

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DI UANG KERTAS EMISI 2022 BERBASIS ARTICULATE STORYLINE

Lintang Pinastika Yudha, Ahmad Fashiha Hastawan, Djuniadi

*Teknik Elektro, Universitas Negeri Semarang*

Gunung Pati, Kota Semarang 50229

[lintangpinastika03@students.unnes.ac.id](mailto:lintangpinastika03@students.unnes.ac.id), [ahmad.fashiha@mail.unnes.ac.id](mailto:ahmad.fashiha@mail.unnes.ac.id),  
[djuniadi@mail.unnes.ac.id](mailto:djuniadi@mail.unnes.ac.id)

**Abstract** - Indonesian heroes deserve to be remembered and known by the public. The development of an interactive multimedia introduction to Indonesian heroes on banknotes is an innovative solution to introduce and commemorate Indonesian heroes. The method used is ADDIE where in the analysis phase, an information needs analysis is carried out regarding the heroes on the 2022 emission banknotes. The planning stage involves effective design for this interactive multimedia. The development stage involves developing an application using the Articulate Storyline application. The implementation stage involves testing the application, while the evaluation stage is carried out to get feedback from users. Tests are carried out to ensure the functions and application buttons work properly. The development of this interactive multimedia has a positive impact, including increasing understanding, appreciation and respect for Indonesian heroes.

**Keywords** — Indonesian Heroes, Interactive Multimedia, Articulate Storyline.

**Abstrak** - Pahlawan Indonesia patut dikenang dan dikenal oleh masyarakat. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif pengenalan pahlawan Indonesia di uang kertas merupakan solusi inovatif untuk memperkenalkan dan mengenang tokoh pahlawan Indonesia. Metode yang digunakan adalah ADDIE dimana dalam tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan informasi mengenai pahlawan yang ada di uang kertas emisi 2022. Tahap perencanaan melibatkan desain yang efektif untuk multimedia interaktif ini. Tahap pengembangan melibatkan pengembangan aplikasi menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Tahap penerapan melibatkan uji coba aplikasi, sementara tahap evaluasi dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Pengujian dilakukan untuk memastikan fungsi dan tombol aplikasi berjalan dengan baik. Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki dampak positif, termasuk peningkatan pemahaman, apresiasi, dan penghormatan terhadap pahlawan Indonesia.

**Kata kunci** — Pahlawan Indonesia, Multimedia Interaktif, Articulate Storyline.

## I. PENDAHULUAN

Pahlawan Indonesia merupakan seseorang yang perlu diingat dan dihormati oleh seluruh rakyat Indonesia karena mereka telah memperjuangkan kemerdekaan bagi bangsa Indonesia. Dengan kegigihan mereka, Indonesia dapat memiliki kehidupan yang lebih baik. Banyak cara untuk mengenalkan dan memperkokoh penghargaan kepada para pahlawan salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Penggunaan uang kertas merupakan salah satu contoh media yang secara efektif dapat menyebarkan informasi serta membangkitkan minat dan keingintahuan terhadap pahlawan Indonesia. Bank Indonesia telah meluncurkan uang kertas dengan gambar para pahlawan sejak tahun 2004 sebagai bentuk penghormatan dan penghargaan kepada mereka. Telah beberapa kali Bank Indonesia mengeluarkan uang kertas dengan gambar pahlawan yang berbeda-beda. Seperti pada uang emisi 2016 terdapat beberapa pahlawan yang berbeda dengan uang emisi 2022. Emisi

2022 ini merupakan emisi terbaru uang rupiah yang diterbitkan oleh Bank Indonesia.

Pengembangan multimedia interaktif untuk pengenalan pahlawan Indonesia di uang kertas emisi 2022 dimaksudkan untuk menarik masyarakat agar lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan yang ada di uang kertas tersebut. Dengan mengembangkan multimedia interaktif yang dinamai dengan Rupiahku menggunakan Articulate Storyline, pengguna uang kertas dapat dengan mudah mengakses informasi tentang pahlawan yang terdapat pada uang kertas tersebut. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, serta memungkinkan pengguna untuk menjelajahi kehidupan dan kontribusi pahlawan dengan lebih mendalam.

Pengembangan multimedia interaktif ini juga mencerminkan kemajuan teknologi yang sudah sangat berkembang. Pada era digital ini, aksesibilitas teknologi multimedia semakin mudah dan lebih luas. Pengembangan multimedia interaktif pada uang kertas dapat membangun kesadaran dan apresiasi yang lebih besar terhadap perjuangan serta sejarah dari para

pahlawan Indonesia. Dengan memperkenalkan tokoh-tokoh pahlawan melalui media yang dapat diakses oleh semua orang, pengembangan ini dapat meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai perjuangan, keberanian, dan pengorbanan yang diperlukan untuk mencapai kemerdekaan dan membangun bangsa.

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini, diharapkan masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, dapat lebih mengenal, menghargai, dan menginspirasi diri dari perjuangan para pahlawan. Pengembangan multimedia interaktif ini juga diharapkan dapat memberi gambaran secara jelas mengenai kontribusi teknologi multimedia dalam memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman tentang sejarah dan budaya bangsa serta dapat menjadi solusi inovatif yang bertujuan untuk mengatasi kurangnya pengetahuan dan minat terhadap tokoh pahlawan di kalangan masyarakat.

#### A. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah sebuah *software* yang menyediakan banyak fitur, contohnya seperti video, animasi, foto, gambar, audio, dan lain sebagainya. Fungsinya serupa dengan Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat laptop. Penggunaan aplikasi ini dalam pengembangan multimedia interaktif pengenalan tokoh pahlawan Indonesia di mata uang emisi 2022 dikarenakan user dapat berinteraksi dan mendapatkan umpan balik secara langsung ketika menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi ini.

#### B. *Pahlawan*

Pahlawan adalah sebuah istilah untuk individu yang dikenal karena pengorbanan dan keberaniannya dalam membela kepentingan masyarakat. Secara asal-usul, istilah "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala" yang memiliki makna sebagai hasil atau buah. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pahlawan dijelaskan sebagai individu yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, serta sebagai pejuang yang berani dan gagah.

Pahlawan merupakan seseorang yang tindakannya memberikan hasil positif bagi banyak orang. Tindakan mereka memiliki pengaruh pada orang lain khususnya pada perilaku karena dianggap memiliki manfaat yang berarti bagi bangsa, masyarakat, serta seluruh umat manusia.

Pahlawan dalam Bahasa Inggris disebut sebagai "hero" yang merujuk pada seorang legendaris dalam mitologi dimana memiliki keberanian, kekuatan luar biasa, kemampuan yang istimewa, dan dapat diakui sebagai keturunan dewa. Mereka bertugas mempertahankan kebenaran dan melindungi mereka yang lemah.

Dalam cerita rakyat, tokoh seperti Arjuna dari kelompok Pandawa dihormati sebagai seorang pahlawan karena gigih mempertahankan kebenaran dan

melawan kejahatan. Pahlawan dapat juga dilihat sebagai sosok yang dikagumi karena prestasi dan sifatnya yang mulia, sehingga sering dijadikan contoh serta panutan.

Sering kali pahlawan dikaitkan dengan pencapaian yang luar biasa atau prestasi gemilang di bidang militer. Secara umum, seorang pahlawan adalah individu yang dengan tanpa memikirkan keuntungan pribadi, secara tulus berusaha untuk melayani masyarakat, negara, bangsa, atau seluruh umat manusia. Mereka bersedia mengorbankan diri untuk mencapai tujuan mulia tanpa mengharapkan imbalan atau pengakuan.

Pahlawan bangsa adalah individu yang memiliki cinta yang mendalam terhadap negara dan bangsanya, sehingga dengan penuh pengabdian mereka siap mengorbankan diri demi menjaga keberlanjutan dan kemuliaan negara. Mereka sering diakui sebagai patriot.

Pahlawan dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori. Hal ini tergantung dengan prestasi yang mereka raih. Sebagai contoh yaitu pahlawan nasional, pahlawan kemanusiaan, pahlawan revolusi, pahlawan proklamasi, pahlawan tanpa tanda jasa, dan lain-lain.

Penghargaan sebagai Pahlawan Nasional diberikan kepada individu yang merupakan warga negara Indonesia dan berperan serta dalam perjuangan melawan penjajahan di wilayah yang saat ini termasuk dalam wilayah Indonesia. Mereka mengorbankan nyawa mereka dalam upaya membela bangsa serta negara. Gelar ini juga dapat diberikan kepada mereka yang mencapai prestasi dan karya membangun dan memajukan bangsa dan negara Indonesia serta mereka yang melakukan tindakan kepahlawanan.

Proses penetapan sebagai Pahlawan Nasional dilakukan melalui keputusan yang diberikan oleh Presiden. Sejak penghargaan ini diperkenalkan pada tahun 1959, nomenklatur gelar tersebut telah mengalami perubahan. Dalam rangka mengatur hal ini, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2009 menegaskan bahwa gelar Pahlawan Nasional mencakup semua jenis penghargaan yang sebelumnya telah diberikan.

## II. METODE PENELITIAN

Metode dalam pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan teknik ADDIE yang terdiri dari beberapa fase yang saling terhubung satu sama lain diantaranya yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penggunaan teknik ADDIE dalam pengembangan multimedia interaktif karena teknik ADDIE tersusun secara sistematis. Dimana dalam pelaksanaannya, setiap tahap dilakukan secara berurutan dan selalu merujuk pada langkah sebelumnya. Proses penyempurnaan atau perbaikan dilakukan untuk memastikan bahwa tahap selanjutnya menghasilkan produk yang efektif.

### A. Analisis (Analysis)

Pada fase analisis, langkah yang diambil meliputi menganalisis kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan. Kebutuhan dalam pengembangan aplikasi ini adalah informasi mengenai pahlawan yang ada di uang kertas emisi 2022. Untuk mengetahui informasi tersebut, dilakukan studi literatur tentang pahlawan Indonesia.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan multimedia interaktif ini. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi target audiens, yaitu kelompok masyarakat atau pemegang uang kertas yang akan menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Kami akan menganalisis kebutuhan mereka, termasuk tingkat pendidikan, minat, dan pengetahuan tentang pahlawan Indonesia. Analisis ini akan membantu kami merancang konten yang relevan dan menarik untuk pengguna.

### B. Perencanaan (Design)

Tahap desain berupa perancangan desain yang efektif untuk multimedia interaktif ini.

### C. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini melakukan pengembangan multimedia interaktif yang sudah dirancang di tahap-tahap sebelumnya. Pengembangan multimedia interaktif pengenalan tokoh pahlawan di uang kertas emisi 2022 ini menggunakan aplikasi Articulate Storyline.

### D. Penerapan (Implementation)

Penerapan merupakan tahap melakukan uji coba dari aplikasi yang telah dikembangkan untuk memastikan fitur yang tersedia dapat berfungsi dan berjalan dengan baik.

### E. Evaluasi (Evaluation)

Setelah melewati tahap uji coba, akan dilakukan evaluasi dari beberapa pengguna.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua perencanaan yang dilakukan telah selesai. Selanjutnya, tindakan yang diambil adalah mengintegrasikan semua elemen tersebut dalam proses implementasi penggabungan. Pembuatan multimedia interaktif ini dilakukan di aplikasi Articulate Storyline. Pada aplikasi ini terdapat informasi mengenai tokoh pahlawan yang ada di uang emisi 2022. Pengembangan aplikasi yang inovatif ini dapat bermanfaat dalam memperkenalkan dan memperkokoh penghargaan terhadap para pahlawan Indonesia.

### A. Analisis (Analysis)

Dalam fase analisis, telah dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi. Kebutuhan dalam pengembangan aplikasi ini adalah informasi mengenai

pahlawan yang ada di uang kertas emisi 2022. Untuk mengetahui informasi tersebut, dilakukan studi literatur tentang pahlawan Indonesia. Analisis kebutuhan untuk pengembangan multimedia interaktif yaitu adanya beberapa fitur seperti kuis untuk mengetahui seberapa jauh pengguna mengenal pahlawan, serta fitur pengenalan tokoh pahlawan.

### B. Perencanaan (Design)

Hasil dari tahap ini adalah rancangan desain untuk multimedia interaktif. Berikut ini merupakan desain dari multimedia interaktif pengenalan tokoh pahlawan Indonesia di uang kertas emisi 2022.



Gambar 1. Menu Utama

Halaman menu utama memiliki beberapa tombol untuk mengarahkan ke halaman berikutnya. Tombol 'main yuk' akan mengarahkan pengguna ke halaman kuis. Sedangkan tombol 'kenalan yuk' akan mengarahkan pengguna ke halaman pengenalan pahlawan yang terdapat pada uang rupiah yang diterbitkan pada tahun emisi 2022.

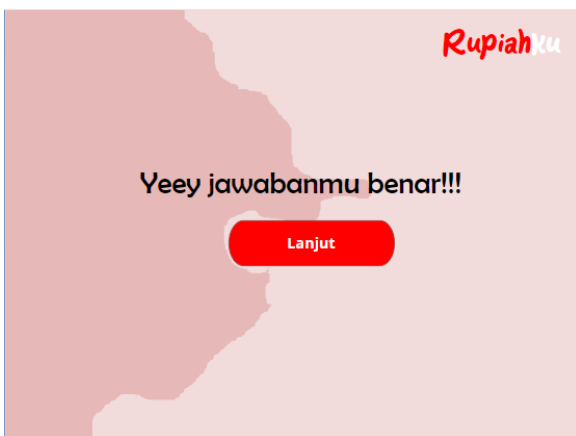


Gambar 2. Halaman Kuis

Pada tampilan kuis disediakan beberapa pertanyaan yang menyangkut tentang pahlawan di uang kertas dimana informasinya ada di halaman pengenalan tokoh.



Gambar 3. Halaman Konfirmasi Jawaban Salah



Gambar 4. Halaman Konfirmasi Jawaban Benar

Halaman diatas akan muncul ketika selesai menjawab soal di kuis. Lalu tombol lanjut akan mengarahkan pengguna ke soal berikutnya.



Gambar 5. Halaman Menu Pengenalan Tokoh Pahlawan

Halaman menu ini akan mengarahkan ke informasi tokoh pahlawan di masing-masing uang kertas.

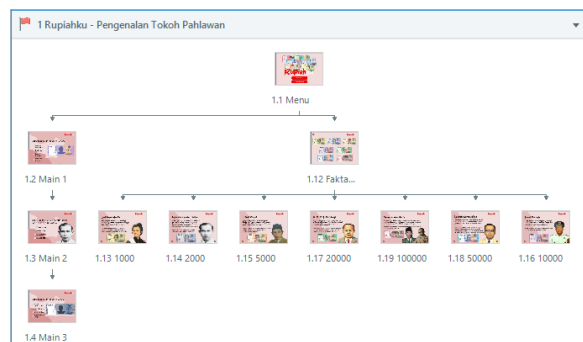


Gambar 6. Halaman Pengenalan Tokoh Pahlawan

Halaman ini merupakan halaman pengenalan tokoh pahlawan yang isinya mengenai informasi singkat tokoh pahlawan yang ada di uang kertas.

### C. Pengembangan (Development)

Hasil dari tahap pengembangan multimedia interaktif yaitu terhubungnya antar halaman yang sudah dirancang di pada tahap desain. Gambar dibawah ini merupakan keterkaitan antar halaman yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.



Gambar 7. Keterkaitan Antar Halaman

### D. Penerapan (implementation)

Pada tahap implementasi, dilakukan pengujian aplikasi yang telah dikembangkan untuk memverifikasi kinerja dan fungsi yang ada dapat berjalan dengan baik.

Pengujian multimedia interaktif ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Black-box, yang artinya pengujian berfokus pada fungsi-fungsi aplikasi tersebut. Tahap ini mencakup rangkaian pengujian terhadap fungsi dan tombol yang ada dalam aplikasi. Keberhasilan pengujian diukur berdasarkan sejauh mana spesifikasi kebutuhan terpenuhi. Pengujian dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi multimedia interaktif yang telah dibuat menggunakan Articulate Storyline. Setelah itu, dilakukan observasi untuk memverifikasi kesesuaian hasil dengan spesifikasi kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 1. Pengujian Aplikasi Secara Keseluruhan

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang Dicapai	Hasil yang Dicapai
Aplikasi dimulai	Membuka Multimedia Interaktif di Articulate Storyline	Tampilan Menu Utama	Sukses
Pengujian Menu Utama	Klik menu main yuk	Tampilan Kuis	Sukses
Pengujian Menu Utama	Klik Menu Kenalan yuk	Tampilan Menu Pengenalan Tokoh Pahlawan	Sukses
Pengujian Menu Kuis	Menjawab soal kuis	Halaman konfirmasi jawaban salah atau benar	Sukses
Pengujian Menu Pengenalan Tokoh Pahlawan	Klik Gambar Uang Kertas yang tersedia	Tampilan Informasi singkat mengenai tokoh pahlawan di uang kertas	Sukses

#### E. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi dari tahapan-tahapan sebelumnya adalah kurangnya fitur skor setelah pengerjaan kuis selesai, serta ada tombol yang tampilan saat di klik berubah.

#### IV. KESIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif pengenalan tokoh pahlawan Indonesia menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* memiliki beberapa dampak positif dan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengguna dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah dan jasa-jasa pahlawan Indonesia dengan mudah melalui akses yang mudah dan konten yang kaya.
2. Multimedia interaktif ini dapat meningkatkan apresiasi dan rasa terima kasih pengguna terhadap perjuangan pahlawan Indonesia

3. pengalaman belajar yang menarik dan interaktif membuat pembelajaran tentang pahlawan menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi pengguna, terutama generasi muda.
4. Pengembangan ini juga memberikan aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi bagi pengguna dalam mengakses informasi tentang pahlawan Indonesia.
5. Pengembangan multimedia interaktif ini memiliki potensi untuk diperluas menjadi sumber daya pendidikan yang komprehensif mengenai pahlawan-pahlawan Indonesia.

Dengan demikian, penggunaan teknologi multimedia interaktif ini memberikan kontribusi positif dalam memperkenalkan dan memperkokoh penghargaan terhadap pahlawan Indonesia serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap sejarah dan budaya Indonesia. Ke depannya, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi versi Android.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arwanda, Priankalia, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 2, 16 June 2020, p. 193, <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>. Accessed 8 June 2023.
- [2] Aulia, Annisa, and Masniladevi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 1, 2021, pp. 602–607.
- [3] Firdawela, Indah, and Reinita Reinita. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 14, no. 2, 17 Nov. 2021, pp. 99–112, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>.
- [4] Fithry Tahel, and Erwin Ginting. "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android." *Teknomatika*, vol. 9, no. 02, 2 Oct. 2019, pp. 113–120. Accessed 8 June 2023.
- [5] Hesta Rafmana, et al. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, vol. 5, no. 1, 2018, pp. 52–65, [ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898/pdf](http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898/pdf). Accessed 12 June 2023.

- [6] Kurnia, Rika, and Nyoto Harjono. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD." JP2, vol. 4, no. 1, 2021, pp. 122–130, [ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/33356/18025](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/33356/18025). Accessed 12 June 2023.
- [7] Kurniawan, I., Setiawansyah, & Nuralia. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker Uang Kertas Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1).
- [8] Novrizal, Arri, et al. "Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia." *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 8, no. 1, 11 Apr. 2022, pp. 83–98, <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>.
- [9] Octavia, Ana Dwi, et al. "Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 3, no. 5, 8 July 2021, pp. 2380–2391, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.797>. Accessed 31 Jan. 2023.
- [10] Safitri, Dewi. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII Smp Skripsi. June 2021.
- [11] Siregar, Helmi Fauzi, et al. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia." (JurTI) *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 1 Dec. 2018, pp. 113–121, [jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363](http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363). Accessed 12 June 2023.
- [12] Sri Indriani, Made, et al. "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi." *Ejournal.undiksha.ac.id*, 2019, [ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS). Accessed 13 June 2023.
- [13] Ulfhadilla Nasril, and Desyandri Desyandri. Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) Di Kelas IV Sekolah Dasar. Vol. 3, no. 1, 4 Mar. 2023, pp. 77–88, <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.97>. Accessed 8 June 2023.
- [14] Yuliansyah, Achmad Rizal, et al. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Aplikasi Articulate Storyline." *Sport Science and Health*, vol. 3, no. 4, 30 Apr. 2021, pp. 180–191, <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p180-191>. Accessed 31 July 2021.
- [15] "Gambar Uang." *Www.bi.go.id*, [www.bi.go.id/id/rupiah/gambar-uang/default.aspx](http://www.bi.go.id/id/rupiah/gambar-uang/default.aspx). Accessed 12 June 2023.