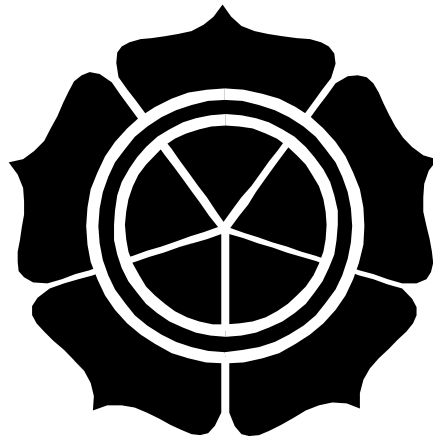


**APLIKASI "INA Folklore" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SERTA UNTUK MENJAGA
WARISAN BUDAYA INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Raiza Rizki

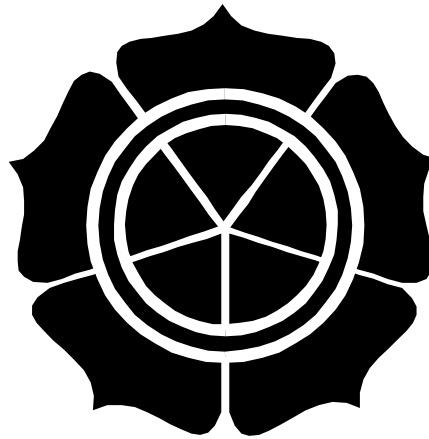
08.11.2421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI "INA Folklore" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SERTA UNTUK MENJAGA
WARISAN BUDAYA INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Raiza Rizki

08.11.2421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI "INA Folklore" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SERTA UNTUK MENJAGA
WARISAN BUDAYA INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raiza Rizki

08.11.2421

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 4 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI "INA Folklore" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SERTA UNTUK MENJAGA
WARISAN BUDAYA INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Raisa Rizki

08.11.2421

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Mel P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

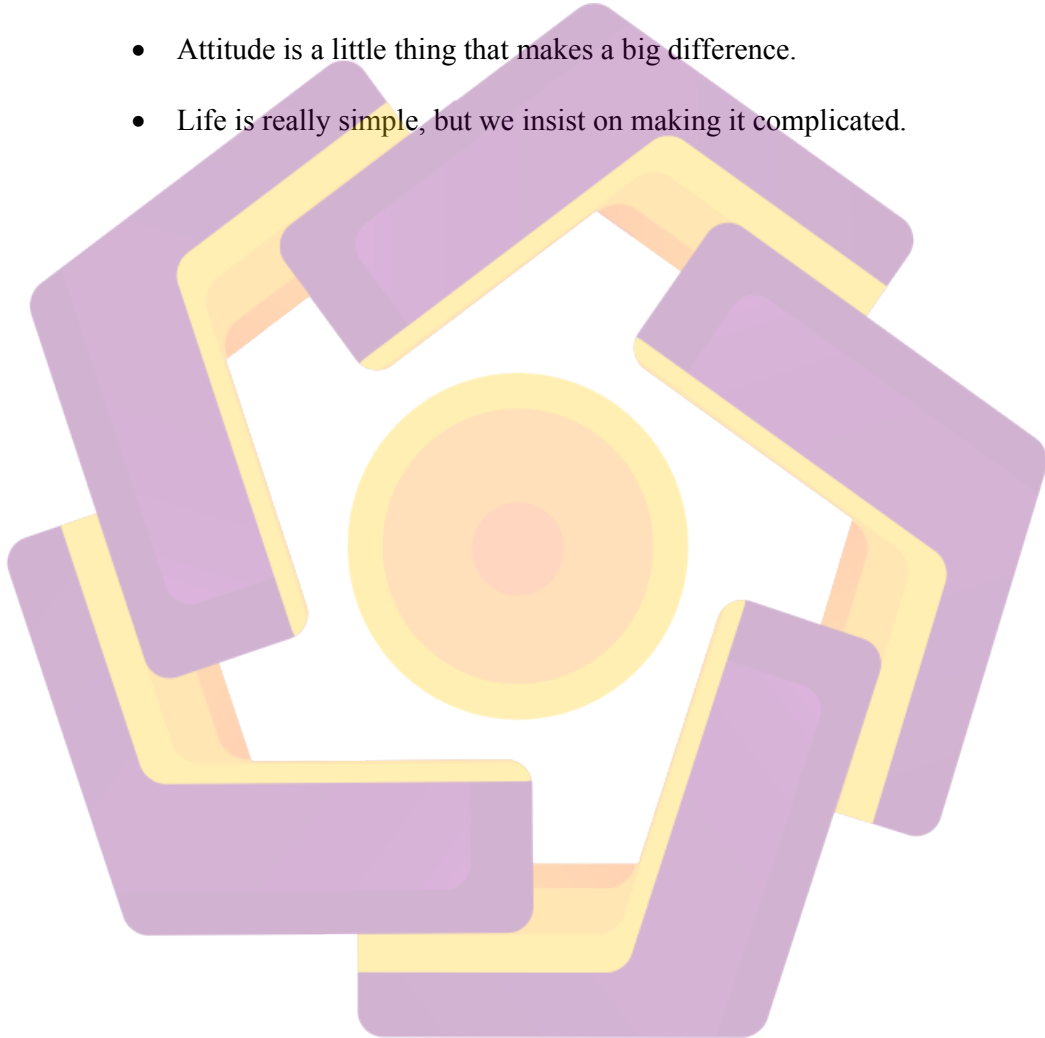
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Raiza Rizki
NIM. 08.11.2421

MOTTO

- Do not take life too seriously. You will never get out of it alive.
- Laugh, and the world laughs with you. cry, and you will cry alone.
- Honor lies in honest toil.
- Attitude is a little thing that makes a big difference.
- Life is really simple, but we insist on making it complicated.



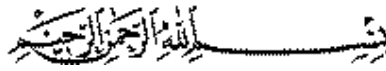
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala hidayah, inayah. Shalawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang member tuntunan sehingga dapat menjadikan kita beriman dan bertaqwa.

Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak. Tanpa mereka, penulis takkan mampu menyelesaikan skripsi ini.

- Kepada Bapak, Ibu, dan saudara – saudaraku yang saya cintai. Terima kasih atas dukungan dan doa yang telah diberikan sehingga skripsi dapat terselesaikan.
- Kepada pak Emha taufiq luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah – tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada teman – teman S1-TI-H angkatan 2008, sukses selalu untuk kita semua.
- Kepada Rizal, Zulfan, Chili, Riza, Pram, Doni, Asrul, Ozi, Erna, Razak, Julung, Hary, Teguh, Sasly (Erick), Iwan, Adi, Dafin, Gatot, Surya, Iki, dan semua yang belum tersebut namanya disini, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang tiada henti kepada saya.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hambaNya yang beriman dan berikhtiar. Sholawat, salam dan berkah semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, turunan, sahabat dan siapa saja mengikuti jejak – jejak beliau.

Berkat bimbingan dan pertolongan Allah SWT, laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi "INA Folklore" Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Serta Untuk Menjaga Warisan Budaya Indonesia” ini dapat terselesaikan. Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam menyelesaikan laporan skripsi ini tetapi berkat bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bpk/Ibu/I;

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.

4. Orang tua serta seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa dan dukungan.
5. Sahabat-sahabatku yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan untuk mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak akan pernah mencapai kesempurnaan, namun yang dapat kita lakukan adalah hanya membuat agar mendekati kesempurnaan yaitu dengan cara mengevaluasi dan mengoreksi jika ada yang kurang ataupun salah. Untuk itu, penulis mengharapkan adanya kritik ataupun saran yang bersifat membangun demi mendekati kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan sebuah karya.

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Penulis

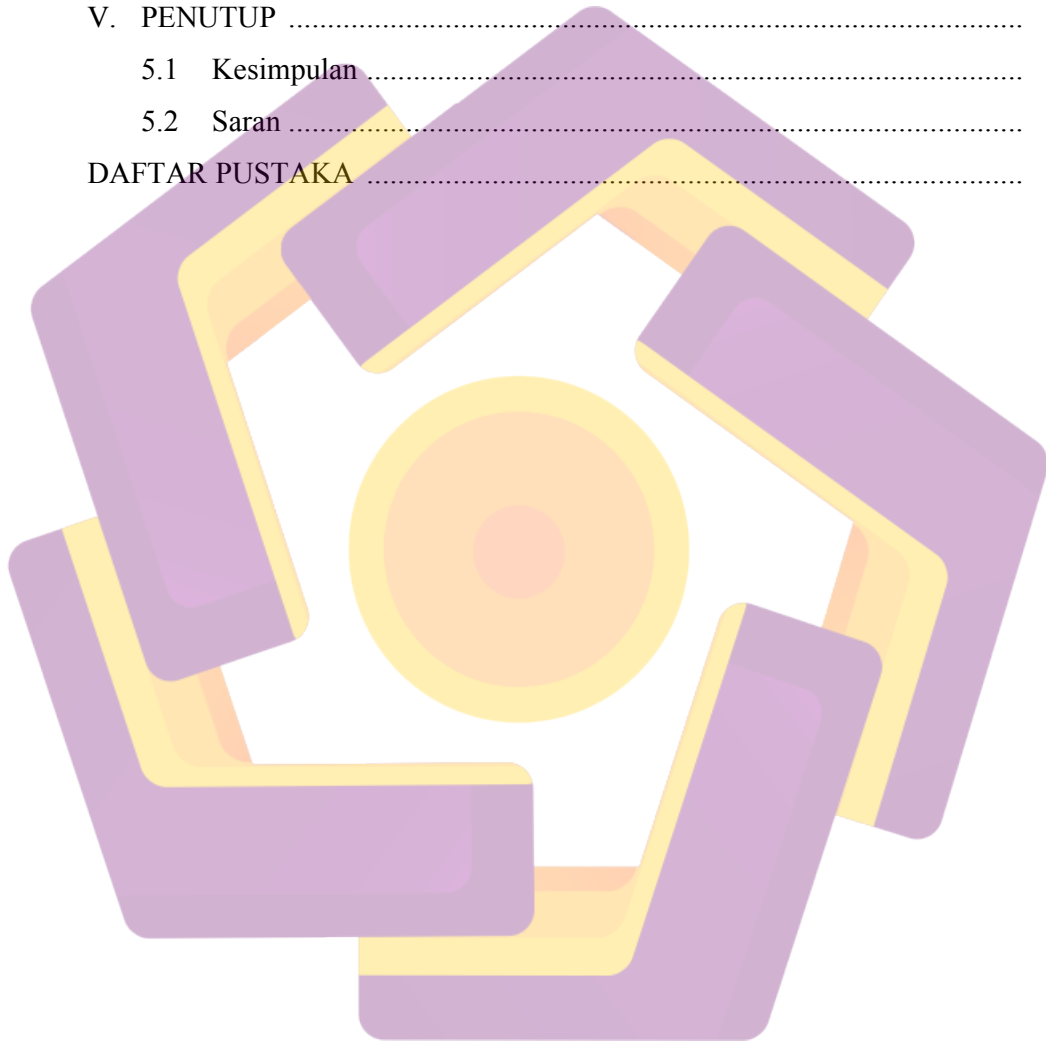
Raiza Rizki

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Dongeng.....	8
2.3 Android	9
2.3.1 Fitur Android	11
2.3.2 Arsitektur Android	12
2.4 Database SQLite	18
2.5 Java	19
2.5.1 Sejarah Java	20
2.6 Pengenalan UML	21

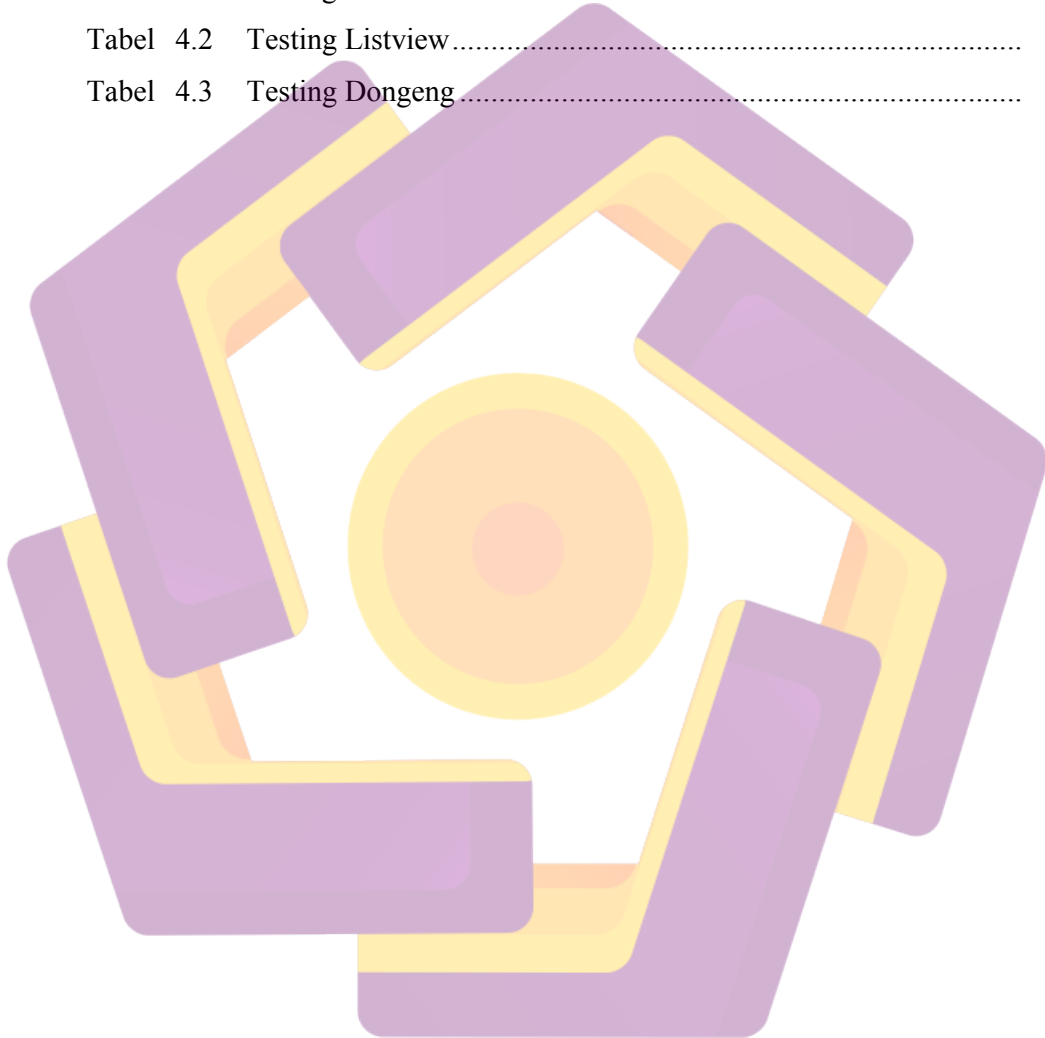
2.6.1	Use Case Diagram	22
2.6.2	Activity Diagram	25
2.6.3	Sequence Diagram	27
2.6.4	Class Diagram	28
2.7	Eclipse	31
2.8	Photoshop	32
III. ANALISIS PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Analisis Sistem	35
3.1.1	Identifikasi Masalah	35
3.1.2	Analisis Kelemahan Sistem	36
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	38
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	41
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	42
3.3.1	Kelayakan Teknis	42
3.3.2	Kelayakan Hukum	43
3.3.3	Kelayakan Ekonomi	43
3.3.4	Kelayakan Operasional	43
3.4	Perancangan Sistem	43
3.4.1	Perancangan UML	44
3.4.2	Perancangan Interface	51
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Database dan Tabel	56
4.2	Interface	56
4.2.1	Splashscreen	56
4.2.2	Menu Awal	57
4.2.3	Listview	59
4.2.4	Detail dongeng	60
4.3	Listing Program	61
4.3.1	Class Splashscreen	61

4.3.2 Class MainActivity	62
4.3.3 Class DongengActivity	64
4.3.4 Class DetailActivity	67
4.4 Kompilasi Program	70
4.5 Black-box Testing	73
4.6 Manual Instalasi	79
V. PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Use Case Diagram.....	23
Tabel 2.2	Simbol Activity Diagram.....	26
Tabel 2.3	Simbol Sequence Diagram	27
Tabel 2.4	Simbol Class Diagram.....	29
Tabel 4.1	Testing MenuUtama.....	74
Tabel 4.2	Testing Listview.....	76
Tabel 4.3	Testing Dongeng.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android.....	13
Gambar 2.2	Contoh use case Diagram.....	25
Gambar 2.3	Contoh activity Diagram.....	26
Gambar 2.4	Contoh sequence Diagram.....	28
Gambar 2.5	Contoh class Diagram.....	31
Gambar 3.1	Use Case Diagram Aplikasi.....	44
Gambar 3.2	Activity Diagram Menu Legenda.....	45
Gambar 3.3	Activity Diagram Menu Fabel.....	46
Gambar 3.4	Activity Diagram Menu Mitos.....	47
Gambar 3.5	Sequence Diagram Menu Legenda.....	48
Gambar 3.6	Sequence Diagram Menu Fabel.....	49
Gambar 3.7	Sequence Diagram Menu Mitos.....	50
Gambar 3.8	Class Diagram Aplikasi.....	51
Gambar 3.9	Tampilan Splashscreen.....	52
Gambar 3.10	Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3.11	Tampilan Menu List Judul.....	54
Gambar 3.12	Tampilan Menu Isi.....	55
Gambar 4.1	Struktur database Aplikasi.....	56
Gambar 4.2	Tampilan Splashscreen.....	57
Gambar 4.3	Tampilan MenuUtama.....	58
Gambar 4.4	Tampilan Listview.....	59
Gambar 4.5	Tampilan Dongeng.....	60
Gambar 4.6	Pembuatan file APK.....	70
Gambar 4.7	Project Check.....	71
Gambar 4.8	Pembuatan file keystore.....	71
Gambar 4.9	Pembuatan key dan pengisian identitas.....	72
Gambar 4.10	Pemilihan lokasi penyimpanan file APK.....	72
Gambar 4.11	Testing MenuUtama.....	76
Gambar 4.12	Testing Listview.....	77
Gambar 4.13	Testing DetailDongeng.....	79

Gambar 4.14	Gambar File APK di memori smartphone	80
Gambar 4.15	Persetujuan Penginstalan.....	81
Gambar 4.16	Proses instalasi.....	82
Gambar 4.17	Instalasi selesai	83



INTISARI

Sekarang cerita dongeng sudah banyak kita jumpai dalam media cetak yang terdapat pada toko-toko buku, seiring perkembangan teknologi yang pesatlah yang mendorong pengembangan aplikasi INA Folklore sebagai media alternative selain buku, dengan memanfaatkan sistem operasi android pada smartphone.

Tahap-tahap Perancangan aplikasi INA Folklore antara lain perancangan interface aplikasi, pengumpulan dongeng cerita rakyat, pembuatan ilustrasi dongeng, implementasi aplikasi, dan uji coba aplikasi. aplikasi dongeng INA Folklore ini dirancang menggunakan Eclipse.

Dengan dibuatnya aplikasi dongeng ini, diharapkan dapat mempermudah dan menambah minat masyarakat dalam menikmati cerita dongeng indonesia. serta melestarikan budaya nusantara.

Kata Kunci : INA Folklore, Dongeng, Android, Eclipse

ABSTRACT

Now many folklore we find today are in shape of books at bookstores, The rapid development of technologies encourage the development of INA Folklore application as an alternative media other than books, using the android operating system on smartphones.

Stages of designing INA Folklore application are among others, application interface design, the collection of folklore, folklore illustrations drawing, application implementation, and application testing. INA Folklore application is designed using Eclipse.

With the development of this application, is expected to facilitate and increase the public interest in enjoying the folklore Indonesia. and preserve the culture of the archipelago.

Keywords : INA Folklore, Folklore, Android, Eclipse