

Pengembangan Aplikasi Cerita Rakyat Daerah Berbasis Mobile TriPanca

Ahmad Mustofa Hadi Romadhoni¹ I Gede Ardhy Niratha², Muhammad Abdurrafi³, Taufiqur Ramadhan⁴, Danish Adli El Said⁵, Florentina Yuni Arini⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Semarang

Jl. Raya Banaran, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah

e-mail: ¹ahadiromadhoni@students.unnes.ac.id, ²ardhy23@students.unnes.ac.id,

³muhammad_abdurrafi@students.unnes.ac.id, ⁴taufiqurramadhan33700@students.unnes.ac.id,

⁵danishadlielsaid@students.unnes.ac.id, ⁶floyuna@mail.unnes.ac.id

Artikel Info : Diterima : 24-12-2024 | Direvisi : 02-09-2025 | Disetujui : 01-12-2025

Abstrak - Pelestarian budaya lokal menghadapi tantangan di era globalisasi dan digitalisasi, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan budaya populer asing. Cerita rakyat, sebagai warisan budaya tak benda yang kaya nilai moral dan identitas budaya, semakin terpinggirkan karena kurangnya media yang menarik. Penelitian ini mengembangkan TriPanca sebuah aplikasi *mobile* interaktif berbasis cerita rakyat dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk memenuhi kebutuhan generasi muda. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototipe, serta evaluasi iteratif. Aplikasi ini dilengkapi fitur daftar cerita, pencarian, favorit, dan profil pengguna. Pengujian menunjukkan bahwa UCD efektif meningkatkan minat pengguna, menjadikan aplikasi ini sebagai alat edukasi interaktif sekaligus media pelestarian budaya lokal di era digital.

Kata Kunci : Aplikasi Mobile, Budaya Lokal, Cerita Rakyat, Pelestarian Budaya, *User-Centered Design*

Abstracts - *Preserving local culture faces challenges in the era of globalization and digitalization, especially for the younger generation who are more familiar with foreign popular culture. Folklore, as an intangible cultural heritage rich in moral values and cultural identity, is increasingly marginalized due to the lack of attractive media. This study develops TriPanca an interactive mobile application based on folklore with a User-Centered Design (UCD) approach to meet the needs of the younger generation. The development process includes user needs analysis, prototype design, and iterative evaluation. This application is equipped with story list, search, favorites, and user profile features. Testing shows that UCD is effective in increasing user interest, making this application an interactive educational tool as well as a medium for preserving local culture in the digital era.*

Keywords : *cultural preservation, folklore, local culture, mobile application, User-Centered Design*

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di era digital. Perubahan ini mempengaruhi cara kita berinteraksi, bekerja, dan mengakses informasi sehari-hari (Hadiratimanputra, N. D. R., 2024). Perkembangan pesat teknologi digital telah menciptakan peluang dan tantangan baru, termasuk dalam pelestarian budaya lokal (Haryanto, 2019). Generasi muda, sebagai kelompok yang paling aktif menggunakan teknologi, cenderung lebih sering terpapar budaya populer global dibandingkan budaya tradisional sebagai identitas bangsa. Akibatnya, minat terhadap warisan budaya, seperti cerita rakyat, semakin menurun (Rahman & Anjani, 2020).

Cerita rakyat, salah satu bentuk warisan budaya tak benda, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas generasi muda (Santoso & Maharani, 2021). Di dalam cerita rakyat terkandung nilai-nilai moral, etika, serta kearifan lokal yang mencerminkan kehidupan sosial, sejarah, dan budaya suatu daerah (Sinaga, T. M., 2024). Namun, metode penyampaian tradisional seperti mendongeng secara lisan atau melalui buku cetak kini dinilai kurang efektif dan tidak menarik bagi generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital modern dan interaktif (Haryanto, 2019). Hal ini menjadi tantangan serius dalam upaya pelestarian cerita rakyat dan budaya lokal di tengah arus globalisasi.



Digitalisasi memberikan peluang baru untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satu strategi yang dapat diterapkan dengan melakukan pengembangan aplikasi *mobile* berbasis cerita rakyat (Hadiratimanputra, N. D. R., 2024). Aplikasi *mobile* memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih interaktif, sesuai dengan preferensi generasi muda (Saputra, 2021). Dengan desain yang menarik dan konten yang relevan, aplikasi ini dapat menjadi jembatan antara nilai-nilai tradisional yang terkandung dalam cerita rakyat dengan teknologi modern (Santoso & Maharani, 2021).

Dalam konteks pelestarian budaya, aplikasi *mobile* bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang bisa meningkatkan ketertarikan generasi muda membaca dan mengetahui budaya lokal mereka (Saputra, 2021). Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menjadi kunci dalam pengembangan aplikasi ini karena memastikan desain dan fitur yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan pola perilaku pengguna (Karsim et al., 2024). UCD menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam setiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian produk, sehingga aplikasi yang dihasilkan memiliki nilai fungsional dan pengalaman pengguna yang optimal (Hadiratimanputra, N. D. R., 2024).

Cerita rakyat memiliki peran krusial dalam melestarikan identitas budaya lokal. Di dalamnya tersimpan nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter generasi muda, seperti rasa hormat, gotong royong, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan sosial masyarakat (Yusa & Jayanegara, 2014). Sayangnya, minimnya inovasi dalam penyampaian cerita rakyat membuat generasi muda kurang tertarik untuk mempelajari warisan tersebut. Integrasi cerita rakyat ke dalam platform digital melalui aplikasi *mobile* menjadi langkah strategis untuk mengatasi permasalahan ini (Haryanto, 2019). Aplikasi ini tidak hanya menghadirkan cerita rakyat dalam format yang lebih menarik, tetapi juga menyediakan fitur-fitur interaktif seperti pencarian cerita, fitur favorit, serta profil pengguna untuk menyesuaikan pengalaman individu. Dengan pendekatan yang interaktif, cerita rakyat dapat disajikan dalam bentuk yang relevan dan menyenangkan bagi generasi muda, baik dalam konteks pembelajaran formal di sekolah maupun pembelajaran informal (Minata et al., 2023).

METODE PENELITIAN

2.1 Tahap Penelitian

Untuk Penelitian menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) guna mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis cerita rakyat daerah. Pendekatan ini menekankan keterlibatan pengguna dalam setiap tahapan pengembangan agar aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka. Tahapan penelitian dirancang sebagai berikut:

1. Kajian Literatur dan Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal, dilakukan kajian literatur untuk memahami konsep dasar cerita rakyat daerah, prinsip-prinsip *User-Centered Design* (UCD) dalam pengembangan aplikasi *mobile*, serta tren dan teknologi terkini dalam pengembangan aplikasi. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan pengguna melalui observasi dan survei terhadap berbagai target pengguna, seperti pelajar, pendidik, dan masyarakat umum. Tujuan dari tahap ini untuk mengidentifikasi permasalahan terkait pelestarian budaya lokal serta kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan berupa hasil pengumpulan cerita yang kemudian dianalisis. *Output* dari tahap ini menjadi daftar fitur utama aplikasi yang akan dirancang.

2. Perancangan Prototipe

Tahap ini berfokus pada perancangan awal antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi Penyusunan *Wireframe* dan Prototipe awal yang berisi struktur navigasi, tata letak, dan fungsi inti aplikasi. Prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan bagaimana aplikasi akan digunakan dan memfasilitasi pengujian awal bersama pengguna.

3. Pengembangan Aplikasi

Pada fase selanjutnya, dimulai pengembangan aplikasi *mobile* berdasarkan hasil desain prototipe dengan mempertimbangkan umpan balik dari pengguna pada tahap evaluasi awal. Proses pengembangan dilakukan secara iteratif untuk memastikan bahwa fitur dan fungsi aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik.

4. Pengujian dan Evaluasi

Tahap ini melibatkan pengujian aplikasi bersama pengguna akhir untuk mengevaluasi performa, kenyamanan dan relevansi fitur yang telah dikembangkan. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan pada aplikasi sebelum dirilis.

2.2 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis yang mencakup beberapa tahapan inti sebagai berikut:

1. Analisis Sistem

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi dalam pelestarian cerita rakyat serta kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi:

- a. Identifikasi Masalah: Permasalahan utama terkait pelestarian cerita rakyat dalam format tradisional, seperti kurangnya aksesibilitas dan minimnya ketertarikan generasi muda.
- b. Analisis Kebutuhan: Kebutuhan pengguna dikumpulkan melalui survei, wawancara, dan observasi untuk memahami fitur dan antarmuka yang dibutuhkan.
- c. Hasil Analisis: Disusun dalam bentuk dokumen kebutuhan sistem yang mencakup fitur utama, desain UI/UX, serta teknologi yang dibutuhkan.

2. Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perancangan sistem dengan langkah-langkah berikut:

- a. Arsitektur Sistem: Menyusun desain struktur sistem yang mencakup komponen utama seperti *database*, antarmuka pengguna, dan navigasi aplikasi.
- b. Perancangan Diagram Alir: Pembuatan *flowchart* untuk mendefinisikan proses bisnis dan interaksi pengguna dalam aplikasi.
- c. Desain UI/UX: Menyusun *wireframe* dan prototipe visual (*low-fidelity* dan *high-fidelity*) untuk memastikan pengalaman pengguna optimal.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini, aplikasi dikembangkan menggunakan hasil desain perancangan sistem, dengan teknologi dan sebagai berikut:

- a. Bahasa Pemrograman: *Flutter* atau *React Native* untuk pengembangan lintas platform.
- b. *Database*: *Firebase* atau *SQLite* untuk penyimpanan cerita rakyat.
- c. *Framework Design*: *Material Design* sebagai pedoman desain antarmuka pengguna yang konsisten.

4. Setelah implementasi, sistem diuji untuk memastikan performa dan fungsionalitas. Metode pengujian yang digunakan antara lain:

- a. Pengujian Fungsional: Menilai apakah fitur-fitur utama berjalan sesuai dengan rancangan.
- b. Pengujian *Usability*: Mengukur kenyamanan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
- c. Pengujian Iteratif: Menyempurnakan sistem berdasarkan masukan pengguna untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengumpulan Data

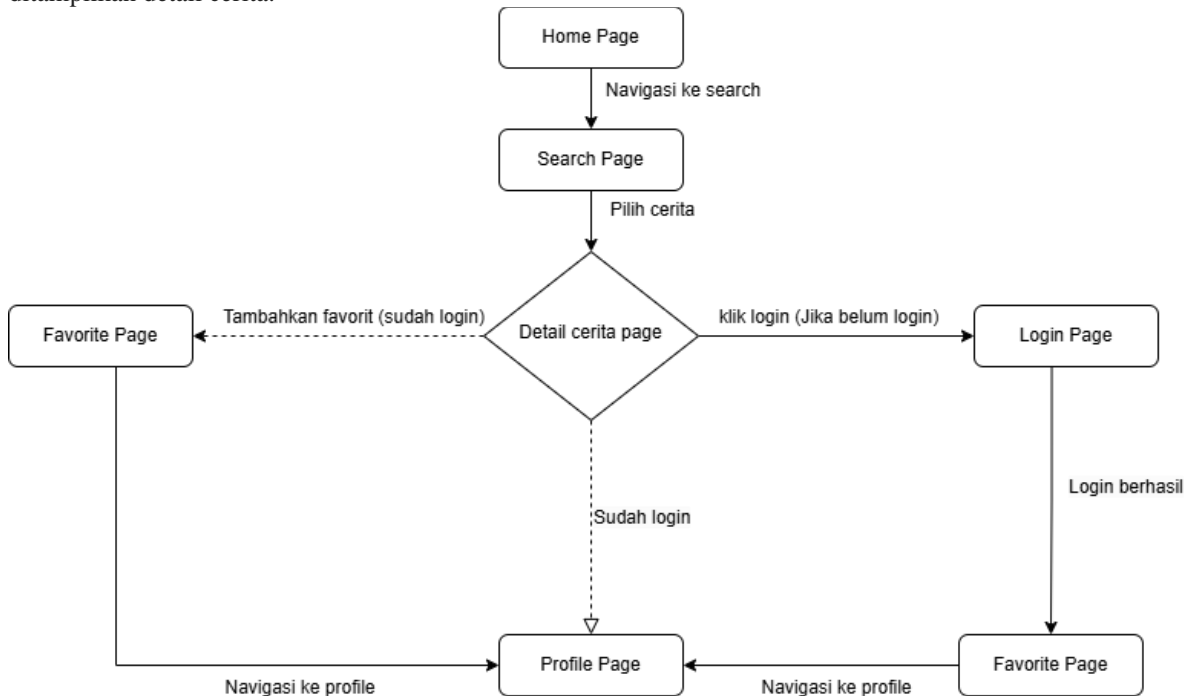
Proses mendapatkan data pada penelitian ini melibatkan dua langkah utama, yaitu pengumpulan cerita dan analisis cerita. Langkah pertama dilakukan dengan mencari seluruh cerita rakyat yang ada di Indonesia kemudian dianalisis pada tahap selanjutnya agar sesuai dengan tema aplikasi. Langkah kedua dilakukan analisis yang mendalam terhadap cerita-cerita rakyat tersebut yang kemudian dikelompokkan menjadi cerita rakyat bali, setelah dikelompokkan cerita rakyat ini diolah lagi agar sesuai dengan kebutuhan data untuk aplikasi, yakni mengubah bahasa cerita tersebut dari bahasa daerah untuk diadaptasi ke bahasa Indonesia agar memudahkan pembaca dalam memahami cerita tersebut kemudian mengadaptasi cerita-cerita yang kurang populer di kalangan masyarakat, karena tujuan kita membuat aplikasi *mobile* ini untuk melestarikan cerita rakyat yang diambang kepunahan.

3.2 User Flow

User Flow bisa dijelaskan sebagai rangkaian tindakan yang perlu diambil oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan yang menjadi tanggung jawab mereka (RI, S. R., & Saputra, S. A. 2023). *User Flow* dirancang agar pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi,

dimulai dari proses masuk kedalam tampilan awal hingga navigasi yang lancar ke berbagai bagian aplikasi (Arini, F. Y., Dwayne, D. G. S., Aramitha, A. N., Alfita, I. N., Ilmana, A. Z., & Adristina, A. N. 2023).

Pada **Gambar 1**, menunjukkan langkah-langkah yang bisa dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi TriPanca. Saat pertama kali membuka aplikasi TriPanca, pengguna akan disambut dengan tampilan awal aplikasi, pengguna akan diarahkan ke tampilan awal untuk memilih pilihan cerita, setelah memilih cerita akan ditampilkan detail cerita.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1. *User Flow* Aplikasi

Jika pengguna baru ingin menikmati fitur lain, seperti menambahkan cerita ke favorit, dan belum *login*, maka akan diarahkan untuk *login* terlebih dahulu. Sementara untuk pengguna yang sudah *login* bisa langsung mengakses fitur “ tambahkan ke favorit ” di aplikasi.

3.3 Tampilan aplikasi

3.3.1 *Splash Screen* TriPanca

Saat pertama kali membuka aplikasi TriPanca, pengguna akan dialihkan ke Menu awal yang berisi berupa *splash screen* yang menampilkan logo desain aplikasi pada Gambar 2.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. *User Flow* Aplikasi

Pada Gambar 2, *splash screen* pada aplikasi TriPanca. Desain *splash screen* aplikasi "Tri Panca" mencerminkan filosofi mendalam yang berakar pada budaya Bali. Latar belakang hijau gelap melambangkan kesuburan, ketenangan, harmoni dengan alam, dan dengan demikian memperkuat konsep Tri Hita Karana, yang menggambarkan hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam.

Simbol burung yang dihiasi ornamen tradisional merepresentasikan kebebasan dan keindahan serta membawa cerita dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal ini menegaskan misi aplikasi untuk melestarikan cerita rakyat Bali. Representasi ukiran pada burung tersebut menekankan identitas budaya, sementara lingkaran di sekitarnya berfungsi sebagai simbol kesatuan dan keabadian, menandakan keterikatan budaya terhadap warisan yang tak lekang oleh waktu. Bintang-bintang di sekitar burung melambangkan inspirasi dan mimpi, bagian dari nilai-nilai moral dan pelajaran yang terkandung dalam cerita rakyat, sering kali dengan unsur mistis dan magis. Tipografi "Tri Panca" yang elegan dan melengkung menggabungkan kehalusan seni Bali dengan modernitas, menciptakan jembatan antara tradisi dan teknologi. Dengan demikian, desain ini tidak hanya estetis tetapi juga secara substansial membawa identitas budaya, sehingga sesuai untuk berbagai kalangan, baik bagi mereka yang mendalami tradisi maupun generasi muda yang tumbuh dalam modernitas.

3.3.2 Menu Awal TriPanca

Pada Gambar 3 menampilkan Menu awal berupa daftar cerita. Tampilan ini memudahkan pengguna untuk melihat berbagai macam cerita rakyat.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Menu Beranda

Pada **Gambar 3** Menu awal, terdapat fitur utama *Featured Stories*, *Popular Now*, dan Navigasi Intuitif. Bagian *Featured Stories* menampilkan cerita unggulan dengan tampilan visual menarik untuk menarik perhatian pengguna. Sementara bagian *Popular Now* menampilkan daftar cerita yang paling populer berdasarkan minat pengguna. Pada bagian navigasi intuitif yang terletak paling bawah menampilkan menu navigasi untuk mempermudah pengguna dalam menjelajahi fitur-fitur utama.

3.3.3 Menu Detail Cerita TriPanca

Gambar 4 menampilkan detail cerita yang dirancang dengan fokus pada kenyamanan pengguna dalam membaca cerita rakyat. Tampilan ini mengintegrasikan elemen visual dan teks dengan tata letak yang bersih dan ramah pengguna, dengan tujuan memberikan pengalaman yang imersif.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Menu Detail Cerita

Pada Gambar 4, pengguna akan dialihkan dengan tampilan detail cerita yang mencakup seperti gambar *header* pada bagian atas tampilan dilengkapi dengan gambar ilustrasi cerita, yang berfungsi untuk memberikan konteks visual kepada pengguna. Hal ini juga menambah estetika tampilan aplikasi dan menarik perhatian pengguna. Judul cerita, seperti "Legenda Terjadinya Gunung Agung," ditampilkan dengan *font* yang jelas dan ukuran besar, sehingga mudah dibaca dan langsung memberikan informasi kepada pengguna tentang cerita yang akan dibaca. Isi cerita, konten cerita disajikan dalam paragraf-paragraf pendek dengan *font* yang mudah dibaca. Penggunaan warna latar belakang terang dengan teks berwarna hitam menciptakan kontras yang nyaman bagi mata, terutama saat membaca dalam kondisi cahaya rendah.

Navigasi kembali pada Ikon panah ke kiri terletak di sudut kiri atas memungkinkan pengguna untuk kembali ke Menu sebelumnya dengan mudah tanpa kehilangan progres bacaan. Desain tampilan ini dirancang agar responsif dan dapat diakses dengan nyaman di berbagai ukuran layar perangkat *mobile*. Terdapat fitur favorit pada bagian kanan atas dengan navigasi logo hati. Fitur ini hanya dapat digunakan ketika pengguna sudah melakukan *login*. Fitur ini berguna untuk menambahkan cerita ke Menu favorit sehingga pengguna dapat mengakses cerita favorit mereka kapan saja.

3.3.4 Menu Pencarian Cerita TriPanca

Tampilan *search* pada Gambar 5 dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menemukan cerita rakyat favorit atau spesifik yang ingin dibaca pengguna. Tampilan ini memiliki desain yang sederhana namun intuitif, memastikan pengalaman pengguna yang efisien.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5. Menu Pencarian

Pada Gambar 5, pengguna akan dialihkan pada tampilan *search* yang mencakup seperti Judul Menu. Di bagian atas layar terdapat teks "Search Stories" dengan sub judul "Find your next favorite story" yang berfungsi sebagai pengantar bagi pengguna. Tulisan ini memberikan panduan singkat mengenai fungsi Menu tersebut. Kolom Pencarian yang terletak di bawah judul dengan ikon kaca pembesar sebagai penanda fungsi pencarian. Pengguna dapat mengetikkan judul cerita yang mereka cari, seperti "Legenda Asal Usul Tanah Lot."

Placeholder dalam kolom pencarian, yaitu "Cari Judul Cerita," memberikan instruksi yang jelas. Hasil Pencarian, setelah pengguna mengetikkan kata kunci dan menekan tombol pencarian, hasil akan ditampilkan dalam bagian *Search Results*. Setiap hasil pencarian dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan judul cerita. Hal ini membantu pengguna mengenali cerita dengan cepat. Pengguna dapat langsung mengetuk salah satu hasil untuk membuka Menu detail cerita. Desain Responsif Elemen pada Menu ini dirancang supaya kompatibel dengan berbagai ukuran layar, memastikan kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur pencarian dari perangkat apapun. Navigasi yang Mudah, Fitur pencarian dilengkapi dengan integrasi lancar ke Menu lain di aplikasi, sehingga pengguna dapat berpindah dari pencarian ke detail cerita atau Menu lain tanpa hambatan.

3.3.5 Menu Favorit TriPanca

Gambar 6 pada aplikasi TriPanca dirancang sebagai ruang khusus untuk menyimpan cerita-cerita pilihan pengguna yang telah mereka tandai dengan fitur "favorit". Tampilan ini memberikan akses cepat dan nyaman ke koleksi cerita inspiratif yang paling disukai pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 6. Menu Favorit

Pada Gambar 6 menampilkan Menu favorit. Ketika pengguna sudah *login*, pengguna dapat menambahkan cerita ke dalam daftar favorit. Terdapat elemen-elemen yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi. Di bagian atas terdapat, judul “*My Favorites Stories*” dengan sub judul “*Your Collection of Inspiring Stories*”. Judul ini memberikan konteks yang jelas bahwa Menu ini kumpulan cerita favorit pengguna. Struktur daftar pada cerita favorit ditampilkan dalam bentuk daftar vertikal, dengan setiap item memiliki tampilan ringkas. Pada bagian informasi cerita seperti judul cerita ditampilkan dalam huruf tebal untuk memudahkan identifikasi. Contohnya, *Legenda Men Brayut*. Cerita dilengkapi dengan gambar mini (*thumbnail*) yang mewakili isi cerita, membantu menarik perhatian pengguna.

Cerita-cerita yang ditambahkan ke daftar favorit diurutkan secara rapi dalam format daftar, memudahkan pengguna untuk menggulir dan menemukan cerita yang ingin dibaca ulang. Menu ini memiliki desain yang minimalis dengan warna latar terang dan elemen teks yang kontras. Hal ini memastikan tampilan nyaman di mata pengguna dan mendukung pengalaman visual yang modern. Pengguna dapat menghapus cerita dari daftar favorit dengan menekan ikon hati di bagian pojok kanan atas setelah pengguna memasuki detail cerita yang dipilih seperti pada Gambar 4. Perubahan akan terjadi secara *real-time*, mencerminkan desain yang interaktif dan ramah pengguna.

3.3.6 Menu Login dan Register TriPanca

Gambar 7 pada aplikasi *TriPanca* yang berfungsi untuk mengautentikasi identitas pengguna dengan meminta *email* dan kata sandi pengguna. Proses autentikasi memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki akun valid yang dapat masuk dan menggunakan fitur-fitur aplikasi. Selain itu, Menu *login* memberikan opsi bagi pengguna baru untuk membuat akun melalui fitur *Create Account*, sehingga mereka dapat bergabung dan memulai pengalaman baru di aplikasi. Dengan adanya Menu *login*, aplikasi dapat mengelola data pengguna secara personal dan memberikan akses yang lebih aman dan terstruktur. Hal ini penting untuk menjaga privasi pengguna sekaligus mempersonalisasi konten atau layanan berdasarkan identitas mereka.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 7. Menu *Login*



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 8. Menu *Register*

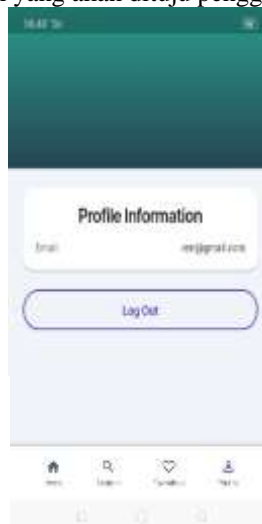
Gambar 8 menampilkan dua kolom input, *Email* dan *Password* yang digunakan untuk autentikasi identitas pengguna. Fitur tombol *Sign In* berfungsi untuk memproses *login* setelah pengguna memasukkan informasi yang valid. Terdapat opsi *Create Account* yang mengarahkan pengguna baru ke Menu pendaftaran, memastikan aksesibilitas bagi pengguna yang belum memiliki akun. Selain itu, terdapat navigasi anak panah ke kiri yang berfungsi untuk kembali ke Menu sebelumnya.

Gambar 9 menampilkan Menu *Register* yang berfungsi sebagai sarana bagi pengguna baru untuk mendaftarkan akun mereka. Menu ini dilengkapi dengan tiga kolom input, yaitu *Email*, *Password*, dan *Confirm Password*. Fitur ini memastikan pengguna memasukkan kata sandi yang konsisten untuk keamanan akun. Tombol *Create Account* memungkinkan pengguna menyelesaikan proses pendaftaran.

Selain itu, terdapat tautan *Sign In* di bagian bawah Menu, yang memungkinkan pengguna kembali ke Menu *login* jika mereka sudah memiliki akun. Kedua tampilan ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna, memudahkan proses autentikasi dan pendaftaran sebagai langkah awal mengakses fitur utama aplikasi TriPanca.

3.3.7 Menu Profil TriPanca

Gambar 8 menampilkan informasi profil pengguna. Menu profil di sini mempunyai dua kondisi, sebelum dan sesudah *login*. Berikut tampilan menu profil yang akan dituju pengguna setelah mereka berhasil *login*.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 9. Menu *Profile Information*

Menu profil pada Gambar 9 terlihat menunjukkan informasi berupa email dari pengguna yang sedang masuk 'ren@gmail.com' kemudian di bawahnya terdapat tombol *Log Out* untuk keluar dari akun. Selanjutnya pada Gambar 9 memperlihatkan menu navigasi yang bisa dituju dari menu profil. Menu profil dibuat sederhana dan intuitif, dengan fungsi utama menampilkan informasi akun pengguna sesuai dengan akun mereka yang digunakan, serta menyediakan tombol aksi *Log In* atau *Log Out* sesuai dengan status autentikasi pengguna.

3.4 Fitur Aplikasi TriPanca

Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna saat membaca cerita rakyat yang interaktif dan menyenangkan bagi pengguna, dengan mengutamakan kemudahan, fleksibilitas, dan bar menu yang komprehensif. Berikut fitur-fitur utama yang disediakan dalam aplikasi TriPanca:

3.4.1 Fitur *Navigation Bar Menu*

Fitur *navigation bar menu*, fitur yang dapat memudahkan pengguna untuk berpindah dari satu Menu ke Menu lainnya. Pada Aplikasi Tripanca, *navigation bar* digunakan untuk memisahkan 4 Menu, yaitu *homepage*, *search*, *favorites* dan *profile*. Pada tampilan *homepage*, menampilkan cerita unggulan dan cerita populer. Kemudian pada tombol *search*, berfungsi untuk mencari cerita atau konten yang tersedia di dalam aplikasi. Pada tombol *favorites*, menampilkan cerita yang disimpan atau ditandai sebagai favorit oleh pengguna aplikasi. Kemudian pada tombol *profile* menampilkan informasi akun pengguna. *Navigation bar menu* termasuk metode navigasi antarmuka yang paling populer, membuat antarmuka lebih mudah dikenali oleh pengguna, menghilangkan kesenjangan komunikasi, dan mewujudkan komunikasi yang alami, ramah, serta nyaman antara pengguna dan komputer (Niu et al., 2016).

3.4.2 Fitur *Login, Create Account, dan Logout*

Fitur *login*, *create account*, dan *logout* pada aplikasi *Tripanca* dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengelola akun dan menikmati pengalaman membaca cerita rakyat secara personal.

- a. Fitur *Login* memungkinkan pengguna yang sudah terdaftar untuk mengakses aplikasi. Pengguna diminta untuk memasukkan *Email* dan *Password* yang sudah didaftarkan sebelumnya. Proses *login* memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki kredensial yang valid yang dapat mengakses fitur tambahan dalam aplikasi. Dengan adanya fitur ini, aplikasi dapat menjaga keamanan dan privasi data pengguna serta memberikan pengalaman yang dipersonalisasi sesuai dengan akun masing-masing.
- b. Fitur *Create Account* memberikan opsi bagi pengguna yang belum memiliki akun untuk mendaftarkan terlebih dahulu. Pengguna diminta untuk mengisi seperti *Email*, *Password*, dan *Confirm Password* untuk memastikan bahwa kata sandi yang dimasukkan konsisten dan valid. Fitur ini sangat penting untuk memperluas basis pengguna aplikasi, memungkinkan pengguna baru untuk bergabung memulai perjalanan mereka dalam aplikasi TriPanca. Dengan adanya fitur pendaftaran ini, aplikasi dapat membangun komunitas pengguna dan menyimpan data yang dapat digunakan untuk personalisasi pengalaman.
- c. Fitur *Logout* untuk mengakhiri sesi pengguna yang sedang aktif di aplikasi. Ketika pengguna merasa selesai menggunakan aplikasi atau ingin beralih ke akun lain, mereka dapat menggunakan fitur ini untuk keluar dari aplikasi. *Logout* memastikan bahwa akun pengguna tetap aman, terutama ketika perangkat digunakan oleh orang lain, dan mencegah akses tidak sah ke data pribadi. Setelah *logout*, pengguna akan diarahkan kembali ke Menu *Login* untuk memulai sesi baru jika mereka ingin mengakses aplikasi lagi.

3.4.3 Fitur *Featured Stories (Cerita Unggulan), dan Popular Now (sedang populer)*

Pada fitur *Featured Stories* menampilkan cerita-cerita unggulan yang dipilih secara khusus oleh aplikasi. Tujuannya memberikan akses cepat ke cerita paling direkomendasikan dari aplikasi TriPanca sendiri. Sementara itu, fitur *Popular Now* menampilkan daftar cerita yang paling banyak dibaca atau menarik minat pengguna saat ini. Tujuannya memudahkan pengguna menemukan cerita yang sedang tren.

3.4.4 Fitur *Favorite*

Pada fitur *favorite* dilambangkan dengan ikon hati. Tombol hati berfungsi untuk menyimpan cerita-cerita yang ditandai oleh pengguna, kemudian pengguna dapat mengakses daftar cerita *favorite* mereka kapan saja. Tujuan adanya fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan cerita yang menarik agar mudah ditemukan kembali. Selain itu, meningkatkan kenyamanan pengguna dengan fitur personalisasi.

3.4.5 Fitur *Search*

Pada fitur *search* identik dengan ikon kaca pembesar. Dalam bar pencarian, pengguna dapat mencari cerita berdasarkan kata kunci, judul, atau kategori. Fungsi dari fitur ini untuk menghemat waktu pengguna dalam menemukan cerita spesifik yang ingin dibaca. Kemudian memberikan pengalaman eksplorasi yang personal.

3.4.6 Fitur *Navigation Back Arrow (anak panah ke kiri)*

Pada fitur *navigation back arrow* identik dengan ikon anak panah ke kiri. Tombol anak panah ke kiri digunakan pengguna untuk berpindah kembali ke Menu atau menu sebelumnya. Fitur ini membantu pengguna jika ingin keluar dari Menu konten dan kembali ke daftar cerita atau Menu utama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan data data yang ada dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya digitalisasi terhadap cerita rakyat atau digitalisasi dalam cerita rakyat belum dilakukan secara maksimal dan menyeluruh, hal ini yang memberikan latar belakang untuk membuat aplikasi cerita rakyat berbasis *mobile* TriPanca. Saran terhadap para penggiat budaya untuk melestarikan budaya dengan cara digitalisasi karena banyak cerita rakyat dan budaya budaya Indonesia yang terkikis oleh zaman, karena gencarnya perkembangan dan perubahan teknologi yang terjadi di masyarakat, dapat diambil contoh dari penggunaan gadget untuk mengakses sumber pengetahuan tidak seperti dulu yang masih menggunakan buku secara menyeluruh. Jadi ayo gencarkan digitalisasi terhadap budaya kita agar tidak luntur karena perubahan zaman.

REFERENSI

- F. Y. Arini, D. G. S. Dwayne, A. N. Araminta, I. N. Alfita, A. Z. Ilmana, and A. N. Adristina. (2023). "Perancangan Antarmuka Pengguna Interaktif untuk Aplikasi UTBKing dengan Pengembangan," Indonesian Journal of Mathematics and Natural Sciences, vol. 47, no. 2, pp. 74-84.
- Karsim, S., Yakin, I., Saputra, P., & Mayasari, E. (2024). *Pengembangan dan pelatihan pengelolaan edu wisata Kampung Caping berbasis web dan QR-code*. Community Development Journal, 5(5), 8562–8573.
- Minata, Z. S. M., Nenohai, J. A. N., Deni Ainur Rokham, Nur Indah Agustina, Kafita Krisnatul Islamiyah, Yudhi Utomo, & Burhanuddin Ronggopuro. (2023). *Program Penerapan Teknologi Inovasi Educational QR Code di Ekowisata Pulau Lusi Sidoarjo*. Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service), 5(1), 24-32.
- Niu, Y., Xue, C., Wang, H., Zhou, L., Zhang, J., Peng, N., & Jin, T. (2016). *Event-Related Potential Study on Visual Selective Attention to Icon Navigation Bar of Digital Interface*. In *Engineering Psychology and Cognitive Ergonomics: 13th International Conference, EPCE 2016, Held as Part of HCI International 2016, Toronto, ON, Canada, July 17-22, 2016, Proceedings 13*, Springer International Publishing, pp. 79-89.
- Purnamasari, D., & Panjaitan, R. (2020). *Aplikasi Mobile dan Pengaruhnya pada Tren Teknologi Digital*. Bandung: Informatika.
- RI, S. R., & Saputra, S. A. (2023). *Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design*. Jurnal Ilmiah MATRIK, 25(1), 7-14.
- Rahman, F., & Anjani, R. (2020). *Budaya Lokal dan Tantangan Globalisasi: Kajian pada Generasi Milenial*. Makassar: Andi Publisher.
- Riskandar, H. (2024). *Strategi Pengembangan Mobile Application di Era Digital*. Jakarta: TechPress.
- Santoso, E., & Maharani, D. (2021). *Edukasi Digital untuk Pelestarian Budaya Lokal*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saputra, A. (2021). *Digitalisasi Budaya: Peluang dan Tantangan di Era Globalisasi*. Jakarta: Media Nusantara.
- Sinaga, T. M. (2024). *Cerita rakyat mencerminkan ekspresi budaya dan identitas bangsa*. Kompas.id.
- Watajdid, M. (2023). *Aplikasi Mobile Sebagai Media Pembelajaran Generasi Z*. Semarang: EduTech.
- Yusa, I. M. M., & Jayanegara, I. N. (2014). *Pengembangan aplikasi penyampaian kearifan lokal melalui cerita rakyat Bali untuk anak sekolah dasar berbasis mobile*. Jurnal Ilmu Komputer dan Ilmu Sains Terapan, 5(1), 24–32.