

APLIKASI CERITA RAKYAT DIY BERBASIS ANDROID

SKRIPSI



disusun oleh

Hedika Ajiriyono

09.11.2817

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

APLIKASI CERITA RAKYAT DIY BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hedika Ajiriyono

09.11.2817

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

APLIKASI CERITA RAKYAT DIY BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hedika Ajiriyono

09.11.2817

yang telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 24 Januari 2014

Dosen pembimbing

Kusrini, Dr., M.kom
NIK.190302106

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI CERITA RAKYAT DIY BERBASIS ANDROID

yang di persiapkan dan di susun oleh

Hedika Ajiriyono

09.11.2817

telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 28 februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK.190302106

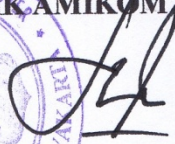
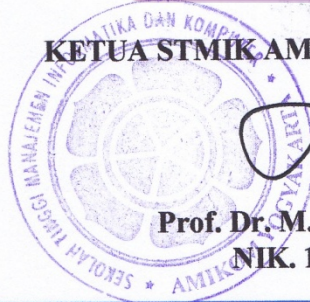
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 11 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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.



Yogyakarta, 28 Februari 2015

Hedika Ajiriyono

09.11.2817

MOTTO

- ❖ *Jadikanlah perjalanan hidupmu layaknya sang pusaka*
- ❖ *Manusia adalah makhluk sempurna dari ciptaan NYA, tapi orang adalah manusia yang telah dijejali berbagai ilmu sehingga tidak ada orang sempurna*
- ❖ *Bekerja bukan untuk mencari uang atau tunduk kepada pimpinan, tapi bagaimana bisa dipercaya dan berguna kepada orang sekitar*
- ❖ *Jadilah orang yang pandai, jangan bodoh !*
- ❖ *Setiap kesulitan pasti ada kemudahan, setiap kesedihan pasti ada kebahagiaan janganlah menyerah untuk hidup mu yang lebih berharga.*
- ❖ *Hidup itu untuk menghadapi masalah , bukan menghindarinya*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar.

Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua yang telah turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini :

- Ibu dan Bapak tercinta yang selama ini berjuang dan berkorban demi masa depan anaknya. Terima kasih selama ini telah membimbingku dari kecil hingga aku besar. Selalu memberikan aku nasihat, dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
- Kepada kakek dan adikku yang selalu mendukung dan selalu mendoakanku.
- Keluarga besar kelas 09-S1TI-04 yang selama ini kita bersama dalam suka maupun duka.
- Kepada Sahabatku Gandung, Maya, Cahyo, David, Fitriani, Tiva, Wapon, Nanang, Agung, Janu, Arga, Adit, keluarga besar semut hitam yang telah membantu dan membimbing selama mengerjakan tugas akhir sampai selesai, kalian luar biasa.
- Kepada teman-temanku semua terima kasih atas dukungan dan motivasinya.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan inayahnya, juga kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “Aplikasi Cerita Rakyat DIY Berbasis Android” dengan lancar, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Berhasilnya penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Kusriani, Dr, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Keluarga, saudara, sahabat dan teman-teman yang telah memberi motivasi dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Februari 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 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	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Cerita Rakyat	7
2.1.1 Pengertian Cerita Rakyat	7
2.1.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	8
2.2 Android	9
2.2.1 Pengertian Android	9
2.2.2 Android SDK (Software Development Kit).....	9
2.2.3 Arsitektur Android	10
2.3 Pengenalan UML	12
2.3.1 Use Case Diagram.....	13

2.3.2	Activity Diagram.....	13
2.3.3	Class Diagram	15
2.3.4	Sequence Diagram	17
2.4	Pengertian Analisis SWOT	18
2.5	Perangkat Lunak Yang digunakan	18
2.5.1	Eclipse.....	18
2.5.2	MySQL.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Analisis Sistem	21
3.1.1	Analisis SWOT	21
3.1.1.1	Strength	21
3.1.1.2	Weakness.....	21
3.1.1.3	Opportunity	22
3.1.1.4	Threat	22
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	26
3.2	Perancangan Sistem	27
3.2.1	Perancangan UML	27
3.2.1.1	Use Case Diagram.....	28
3.2.1.2	Activity Diagram.....	37
3.2.1.3	Class Diagram	46
3.2.1.4	Sequence Diagram	46
3.2.2	Perancangan Basis Data	51
3.2.2.1	Struktur Tabel.....	51
3.2.3	Perancangan Antar Muka	54
3.2.3.1	Perancangan Antar Muka User	54
3.2.3.2	Perancangan Interface Admin dalam tampilan web.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Implementasi	63

4.1.1	Uji coba sistem dan program	63
4.1.1.1	Pengujian Program.....	63
4.1.1.2	Pengujian Sistem.....	66
4.1.2	Manual Program.....	70
4.1.3	Manual Instalasi	70
4.1.4	Pemeliharaan Sistem	74
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Pembahasan Basis Data	74
4.2.2	Pembahasan Antar muka.....	77
4.2.2.1	Interface User.....	77
4.2.2.2	Tampilan Halaman Web Admin	81
4.2.3	Pembahasan Listing Program	85
4.2.3.1	Koneksi.php	85
4.2.3.2	CeritaActivity.java	85
4.2.3.3	MenuUtama.java	86
4.2.3.4	DaftarCerita.java	86
4.2.3.5	DetailCerita.java.....	87
4.2.3.6	Informasi.java	87
4.2.3.7	RequestCerita.java	88
BAB V	PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		92

DAFTAR TABEL

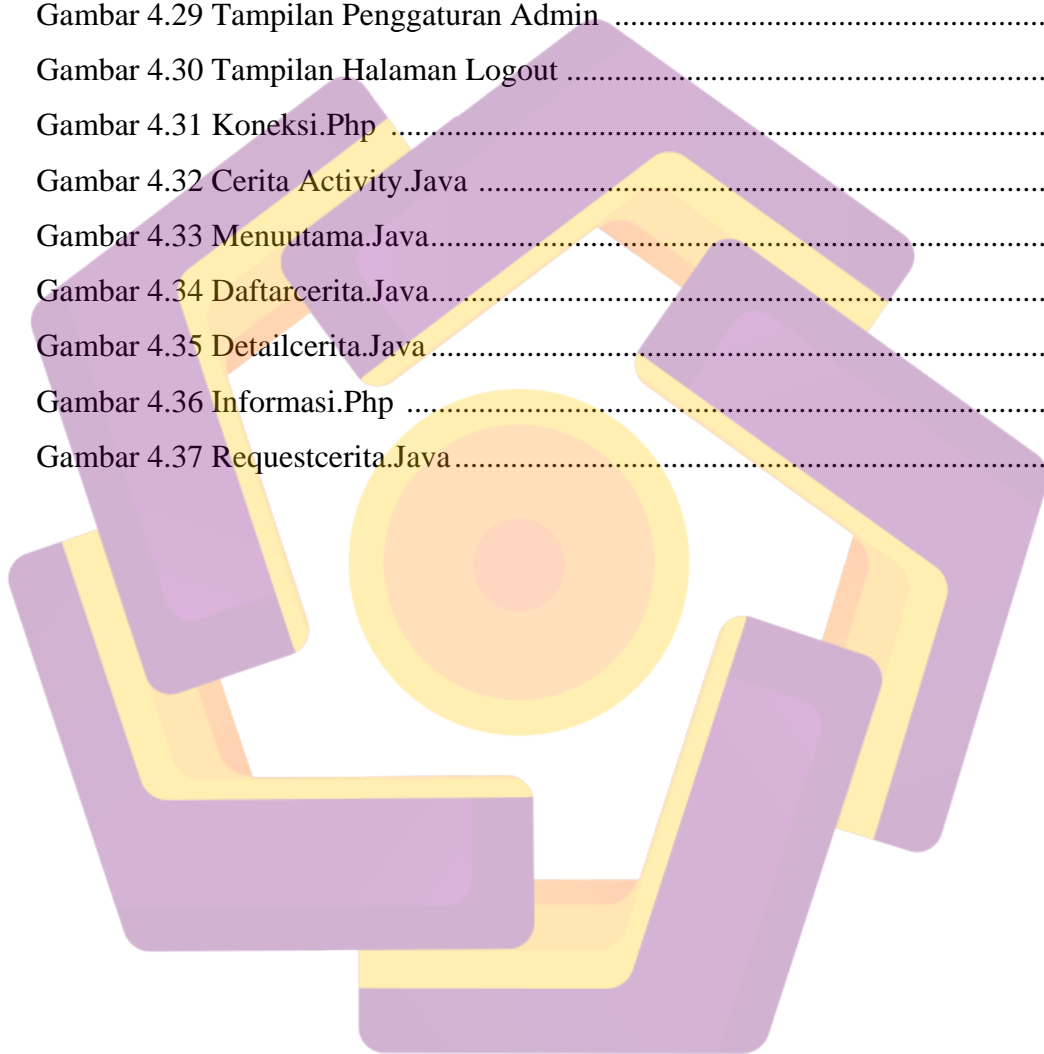
Tabel 2.1 Simbol Use Case	13
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	14
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	16
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan	24
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Penerapan	24
Tabel 3.3 Deskripsi Use Case Daftar Cerita	29
Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Request Cerita	30
Tabel 3.5 Deskripsi Use Case Pencsarian	30
Tabel 3.6 Deskripsi Use Case Informasi	31
Tabel 3.7 Deskripsi Use Case Bantuan	32
Tabel 3.8 Deskripsi Use Case Keluar	32
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case Login Admin	33
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Admin Daftar Cerita	34
Tabel 3.11 Deskripsi Use Case Admin Request Cerita	34
Tabel 3.12 Deskripsi Use Case Pengaturan Admin	35
Tabel 3.13 Deskripsi Use Case Logout	36
Tabel 3.14 Tabel Detail Cerita	52
Tabel 3.15 Tabel Bantuan	52
Tabel 3.16 Tabel Informasi	53
Tabel 3.17 Tabel Request Cerita	53
Tabel 3.18 Tabel Admin	54
Tabel 4.1 Pengujian Black Box User	67
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Admin	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram Pengguna	28
Gambar 3.2 Use Case Diagram Admin	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Daftar Cerita	37
Gambar 3.4 Activity Diagram Request Cerita	38
Gambar 3.5 Activity Diagram Pencarian	39
Gambar 3.6 Activity Diagram Informasi	40
Gambar 3.7 Activity Diagram Bantuan	40
Gambar 3.8 Activity Diagram Keluar	41
Gambar 3.9 Activity Diagram Login Admin Aplikasi	42
Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Daftar Cerita	43
Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Request Cerita	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Pengaturan Admin	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Admin Logout Aplikasi	45
Gambar 3.14 Class Diagram	46
Gambar 3.15 Sequence Diagram Daftar Cerita	47
Gambar 3.16 Sequence Diagram Request Cerita	47
Gambar 3.17 Sequence Diagram Pencarian	48
Gambar 3.18 Sequence Diagram Bantuan	48
Gambar 3.19 Sequence Diagram Informasi	49
Gambar 3.20 Sequence Diagram Login Admin	49
Gambar 3.21 Sequence Diagram Admin Daftar Cerita	50
Gambar 3.22 Sequence Diagram Admin Request Cerita	50
Gambar 3.23 Sequence Diagram Pengaturan Admin	51
Gambar 3.24 Perancangan Splash Screen	54
Gambar 3.25 Perancangan Menu Utama	55
Gambar 3.26 Perancangan Daftar Cerita	55
Gambar 3.27 Perancangan Isi Cerita	56
Gambar 3.28 Perancangan Pencarian Judul	56
Gambar 3.29 Perancangan Bantuan	57
Gambar 3.30 Perancangan Informasi	57

Gambar 3.31 Perancangan Request User	58
Gambar 3.32 Perancangan Keluar.....	58
Gambar 3.33 Form Login Admin	59
Gambar 3.34 Menu Utama Admin	60
Gambar 3.35 Menu Admin Daftar Cerita	60
Gambar 3.36 Menu Admin Request Cerita	61
Gambar 3.37 Pengaturan Admin	61
Gambar 3.38 Logout Admin	62
Gambar 4.1 Tampilan Kesalahan Syntax	64
Gambar 4.2 Tampilan Kesalahan Logika	65
Gambar 4.3 Tampilan Kesalahan Sewaktu Proses	65
Gambar 4.4 Icon Berkas Browser	71
Gambar 4.5 File Aplikasi	71
Gambar 4.6 Proses Instalasi	72
Gambar 4.7 Instalasi Aplikasi	72
Gambar 4.8 Proses Instalasi Aplikasi	73
Gambar 4.9 Proses Instalasi Selesai	73
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Database	75
Gambar 4.11 Tampilan Struktur Tabel Cerita Rakyat	75
Gambar 4.12 Tampilan Struktur Tabel Admin	76
Gambar 4.13 Tampilan Struktur Table Request Cerita	76
Gambar 4.14 Tampilan Struktur Tabel Bantuan	76
Gambar 4.15 Tampilan Stuktur Tabel Informasi	76
Gambar 4.16 Tampilan Spalsh Screen	77
Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama Pada User	77
Gambar 4.18 Tampilan Menu Daftar Cerita Rakyat	78
Gambar 4.19 Tampilan Detail Cerita Rakyat	78
Gambar 4.20 Tampilan Pencarian	79
Gambar 4.21 Tampilan Request	79
Gambar 4.22 Tampilan Bantuan	80
Gambar 4.23 Tampilan Informasi	80

Gambar 4.24 Tampilan Keluar	81
Gambar 4.25 Tampilan Login Admin	81
Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama	82
Gambar 4.27 Tampilan Admin Daftar Cerita	82
Gambar 4.28 Tampilan Request Cerita	83
Gambar 4.29 Tampilan Pengaturan Admin	84
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Logout	84
Gambar 4.31 Koneksi.Php	85
Gambar 4.32 Cerita Activity.Java	85
Gambar 4.33 Menuutama.Java.....	86
Gambar 4.34 Daftarcerita.Java.....	86
Gambar 4.35 Detailcerita.Java	87
Gambar 4.36 Informasi.Php	87
Gambar 4.37 Requestcerita.Java.....	88



INTISARI

Android merupakan sistem operasi yang banyak dipilih oleh masyarakat pada saat ini, dengan berkembangnya teknologi semakin canggih sehingga *smartphone* android mempunyai peranan penting dalam kehidupan ini. Banyak masyarakat dari anak kecil, remaja, dewasa sampai orang tua memilih *smartphone* android sebagai ponselnya dikarenakan banyak keunggulan yang ditawarkan. Kehidupan dari hari ke hari semakin berkembang dengan berkembangnya kehidupan ini banyak masyarakat telah meninggalkan adat kebiasaan pada zaman dahulu dikarenakan mengikuti perkembangan zaman seperti halnya cerita rakyat khususnya cerita rakyat untuk Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), orang zaman dahulu sangat mengerti cerita rakyat yang ada seperti cerita rakyat malin kundang, pinokio dll.

Tetapi di zaman sekarang menemukan masyarakat yang mengetahui cerita rakyat itu bukanlah hal yang mudah dikarenakan sangat sedikit jumlahnya akibatnya kebudayaan indonesia akan hilang. Orang tua saat ini tidak pernah mengajarkan atau bercerita kepada anaknya tentang cerita rakyat zaman dahulu, permainan anak-anakpun sudah digantikan menjadi permainan *smartphone* dan gadget sehingga anak zaman sekarang tidak kenal dengan cerita rakyat.

Oleh sebab itu akan dibuatnya aplikasi cerita rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) berbasis android dengan tujuan kembali mengenalkan cerita rakyat kepada anak kecil sebagai generasi muda penerus bangsa, dengan adanya aplikasi ini para orang tua bisa menceritakan cerita rakyat kepada anaknya atau anak tersebut bisa membaca sendiri dengan praktis bisa dibaca dimana saja. Diharapkan dengan adanya aplikasi cerita rakyat DIY kebudayaan indonesia tidak akan hilang..Aplikasi ini dapat beroperasi pada *smartphone* android minimal versi 2.2 (froyo).

Kata kunci: *smartphone*, android, cerita rakyat, DIY

ABSTRACT

Android is an operating system that most selected by the community at this time. with the thedevelopment of the technology cause android smartphome has important role in this life. There are a lot of community from children, teenagers, until adult chose smartphome android as their mobile phone because it has many excellence feature thatoffered. Life keeps growing, with this situation a lot of the people had left their culture and custom because they follow the development of the era for the example DIY folklore, old people really know about folklore for example malin kundang, pinokio and etc.

But at this time very difficult to look for community who know about folklore because just few community who know about this, as a result the of Indonesia can be forgotten. At this time, most of the parents never teach their children about folklore, children game also has changed by smartphome and gadget so most of the children at this time know nothing about folklore.

Then I will make application about Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) folklore base from android and the goal is for introducing folklore to children as the young generation, with the application parents can introducing folklore to their children or their children can read the folklore practically and anywhere. Hopefully with the DIY folklore application, culture of indonesia can not be forgotten. This application can operate in a smartphome android at least in android version 2.2 (froyo).

Keywords: *smartphome, android, folklore, DIY*