

ANALISIS DAN PERANCANGAN INDONESIANSTORY DALAM RANGKA MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA DAN KEARIFAN LOKAL INDONESIA

Nama Mahasiswa : Oktafani Zuldik Puteri
NRP : 5210 100 072
Jurusan : SISTEM INFORMASI FTIF-ITS
Dosen Pembimbing : Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom,M.T
Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia. Salah satu warisan budaya yang dimiliki Indonesia adalah cerita rakyat yang merupakan suatu ciri khas yang dimiliki daerah-daerah di Indonesia. Akan tetapi pada zaman ini, anak-anak sudah hampir tidak pernah mendengarnya lagi. Keberadaan cerita rakyat nusantara telah tergantikan dengan film-film luar negeri. Hal ini sangat disayangkan, karena cerita-cerita rakyat nusantara kaya akan makna dan pesan moral yang tinggi yang sangat baik untuk membentuk karakter bangsa Indonesia. Kurangnya fasilitas terhadap warisan budaya ini juga merupakan sebab lain dari mulai hilangnya cerita rakyat nusantara. Sehingga diperlukan teknologi (berupa website) yang mampu memfasilitasi masyarakat untuk mendapatkan kembali cerita-cerita rakyat nusantara dengan mudah. Untuk itu, diperlukan spesifikasi dan desain dari website sehingga tujuan penggunaan teknologi tersebut dapat tercapai.

Analisis kebutuhan IndonesianStory menggunakan metode Benchmarking terhadap tujuh website serupa untuk mendapatkan basic requirement, dan metode Goal Oriented

Requirement Engineering (GORE) untuk mendapatkan kebutuhan sistem dari rumusan tujuan sistem. Untuk mendapatkan kebutuhan dengan GORE, dengan menyusun model aktor, Strategic Dependency, dan Strategic Rationale.

Hasil dari analisis kebutuhan dan perancangan sistem ini adalah dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Detail Perancangan Perangkat Lunak), serta desain antarmuka IndonesianStory. Dokumen tersebut nantinya dapat digunakan untuk pengembangan IndonesianStory dalam rangka pelestarian budaya Indonesia.

Kata kunci : analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, Goal Oriented Requirement Engineering (GORE), pelestarian budaya, cerita rakyat Indonesia

ANALYSIS AND DESIGN OF INDONESIANSTORY TO PRESERVE INDONESIAN CULTURE AND LOCAL WISDOM

Name : Oktafani Zuldik Puteri
NRP : 5210 100 072
Majority : SISTEM INFORMASI FTIF-ITS
Supervisor : Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom,M.T
Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc

ABSTRACT

Indonesia has a lot of culture that spread across the Indonesia island. One of Indonesia's cultural heritage is a folklore that is a characteristic of possessed provinces in Indonesia. However, at this age, the kids are hardly heard it again. The existence of folklore has been replaced with foreign films. This is unfortunate, because the folklores are rich in meaning and have high moral value that very good to form the caharacter of Indonesia. Lack of facilities to cultural heritage is also another cause of the loss of a Indonesian folklore. Therefore it needs technology (such as websites) that can facilitate people to get back the Indonesian folklore easily. This requires the spesificatiob and design of a website so that the purpose of use the technology can be achieved.

Requirement analysis of IndonesianStory using benchmarking to seven similar websites, to get a basic requiremnets, and Goal Oriented Requirement Engineering (GORE) where the requirement is obtained based on the goal of the system. To obtain requirements with GORE method, are create actors, strategic dependency, and strategic rationale models.

The results of the requirements analysis and systems design are SRS (Software Requirement specificationn) document, Detailed Software Design documents, and interface design of

IndonesianStory. The document will be used for the development to preserve the culture of Indonesia.

Keywords : software requirements analysis, design systems, Goal Oriented Requirement Engineering (GORE), cultural preservation, Indonesian folklore

**ANALISIS DAN PERANCANGAN INDONESIANSTORY
DALAM RANGKA MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA
DAN KEARIFAN LOKAL INDONESIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

OKTAFANI ZULDIK PUTERI
Nrp. 5210 100 072

Surabaya, Juli 2014

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Dr. Eng. FEBRILIYAN SAMOPA, S. Kom, M. Kom
NIP. 1973 0219 1998 02 1001

**ANALISIS DAN PERANCANGAN INDONESIANSTORY
DALAM RANGKA MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA
DAN KEARIFAN LOKAL INDONESIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Oleh :

OKTAFANI ZULDIK PUTERI
Nrp. 5210 100 072

Disetujui Tim Penguji : Tanggal Ujian : 11 Juli 2014
Periode Wisuda : September 2014

1. Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T (Pembimbing I)

2. Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc (Pembimbing II)

3. Sholiq, S.T, M.Kom, M.SA (Penguji I)

4. Anisah Herdiyanti, S.Kom, M.Sc (Penguji II)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN INDONESIANSTORY DALAM RANGKA MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA DAN KEARIFAN LOKAL INDONESIA

Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebanyaknya kepada pihak-pihak di bawah ini, yaitu :

- Kedua orang tua tercinta dan adik penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan moral dalam mengerjakan tugas akhir
- Ibu Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T, selaku dosen pembimbing I dan dosen wali, dan Ibu Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.
- Bapak Sholiq , S.T, M.Kom, M.SA selaku dosen penguji I dan Ibu Eko Wahyu Tyas D, S.Kom, MBA selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk tugas akhir ini.
- FOXIS, angkatan 2010 Jurusan Sistem Informasi ITS yang memberi selalu memberi dukungan dan saling menyemangati selama perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir

- Kepada kakak dan abang M. Djayusman Riyadhi yang telah senantiasa membantu, memberikan semangat dan dukungan moral dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir
- Kepada teman-teman CJ-GK, syum, ophie, mums dinda, ikar, budhe dita, suvi, om fachri, adis, dan djay, (serta devi) yang bersama-sama berjuang, saling menyemangati, mendoakan dan saling membantu dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir
- Kepada seluruh angkatan di Jurusan Sistem Informasi yang telah banyak mengajarkan banyak hal kepada penulis.
- Serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna dengan segala kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kekeliruan yang ada di dalam tugas akhir ini. Dan penulis mengharapkan komentar, kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Surabaya, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 VirtualNUSANTARA.....	7
2.2 Analisis kebutuhan perangkat lunak	8
2.3 Goal Oriented Requirement Engineering (GORE)	12
2.3.1 i*/tropos	13
2.4 <i>Benchmarking</i>	18
2.5 <i>Usecase Diagram</i>	19
2.6 <i>Sequence Diagram</i>	20
2.7 <i>Class Diagram</i>	20
2.8 Tampilan Antarmuka	21

2.9 Requirement Traceability Matrix.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	29
4.1 <i>Benchmarking</i>	29
4.1.1 <i>Review Website</i>	30
4.1.2 Ringkasan Summary Review.....	50
4.1.3 Hasil review.....	52
4.2 Proses Bisnis IndonesianStory.....	52
4.3 Model Aktor.....	55
4.4 Model <i>Strategic Dependency</i> (SD).....	58
4.5 Model <i>Strategic Rationale</i> (SR).....	60
4.6 Evaluasi Model.....	71
4.6 Kebutuhan Sistem.....	74
4.6.1 Daftar Kebutuhan Fungsional.....	76
4.6.2 Daftar Kebutuhan non Fungsional.....	77
4.7 Daftar <i>Usecase</i>	78
4.7.1 Usecase Narasi.....	79
4.8 Validasi Kebutuhan.....	80
BAB V DESAIN SISTEM.....	85
5.1 <i>Usecase diagram</i>	85
5.2 <i>Sequence Diagram</i>	86
5.3 Class Diagram.....	87
5.3.1 Class Responsibility Collaboration Cards.....	87
5.4 Desain Antarmuka.....	89
5.5 Histogram.....	90
5.6 Validasi Desain.....	91

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	99
BIODATA PENULIS.....	101

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Input dan output proses RE [8].....	11
Tabel 2.2 Notasi pada i*.....	15
Tabel 2.3 Template RTM penelusuran test case.....	22
Tabel 3.2 Metode pengerjaan Tugas Akhir.....	25
Tabel 4.1 Daftar <i>website</i> untuk <i>benchmark</i>	29
Tabel 4.2 Ringkasan fitur <i>website</i>	50
Tabel 4.3 Aktor atau pengguna pada model SR.....	57
Tabel 4.4 Ringkasan ketergantungan aktor IndonesianStory.....	60
Tabel 4.5 Ringkasan model Strategic Rationale.....	68
Tabel 4.6 Kesesuaian dependency pada model SR terhadap model SD.....	70
Tabel 4.7 Evaluasi model dengan <i>guideline</i> istar.....	71
Tabel 4.8 Perbandingan <i>basic requirement</i> dengan model GORE.....	72
Tabel 4.9 Identifikasi kebutuhan sistem dari model GORE.....	74
Tabel 4.10 Daftar kebutuhan fungsional.....	77
Tabel 4.11 Daftar kebutuhan non fungsional IndonesianStory.....	77
Tabel 4.12 Turunan kebutuhan fungsional.....	78
Tabel 4.13 Daftar usecase IndonesianStory.....	79
Tabel 4.14 Usecase narasi Membaca Cerita Rakyat.....	80
Tabel 4.15 Tabel kerunutan RTM.....	81

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Modul yang akan dikembangkan VirtualNUSANTARA	7
Gambar 2.2 Dampak kesalahan kumulatif [6]	9
Gambar 2.3 <i>Input</i> dan <i>output</i> proses RE [8]	10
Gambar 2.4 Metode dalam GORE [11]	13
Gambar 2.5 Model Strategic Dependency [12]	14
Gambar 2.6 Model Strategic Rationale [10]	15
Gambar 2.7 Use case diagram	19
Gambar 2.8 Contoh <i>sequence diagram</i>	20
Gambar 2.9 Struktur class diagram	21
Gambar 2.10 Tampilan antarmuka berbasis grafis	22
Gambar 3.1 Langkah pengerjaan Tugas Akhir	23
Gambar 4.1 Halaman awal kumpulandongeng.com	30
Gambar 4.2 Cerita rakyat yang dimuat kumpulandongeng.com	31
Gambar 4.3 Konten cerita tidak cocok untuk dibaca anak-anak	32
Gambar 4.4 Isi cerita tidak tuntas	33
Gambar 4.5 Link <i>sitemap</i> , <i>about us</i> , <i>contact us</i> , dan <i>privacy policy</i>	33
Gambar 4.6 Tampilan antarmuka pada ceritarakyatnusantara.com	34
Gambar 4.7 Konten cerita rakyat pada ceritarakyatnusantara.com	36
Gambar 4.8 Proses registrasi daftar member gagal	37
Gambar 4.9 Kategori pada bagian atas halaman website	37
Gambar 4.10 Kategori pada bagian kiri halaman website	38
Gambar 4.11 fitur pencarian dengan google API	38
Gambar 4.12 Link pada akhir halaman ceritarakyatnusantara.com	39
Gambar 4.13 Halaman awal seasite.niu.edu	40
Gambar 4.14 Cerita rakyat yang ditampilkan pada seasite.niu.edu	41
Gambar 4.15 Halaman awal cerita-rakyat.com	42

Gambar 4.16 Refresh rekomendasi cerita.....	43
Gambar 4.17 Halaman awal dongeng.org	44
Gambar 4.18 Rekomendasi cerita terbaru	46
Gambar 4.19 Kirim komentar cerita.....	46
Gambar 4.20 Halaman awal ceritarakyat.50webs.com	47
Gambar 4.21 Halaman awal dongeng.info	48
Gambar 4.22 Halaman <i>contact us</i> pada dongeng.info.....	48
Gambar 4.23 Link pada bagian akhir website	49
Gambar 4.24 Menyebarkan dan mengirim komentar pada cerita	49
Gambar 4.25 Sitemap pada dongeng.info	50
Gambar 4.26 Proses bisnis IndonesianStory	53
Gambar 4.27 Sub proses kirim cerita rakyat	54
Gambar 4.28 Sub proses review cerita rakyat	54
Gambar 4.29 Model aktor dari <i>basic requirement</i>	55
Gambar 4.30 Hirarki aktor IndonesianStory	56
Gambar 4.31 Model <i>Strategic Dependency</i>	59
Gambar 4.32 Model Strategic Rationale IndonesianStory	62
Gambar 4.33 Hubungan internal aktor IndonesianStory	61
Gambar 4.34 Hubungan internal aktor pengunjung	63
Gambar 4.35 Hubungan internal aktor kontributor	65
Gambar 4.36 Hubungan internal aktor reviewer	66
Gambar 4.37 Hubungan internal aktor administrator	67
Gambar 5.1 <i>Usecase diagram</i> aktor Pengunjung	85
Gambar 5.2 <i>Sequence diagram usecase</i> Membaca Cerita Rakyat	86
Gambar 5.3 <i>Class diagram</i> IndonesianStory.....	88
Gambar 5.4 Tampilan antarmuka halaman awal IndonesianStory	89
Gambar 5.5 Histogram halaman awal IndonesianStory	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan dapat dikatakan sebagai identitas suatu bangsa. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang kaya, bahkan tertinggi di dunia. Hingga tahun 2013, UNESCO telah mengakui delapan situs warisan budaya di Indonesia dan 26 situs dalam daftar sementara [1] Tapi referensi tentang budaya nusantara masih sedikit dan perlindungan budaya nusantara masih lemah. Hal ini mengakibatkan banyak budaya Indonesia yang terancam punah. Adanya keluangan ini dimanfaatkan negara lain dengan mengklaim budaya nusantara sebagai miliknya. Dari tahun 2000, setidaknya ada 27 budaya Indonesia yang diklaim pihak asing hingga tahun 2011 [2]. Hal ini terjadi karena negara lain lebih sadar akan tingginya nilai budaya nusantara.

Cerita rakyat nusantara juga merupakan unsur budaya dan kearifan lokal Indonesia. Begitu pun cerita rakyat nusantara merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang mulai menghilang. Hal ini karena jaranganya sebagian besar orang tua menceritakan cerita rakyat nusantara kepada anak-anak mereka. Padahal dari cerita rakyat banyak pelajaran dan sejarah yang dapat diterima untuk anak-anak. Selain itu juga terdapat nilai moral dalam kehidupan yang dapat membentuk karakter seseorang.

Cerita rakyat nusantara yang disampaikan dari mulut ke mulut lama-lama akan menghilang. Dan kini telah banyak yang terdapat dalam bentuk buku bacaan dan terdapat pada media internet, tetapi tidak terintegrasi. Saat ini banyak yang memanfaatkan teknologi informasi untuk ikut serta dalam pelestarian budaya Indonesia dengan menggunakan *blog* dan *website* yang

menyediakan cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia, seperti ceritarakyatnusantara.com, folktalesnusantara.blogspot.com dan masih banyak yang lain. Tetapi sebagian besar artikel cerita rakyat yang disajikan tersebut tidak memiliki sumber yang jelas dan tidak dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini yang perlu diperhatikan, karena website-website dan blog tersebut telah memberikan pengetahuan cerita rakyat nusantara yang kini mulai hilang, tetapi tidak dapat dipertanggungjawabkan.

IndonesianStory merupakan salah satu modul dari perangkat lunak Grand Design VirtualNUSANTARA yang akan dikembangkan untuk tujuan melestarikan budaya dan kearifan lokal Indonesia [3]. IndonesianStory merupakan suatu *website* yang bertujuan memberikan informasi seputar kebudayaan Indonesia berupa artikel-artikel tentang cerita rakyat nusantara, antara lain dongeng, fabel, mitos, hikayat, legenda, saga, parabel dan epos. Dengan adanya IndonesianStory sebagai wadah menyimpan dan berbagi pengetahuan cerita rakyat nusantara untuk menjaga kearifan lokal dan Indonesia memiliki referensi kuat apabila terdapat klaim dari pihak lain.

Dalam proses pengembangan IndonesianStory, dibutuhkan tahap analisis kebutuhan terhadap perangkat lunak tersebut. Perangkat lunak yang baik dan sesuai kebutuhan pengguna sangat bergantung pada berhasilnya analisa kebutuhan. Perangkat lunak tidak dapat digunakan apabila terdapat kesalahan ketika penspesifikasian kebutuhan. Menurut hasil *survey* DeMarco, 56% kegagalan proyek perangkat lunak dikarenakan tidak lengkapnya definisi pada kebutuhan [4]. Gagalnya analisis kebutuhan perangkat lunak akan mempengaruhi proses analisis dan desain dan menghasilkan perangkat lunak yang tidak sempurna atau tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan *Goal Oriented Requirement Engineering* dapat mendapatkan kebutuhan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

stakeholder, karena kebutuhan yang didapatkan berdasarkan dari rumusan tujuan sistem tersebut.

Sehingga diperlukan adanya analisis kebutuhan untuk IndonesianStory dengan *Goal Oriented Requirement Engineering* agar hasil perangkat lunak dapat sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna. Selain itu diperlukan juga adanya desain perangkat lunak untuk mendapatkan *website* yang sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana bentuk model *Strategic Dependency* yang akan digunakan untuk menyusun kebutuhan sistem?
2. Bagaimana bentuk model *Strategic Rationale* yang akan digunakan untuk menyusun kebutuhan sistem?
3. Berdasarkan model *Strategic Dependency* dan *Strategic Rationale* yang telah dibuat, apa saja kebutuhan sistem untuk IndonesianStory?
4. Berdasarkan kebutuhan sistem yang didapat, bagaimana rancangan sistem untuk IndonesianStory?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini antara lain :

1. Verifikasi kebutuhan dan desain hanya dilakukan untuk kebutuhan fungsional
2. Tugas akhir ini hanya analisis kebutuhan dan desain sistem, tidak sampai implementasi sistem
3. Metode *benchmarking* dilakukan hanya untuk mendapatkan *basic requirement* sistem, kebutuhan pada *basic requirement* belum tentu menjadi kebutuhan sistem

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dan

Detail Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) website IndonesianStory untuk melestarikan budaya cerita rakyat Indonesia.

1.5 Manfaat

Tugas akhir ini diharapkan bermanfaat untuk membantu pengembang dalam membangun IndonesianStory yang dapat digunakan untuk melestarikan budaya cerita rakyat Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir akan dibagi menjadi bab-bab seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan mengenai definisi dan penjelasan mengenai pustaka-pustaka yang menjadi referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Antara lain penjelasan tentang VirtualNUSANTARA, analisis kebutuhan perangkat lunak, *Goal Oriented Requirement Engineering*, benchmarking, diagram UML, dan tampilan antarmuka.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan mengenai metode-metode yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir. Juga penjelasan mengenai tahapan sistematis pengerjaan tugas akhir.

BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Menjelaskan mengenai analisis kebutuhan dari perangkat lunak yang dirancang, bagaimana cara mendapatkan kebutuhan untuk sistem.

BAB V DESAIN SISTEM

Berisi desain sistem dari perangkat lunak yang dirancang. Desain sistem termasuk didalamnya *sequence diagram*, *class diagram*, tampilan antarmuka, dan histogram.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

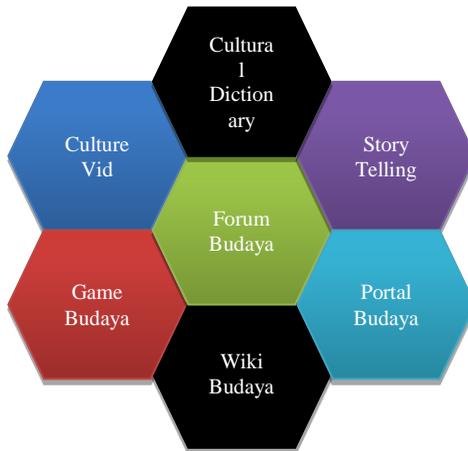
Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dari seluruh pekerjaan yang telah dilakukan dan saran untuk pengerjaan berikutnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 VirtualNUSANTARA

VirtualNUSANTARA merupakan suatu *Grand Design* perangkat lunak yang dikembangkan untuk melestarikan warisan nasional dan kearifan lokal Indonesia. VirtualNUSANTARA dapat membantu untuk mengumpulkan, melestarikan dan mengelola warisan nasional, berbagi dan menyebarkan pengetahuan untuk meningkatkan dan memelihara warisan nasional dalam suatu perkumpulan, dan menghubungkan sebanyak-banyaknya masyarakat Indonesia untuk ikut terlibat dalam membangun kesadaran masyarakat dan rasa memiliki. [3]



Gambar 2. 1 Modul yang akan dikembangkan VirtualNUSANTARA [3]

Pada sistem informasi terintegrasi ini memiliki tujuh modul yaitu (lihat Gambar 2.1) : [3]

- 1 Culture Video, website yang menampilkan video budaya-budaya yang berasal dari Indonesia

- 2 Culture Dictionary, sistem yang menampilkan kamus budaya atau kumpulan kosakata tentang budaya-budaya yang berasal dari Indonesia
- 3 Story Telling, website yang menampilkan budaya cerita rakyat yang berasal dari Indonesia
- 4 Portal Budaya, mengintegrasikan semua modul yang dimiliki VirtualNUSANTARA
- 5 Forum Budaya, website yang berisi forum tentang budaya-budaya yang berasal di Indonesia
- 6 Game Budaya, permainan yang didalamnya terdapat unsur budaya Indonesia
- 7 Wiki Budaya, website yang menampilkan artikel-artikel tentang budaya yang berasal dari Indonesia

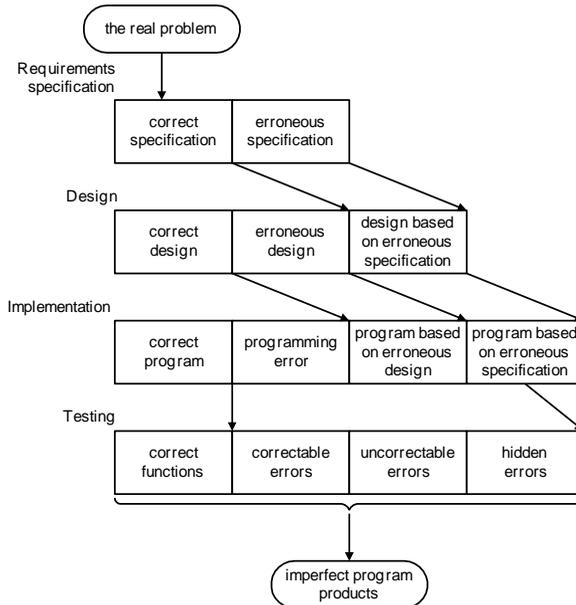
Pada pengerjaan Tugas Akhir ini akan melakukan analisa dan perancangan untuk modul *Story Telling* dengan nama IndonesianStory.

2.2 Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan proses mempelajari kebutuhan pengguna untuk mendapatkan definisi kebutuhan sistem atau perangkat lunak [5]. Tujuan analisis kebutuhan perangkat lunak adalah untuk memahami masalah secara menyeluruh terkait perangkat lunak yang akan dibuat dan untuk mendefinisikan apa saja yang harus tersedia pada perangkat lunak dalam memenuhi keinginan pengguna.

Gagalnya analisis kebutuhan perangkat lunak akan mempengaruhi proses analisis dan desain dan menghasilkan perangkat lunak yang tidak sempurna atau tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.2. Hal ini akan berpengaruh terhadap biaya pengembangan perangkat lunak, karena perangkat lunak tersebut harus diperbaiki agar sesuai dengan kebutuhan, yang tentunya membutuhkan biaya tambahan untuk perbaikan perangkat lunak. Oleh karena itu,

penspesifikasian kebutuhan perangkat merupakan tahapan yang penting pada pembangunan perangkat lunak.



Gambar 2. 2 Dampak kesalahan kumulatif [6]

Spesifikasi perangkat lunak merupakan kegiatan menentukan kebutuhan-kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi pada suatu perangkat lunak [7]. Kebutuhan harus terdokumentasi, dapat ditindaklanjuti, dapat diukur, dapat diuji, memiliki kaitan dengan peluang bisnis, dan rinci untuk perancangan sistem. Kebutuhan perangkat lunak dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

Rekayasa kebutuhan perangkat lunak memiliki tiga tahapan, yaitu [7]:

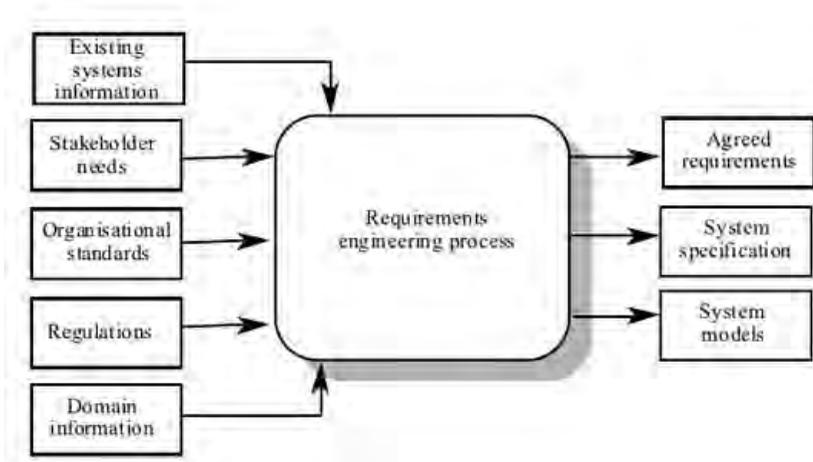
1. Pengumpulan informasi, bertujuan mengumpulkan sebanyak mungkin informasi mengenai kesulitan atau permasalahan *klien* dan *user*, dan apa yang akan dilakukan sistem

2. Spesifikasi, merupakan proses menganalisa dan menyimpan informasi yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan menggunakan teknik tertentu
3. Validasi, yaitu memeriksa kebutuhan yang telah dispesifikasi apakah telah sesuai dengan tujuan *stakeholder* terhadap sistem

Secara teknis pelaksanaan pekerjaan analisis kebutuhan perangkat lunak pada dasarnya terdiri dari urutan aktivitas [6]:

1. Mempelajari dan memahami persoalan
2. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai
3. Mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak
4. Membuat dokumen spesifikasi kebutuhan
5. Mengkaji ulang (*review*) kebutuhan

Proses rekayasa kebutuhan memiliki input dan output yang ditunjukkan pada Gambar 2.3 dan dijelaskan pada Tabel 2.1.



Gambar 2. 3 *Input dan output* proses RE [8]

Tabel 2. 1 Input dan output proses RE [8]

<i>Input/output</i>	<i>Tipe</i>	<i>Deskripsi</i>
<i>Existing system information</i>	<i>Input</i>	Informasi tentang sistem fungsional yang akan digantikan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dispesifikasi
<i>Stakeholder needs</i>	<i>Input</i>	Deskripsi apa yang dibutuhkan <i>stakeholder</i> dari sistem untuk membantu pekerjaannya
<i>Organisational standards</i>	<i>Input</i>	Standar yang digunakan pada organisasi yang berkaitan dengan <i>system development practice, quality management</i> , dll
<i>Regulations</i>	<i>Input</i>	Regulasi eksternal seperti regulasi kesehatan dan keamanan yang diterapkan sistem
<i>Domain information</i>	<i>Input</i>	Informasi umum tentang domain aplikasi pada sistem
<i>Agreed requirements</i>	<i>Output</i>	Deskripsi kebutuhan sistem yang dipahami dan disetujui <i>stakeholder</i>
<i>System specification</i>	<i>Output</i>	Spesifikasi detail dari

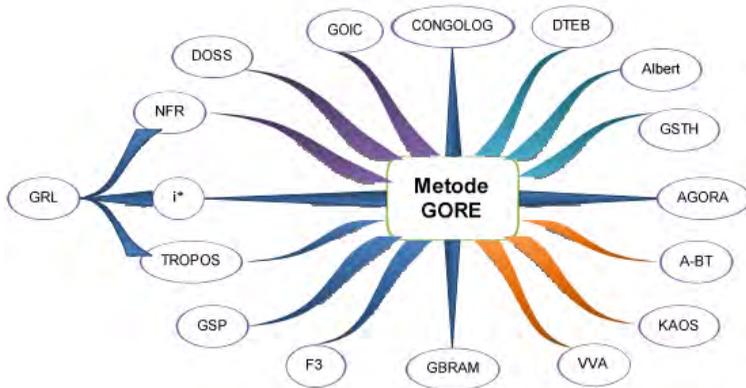
<i>Input/output</i>	Tipe	Deskripsi
		fungsiional sistem yang dihasilkan
<i>System models</i>	<i>Output</i>	Kumpulan model seperti model data flow, model objek, model proses, dll yang mendeskripsikan sistem dari berbagai perspektif

2.3 Goal Oriented Requirement Engineering (GORE)

Salah satu pendekatan dalam melakukan *requirement engineering* adalah dengan menggunakan metode rekayasa kebutuhan yang berorientasi pada tujuan (*Goal Oriented Requirement Engineering /GORE*). GORE merupakan rekayasa kebutuhan yang merasionalisasikan berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh sebuah sistem yang akan dibuat berdasarkan dari tujuan-tujuan yang dirumuskan, sehingga diharapkan kebutuhan yang didapatkan bukan hanya berdasarkan data dan proses bisnis manual [9]. Goal merupakan kondisi/keadaan yang ingin dicapai oleh *stakeholder*. GORE cocok untuk mengembangkan aplikasi pemerintahan karena sebagian besar instansi pemerintahan memiliki dokumen resmi yang berisi visi, misi, tugas pokok dan fungsi, dan peraturan-peraturan lain yang lebih detail.

GORE merupakan pendekatan RE yang berorientasi *Goal* dan *Agent (Actor)*. Salah satu adanya GORE adalah kurangnya pendekatan analisis tradisional ketika berkenaan dengan sistem software yang lebih kompleks [10] dan agar dapat lebih dipahami stakeholder. Pada pendekatan tradisional menekankan pemodelan kebutuhan dalam bentuk low-level pada data, operasi, dan lainnya yang lebih banyak dipahami oleh programmer dan developer internal lainnya, sedangkan stakeholder/customer cenderung kurang peduli dengan pemodelan tersebut. Sedangkan GORE juga

terdapat sisi high levelnya [10]. GORE memiliki 17 metode, yang diantaranya merupakan metode gabungan dari metode-metode yang lain (lihat Gambar 2.4).



Gambar 2. 4 Metode dalam GORE [11]

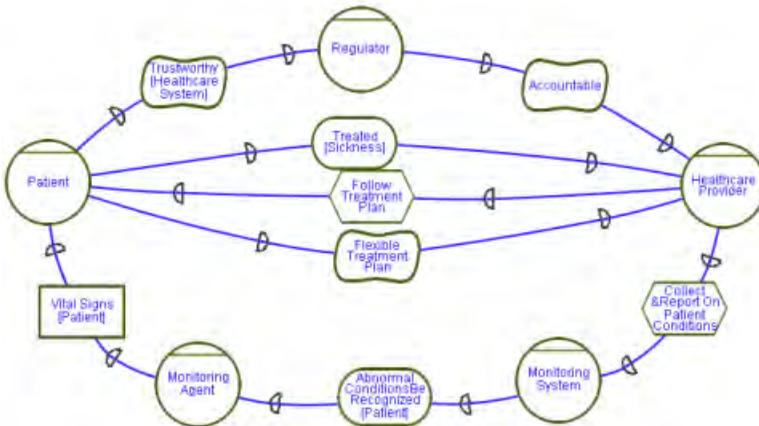
2.3.1 i*/tropos

i* merupakan kerangka kerja untuk model agent-oriented yang digunakan pada RE, BPR, organizational impact analysis, dan software process modeling. Kerangka kerja ini memiliki dua komponen utama : model *Strategic Dependency* dan *Strategic Rational*.

Strategic dependency (SD) mendeskripsikan hubungan ketergantungan antar aktor pada sistem (lihat Gambar 2.5). Model ini memungkinkan untuk analisis dependensi langsung atau tidak langsung dari masing-masing aktor dan eksplorasi peluang dan kerentanan aktor [10]. Dependensi mendeskripsikan hubungan intensional antara dua aktor dengan dependum. Terdapat empat tipe dependum yaitu, *goals*, *tasks*, *resources*, dan *softgoals*.

Gambar 2.5 merupakan contoh model *Strategic Dependency* pada *healthcare system*, yang menunjukkan hubungan antar aktor

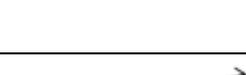
pasien, *regulator*, penyedia layanan *healthcare*, agen pengawasan, dan sistem pengawasan.

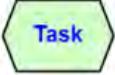
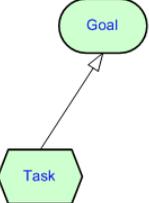
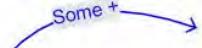
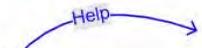
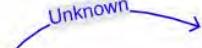
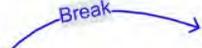
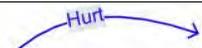


Gambar 2. 5 Model Strategic Dependency [12]

Strategic rational (SR) menjelaskan bagaimana aktor mencapai tujuannya (lihat Gambar 2.6). Ketika aktor terkait telah diidentifikasi, model SD dapat disimpulkan dan dapat dipindah ke dalam model SR. Model SD hanya melihat hubungan antar aktor eksternal, sedangkan model SR memodelkan hubungan intensional didalam suatu aktor. Model ini memungkinkan untuk pemahaman lebih dalam untuk kebutuhan tiap aktor dan bagaimana kebutuhan ini terpenuhi. Hal ini juga memungkinkan analisis untuk mengetahui alternatif yang mungkin dalam definisi proses untuk mengatasi kekhawatiran aktor [10].

Gambar 2.6 merupakan model Strategic Rational pada *healthcare system*, yang menunjukkan hubungan internal pada suatu aktor dan dependensinya dengan aktor lain. Hubungan dependensi adalah sama dengan yang ada pada model *Strategic Dependency*.

	Notasi	Deskripsi
		<i>position</i>
		Berupa perangkat lunak atau agen sosial
		Kumpulan peran, berupa posisi atau lokasi pekerjaan
		Merupakan suatu tanggung jawab berupa fungsi
<i>Actor association links</i>		Hubungan <i>roles</i> , <i>positions</i> , dan <i>agents</i> ke sub bagiannya
		Hubungan <i>is_a</i> menggambarkan generalisasi, dimana suatu aktor dispesialisasikan dari aktor lain
		Digunakan antara agent dan <i>role</i> , dimana <i>agent</i> berperan serta pada suatu <i>role</i>
		Digunakan untuk mendeskripsikan hubungan antara <i>position</i> dan <i>role</i> yang dilingkupinya
		Menunjukkan <i>agent</i> yang menempati suatu <i>position</i>
		Menunjukkan suatu <i>instance</i> yang spesifik atau entitas umum
<i>Dependency</i>		Sebuah entitas yang menyangkut ketersediaan

	Notasi	Deskripsi
		Menspesifikkan aktivitas atau cara untuk melakukan sesuatu
		Kondisi atau keadaan yang ingin dipenuhi <i>stakeholder</i>
		Kondisi atau keadaan yang diharapkan <i>stakeholder</i>
<i>Means-end link</i>		Hubungan untuk menghubungkan task ke suatu goal, menunjukkan tujuan yang dicapai setelah melakukan suatu aktivitas
<i>Contribution link</i>		Kontribusi positif yang kuat untuk memenuhi <i>softgoal</i>
		Kontribusi positif untuk <i>make</i> atau <i>help</i> , yang tidak diketahui kekuatannya
		Kontribusi positif parsial, tidak dapat memenuhi <i>softgoal</i> sendirian
		Kontribusi ke <i>softgoal</i> yang hubungannya tidak diketahui
		Kontribusi negatif yang menyangkal untuk memenuhi <i>softgoal</i>
		Kontribusi negatif untuk <i>break</i> atau <i>hurt</i> , yang tidak diketahui kekuatannya
		Kontribusi negatif parsial, tidak dapat menyangkal <i>softgoal</i> sendirian

Notasi		Deskripsi
		<i>Parent</i> akan terpenuhi apabila salah satu anaknya terpenuhi
		<i>Parent</i> akan terpenuhi apabila semua anaknya terpenuhi
<i>Decomposition link</i>		<i>Task-goal</i> : <i>subgoal</i> menspesifikasikan <i>goal</i> yang akan dicapai dari suatu aktivitas
		Task-task : subtask Menspesifikasikan sub aktivitas
		Task-resource resource yang dibutuhkan untuk melakukan suatu aktivitas
		Task-softgoal menspesifikasikan tujuan kualitas untuk suatu aktivitas

2.4 Benchmarking

Benchmarking adalah suatu proses membandingkan dan mengukur suatu kegiatan perusahaan/organisasi terhadap proses operasi yang terbaik di kelasnya sebagai inspirasi dalam meningkatkan kinerja perusahaan/organisasi, dan terhadap aktivitas atau kegiatan serupa organisasi lain yang sejenis baik secara internal maupun eksternal [14].

Benchmarking merupakan metode untuk meningkatkan kualitas dengan melihat atau membandingkan kinerja terhadap kegiatan atau aktivitas yang serupa. Tujuan dari *benchmarking* adalah membuka peluang untuk memperbaiki kinerja pada bagian utama.

Benchmarking yang dilakukan adalah melihat fungsi-fungsi pada beberapa *website* cerita rakyat yang serupa. Tujuan dari

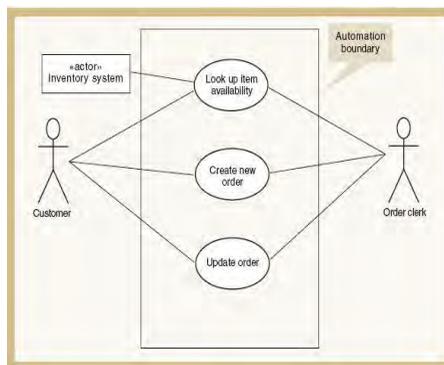
benchmarking ini adalah untuk mendapatkan *basic requirement* untuk IndonesianStory yang akan diturunkan pada fungsional IndonesianStory.

2.5 Usecase Diagram

Usecase merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya merupakan sebuah respon untuk permintaan dari pengguna sistem [15]. Pada diagram *use case* terdiri dari aktor, *use case*, dan interaksi antara komponen-komponen pada sistem yang akan dibangun. Terdapat beberapa jenis interaksi pada *use case diagram* :

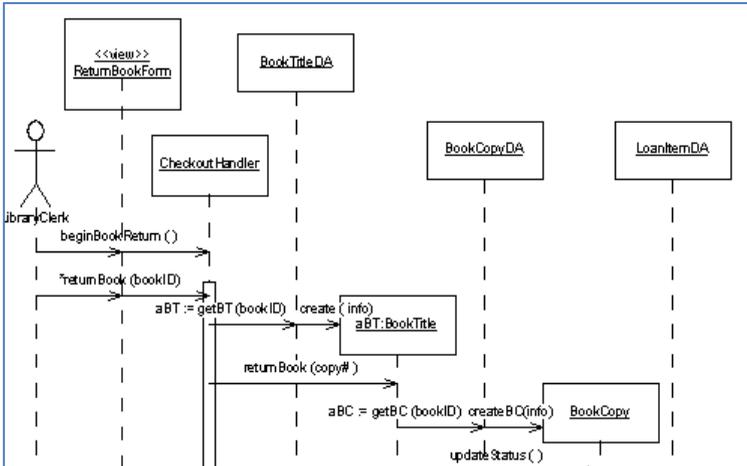
1. *Association*, menghubungkan *link* antar elemen
2. *Generalization*, elemen yang merupakan spesialisasi dari elemen lainnya
3. *Dependency*, elemen yang bergantung dalam beberapa cara ke elemen lainnya
4. *Aggregation*, bentuk *association* dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

Contoh use case diagram ditunjukkan pada Gambar 2.7 berikut. Gambar tersebut menunjukkan aktivitas yang dapat dilakukan *customer* dan *order* di dalam *inventory system*.



Gambar 2. 7 Use case diagram

2.6 Sequence Diagram

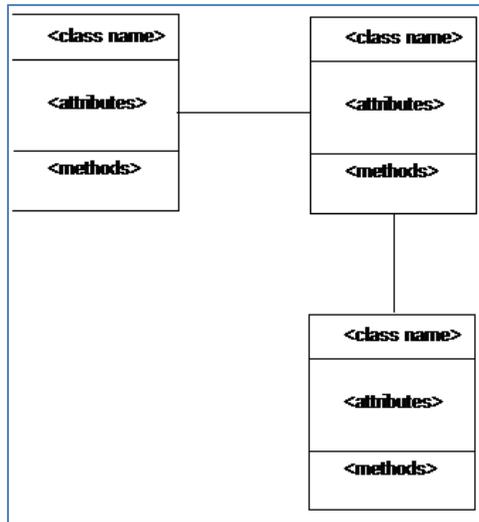


Gambar 2. 8 Contoh *sequence diagram*

Tujuan dari *sequence diagram* untuk menggambarkan aliran informasi yang masuk dan keluar dari sistem yang terotomatisasi [15]. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja bersama dari waktu ke waktu. Gambar 2.8 berikut merupakan contoh dari *sequence diagram*. Gambar tersebut menunjukkan langkah yang dilakukan untuk peminjaman buku di perpustakaan.

2.7 Class Diagram

Desain *class diagram* merupakan ringkasan dari gambaran akhir yang telah dikembangkan menggunakan *detailes sequence diagram* dan digunakan secara langsung ketika mengembangkan kode [15]. *Class diagram* digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas yang akan dibangun dalam pemrograman. Struktur pada *class diagram* ditunjukkan pada Gambar 2.9. Struktur *class diagram* dibagi menjadi dua bagian, yaitu nama kelas dan atribut dari kelas.



Gambar 2. 9 Struktur class diagram

Hubungan antar kelas pada class diagram antara lain :

1. Asosiasi, hubungan statis antar kelas yang pada umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain
2. Composition, hubungan jika sebuah kelas tidak dapat berdiri sendiri dan merupakan bagian dari kelas lain
3. Dependency, hubungan menunjukkan suatu kelas menggunakan kelas yang lain
4. Aggregation, hubungan yang menyatakan bagian (terdiri atas)

2.8 Tampilan Antarmuka

User interface atau tampilan antarmuka merupakan bagian dari sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat *input* dan *output* [15]. Dengan adanya tampilan antarmuka memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan komputer. Tampilan antarmuka dibagi menjadi dua, yaitu teks dan grafis. Dalam perkembangannya, tampilan antarmuka yang lebih banyak digunakan adalah berbasis grafis atau GUI

dibandingkan berbasis teks. Hal ini karena GUI lebih mudah dipahami pengguna. Gambar 2.10 merupakan contoh tampilan antarmuka GUI.



Gambar 2. 10 Tampilan antarmuka berbasis grafis

2.9 Requirement Traceability Matrix

RTM merupakan alat untuk memverifikasi apakah *requirement* sudah terpenuhi. RTM berupa tabel yang berisi atribut yang bervariasi untuk setiap *requirement*, dan status dari *requirement*.

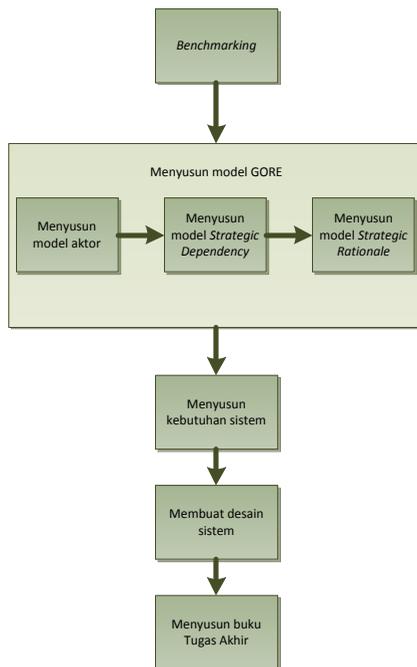
RTM digunakan untuk menelusuri hubungan antara kebutuhan masing-masing level produk dan sumbernya. Misalnya, kebutuhan produk dapat dengan menelusuri dari kebutuhan bisnis, permintaan pengguna, aturan bisnis, spesifikasi antarmuka eksternal, atau sumber lain [16]. Tabel 2.3 merupakan contoh template RTM pada penelusuran *test case*.

Tabel 2. 3 Template RTM penelusuran test case

Requirement				Design		Implementation		Testing	
Requirement Code	Requirement Name	Priority	Use Case Code	Module	Diagram Sequence	Source File	Method	Test Case Code	(Pass </>/Fail)
R1.1	Login	Penting (Essen	UC-00.00.01	Pengelolaar	Gambar C. 96	sik\systeme	cek_login()	tidak ada	-
R1.2	Logout	Penting (Essen	UC-00.00.02	Pengelolaar	Gambar C. 97	sik\systeme	cek_logout()	tidak ada	-
R2.1	Melihat daftar pe	Diinginkan (U	UC-00.01.01	Pengelolaar	Gambar C. 98	sik\systeme	index()	Skenario Uji C	√
R2.2	Menambah Peng	Diharapkan	UC-00.01.02	Pengelolaar	Gambar C. 99	sik\systeme	index()	Skenario Uji C	√

BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian menjelaskan tahapan untuk pengerjaan tugas akhir. Tahapan pengerjaan digunakan sebagai panduan dalam pengerjaan tugas akhir sehingga dapat diselesaikan dengan sistematis. Metode yang digunakan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak ini terdiri dari *Benchmarking* dan *Goal Oriented Requirement Engineering (GORE)*. Setelah mendapatkan kebutuhan kemudian melakukan perancangan terhadap perangkat lunak. Langkah-langkah pengerjaan tugas akhir ini ditunjukkan pada Gambar 3.1 dan Tabel 3.1.



Gambar 3. 1 Langkah pengerjaan Tugas Akhir

1. Benchmarking

Benchmarking dilakukan untuk mendapatkan *basic requirement* untuk IndonesianStory, yaitu dengan melihat fitur apa saja yang terdapat pada *website* serupa. Dari fitur-fitur yang ada pada *website-website* serupa, dilihat fitur mana yang hampir dimiliki semua *website* serupa. Dari fitur-fitur tersebut, digunakan sebagai referensi dalam mendapatkan kebutuhan IndonesianStory. Sehingga tidak semua fitur pada *website* serupa digunakan untuk IndonesianStory.

2. Menyusun Model GORE

Model GORE meliputi model actor, *Strategic Dependency* dan *Strategic Rationale*. Model GORE digunakan untuk mendapatkan kebutuhan (kebutuhan fungsional dan non fungsional) yang sesuai dengan tujuan perangkat lunak. Berikut ini langkah dalam penyusunan model GORE :

- a) Model actor, mendefinisikan aktor dan peranannya
- b) Model SD, menyusun hubungan ketergantungan antar aktor
- c) Model SR, menyusun hubungan antar elemen di dalam suatu aktor sehingga aktor dapat mencapai tujuannya.
- d) Evaluasi model, memastikan model GORE telah sesuai dengan *guidelines* aturan penyusunan model dan melihat kebutuhan dari model SD dan SR terhadap *basic requirement* apakah ada yang sesuai

3. Menyusun kebutuhan sistem

Kebutuhan sistem didapat dari model SD dan SR dengan melihat komponen *task* dan *soft goal* pada model. Komponen *task* pada model mempresentasikan kebutuhan fungsional atau usecase pada sistem. Sedangkan komponen *softgoal* pada model mempresentasikan kebutuhan non fungsional pada sistem. Setelah menyusun kebutuhan selanjutnya melakukan verifikasi kebutuhan dengan Requirement Traceability Matrix (RTM).

4. Membuat desain sistem

Tahap ini adalah melakukan desain dari kebutuhan sistem, yang didapatkan pada tahap sebelumnya, untuk memudahkan pengembangan IndonesianStory dalam mengeksekusi kebutuhan. Desain yang dibuat antara lain : use case diagram, sequence diagram, class diagram, dan desain antarmuka. Setelah menyusun desain, selanjutnya melakukan verifikasi desain dengan Design Traceability Matrix (DTM).

5. Menyusun buku TA

Tahap akhir yaitu penyusunan buku sebagai dokumentasi pengerjaan Tugas Akhir. Input dari tahap ini adalah hasil penyusunan SKPL dan DPPL. Dokumen ini diharapkan berguna untuk keperluan pengembangan perangkat lunak.

Tabel 3. 1 Metode pengerjaan Tugas Akhir

No.	Aktivitas	Tujuan	Input	Teknik/tools	Output
1.	<i>Benchmarking</i>	Mendapatkan <i>basic requirement</i> untuk IndonesianStory	<i>Website</i> serupa, yaitu <i>website</i> yang menyajikan cerita rakyat	<i>Benchmark</i> terhadap <i>tujuh website</i> serupa	<i>Basic requirement</i> untuk menyusun model <i>Strategic Rationale</i> (SR) dan <i>Strategic Dependency</i> (SR)
2.	Menyusun Model GORE	Mendapatkan kebutuhan sesuai dengan tujuan perangkat lunak	Tujuan Indonesian Story, <i>basic requirement</i> dari tahap <i>benchmarking</i>	OpenOME	Model actor, <i>SD</i> dan <i>SR</i>
3.	Menyusun	Mendapatkan	Model <i>SD</i>	Analisis	Kebutuhan

No.	Aktivitas	Tujuan	Input	Teknik/tools	Output
	kebutuhan sistem	kebutuhan sistem dan validasi kebutuhan	dan <i>SR</i>	pada model <i>SR</i> dan <i>SD</i> , Requirement Traceability Matrix (RTM)	fungsional, non fungsional, dan <i>usecase</i> untuk sistem; Matrix kerunutan kebutuhan sistem; SKPL dan DPPL
4.	Membuat desain sistem	Mendapatkan desain yang digunakan untuk pengembangan IndonesianStory yang sesuai dengan kebutuhan sistem dan validasi desain sistem	Kebutuhan fungsional dan <i>usecase</i> sistem	Enterprise Architect 7.5, Power Designer 15, Microsoft Visio 2010, Desain Traceability Matrix (RTM)	Desain UML <i>usecase</i> meliputi <i>usecase diagram</i> , <i>sequence diagram</i> , <i>class diagram</i> ; Desain database meliputi CDM dan PDM; Desain tampilan antarmuka sistem; Matrix kerunutan desain sistem; SKPL dan DPPL
5.	Menyusun Tugas	Mendokumentasikan analisis hasil	SKPL, DPPL dan	Microsoft Word 2010	Laporan Tugas Akhir

No.	Aktivitas	Tujuan	Input	Teknik/tools	Output
	Akhir	perancangan pada IndonesianStory	hasil analisis kebutuhan sistem		

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB IV

ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan *website* IndonesianStory yang disusun berdasarkan proses pengembangannya. Proses tersebut diawali dengan *benchmarking* yang kemudian dilanjutkan dengan penyusunan model aktor, *strategic dependency*, dan *strategic rationale*, untuk mendapatkan kebutuhan sistem.

4.1 Benchmarking

Sub bab ini mendeskripsikan tentang analisis *benchmarking* untuk mendapatkan *basic requirement*. *Basic requirement* digunakan sebagai kebutuhan dasar untuk membantu dalam menyusun model *Strategic Dependency* dan *Strategic Rationale*.

Benchmarking dilakukan pada *website* yang serupa, yaitu *website* tentang cerita rakyat nusantara yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia. Terdapat tujuh *website* yang digunakan dalam proses ini (lihat Tabel 4.1). Adapun penjelasan dari masing-masing *benchmarking* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Daftar *website* untuk *benchmark*

1.	kumpulandongeng.com
2.	ceritarakyatnusantara.com
3.	seasite.niu.edu
4.	cerita-rakyat.com
5.	dongeng.org
6.	ceritarakyat.50webs.com
7.	dongeng.info

4.1.1 Review Website

Sub Bab *Review Website* berisi penjelasan tentang *website* yang dilakukan review. Penjelasan ditujukan pada semua fungsi atau fitur yang ada pada *website*, dan isi cerita rakyat yang ditampilkan pada *website*.

1) kumpulandongeng.com

Website ini berisi kumpulan dongeng anak dan cerita rakyat di Indonesia. Pada halaman awal *website* menampilkan daftar cerita rakyat dan sedikit cuplikan cerita rakyat, serta tombol *like* dari *facebook*.

Kategori Cerita

Cuplikan cerita dan facebook like

Dongeng Binatang Kasuari dan Dara Mahkota
Dongeng Binatang Kasuari dan Dara Mahkota. Pada zaman dahulu kala ketika binatang masih bisa berbicara ada seekor burung Kasuari memiliki sayap yang lebih lebar dan kuat jika dibandingkan dengan saat sekarang ini. Hal ini membuatnya menjadi seekor burung yang sombong. Selain sombong,...

Dongeng Anak Jepang Kaguya Hime
Dongeng Anak: Konon pada zaman dahulu kala hiduplah seorang kakek dan nenek yang miskin. Mereka hanya hidup berdua dan tidak mempunyai seorang anak pun. Pekerjaan sehari-hari mereka adalah membuat keranjang dari bambu. Karena itu hampir setiap hari kakek pergi ke hutan untuk...

Dongeng Anak Seruling Sakti
Dongeng Anak Seruling Sakti. Alkisah, pada zaman dahulu terdapat sebuah kota yang terletak di kaki bukit. Kota itu bernama Hamelyn. Penduduk yang tinggal di sekitarnya hidup dengan aman dan damai, namun perilaku mereka terhadap kebersihan lingkungan sangat memprihatinkan. Mereka membuang sampah di...

Dongeng Anak Hikayat Bunga Kemuning
pada zaman dahulu kala ada seorang raja yang dikenal arif dan bijaksana. Ia memiliki sepuluh orang puteri berparas cantik jelita bernama Puteri Jambon, Puteri Jingga, Puteri Nila, Puteri Hijau, Puteri Kelabu, Puteri Oranye, Puteri Merah Merona, dan Puteri Kuning. Tetapi karena terlalu...

Gambar 4. 1 Halaman awal kumpulandongeng.com

Gambar 4.1 menunjukkan halaman awal dari *website* kumpulandongeng.com. Pada halaman awal tersebut terdapat tab yang membagi pengelompokan atau kategori artikel menjadi tujuh, yaitu cerita anak, cerita asal mula, cerita bahasa Inggris, cerita legenda, cerita rakyat, dongeng anak, dan dongeng binatang. Pada kategori-kategori tersebut berisi daftar cerita rakyat yang sesuai dengan jenis cerita. Akan tetapi satu cerita bisa termasuk ke dalam lebih dari satu kategori. Cerita rakyat yang dimuat pada *website* tersebut tidak semua berasal dari Indonesia. Terdapat juga cerita rakyat yang berasal dari luar negeri.

The screenshot shows the website interface for 'Dongeng Anak Putih Salju'. At the top, there is an advertisement for 'bermitaga.com' featuring three cars: a BMW Seri 3 Bagus (Rp 70.000.000), a Suzuki Carry Mulus (Rp 9.000.000), and a Honda Estillo Istimewa (Rp 45.000.000). Below the ad is a 'Browsing Sekarang' button. The main content area displays the title 'Dongeng Anak Putih Salju' and the beginning of the story. A red box highlights a list of 'DONGENG YANG BERKAITAN' (Related Stories) on the left side, including 'Dongeng Gadis Penjual Korek Api', 'Dongeng Anak Bawang Merah dan Bawang Putih', 'Dongeng Anak Burung Bangau dan Seekor Katak', 'Dongeng Hikayat Bunga Kamuning', 'Dongeng Binatang Aini dan Burung Kecil', 'Dongeng Anak Seruling Sakti', and 'Dongeng Anak Kacang Bolong'. A red arrow points from the text in Gambar 4.1 to the advertisement and the list of related stories. The story text includes the following paragraphs:

Dongeng Anak Putih Salju. Dahulu kala, semua benda di alam ini mempunyai warna. Kecuali Salju. Tanah berwarna cokelat, Rumput berwarna hijau, Mawar berwarna merah, Langit berwarna biru, dan Matahari berwarna keemasan. Tidak ada warna yang tersisa untuk Salju.

"Sungguh aneh," pikir Salju sedih.

Akhirnya, Salju memang memutuskan untuk meminta sedikit warna pada benda-benda alam lainnya.

Pertama, Salju mendatangi Bumi dan berkata, "Bumi, berikanlah sedikit warna cokelatmu." Akan tetapi, Bumi tidak menjawab permintaan Salju. Salju lalu menyadari, ternyata Bumi sedang tidur.

Salju lalu pergi mendatangi Rumput dan berkata, "Rumput, berikanlah sedikit warna hijau-mu. Sayangnya, Rumput yang kikir pura-pura tidak menyangar. Ia pura-pura asyik memperhatikan belalang yang melompat-lompat di sekitarnya. Salju tidak putus asa. Ia kini mendatangi Mawar dan berkata, "Bunga Mawar, berikanlah sedikit warna merahmu. Mawar yang sombong langsung membuang muka.

menjawab pertanyaan Salju.

Dengan sedih, Salju pun pergi dan berteriak pada Langit. "Langit, berikanlah sedikit warna birumu! sayang sekali Langit terlalu jauh. Ia tidak mendengar teriakan Salju.

terpaksa Salju menoleh ke arah lain. Ia melihat ke kejauhan dan berteriak pada Matahari, "Matahari, berikanlah sedikit warna keemasanmu! Matahari sedang tergesa melintasi langit. Ia tak punya waktu untuk menjawab permintaan Salju.

Salju hampir putus asa. Namun ia masih terus berusaha sampai malam pun tiba. Akhirnya, Salju melihat setangkai bunga putih kecil yang sederhana di hutan. "Bunga kecil putih, siapa Salju. Bolehkah aku meminta sedikit warna cantikmu? pinta Salju penuh harap.

"Tentu saja, boleh, kata bunga itu. "ambilah warnaku sebanyak yang kamu mau! akhirnya Salju mengambil sedikit warna putih dari bunga itu.

Sejak saat itu, Salju berwarna putih. Dan sampai sekarang ini, hanya bunga itu yang tidak dirusak Salju pada musim dingin. Bunga itu bernama Snowdrop, atau Bunga Galantus Nivalis.

Demikianlah Dongeng Anak Putih Salju ... Selesai

Gambar 4. 2 Cerita rakyat yang dimuat kumpulandongeng.com

Artikel cerita rakyat yang disajikan pada website kurang menarik karena tidak terdapat gambar (Lihat Gambar 4.2). Gambar yang ditemui hanya terdapat pada *header website*. Pada beberapa artikel di akhir cerita terdapat paragraf hikmah atau pelajaran yang dapat diambil dari cerita tersebut, sehingga dapat membantu pengguna dalam menafsirkan tujuan pengarang tentang hikmah yang terkandung dalam cerita. Pada cerita yang ditampilkan terdapat kolom untuk dongeng yang berkaitan dengan cerita yang sedang ditampilkan.

Di samping itu, pada cerita yang ditampilkan terdapat iklan yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung ketika membaca cerita, dan menjadikan *website* tersebut tidak resmi dan formal (lihat Gambar 4.2). Selain itu juga dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam membaca artikel karena warna *background website* sama dengan warna *background* iklan.

Dongeng Binatang Kasuari dan Dara Mahkota

Advertisement | Posted Kang Ugh , Dongeng Binatang

Dongeng Binatang Kasuari dan Dara Mahkota. Pada zaman dahulu kala ketika binatang masih bisa berbicara ada seekor burung Kasuari memiliki sayap yang lebih lebar dan kuat jika dibandingkan dengan saat sekarang ini. Hal ini membuatnya menjadi seekor burung yang sombong. Selain sombong, ia pun seringkali juga berbuat curang saat memperebutkan makanan dengan teman-temannya. Sayapnya yang lebar biasa digunakannya untuk menyembunyikan buah-buahan ranum di atas pohon, sehingga burung-burung lainnya tidak bisa melihatnya. "Biar saja!" pikirnya, "Salah sendiri kenapa tidak mempunyai sayap yang lebar dan kuat seperti diriku."

"Wah, kalau begitu pastilah aku yang akan menang. Setahuku di hutan ini tidak ada burung lain yang memiliki sayap selebar dan sekuat punyaku," kata Kasuari dengan pongahnya.

"Tapi ada ketentuannya," kata burung Pipit. "Sebelum bertanding, peserta boleh saling mematahkan sayap lawannya. Bagaimana?"

"Baik. Tidak masalah bagiku." Jawab burung Kasuari dengan sombong.

Singkat cerita, seminggu kemudian sebagian besar burung telah berkumpul untuk menyaksikan perlombaan terbang antara Kasuari dengan Dara Mahkota. Meski tidak terlalu yakin, mereka semua berharap agar Dara Mahkota dapat memenangkan perlombaan tersebut.

Sementara itu, Kasuari yang melihat lawannya hanyalah seekor burung Dara Mahkota segera berkata sambil mengejek, "Hei... burung kecil, sadarlah. Engkau tidak akan mungkin menang melawanku."

Selanjutnya, Kasuari melangkah mendekati Dara Mahkota untuk mematahkan sayap-sayapnya. Terek! Terdengar bunyi sayap Dara Mahkota patah. Dara Mahkota pun memastikan localitas yang membuat seluruh burung menjadi miris hatinya. Kecuali si Kasuari. Padahal, sebenarnya Dara Mahkota hanya pura-pura kesakitan sebab sebelumnya ia telah menyelipkan dua bilah ranting di balik sayap-sayapnya. Jadi, yang terdengar seperti sayap patah tersebut sebenarnya adalah suara ranting yang patah.

Gambar 4.3 Konten cerita tidak cocok untuk dibaca anak-anak

Pada website tersebut terdapat cerita yang isinya tidak mendidik atau tidak cocok atau tidak baik untuk dibaca anak-anak karena adanya cerita kekerasan didalamnya. Seperti pada cerita rakyat yang berjudul Dongeng Binatang Kasuari dan Dara Mahkota (lihat Gambar 4.3). Selain itu terdapat cerita yang tidak tuntas dalam penyajiannya pada satu judul (lihat Gambar 4.4). Dan terdapat judul cerita yang sama, tetapi menampilkan konten cerita yang berbeda.



Gambar 4. 4 Isi cerita tidak tuntas

Copyright © 2014 ton [Kumpulan Dongeng](#) kumpulan dongeng anak dan cerita anak
[Sitemap](#) | [About Us](#) | [Contact Us](#) | [Privacy Policy](#) | [Google +](#)

Gambar 4. 5 Link *sitemap*, *about us*, *contact us*, dan *privacy policy*

Gambar 4.5 merupakan link yang terdapat di akhir halaman website. Halaman *Sitemap* yang memudahkan pengguna untuk melihat pemetaan kategori dan daftar isi dalam kategori tersebut. Halaman *About Us* berisi informasi seputar website, akan tetapi pada halaman tersebut tidak terdapat informasi mengenai pengurus ataupun kepemilikan dan sumber dalam memperoleh cerita. Hal tersebut menjadikan website tidak jelas keberadaannya menyangkut isi cerita yang disajikan, apakah cerita tersebut sudah

benar dan sesuai dengan yang sebenarnya. Pengguna dapat mengajukan pesan berupa pertanyaan atau koreksi terhadap cerita yang disajikan untuk pihak website pada halaman *Contact Us*. Ketika mengajukan pesan, pengguna harus melengkapi form pada halaman tersebut meliputi nama dan email. Hal tersebut karena balasan pesan akan dikirim ke email pengguna.

2) ceritarakyatnusantara.com

Website ini lebih menarik daripada dua *website* sebelumnya. Pada *website* ini penuh warna dan gambar pada halaman utama. Akan tetapi konten *website* terkesan kurang tertata, terlihat penuh dan tidak rapi. Gambar 4.6 merupakan tampilan halaman awal *website* ceritarakyatnusantara.com.

The screenshot shows the homepage of ceritarakyatnusantara.com. At the top, there is a navigation menu listing Indonesian provinces: Aceh | Sumatra Utara | Sumatra Barat | Riau | Kepulauan Riau | Sumatra Selatan | Bengkulu | Jambi | Lampung | Bangka Belitung | DKI Jakarta | Jawa Barat | Jawa Tengah | Yogyakarta | Jawa Timur | Banten | Bali | Kalimantan Barat | Kalimantan Selatan | Kalimantan Tengah | Kalimantan Timur | Sulawesi Utara | Sulawesi Tengah | Sulawesi Tenggara | Sulawesi Selatan | Sulawesi Barat | Gorontalo | NTB | NTT | Maluku | Maluku Utara | Papua | Papua Barat. A search bar with the text 'Google Pencarian Kueren' and a 'Cari' button is located below the menu.

The main banner features the title 'Cerita Rakyat Nusantara' in a large, stylized font. Below the banner, there is a section titled 'Berikan Donasi Anda' with the text: 'Jika Anda Merasa Website Ini Penting Bagi Anda atau untuk Pelestarian Dan Pengembangan Kearifan Lokal demi Pembangunan Karakter Bangsa Berikan Donasi Anda'. It includes logos for PayPal, Mandiri, and other payment methods. Below this is an advertisement for 'BALAI MELAYU MUSEUM HOTEL' with contact information: 'Jl. Gambiran 85, Yogyakarta 55161, Indonesia', 'Phone (+62 274) 414233', '831 8006', 'e-mail balaimelayuhotel@melayuonline.com', and 'www.balaimelayu.com'.

The 'Cerita Terbaru' section features two articles:

- Asal Mula Nama Lempur, Tebat Gelang, dan Tebat Jambi**: Lempur, Tebat Celang, dan Tebat Jambi merupakan tiga nama daerah yang terletak di wilayah Provinsi Jambi. Keberadaan nama ketiga daerah tersebut terkait dengan cerita seorang putri yang dihuk...
- Asal Mula Nama Simalungun**: Simalungun adalah nama salah satu kabupaten di wilayah Provinsi Sumatera Utara. Dulu, sebelum bernama Simalungun, daerah ini dikenal dengan nama Kampung Nagur. Namun karena sebuah peristiwa, daerah ...detail...>

At the bottom of the page, there is a list of provinces: Aceh, Sumatra Utara, Sumatra Barat, Riau, Kepulauan Riau, Sumatra Selatan, Bengkulu, and Jambi.

Gambar 4. 6 Tampilan antarmuka pada ceritarakyatnusantara.com

Website ini dikelola oleh swasta yaitu Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPBM), Yogyakarta. Seluruh isi *website* telah didaftarkan pada Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia (DepKumHam) Republik Indonesia. Pengurus *website* ini memiliki kantor yang terletak di daerah di Yogyakarta (tercantum pada *website*).

Ketika pertama mengakses halaman ini, muncul jendela *pop-up* tentang donasi yang digunakan untuk keberlangsungan *website* tersebut (lihat Gambar 4.6). Untuk informasi selengkapnya terdapat pada halaman Donasi, pada link di bagian akhir halaman. Donasi yang diterima akan digunakan untuk memenuhi biaya operasional yang sangat besar, agar upaya pelestarian cerita rakyat Nusantara tersebut tetap berjalan. Hal ini dikarenakan *website* ceritarakyatnusantara.com bersifat non komersial, dimana kelangsungan hidupnya tidak digantungkan sepenuhnya dari iklan. Kalaupun terdapat iklan, lebih bersifat informasi tentang produk-produk dan aktivitas-aktivitas terkait cerita rakyat di Indonesia. Sehingga pembaca pun tidak banyak terganggu dengan adanya iklan pada *website*.

Artikel cerita rakyat yang dimuat terdiri dari tiga bagian, yaitu pendahuluan cerita, isi dan pelajaran atau pesan moral yang terkandung dalam cerita (lihat Gambar 4.7). Di dalam cerita terdapat istilah daerah yang tidak diketahui artinya secara umum, sehingga pada akhir cerita terdapat catatan untuk terjemahan istilah daerah tersebut. Selain itu artikel cerita rakyat dapat dibagikan melalui berbagai media sosial, antara lain *twitter*, *facebook*, *email*, *gmail*, *tumblr* dan masih banyak lagi. Pembaca pun dapat melakukan penilaian untuk artikel cerita rakyat yang dimuat. Penilaian tertinggi atau terbaik jika pembaca memilih atau mengklik semua bintang (5 bintang), lihat Gambar 4.7.

Rating : ★★★★★ 1.8 (23 pemilih) **Fitur rate cerita**

Amat Mude adalah seorang putra mahkota dari Kerajaan Alas, Nanggroe Aceh Darussalam, Indonesia. Sebagai pewaris tahta kerajaan, ia berhak menjadi Raja Negeri Alas. Namun karena ia masih kecil dan belum sanggup mengemban tugas sebagai raja, maka untuk sementara waktu tampuk kekuasaan dipegang oleh *pakcik* (paman)-nya. Pada suatu hari, sang Pakcik membuang Amat Mude dan ibunya ke sebuah hutan, karena tidak ingin kedudukannya sebagai Raja Negeri Alas digantikan oleh Amat Mude. Bagaimana nasib permaisuri dan Putra Mahkota Kerajaan Alas selanjutnya? Ikuti kisahnya dalam cerita *Putra Mahkota Amat Mude* berikut ini!

* * *

Alkisah, di Negeri Alas, Nanggroe Aceh Darussalam, ada sebuah kerajaan yang diperintah oleh seorang raja yang arif dan bijaksana. Seluruh rakyatnya selalu patuh dan setia kepadanya. Negeri Alas pun senantiasa aman dan damai. Namun satu hal yang membuat sang Raja selalu bersedih, karena belum dikaruniai seorang anak. Sang Raja ingin sekali seperti adiknya yang sudah memiliki seorang anak.

Pada suatu hari, sang Raja duduk termenung seorang diri di serambi istana. Tanpa disadarinya, tiba-tiba permaisurinya telah duduk di sampingnya.

"Apa yang sedang Kanda pikirkan?" tanya permaisuri pelan.

"Dindaku tercinta! Kita sudah tua, tapi sampai saat ini kita belum mempunyai seorang putra yang kelak akan mewarisi tahta kerajaan ini," ungkap sang Raja.

"Dinda mengerti perasaan Kanda, Dinda juga sangat merindukan seorang buah hati belaija jiwa. Kita telah mendatangkan tabib dari berbagai negeri dan mencoba segala macam obat, namun belum juga membuahkan hasil. Kita harus bersabar dan banyak berdoa kepada Tuhan Yang Mahakuasa," kata permaisuri menenangkan hati suaminya.

* * *

Demikian cerita *Putra Mahkota Amat Mude* dari daerah Nanggroe Aceh Darussalam. Cerita di atas termasuk kategori dongeng yang mengandung pesan-pesan moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah keutamaan sifat tabah dan giat berusaha. Sifat ini tercermin pada sikap permaisuri dan Amat Mude yang senantiasa bersikap tabah menghadapi penderitaan dan selalu giat berusaha. Akhirnya mereka menjadi kaya dan hidup bahagia. Dikatakan dalam tunjuk ajar Melayu:

*wahai ananda cahaya mata,
rajin dan tekun dalam bekerja
penat dan letih usah dikira
supaya kelak hidupmu sejahtera*

Pelajaran lain yang dapat dipetik dari cerita di atas adalah bahwa jika perbuatan jahat seseorang dibalas dengan kebaikan, maka suatu saat orang yang berbuat jahat tersebut akan menyadari perbuatan jahatnya dan akan berbuat baik. Hal ini tergambar pada sikap dan perilaku Raja Muda yang selalu berniat jahat kepada Amat Mude, namun Amat Mude senantiasa membalas niat jahatnya tersebut dengan kebaikan. Akhirnya, Raja Muda pun menyadari perbuatannya dan menobatkan Amat Mude menjadi Raja Negeri Alas. (Samsuni /sas/112/11-08)

Sumber:

- Isi cerita diadaptasi dari L.K. Ara. 1995. *Cerita Rakyat dari Aceh*. Jakarta: Grasindo.
- Anonim. "Aceh", <http://id.wikipedia.org/wiki/Aceh>, diakses tanggal 26 November 2008.
- Tenas Effendy. 2006. *Tunjuk Ajar Melayu*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu bekerja sama dengan Penerbit AdiCita Karya Nusa.

[1] Dalam masyarakat Bugis, pemberian nama *Ambo Upe* tidak mesti kepada orang yang sudah berstatus bapak atau ayah, tetapi juga berlaku pada anak kecil.

[2] *Pangulu* artinya ulu, gagang badik.

[3] *Wanoa* artinya warangka atau sarung.

Dibaca 12.135 kali

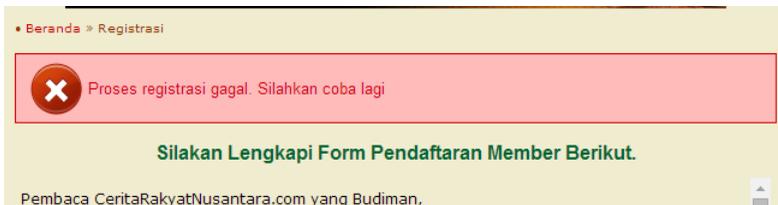
Share

39

Membagi cerita rakyat melalui sosmed

Gambar 4.7 Konten cerita rakyat pada ceritarakyatnusantara.com

Dalam website ini terdapat fitur *member* yang memiliki keistimewaan yaitu dapat mengakses semua menu dan konten yang tersedia. Pada halaman *register member* dijelaskan bahwa apabila pembaca belum menjadi member maka tidak dapat mengakses semua menu dan konten seperti menu Cerita Rakyat Terbaru dan Artikel. Akan tetapi setelah pembaca mencoba mengakses menu tersebut tanpa *login*, ternyata pembaca tetap dapat mengakses semua menu dan konten yang ada. Jadi dengan kata lain fitur *member* pada *website* ini tidak atau belum berfungsi dengan baik. Selain itu ditemukan *error* ketika melakukan *register member* (lihat Gambar 4.8).



Gambar 4. 8 Proses registrasi daftar member gagal

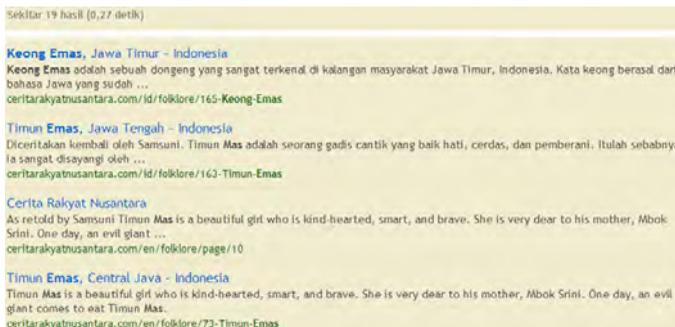
Kategori cerita dibagi ke dalam provinsi-provinsi di Indonesia, yang terletak di bagian atas website (lihat Gambar 4.9) dan kolom sebelah kiri (lihat Gambar 4.10). Dalam website ini juga terdapat peta situs, untuk memudahkan pengguna melihat pengelompokan konten website secara keseluruhan. Selain berbahasa Indonesia, website ini juga menyediakan konten dengan bahasa Inggris. Terdapat fitur pencarian pada website menggunakan API google *search* (lihat Gambar 4.11).



Gambar 4. 9 Kategori pada bagian atas halaman website



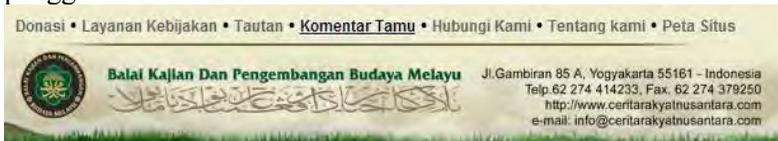
Gambar 4. 10 Kategori pada bagian kiri halaman website



Gambar 4. 11 fitur pencarian dengan google API

Tab berita dan artikel berisi tentang berita dan artikel seputar cerita rakyat di Indonesia. Isi berita-berita dan artikel-artikel ini menunjang pentingnya pelestarian cerita rakyat Nusantara, yang juga merupakan warisan budaya Indonesia. *Website* ceritarakyatnusantara menyediakan buku cerita rakyat untuk dipesan. Buku cerita rakyat yang dijual tersedia pada tab Kedai Pustaka. Tab tersebut berisi daftar buku yang dijual beserta informasi mengenai buku, meliputi pengarang, penerbit, tanggal terbit, jumlah halaman, sinopsis dan harga buku.

Dalam mengakses *website* ini terdapat ketentuan layanan dan penggunaan yang tertera pada link Layanan Kebijakan di akhir halaman *website* (lihat Gambar 4.12). Link Komentar Tamu memuat halaman yang berisi email dari pembaca yang dikirimkan kepada redaksi, atau bisa dengan mengisi langsung *form* yang terdapat pada halaman Hubungi Kami untuk mengirimkan komentar. Tetapi halaman Komentar tersebut tidak menampilkan komentar dari pembaca, hanya informasi atau penjelasan tentang penggunaan halaman tersebut.



Gambar 4. 12 Link pada akhir halaman ceritarakyatnusantara.com

Untuk informasi tentang *website* ceritarakyatnusantara terdapat pada link Tentang Kami pada akhir halaman *website*. Di dalam halaman tersebut terdapat empat link yang *direct* ke halaman untuk memuat informasi tentang ceritarakyatnusantara.com, Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPB), kru CeritaRakyatNusantara.com, dan berita seputar aktivitas CeritaRakyatNusantara.com. seperti pada Gambar 4.12.

3) seasite.niu.edu

Seasite merupakan *website* Pusat Studi Asia Tenggara di Northern Illinois University. Pada menu Indonesia akan ditemukan berbagai macam hal yang berkaitan dengan Indonesia. Menu tersebut dibuat oleh Tim Bahasa Indonesia Pusat Studi Asia Tenggara Northern Illinois University. Dilihat dari kontennya, menu ini digunakan untuk mengenalkan segala sesuatu tentang Indonesia yang dibagi menjadi enam kategori pada tab di halaman awal (lihat Gambar 4.13). Tab Reformasi menyajikan gambaran dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris tentang proses reformasi politik tahun 1998 yang terjadi di Indonesia. Halaman tersebut memuat berbagai informasi penting bagi mereka yang

tertarik dalam politik Indonesia. Tab Arts & Culture menyajikan kesenian dan budaya yang berasal dari Indonesia, diantaranya alat musik tradisonal, cerita rakyat, kesenian daerah, suku di Indonesia, dan kuliner. Pada kategori News on Indonesia berisi media online di Indonesia seperti kompas, detik.com, Jakarta Post, Republika, dan media berita online di Indonesia lainnya. Tab Themes berisi tentang pelajaran bahasa Indonesia dengan topik-topik tertentu yang telah disediakan website. Tab Grammar berisi tentang penggunaan tata bahasa. Tab Readings berisi tentang bacaan dan percakapan bahasa Indonesia.

SEASite Indonesia

Welcome to SEASite Indonesia
click for video
Broadband User

Kamus Besar
The Main Dictionary
Indonesian - English
*** Get a copy for your computer ***
English-Indonesian

Bahasa Indonesia di NIU
Indonesian at NIU
Learning Indonesian at Northern Illinois University

Belajar Bahasa Indonesia dalam Tujuh Hari
Learning Indonesian in 7 Days
Simple steps to learn Indonesian in a short time

Video
Learn Bahasa Indonesia from news, songs, documentary, etc.

Database Foto-foto Asia Tenggara
Database of photographs of Southeast Asia
A searchable database of pictures from Indonesia and other countries of Southeast Asia

Berita Tanah Air

Dibuat oleh
Tim Bahasa Indonesia
Pusat Studi Asia Tenggara
Northern Illinois University

INDONESIA

Komentar dan Saran
Send Your Comment

GUIDE TO SEASite INDONESIA

Center for Southeast Asian Studies at NIU
Scholarships to Study Southeast Asian Languages at NIU
Southeast Asian Studies Summer Institute at the University of Wisconsin, Madison

Resources for teaching the Mahabharata, Ramayana, wayang, Southeast Asian Literature in Translation
Patricia Henry ghenry@niu.edu
Northern Illinois University

[Wayang Slides](#) [Links for SEASite and other sources](#)
Please take a moment to fill out our [SEASite Survey](#)

Gambar 4. 13 Halaman awal seasite.niu.edu

Website ini lebih berfungsi untuk mengenalkan Indonesia pada orang asing atau untuk orang luar negeri. Orang-orang tersebut akan mudah mengenal Indonesia karena *website* ini lengkap dan telah mencakup semuanya, mulai dari penggunaan bahasa Indonesia sampai kesenian dan kebudayaan yang terdapat di Indonesia.

Halaman cerita rakyat yang terdapat pada kategori *Arts & Culture*, memuat kategori yang berdasarkan provinsi di Indonesia darimana cerita rakyat berasal. Tetapi beberapa kategori tidak dapat diakses karena tidak atau belum terdapat cerita rakyat di dalamnya. Lebih lanjut, dalam setiap kategori hanya terdapat satu cerita rakyat beserta sumber darimana cerita tersebut didapat. Halaman artikel cerita rakyat menampilkan asal daerah, judul, isi, dan sumber cerita (lihat Gambar 4.14).



Gambar khas daerah atau gambar yang presentatif pada cerita

Gambar 4. 14 Cerita rakyat yang ditampilkan pada sebsite.niu.edu

Setiap paragraf pada cerita rakyat memiliki simbol *speaker* di awal paragraf. Ketika simbol tersebut diklik, akan menampilkan halaman audio yang memperdengarkan suara rekaman sesuai isi paragraf cerita. Kemudian, setiap cerita yang dimuat, dapat menampilkan gambar khas sesuai asal daerah cerita rakyat atau gambar yang presentatif terhadap judul cerita (lihat Gambar 4.14).

4) cerita-rakyat.com

Pada *website* ini tidak hanya memuat cerita rakyat di Indonesia tetapi juga dari luar negeri, dan tidak hanya memuat cerita rakyat

tetapi juga cerita motivasi yang menginspirasi. Cerita disajikan dengan mengelompokkan ke dalam lima tab, yaitu Cerita Rakyat Nusantara, Cerita Rakyat & Motivasi Luar Negeri, Mitos, Dongeng, dan Cerita Motivasi. Pada bagian kanan *website* juga terdapat kategori cerita yang dikelompokkan dalam provinsi di Indonesia. Selain itu untuk memudahkan mencari cerita yang diinginkan sesuai kata kunci, *website* ini menyediakan fitur pencarian untuk penggunanya (lihat Gambar 4.15).

Pada halaman awal *website* menampilkan cerita rakyat Nusantara secara utuh yang berjudul Kali Gajah Wong, dan cuplikan cerita rakyat yang berasal dari Cina (lihat Gambar 4.15). Akan tetapi gambar dan sub judul yang ditampilkan tidak sesuai dengan isi cerita Kali Gajah Wong. Sehingga terdapat cerita yang tidak relevan antara judul dan gambar yang ditampilkan. Selain itu terdapat *thumbnail-thumbnail* gambar dan judul cerita dari tab menu Dongeng.



Gambar 4. 15 Halaman awal cerita-rakyat.com

Artikel cerita yang disajikan pada website ini juga dapat dibagikan melalui media sosial *facebook*, *twitter*, *google plus*, *email* dan media sosial lainnya. Pengguna juga dapat mengirimkan komentar untuk artikel cerita. Komentar yang dikirim pengguna akan ditampilkan pada menu komentar pada baris setelah kategori provinsi. Pada menu tersebut juga terdapat tab cerita yang populer dan terakhir diupload pada *website*. Menu *recent post* dan *recent comments* juga tersedia di bagian akhir halaman *website*.

Fitur *Random Post* untuk menampilkan cerita secara acak, yang terdapat di akhir halaman *website*. Pengguna juga dapat melakukan refresh random post untuk mengganti artikel cerita yang ditampilkan dengan artikel cerita yang lain. Random post ditampilkan berupa kotak gambar kecil dari cerita (lihat Gambar 4.16).



Gambar 4. 16 Refresh rekomendasi cerita

Pengguna selain menikmati cerita yang disajikan website, juga dapat ikut berkontribusi dengan ikut mengirimkan cerita pada *website* cerita-rakyat.com. Pada *website* telah menyediakan tab Kirim Cerita yang berisi form untuk informasi kontributor meliputi nama, *email*, *subject*, pesan dan juga *file* cerita yang ingin dimuat pada *website*. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal

ini adalah file yang dikirim. File yang dikirim harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Website cerita-rakyat.com dikelola perorangan oleh Yuwono Cahyadi, yang dimuat di halaman About Us. Selain itu keberlangsungan website juga dari kontribusi pengguna yang ikut mengirimkan cerita pada website.

5) dongeng.org

Tampilan antarmuka dongeng.org seperti tampilan blog pada umumnya. Dongeng.org merupakan kumpulan dan contoh cerita rakyat & dongeng anak indonesia nusantara tentang legenda danau toba, asal usul candi, hikayat bunga kemuning, cerita malin kundang. *Website* tersebut mencoba untuk melestarikan cerita-cerita rakyat Nusantara Indonesia supaya tetap lestari dan tidak terlupakan sampai anak-cucu. Informasi mengenai *website* ini terdapat pada kolom bagian kanan website, setelah bagian iklan (lihat Gambar 4.17).

The screenshot shows the homepage of dongeng.org. At the top, there is a navigation menu with links for HOME, DONGENG, CERITA RAKYAT, CERITA, TOKOH, and KURIR CERITA KI DONGENG. The main content area features an article titled "Putri Bulan" dated "02 MAY 2015". To the right of the article, there is a yellow advertisement for DAPURHOSTING.COM, which includes a search bar for domain names and a "Cari domain" button. Below the advertisement, there is a section titled "Dongeng Cerita Rakyat Indonesia" with a red arrow pointing to a link labeled "CARI DONGENG & CERITA RAKYAT".

Gambar 4. 17 Halaman awal dongeng.org

Iklan yang terdapat pada *website* ini merupakan iklan hosting, yang digunakan oleh *website* tersebut. Selain itu, iklan juga muncul pada halaman artikel cerita. Adanya iklan di tengah-

tengah artikel akan mengganggu pengguna ketika membaca artikel cerita. Pada kolom yang sama, di bagian bawah informasi website terdapat fitur pencarian untuk cerita yang dimuat *website*. Fitur pencarian ini tidak terlalu terlihat karena letaknya terlalu bawah ketika mengakses halaman awal, sehingga pengguna harus *menscroll* halaman *dongeng.org*, baru dapat menemukan fitur tersebut.

Cerita nusantara tidak dikelompokkan dalam tiap provinsi di Indonesia. Pembaca dapat mengetahui asal cerita rakyat dari label pada artikel, yang berisi kata kunci tentang isi cerita rakyat dan asal cerita rakyat. *Tab-tab* pada *website* berfungsi sebagai pengelompokan cerita yang dimuat. Terdapat empat kelompok cerita, antara lain Dongeng, Cerita Rakyat, Cerpen, dan Tokoh. Selain *tab* untuk kelompok cerita, terdapat *tab* Kirim Cerita ke Dongeng untuk pengguna yang ingin berpartisipasi mengisi cerita di *dongeng.org*. Caranya adalah dengan mengisi *form* yang disediakan pada *tab* tersebut. *Form* tersebut meliputi judul, kategori (sesuai dalam kelompok pada *tab*), dan isi cerita beserta sumber. Seperti pada website sebelumnya, perlu diperhatikan pada cerita yang dikirimkan kontributor. Cerita tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Pada halaman awal *website* menampilkan sebuah cerita secara utuh yang berjudul Putri Bulan, dan cuplikan cerita-cerita yang ada di *website* (lihat Gambar 4.17). Selain itu terdapat *thumbnail-thumbnail* berupa gambar dan judul cerita untuk *post* Dongeng Terbaru (lihat Gambar 4.18). Tetapi sebagian besar gambar cerita yang ditampilkan tidak sesuai dengan isinya.

Pada akhir artikel cerita terdapat *post* tentang artikel terkait. Artikel terkait berupa gambar dan judul cerita. Selain itu terdapat komentar mengenai cerita yang ditampilkan. Pembaca pun dapat mengirimkan komentar (lihat Gambar 4.19).

Dongeng Terbaru



Tampe Ruma Sani
Cerita ini berasal dari Dompus, salah satu kabupate



La Golo
Cerita ini berasal dari Dompus, salah satu kabupate



Putri Bulan
Suatu hari, salah satu teman Hou I menceritakan te



Nabang Si Penunggang Paus
Pada suatu masa saat pulau Andalus dipimpin oleh S.

Gambar 4. 18 Rekomendasi cerita terbaru

By **CERITA TIMUN MAS** | [sidikpratamas](#) 27 May 2013

[...] itu. Setiap hari mereka merawat tanaman yang mulai tumbuh itu dengan sebaik mungkin. Berbulan-bulan kemudian tumbuhlah sebuah mentimun berwarna [...]

By **resa** 09 Jun 2013

gk nyambung crita ny masak crita ny setengah-stengah , yg nulis sypa sehh ????

Leave a Reply

Name

E-mail

Message

Gambar 4. 19 Kirim komentar cerita

6) ceritarakyat.50webs.com

Cerita rakyat yang disajikan pada website ini menggunakan bahasa Inggris. Pada halaman awal website memuat cuplikan-cuplikan cerita rakyat dari berbagai provinsi Indonesia (lihat Gambar 4.20). Cerita rakyat tersebut dikelompokkan atau dikategorikan dalam provinsi-provinsi di Indonesia. Namun, tidak semua provinsi menjadi kategori dalam website tersebut.

Kategori-kategori tersebut memuat daftar cerita rakyat, beserta sedikit cuplikan cerita, yang berasal dari provinsi sesuai nama kategori. Artikel cerita yang ditampilkan hanya berupa tulisan, tidak terdapat gambar. Gambar hanya terdapat pada *header website*. Adanya gambar bergerak pada *header website* membuat kesan website lebih berwarna, karena website terkesan polos karena tidak adanya gambar sama sekali yang ditampilkan.

Dari halaman awal website hingga ketika dimuat artikel cerita rakyat, terdapat iklan pada bagian awal dan akhir halaman. Adanya iklan pada website ini menjadikan website tersebut tidak resmi dan formal. Selain itu juga dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam membaca artikel karena warna *background website* sama dengan warna *background* iklan.

CERITA RAKYAT
INDONESIAN FOLKLORE

Folklore Province

- West Java
- East Java
- Central Java
- West Kalimantan
- South Kalimantan
- North Sumatra
- West Sumatra
- Central Sulawesi
- Nanggroe Aceh Darussalam
- Bali
- Riau

Relax and Dive Bunaken
relaxanddive.com/indonesian-
islands-small-dive-groups-PADI-5-Star-in-Bunaken

Iklan

As the world's largest archipelago, Indonesia is home to hundreds of ethnic group with diverse languages and cultures. One of the heritages of the country is cerita rakyat. For those who don't know, cerita rakyat is a form of tale, folklore, legend or myth from the country Indonesia. Its origins are probably an oral culture of stories that explain events or establish moral lessons. Cerita rakyat is usually tied in with a province or region of Indonesia.

So... here's some collection of cerita rakyat:

Cindelaras (cerita rakyat from East Java)
Cindelaras was a healthy boy that lived in the forest. He had a rooster. The rooster is no ordinary rooster. The rooster could sing. Every morning, the rooster woke Cindelaras up with its beautiful song. "My master is Cindelaras, his house is in the woods, he's the son of Rusten Indras." The rooster often sang that song... [Click here for the complete tale.](#)

Sangkuriang (cerita rakyat from West Java)
On his journey, Sangkuriang stopped at a village and met and fell in love with a beautiful girl. He didn't realize that the village was his homeland and the beautiful girl was his own mother, Dayang Sumbi. Their love grew naturally and he asked the girl to marry him. One day, Sangkuriang was going on a hunt. He asked Dayang Sumbi to fix the turban on his head. Dayang Sumbi was startled when she saw a scar on his head at the same place where she years ago, hit Sangkuriang on the head... [Click here for the complete tale.](#)

Gambar 4. 20 Halaman awal ceritarakyat.50webs.com

7) dongeng.info

Halaman awal website dongeng.info sangat polos dan sederhana, tidak terlihat gambar apapun pada website tersebut. Halaman tersebut memuat cuplikan cerita rakyat dan kelompok untuk Cerita Terbaru dan Kategori (lihat Gambar 4.21). Pada *website* tersebut tidak banyak informasi mengenai pengelola. Informasi mengenai *website* terdapat pada keterangan singkat setelah judul *website* yang juga terdapat pada halaman *About*. Jika pengguna ingin menghubungi *website* untuk menyampaikan saran dan kritik, dapat dengan mengisi *form* pada halaman *Contact Us* (lihat Gambar 4.22). Apabila pengguna ingin mendapatkan respon yang cepat, pengelola telah mencantumkan nomor yang dapat dihubungi. Menu link tersebut berada pada bagian akhir *website* (lihat Gambar 4.23)

Kumpulan Cerita Dongeng

Kumpulan Dongeng Indonesia, Cerita Rakyat, Legenda, Dongeng Anak, dan Dongeng Sejarah di Indonesia.

Dongeng.info - Home

PERSABABATAN BURUNG PIPIT, LABA-LABA DAN SEMUT HITAM

Sedang itu udara sangat dingin, sebab semalaman langit terus menerus mencurahkan air hujan. Daun-daun dan permukaan tanah di tepi hutan masih basah. Sementara aliran air sungai lebih besar dari biasanya. Sehingga banyak daun dan ranting yang kering terhanyut ikut aliran air sungai. Di salah satu dahan pohon, nampak burung ...
Continue reading →

Posted on 28 June 2013 by dongeng - Leave a comment

Dia atau dia?

Deg-degan itu muncul lagi.. Saat aku bertemu dengannya Saat engkau menepiku Saat engkau tersenyum kepadaku Saat aku beramamamu Rindu itu... seringgali timbul jika aku tak bertemu Cemburu itu... seringgali berusa jika engkau beramamnya Sedih itu... sering menyilip jika ku tak menemukamu Kesesa itu sering beresang di relung ini jika ...
Continue reading →

Posted on 24 June 2013 by dongeng - Leave a comment

Dongeng Anak Indonesia - Kisah Harimau Sombong Dan Gong Ajajib

Dongeng anak Indonesia akan bercerita tentang harimau yang sombong. Dongeng anak Indonesia ini diawali dari sebuah hutan dimana harimau

ADVERTISEMENT



Iklan

CELAH TERBARU

- PERSABABATAN BURUNG PIPIT, LABA-LABA DAN SEMUT HITAM
- Dia atau dia?
- Dongeng Anak Indonesia - Kisah Harimau Sombong Dan Gong Ajajib
- HITAM DAN PUTIH...
- pengutipan itu...
- Ane
- Ryan Tempat Sajat Nyaman di Ujung Campus BIPart-2)

Rekomendasi cerita

Gambar 4. 21 Halaman awal dongeng.info

Contact Us
Posted on 10 April 2013 by dongeng - Leave a comment

Pada halaman ini anda bisa menghubungi kami, jika ada saran, kritik, pertanyaan, atau mungkin anda ingin memasang iklan di Blog DeCocoz anda bisa menghubungi kami melalui contact form di bawah.

Dengan senang hati kami akan segera membalas email anda yang masuk ke kami, dan jika pesan anda belum sempat kami balas tunggu hingga 2 x 24 jam hal ini dikarenakan kesibukan admin dari Blog Decocoz ini dan mohon dimaklumi.

Untuk Fast Respon anda bisa sms ke nomer 082141125419

Gambar 4. 22 Halaman *contact us* pada dongeng.info

Gambar 4. 23 Link pada bagian akhir website

Dalam mengakses *website* tersebut, pengguna perlu memperhatikan tentang kebijakan yang dimuat pada halaman *Privacy Policy*. Selain kebijakan, pengguna juga perlu memperhatikan sangkalan terhadap *website* yang dimuat pada halaman Disclaimer. Kebijakan dan sangkalan tersebut dimuat dalam bahasa Inggris.

Untuk tiap artikel cerita, pengguna dapat mengirim komentar untuk cerita. Juga dapat membagikan cerita melalui media sosial yaitu *facebook*, *twitter* dan *google plus*. Pada halaman cerita juga menampilkan rekomendasi cerita untuk dibaca pengunjung (lihat Gambar 4.24).

The image shows a section of a website with the following elements:

- Pengunjung Lain Juga Suka:** A list of related content, including "Kumpulan cerita daerah Maluku".
- Share This:** Social media sharing buttons for Facebook, Twitter, and Google+.
- Menyebarkan cerita:** A red arrow points from the social sharing buttons to this text label.
- Leave a Comment:** A form with fields for Name, Email, and Website, and a large text area for the comment. A note states "Your email address will not be published. Required fields are marked *".
- Mengirim komentar pada cerita:** A blue bracket on the right side of the page groups the comment form and the "Send your comment" button under this label.
- Author Info:** At the bottom, it says "— Si Sigarakli dan Si Limbat" and "Buaya Ajab —".

Gambar 4. 24 Menyebarkan dan mengirim komentar pada cerita

Kategori yang terdapat pada *website* tidak tertata, tidak dikelompokkan dengan baik sesuai dengan jenis cerita ataupun asal cerita. Sehingga pengguna akan kesulitan ketika ingin mencari cerita untuk kategori tertentu. Kategori dapat memudahkan pengguna dalam mencari cerita yang diinginkan, karena pada *website* ini tidak terdapat fitur pencarian. Sehingga

Kebutuhan	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah
Mencari cerita rakyat	-	✓	-	✓	✓	-	-	3
Share cerita rakyat	-	✓	-	✓	-	✓	✓	4
Mengelompokkan kategori dalam provinsi	-	✓	✓	✓	-	✓	-	4
Mengirim cerita rakyat	-	-	-	✓	✓	-	-	2
Membaca artikel dan berita seputar cerita rakyat	-	✓	-	-	-	-	-	1
Daftar dan login member	-	✓	-	-	-	-	-	1
Memberikan komentar	-	✓	-	✓	✓	-	✓	4
Membaca related post	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	6
Tidak dapat copy paste pada cerita rakyat	-	✓	-	-	-	-	-	1
Rate cerita	-	✓	-	-	-	-	-	1
Kebijakan atau aturan website	✓	✓	-	-	-	-	✓	3
Melihat rekomendasi cerita	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	5
Konten sesuai dengan judul	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	6
Konten dapat dipertanggungjawabkan	-	✓	✓	✓	-	-	-	3

Keterangan nomor website :

1. kumpulandongeng.com
2. ceritarakyatnusantara.com
3. seasite.niu.edu
4. cerita-rakyat.com
5. dongeng.org
6. ceritarakyat.50webs.com
7. dongeng.info

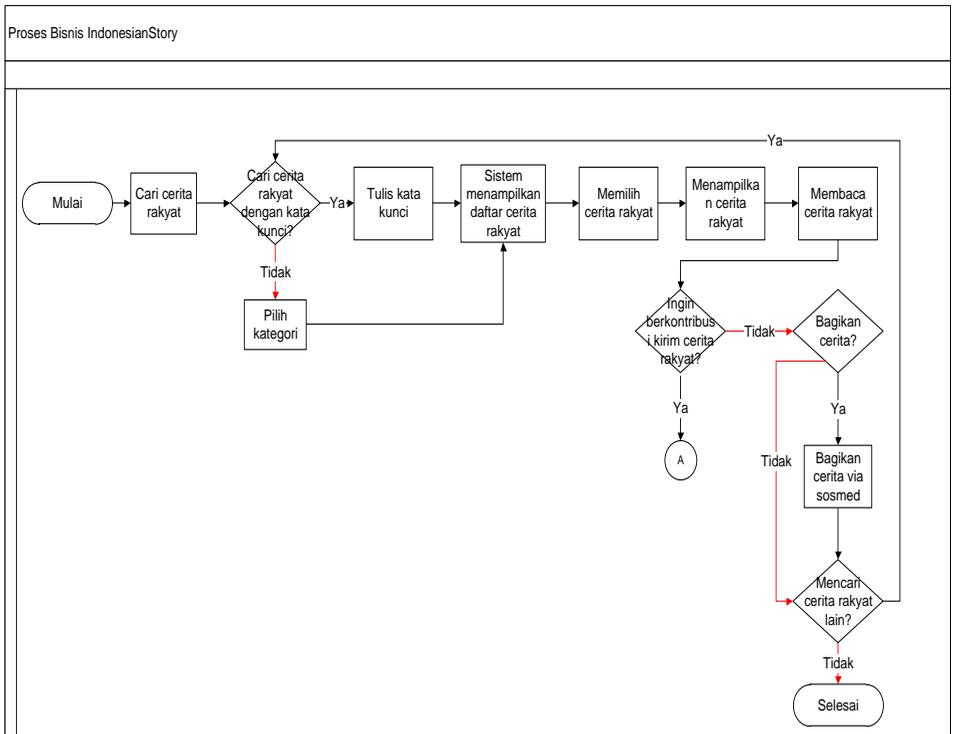
4.1.3 Hasil review

- 1) Kebutuhan yang dimasukkan pada *basic requirement* merupakan kebutuhan yang dimiliki oleh *website* yang berjumlah lebih dari atau sama dengan 4. Sehingga apabila suatu kebutuhan hanya dimiliki oleh kurang dari 4 *website*, kebutuhan tersebut tidak termasuk *basic requirement*. Berikut ini nama kebutuhan dan jumlah *website* pembanding yang memiliki kebutuhan tersebut :
 - membaca cerita rakyat (7)
 - membagi cerita rakyat (4)
 - mengelompokkan kategori dalam provinsi (4)
 - memberikan komentar (4)
 - membaca *related post* (6)
 - melihat rekomendasi (5)
 - kesesuaian konten dengan judul (6)

- 2) *Basic requirement* dapat dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. kebutuhan fungsional pada *basic requirement* antara lain : 1) membaca cerita rakyat, 2) membagi cerita rakyat, 3) mengelompokkan kategori dalam provinsi, 3) memberikan komentar, 4) membaca *related post*, dan 5) melihat rekomendasi. Sedangkan untuk kebutuhan non fungsionalnya adalah kesesuaian konten dengan judul.

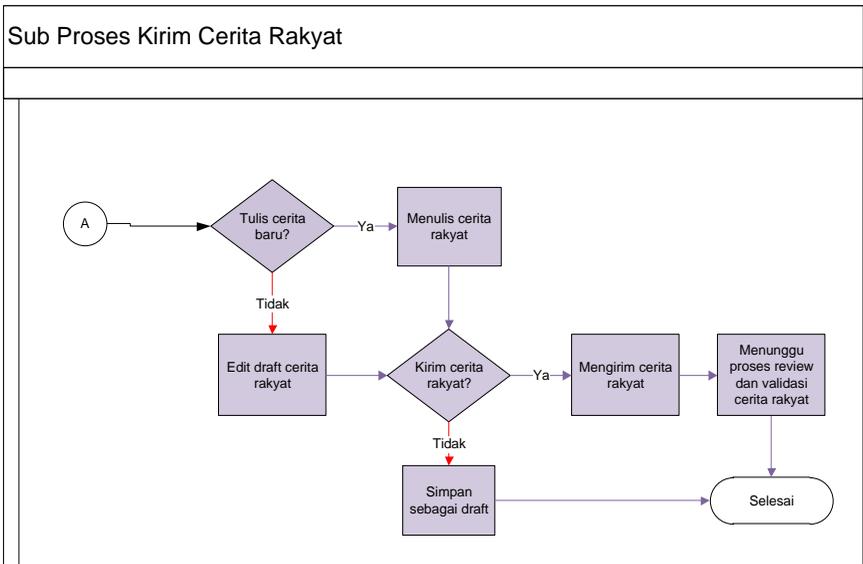
4.2 Proses Bisnis IndonesianStory

Proses bisnis pada IndonesianStory dibagi menjadi tiga proses, yaitu proses bisnis IndonesianStory, sub proses kirim cerita rakyat, dan sub proses review cerita rakyat. Gambar 4.26 merupakan alur proses untuk Pengunjung yang mengakses IndonesianStory.

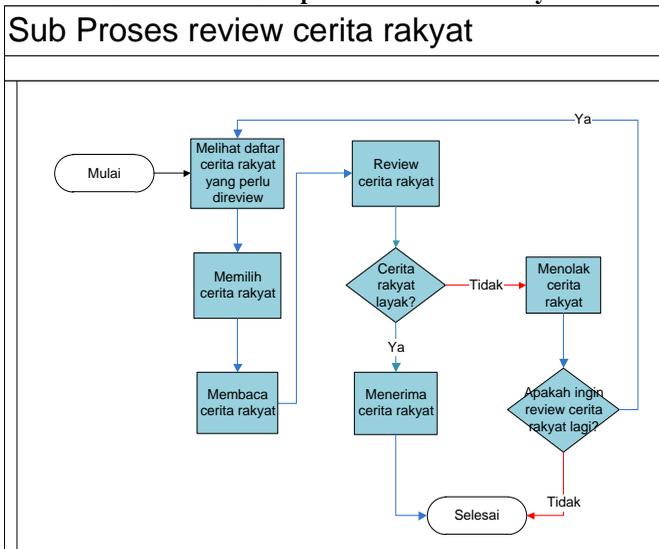


Gambar 4. 26 Proses bisnis IndonesianStory

Pengunjung melakukan pencarian pada IndonesianStory untuk mendapatkan cerita rakyat. Cerita rakyat yang dibaca oleh pengunjung dapat disebarakan untuk lebih mengenalkan budaya cerita rakyat Indonesia pada masyarakat luas. Pada IndonesianStory, masyarakat dapat ikut berpartisipasi dalam pelestarian cerita rakyat, dengan mengirim cerita rakyat (lihat Gambar 4.27). Cerita rakyat yang dikirimkan, tidak langsung ditampilkan pada IndonesianStory. Tetapi dilakukan review terlebih dahulu, apakah cerita rakyat telah sesuai dengan keadaan sebenarnya dan layak ditampilkan pada IndonesianStory (lihat Gambar 4.28).



Gambar 4. 27 Sub proses kirim cerita rakyat



Gambar 4. 28 Sub proses review cerita rakyat

4.3 Model Aktor

Dari *basic requirement* pada Sub Bab 4.1.3, didapat dua jenis aktor yaitu Pengunjung dengan tipe aktor *role* dan IndonesianStory dengan tipe aktor *agent*. IndonesianStory merupakan *agent* karena IndonesianStory berupa sistem yang akan digunakan oleh dan berinteraksi dengan Pengunjung yang memiliki tujuan untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia. Selain itu pada *basic requirement* terdapat kebutuhan *pengelompokan kategori cerita dalam provinsi*, sehingga dibutuhkan aktor baru yaitu Administrator untuk mengelola kategori-kategori tersebut. Administrator merupakan aktor dengan tipe *role*. Gambar 4.29 merupakan model aktor yang didapat dari *basic requirement*. Gambar tersebut menunjukkan bahwa Pengunjung dan Administrator memainkan atau mengakses pada IndonesianStory.



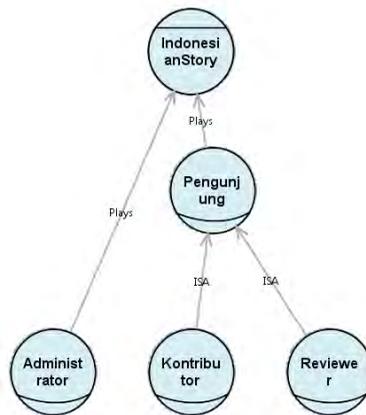
Gambar 4. 29 Model aktor dari *basic requirement*

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, IndonesianStory memiliki tujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia.

Penyebaran warisan dan pelestarian budaya tergantung pada ketersediaan media digital. Salah satu metode yang efektif untuk penyebaran warisan budaya adalah melalui multimedia yang berkontribusi untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan,

menerima, mengkonsumsi, mengubah dan berbagi informasi tentang warisan budaya [17].

Menurut Jeffrey L, Whitten, tujuan utama dari sistem informasi adalah mengumpulkan, memproses, dan menukar informasi antar pelaku bisnis serta didesain untuk mendukung operasi sistem bisnis [18]. Sehingga untuk mencapai tujuan pelestarian budaya, maka IndonesianStory harus memenuhi tiga proses yaitu mengumpulkan cerita rakyat, menyimpan cerita rakyat, dan menyebarkan cerita rakyat. Dari ketiga proses tersebut, aktor Pengunjung lebih banyak melakukan proses menyebarkan cerita rakyat. Sehingga IndonesianStory membutuhkan aktor untuk melakukan proses mengumpulkan dan menyimpan cerita rakyat.



Gambar 4. 30 Hirarki aktor IndonesianStory

Pelestarian tidak dapat berkembang jika tidak didukung oleh masyarakat. Pelestarian harus diperjuangkan oleh masyarakat [19]. Sehingga pada IndonesianStory, masyarakat atau pengunjung dapat melakukan proses mengumpulkan cerita rakyat. Oleh karena itu, muncul aktor Kontributor dengan tipe *role* untuk mengirimkan cerita rakyat. Cerita rakyat yang dikirimkan tersebut perlu direview terlebih dahulu sebelum disimpan dan ditampilkan

pada IndonesianStory. Hal ini dilakukan untuk memastikan cerita rakyat yang dikirimkan Kontributor telah benar dan sesuai dengan yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan pada Sub Bab 4.1 banyak ditemukan inkonsistensi cerita rakyat pada *website* yang dijadikan sebagai *benchmark*, seperti ketidaksesuaian judul dengan gambar (Gambar 4. 1), isi cerita tidak cocok untuk anak-anak (Gambar 4. 3, dan redundansi judul (Gambar 4. 4). Sehingga dengan adanya *review* pada cerita rakyat, IndonesianStory dapat menjadi *website* yang *reliable* atau dapat dipercaya oleh Pengunjung. Sehingga diperlukan aktor yang berperan untuk melakukan review terhadap cerita yang dikirim. Aktor ini adalah aktor Reviewer dengan tipe *role*.

Dengan demikian, pada IndonesianStory terdapat lima aktor yang terlibat, yaitu empat *role* dan satu *agent*. Gambar 4.30 menunjukkan hirarki aktor. Pada gambar tersebut terdapat dua jenis hubungan aktir, yaitu *plays* dan ISA. Hubungan aktor „*plays*“ pada Administrator dan Pengunjung menunjukkan bahwa *role* Administrator dan Pengunjung yang berperan serta pada IndonesianStory. Sedangkan hubungan aktor „ISA“ pada Kontributor dan Reviewer menunjukkan bahwa Pengunjung dapat dispesialisasikan ke dalam pengguna Kontributor dan Reviewer. Keterangan untuk tiap aktor ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Aktor atau pengguna pada model SR

Tipe aktor	Nama aktor	Keterangan
<i>Agent</i>	IndonesianStory	Sistem yang dilakukan perancangan, yang berperan dalam melestarikan budaya cerita rakyat Indonesia dengan mengumpulkan, menyimpan dan menyebarkan cerita rakyat
<i>Role</i>	Pengunjung	Merupakan masyarakat umum yang mengakses <i>website</i> IndonesianStory.
	<i>Administrator</i>	Pengguna IndonesianStory yang berperan untuk melakukan pengelolaan akun pengguna pada <i>website</i>

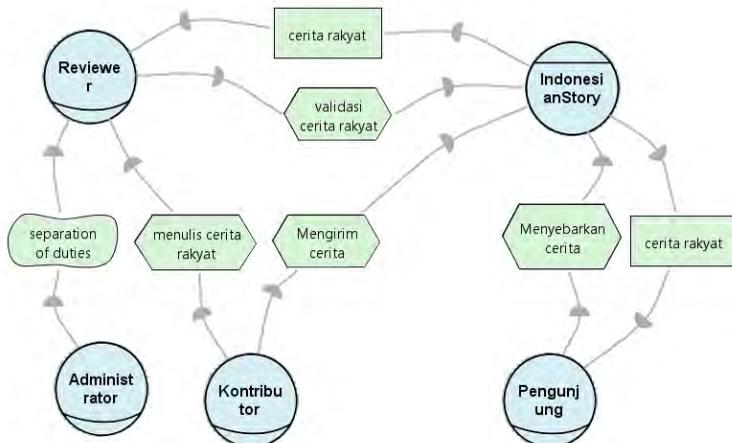
Tipe aktor	Nama aktor	Keterangan
		IndonesianStory
	<i>Reviewer</i>	Pengunjung IndonesianStory yang melakukan <i>review</i> pada cerita rakyat yang dikirimkan <i>kontributor</i> , untuk menentukan apakah cerita rakyat valid atau tidak sebelum ditampilkan pada IndonesianStory. Proses <i>review</i> memperhatikan antara lain konten dan sumber cerita rakyat
	<i>Kontributor</i>	Pengunjung IndonesianStory yang dapat mengirimkan cerita rakyat pada IndonesianStory, untuk ditampilkan pada <i>website</i>

4.4 Model *Strategic Dependency* (SD)

Model SD mendeskripsikan hubungan ketergantungan antar aktor yang terlibat dalam IndonesianStory (lihat Gambar 4.26). Hubungan ini menunjukkan ketergantungan suatu aktor terhadap aktor lain yang ditunjukkan dengan elemen yang telah diidentifikasi. Pada model SD terdapat istilah *dependor*, yaitu aktor yang menginginkan atau membutuhkan sesuatu; *dependee*, yaitu aktor yang memiliki kemampuan sesuatu; dan *dependum*, yaitu menunjukkan jenis ketergantungan antar dua aktor.

Penyusunan model SD dari aktor-aktor yang didefinisikan pada model SD, dengan melihat tujuan IndonesianStory. Yaitu melestarikan cerita rakyat, yang dibagi menjadi tiga tujuan antara lain mengumpulkan cerita rakyat, menyimpan cerita rakyat, dan menyebarkan cerita rakyat. Dari tujuan tersebut, ketergantungan antar aktor apa saja yang muncul untuk dapat mencapai tujuan IndonesianStory. Ketergantungan aktor pada model SD ditunjukkan pada Gambar 4. 31.

Pada Gambar 4.31, IndonesianStory bergantung pada tiga elemen dari aktor Reviewer, Kontributor dan Pengunjung. Ketergantungan IndonesianStory pada aktor Reviewer terletak pada *activity dependency*, dimana semua cerita yang tersimpan dan dapat disebarakan oleh IndonesianStory harus divalidasi terlebih dahulu oleh Reviewer. Lebih lanjut, IndonesianStory bergantung pada aktor Kontributor untuk dapat mengumpulkan cerita rakyat, yaitu dengan melakukan aktivitas mengirim cerita rakyat (*activity dependency*). Terakhir, IndonesianStory juga bergantung pada aktor Pengunjung dalam menyebarkan cerita rakyat yang ada di dalam IndonesianStory.



Gambar 4. 31 Model Strategic Dependency

Untuk Pengunjung, aktor ini bergantung pada cerita rakyat (*resource dependency*) yang disimpan oleh IndonesianStory untuk dapat melakukan aktivitas membaca dan menyebarkan cerita rakyat.

Sedangkan Reviewer, aktor ini bergantung pada Kontributor, Administrator, dan IndonesianStory. Reviewer bergantung pada aktivitas menulis cerita rakyat (*activity dependency*) yang dilakukan Kontributor, sehingga Reviewer dapat melakukan

review. Kemudian, Reviewer bergantung pada aktor Administrator untuk pemisahan tugas tipe peran (*softgoal dependency*), agar Reviewer tidak dapat melakukan review dan validasi pada cerita rakyat yang dikirimkannya sendiri. Sedangkan terhadap IndonesianStory, Reviewer bergantung pada cerita rakyat (*resource dependency*) yang dikumpulkan oleh IndonesianStory sehingga dapat melakukan aktivitas review dan validasi cerita rakyat.

Dari penjelasan tersebut, didapat ringkasan seperti pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Ringkasan ketergantungan aktor IndonesianStory

<i>Depender</i>	<i>Dependee</i>	<i>Tipe dependum</i>	<i>Dependum</i>
IndonesianStory	Reviewer	<i>Activity</i>	Validasi cerita rakyat
IndonesianStory	Pengunjung	<i>Activity</i>	Menyebarkan cerita rakyat
IndonesianStory	Kontributor	<i>Activity</i>	Mengirim cerita
Pengunjung	IndonesianStory	<i>Resources</i>	Cerita rakyat
Reviewer	IndonesianStory	<i>Resources</i>	Cerita rakyat
Reviewer	Administrator	<i>Softgoal</i>	<i>Separation of duties</i>
Reviewer	Kontributor	Aktivitas	Menulis cerita rakyat

4.5 Model Strategic Rationale (SR)

Model SR menggambarkan bagaimana suatu aktor mencapai tujuannya. Gambar 4.33 menunjukkan model SR untuk IndonesianStory.

Secara umum, IndonesianStory dibagi menjadi 3 tujuan yaitu mengumpulkan, menyimpan, dan menyebarkan cerita rakyat. Dari *Strategic Dependency*, muncul aktivitas-aktivitas pada aktor yang berkaitan terhadap tujuan tersebut. Aktivitas yang dilakukan

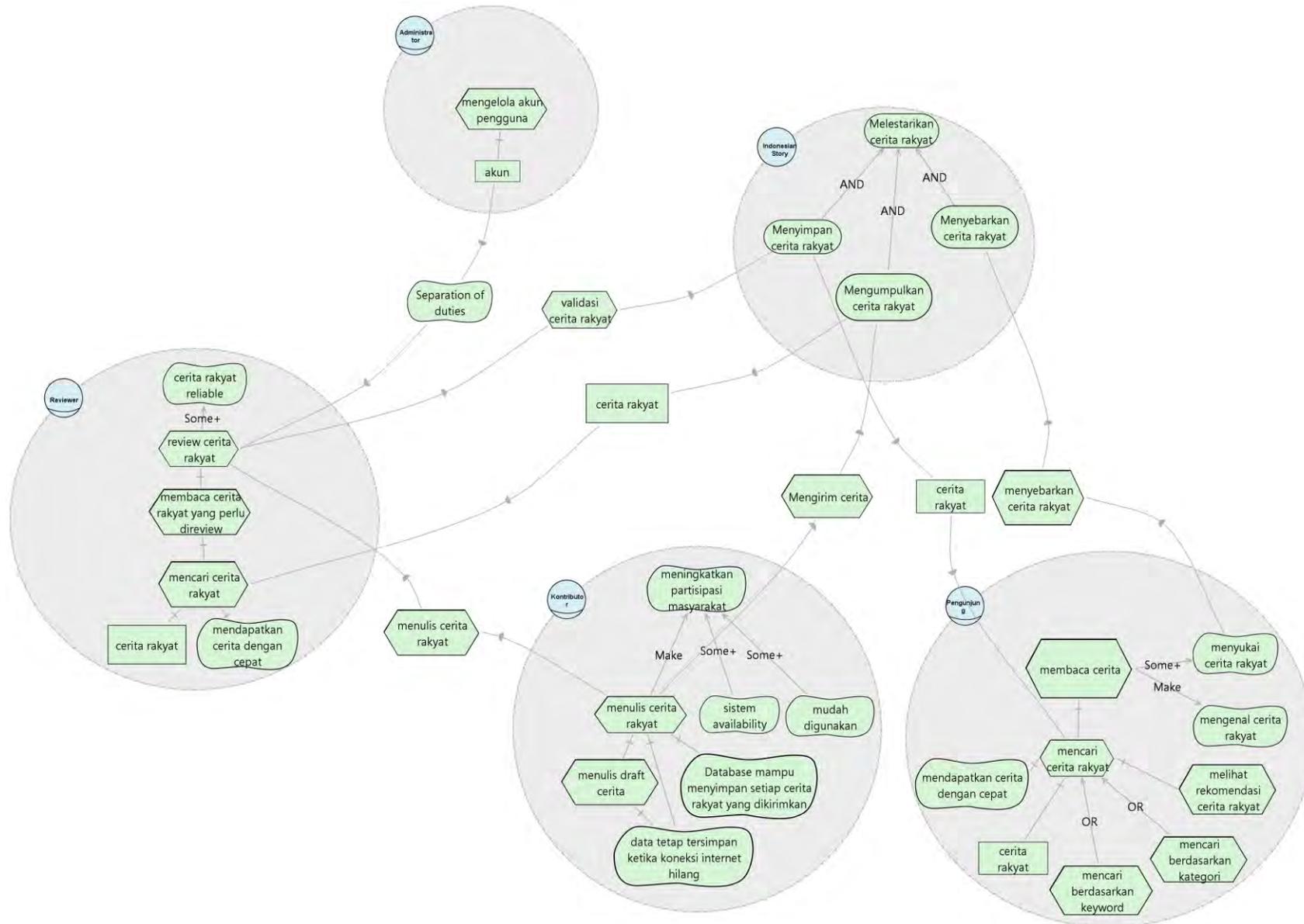
Kontributor adalah terkait mengirim cerita rakyat, untuk mencapai tujuan mengumpulkan cerita. Aktivitas yang dilakukan Reviewer adalah terkait dengan validasi cerita, untuk mencapai tujuan menyimpan cerita, dan aktivitas aktor Pengunjung adalah terkait membaca cerita untuk mencapai tujuan menyebarkan cerita. Pada aktor Administrator, aktivitas didalamnya terkait dengan pengelolaan akun pada IndonesianStory yang berkaitan dengan tujuan menyimpan cerita. Berikut adalah penjelasan Gambar 4.33 berdasarkan aktornya.

1. IndonesianStory

Pada aktor IndonesianStory hanya terdapat elemen *goal* yang yang akan dicapai sistem (lihat Gambar 4.32). Tujuan utama IndonesianStory adalah untuk melestarikan cerita rakyat. Tujuan tersebut, kemudian dapat dibagi menjadi tiga *goal* yaitu „Mengumpulkan cerita rakyat“, „Menyimpan cerita rakyat“, dan „Menyebarkan cerita rakyat“[17]. Hubungan ketiga goal tersebut pada *goal* utama adalah hubungan kontribusi AND, karena ketiga *goal* harus tercapai untuk mencapai *goal* melestarikan cerita rakyat.



Gambar 4.32 Hubungan internal aktor IndonesianStory



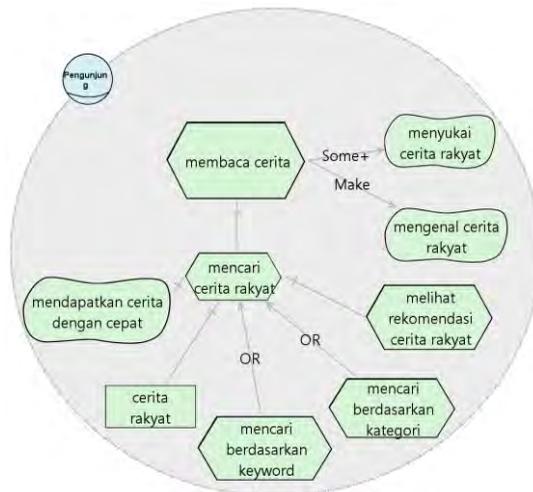
Gambar 4.33 Model Strategic Rationale IndonesianStory

2. Pengunjung

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, aktor Pengunjung terkait dengan tujuan IndonesianStory menyebarkan cerita rakyat. Sehingga, elemen-elemen dalam aktor ini harus dapat mendukung untuk mencapai tujuan tersebut.

Pada *basic requirement*, terdapat kebutuhan membaca cerita rakyat yang dapat mendorong Pengunjung melakukan aktivitas menyebarkan cerita rakyat. Sehingga kebutuhan membaca cerita rakyat dimasukkan pada aktor ini. Gambar 4.34 merupakan hubungan internal antar elemen pada aktor Pengunjung.

Untuk dapat menyebarkan cerita rakyat, salah satunya adalah dengan mengenalkan cerita rakyat kepada masyarakat. Sehingga, masyarakat yang mengunjungi IndonesianStory (Pengunjung) melakukan aktivitas membaca cerita dimana dengan melakukan aktivitas ini masyarakat menjadi mengenal cerita rakyat dan membantu masyarakat untuk menyukai cerita rakyat.



Gambar 4. 34 Hubungan internal aktor pengunjung

Mengenal cerita rakyat adalah suatu *softgoal* yang pasti dapat terpenuhi dari aktivitas membaca cerita, sehingga hubungan kontribusinya adalah *make*. Sedangkan *softgoal* menyukai cerita rakyat belum pasti tercapai dari aktivitas membaca cerita. Tetapi, membaca cerita rakyat dapat berkontribusi positif terhadap tercapainya *softgoal* tersebut. Sehingga hubungan kontribusinya adalah *some+*.

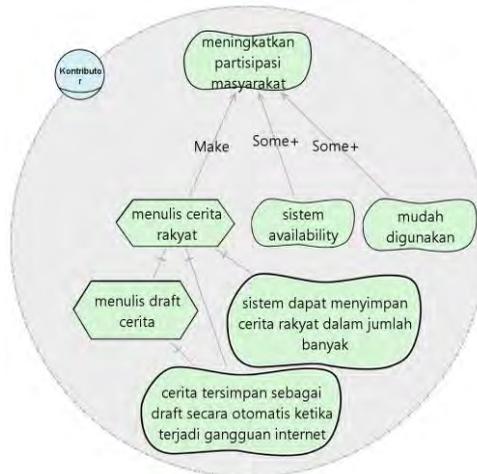
Aktivitas membaca cerita rakyat dapat dilakukan setelah melakukan aktivitas mencari cerita rakyat. Mencari cerita rakyat sendiri dapat diuraikan dengan aktivitas mencari berdasarkan *keyword* dan kategori yang dihubungkan dengan *means-end* karena merupakan hubungan pilihan (*OR*). Selain itu aktivitas mencari cerita rakyat dapat diuraikan dengan aktivitas melihat rekomendasi cerita rakyat yang didapatkan dari *basic requirement*. Tujuan pengunjung dengan melakukan aktivitas mencari cerita rakyat adalah untuk mendapatkan cerita dengan cepat dimana mengacu pada *resource* cerita rakyat yang ada pada IndonesianStory (lihat Gambar 4. 34).

3. Kontributor

Kontributor merupakan aktor yang terkait dengan tujuan dari IndonesianStory mengumpulkan cerita rakyat. Dengan demikian, elemen-elemen dalam aktor ini harus dapat mendukung tercapainya tujuan tersebut. Gambar 4.35 menunjukkan hubungan internal antar elemen dalam aktor Kontributor.

Kontributor melakukan aktivitas menulis cerita rakyat untuk dikumpulkan ke IndonesianStory. Aktivitas menulis cerita rakyat sendiri dapat diuraikan ke dalam aktivitas menulis *draft* cerita. Selain itu, aktivitas ini juga dapat diuraikan ke dalam *softgoal* yang diperlukan ketika menulis cerita rakyat, yaitu cerita tersimpan sebagai *draft* secara otomatis ketika terjadi gangguan internet dan sistem dapat menyimpan cerita rakyat dalam jumlah banyak. *Softgoal* ini memfasiliasi Kontributor untuk memudahkan

ketika menulis cerita dan untuk mendorong Kontributor untuk lebih banyak menulis cerita rakyat di IndonesianStory.



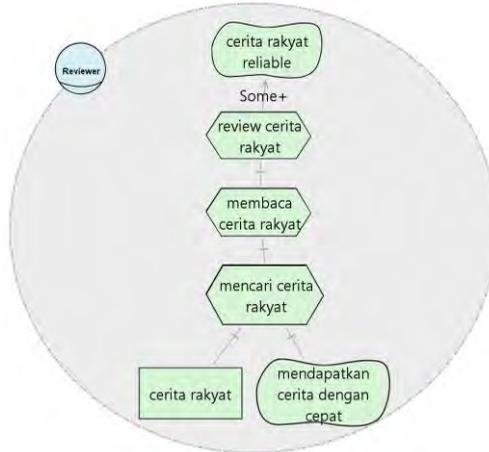
Gambar 4. 35 Hubungan internal aktor kontributor

Dengan melakukan aktivitas menulis cerita rakyat, Kontributor pasti memenuhi *softgoal* meningkatkan partisipasi masyarakat, sehingga hubungan kontribusinya dengan *softgoal* tersebut adalah *make*. Selain itu, dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, diperlukan juga sistem yang selalu tersedia ketika diakses (*system availability*) dan mudah digunakan. Hubungan *softgoal* tersebut adalah *some+* karena *softgoal* tersebut belum pasti akan mencapai *softgoal* meningkatkan partisipasi masyarakat, tetapi berkontribusi positif terhadap *softgoal* tersebut. Dengan selalu tersedianya sistem ketika diakses pengunjung dan mudahnya penggunaan sistem, maka dapat mendorong pengunjung untuk mengakses IndonesianStory dan untuk ikut berkontribusi terhadap IndonesianStory.

4. Reviewer

Elemen-elemen dalam aktor ini harus dapat mendukung untuk mencapai tujuan menyimpan cerita rakyat, karena aktor ini terkait

dengan tujuan IndonesianStory untuk menyimpan cerita rakyat. Gambar 4.36 menunjukkan hubungan internal antar elemen dalam aktor Kontributor.



Gambar 4. 36 Hubungan internal aktor reviewer

Reviewer melakukan review pada cerita rakyat yang dikirimkan Kontributor. Aktivitas review cerita dilakukan setelah melakukan aktivitas membaca cerita rakyat yang dapat diperoleh dari aktivitas mencari cerita rakyat. Tujuan Reviewer melakukan aktivitas mencari cerita rakyat adalah untuk mendapatkan cerita dengan cepat. Cerita rakyat yang dibutuhkan ketika melakukan pencarian adalah cerita rakyat yang dikumpulkan IndonesianStory.

Aktivitas review cerita dilakukan agar cerita rakyat yang disimpan pada IndonesianStory adalah cerita rakyat yang *reliable*. Hubungan kontribusi antara aktivitas review cerita rakyat dengan reliabilitas cerita rakyat adalah *some+*, karena belum pasti semua cerita rakyat yang telah direview adalah *reliable*. Meskipun demikian, aktivitas review dapat memberikan kontribusi positif untuk menghasilkan cerita rakyat yang *reliable*.

Setelah melakukan aktivitas review, Reviewer dapat mengirimkan review pada Kontributor. Aktivitas mengirim review merupakan hubungan dependensi aktivitas dengan Kontributor.

5. Administrator

Administrator memiliki *softgoal dependency* dengan Reviewer yaitu „*separation of duties*’. *Softgoal* tersebut dibutuhkan untuk aktivitas yang dilakukan Reviewer yaitu *review* dan validasi cerita rakyat. Seorang Reviewer tidak diperbolehkan untuk mereview dan memvalidasi cerita rakyat yang dikirimkannya sebagai Kontributor. Hal ini dikarenakan hasil review menjadi subyektif terhadap cerita yang dikirimkan. Dengan mereview dan memvalidasi cerita yang dikirimkan sendiri, akan muncul pertanyaan dari aktor lain tentang kereliabilisan cerita, apakah cerita yang disimpan telah benar-benar *reliability* atau tidak. Karena hal ini berhubungan dengan tujuan IndonesianStory menyimpan cerita rakyat, yaitu cerita rakyat *reliable*. Sehingga perlu adanya pemisahan peran Reviewer dan Kontributor. Gambar 4.37 menunjukkan hubungan internal antar elemen pada aktor Administrator.



Gambar 4. 37 Hubungan internal aktor administrator

Pada IndonesianStory terdapat tipe aktor yang memiliki peran yang berbeda, yaitu Kontributor untuk mengirim cerita dan Reviewer untuk menyimpan cerita. Tiap aktor tersebut memiliki

akun untuk dapat melakukan peran-peran sesuai dengan tipe aktornya. Oleh karena itu, perlu aktivitas untuk mengelola akun pengguna tersebut. Di sini, akun pengguna menjadi *resource* yang dikelola oleh Administrator.

Selain aktivitas mengelola akun pengguna, Administrator juga melakukan aktivitas mengelola kategori cerita rakyat pada IndonesianStory. Hal ini karena pada *basic requirement* terdapat kebutuhan pencarian melalui kategori, sehingga diperlukan adanya *resource* kategori dan pengelolaannya pada IndonesianStory.

Dari penjelasan tersebut, didapatkan ringkasan untuk model Strategy Rationale pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Ringkasan model Strategic Rationale

Aktor	Elemen	Nama elemen	Jenis relasi	Dependency	Depend um
IndonesianStory	Goal	Melestarikan cerita rakyat	-	-	-
		Menyimpan cerita rakyat	Means-end AND	Review cerita rakyat	Validasi cerita rakyat
		Mengumpulkan cerita rakyat	Means-end AND	Menulis cerita rakyat	Mengirim cerita rakyat
		Menyebarkan cerita rakyat	Means-end AND	Menulis cerita rakyat	Cerita rakyat
Pengunjung	Aktivitas	Membaca cerita	-	-	-
		Mencari cerita rakyat	Decomposition	Menyimpan cerita rakyat	Cerita rakyat
		Mencari berdasarkan keyword	Means-end OR	-	-
		Mencari berdasarkan	Means-end OR	-	-

Aktor	Elemen	Nama elemen	Jenis relasi	Dependancy	Dependun
		kategori			
		Melihat rekomendasi cerita rakyat	<i>Decomposition</i>	-	-
	<i>Softgoal</i>	Menyukai cerita rakyat	<i>Some+</i>	-	-
		Mengenal cerita rakyat	<i>Make</i>	-	-
	<i>Resources</i>	Cerita rakyat	<i>Decomposition</i>	-	-
	Kontributor	Aktivitas	Menulis cerita rakyat	<i>Make</i>	-
Menulis draft cerita			<i>Decomposition</i>	-	-
<i>Softgoal</i>		Meningkatkan partisipasi masyarakat	-	-	-
		Sistem availability	<i>Some+</i>	-	-
		Mudah digunakan	<i>Some+</i>	-	-
		Sistem dapat menyimpan cerita rakyat dalam jumlah banyak	<i>Decomposition</i>	-	-
		Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet	<i>Decomposition</i>	-	-
Reviewer	Aktivitas	Review cerita rakyat	<i>Some+</i>	Menulis cerita rakyat	Menerima review cerita

Aktor	Elemen	Nama elemen	Jenis relasi	Dependency	Depend um
				<i>Separation of duties</i>	rakyat Akun
		Membaca cerita rakyat yang perlu direview	<i>Decomposition</i>	-	-
		Mencari cerita rakyat	<i>Decomposition</i>	-	-
	<i>Softgoal</i>	Cerita rakyat reliable	-	-	-
		Mendapatkan cerita dengan cepat		-	-
	<i>Resources</i>	Cerita rakyat	<i>Decomposition</i>	-	-
Administrator	Aktivitas	Mengelola akun pengguna	-	-	-
		Mengelola kategori	-	-	-
	<i>Resource</i>	Akun	<i>Decomposition</i>	-	-
		Kategori	<i>Decomposition</i>	-	-

Selain itu *dependency* pada model SD dan SR harus sesuai. Berikut Tabel 4.6 untuk melihat apakah hubungan dependensi pada model SD telah sesuai dengan model SR.

Tabel 4. 6 Kesesuaian dependency pada model SR terhadap model SD

Elemen	Nama Elemen	Arah dependency	Keterangan
<i>Soft goal</i>	<i>Separation of duties</i>	Reviewer-Administrator	Sesuai
	Mengirim <i>review</i> cerita rakyat	Reviewer-Kontributor	Sesuai

Elemen	Nama Elemen	Arah <i>dependency</i>	Keterangan
	Validasi cerita rakyat	Reviewer-IndonesianStory	Sesuai
	Mengirim cerita	Kontributor-IndonesianStory	Sesuai
	Menyebarkan cerita	Pengunjung-IndonesianStory	Sesuai
<i>Resources</i>	Cerita rakyat	Reviewer-IndonesianStory	Sesuai
	Cerita rakyat	IndonesianStory-Pengunjung	Sesuai

4.6 Evaluasi Model

Evaluasi pada model SD dan SR dilakukan dengan melakukan pengecekan model dengan aturan *guideline* yang ada pada *website* resmi *istar* [20]. Tabel 4.7 menunjukkan kesesuaian model dengan aturan.

Tabel 4.7 Evaluasi model dengan *guideline* *istar*

No.	<i>Guideline</i>	Keterangan
1.	Tidak boleh menyertakan aktor ke dalam aktor lain	Sesuai
2.	Gunakan link asosiasi „ISA” dan „Is part of” hanya pada aktor dengan tipe yang sama	Sesuai
3.	<i>Dependency</i> softgoal tidak boleh langsung ke goal	Sesuai
4.	Gunakan link <i>dependency</i> untuk menunjukkan hubungan antar aktor pada Strategic <i>Dependency</i>	Sesuai
5.	Gunakan notasi simbol „D” untuk menunjukkan link <i>dependensi</i>	Sesuai
6.	Jangan menggunakan link <i>dependensi</i> didalam aktor	Sesuai
7.	Pastikan kedua sisi pada link <i>dependensi</i> pada arah yang sama	Sesuai
8.	Jangan gunakan <i>dependum</i> untuk lebih dari satu hubungan <i>dependensi</i>	Sesuai
9.	Jangan menggunakan link <i>dependensi</i> antara dua aktor tanpa ada <i>dependum</i>	Sesuai
10.	Hindari atau minimalkan menggambar link yang saling berpotongan dan tumpang tindih dengan teks pada elemen	Sesuai
11.	Atur kedua sisi link <i>dependensi</i> seperti kurva kontinu ketika melewati <i>dependum</i>	Sesuai
12.	Sebarkan titik koneksi dari link <i>dependensi</i> yang keluar	Sesuai

No.	Guideline	Keterangan
	dari aktor	
13.	Atur elemen agar horizontal, jangan dimiringkan atau diputar	Sesuai
14.	Hindari atau minimalkan tumpang tindih pada boundary aktor	Sesuai
15.	Atur link dependensi terletak di luar boundary aktor	Sesuai
16.	Gunakan softgoal untuk kriteria kualitas dan goal untuk tujuan yang didefinisikan dengan jelas	Sesuai
17.	Untuk menunjukkan bahwa goal dapat dicapai dengan melakukan beberapa sub-task, gunakan dekomposisi dengan task	Sesuai
18.	Gunakan beberapa link means-ends dari task ke goal untuk menunjukkan alternatif	Sesuai
19.	Jangan mencampur penggunaan goal dan task pada link means-ends	Sesuai
20.	Goal hanya dapat diurai dengan link means-ends	Sesuai
21.	Ikuti arah yang konsisten dengan hirarki pada elemen	Sesuai
22.	Jangan menggambar elemen model SR diluar boundary aktor	Sesuai
23.	Means-ends hanya digunakan untuk hubungan task ke goal	Sesuai
24.	Konsisten pada arah link dekomposisi	Sesuai
25.	Gunakan link kontribusi dari semua elemen hanya untuk ke softgoal	Sesuai

Basic requirement dan kebutuhan yang muncul pada model GORE dilakukan perbandingan untuk melihat apa saja fitur pada *basic requirement* yang digunakan pada model SD dan SR.

Tabel 4. 8 Perbandingan *basic requirement* dengan model GORE

Kebutuhan	<i>Basic requirement</i>	Hasil <i>benchmarking</i>	Model GORE
Membaca cerita rakyat	✓	✓	✓
Membagi cerita rakyat	✓	✓	✓
Mengelompokkan kategori dalam provinsi	✓	✓	✓
Memberikan komentar	✓	✓	-
Membaca <i>related post</i>	✓	✓	-
Melihat rekomendasi	✓	✓	✓
Kemudahan penggunaan website	✓	✓	✓

Kebutuhan	Basic requirement	Hasil benchmarking	Model GORE
Kesesuaian konten dengan judul	✓	✓	✓
Review cerita rakyat	-	-	✓
Validasi cerita rakyat	-	-	✓
Mencari cerita rakyat	-	-	✓
Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i>	-	-	✓
Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori	✓	✓	✓
Mengirim cerita rakyat	-	✓	✓
Menulis draft cerita	-	-	✓
Mengelola akun pengguna	-	-	✓
Mengelola kategori	-	-	✓
Cerita rakyat reliable	-	-	✓
Mendapatkan cerita rakyat dengan cepat	-	-	✓
Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet	-	-	✓
Separation of duties	-	-	✓
Sistem availability	-	-	✓
Kemampuan menyimpan cerita rakyat dalam jumlah yang banyak	-	-	✓
Membaca artikel dan berita seputar cerita rakyat	-	✓	-
Daftar dan login member	-	✓	-
Tidak dapat copy paste pada cerita rakyat	-	✓	-
Rate cerita	-	✓	-
Kebijakan atau aturan website	-	✓	-
Konten dapat dipertanggungjawabkan	-	✓	✓

Dari Tabel 4.8 dapat dilihat bahwa kebutuhan pencarian cerita rakyat muncul pada model GORE, padahal kebutuhan tersebut tidak termasuk *basic requirement* dikarenakan kebutuhan tersebut hanya dipenuhi oleh tiga website pembanding. Munculnya kebutuhan pencarian, meskipun tidak termasuk *basic requirement*

adalah karena kebutuhan tersebut dapat digunakan untuk membantu dalam mencapai tujuan sistem.

Untuk *basic requirement* komentar tidak terdapat pada model GORE karena tidak mendukung pada tujuan IndonesianStory. Komentar pada cerita rakyat biasanya digunakan untuk *feedback* dari pengunjung terhadap cerita rakyat, yang tidak langsung mendukung tujuan IndonesianStory. Sehingga tidak dimasukkan pada model GORE.

Related post pada *basic requirement* tidak terdapat pada model GORE. Hal ini karena kebutuhan tersebut sudah mencakup pada kebutuhan rekomendasi cerita rakyat pada model GORE. Tujuan kebutuhan tersebut adalah sama, yaitu untuk lebih mengenalkan cerita rakyat lain pada pengunjung.

Dari Tabel 4.8, sebanyak 31,81% *basic requirement* yang sesuai dengan kebutuhan pada GORE, dan sebanyak sekitar 40,9% hasil *benchmarking* dari Tabel 4. 2 mendukung kebutuhan yang muncul pada GORE.

4.6 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan pada IndonesianStory berupa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang didapat dari model SD dan SR. Selain itu juga terdapat kebutuhan bisnis yang merupakan tujuan dari adanya IndonesianStory. Tabel 4.9 merupakan hasil ringkasan kebutuhan dari model SD dan SR

Tabel 4.9 Identifikasi kebutuhan sistem dari model GORE

Elemen	Nama elemen	Jenis kebutuhan	Nama kebutuhan
Goal	Melestarikan cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Melestarikan cerita rakyat Indonesia
	Menyimpan cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Menyimpan cerita rakyat
	Mengumpulkan cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Mengumpulkan cerita rakyat

Elemen	Nama elemen	Jenis kebutuhan	Nama kebutuhan
	Menyebarkan cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Menyebarkan cerita rakyat
<i>Softgoal</i>	Cerita rakyat <i>reliable</i>	Non fungsional	Sistem menampilkan cerita rakyat yang dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan (<i>reliable</i>)
	Mendapatkan cerita rakyat dengan cepat	Non fungsional	Sistem dapat menampilkan hasil pencarian cerita rakyat dalam waktu kurang dari 5 detik.
	Meningkatkan partisipasi masyarakat	Kebutuhan bisnis	Meningkatkan partisipasi masyarakat untuk melestarikan cerita rakyat
	Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet	Non fungsional	Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet
	Kemampuan menyimpan cerita rakyat dalam jumlah yang banyak	Non fungsional	Sistem mampu menyimpan cerita rakyat yang dikirimkan kontributor dalam jumlah banyak
	Menyukai cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Masyarakat atau masyarakat menyukai cerita rakyat Indoneisa
	Mengenal cerita rakyat	Kebutuhan bisnis	Masyarakat dapat mengenal cerita rakyat Indoneisa
	Sistem availability	Non fungsional	Sistem harus selalu tersedia ketika diakses pengunjung
	Mudah digunakan	Non fungsional	Sistem harus mudah digunakan oleh pengunjung
	Separation of duties	Non fungsional	Reviewer tidak dapat melakukan review dan validasi pada cerita rakyat yang dikirmnya sendiri
<i>Task</i>	Membaca cerita rakyat	Fungsional	Sistem dapat menampilkan cerita rakyat
	Menyebarkan	Fungsional	Sistem menyediakan fitur

Elemen	Nama elemen	Jenis kebutuhan	Nama kebutuhan
	cerita rakyat		menyebarkan cerita rakyat
	Mencari cerita rakyat	Fungsional	Sistem menyediakan fitur pencarian
	Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i>	Fungsional	Sistem menyediakan fitur pencarian
	Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori	Fungsional	Sistem menyediakan fitur pencarian
	Melihat rekomendasi cerita rakyat	Fungsional	Sistem menyediakan fitur lihat rekomendasi cerita rakyat
	Mengirim cerita rakyat	Fungsional	Sistem dapat mengirim cerita rakyat
	Menulis cerita rakyat	Fungsional	Sistem dapat mengirim cerita rakyat
	Menulis <i>draft</i> cerita	Fungsional	Sistem dapat mengirim cerita rakyat
	Validasi cerita rakyat	Fungsional	Sistem dapat memvalidasi cerita rakyat
	Review cerita rakyat	Fungsional	Sistem menyediakan fitur review cerita rakyat
	Membaca cerita rakyat yang perlu direview	Fungsional	Sistem dapat memvalidasi cerita rakyat
	Mengelola akun pengguna	Fungsional	Sistem menyediakan fitur kelola akun pengguna
	Mengelola kategori	Fungsional	Sistem menyediakan fitur kelola kategori
Resources	Akun	-	-
	Cerita rakyat	-	-
	Kategori	-	-

4.6.1 Daftar Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional didapatkan dari aktivitas-aktivitas yang terdapat pada model SR. Dari model didapatkan 13 kebutuhan fungsional seperti pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Daftar kebutuhan fungsional

ID	Kebutuhan Fungsional
KF01	Sistem dapat menampilkan cerita rakyat
KF02	Sistem menyediakan fitur pencarian
KF03	Sistem menyediakan fitur lihat rekomendasi cerita rakyat
KF04	Sistem menyediakan fitur menyebarkan cerita rakyat
KF05	Sistem dapat memvalidasi cerita rakyat
KF06	Sistem menyediakan fitur review cerita rakyat
KF07	Sistem dapat mengirim cerita rakyat
KF08	Sistem menyediakan fitur kelola akun pengguna
KF09	Sistem menyediakan fitur kelola kategori

4.6.2 Daftar Kebutuhan non Fungsional

Kebutuhan non fungsional didapat dari model SR dan SD seperti yang dijelaskan pada Bab 2.3.1. Pada model tersebut, kebutuhan non fungsional ditunjukkan pada komponen *softgoals* dari *agent* maupun *role*. Juga ditunjukkan pada *dependency* antar aktor dengan dependum *softgoal*. Tabel 4.11 menunjukkan daftar kebutuhan non fungsional pada IndonesianStory.

Tabel 4. 11 Daftar kebutuhan non fungsional IndonesianStory

ID	Kebutuhan non Fungsional
KnF01	Sistem dapat menampilkan hasil pencarian cerita rakyat dalam waktu kurang dari 5 detik.
KnF02	Sistem mampu menyimpan cerita rakyat yang dikirimkan Kontributor dalam jumlah banyak
KnF03	Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet
KnF04	Reviewer tidak dapat melakukan review dan validasi pada cerita rakyat yang dikirmnya sendiri (<i>separation of duties</i>)
KnF05	Sistem menampilkan cerita rakyat yang dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan (<i>reliable</i>)

ID	Kebutuhan non Fungsional
KnF06	Sistem harus mudah digunakan oleh pengunjung
KnF07	Sistem harus selalu tersedia ketika diakses pengunjung

4.7 Daftar Usecase

Pada model SD dan SR, *usecase* merupakan komponen *task* pada *agent* dan *role*. Usecase diturunkan dari kebutuhan fungsional pada Tabel 4. 10. Tabel 4.12 menunjukkan turunan kebutuhan fungsional untuk mendapatkan *usecase* seperti ditunjukkan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 12 Turunan kebutuhan fungsional

Nama kebutuhan	Turunan kebutuhan
Sistem menyediakan fitur baca cerita rakyat	Membaca cerita rakyat
Sistem menyediakan fitur pencarian	Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i> Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori
Sistem menyediakan fitur lihat rekomendasi cerita rakyat	Lihat rekomendasi cerita rakyat
Sistem menyediakan fitur menyebarkan cerita rakyat	Menyebarkan cerita rakyat
Sistem menyediakan fitur validasi cerita rakyat	Melihat cerita rakyat yang perlu direview Validasi cerita rakyat Melihat riwayat validasi cerita
Sistem menyediakan fitur review cerita rakyat	Mengirim <i>review</i> cerita rakyat Melihat <i>review</i> cerita
Sistem menyediakan fitur kirim cerita rakyat	Mengirim cerita rakyat Menulis <i>draft</i> cerita Ubah <i>draft</i> cerita Kirim <i>draft</i> cerita Melihat riwayat cerita yang dikirim
Sistem menyediakan fitur kelola akun pengguna	Daftar akun Login akun Logout akun Ubah profil akun Pindah peran lain Kirim permintaan daftar peran lain

	Melihat profil pendaftar akun pengguna Validasi pendaftar akun pengguna
Sistem menyediakan fitur kelola kategori	Melihat daftar kategori Menambah kategori Mengubah kategori Menghapus kategori

Tabel 4. 13 Daftar usecase IndonesianStory

ID	Usecase
UC1-1	Daftar akun
UC1-2	Membaca cerita rakyat
UC1-3	Lihat rekomendasi cerita rakyat
UC1-4	Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i>
UC1-5	Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori
UC1-6	Menyebarkan cerita rakyat
UC2-1	Login akun
UC2-2	Logout akun
UC2-3	Ubah profil akun
UC2-4	Kirim permintaan daftar peran lain
UC2-5	Pindah peran lain
UC2-6	Melihat cerita rakyat yang perlu direview
UC2-7	Mengirim <i>review</i> cerita rakyat
UC2-8	Validasi cerita rakyat
UC2-9	Melihat riwayat validasi cerita
UC2-10	Mengirim cerita rakyat
UC2-11	Menulis <i>draft</i> cerita
UC2-12	Ubah <i>draft</i> cerita
UC2-13	Kirim <i>draft</i> cerita
UC2-14	Melihat riwayat cerita yang dikirim
UC2-15	Melihat <i>review</i> cerita
UC3-1	Melihat profil pendaftar akun pengguna
UC3-2	Validasi pendaftar akun pengguna
UC3-3	Melihat daftar kategori
UC3-4	Menambah kategori
UC3-5	Mengubah kategori
UC3-6	Menghapus kategori

4.7.1 Usecase Narasi

Usecase narasi menjelaskan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem berupa uraian detail tentang suatu *usecase*. Tabel

4.14 menunjukkan contoh salah satu *usecase* narasi pada usecase Membaca Cerita. Untuk *usecase* narasi secara lengkap terdapat pada lampiran.

Tabel 4. 14 Usecase narasi Membaca Cerita Rakyat

Use Case Name: Membaca cerita rakyat	Use Case ID: UC1-2	Importance Level: <i>Primary</i>
Primary Actor: Pengunjung	ID KF : KF01	Use Case Type: <i>Communication</i>
Purpose : melestarikan cerita rakyat		
Brief Description: Pengguna membaca cerita rakyat yang telah dipilih		
Pre-Conditions: Pengguna pada halaman hasil pencarian cerita rakyat		
Relationship: -		
Normal Flow of Event: (Basic Course)		
Pengunjung		Sistem
1. Pengunjung memilih atau mengklik judul cerita rakyat pada halaman hasil pencarian cerita		2. Menampilkan halaman cerita rakyat dengan konten cerita rakyat yang dipilih
3. Pengunjung membaca cerita rakyat		
Alternate Flow: (Alternate Course) -		

4.8 Validasi Kebutuhan

Validasi kebutuhan dengan menggunakan RTM untuk melihat kesesuaian kebutuhan fungsional dengan kebutuhan sistem dan usecase.

Tabel 4. 15 Tabel kerunutan RTM

Kebutuhan Bisnis	ID Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Fungsional	Usecase ID	Usecase	Narasi Usecase
Mengenal cerita rakyat, menyukai cerita rakyat	KF01	Sistem menyediakan fitur baca cerita rakyat	UC1-2	Membaca cerita rakyat	Tabel UN.2
Mengenal cerita rakyat	KF02	Sistem menyediakan fitur pencarian	UC1-4	Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i>	Tabel UN.4
Mengenal cerita rakyat			UC1-5	Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori	Tabel UN.5
Mengenal cerita rakyat	KF03	Sistem menyediakan fitur lihat rekomendasi cerita rakyat	UC1-3	Lihat rekomendasi cerita rakyat	Tabel UN.3
Menyebarkan cerita rakyat	KF04	Sistem menyediakan fitur menyebarkan cerita rakyat	UC1-6	Menyebarkan cerita rakyat	Tabel UN.6
Mengumpulkan cerita rakyat, Meningkatkan partisipasi masyarakat	KF05	Sistem dapat memvalidasi cerita rakyat	UC2-6	Melihat cerita rakyat yang perlu direview	Tabel UN.12
			UC2-8	Validasi cerita rakyat	Tabel UN.14
			UC2-9	Melihat riwayat validasi cerita	Tabel UN.15
Mengumpulkan cerita rakyat, Meningkatkan	KF06	Sistem menyediakan fitur review cerita rakyat	UC2-7	Mengirim <i>review</i> cerita rakyat	Tabel UN.13
			UC2-15	Melihat <i>review</i>	Tabel UN.21

Kebutuhan Bisnis	ID Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Fungsional	Usecase ID	Usecase	Narasi Usecase
partisipasi masyarakat				cerita	
Mengumpulkan cerita rakyat, Meningkatkan partisipasi masyarakat	KF07	Sistem dapat mengirim cerita rakyat	UC2-10	Mengirim cerita rakyat	Tabel UN.16
			UC2-11	Menulis <i>draft</i> cerita	Tabel UN.17
			UC2-12	Ubah <i>draft</i> cerita	Tabel UN.18
			UC2-13	Kirim <i>draft</i> cerita	Tabel UN.19
			UC2-14	Melihat riwayat cerita yang dikirim	Tabel UN.20
Mengumpulkan cerita rakyat, menyimpan cerita rakyat	KF08	Sistem menyediakan fitur kelola akun pengguna	UC1-1	Daftar akun	Tabel UN.1
			UC2-1	Login akun	Tabel UN.7
			UC2-2	Logout akun	Tabel UN.8
			UC2-3	Ubah profil akun	Tabel UN.9
			UC2-4	Kirim permintaan daftar peran lain	Tabel UN.10
			UC2-5	Pindah peran lain	Tabel UN.11
			UC3-1	Melihat profil pendaftar akun pengguna	Tabel UN.22
UC3-2	Validasi pendaftar akun pengguna	Tabel UN.23			
Menyimpan cerita rakyat	KF09	Sistem menyediakan fitur kelola kategori	UC3-3	Melihat daftar kategori	Tabel UN.24
			UC3-4	Menambah kategori	Tabel UN.25

Kebutuhan Bisnis	ID Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Fungsional	Usecase ID	Usecase	Narasi Usecase
			UC3-5	Mengubah kategori	Tabel UN.26
			UC3-6	Menghapus kategori	Tabel UN.27

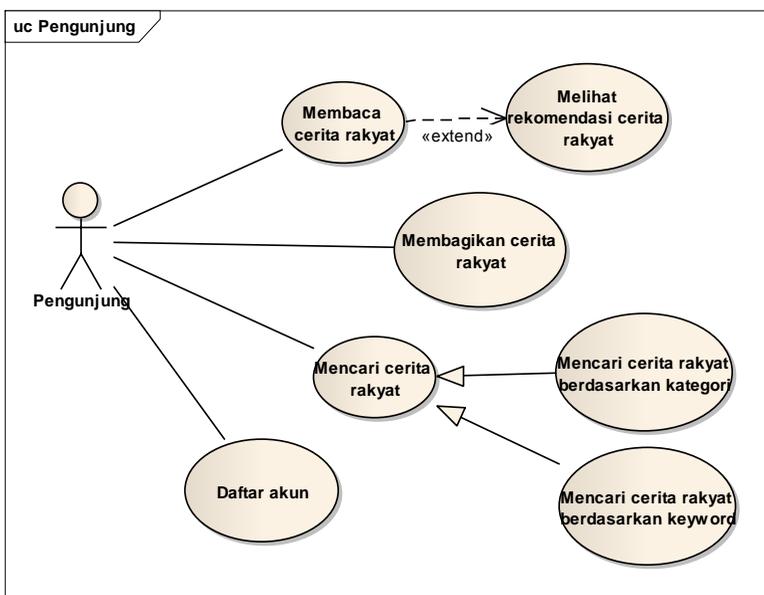
Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB V DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan desain untuk kebutuhan sistem pada IndonesianStory yang telah didapatkan pada bab sebelumnya. Desain sistem yang dijelaskan antara lain CDM, PDM, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan antarmuka *website*.

5.1 *Usecase diagram*

Usecase diagram menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan sistem. Pada Gambar 5. 1, merupakan contoh aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan sistem oleh aktor Pengunjung pada IndonesianStory. Untuk *usecase diagram* IndonesianStory secara lengkap terdapat pada dokumen SKPL pada bagian *Appendix A*.



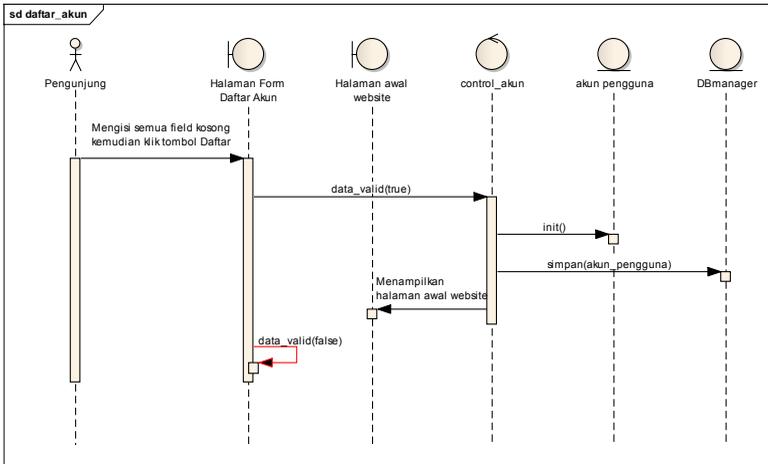
Gambar 5. 1 *Usecase diagram* aktor Pengunjung

5.2 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan skenario jalannya sistem. Gambar 5.2 merupakan contoh diagram alur sistem pada *usecase* Membaca Cerita Rakyat. Pada gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. pengunjung mengklik judul cerita yang akan dibaca pada halaman daftar cerita rakyat
2. sistem mengambil id cerita yang dipilih pengunjung, kemudian memanggil method `get_cerita(id_cr)` untuk mendapatkan cerita rakyat yang dipilih pengunjung
3. kemudian menjalankan `return_cerita()` untuk menampilkan cerita rakyat pada halaman cerita rakyat

Untuk *sequence diagram* IndonesianStory secara lengkap terdapat pada dokumen DPPL pada bagian Model Proses.



Gambar 5.2 *Sequence diagram usecase* Membaca Cerita Rakyat

5.3 Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan *method* dan kelas untuk sistem yang akan dikembangkan. Method yang ada didapat dari *sequence diagram* yang telah dibuat.

5.3.1 Class Responsibility Collaboration Cards

CRC cards digunakan untuk menurunkan usecase ke dalam *class diagram*. Berikut ini adalah CRC card untuk menyusun class diagram. Kolom *responsibilities* berisi informasi dan aktivitas apa saja yang bertanggungjawab pada suatu *class*. Sedangkan kolom *collaborate* berisi *class* lain yang berhubungan dengan *responsibilities* suatu *class*.

Tabel 5. 1 CRC cards untuk class cerita rakyat

Class : cerita rakyat	
<i>Responsibilities :</i>	<i>Collaborator :</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan cerita rakyat • Mengetahui cerita rakyat termasuk pada kategori apa • Mengetahui akun pengguna yang mengirim cerita • Mengetahui cerita dengan akun yang mereview cerita 	Class kategori, class akun

Tabel 5. 2 CRC cards untuk class kategori

Class : kategori	
<i>Responsibilities :</i>	<i>Collaborate :</i>
Menyimpan kategori cerita	-

Tabel 5. 3 CRC cards untuk class akun

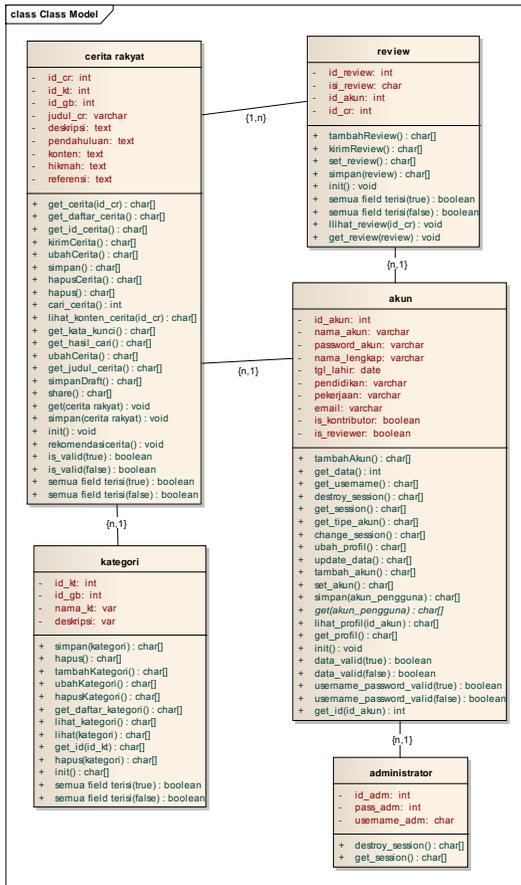
Class : akun	
<i>Responsibilities :</i>	<i>Collaborate :</i>
Menyimpan akun pengguna	-

Tabel 5. 4 CRC cards untuk class administrator

Class : administrator	
<i>Responsibilities :</i>	<i>Collaborate :</i>
Menyimpan administrator	-

Tabel 5. 5 CRC cards untuk class review

Class : review	
Responsibilities :	Collaborate :
<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan isi review cerita rakyat • Mengetahui cerita rakyat yang direview • Mengetahui akun yang mengirim review 	Class cerita rakyat, class akun



Gambar 5. 3 Class diagram IndonesianStory

Pada class diagram terdapat lima kelas, yaitu cerita rakyat, review, kategori, akun dan administrator. Keterangan hubungan antar kelas adalah sebagai berikut :

- satu cerita rakyat hanya memiliki satu review
- satu kategori dapat memiliki banyak cerita rakyat
- satu akun dapat berkontribusi untuk mengirim atau memvalidasi banyak cerita rakyat
- satu akun dapat mengirim banyak review
- satu administrator dapat memvalidasi banyak akun

Gambar 5.1 adalah *class diagram* untuk IndonesianStory.

5.4 Desain Antarmuka



Gambar 5. 4 Tampilan antarmuka halaman awal IndonesianStory

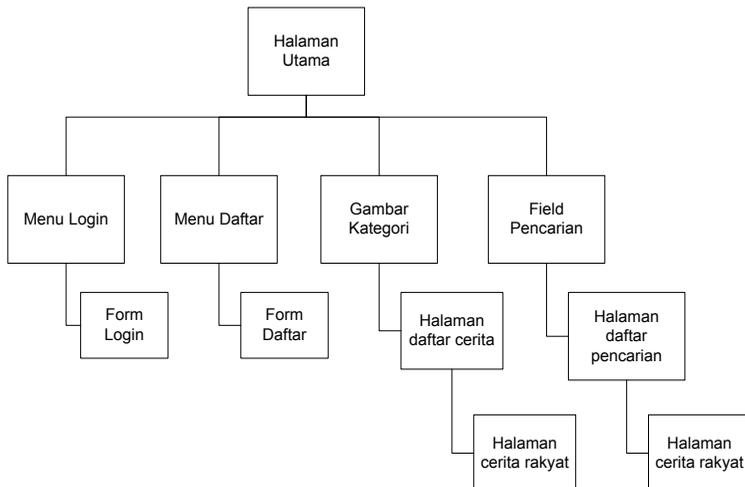
Desain antarmuka berupa gambaran untuk tampilan *website* IndonesianStory. Gambar 5.6 adalah contoh tampilan antarmuka untuk halaman awal IndonesianStory. Pada halaman awal tersebut terdapat field untuk login akun IndonesianStory, tombol untuk daftar, kategori cerita dan field pencarian cerita. Kategori cerita dikelompokkan berdasarkan darimana asal daerah atau provinsi cerita rakyat, yang ditunjukkan pada gambar peta Indonesia.

Untuk tampilan antarmuka halaman IndonesianStory secara lengkap terdapat pada dokumen DPPL pada bagian Deskripsi Proses secara Rinci.

5.5 Histogram

Histogram menggambarkan sub proses dari suatu proses pada website. Contoh histogram ada pada Gambar 5., yaitu histogram halaman awal IndonesianStory. pada halaman utama terdapat empat menu, yaitu menu login, daftar, gambar kategori, dan pencarian.

- Menu login, terdapat form login didalamnya
- Menu daftar, terdapat form daftar didalamnya apabila menjalankan proses daftar
- Gambar kategori, terdapat halaman daftar cerita rakyat didalamnya jika menjalankan proses cari cerita berdasarkan kategori. Dan di dalam daftar cerita rakyat terdapat halaman cerita rakyat apabila menjalankan proses baca cerita rakyat.
- Field cerita rakyat, terdapat halaman daftar cerita rakyat didalamnya jika menjalankan proses cari cerita berdasarkan *keyword*. Dan di dalam daftar cerita rakyat terdapat halaman cerita rakyat apabila menjalankan proses baca cerita rakyat.



Gambar 5. 5 Histogram halaman awal IndonesianStory

Untuk histogram antarmuka halaman IndonesianStory secara lengkap terdapat pada dokumen DPPL pada bagian Model Proses.

5.6 Validasi Desain

Validasi kebutuhan dengan menggunakan DTM untuk melihat kesesuaian kebutuhan fungsional dengan desain kebutuhan sistem dan usecase. Tabel 5.6 menunjukkan kesesuaian kebutuhan fungsional dengan nama kelas dan tabel yang digunakan, *sequence diagram* dan desain tampilan antarmuka sistem.

Tabel 5. 6 Tabel keruntutan DTM

ID Kebutuhan Fungsional	ID Usecase	<i>Usecase</i>	Nama Kelas	ID Tabel	<i>Sequence Diagram</i>	Tampilan antarmuka
KF08	UC1-1	Daftar akun	akun	TBL-02	Gambar 2.35	Gambar 3.3, Gambar 3.4
KF01	UC1-2	Membaca cerita rakyat	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.36	Gambar 3.9
KF03	UC1-3	Melihat rekomendasi cerita rakyat	kategori	TBL-04	Gambar 2.37	Gambar 3.9
KF02	UC1-4	Mencari cerita rakyat berdasarkan <i>keyword</i>	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.38	Gambar 3.5, Gambar 3.6
KF02	UC1-5	Mencari cerita rakyat berdasarkan kategori	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.39	Gambar 3.7, Gambar 3.8
KF04	UC1-6	Menyebarkan cerita rakyat	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.40	Gambar 3.10, Gambar 3.11
KF08	UC2-1	Login Akun	akun	TBL-02	Gambar 2.41	Gambar 3.12, Gambar 3.13
KF08	UC2-2	Logout Akun	akun	TBL-02	Gambar 2.42	Gambar 3.14
KF08	UC2-3	Ubah Profil Akun	akun	TBL-02	Gambar 2.43	Gambar 3.15, Gambar 3.16
KF08	UC2-4	Kirim permintaan daftar peran lain	akun	TBL-02	Gambar 2.44	Gambar 3.17
KF08	UC2-5	Pindah peran lain	akun	TBL-02	Gambar 2.45	Gambar 3.18
KF05	UC2-6	Melihat cerita rakyat yang perlu direview	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.46	Gambar 3.19

ID Kebutuhan Fungsional	ID Usecase	Usecase	Nama Kelas	ID Tabel	Sequence Diagram	Tampilan antarmuka
KF06	UC2-7	Mengirim <i>review</i> cerita	review	TBL-06	Gambar 2.47	Gambar 3.20
KF05	UC2-8	Validasi cerita rakyat	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.48	Gambar 3.21
KF05	UC2-9	Melihat riwayat validasi cerita	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.49	
KF07	UC2-10	Mengirim cerita rakyat	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.50	Gambar 3.22, Gambar 3.23, Gambar 3.24
KF07	UC2-11	Menulis <i>draft</i> cerita	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.51	Gambar 3.22, Gambar 3.23, Gambar 3.24
KF07	UC2-12	Ubah <i>draft</i> cerita	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.52	Gambar 3.25
KF07	UC2-13	Kirim <i>draft</i> cerita	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.55	Gambar 3.26, Gambar 3.27, Gambar 3.28
KF07	UC2-14	Melihat riwayat cerita yang dikirim	cerita rakyat	TBL-03	Gambar 2.56	
KF06	UC2-15	Melihat review cerita	review	TBL-06	Gambar 2.57	
KF08	UC3-1	Melihat profil daftar pendaftar akun	akun		Gambar 2.58	
KF08	UC3-2	Memvalidasi pendaftar pengguna akun	akun	TBL-02	Gambar 2.59	Gambar 3.32
KF09	UC3-3	Melihat daftar	kategori	TBL-02	Gambar 2.60	Gambar 3.33

ID Kebutuhan Fungsional	ID Usecase	<i>Usecase</i>	Nama Kelas	ID Tabel	<i>Sequence Diagram</i>	Tampilan antarmuka
		kategori				
KF09	UC3-4	Menambah kategori	kategori	TBL-04	Gambar 2.61	Gambar 3.34
KF09	UC3-5	Mengubah kategori	kategori	TBL-04	Gambar 2.62	Gambar 3.35, Gambar 3.36, Gambar 3.37
KF09	UC3-6	Menghapus kategori	kategori	TBL-04	Gambar 2.63	Gambar 3.38, Gambar 3.39, Gambar 3.40

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Simpulan yang didapat dari pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Komponen dependensi pada model SD antara lain *task* menulis cerita rakyat, *task* mengirim cerita rakyat, *task* validasi cerita rakyat, *task* menyebarkan cerita, *softgoal separation of duties*, dan *resource* cerita rakyat yang dikumpulkan dan disimpan IndonesianStory
2. Elemen-elemen pada setiap aktor pada model SR saling bergantung dan berkaitan untuk mencapai tujuan IndonesianStory, dan hubungan dependensinya telah sesuai dengan dependensi pada model SD. Dari model SR muncul tiga belas kebutuhan fungsional yang *digenerate* dari *task* dan tujuh kebutuhan non fungsional yang *digenerate* dari *softgoal*. Kebutuhan *stakeholder* yang didapatkan dari model SD dan SR sesuai dengan tujuan atau *goal* dari sistem, yaitu melestarikan cerita rakyat.
3. Kebutuhan fungsional pada sistem IndonesianStory antara lain :
 - KF01 - Sistem dapat menampilkan cerita rakyat
 - KF02 - Sistem menyediakan fitur pencarian
 - KF03 - Sistem menyediakan fitur lihat rekomendasi cerita rakyat
 - KF04 - Sistem menyediakan fitur menyebarkan cerita rakyat
 - KF05 - Sistem dapat memvalidasi cerita rakyat
 - KF06 - Sistem menyediakan fitur review cerita rakyat
 - KF07 - Sistem dapat mengirim cerita rakyat
 - KF08 - Sistem menyediakan fitur kelola akun pengguna

- KF09 - Sistem menyediakan fitur kelola kategori

Dan kebutuhan non fungsional sebagai berikut :

- KnF01 - Sistem dapat menampilkan hasil pencarian cerita rakyat dalam waktu kurang dari 5 detik.
 - KnF02 - Sistem mampu menyimpan cerita rakyat yang dikirimkan Kontributor dalam jumlah banyak
 - KnF03 - Cerita tersimpan sebagai draft secara otomatis ketika terjadi gangguan internet
 - KnF04 - Reviewer tidak dapat melakukan review dan validasi pada cerita rakyat yang dikirmnya sendiri (*separation of duties*)
 - KnF05 - Sistem menampilkan cerita rakyat yang dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan (*reliable*)
 - KnF06 - Sistem harus mudah digunakan oleh pengunjung
 - KnF07 - Sistem harus selalu tersedia ketika diakses pengunjung.
4. Dari kebutuhan sistem diperoleh 5 kelas dalam *class diagram* dan 27 *sequence diagram* dan tampilan antarmuka, yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
 5. Dari matrix keruntutan menunjukkan bahwa semua kebutuhan yang diperoleh telah sesuai dengan *goal* atau kebutuhan bisnis dan desain sistem (Tabel 4. 15 dan Tabel 5.1).

6.2 Saran

Saran yang diharapkan untuk dapat dikembangkan di masa mendatang adalah :

1. Untuk pengembangan IndonesianStory dapat dianalisis dengan menggunakan teknik *requirement engineering* yang lain beserta teknik validasinya, sebagai pembanding hasil analisis
2. Analisis dan desain lebih menekankan pada konsep RWD (Responsive Web Design)
3. Identifikasi, teknik dan pengembangan kebutuhan dan desain pada *grand design* VirtualNUSANTARA harus sudah

menekankan konsep integrasi pada setiap modul, yang dimulai sejak tahap inisiasi

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNESCO. World Heritage Center UNESCO. [Online]. <http://whc.unesco.org/en/statesparties/id>
- [2] ANTARA NEWS. (2011, Dec.) antaranews.com. [Online]. <http://www.antaranews.com/berita/288668/gerakan-sejuta-data-budaya-diluncurkan>
- [3] Ahmad Muklason, Feby Artwodini Muqtadiroh, Amna Shifia Nisafani, and Ika Nurjhasanah, "VirtualNUSANTARA: A KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM FRAMEWORK FOR CULTURAL HERITAGE AND LOCAL WISDOM CONSERVATION in INDONESIA," 2013.
- [4] Tom DeMarco, *Structured Analysis and System Specifications*. New York: Prentice-Hall, 1979.
- [5] The Institute of Electrical and Electronics Engineers, "Standard Glossary of SW Engineering Terminology," 1993.
- [6] Alan M. Davis, *Software Requirements : Objects, Functions and States*. New Jersey: Englewood Cliffs, 1993.
- [7] Carol Britton and Jill Doake, *Object-Oriented System Development: A Gentle Introduction*. New York: Mc-Graw-Hill, 2001.
- [8] Ian Sommerville and Gerald Kotonya, *Requirement Engineering Process and Technique.*: John Wiley & Son, 1998.
- [9] Adikara F., Sitohang B., and Hendradjaya B., "Goal-Oriented Requirement Engineering : State of the Art and Beyond," in *The 2nd International Confrence on informarion Technology and Business Application*, 2013.
- [10] A. Lapouchnian, "Goal-Oriented Requirements Engineering : An Overview of the Current Research," *Department of Computer Science Of Toronto*, 2005.
- [11] Imam M. Shofi and Eko K. Budiarjo, "KLASIFIKASI METODE GOAL ORIENTED REQUIREMENT ENGINEERING (GORE) DAN KEMUNGKINANNYA UNTUK MENGEMBANGKAN APLIKASI KEPEMERINTAHAN," in *SEMANTIK*, 2011, p. 4.

- [12] E. Yu, "Agent-Oriented Modelling: Software Versus the World," in *AOSE 2001*, vol. 2222, 2001, pp. 206-225.
- [13] Samer Abdulhadi. (2007) i* wiki. [Online]. <http://istar.rwth-aachen.de/tiki-index.php?page=Softgoal+Dependency>
- [14] Global Environmental Management Initiatives. (1994) Global Environmental Management Initiatives (GEMI). [Online]. http://www.gemi.org/resources/ben_104.pdf
- [15] W. J. Satzinger, B R. Jackson, and D S. Burd, *System Analysis and Design in a Changing World*. US: Cengage Learning, 2010.
- [16] Westfall, Linda. (2006) Computer Aid Inc. [Online]. <http://www.compaid.com/caiinternet/ezine/westfall-bidirectional.pdf>
- [17] Kanellopoulos, D.N., "*Quality of Services in Network Supporting Cultural Multimedia Applications*," Program : electronic library and information systems, 2011, pp. 51-66.
- [18] Bentley, Lonnie D, dan Jeffrey L Whitten, *Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition*. New York : McGraw-Hill, 2007.
- [19] Hadiwinoto, S. "Beberapa Aspek Pelestarian Warisan Budaya," in *Seminar Pelestarian dan Pengembangan Masjid Agung Demak*, Demak, 2002.
- [20] Samer Abdulhadi. (2007, August) i* wiki. [Online]. <http://istar.rwth-aachen.de/tiki-index.php?page=i%2A+Guide&structure=i%2A+Guide>

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di kota Nganjuk, Jawa Timur, merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SDN Payaman III Nganjuk (1998-2004), SMPN 1 Nganjuk (2004-2007), SMAN 2 Nganjuk (2007-2010). Tahun 2010 Penulis mendaftarkan pada Jurusan Sistem Informasi FTIF-ITS dan terdaftar dengan NRP. 5210100072. Pada Program Studi Sistem Informasi, Penulis mengambil Bidang Minat Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi (PPSI).

Selama kuliah di ITS, Penulis sempat aktif di organisasi jurusan HMSI (Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi), lembaga dakwah jurusan KISI (Kajian Islam Sistem Informasi), dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) IFLS (ITS Foreign Language Society).