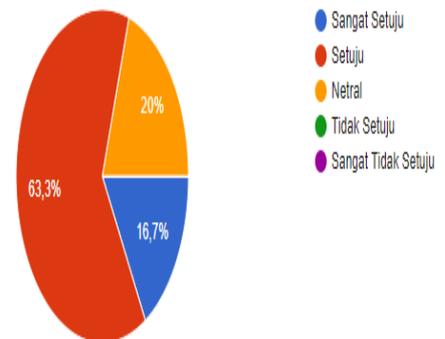


Gambar 3. Grafik Kuisioner Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan Gambar 3 menjelaskan bahwa, pertanyaan, secara keseluruhan apakah aplikasi ini memuaskan?. Memperoleh hasil 20% sangat setuju dengan 6 responden pemilih, 53,3% setuju dengan 16 responden pemilih, 23,3% netral dengan 7 responden pemilih, dan 3,3% tidak setuju dengan 1 responden pemilih.

Apakah aplikasi nyaman di gunakan?

30 tanggapan

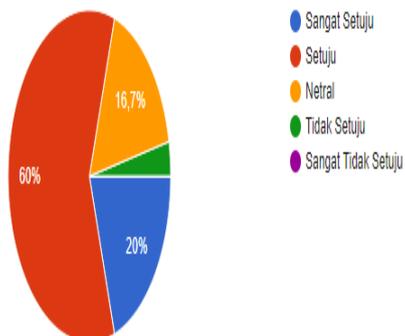


Gambar 4. Grafik Kuisioner pertanyaan Keempat

Berdasarkan Gambar 4 menjelaskan bahwa , pertanyaan, apakah aplikasi nyaman digunakan? Memperoleh hasil 16,7% sangat setuju dengan 5 responden pemilih, 63,3% setuju dengan 19 responden pemilih, dan 20% netral dengan 6 responden pemilih.

Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?

30 tanggapan

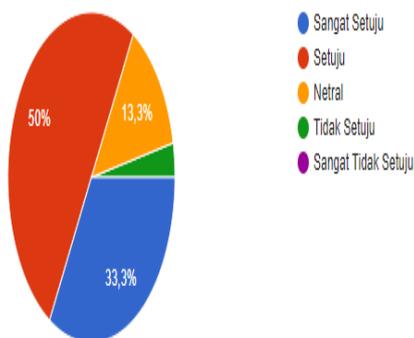


Gambar 5. Grafik Kuisioner pertanyaan Kelima

Berdasarkan Gambar 5 menjelaskan bahwa , pertanyaan, apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan? Memperoleh hasil 20% sangat setuju dengan 6 responden pemilih, 60% setuju dengan 18 responden pemilih, 16,7% netral dengan 5 responden pemilih, dan 3,3% tidak setuju dengan 1 responden pemilih.

Apakah aplikasi mudah dipelajari?

30 tanggapan

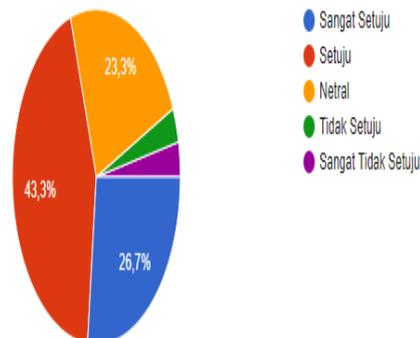


Gambar 6. Grafik Kuisioner pertanyaan Keenam

Berdasarkan Gambar 6 menjelaskan bahwa, pertanyaan, apakah aplikasi mudah dipelajari? Memperoleh hasil 33,3% sangat setuju dengan 10 responden pemilih, 50% s etuju dengan 15 responden pemilih, 13,3% netral dengan 4 responden pemilih, dan 3,3% tidak setuju dengan 1 responden pemilih.

Apakah aplikasi mudah di oprasikan?

30 tanggapan

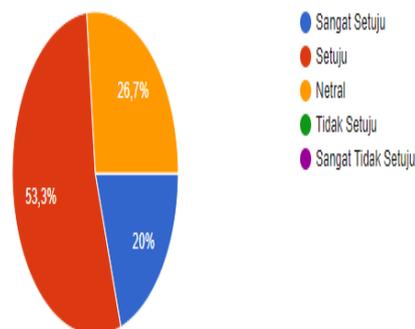


Gambar 7. Grafik Kuisioner pertanyaan Ketujuh

Berdasarkan Gambar 7 menjelaskan bahwa, pertanyaan, apakah aplikasi mudah di oprasikan? Memperoleh hasil 26,7% sangat setuju dengan 8 responden pemilih, 43,3% setuju dengan 13 responden pemilih, 23,3% netral dengan 7 responden pemilih, 3,3% tidak setuju dengan 1 responden pemilih,dan 3,3% sangat tidak setuju dengan 1 responden pemilih.

Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?

30 tanggapan

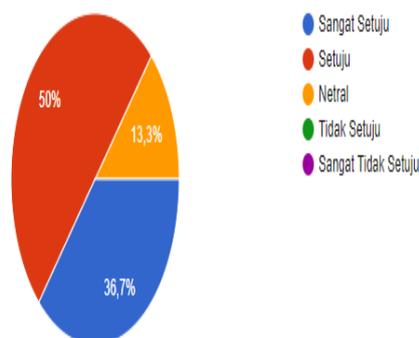


Gambar 8. Grafik Kuisioner pertanyaan Kedelapan

Berdasarkan Gambar 8 menjelaskan bahwa, pertanyaan, apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna? Memperoleh hasil 20% sangat setuju dengan 6 responden pemilih, 53,3% setuju dengan 16 responden pemilih, dan 26,7% netral dengan 8 responden pemilih.

Apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?

30 tanggapan

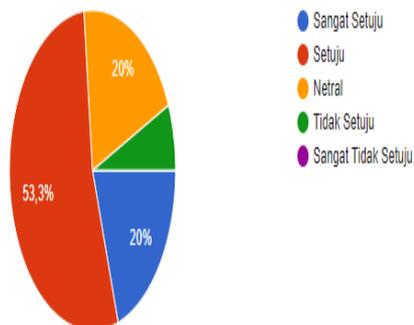


Gambar 9. Grafik Kuisioner pertanyaan Kesembilan

Berdasarkan Gambar 9 menjelaskan bahwa, pertanyaan apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali? Memperoleh hasil 36,7% sangat setuju dengan 11 responden pemilih, 50% setuju dengan 15 responden pemilih, dan 13,3% netral dengan 4 responden pemilih.

Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?

30 tanggapan



Gambar 10. Grafik Kuisioner pertanyaan Kesepuluh

Berdasarkan Gambar 10 menjelaskan bahwa, pertanyaan, apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai dengan yang diharapkan? Memperoleh hasil 20% sangat setuju dengan 6 responden pemilih, 53,3% setuju dengan 16 responden pemilih, 20% netral dengan 6 responden pemilih, dan 6,7% tidak setuju dengan 2 responden pemilih.

Hasil dari jawaban pertanyaan kuisioner kemudian dilakukan diklasifikasikan berdasarkan Tabel 3. Berikut untuk mengetahui kualitas berdasarkan hasil persentase yang di peroleh.

Tabel 3. Klasifikasi kualitas berdasarkan persentase

Persentase	Kategori
0%-100%	Sangat Tinggi
60%-79%	Tinggi
40%-59%	Cukup
20%-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

Tabel 3 menjelaskan tentang klasifikasi kualitas berdasarkan persentase. Yang nantinya di gunakan untuk klasifikasi perindikator.

Tabel 4. data hasil kuisioner penunjang

No	Pertanyaan	Hasil
1	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?	85,3%
2	Apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?	83,3%
3	Secara keseluruhan apakah aplikasi ini memuaskan?	78%
4	Apakah aplikasi nyaman di gunakan?	79,3%
5	Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?	79,3%
6	Apakah aplikasi mudah dipelajari?	82,6%
7	Apakah aplikasi mudah di oprasikan?	77,3%
8	Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?	78,6%
9	Apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?	84,6%
10	Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan?	77,3%

Berdasarkan Tabel 4 menjelaskan tentang hasil pengujian melalui kuisioner pada tabel . Di peroleh bahwa aplikasi *Augmented Reality* Undangan dirancang sudah sesuai dengan harapan pengguna, informasi pada aplikasi *Augmented Reality* Undangan bermanfaat bagi pengguna.

4. KESIMPULAN

Dari hasil uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya maka penulis dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa perancangan aplikasi *Augmented Reality* Undangan. dapat memberikan informasi secara menarik. Untuk hasil perindikator pertanyaan adalah P1 memperoleh hail 85,3%, P2 memperoleh hasil 83,3%, P3 memperoleh hasil 78%, P4 memperoleh hasil 79,3%, P5 memperoleh hasil 79,3%, P6 memperoleh hasil 82,6%, P7 memperoleh hasil 77,3%, P8

memperoleh hasil 78,6%, P9 memperoleh hasil 84,6%, dan P10 memperoleh hasil 77,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- ALWI, T. (2018). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY MARKERLES SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HISTORICAL UNIVERSITAS MURIA KUDUS BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, umk).
- ATMOJO, W. T., & Amelia, M. F. (2018). Pengenalan Perusahaan Berbasis Animasi Pada CV Dhifarindo Global Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Inovasi Informatika*, 3(2), 33-42.
- AZUMA, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- BINANTO, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
- FEOH, G., & Wiryadikara, R. P. (2019, October). PENGUJIAN FUNCTIONAL SUITABILITY PADA IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AKSARA BALI BERBASIS AUGMENTED REALITY. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2, No. 1).