

**APLIKASI CERITA RAKYAT DI KABUPATEN
TIMOR TENGAH SELATAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Raymond Januar Banik

10.11.4063

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**APLIKASI CERITA RAKYAT DI KABUPATEN
TIMOR TENGAH SELATAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

**Raymond Januar Banik
10.11.4063**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI CERITA RAKYAT
DI KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN
BERBASIS ANDROID**

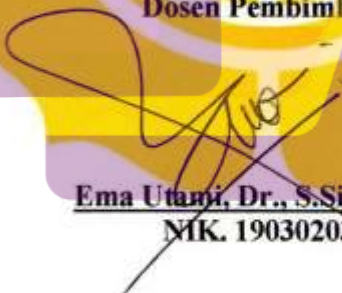
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raymond Januar Banik

10.11.4063

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 27 Agustus 2014

Dosen Pembimbing


Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI CERITA RAKYAT
DI KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raymond Januar Banik

10.11.4063

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 12 Juli 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suvanto, MM
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, 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.

Yogyakarta, 12 Juli 2014


Raymond Januar Banik
NIM 10.11.4063

MOTTO

“Tuhan mengulurkan tangan-Nya untuk menolong mereka yang telah berusaha keras”. (Aeschylus)

Mengetahui kehendak Allah adalah hikmat terbesar, menemukan kehendak Allah adalah penemuan terbesar, dan melakukan kehendak Allah adalah prestasi terbesar. (Criswell)

“Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan, dan saya percaya pada diri saya sendiri.” (Muhammad Ali)

*“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.”
(Khalifah ‘Umar)*

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)

“Jika kamu jatuh maka bangkitlah, dengan begitu kamu akan jadi orang yang lebih kuat. Jika kamu tidak dihargai lagi oleh orang lain tersenyumlah, jangan pernah kamu membenci orang itu walaupun ia telah membuatmu jatuh. Karena belum tentu kamu bisa lebih baik dari pada mereka.” (Penulis)

“Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras”. (penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✓ Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala kasih, dan karunia -Nya yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya lebih bisa memahami arti hidup sesungguhnya.
- ✓ Ibuku (Erlin Apriana Kaat) dan Ayahku (Junus Alexander Piter Banik) tercinta atas segala kasih sayang, nasehat, doa dan dukungan baik moral maupun materi.
- ✓ Adik-adik saya (Richard, Yunita, Yulio, Merlinda) tercinta sebagai pemacu semangat saya.
- ✓ Buat seluruh rekan-rekan seperjuanganku S1-TI-06.
- ✓ Buat seluruh sahabat abner, pras, ferdi, anggi, yogie , ardhi dan sahabat-sahabat lainnya dan pacar saya dessy.
- ✓ Buat seluruh teman-temanku diluar yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semuanya.
- ✓ Buat laptop saya tercinta yang selalu menemani saya mengerjakan berbagai tugas dan pekerjaan.
- ✓ Dan yang terakhir buat semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih atas semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas segala rahmat dan karuniaNya yang memberikan kesehatan dan hikmat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Cerita Rakyat di Kabupaten Timor Tengah Selatan Berbasis Android” dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan T1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih banyak atas bantuan, dukungan, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing saya untuk membantu menyelesaikan skripsi saya.
4. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, selaku dosen penguji pertama.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku dosen penguji kedua.

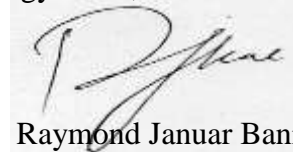
6. Kedua orang tua penulis tercinta Bapak Junus Alexander Piter Banik dan Ibu Erlin Apriana Kaat yang selalu berdoa, mengasuh, mendidik, dan membiayai hidup dan pendidikan penulis, sejak belum lahir hingga di perguruan tinggi (Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA).
7. Buat semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, 18 Januari 2014



Raymond Januar Banik

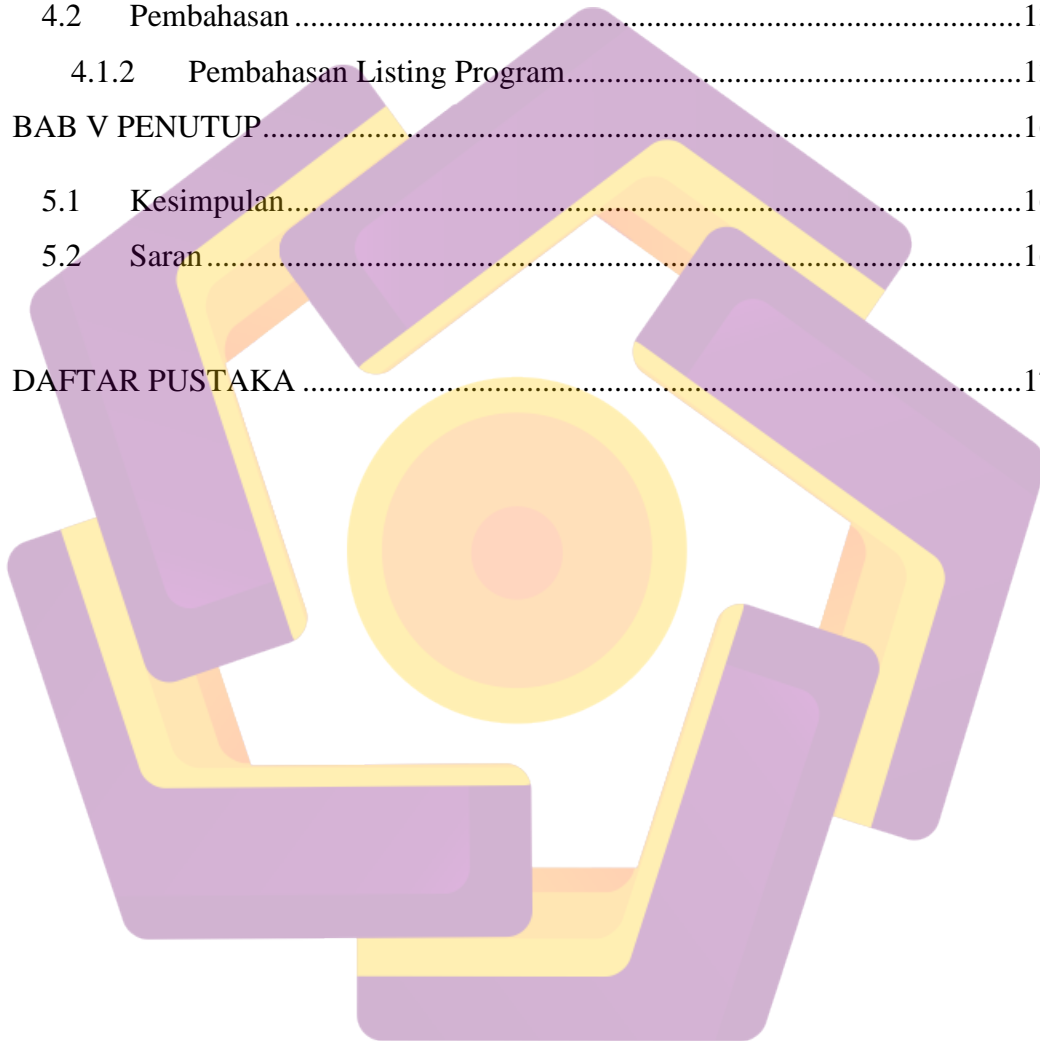
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Hal-hal Yang Diteliti.....	3
1.3.1 Hal-hal Yang Tidak Diteliti	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Pengertian Aplikasi	9
2.2 Cerita Rakyat	9
2.2.1 Definisi Cerita Rakyat.....	9
2.2.2 Jenis – jenis Cerita Rakyat	11
2.2.3 Fungsi Sosial Cerita Rakyat	13
2.2.4 Unsur-unsur Cerita Rakyat.....	15
2.2.5 Pilihan Cerita Yang Digunakan	17
2.3 Android.....	19
2.3.1 Definisi Android	19
2.3.2 Sejarah Android	19
2.3.3 Versi Android.....	21
2.3.4 Arsitektur Android	25
2.3.4.1 <i>Application and Widgets</i>	25
2.3.4.2 <i>Application Frameworks</i>	26
2.3.4.3 <i>Libraries</i>	27
2.3.4.4 <i>Android Run Time</i>	27
2.3.4.5 <i>Linux Kernel</i>	28
2.3.5 Fundamental Aplikasi	28
2.4 Flowchart.....	31
2.5 StoryBoard.....	35
2.6 Android SDK (Software Development Kit).....	35
2.7 Android NDK (Native Development Kit)	36
2.8 Game Maker (Studio).....	37
2.8.1 Sejarah GameMaker.....	40
2.8.2 Resource GameMaker (Studio).....	41
2.8.3 Kelebihan GameMkaer (Studio)	43

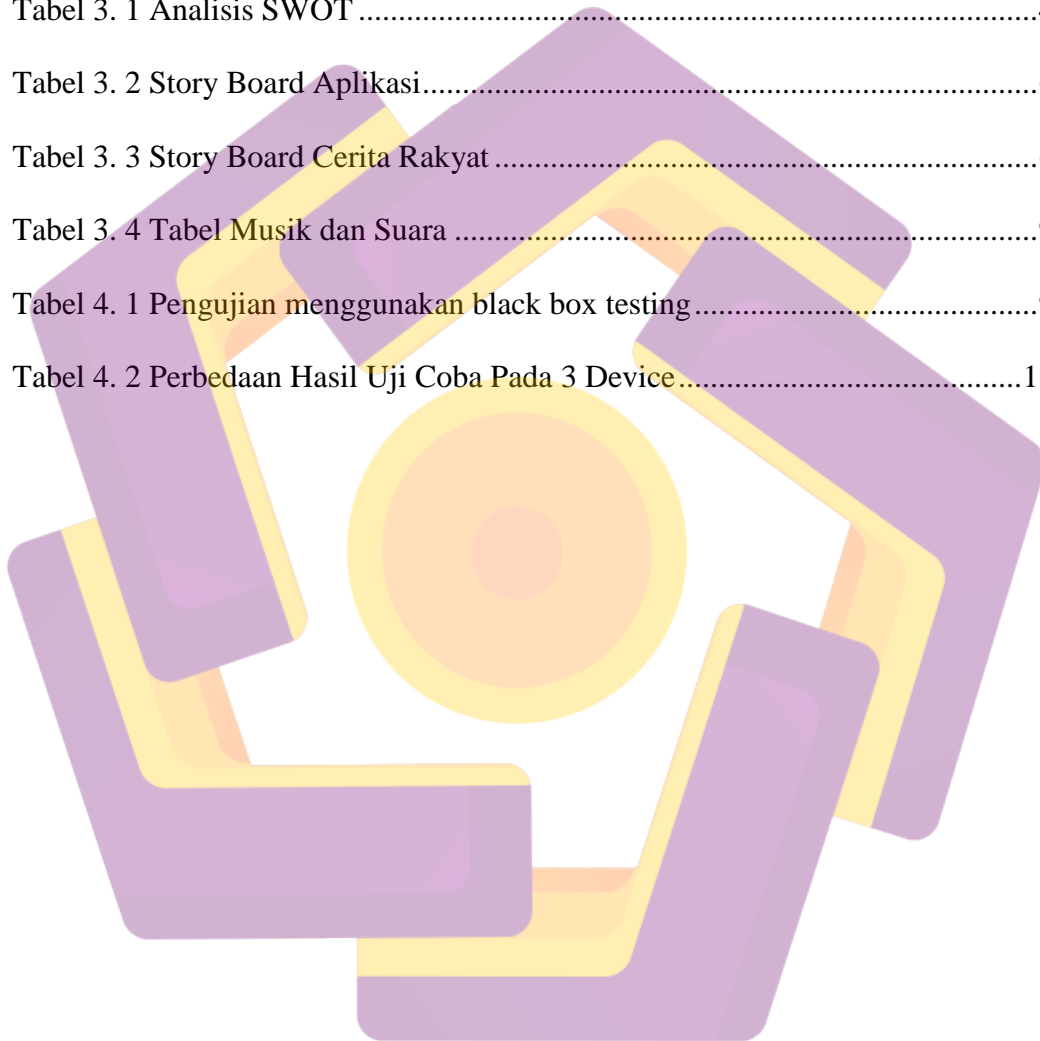
2.10	Adobe Flash CS3 Professional	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		46
3.1	Analisis Sistem	46
3.1.1	Analisis SWOT	46
3.1.1.1	Kekuatan (Strenght)	47
3.1.1.2	Kelemahan (Weakness).....	47
3.1.1.3	Peluang (Opportunity).....	48
3.1.1.4	Ancaman (Threats).....	48
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	50
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	51
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.1.3.1	Kelayakan Teknologi	52
3.1.3.1	Kelayakan Hukum.....	52
3.1.3.1	Kelayakan Operasional	53
3.2	Perancangan Sistem.....	53
3.2.1	Tool/ Software yang digunakan	54
3.2.2	Perancangan Proses	56
3.2.2.1	Storyboard	56
3.2.2.2	FlowChart System.....	89
3.2.2.3	Material Collecting.....	96
3.2.3	Perancangan Interface/ Antarmuka	97
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		97
4.1	Implementasi	97
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	97
4.1.1.1	Black Box Testing.....	108
4.1.1.2	Pengujian Pada Device.....	114
4.1.1.3	Perbedaan Hasil Uji Coba	122

4.1.2	Manual Program.....	125
4.1.3	Manual Instalasi	131
4.1.4	Pemeliharaan Sistem	135
4.1.5	Distribusi Aplikasi	136
4.2	Pembahasan	137
4.1.2	Pembahasan Listing Program.....	137
BAB V PENUTUP.....		168
5.1	Kesimpulan.....	168
5.2	Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA		170



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Flowchart.....	34
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	49
Tabel 3. 2 Story Board Aplikasi.....	63
Tabel 3. 3 Story Board Cerita Rakyat	65
Tabel 3. 4 Tabel Musik dan Suara	96
Tabel 4. 1 Pengujian menggunakan black box testing.....	98
Tabel 4. 2 Perbedaan Hasil Uji Coba Pada 3 Device.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	25
Gambar 2. 2 GameMaker (Studio).....	40
Gambar 2. 3 Adobe Flash CS3 Professional	45
Gambar 3. 1 Flowchart System.....	57
Gambar 3. 2 Flowchart System (lanjutan 1)	58
Gambar 3. 3 Flowchart System (lanjutan 2)	59
Gambar 3. 4 Flowchart System (lanjutan 3)	60
Gambar 3. 5 Flowchart System (lanjutan 4)	61
Gambar 3. 6 Flowchart System (lanjutan 5)	62
Gambar 3. 7 (Icon Aplikasi).....	97
Gambar 3. 8 (Storyboard Icon aplikasi).....	97
Gambar 3. 9 (Tracing Icon aplikasi).....	98
Gambar 3. 10 (Splash Screen).....	99
Gambar 3. 11 (Storyboard Splash Screen)	99
Gambar 3. 12 (Tracing Splash Screen aplikasi).....	100
Gambar 3. 13 (menu utama).....	100
Gambar 3. 14 (Storyboard menu utama).....	101
Gambar 3. 15 (Splash Screen).....	101
Gambar 3. 16 (Storyboard tentang).....	102

Gambar 3. 17 (Tracing Splash tentang aplikasi).....	102
Gambar 3. 18 (button aplikasi).....	103
Gambar 3. 19 (gambar button tentang)	103
Gambar 3. 20 (tampilan membaca cerita).....	104
Gambar 3. 21 (Storyboard tampilan membaca cerita).....	104
Gambar 3. 22 (Tracing tampilan membaca cerita rakyat).....	105
Gambar 3. 22 (kibaran bendera).....	106
Gambar 4. 1 Uji coba pada Cross A7.....	114
Gambar 4. 2 Uji coba pada Cross A7 (splash screen).....	115
Gambar 4. 3 Uji coba pada Cross A7 (menu utama)	115
Gambar 4. 4 Uji coba pada Cross A7 (Tentang).....	115
Gambar 4. 5 Uji coba pada Samsung Galaxy Grand Neo Duos	116
Gambar 4. 6 Uji coba pada Samsung Galaxy Grand Neo Duos (splash screen) .	117
Gambar 4. 7 Uji coba pada Samsung Galaxy Grand Neo Duos (menu utama) ...	117
Gambar 4. 8 Uji coba pada Samsung Galaxy Grand Neo Duos (Tentang).....	117
Gambar 4. 9 Uji coba pada Samsung Galaxy Tab 3 7”	118
Gambar 4. 10 Uji coba pada Samsung Galaxy Tab 3 7” (splash screen).....	119
Gambar 4. 11 Uji coba pada Samsung Galaxy Tab 3 7” (menu utama)	119
Gambar 4. 12 Uji coba pada Samsung Galaxy Tab 3 7” (Tentang).....	120
Gambar 4. 13 Tampilan splash screen	125
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama.....	126

Gambar 4. 15 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 1).....	127
Gambar 4. 16 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 2).....	127
Gambar 4. 17 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 3).....	128
Gambar 4. 18 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 4).....	128
Gambar 4. 19 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 5).....	129
Gambar 4. 20 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 6).....	129
Gambar 4. 21 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 7).....	130
Gambar 4. 22 (Tampilan salah satu menu membaca cerita “Suri Ikun dan Dua Burung”scene 8).....	130
Gambar 4. 23 Tampilan menu tentang.....	130
Gambar 4. 24 File instalasi didalam memori	132
Gambar 4. 25 Verifikasi Pertama Install Aplikasi	132
Gambar 4. 26 Verifikasi Kedua Install Aplikasi	133
Gambar 4. 27 Proses Instalasi	133
Gambar 4. 28 Proses Instalasi Selesai.....	134

Gambar 4. 29 Icon Aplikasi	134
Gambar 4. 30 Tampilan <i>splash screen</i>	136
Gambar 4. 31 Tampilan menu utama (coding)	137
Gambar 4. 32 Icon Tentang.....	138
Gambar 4. 33 Icon Sound On.....	138
Gambar 4. 34 Icon Sound Off.....	138
Gambar 4. 35 Icon Keluar	139
Gambar 4. 36 Icon cerita 1.....	140
Gambar 4. 37 Icon cerita 2.....	141
Gambar 4. 38 Icon cerita 3.....	141
Gambar 4. 39 Icon cerita 4.....	142
Gambar 4. 40 Icon cerita 5.....	143
Gambar 4. 41 Icon cerita 6.....	143
Gambar 4. 42 Tampilan membaca cerita ” Legenda Terjadinya Pulau Timor” scene 1	144
Gambar 4. 43 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Legenda Terjadinya Pulau Timor” scene 5	147
Gambar 4. 44 Tampilan membaca cerita ”Bill Nope” scene 1	148
Gambar 4. 45 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Legenda Terjadinya Pulau Timor” scene 8	151
Gambar 4. 46 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Legenda Pantai Kolbano” scene 5.....	152

Gambar 4. 47 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Legenda Pantai Kolbano” scene 2.....	155
Gambar 4. 48 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Legenda Pantai Kolbano” scene 8.....	155
Gambar 4. 49 Tampilan membaca cerita ”Suri Ikun dan Dua Burung” scene 1)	156
Gambar 4. 50 Tampilan animasi pada membaca cerita ”Suri Ikun dan Dua Burung” scene 6.....	159
Gambar 4. 51 (Tampilan animasi pada membaca cerita ”Suri Ikun dan Dua Burung” scene 7.....	159
Gambar 4. 52 Tampilan membaca cerita ”Moa Hitu” scene 1	160
Gambar 4. 53 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Moa Hitu” scene 4	162
Gambar 4. 54 Tampilan animasi pada membaca cerita ” Sobe Sonbai III” scene 1	164
Gambar 4. 55 (Tampilan animasi pada membaca cerita ” Sobe Sonbai III” scene 3	167

INTISARI

Kabupaten TTS (Timor Tengah Selatan) adalah sebuah daerah yang masih sangat kental dengan kehidupan masyarakat yang tradisional. Sehingga didalam sejarah dan cerita nenek moyang terdapat beraneka ragam cerita rakyat yang menceritakan sejarah kehidupan masyarakat kabupaten ini dimasa lalu. Seiring berjalannya waktu sebagian cerita rakyat ini hampir hilang didalam kehidupan, padahal ini penting demi edukasi warga dalam mengetahui sejarah daerahnya.

Berawal dari permasalahan ini akan dilakukan pengembangan media yang menyajikan informasi tentang aplikasi yang berisi cerita rakyat di Kabupaten TTS. Untuk membantu siapa saja yang ingin mengetahui cerita rakyat dari Kabupaten TTS, maka penulis mencoba merancang aplikasi yang didalamnya memuat tentang cerita rakyat yang ada di Kabupaten TTS.

Penulis memilih sistem operasi android sebagai media penerapan aplikasi ini. Sebab *android* merupakan sistem operasi yang mempunyai berbagai keunggulan terutama dalam segi aplikasi *mobile*. Serta dilihat juga dari sisi penggunaannya oleh banyak kalangan yang memiliki *handphone* ataupun *gadget* berbasis *android*.

Kata Kunci : cerita rakyat, Timor Tengah Selatan, android

ABSTRACT

TTS (East South Central) is an area that is still very strong with the traditional community life. So in history and ancestors stories are diverse folklore that tells the history of the district people's lives in the past. Over time most of these folk stories almost lost in life, and this is important for the sake of educating the citizens in knowing the history of the region.

Starting from this issue will be the development of a media that provides information about the application that contains the folklore TTS. To help anyone who wants to know the folklore of TTS, the authors try to design an application that inside contained on folklore existing in TTS.

The author chose the android operating system as a media application this application. Because Android is an operating system that has many advantages, especially in terms of mobile applications. As well as seen also from the use by many people who have a mobile phone or android-based gadgets.

Keywords: *folklore, East South Central, android*

