

SERAT PONCO DRIYO DIGITAL BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG NASKAH KUNO DARI MUSEUM RANGGAWARSITA

Alvin Rasyid

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Semarang, Indonesia

Email : alvinrasyid@gmail.com

Abstract Ancient manuscript as one of the historical evidence in written form needs to be maintained its existence to be accessible and studied by generations of now and in the future. The ancient manuscript kept in institutions such as museums and libraries are less known by the general public. Ranggawarsita Museum is one of the institutions that save the ancient manuscript, one of them is Serat Ponco Driyo. Condition of the old ancient manuscripts would have easily corrupted as time passes. Surely this situation is very worrying if the ancient manuscript was damaged before the study. So the need for special care or easier in the digitalization of ancient manuscript to make it more easy to learn. Android Smartphone that the wearer has increased each year be the solution to introduce the ancient script into a form which is more modern and developed in the form of application for Android-based digital ancient manuscript later application was tested with the method of User Acceptance Testing (UAT) with a pretest and posttest were also filling a questionnaire that assessed with Likert scale later. The result of this study shows there is an increase in the average value of pretest from 31.5 to 76 on average value of posttest. For the average value of the questionnaire calculated using Likert scale shows the values of 70% out of 100%.

Keywords: ancient manuscript, Android, introduction, Likert scale, posttest, pretest, Ranggawarsita Museum, Serat Ponco Driyo, User Acceptance Testing

I. PENDAHULUAN

Indonesia yang terdiri dari berbagai daerah dengan beragam bahasa dan budaya tentunya memiliki sejarah yang panjang. Sejarah-sejarah tersebut tertuliskan pada naskah-naskah yang ditulis oleh orang-orang terdahulu dan tulisan ini biasa disebut dengan naskah kuno atau manuskrip. Naskah kuno atau manuskrip merupakan sebuah dokumen apapun yang ditulis dengan tangan, atau teks dari musik atau komposisi sastra dalam bentuk tulisan tangan atau naskah dalam bentuk itu, belum direproduksi dalam beberapa salinan. Beberapa naskah kuno dimiliki dan disimpan oleh masyarakat atau perseorangan karena merupakan warisan dari leluhurnya. Namun sulit untuk dapat mengetahui siapa masyarakat yang memiliki naskah kuno. Tapi naskah kuno biasanya juga tersimpan di perpustakaan ataupun museum, termasuk Museum

Ranggawarsita Semarang dengan Serat Ponco Driyo (Mas Ngabehi Jaya Sasmita) sebagai salah satu koleksinya.

Fungsi naskah kuno sebagai salah satu bukti sejarah dalam bentuk tertulis perlu dijaga keberadaannya agar dapat diakses dan dipelajari oleh generasi sekarang dan akan datang. Selain itu naskah kuno dapat memberikan berbagai informasi sejarah pada masa tertentu. Hal ini dikarenakan naskah kuno merupakan perekam budaya dan peristiwa masa lampau yang menyimpan informasi berupa kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Melalui informasi tersebut, diharapkan masyarakat pada generasi saat ini dan yang akan datang dapat menjadikannya sebagai tolak ukur kehidupan di masa yang akan datang². Ini semua juga sangat penting bagi suatu bangsa karena hasil informasi yang tertulis dalam naskah kuno merupakan sejarah yang menjadi identitas suatu bangsa.

Melihat begitu pentingnya sejarah yang terkandung dalam naskah kuno ini harusnya naskah kuno harus benar-benar dilindungi, dirawat, dan dipelajari. Sesuai dengan Undang-Undang tentang Perpustakaan No 43 Tahun 2007 Pasal 6 ayat 1 poin 6 yaitu:

“Masyarakat berkewajiban menyimpan, merawat, dan melestarikan naskah kuno yang dimilikinya dan mendaftarkannya ke Perpustakaan Nasional”

Namun dilain pihak, pemahaman masyarakat yang masih sangat minim tentang naskah kuno menjadikan naskah kuno kurang diketahui oleh masyarakat awam. Padahal dengan keadaan naskah kuno yang sudah tua tentunya akan mudah rusak seiring berjalannya waktu. Tentunya keadaan ini sangat mengkhawatirkan jika naskah kuno tersebut rusak sebelum dipelajari. Sehingga perlu adanya perawatan yang khusus atau lebih mudah apabila naskah kuno tersebut digitalisasi agar lebih mudah dipelajari. Selain itu masyarakat modern lebih cenderung suka pada hal-hal yang berbau modern dibandingkan sesuatu yang kuno seperti naskah kuno.

Dengan keadaan ini tentunya perlu ada semacam publikasi dan digitalisasi tentang naskah kuno oleh pemerintah ataupun pihak-pihak yang menyimpan naskah kuno untuk pengenalan dan pembelajaran naskah kuno. Melihat keadaan naskah kuno yang usang tentunya digitalisasi merupakan hal yang tepat untuk dilakukan. Setelah didigitalisasikan naskah kuno ini perlu untuk dibuat dalam media yang menarik sebelum dipublikasikan dan tentunya yang dapat digunakan pada perangkat mobile yang sementara ini meningkat jumlah pemakainya, seperti *smartphone* dengan *platform* Android.

Disekian banyak platform pada perangkat seluler, Android merupakan platform yang paling populer di dunia. Android terinstal pada ratusan juta perangkat mobile di lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Ini adalah pemasangan terbesar diantara platform *mobile* dan tumbuh dengan cepat setiap hari. Android memiliki pasar terbuka untuk mendistribusikan aplikasi ke pemakai secara langsung. Keterbukaan Android telah membuatnya menjadi favorit bagi konsumen dan pengembang, ini tentunya mendorong pertumbuhan yang kuat dalam konsumsi aplikasi. Pengguna Android mengunduh lebih dari 1,5 miliar aplikasi dan game dari Google Play setiap bulan. Ini menjadi kesempatan besar untuk mengenalkan naskah kuno kepada publik. Naskah yang telah didigitalisasi dibuat dalam aplikasi berbasis Android agar memiliki kesempatan yang besar untuk dikenal dan dipelajari.

II. METODE YANG DIUSULKAN

Metode yang diusulkan untuk memecahkan masalah pada latar belakang adalah sebagai berikut :

A. Android

Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java. Android SDK (*Software Development Kit*) menyediakan *tools* dan API.

Pemrograman perangkat ini menggunakan bahasa XML dan Java yang dikhususkan untuk platform Android.

Android menyediakan fitur-fitur dan API yang dapat memungkinkan akses ke berbagai fitur yang ada pada perangkat *mobile*. Fitur-fitur tersebut adalah :

1. *Framework Application* yang mendukung penggantian komponen dan penghapusan komponen yang tersedia.
2. *Dalvik Virtual Machine* merupakan mesin virtual yang dioptimalkan untuk perangkat mobile.
3. *Intregrated browser* berdasarkan *open source Webkit*.
4. *Graphic Library* yang mendukung grafik 2D dan 3D berdasarkan *OpenGL Library*.
5. *SQLite* untuk penyimpanan data.
6. *Media Supported* yang mendukung beberapa media seperti : audio, video, dan berbagai format gambar (GIF,JPG,PNG).
7. *Hardware Independent* mendukung GSM, *Bluetooth*, *EDGE*, *3G*, *Wifi*, kamera, *GPS(Global Positioning System)*, *Compas* dan *Accelerometer*.
8. *Multi-Touch* berupa kemampuan yang dapat menggunakan dua jari atau lebih untuk berinteraksi dengan perangkat.
9. Lingkungan development yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, *tools* untuk *debugging*. Profil dan kinerja untuk Eclipse IDE.
10. *Market* yang berfungsi sebagai penjualan aplikasi Android.

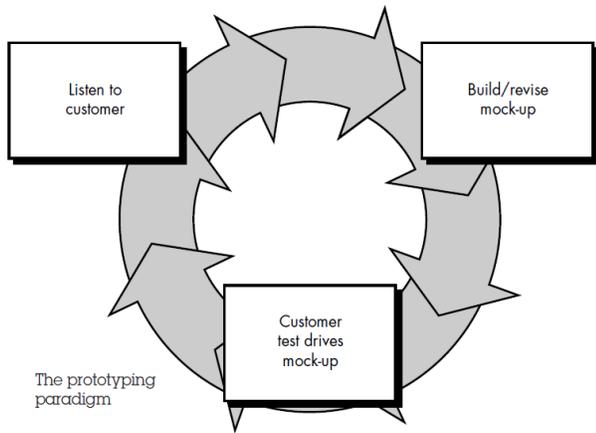
B. Naskah Kuno Digital

Naskah kuno digital merupakan bentuk digital dari naskah kuno yang merupakan hasil digitalisasi dari naskah kuno. Ini bertujuan untuk menyelamatkan naskah kuno yang sudah lapuk dimakan usia. Digitalisasi sendiri merupakan sebuah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital, dengan tujuan untuk mendapatkan efisiensi dan optimalisasi dalam tempat penyimpanan dan keamanan dari berbagai bentuk bencana atau kerusakan.

C. Prototyping

Model yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah dengan membuat aplikasi naskah kuno digital berbasis Android. Nantinya metode yang dipakai dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah dengan metode prototyping.

Prototyping sendiri adalah suatu proses pembuatan software yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan software sampai dengan software tersebut memenuhi kebutuhan dari pengguna. Namun prototyping bisa juga diartikan sebagai salah satu model sederhana pembuatan software yang dimana mengijinkan pengguna memiliki suatu gambaran awal/dasar tentang program serta melakukan pengujian awal yang didasarkan pada konsep model kerja(*working model*).



Gambar 1. Working model prototyping

Pada penelitian ini digunakan metode prototyping karena diperlukan pembuatan beberapa prototype atau model awal agar dapat diketahui mana yang paling sesuai dengan keinginan *user*.

D. User Acceptance testing

Dalam pembuatan perangkat lunak memerlukan pengujian/testing dalam prosesnya untuk menguji apakah perangkat lunak yang telah dibuat sesuai dengan yang telah direncanakan dan dapat diterima oleh *user*. Pada pembuatan aplikasi naskah kuno berbasis Android ini teknik pengujian yang akan digunakan adalah teknik *User Acceptance Testing* atau pengujian penerimaan pengguna, dimana aplikasi akan diuji secara langsung oleh *user*. Dengan pengujian ini pembuat akan tahu dimana kekurangan aplikasi yang dibuatnya berdasarkan penilaian dari *user* secara langsung setelah memakai aplikasi yang telah dibuat.

E. Skala Likert

merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Selain pilihan dengan lima skala seperti contoh di atas, kadang digunakan juga skala dengan tujuh atau sembilan tingkat. Suatu studi empiris menemukan bahwa beberapa karakteristik statistik hasil kuesioner dengan berbagai jumlah pilihan tersebut ternyata sangat mirip.

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

Untuk menghitung nilai rata-rata dari survei tersebut adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\text{Total Skor}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

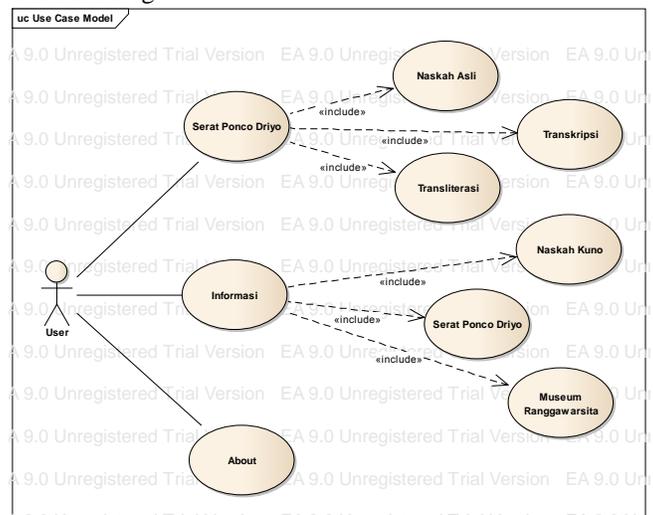
Dan untuk membuat interval dari skor nya adalah sebagai berikut :

$$\text{Interval} = 100 / \text{jumlah pilihan jawaban}$$

III. RANCANGAN & IMPLEMENTASI

Rancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Use case diagram

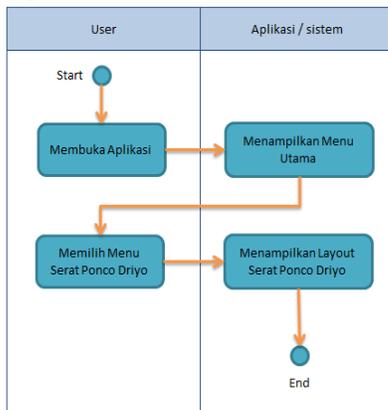


Gambar 2. Use case diagram user

Aktor	: <i>User</i>
Pre kondisi	: <i>User</i> belum mengetahui serat ponco driyo
Post Kondisi	: <i>User</i> mengetahui apa itu serat ponco driyo
Deskripsi	: <i>User</i> ingin mengetahui apa itu serat ponco driyo
Skenario :	
<i>User</i>	Sistem
1. Membuka aplikasi	2. Menampilkan menu aplikasi
3. Memilih salah satu menu	4. Menampilkan konten dari menu yang telah dipilih

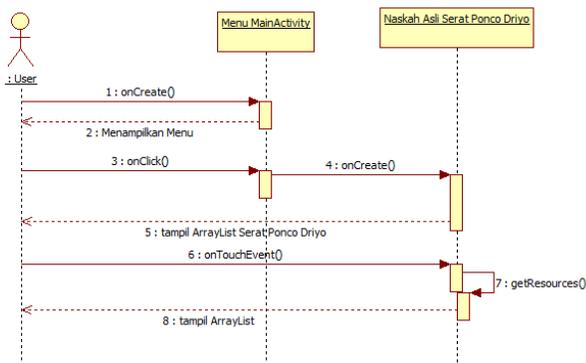
Gambar 3. Skenario user

2. Activity diagram



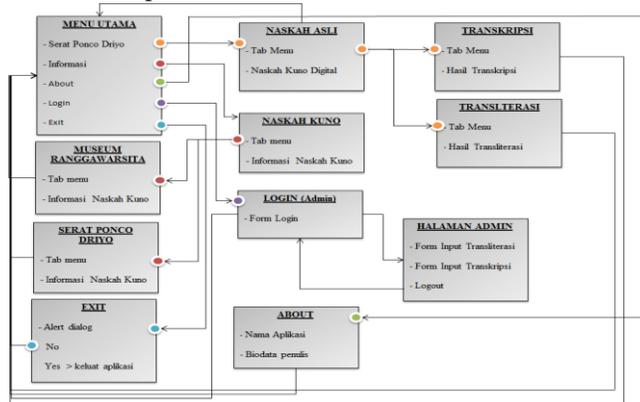
Gambar 4. Activity diagram user

3. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence diagram ke konten utaman aplikasi

4. Flowchart aplikasi



Gambar 6. Flowchart aplikasi

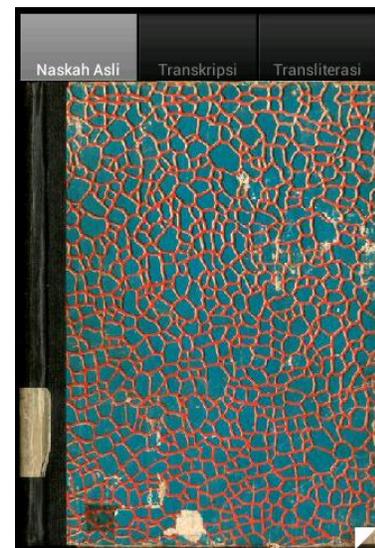
5. Implementasi

Berikut ini adalah implementasi dari rancangan yang telah dibuat :



Gambar 7. Halaman menu awal aplikasi

Pada halaman ini semua menu bisa diakses. Kemudian ada halaman konten utama dari aplikasi ini.



Gambar 8. Halaman konten utama

Pada halaman ini menggunakan *tabhost* agar user bisa melihat naskah asli transkripsi dan juga transliterasi. Pada halaman ini juga menggunakan efek *pagecurl* sehingga bisa terlihat seperti efek buka buku.

IV. HASIL & PEMBAHASAN

A. Pengujian

Setelah mengimplementasikan rancangan menjadi aplikasi yang utuh dan sesuai dengan tujuan pembuatan harus dilakukan pengujian terhadap Aplikasi Naskah Kuno Digital berbasis Android. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT). Untuk mengetahui apakah aplikasi Serat Ponco Driyo digital berbasis Android ini berhasil menambah

pengetahuan masyarakat tentang naskah kuno atau tidak. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pretest dengan soal tentang naskah kuno. Pada tes ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan responden sebelum memakai dan membaca informasi yang ada di aplikasi Serat Ponco Driyo digital berbasis Android. Soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda (lembar soal terlampir).
2. Responden diberikan aplikasi Serat Ponco Driyo digital berbasis Android untuk digunakan dengan tujuan menambah pengetahuan responden tentang naskah kuno.
3. Melakukan posttest dengan soal yang sama dengan pretest dan diharapkan ada peningkatan nilai dari test yang dilakukan.
4. Memberikan angket / kuesioner untuk menilai aplikasi Serat Ponco Driyo digital berbasis Android dengan 3 pertanyaan tertutup dan 1 pertanyaan terbuka (lembar kuesioner terlampir).

Pada kegiatan pengujian ini dilakukan terhadap beberapa responden secara acak. Dalam kegiatan pengujian ini perincian responden adalah sebagai berikut :

1. Stakeholder yang terlibat yaitu pihak museum dengan masyarakat umum
2. Jumlah responden adalah 20 orang, terdiri dari :
 - a. Pihak museum : 2 orang
 - b. Masyarakat umum : 18 orang

Untuk hasil dan pembahasannya ditampilkan di bahasan selanjutnya di poin 5.3. hasil penelitian dan pembahasan.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam kegiatan pegujian ini didapatkan hasil dari beberapa tes yang telah dilakukan seperti pretest dan posttest. Berikut ini merupakan nilai pretest dan posttest dari pengujian yang dilakukan:

Tabel 1 Hasil nilai pretest dan posttest

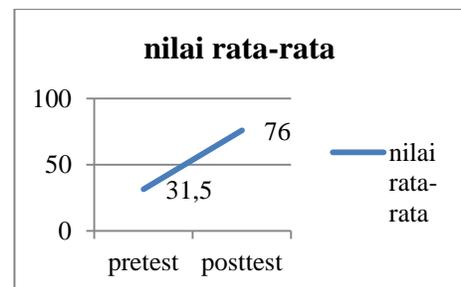
No. Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	20	70
2	30	70
3	20	80
4	30	70
5	40	90
6	40	80
7	20	90
8	50	90
9	30	80
10	40	70

No. Responden (Lanjutan)	Nilai Pretest (Lanjutan)	Nilai Posttest (Lanjutan)
11	50	50
12	20	70
13	10	80
14	20	60
15	20	80
16	40	70
17	30	80
18	40	60
19	40	100
20	40	80
Jumlah	630	1520

Dari hasil nilai rata-rata dari pretest dan posttest adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Nilai rata-rata hasil tes

Nama Variable	Nilai rata – rata
Pretest	31,5
Posttest	76



Gambar 9. Grafik nilai rata-rata

Dilihat dari rata-rata nilai terlihat peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Ini menunjukkan bahwa pengetahuan responden tentang naskah kuno menjadi lebih baik setelah menggunakan aplikasi Serat Ponco Driyo digital berbasis Android ini. Penulis membuat interval kategori nilai dari pengujian pretest dan posttest ini untuk mengkategorikan hasil dari nilai yang telah didapatkan sebagai berikut :

- 0 – 20 : Sangat tidak baik
- 21 – 40 : Tidak baik
- 41 – 60 : Kurang baik
- 61 – 80 : Baik
- 81 – 100 : Sangat baik

Dilihat dari interval ini nilai rata-rata hasil pretest ke posttest menunjukkan peningkatan dari 31,5 (tidak baik) menjadi 76 (baik.)

Setelah penilaian dari pretest dan posttest hasil dari kegiatan selanjutnya adalah hasil dari pengisian anlgket / kuesioner. Pengisian kuesioner ini digunakan untuk menilai apakah layak aplikasi ini jika dipakai oleh masyarakat nantinya. Berikut ini adalah hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan :

1. Jawaban dari pertanyaan “Secara keseluruhan apakah aplikasi ini sudah baik dan menarik?”

No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Baik	0	0%
2.	Baik	11	55%
3.	Cukup Baik	8	40%
4.	Kurang Baik	1	5%
5.	Tidak Baik	0	0%
Total		20	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 55% responden mengatakan bahwa aplikasi ini sudah baik, 40% nya cukup baik dan 5% kurang baik. Jadi bisa disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah baik menurut responden.

2. Jawaban dari pertanyaan “Bagaimana tampilan aplikasi ini ?”

No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Baik	2	10%
2.	Baik	5	25%
3.	Cukup Baik	12	60%
4.	Kurang Baik	1	5%
5.	Tidak Baik	0	0%
Total		20	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 10% responden mengatakan bahwa tampilan aplikasi ini sudah sangat baik, 25% nya baik, 60% nya cukup baik dan 5% kurang baik. Jadi bisa disimpulkan bahwa tampilan aplikasi ini sudah cukup baik menurut responden.

3. Jawaban dari pertanyaan “Apakah aplikasi ini bermanfaat menurut anda?”

No.	Jawaban Responden	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Bermanfaat	1	5%
2.	Bermanfaat	10	50%
3.	Cukup Bermanfaat	9	45%
4.	Kurang Bermanfaat	0	0%
5.	Tidak Bermanfaat	0	0%
Total		20	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 5% responden mengatakan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat, 50% nya bermanfaat, 45% nya cukup bermanfaat. Jadi bisa disimpulkan bahwa tampilan aplikasi ini bermanfaat menurut responden.

Setelah dilakukan mendapat hasil dari jawaban responden pada kuesioner untuk penilaian aplikasi Serat Ponco Driyo digital ini, dapat diambil nilai dari pengujian menggunakan UAT ini. Adapun

sistematika perhitungannya menggunakan skala likert adalah sebagai berikut :

1. Penulis memberikan bobot pada masing-masing pilihan jawaban
2. Bobot: A = 5, B = 4, C = 3, D = 2, E = 1.
3. Nilai dari masing-masing nomor pertanyaan tersebut dijumlah seluruhnya dan dibuat rata-ratanya.
4. Penilaian ini dilakukan pada semua objek penelitian sehingga didapatkan beberapa data hasil perhitungan nilai jawaban dari masing-masing objek penelitian.
5. Nilai dari semua objek tersebut dirata-rata kembali dan penulis dapat mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan nilai jawaban tersebut.

Berikut ini adalah perhitungan untuk test naskah kuno :

Tabel 3. Tabel hasil respon responden untuk aplikasi Serat Ponco Driyo digital

Populasi	Akumulasi Jawaban										
	A	Bobot A	B	Bobot B	C	Bobot C	D	Bobot D	E	Bobot E	Jumlah Bobot
1.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
2.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
3.	1	5	1	4	1	3	0	0	0	0	12
4.	0	0	1	4	0	0	2	4	0	0	8
5.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
6.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
7.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
8.	1	5	1	4	1	3	0	0	0	0	12
9.	1	5	1	4	1	3	0	0	0	0	12
10.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
11.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
12.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
13.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
14.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
15.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
16.	0	0	2	8	1	3	0	0	0	0	11
17.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
18.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
19.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
20.	0	0	1	4	2	6	0	0	0	0	10
Jumlah Bobot	15		104		87		4		0		210
Rata-rata	0,75		5,2		4,35		0,2		0		10.5

Dari penjumlahan rata-rata ini nilai rata-rata responden adalah 10,5 dan untuk rata-rata terakhirnya nilai rata-rata responden dibagi jumlah nilai maksimal (jumlah soal x maksimal bobot) dikali 100% adalah sebagai berikut :

$$\text{Rata - rata} = \frac{10,5}{15} \times 100\% = 70\%$$

Untuk menilai aplikasi ini ada interval dimana bisa dikatakan berhasil atau tidak berhasil. Dikarenakan pilihan jawaban pada kuesioner ini ada 5 (A-E) maka interval tiap kategori hasil pengujian ini adalah :

$\begin{aligned} \text{Interval} &= (1/\text{jumlah soal}) \times 100\% \\ &= (1/5) \times 100\% = 20\% \end{aligned}$
--

Jadi interval kategori skala keberhasilannya adalah sebagai berikut:

0 % – 20 %	: Sangat tidak berhasil
21 % – 40 %	: Tidak berhasil
41 % – 60 %	: Cukup berhasil
61 % – 80 %	: Berhasil
81 % – 100 %	: Sangat berhasil

Jadi bisa disimpulkan dari rata-rata nilai dari 2 jenis objek yang diuji, yaitu aplikasi dan pengetahuan masyarakat tentang naskah kuno. Nilai rata-rata yang dihasilkan dari pretest dan posttest yaitu 31,5 (tidak baik) menjadi 76 (baik) menunjukkan peningkatan untuk pengetahuan masyarakat tentang naskah kuno dan 70% untuk aplikasi Serat Ponco Driyo Digital berbasis Android mengkategorikan bahwa aplikasi Serat Ponco Driyo Digital berbasis Android “Berhasil” dan layak digunakan oleh masyarakat.

V. PENUTUP

Berdasarkan penelitian tentang Serat Ponco Driyo Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Tentang Naskah Kuno Dari Museum Ranggawarsita dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi Serat Ponco Driyo Digital Berbasis Android dapat dijadikan salah satu media sarana prasarana pengetahuan tentang naskah kuno.
2. Aplikasi Serat Ponco Driyo Digital Berbasis Android dapat dijadikan salah satu media untuk memperkenalkan naskah kuno kepada masyarakat.
3. Aplikasi Serat Ponco Driyo Digital berbasis Android dapat memudahkan pembelajaran naskah kuno untuk masyarakat tanpa merusak naskah asli.
4. Pada proses pengembangan aplikasi dibutuhkan data langsung dari Museum Ranggawarsita.
5. Hasil nilai rata-rata dari pretest (31,5) dan posttest (76) menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan masyarakat tentang naskah kuno dan hasil pengujian User Acceptance Testing (UAT) dengan menggunakan kuesioner sebesar 70 % menunjukkan bahwa aplikasi Serat Ponco Driyo Digital berbasis Android berhasil.

REFERENCES

- [1] Ray Prytherch, *Harrod's Librarians' Glossary and Reference Book*, 10th ed. Hampshire, England: Ashgate, 2005.
- [2] Junaidi and Fiqru Mafar, "Pemetaan Naskah Kuno Melayu Riau Berbasis Union Catalog Server (UCS)," Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, 2013.
- [3] Creative Commons Attribution 2.5. (2011) developer.android.com. [Online]. <http://developer.android.com/about/index.html>
- [4] Rina Prayekti and Rukoyah, *Koleksi Filologika Museum Jawa Tengah Ranggawarsita*. Semarang, Indonesia: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, 2011.
- [5] Yustika Putriani, "Kebijakan Digitalisasi Naskah Kuno di Perpustakaan Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta," UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Skripsi 2012.
- [6] Susan Jayanti and Malta Nelisa, "Perancangan Web Sebagai Media Promosi Koleksi Naskah Kuno Minangkabau di Museum Adityawarman Sumatera Barat," vol. 1, pp. 295-304, September 2012.
- [7] Noviem Suhaila, "Rancang Bangun Panduan Haji dan Umroh Berbasis Android," Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Skripsi 2013.
- [8] Riko Gusmanda and Malta Nelisa, "Pelestarian Naskah - Naskah Kuno di Museum Nagari Adityawarman Sumatera Barat," *ejournal.fip.unp.ac.id*, vol. 2, pp. 573-581, September 2013.
- [9] Museum Ranggawarsita. [Online]. www.museumranggawarsita.com