

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT NTT PADA ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Deasy Welminsandy Alhans

11.11.5043

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT NTT PADA ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Deasy Welminsandy Alhans

11.11.5043

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT NTT PADA ADROID**

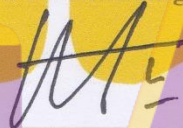
yang disusun oleh

Deasy Welminsandy Alhans

11.11.5043

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 September 2014

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT NTT PADA ANDROID**

yang disusun oleh

Deasy Welminsandy Alhans

11.11.5043

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.kom, M.Eng
NIK. 190302112

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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, 2 Februari 2015

Meterai
Rp. 6.000

Deasy Welminsandy Alhans
NIM. 11.11.5043

MOTTO

“ Tuhan mengulurkan tangan-Nya untuk menolong mereka yang telah berusaha keras ”

(Aeschylus)

“Ketika Anda merasa kewalahan berhadapan dengan tantangan-tantangan hari ini, biarkanlah hal itu menjadi Doa Anda”

(Grippo)

“Anda tidak akan mencapai garis finish jika tidak meninggalkan garis start”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal. Skripsi ini berharga karena upaya berbagai pihak yang turut serta memberi doa dan dukungan mereka. Untuk itu semua saya ingin mempersembahkan skripsi ini dan berterima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan segala rahmat, berkat dan karunia-Nya
2. Kedua Orangtuaku bapa Luis dan mama Hemy, terimakasih untuk doa yang tidak pernah berhenti terucap untuk anakmu ini. Terimakasih untuk kasih sayang tulusnya yang tidak pernah usai. Terima kasih karena selalu memotivasi anaknya yang sedang berjuang meraih gelar sarjana. You are the best thing that I ever had , mom and dad I love u :*
3. Kakak, adik, dan saudaraku Heru, Irvan, Ester, Itin, Adit, Herlin, Peatry terimakasih untuk dukungan kalian.
4. Theo Febrianto terimakasih buat semangat, dukungan dan ketulusannya dalam menemaniku menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng terimakasih untuk bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama buat masukan, kritik dan motivasi dari awal pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
6. Mas rois terimakasih atas bantuan dan bimbingannya selama pengerjaan skripsi ini.
7. Teman-teman kos nuvi ida, fia, imah, echa, ledis, wanda, terimakasih hiburannya saat aku suntuk mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman yang sudah menemaniku dari sebelum didadar sampai selesai didadar tithaa, rendy, fendy, priska, dwy, kaka eges, donna, haniel.
9. Dan yang terakhir buat teman-teman kelas 11 S1 TI 06, terimakasih untuk kebersamaan dan kekeluargaannya selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas petunjuk dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Aplikasi Kumpulan Cerita Rakyat NTT Pada Android”. Dalam Penelitian ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof.Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan SI-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan , oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Februari 2015

Penulis

Deasy Welminsandy Alhans

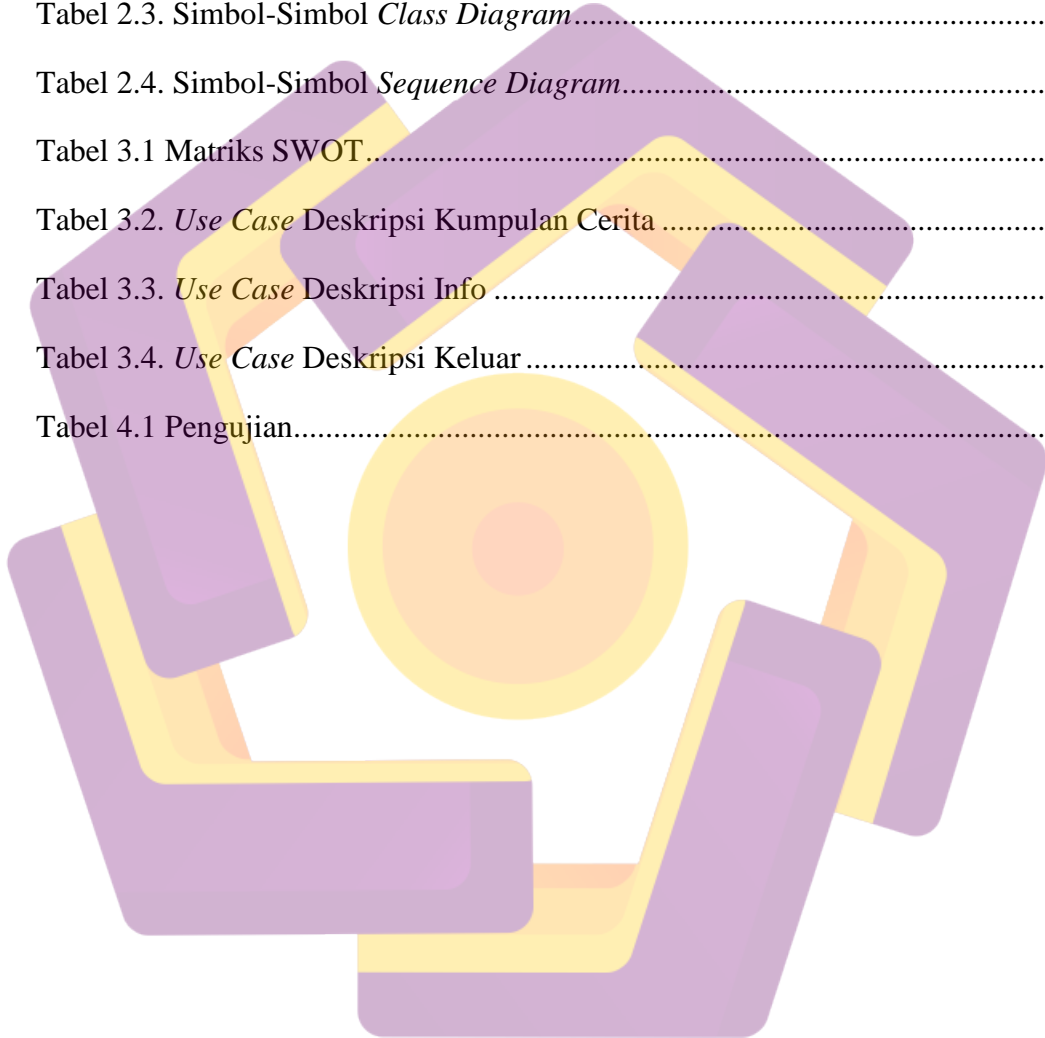
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	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. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Pengenalan Android.....	8
2.2.1. Sejarah Android.....	8
2.2.2. Definisi Android.....	9
2.2.3. Arsitektur Android.....	10
2.2.4. Fundamental Aplikasi.....	13
2.2.5. Versi Android.....	15
2.3. Bahasa Pemrograman.....	17
2.3.1. Pengertian Java.....	17

2.4.	Analisis Sistem	18
2.4.1.	Analisis Kelemahan Sistem.....	18
2.4.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.4.3.	Analisis Kelayakan Sistem.....	21
2.5.	Perancangan Sistem.....	22
2.5.1.	UML (Unified Modelling Language)	22
2.6.2.	Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	30
2.6.3.	Macam-macam Cerita Rakyat.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33
3.1.	Analisis Sistem.....	33
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem	33
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem	38
3.2.	Perancangan Sistem.....	39
3.2.1.	Perancangan Proses	39
3.3.	Perancangan User Interface.....	49
3.3.1.	Rancangan Splash Screen	50
3.3.2.	Rancangan Menu Utama	50
3.3.3.	Rancangan Menu Kategori Pulau.....	51
3.3.4.	Rancangan Daftar Cerita	52
3.3.5.	Rancangan Menu Info	53
3.3.6.	Rancangan Menu Keluar.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Pembuatan Database dan Tabel.....	56
4.2	White Box Testing.....	56
4.3	Black Box Testing	58
4.4	Implementasi Program	60
4.4.1.	Manual Program	60
4.4.2.	Manual Instalasi	66
4.5.	Pemeliharaan Sistem	70
4.6.	Pembahasan	71
4.6.1	Pembahasan Listing Program	71
4.6.2	Pembahasan Interface	85
BAB V PENUTUP.....		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.1	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92

DAFTAR TABEL

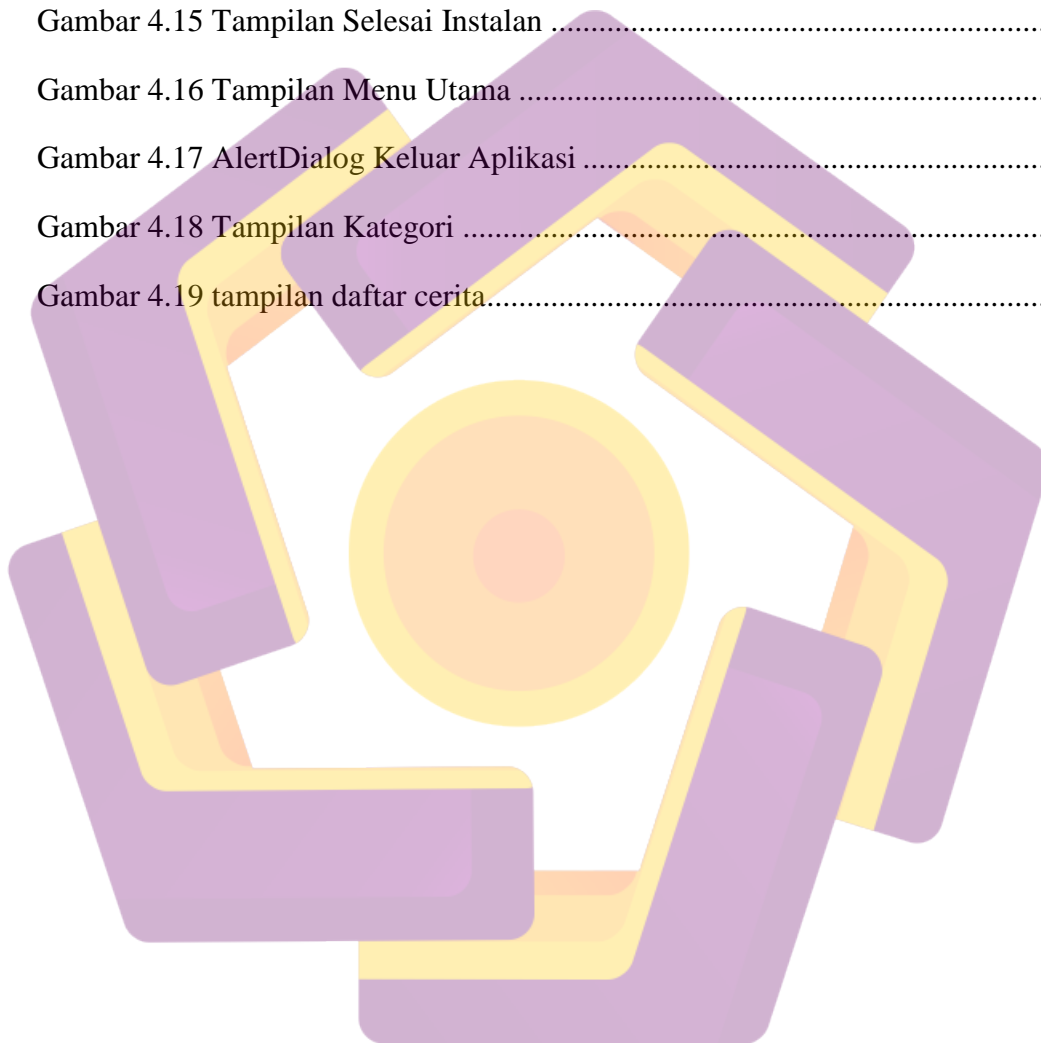
Tabel 2.1. Simbol-Simbol Use case Diagram	23
Tabel 2.2. Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 2.3. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	27
Tabel 2.4. Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	35
Tabel 3.2. <i>Use Case</i> Deskripsi Kumpulan Cerita	41
Tabel 3.3. <i>Use Case</i> Deskripsi Info	41
Tabel 3.4. <i>Use Case</i> Deskripsi Keluar	42
Tabel 4.1 Pengujian.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	13
Gambar 3.1. <i>Use Case</i> Diagram.....	40
Gambar 3.3. <i>Activity</i> Diagram Menu Info.....	44
Gambar 3.4. <i>Activity</i> Diagram Menu Keluar	45
Gambar 3.5. <i>Class</i> Diagram.....	46
Gambar 3.6. <i>Sequence</i> Diagram Menu Kumpulan Cerita.....	47
Gambar 3.7. <i>Sequence</i> Diagram Info	48
Gambar 3.8. <i>Sequence</i> Diagram Menu Keluar	49
Gambar 3.9 Rancangan <i>Splash Screen</i>	50
Gambar 3.10. Rancangan Menu Utama	51
Gambar 3.11 Rancangan Daftar Pulau.....	52
Gambar 3.12. Rancangan Daftar Cerita	53
Gambar 3.13. Rancangan Tampilan Info	54
Gambar 3.14. Rancangan Tampilan Menu Keluar	55
Gambar 4.1 Struktur Tabel CeritaRakyat	56
Gambar4.2. Kesalahan Pada Kode Program	57
Gambar 4.3. Kesalahan <i>Syntax</i>	57
Gambar 4.4 Penulisan Kode Yang Benar	58
Gambar 4.5 Tampilan <i>Splash Screen</i>	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	61
Gambar 4.7 Tampilan Info.....	62
Gambar 4.8 Tampilan Peringatan Keluar Aplikasi.....	63
Gambar 4.9 Tampilan Daftar Pulau	64
Gambar 4.10 Tampilan Daftar Cerita Rakyat	65

Gambar 4.11 Halaman isi cerita.....	66
Gambar 4.12 Membuka Lokasi file APK	67
Gambar 4.13 Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	68
Gambar 4.14 Tampilan Proses Penginstalan.....	69
Gambar 4.15 Tampilan Selesai Instalasi	70
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama	86
Gambar 4.17 AlertDialog Keluar Aplikasi	87
Gambar 4.18 Tampilan Kategori	88
Gambar 4.19 tampilan daftar cerita.....	89



INTISARI

Android merupakan sistem operasi open source yang dikembangkan oleh google. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memungkinkan para pengembang untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi.

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk memudahkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari 21 kabupaten di NTT kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat NTT.

Kata kunci : cerita rakyat NTT, cerita rakyat, android

ABSTRACT

Android is an open source operating system developed by Google. The rapid development of technology allows developers to create a variety of application to facilitate informaton.

Folklore is stories from the community and develop in society in the past that characterizes every nation that has a diverse culture, which includes a rich culture and history of each nation possessed. In general, folklore tells of an incident in a place or origin of a place. The characters that appear in folklore generally expressed in the form of animals, humans and gods.

The objective of this application is to facilitate and introduce folklore originating from the 21 districts in NTT, to all the people of Indonesia, especially to the people from NTT.

Keywords : *Folklore NTT, folklore, android*

