

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada BAB ini, menjelaskan tentang perancangan sebuah aplikasi buku cerita interaktif Dwibahasa untuk iPad yang berjudul “*Timmy’s Way Back Home*”. Di sini akan dijelaskan tentang konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat.

#### 3.1 Metodologi Penelitian

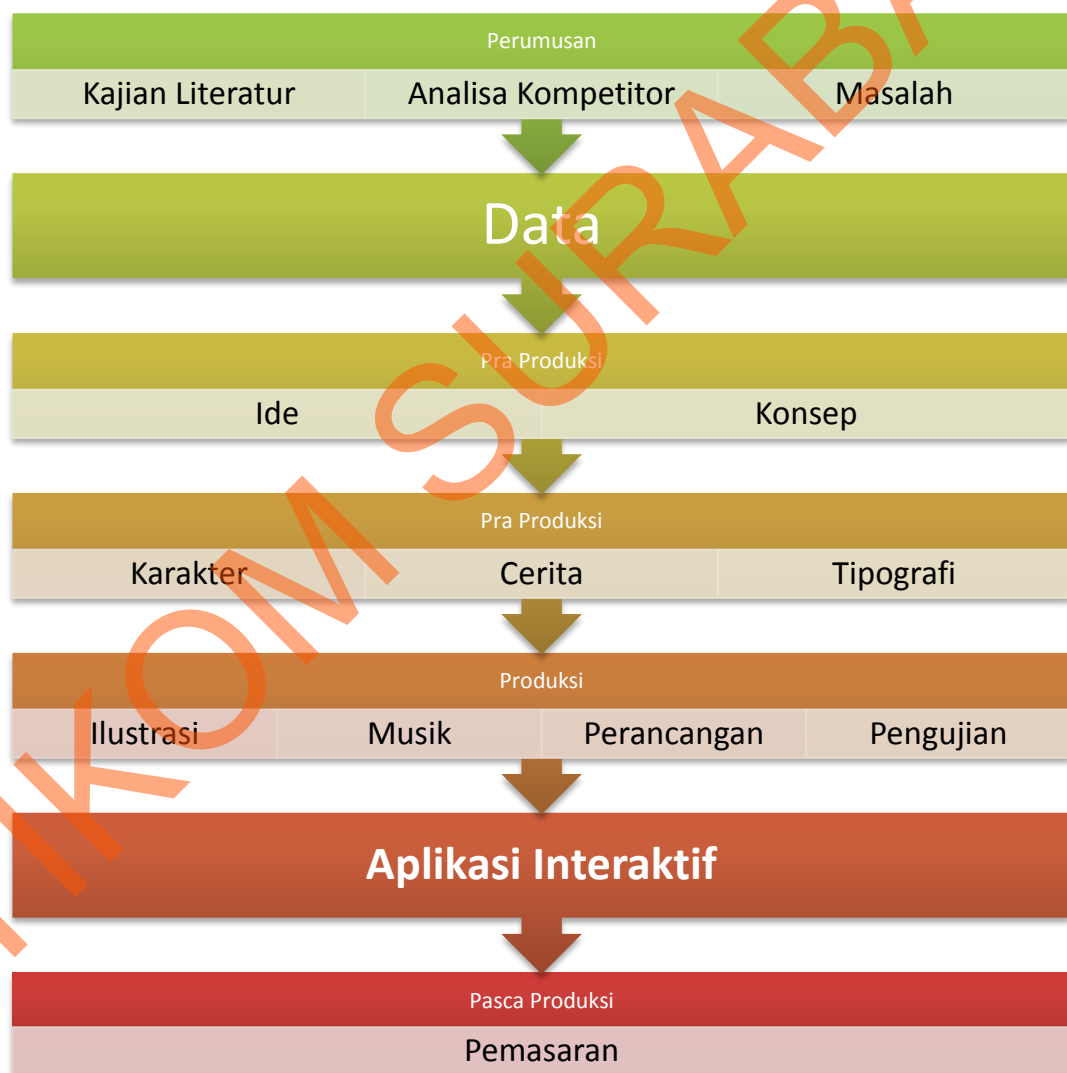
Metode penelitian dalam proses pembuatan aplikasi interaktif ini adalah menggunakan teknik SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu proses logis yang digunakan oleh pengembang atau analis dalam proses pembuatan sebuah media informasi. Berikut adalah langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan aplikasi buku cerita interaktif berjudul “*Timmy’s Way Back Home*”:

##### 3.1.1 *Planning* / Tahap Perencanaan

Demi terciptanya sebuah aplikasi interaktif yang baik dan tepat, maka diperlukan sebuah perencanaan yang matang, yaitu dengan melakukan sebuah studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi kelayakan yang dilakukan di antaranya meliputi metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

### 3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan membuat sebuah alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak ditemukan berbagai penyimpangan dalam menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. Rancangan yang dilakukan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dapat dilihat dari diagram metodologi perancangan berikut ini:



Gambar 3.1 Alur Metodologi Perancangan

### 3.1.3 Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan merancang alur proses perancangan karya, maka langkah selanjutnya adalah menentukan sumber data. Sumber data yang didapat dari penelitian ini adalah melalui data-data sekunder yang telah diolah dari hasil wawancara, data-data laporan, catatan-catatan, dan hasil penelitian terdahulu. Sumber data tersebut di antaranya bersumber dari buku, jurnal ilmiah, dokumentasi pemerintahan, dokumentasi penelitian, hingga karya tulis beberapa ahli multimedia yang ditulis dalam *website*.

### 3.1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan data berkala (*time service*) dengan periode tahunan dan dengan menggunakan teknik kualitatif, yaitu dengan menggunakan survey terhadap audien yang dituju untuk menentukan ketertarikan audien terhadap fitur yang lebih spesifik yang nantinya akan diimplementasikan pada aplikasi ini. Ada 3 cara teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini, yaitu:

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data yang hasilnya dari buku, jurnal ilmiah, majalah, artikel internet, dan hal lainnya yang berkaitan dalam proses pembuatan aplikasi interaktif ini.
2. Observasi, yaitu dengan melakukan studi atau analisa baik langsung maupun tidak langsung dalam memantau tingkah laku pengguna dalam berinteraksi dengan iPad dan buku cerita interaktif.

3. Survey, yaitu dengan melakukan survey terhadap beberapa audien, baik audien anak-anak, maupun audien dewasa. Survey yang dilakukan meliputi tingkah laku audien terhadap beberapa aplikasi yang telah ada dan melakukan pengujian untuk membaca beberapa teks dalam *font* yang berbeda untuk mengetahui tingkat keterbacaan masing-masing *font* yang nantinya akan diimplementasikan pada aplikasi ini. Selain itu, melakukan tingkat ketertarikan dari audien terhadap suatu ilustrasi dari 2 jenis ilustrasi yang berbeda, yaitu ilustrasi berbasis vektor dan berbasis sketsa.

### **3.1.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu pembahasan dan analisis yang kesimpulannya merupakan hasil dari penelitian yang telah sebelumnya dilakukan dengan menggunakan kalimat-kalimat berdasarkan dari hasil observasi dan penelitian. Metode kualitatif bersifat induktif, yang artinya adalah bahwa analisis yang telah dilakukan, kemudian dikembangkan sesuai dengan pola tertentu untuk menjadi sebuah hipotesis.

### **3.1.6 Tahap Analisa**

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem, sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat di atasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna. Sebuah studi eksisting dilakukan sebagai kompetitor tidak

langsung untuk membuat aplikasi interaktif ini. Studi eksisting meliputi penelusuran terhadap kompetitor. Terdapat 2 faktor dalam analisa ini, yaitu factor internal yang membahas pada *Strength* (Kekuatan), dan *Weakness* (Kelemahan) dari kompetitor, dan factor eksternal yang membahas pada *Opportunity* (Peluang), *Threat* (Ancaman) pada kompetitor. Pada penelitian ini, terdapat 4 aplikasi yang telah ada di publik yang akan dijadikan analisa, di antaranya adalah:

1. Nighty Night HD, merupakan aplikasi buku cerita interaktif yang memiliki alur cerita yang sangat simpel. Nighty Night HD memiliki kekuatan pada ilustrasi dan interaksi. Ilustrasi pada aplikasi ini menggunakan suasana pada malam hari dengan pewarnaan-pewarnaan yang cenderung gelap, sehingga menyesuaikan kepada *positioning* untuk aplikasi ini, sebuah aplikasi buku cerita interaktif sebelum tidur, dan setiap halaman pada aplikasi ini membutuhkan interaksi kepada pengguna, di mana pengguna harus mematikan lampu di setiap halaman untuk membuat hewan-hewan untuk tidur. Namun, aplikasi ini memiliki cerita yang pendek dan tidak memiliki fasilitas untuk menampilkan teks cerita pada layar. Aplikasi ini hadir dalam beberapa bahasa yang berbeda, namun konsumen harus membeli aplikasi secara terpisah untuk menikmatinya dalam bahasa lain.



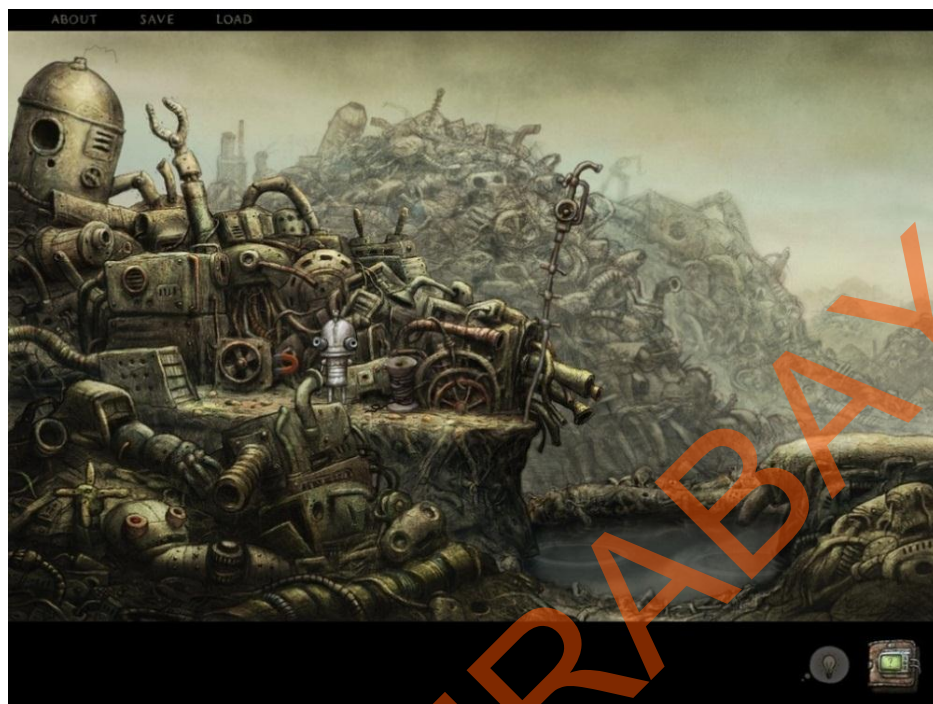
Gambar 3.2 Tampilan aplikasi Nighty Night HD

2. Rudolph. The Red-Nosed Reindeer, adalah aplikasi buku cerita yang menceritakan tentang seekor rusa berhidung merah di hari menjelang Natal. Rudolph sendiri merupakan aplikasi buku cerita yang memosisikan dirinya untuk hiburan pada hari menjelang Natal. Aplikasi ini memiliki animasi-animasi yang dapat memanjakan penggunanya, selain itu setiap menyentuh benda yang tampil pada layar, maka akan disebutkan nama dari benda tersebut termasuk lafal dari benda tersebut dalam bahasa Inggris. Akan tetapi, aplikasi ini memiliki antarmuka berbasis *gesture*, yaitu membutuhkan interaksi sapuan jari untuk navigasi halaman tanpa ada instruksi pada saat pertama kali menggunakan aplikasi, sehingga bisa saja membingungkan untuk beberapa pengguna aplikasi ini.



Gambar 3.3 Tampilan Aplikasi Rudolph. The Red-Nosed Reindeer

3. Machinarium. Meskipun Machinarium lebih cocok disebut sebagai sebuah permainan daripada buku cerita, namun Machinarium menggunakan teknik *framework* yang sama dengan proyek yang akan dibuat, yaitu berbasis Adobe AIR. Cerita pada Machinarium berbeda daripada kompetitor lainnya. Peluang yang dimiliki Machinarium adalah dari cerita yang berbeda, dari segi inilah Machinarium bisa menarik konsumen. Namun, aplikasi ini hanya bisa berjalan pada iPad generasi kedua atau lebih baru. Antarmuka pada Machinarium juga terbatas, namun cukup jelas untuk seluruh pengguna aplikasi ini untuk memahaminya.



Gambar 3.4 Tampilan aplikasi Machinarium

4. Grimm's Red Riding Hood ~ 3D Interactive Pop-up Book merupakan sebuah aplikasi buku cerita yang interaktif dengan cerita yang sudah ada sebelumnya. Grimm's Red Riding Hood memiliki antarmuka yang interaktif, di mana navigasi antar halaman bisa dilakukan baik melalui *gesture* maupun melalui tombol pada layar. Pada beberapa halaman juga membutuhkan interaksi dari pengguna seperti harus meletakkan baju-baju yang berserakan ke dalam keranjang. Aplikasi ini juga memiliki 3 bahasa dalam satu aplikasi yang bisa diatur melalui halaman pengaturan terlebih dahulu. Namun, cerita pada aplikasi ini bukanlah cerita orisinal. Red Riding Hood merupakan novel karangan Sarah Blakley-Cartwright, sehingga cerita pada aplikasi ini



merupakan adaptasi dari novel yang ditulis oleh Sarah. Dari cerita adaptasi inilah, bisa saja penulis asli membuat aplikasi yang lebih baik.



Gambar 3.5 Tampilan aplikasi Grimm's Red Riding Hood ~ 3D Interactive Pop-up Book

Setelah melakukan analisa terhadap beberapa kompetitor, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi buku cerita interaktif “Timmy’s Way Back Home” akan berdasarkan pada hal-hal berikut ini:

1. Desain antarmuka menyesuaikan dengan penggunaan, dan beberapa elemen visual tetap animatif.
2. Karakter 2 Dimensi, dengan karakter utama seekor anak kucing kuning yang rajin belajar namun jarang bermain keluar.

3. Memiliki fitur dwibahasa yang bisa diganti kapan saja ketika di tengah-tengah cerita.

Berikut ini merupakan tabel SWOT pada aplikasi buku cerita interaktif “Timmy’s Way Back Home”:

Tabel 3.1 Tabel SWOT Aplikasi “Timmy’s Way Back Home”

	Timmy’s Way Back Home
<b>Strength</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Desain antarmuka berdasarkan beberapa kompetitor yang mengedepankan kemudahan interaksi kepada pengguna.</li> <li>b. Fitur dwibahasa membantu pengguna untuk mempelajari kata-kata baru melalui cerita yang sama dalam dua bahasa berbeda, disertai fitur <i>narrator</i> yang dinilai membantu.</li> <li>c. Cerita yang orisinal.</li> <li>d. Beberapa halaman cerita membutuhkan interaksi dari pengguna.</li> </ol>
<b>Weakness</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi ini tidak didesain untuk iPad generasi ketiga, yang memiliki resolusi layar yang tinggi, sehingga tampilan aplikasi tidak akan terlihat bagus.</li> <li>b. Halaman interaktif yang ada di dalam cerita terbatas / tidak banyak.</li> <li>c. Tidak ada tombol <i>Mute</i>/Opsi mematikan <i>narrator</i>, sehingga harus mengaktifkan mode <i>silent</i> pada sistem</li> </ol>

	operasi iOS.
<b>Opportunity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan suatu alternatif kepada pengguna yaitu sebuah buku cerita interaktif dwibahasa dengan cerita yang baru.</li> <li>b. Membantu pengguna untuk memahami cerita dalam 2 bahasa hanya dengan satu sentuhan tombol di halaman cerita mana saja.</li> <li>c. Berbasis <i>cross-platform</i>, membuat ada kemungkinan aplikasi ini akan dikembangkan untuk <i>platform</i> lain, misalnya Android.</li> </ul>
<b>Threat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi lain memiliki interaksi yang lebih interaktif dan tampilan yang lebih menarik.</li> <li>b. Apabila harga aplikasi “Timmy’s Way Back Home” pada App Store tidak kompetitif, maka aplikasi ini akan kalah bersaing dengan aplikasi lainnya yang sejenis.</li> </ul>

### 3.1.7 Segmenting, Targeting, dan Positioning

Penentuan segmen, target audien, dan *positioning* sangat diperlukan agar aplikasi ini nantinya akan digunakan sesuai apa yang telah ditunjukkan, di mana secara tidak langsung juga dapat membantu untuk mengefisiensikan proses distribusi. Berikut ini merupakan segmentasi, target, dan *positioning* untuk “Timmy’s Way Back Home”:

1. Demografis
  - a. Usia : 5-12 tahun.
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
  - c. Kelas Ekonomi : Ekonomi menengah ke atas.
2. Geografis
  - a. Daerah : Perkotaan.
  - b. Kepadatan : Pusat Kota (Padat penduduk).

*Positioning* dari aplikasi ini adalah sebagai media untuk pembelajaran dan hiburan. Aplikasi ini tidak memaksa audien untuk membaca keseluruhan cerita, terutama kepada konsumen anak-anak TK yang baru belajar membaca, namun aplikasi ini membantu pengguna untuk menikmati dan berinteraksi dengan cerita. Kehadiran fitur *narrator* dapat membantu pengguna untuk menikmati dan memahami cerita tanpa harus membacanya. Aplikasi ini lebih ditujukan untuk digunakan pada saat waktu santai atau sebagai dongeng sebelum tidur.

### 3.1.8 Analisa Keyword

Pencarian kata kunci atau *keyword* diperlukan untuk menyesuaikan hasil karya dengan segmentasi, target, dan posisi yang ditujukan. Pencarian *keyword* didasari pada *segmenting, targeting, and positioning* yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya untuk mendapatkan sebuah *keyword* yang lebih spesifik, data *segmenting, targeting, and positioning* tadi dijabarkan lebih detail berdasarkan kondisi realita. Dalam kasus ini, kata kunci awal yang akan dijabarkan adalah Kota Besar, Tengah Kota, karakteristik pekerjaan dari orang-

orang pada kota besar dan tengah kota, karakteristik dari anak-anak usia 5-12 tahun, dan karakteristik orang-orang dengan kondisi ekonomi menengah ke atas.

Berikut ini adalah alur pencarian *keyword*.

Kota Besar	Serba Cepat	Instant	Fresh	Youthful
	Praktis			
	Modern			
Tengah Kota	Maju	Eksklusif		
	Individualis			
	Sibuk			
Pekerjaan	Konkrit	Logis		
	Integris			
	Hirarkis			
Usia 5-12 tahun	Ceria	Aktif		
	Ingin tahu			
	Kreatif			
Menengah ke atas	Dinamis	Free		
	Individualis			
	Enjoyable			
			Settled	

Gambar 3.6 Alur Pencarian *Keyword*

Hasil analisa di atas menunjukkan bahwa *Youthful* adalah hasil akhir dari analisa berdasarkan *segmenting*, *targeting*, dan *positioning* yang telah ada.

*Youthful* memiliki arti jiwa muda.

### 3.1.9 Analisa Warna

Untuk menentukan warna-warna yang akan digunakan pada karya ini, maka pewarnaan akan ditentukan berdasarkan hasil analisa *keyword* sebelumnya. Referensi penggunaan warna berdasarkan *keyword* akan menggunakan diagram kombinasi warna dari Shigenobu Kobayashi. Berdasarkan diagram kombinasi

warna dari Kobayashi, maka warna-warna yang sesuai dengan *keyword Youthful* terletak pada gambar berikut:



Gambar 3.7 Posisi warna dengan *keyword youthful* pada diagram warna Kobayashi

*Youthful* memiliki arti jiwa muda, di mana menyesuaikan dengan topik karya Tugas Akhir ini, di mana ditargetkan untuk anak-anak. *Youthful* berada di kategori warna *cool* atau warna sejuk, yang memiliki sifat menenangkan memiliki jiwa relaksasi, karena intinya pada aplikasi ini merupakan sebuah media hiburan yang membutuhkan ketenangan untuk menikmatinya. Namun, warna-warna

tersebut memiliki beberapa kombinasi warna yang berbeda. Salah satu warna harus dipilih untuk menjadi warna yang dominan pada aplikasi ini. Sebuah analisa warna diperlukan untuk menentukan warna dominan yang akan digunakan pada aplikasi ini. Faktor-faktor yang mempengaruhi untuk warna tersebut adalah tingkat kesesuaian dengan *keyword*, kombinasi terhadap warna satu terhadap warna yang lain, dan tingkat penyesuaian dengan suasana dalam aplikasi. Hasil analisa akan disajikan dalam bentuk tabel dengan skala nilai 1 hingga 5, di mana nilai 1 adalah nilai dengan tingkat kecocokan paling rendah, dan 5 adalah nilai dengan tingkat kecocokan paling tinggi:

Tabel 3.2 Hasil analisa warna

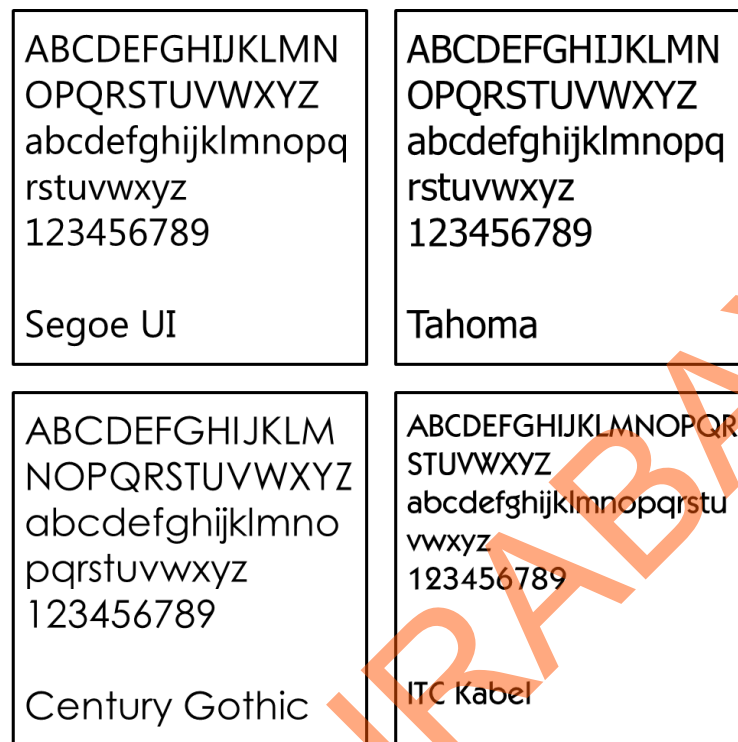
<b>Faktor</b>	<b>Warna 1 (Biru)</b>	<b>Warna 2 (Kuning)</b>	<b>Warna 3 (Hijau 1)</b>	<b>Warna 4 (Putih)</b>	<b>Warna 5 (Hijau 2)</b>
<b>Tingkat penyesuaian dengan <i>keyword</i></b>	5	4	4	4	5
<b>Kombinasi terhadap warna</b>	4	3	4	4	3
<b>Tingkat penyesuaian dengan suasana</b>	5	5	2	4	4
<b>Jumlah</b>	14	12	10	12	12

Berdasarkan hasil analisa dari tabel di atas, warna 1, yaitu warna biru adalah warna dominan yang akan digunakan dalam aplikasi ini, karena sesuai dengan suasana dan *keyword*, aplikasi ini menggunakan warna biru sebagai perwakilan dari suasana tenang dalam malam hari.

### 3.1.10 Analisa Tipografi

Keterbacaan suatu teks pada buku cerita ini merupakan salah satu faktor penting dalam pembuatan aplikasi ini. Sebagian besar dari aplikasi ini memiliki teks sebagai *caption* dari cerita. Teks *caption* cerita inilah yang harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik untuk memudahkan audien untuk membaca. Jenis huruf *Sans Serif* memiliki kemudahan untuk sebagian besar orang ketika membaca karena *Sans Serif* memiliki huruf yang mudah dikenali dan *Sans Serif* memiliki tingkat kejelasan yang baik ketika ditampilkan di layar monitor. Terdapat 4 jenis huruf *Sans Serif* yang dijadikan alternatif untuk digunakan digunakan pada aplikasi ini nantinya. Jenis huruf tersebut adalah Segoe UI, Tahoma, Century Gothic, dan ITC Kabel.





Gambar 3.8 Alternatif 4 Jenis huruf *Sans Serif*

Faktor-faktor yang mempengaruhi pada analisa tipografi adalah keterbacaan dan kejelasan huruf, penyesuaian dengan *keyword* yang telah dipilih, dan tingkat kesukaan anak-anak terhadap jenis huruf tersebut, sehingga audien bisa mengenali dan membaca karakter tersebut tanpa harus berfikir lebih lama ketika karakter-karakter tersebut ditampilkan dihadapan mereka. Berikut ini adalah hasil dari analisa tipografi yang disajikan dalam bentuk tabel, dengan skala nilai 1 sampai 5, di mana nilai 1 adalah tingkat kepuasan paling rendah, dan 5 adalah tingkat kepuasan paling tinggi, maka semakin besar nilai yang diperoleh dari masing-masing jenis huruf, maka *font* itulah yang akan digunakan dalam aplikasi ini:

Tabel 3.3 Tabel analisa tipografi terhadap audien

Faktor	Segoe UI	Tahoma	Century Gothic	ITC Kabel
Penyesuaian dengan <i>Keyword</i>	3	3	4	4
Tingkat keterbacaan	4	5	2	3
Tingkat Kejelasan	4	4	3	3
Tingkat <i>interest</i> audien	3	4	4	4
Jumlah	14	16	13	14

Berdasarkan tabel survey di atas dan analisa kompetitor, Tahoma memiliki nilai tertinggi, menjadikan Tahoma sebagai jenis huruf yang paling cepat dibaca dan dikenali. Sehingga disimpulkan, Tahoma adalah *font* yang akan digunakan pada aplikasi ini.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmno pqrstuvwxyz  
 1234567890

Gambar 3.9 *Font Face* Tahoma

### 3.1.11 Analisa Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah komponen utama dalam aplikasi ini. Sebagian besar aplikasi ini akan menampilkan ilustrasi yang merupakan bagian dari cerita itu sendiri. Terdapat 2 buah alternatif ilustrasi untuk digunakan pada aplikasi ini, yaitu ilustrasi berbasis vektor dan sketsa.



Gambar 3.10 Ilustrasi berbasis vector



Gambar 3.11 Ilustrasi berbasis sketsa

Faktor-faktor yang mempengaruhi pada analisa ilustrasi adalah tingkat keindahan ilustrasi, tingkat kejelasan ilustrasi terhadap audien, dan tingkat *interest* ilustrasi dari audien. Hasil analisa dari ilustrasi akan disajikan dalam bentuk tabel dengan skala nilai dari 1 hingga 5, di mana 1 adalah tingkat kepuasan paling rendah, dan 5 adalah tingkat kepuasan paling tinggi, dan semakin besar nilai yang diperoleh dari tiap alternatif ilustrasi, maka ilustrasi itulah yang akan digunakan dalam aplikasi ini.

Tabel 3.4 Hasil analisa ilustrasi terhadap audien

<b>Faktor</b>	<b>Ilustrasi Vektor</b>	<b>Ilustrasi Sketsa</b>
<b>Tingkat keindahan</b>	4	3
<b>Tingkat kejelasan</b>	2	3
<b>Tingkat <i>interest</i> terhadap audien</b>	3	4
<b>Jumlah</b>	9	10

Berdasarkan hasil analisa dari survey pada sesi yang sama, sebagian besar audien lebih tertarik pada ilustrasi berbasis sketsa yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi ini. Pemilihan jenis ilustrasi akan berdampak besar pada proses pembuatan aplikasi ini, termasuk dalam bagaimana nantinya karakter akan dibuat, elemen antarmuka, termasuk musik. Ilustrasi berbasis sketsa ini juga menyesuaikan dengan target audien yang dituju.

### 3.2 Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan salah satu langkah penting dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, agar hasilnya bisa menyesuaikan dengan apa yang telah ditunjukkan sebelumnya. Di dalam tahap perancangan meliputi perancangan ide dan konsep, sinopsis, alur perancangan aplikasi, rancangan desain, karakter, tipografi, dan audio yang akan digunakan.

### 3.2.1 Ide

Setelah melakukan penelitian terhadap Studi Eksisting yang telah ada dan memantau keadaan di publik berdasarkan masalah yang ada, maka muncullah sebuah ide untuk membuat sebuah aplikasi buku cerita interaktif untuk iPad yang berjenis cerita fabel dengan menggunakan cerita baru (orisinil). Perangkat iPad menjadi pilihan karena iPad merupakan komputer tablet yang terpopuler dan mudah digunakan untuk semua kalangan. iPad juga sangat portabel dan bisa dibawa kemanapun tanpa perlu khawatir akan bebannya. Selain itu, di beberapa instansi pendidikan di Amerika Serikat telah menggunakan iPad sebagai media pembelajaran, dan sudah banyak pada lingkungan rumah tangga yang menggunakan iPad sebagai media belajar dan hiburan untuk anak-anak mereka. App Store merupakan tempat di mana pengguna iPad bisa mendapatkan aplikasi baik berbayar maupun gratis, dan App Store merupakan toko aplikasi internasional, yang berarti seluruh pengguna iPad di dunia bisa mendapatkan aplikasi dari App Store. Anak-anak lebih suka mempelajari dan menikmati sesuatu hal melalui visual dan interaktif. Untuk itulah sebuah aplikasi buku cerita merupakan sarana alternatif untuk menunjang kebutuhan tersebut.

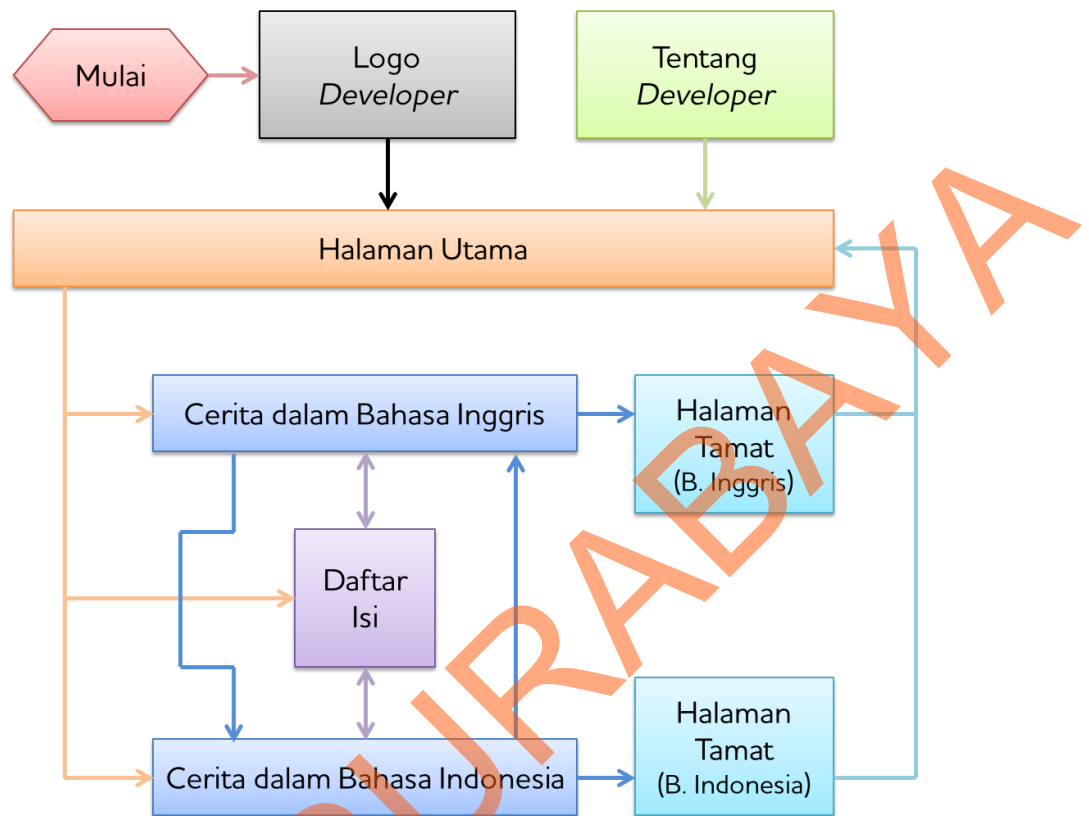
### 3.2.2 Konsep

Konsep dari proyek ini adalah untuk menggabungkan 2 hal menjadi satu, yaitu menerapkan sebuah buku cerita ke komputer tablet. Perangkat yang menggunakan teknologi canggih dan mudah digunakan dikolaborasikan dengan sebuah aplikasi interaktif yang mampu berinteraksi dengan pengguna, baik itu

secara visual maupun audio. Konsep antarmuka untuk aplikasi ini seperti aplikasi buku cerita pada umumnya, yaitu berinteraksi dengan sentuhan dan sapuan jari di layar, maupun interaksi melalui audio satu arah. Aplikasi interaksi ini akan mengimplementasikan fitur *narrator* dan dwibahasa demi kemudahan pengguna untuk memahami isi dari cerita baik itu berbahasa Indonesia, maupun berbahasa Inggris.

### 3.2.3 Alur Jalannya Aplikasi

Alur dari aplikasi ini akan dijabarkan melalui sebuah diagram yang menunjukkan urutan-urutan jalannya aplikasi ini, mulai dari logo pengembang aplikasi, hingga halaman tentang penulis. Sedangkan untuk mengakhiri penggunaan aplikasi, pengguna dapat menekan tombol *home* pada iPad untuk keluar dari aplikasi, oleh karena itu tombol keluar/*exit* tidak diperlukan dalam aplikasi ini.




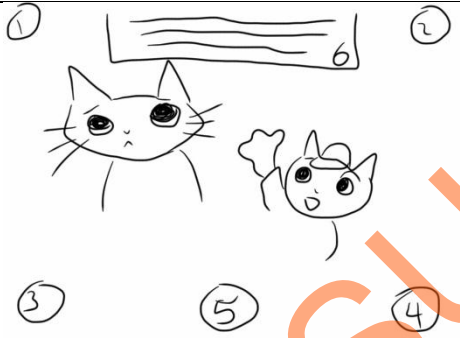
Gambar 3.12 Alur Jalannya Aplikasi

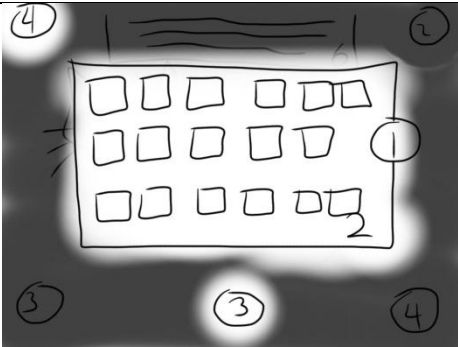
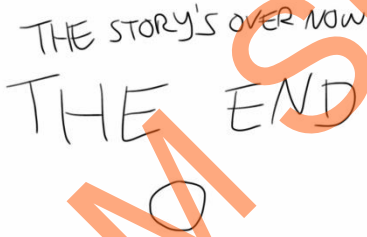
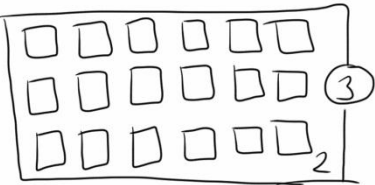
### 3.2.5 Konsep Tampilan Aplikasi

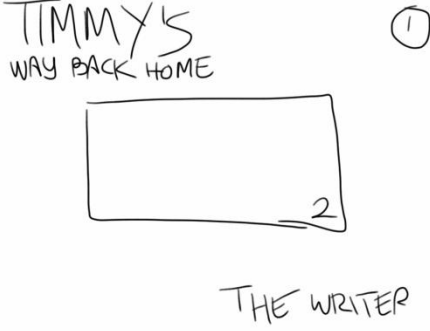
Tahapan rancangan karya sudah memasuki tahapan pra-produksi, di mana di mulai dari gambaran kasar untuk aplikasi interaktif yang akan dibuat, sehingga hasilnya bisa menyesuaikan dengan konsep yang ada. Antarmuka aplikasi “Timmy’s Way Back Home” dijabarkan melalui *storyboard* antarmuka di bawah ini.



Tabel 3.5 *Storyboard* Antarmuka Aplikasi “Timmy’s Way Back Home”

	<p>Halaman Utama merupakan halaman di mana pengguna memulai menggunakan aplikasi. Terdapat 4 tombol yang tersedia. (1) Mulai, (2) Daftar Isi, (3) Bahasa, (4) Tentang Penulis.</p>
	<p>Pada jalannya cerita, beberapa tombol akan tampil sebagai navigasi. (1) Kembali ke halaman utama, (2) Ganti Bahasa, (3) Kembali ke halaman sebelumnya, (4) Ke halaman berikutnya, (5) Navigasi daftar isi, (6) Teks dari cerita. Tombol navigasi ke halaman sebelumnya/berikutnya akan tampil menyesuaikan halaman, misalnya pada halaman pertama, maka tombol navigasi ke halaman sebelumnya tidak akan muncul.</p>

	<p>Menekan tombol Daftar Isi pada tengah cerita, akan disodorkan jendela untuk lompat ke halaman yang diinginkan. (1) Navigasi ke daftar halaman berikutnya/sebelumnya, (2) Jendela navigasi, (3) Tombol daftar isi untuk kembali ke cerita, (4) Tombol untuk kembali ke halaman utama</p>
<p>THE STORY'S OVER NOW THE END</p> 	<p>Setelah cerita usai, maka pada halaman terakhir akan ada halaman khusus untuk memberi tahu kepada pengguna bahwa cerita telah usai. Hanya ada satu tombol untuk kembali ke menu utama.</p>
<p>TIMMY'S WAY BACK HOME</p>  <p>CONTENTS</p>	<p>Halaman Daftar Isi/<i>Contents</i> berisikan halaman untuk navigasi isi cerita ke halaman yang diinginkan. Halaman ini membantu pengguna untuk lompat ke isi cerita tanpa harus memulai dari awal. (1) Tombol kembali ke halaman utama,</p>

	<p>(2) Jendela navigasi daftar isi, (3) Navigasi ke daftar halaman daftar isi selanjutnya/sebelumnya.</p>
 <p>TIMMY'S WAY BACK HOME</p> <p>①</p> <p>2</p> <p>THE WRITER</p>	<p>Pada halaman Tentang Penulis/<i>About</i>, berisikan biodata singkat dari penulis sekaligus pengembang aplikasi. Halaman ini dibuat hanya dalam satu bahasa saja. (1) Merupakan tombol untuk kembali ke halaman utama, (2) Jendela isi konten tentang penulis.</p>

STIKOM SURABAYA