

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Umum**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat dampak yang besar di dalam segala aspek kehidupan manusia, mulai dari pola berpikir masyarakat bahkan gaya hidup baru yang berkembang dalam masyarakat modern saat ini. Di era yang sudah maju seperti sekarang ini teknologi bukanlah menjadi suatu yang asing lagi bagi masyarakat, melainkan sudah menjadi pola hidup masyarakat itu sendiri.

Saat ini pula seiring dengan perkembangan zaman kebudayaan asli masyarakat setempat atau adat istiadat juga mengalami perubahan, karena lajunya perkembangan teknologi yang tidak seimbang dengan kesiapan masyarakat dalam menghadapi perkembangan zaman itu sendiri. Dalam hal ini keunikan budaya masyarakat atau adat istiadatnya sudah mulai menghilang dan terancam akan tergeser jauh dan hanya akan menjadi sebuah cerita di kemudian hari atau di masa yang akan datang.

Oleh karena itu perlunya kesadaran bagi setiap masyarakat dan aktivis budaya dalam menyingkapi hal tersebut. Pemahaman tentang kebudayaan daerah atau adat istiadat tentunya harus menjadi suatu yang harus di perhatikan, karena dalam hal tersebut banyak nilai-nilai budaya luhur yang harus kita jaga dan lestarikan, serta melalui sosialisasi akan pentingnya menjaga kelestarian budaya akan membantu menyeimbangi pola pikir masyarakat modern ini.

### 3.1.1 Tinjauan Perusahaan atau Lembaga

Tinjauan Perusahaan atau lembaga Institut Dayakologi berisi tentang sejarah dari perusahaan, struktur organisasi serta fungsi dari masing-masing bagian yang ada dalam perusahaan atau lembaga tersebut.

### 3.1.2 Sejarah Perusahaan

Di akhir tahun 1989 YKSPK (Yayasan Karya Sosial Pancur Kasih) membangun sebuah departemen penelitian dan pengembangan. Di bawah departemen inilah akhirnya kelompok *study* yang kemudian menamakan ini Institute of Dayakology Research and Denelopment (IDRD). Pada 21 maret 1991, IDRD berdiri secara resmi yang secara legalitas di bawah LP3S Jakarta. Dengan “label” baru LP3SIDRD cabang Kalimantan Barat, lembaga ini kemudian tampil dan di kenal semakin luas dengan leverage tersendiri berkarya-karya serta program.

Salah satu alasan yang kuat yang membuat IDRD bisa bertahan saat itu adalah publikasi dan advokasi terhadap Masyarakat Adat Dayak baik melalui media Kalimantan Review (KR), *paper* dan makalah seminar maupun lainnya selalu dilandasi referensi ilmiah, data-data pendukung serta analisa yang tajam dan cenderung tak terbantahkan.

Kemampuan ini dijalankan seimbang dengan kekuatan jaringan yang dibangun baik di tingkat Kalbar melalui jaringan yang sudah dimulai oleh YKSPK maupun dalam skala nasional dan internasional. Perjalanan IDRD selama kurang lebih 5 tahun di bawah LP3S-Jakarta akhirnya bisa mendewasakan lembaga ini untuk berdiri sendiri. Pada 31 Mei 1996, melalui *Strategic planing*

IDRD mengubah nama dan bentuk lembaga dari Yayasan dari IDRDR menjadi Perkumpulan Institut Dayakologi.

### **3.1.3 Visi dan Misi Lembaga Institut Dayakologi**

Dalam menjalankan program kerjanya Lembaga Institut Dayakologi Pontianak juga memiliki Visi dan Misi adalah sebagai berikut:

#### **A. Visi**

Visi dari Institut Dayakologi mampu menentukan dan mengelola kehidupan dalam kebersamaan dengan semangat cinta kasih, hingga bermartabat secara social budaya, mandiri secara ekonomi berdaulat secara politik.

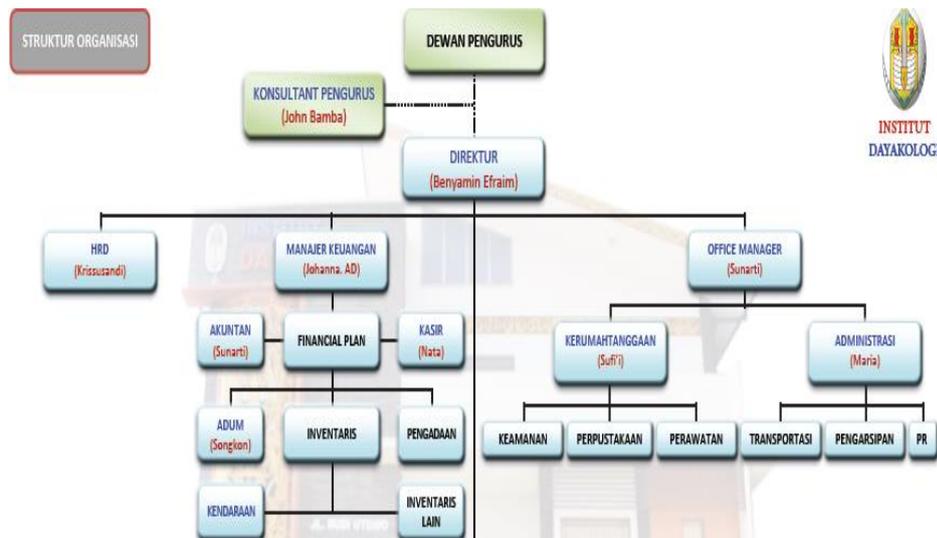
#### **B. Misi**

Adapun Misi dari Institut Dayakologi Pontianak adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan kajian secara kritis.
2. Dokumentasi dan Publikasi serta advokasi dan kolaborasi dalam rangka pembebasan-pembebasan dari dominasi kultural, sosial dan politik yang menindas.

### **3.1.4 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi adalah bagan untuk memberikan informasi tentang susunan dan hubungan antara tiap-tiap bagian pada suatu organisasi untuk mencapai tujuan bersama. Adapun struktur organisasi pada lembaga Institut Dayakologi adalah sebagai berikut:



Sumber Dokumentasi: Institut Dayakologi Pontianak

**Gambar III.1.**  
**Struktur Organisasi Institut Dayakologi**

### 3.2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang penulis dapat dari hasil observasi di lapangan dan lembaga Institut dayakologi, penulis memperoleh analisa, bahwa dalam penyampaian atau penyuluhan akan pelestarian suatu budaya terhadap pemuda-pemudi atau penerus-penerus dari budaya daerahnya masing-masing dan aktivis-aktivis budaya tidak terlalu mudah dipahami, dikarenakan kurangnya kesadaran akan mengenal suatu warisan budaya daerah yang selama ini sudah mulai menghilang.

Pengamatan yang penulis dapat dalam penyampaian singkat tentang suatu budaya daerah saat ini adalah sangat kurangnya keingintahuan masyarakat dan minat dalam memahami budaya itu sendiri, dan dalam suatu penyampaian suatu makna budaya tidak cukup hanya menggunakan suara yang harus didengar tetapi

harus disertai gambar yang mendukung proses penyampaian makna budaya itu sendiri.

Oleh karena itu pemecahan masalahnya adalah membuat sebuah media sosialisasi interaktif dengan gambar animasi yang menarik dan yang akan menjelaskan suatu budaya setiap daerah serta perbedaannya yang akan menambah wawasan kebudayaan khususnya kebudayaan dayak. Aplikasi media sosialisasi interaktif harus disertai musik-musik daerah khas dayak agar pemuda-pemudi atau penerus-penerus budaya daerah dan aktivis-aktivis budaya tertarik dan mau mengenal dan melestarikan budaya warisan secara turun-temurun kepada generasi selanjutnya dan yang akan datang.

### **3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang termasuk dalam pengolahan atau proses-proses yang akan dikerjakan oleh sistem. Maka bisa disimpulkan bahwa sistem yang diperlukan dalam merancang multimedia interaktif ini memiliki kriteria sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Pengguna (*User Interface*)

Umumnya pemuda-pemudi dan remaja-remaja daerah yang penulis analisa mempunyai karakter dan sifat berbeda-beda dalam memahami dan mendengarkan sehingga diperlukan tampilan pengguna dan setiap menu diberi warna yang cerah kontras, background dengan sisi bermotif serta penjabaran budaya dengan musik sape khas dayak yang menarik.

#### 2. Materi Sosialisasi

Sosialisasi atau suatu pengenalan kebudayaan daerah khususnya suku dayak Uud Danum seperti mengenal asal usul suku Dayak Uud Danum, bahasa

daerahnya, adat istiadat, kesenian dan cerita rakyatnya yang diyakini oleh suku Dayak tersebut.

### 3. Musik dan Suara Pendukung

Musik dan suara pendukung dalam aplikasi ini disesuaikan dengan tema kebudayaan daerah yang berupa musik sape daerah tradisional setempat.

### 3.3. Perancangan Perangkat Lunak

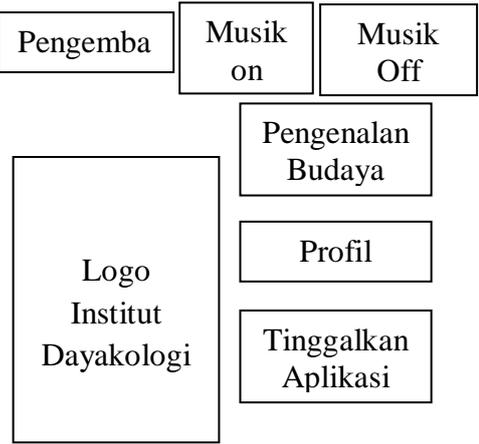
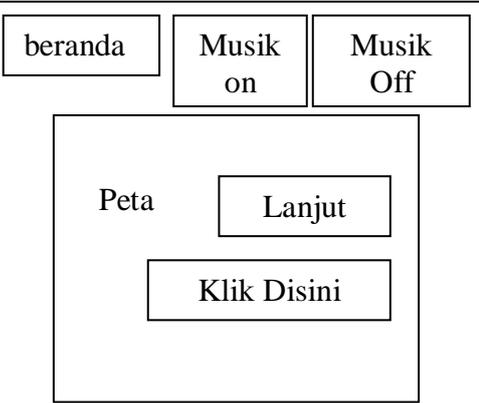
Dalam merancang aplikasi interaktif ini penulis membuat sebuah rancangan yaitu storyboard.

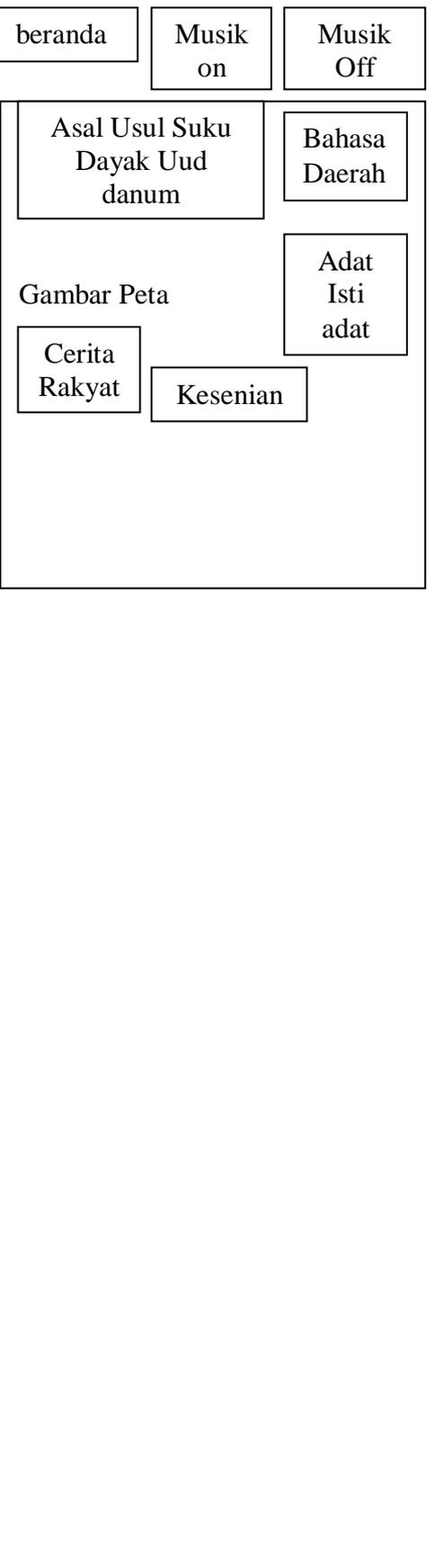
#### 3.3.1. Rancangan *Storyboard*

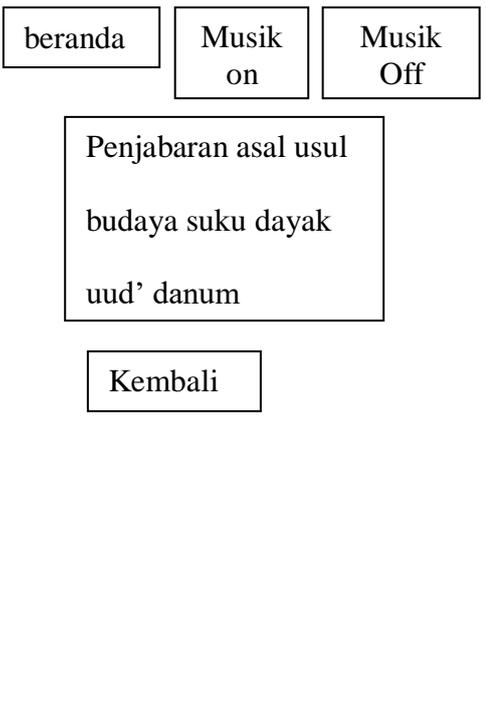
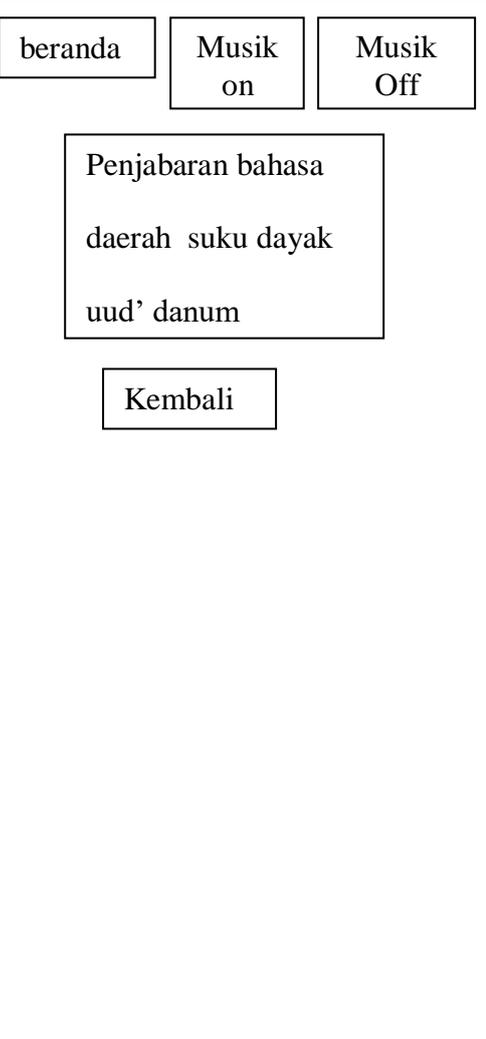
Berikut ini adalah tampilan *storyboard*:

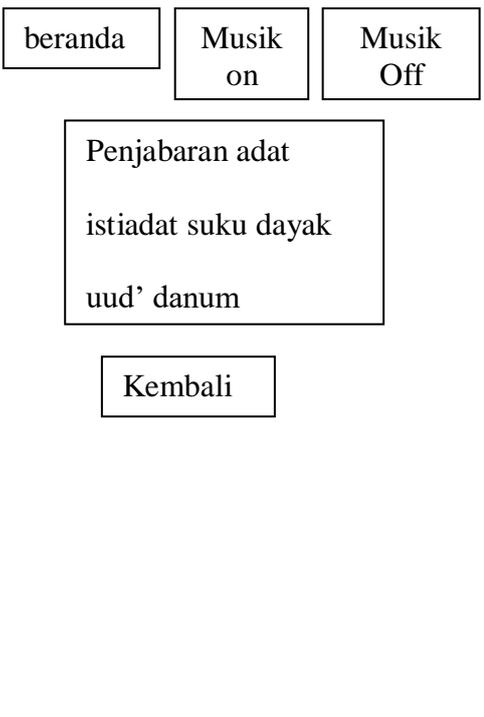
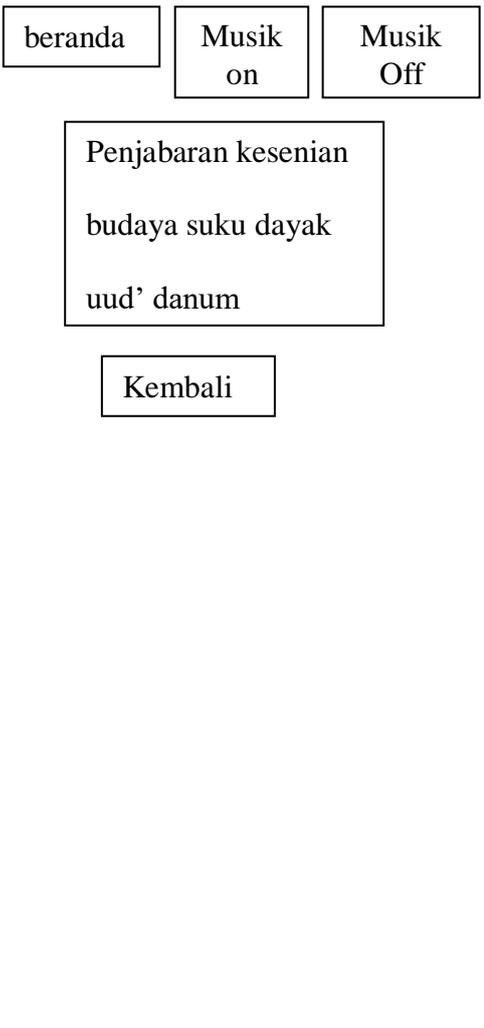
**Tabel III.1.**  
***Storyboard***

<b>VISUAL</b>	<b>SKETSA</b>	<b>AUDIO</b>
Pada Frame dan 2 menu yang di tampilkan adalah “Mulai” untuk memulai aplikasi dan “Batal” untuk keluar dari aplikasi.	 <p>The sketch shows a vertical arrangement of elements: a box containing 'Gambar Rumah Adat Dayak', a box containing 'Judul Aplikasi', a box containing 'Subjudul Aplikasi', and two side-by-side boxes labeled 'Mulai' and 'Batal'.</p>	<p>Backsound Music.wav</p>

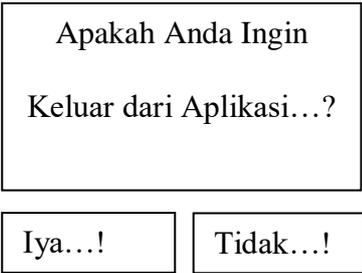
<p>Pada frame menu utama Yang di tampilkan adalah menu-menu atau tombol “Pengenalan Budaya”,”Profil”, “tinggalkan Aplikasi” serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>
<p>Pada frame menu Pengenalan Budaya Yang di tampilkan adalah menu-menu atau tombol “Beranda” untuk kembali ke menu utama”klik Disini” untuk melihat detail penjabaran ,”Lanjut” untuk melanjutkan penjabaran ke scene dan frame lain yang berkaitan, serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>

<p>Pada frame menu lanjutan Yang di tampilkan adalah “Beranda” untuk kembali ke menu utama, penjabaran tentang “Asal usul Suku Dayak Uud’ Danum”, “Bahasa Daerah”, “Adat Istiadat”, “Kesenian”, “Cerita rakyat”, serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara.</p>	 <p>The screenshot shows a menu interface with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buttons at the top: "beranda", "Musik on", and "Musik Off".</li> <li>A large central button: "Asal Usul Suku Dayak Uud danum".</li> <li>A button to the right: "Bahasa Daerah".</li> <li>A button below "Bahasa Daerah": "Adat Istiadat".</li> <li>A button to the left of "Adat Istiadat": "Cerita Rakyat".</li> <li>A button below "Cerita Rakyat": "Kesenian".</li> <li>Text "Gambar Peta" is visible near the "Cerita Rakyat" button.</li> </ul>			<p>Backsound Music.wav</p>
---	---	--	--	--------------------------------

<p>Frame ini berisi tentang pembahasan asal usul budaya suku dayak uud' danum, ,“Beranda” untuk kembali ke menu utama”, “serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara, dan “Kembali” Untuk kembali ke frame lanjutan”.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>
<p>Frame ini berisi tentang pembahasan bahasa daerah suku dayak uud' danum, ,“Beranda” untuk kembali ke menu utama”, “serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara, dan “Kembali” Untuk kembali ke frame lanjutan”.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>

<p>Frame ini berisi tentang pembahasan adat istiadat suku dayak uud' danum, ,“Beranda” untuk kembali ke menu utama”, “serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara, dan “Kembali” Untuk kembali ke frame 1 lanjutan”.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>
<p>Frame ini berisi tentang pembahasan kesenian budaya suku dayak uud' danum, ,“Beranda” untuk kembali ke menu utama”, “serta “Musik On/Off” untuk menyalakan dan mematikan suara, dan “Kembali” Untuk kembali ke frame 1 lanjutan”.</p>		<p>Backsound Music.wav</p>

<p>Frame ini berisi tentang pembahasan cerita rakyat suku dayak uud' danum, "Beranda" untuk kembali ke menu utama", "serta "Musik On/Off" untuk menyalakan dan mematikan suara, dan "Kembali" Untuk kembali ke frame 1 lanjutan".</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">beranda</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Musik on</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Musik Off</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Penjabaran cerita rakyat suku dayak uud' danum</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 20%;">Kembali</div>	<p>Backsound Music.wav</p>
<p>Pada frame ini berisi profil lembaga Institut Dayakologi, "Beranda" untuk kembali ke menu utama", "serta "Musik On/Off" untuk menyalakan dan mematikan suara.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">beranda</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Musik on</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Musik Off</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>Profil Lembaga Institut Dayakologi</p> </div>	<p>Backsound Music.wav</p>

<p>Pada frame ini berisi tentang pertanyaan menutup aplikasi, “Iya” dan “Tidak”</p>	 <p>Apakah Anda Ingin Keluar dari Aplikasi...? Iya...! Tidak...!</p>	<p>Backsound Music.wav</p>
---	--	--------------------------------

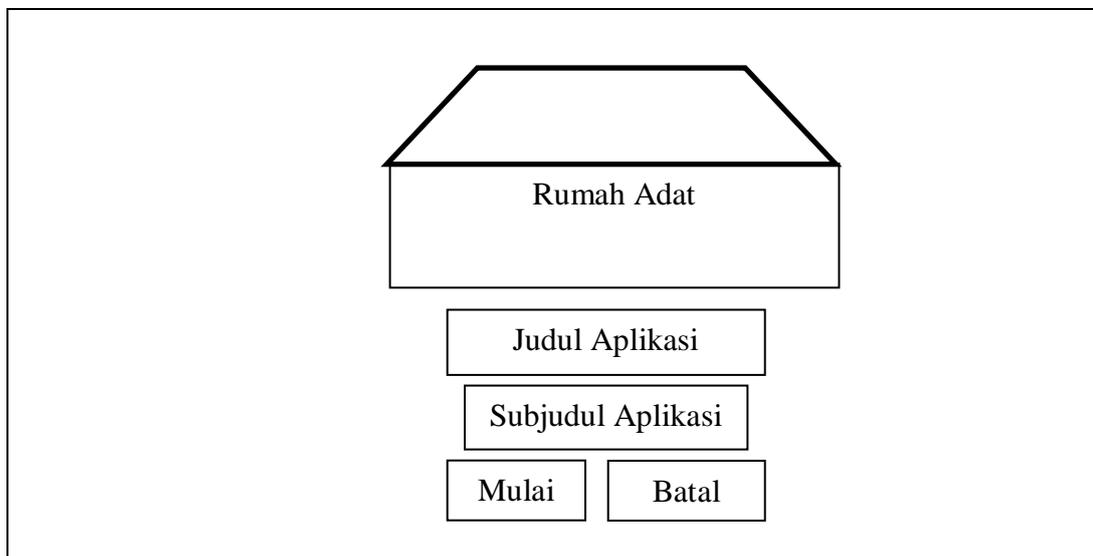
Sumber: Rancangan penulis

### 3.3.2. Rancangan Antarmuka

Menjelaskan rancangan antar muka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi Mengenal Budaya Suku Dayak Uud' Danum.

#### 1. Tampilan Judul

Tampilan ini berisi judul aplikasi, animasi rumah adat khas dayak, menu untuk memulai dan masuk ke halaman beranda dan tombol untuk keluar dari aplikasi.

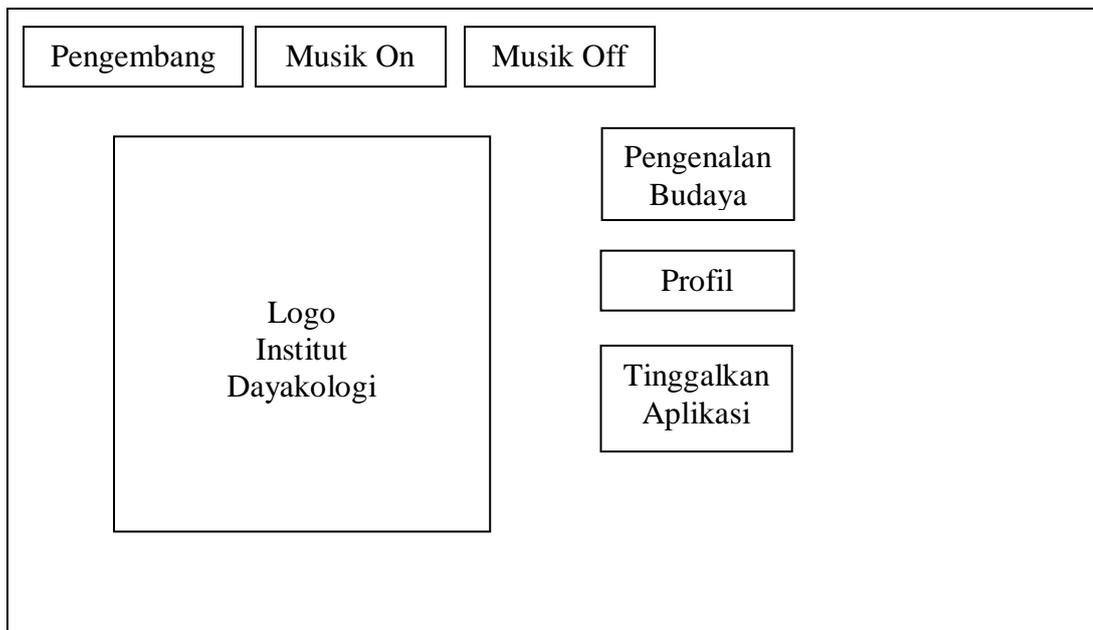


Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.2**  
**Rancangan Antarmuka Judul**

## 2. Tampilan Menu Utama (Beranda)

Tampilan ini berisi tombol-tombol utama untuk navigasi ke masing-masing scene atau halaman tombol pengenalan budaya, profil, musik “on/off” serta tombol “tinggalkan aplikasi” untuk keluar dari aplikasi.

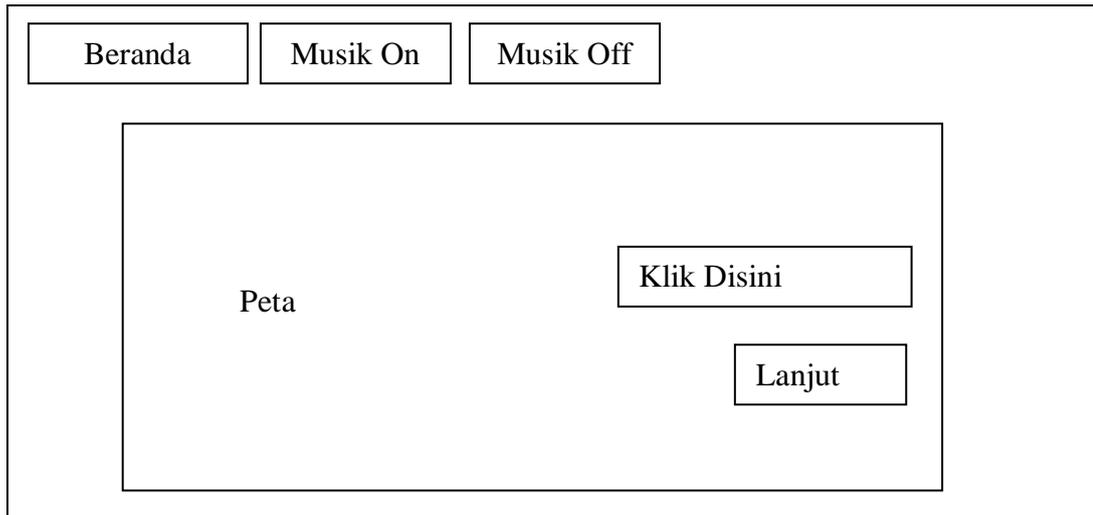


Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.3**  
**Rancangan Antarmuka Menu Utama**

### 3. Tampilan Menu Pengenalan Budaya

Tampilan ini berisi penjabaran singkat tentang Kabupaten Sintang, dan tombol untuk penjabaran detail budaya suku DayakUud' Danum, musik "on/off" serta tombol "Beranda" untuk kembali ke menu utama.

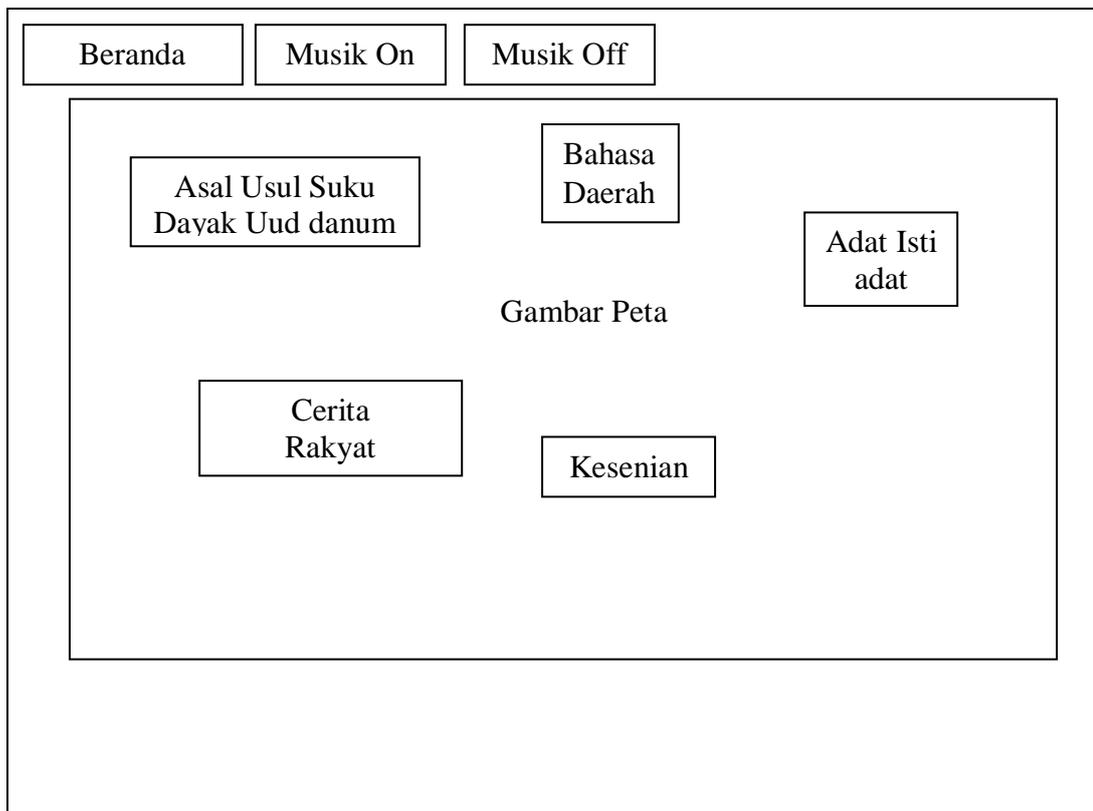


Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.4**  
**Rancangan Antarmuka Pengenalan Budaya**

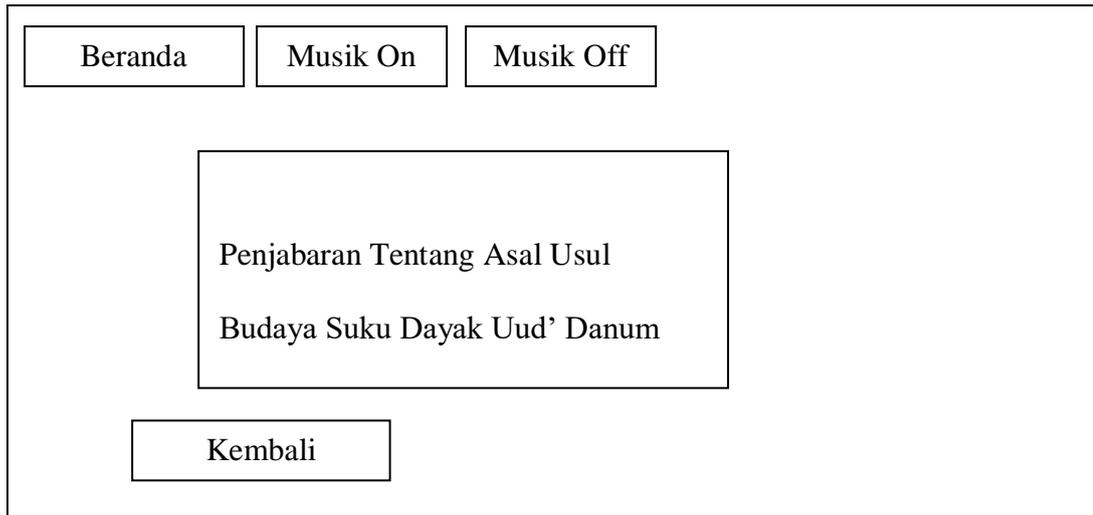
#### 4. Tampilan Lanjutan

Tampilan ini berisi tombol penjabaran tentang kebudayaan Suku Dayak Uud' Danum, musik "on/off" serta tombol "Beranda" untuk kembali ke menu utama.



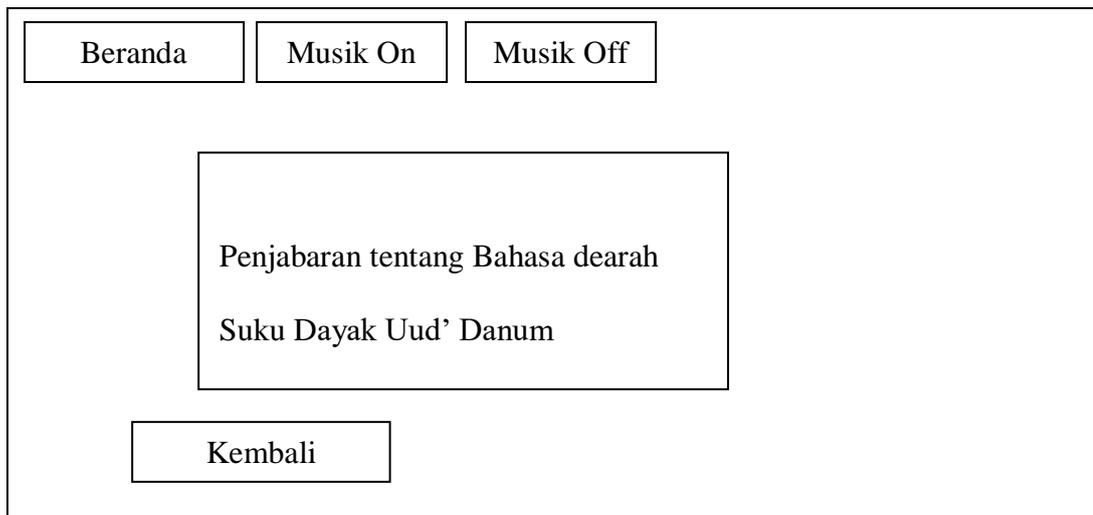
Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.5**  
**Rancangan Antarmuka Lanjutan**



Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.6**  
**Rancangan Pembahasan Asal Usul Budaya Suku Dayak Uud' Danum**



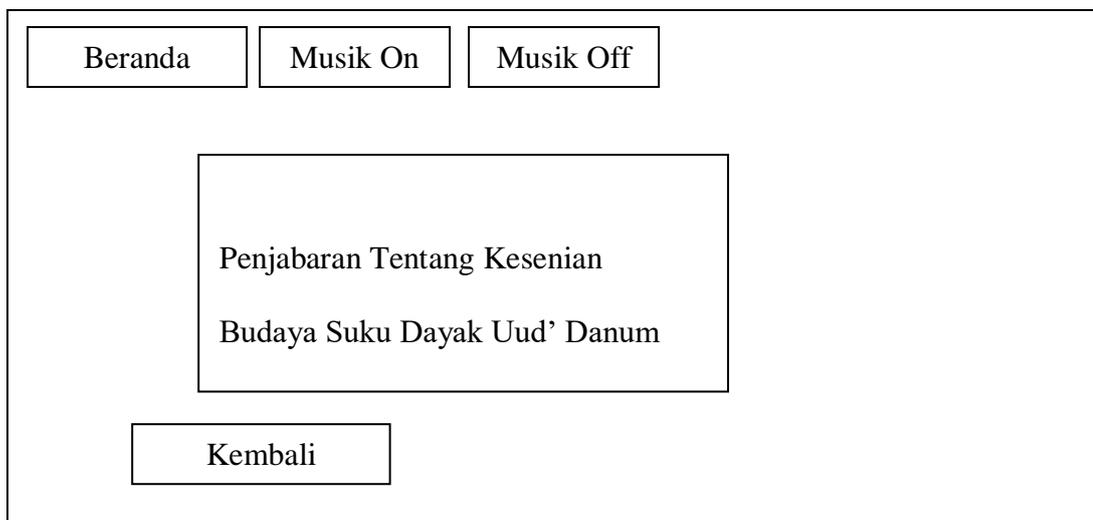
Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.7**  
**Rancangan Pembahasan Bahasa daerah Suku Dayak Uud' Danum**



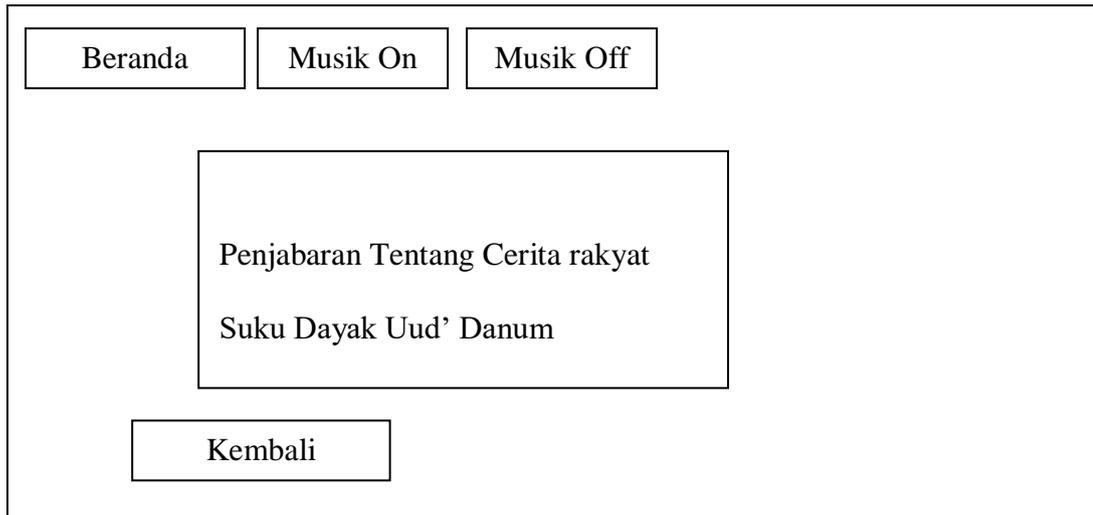
Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.8**  
**Rancangan Pembahasan Adat Istiadat Suku Dayak Uud' Danum**



Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.9**  
**Rancangan Pembahasan Kesenian Budaya Suku Dayak Uud' Danum**

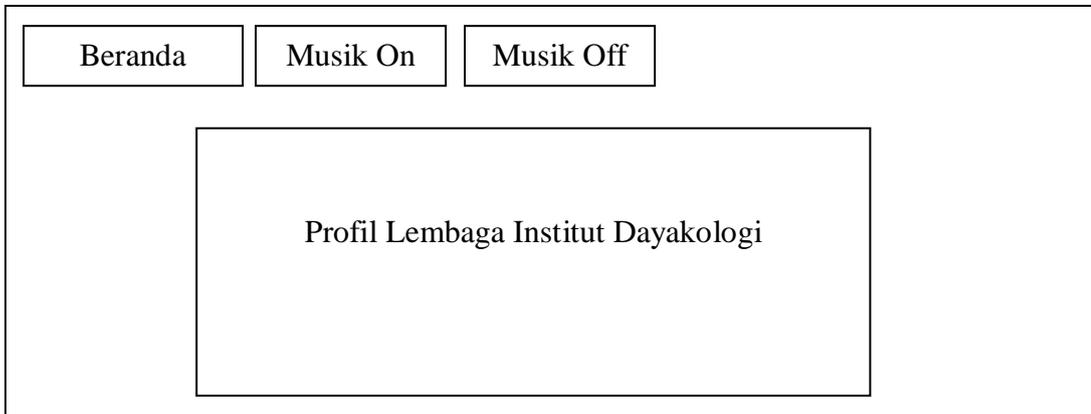


Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.10**  
**Rancangan Pembahasan Cerita Rakyat Suku Dayak Uud' Danum**

### 5. Tampilan Profil

Tampilan ini berisi Profil Lembaga Institut dayakologi, serta tombol musik “on/off” serta tombol “Beranda” untuk kembali ke menu utama.

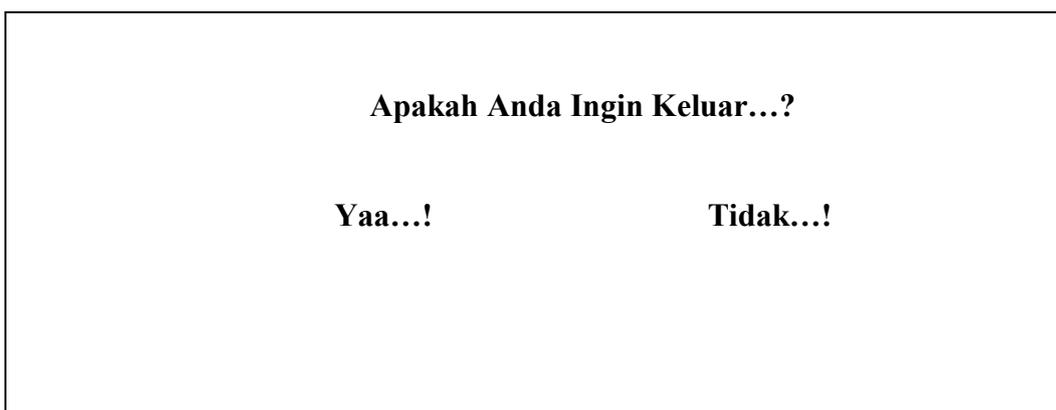


Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.11**  
**Rancangan Antarmuka Profil Lembaga Institut Dayakologi**

### 5. Tampilan Keluar

Tampilan ini berisi pertanyaan menutup aplikasi dan tombol eksekusinya “Iya ” dan “Tidak”.



Sumber: Rancangan penulis

**Gambar III.12**  
**Rancangan Antarmuka frame Tinggalkan Aplikasi**

### 3.4. Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam pembuatan aplikasi interaktif ini penulis juga mengimplementasikannya program tersebut.

#### 3.4.1. Implementasi

##### A. Implementasi Rancangan Antarmuka (*user interface*)

Implementasi rancangan Antarmuka pada aplikasi media interaktif mengenal budaya suku dayak Uud' Danum di Kabupaten Sintang.

Implementasi rancangan antarmuka:

##### 1. Tampilan Judul

Tampilan ini berisi judul aplikasi, menu untuk memulai dan masuk kehalaman beranda, dan tombol menu untuk keluar dari aplikasi.



Gambar III.13

Tampilan Judul

## 2. Tampilan Menu Utama (Beranda)

Tampilan ini berisi tombol tombol utama untuk navigasi ke masing-masing scene atau halaman tombol pengenalan budaya, tombol profil, musik “on/off” serta tombol tinggalkan aplikasi” untuk keluar dari aplikasi.



Gambar III.14

Tampilan Menu Utama/Beranda

### 3. Tampilan Menu Pengenalan Budaya

Tampilan ini berisi penjabaran singkat tentang Kabupaten Sintang, dan tombol untuk penjabaran detail budaya suku DayakUud' Danum, musik “on/off” serta tombol “Beranda” untuk kembali ke menu utama.



Gambar III.15  
Tampilan Menu Pengenalan Budaya

#### 4. Tampilan Lanjutan

Tampilan ini berisi tombol penjabaran tentang kebudayaan Suku Dayak Uud' Danum, musik "on/off" serta tombol "Beranda" untuk kembali ke menu utama.



Gambar III.16  
Tampilan Menu Lanjutan



**Asal usul suku dayak uod danum**

Suku dayak **Uod Danum** atau biasa disebut **Ot Danum** adalah penduduk yang bermukim di wilayah kalteng dan kalbar. Suku Dayak Uod Danum merupakan salah satu subsuku Dayak yang bermukim di Kecamatan **Ambalau** dan **Serawai**, Kabupaten Sintang. Kata **Uod Danum** sendiri bisa diartikan sebagai berikut, **Uod** artinya "Hulu", "Suku" atau "Orang". Sedangkan **Danum** adalah "Air" atau "Sungai". Jadi Uod' Danum berarti "Suku Air" atau "Orang Air", bisa juga sebagai "Suku yang berada di hulu Sungai".

Kembali

Gambar III.17  
Tampilan Pembahasan Asal Usul Budaya Suku Dayak Uud' Danum



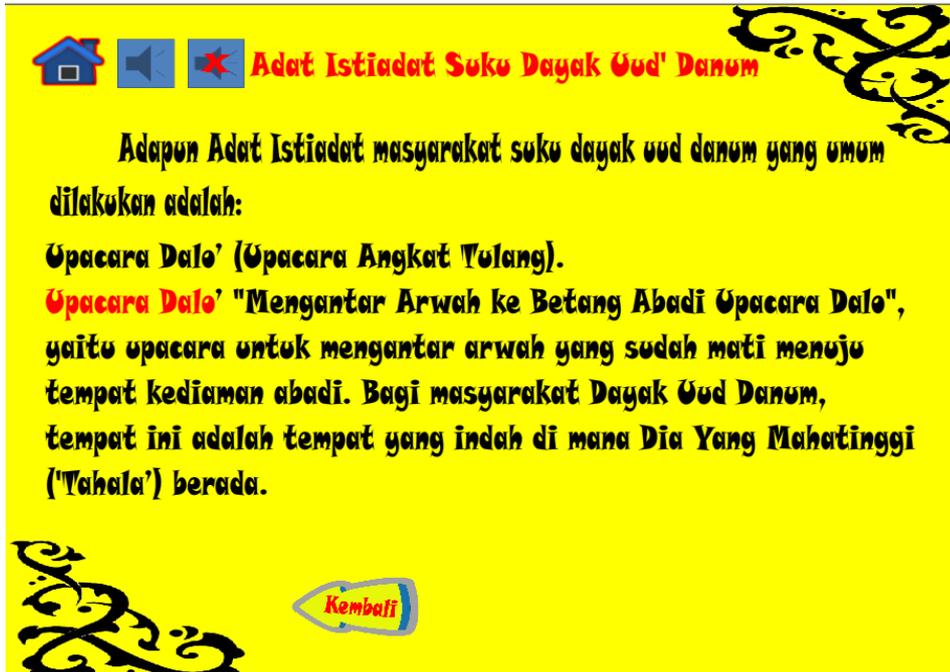
**Bahasa Suku Dayak Uod' Danum**

Adapun Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Suku Dayak Uod Danum adalah bahasa **Dohoi** dan **Cihie**.

Bahasa **Cihie** Uod Danum adalah bahasa yang digunakan oleh sekelompok orang dayak yang menamakan dirinya orang Cihie atau subsuku Dayak Cihie dan mereka bermukim di dalam Sungai Serawai. Bahasa ini tidak jauh berbeda dengan bahasa Dohoi Uod Danum yang bermukim di dalam sungai melawi dan ambalau. Perbedaannya hanya pada beberapa kosakata tertentu dan logatnya saja.

Kembali

Gambar III.18  
Tampilan Pembahasan Bahasa Daerah Suku Dayak Uud' Danum



**Adat Istiadat Suku Dayak Uud' Danum**

Adapun Adat Istiadat masyarakat suku dayak uud danum yang umum dilakukan adalah:

**Upacara Dalo' (Upacara Angkat Tulang).**

**Upacara Dalo'** "Mengantar Arwah ke Betang Abadi Upacara Dalo", yaitu upacara untuk mengantar arwah yang sudah mati menuju tempat kediaman abadi. Bagi masyarakat Dayak Uud Danum, tempat ini adalah tempat yang indah di mana Dia Yang Mahatinggi ('Tahala') berada.

**Kembali**

Gambar III.19

Tampilan Pembahasan Adat istiadat Suku Dayak Uud' Danum



**Kesenian Suku Dayak Uud' Danum**

Adapun Kesenian yang di miliki oleh Masyarakat Suku Dayak Uud Danum seperti:

Seni Patung (**Sepundu**, sebagai kelengkapan upacara adat **Dalo'**), Seni Suara (**Parung**, biasa dinyanyikan pada saat acara pernikahan dan pengambutan tamu penting), Seni Musik (**Gong**, kecapi dan Seruling) dan Seni Tari (Tari Mandau).

**Kembali**

Gambar III.20

Tampilan Pembahasan Kesenian Budaya Suku Dayak Uud' Danum



**Cerita Suku Dayak Uud' Danum**

Cerita daerah yang sering di ceritakan oleh masyarakat suku dayak uu danum adalah **Kolimo** dan **Yahom**.

**Kolimo** menceritakan kehidupan manusia di alam gaib yang sangat patuh akan tradisi dan budaya leluhur.

**Yahom** menceritakan kehidupan manusia di alam bumi di dalam takaran tertentu, sangat sering berhubungan dengan manusia di alam gaib.

**Kembali**

Gambar III.21

Tampilan Pembahasan Cerita Rakyat Suku Dayak Uud' Danum

## 6. Tampilan Profil

Tampilan ini berisi Profil Lembaga Institut dayakologi, serta tombol musik “on/off” serta tombol “Beranda” untuk kembali ke menu utama.



Gambar III.22

Tampilan Profil Lembaga Institut Dayakologi

## 7. Tampilan Keluar

Tampilan ini berisi pertanyaan untuk menutup aplikasi “Iya” dan “Tidak ” serta tombol musik“on/off” serta tombol “Beranda” untuk kembali ke menu utama.



Gambar III.23

### Tampilan frame Tinggalkan Aplikasi

## B. Spesifikasi Sistem Komputer

Spesifikasi sistem komputer yang di butuhkan di bagi menjadi 2 yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan kebutuhan perangkat lunak (*software*).

1. Spesifikasi perangkat keras (*hardware*)
  - a. CPU
    - 1). Processor intel® pentium® 4
    - 2). RAM DDR2 1GB
    - 3). HardDisk 20 GB

- b. *Mouse*
  - c. *Keyboard*
  - d. *Monitor* dengan resolusi layar minimum 1024x768
2. Spesifikasi perangkat lunak (*software*)
- a. Sistem operasi yang digunakan seperti *Microsoft windows*
  - b. Aplikasi yang di gunakan seperti *Adobe Flash Profesional CS6* dan *Adobe Photoshop*.

### 3.4.2. Pengujian Unit

#### A. (*Blackbox Testing*)

Pengujian terhadap program yang di buat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

1. Pengujian Terhadap form Judul

**Tabel III.2.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Judul**

<b><i>Input / Event</i></b>	<b><i>Proses</i></b>	<b><i>Output/ Next Stage</i></b>	<b><i>Hasil Pengujian</i></b>
Tombol "Mulai"	<pre> on (release) {   stopAllSounds(); } on (release) {   gotoAndPlay("beranda",     1); } </pre>	Menampilkan Menu Utama	Sesuai
Tombol "Keluar"	<pre> on (release) {   fscommand("Quit", ""); } </pre>	Keluar dari Aplikasi	Sesuai

## 2. Pengujian Terhadap form Beranda

**Tabel III.3.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Beranda**

<i>Input / Event</i>	<b>Proses</b>	<b>Output/ Next Stage</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
Tombol “Pengenalan Budaya”	<pre> on (release) {   stopAllSounds(); } on (release) {   gotoAndPlay("pengenalanbudaya",     1); } </pre>	Menampilkan frame pengenalan budaya	Sesuai
Tombol “Profil	<pre> on (release) {   stopAllSounds(); } on (release) {   gotoAndPlay("profil", 1); } </pre>	Menampilkan frame pengenalan budaya	Sesuai
Tombol “Tinggalkan Apliaksi”	<pre> on (release) {   gotoAndStop("keluar", 1); } </pre>	Menampilkan frame keluar	Sesuai

## 3. Pengujian Terhadap form Pengenalan Budaya

**Tabel III.4.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Pengenalan Budaya**

<i>Input / Event</i>	<b>Proses</b>	<b>Output/ Next Stage</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
Tombol “Klik Disini”	<pre> on (release) {   stopAllSounds(); } on (release) {   gotoAndPlay(“klik disini”,2 ); } </pre>	Menampilkan frame penjabaran Tentang kabupaten Sintang	Sesuai
Tombol “Lanjut”	<pre> on (release) {   stopAllSounds(); } on (release) { </pre>	Menampilkan frame lanjutan	Sesuai

	gotoAndPlay("lanjutan", 1); }		
Tombol "Beranda"	on (release) { gotoAndPlay("beranda", 1);}	Menampilkan frame beranda	Sesuai

#### 4. Pengujian Terhadap form Lanjutan

**Tabel III.5.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Lanjutan**

<b><i>Input / Event</i></b>	<b><i>Proses</i></b>	<b><i>Output/ Next Stage</i></b>	<b><i>Hasil Pengujian</i></b>
Tombol "Asal Usul Suku Dayak Uud Danum"	on (release) { gotoAndPlay("lanjutan", 2); }	Menampilkan frame penjabaran asal usul suku dayak Uud' danum	Sesuai
Tombol "Bahasa"	on (release) { gotoAndPlay("lanjutan", 3); }	Menampilkan frame penjabaran bahasa daerah	Sesuai
Tombol "Adat Istiadat"	on (release) { gotoAndPlay("lanjutan", 4); }	Menampilkan frame penjabaran adat isti adat	Sesuai
Tombol "Kesenian"	on (release) { gotoAndPlay("lanjutan", 5);}	Menampilkan frame penjabaran kesenian	Sesuai
Tombol "Cerita Rakyat"	on (release) { gotoAndPlay("lanjutan", 6); }	Menampilkan frame penjabaran cerita rakyat	Sesuai
Tombol "Beranda"	on (release) { gotoAndPlay("beranda", 1); }	Menampilkan frame beranda	Sesuai

## 5. Pengujian Terhadap form Profil

**Tabel III.6.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Profil**

<i>Input / Event</i>	<b>Proses</b>	<i>Output/ Next Stage</i>	<b>Hasil Pengujian</b>
Tombol “Beranda”	on (release) { gotoAndPlay("beranda",1);}	Menampilkan frame beranda	Sesuai

## 6. Pengujian Terhadap form Tinggalkan Aplikasi

**Tabel III.6.**  
**Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Tinggalkan Aplikasi**

<i>Input / Event</i>	<b>Proses</b>	<i>Output/ Next Stage</i>	<b>Hasil Pengujian</b>
Tombol “Ya”	on (release) { fscommand("Quit", ""); }	Keluar dari Aplikasi	Sesuai
Tombol “Tidak”	on (release) { gotoAndPlay("beranda",1);}	Menampilkan frame beranda	Sesuai

**B. Penerimaan User Terhadap Animasi**

Dengan menyebar kuisisioner bagi pengguna untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini berfungsi dengan baik serta bermanfaat bagi pengguna.

Kuisisioner dan Grafiknya:

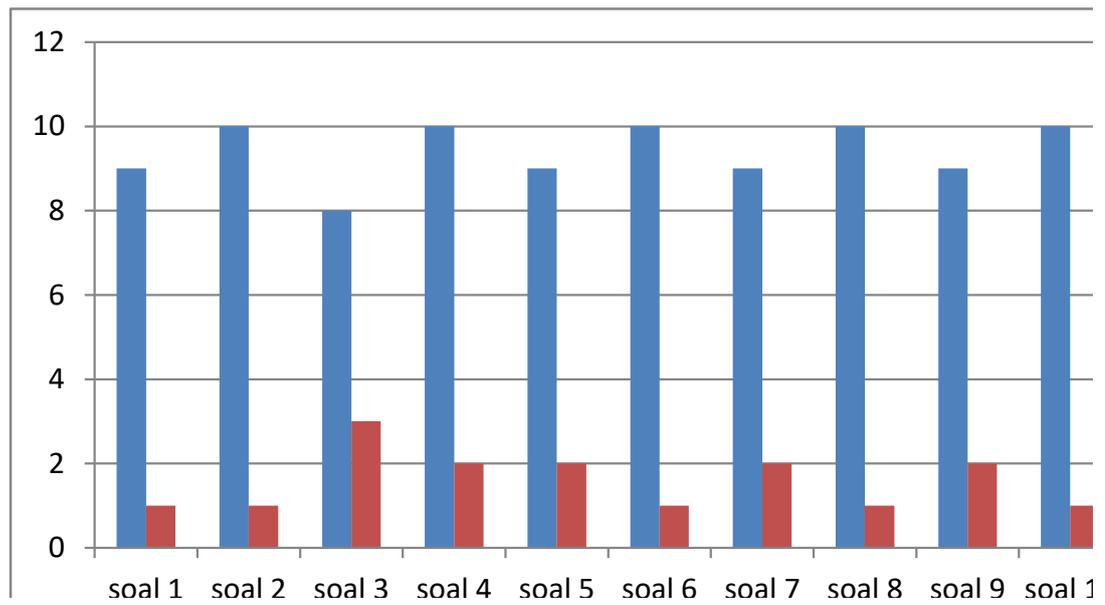
**Tabel III.13**  
**Pengujian kuisisioner**

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN KUISISIONER</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1	Apakah Tampilan Aplikasi Mengenal Budaya Suku Dayak ini Menarik?	√	
2	Apakah dengan aplikasi ini pengguna sudah mengetahui tentang apa itu Suku Dayak Uud Danum	√	

	dan Budayanya?		
3	Apakah dengan aplikasi ini pengguna mendapatkan informasi tentang Budaya-Budaya Suku Dayak Uud Danum?	√	
4	Apakah dengan aplikasi ini pengguna mendapatkan informasi tentang Asal Usul Suku Dayak Uud Danum dan Bahasa Apa yang digunakan?	√	
5	Apakah dengan aplikasi ini pengguna mendapatkan informasi tentang Adat Istiadat Suku Dayak Uud Danum dan bagaimana kesenian daerahnya ?	√	
6	Apakah Dengan Aplikasi Ini Pengguna Mendapatkan Informasi Tentang Cerita Rakyat Suku Dayak Uud Danum yang sangat berpengaruh bagi suku tersebut?	√	
7	Apakah Animasi Mengenal Budaya Suku Dayak ini Mudah Untuk Dioperasikan?		√
8	Apakah Setiap Fitur Yang Terdapat Pada Aplikasi Ini Berjalan Baik?	√	
9	Apakah Informasi Yang Diberikan Oleh Aplikasi Ini Sudah Memenuhi Kebutuhan Pengguna?	√	
10	Apakah Dengan Bantuan Aplikasi Ini Pemahaman Tentang Kebudayaan Daerah Dapat bermanfaat bagi pengguna?	√	

Ket: Beri tanda √ pada jawaban yang di Pilih.

Dari hasil survei terhadap aplikasi mengenal Budaya Suku Dayak Uud Danum ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah mampu digunakan untuk menambah wawasan terhadap kebudayaan daerah khususnya budaya suku dayak Uud Danum. Selain itu penggunaan aplikasi tersebut juga cukup mudah dimengerti oleh pengguna awam.



	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Ya	11	10	8	10	9	10	9	10	9	10
Tidak	1	1	3	1	2	1	2	1	2	1

**Gambar III.24.**  
**Tampilan Grafik Kuesioner Responden**