

**IMPLEMENTASI CERITA RAKYAT DAERAH MANGGARAI-
NTT KE DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SMARTPHONE ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

AGUSTINUS TRI AGUNG BOSKO

20.12.1535

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**IMPLEMENTASI CERITA RAKYAT DAERAH MANGGARAI-
NTT KE DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SMARTPHONE ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

AGUSTINUS TRI AGUNG BOSKO

20.12.1535

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI CERITA RAKYAT DAERAH MANGGARAI-NTT KE
DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMARTPHONE
ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Agustinus Tri Agung Bosko

20.12.1535

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2024

Dosen Pembimbing,



Raditya Wardhana, M.Kom

NIK. 190302208

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI CERITA RAKYAT DAERAH MANGGARAI-NTT KE DALAM
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Agustinus Tri Agung Bosko

20.12.1535

Telah dipertahankan di depan Dewan PengujiTM
pada tanggal 19 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182

Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom
NIK. 190302276

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Agustinus Tri Agung Bosko
NIM : 20.12.1535

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI CERITA RAKYAT DAERAH MANGGARAI-NTT KE DALAM MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMARTPHONE ANDROID

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Agustinus Tri Agung Bosko

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan penuh rasa hormat dan rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, petunjuk , dan kekuatan selama penulis mengerjakan skripsi ini.
2. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom, selaku pembimbing skripsi, atas arahan, bimbingan dan masukan yang berharga.
3. Keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan cinta yang selalu mengalir dalam setiap langkah penulis.
4. Teman-teman seperjuangan, atas kerjasama, semangat, dan dukungan moral dalam perjalanan menulis skripsi ini.
5. Responden penelitian, atas waktu dan kerjasamanya dalam mengisi kuesioner.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyediaan sumber daya, data, dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam berbagai bentuk.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat pada umumnya.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Daerah NTT-Manggarai Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis secara moril hingga skripsi ini dapat selesai.
5. Sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Yogyakarta, 2024

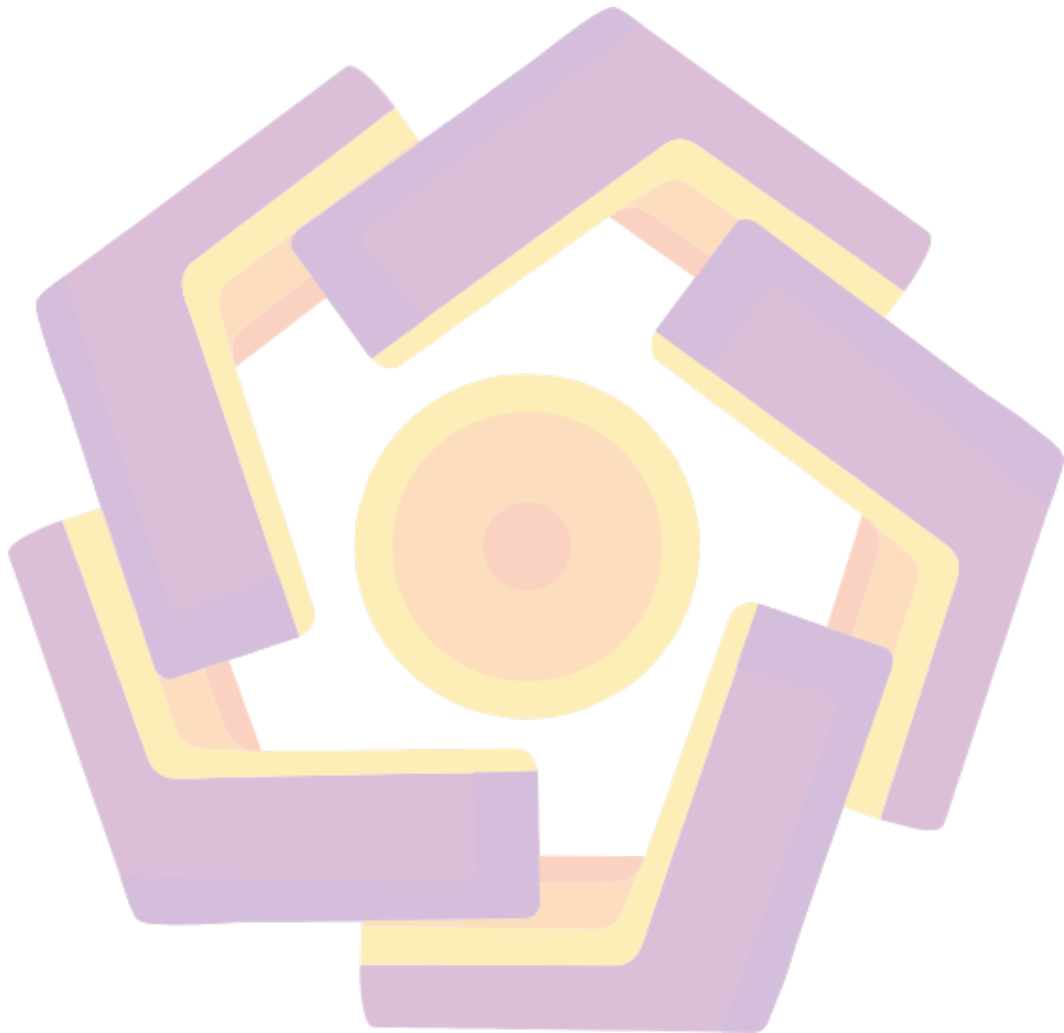
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	14

2.2.1	Multimedia Interaktif	14
2.2.2	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	14
2.2.3	Cerita Rakyat Daerah	16
2.2.4	Aplikasi Android.....	17
2.2.5	Unity	17
2.2.6	Adobe Photoshop	18
2.2.7	Adobe After Effect.....	19
2.2.8	Adobe Illustrator	19
2.2.9	Visual Studio Code	20
2.2.10	Pengujian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian	22
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan	23
3.3.1	Data Penelitian	23
3.3.2	Alat/Instrumen	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Pengumpulan Data	25
4.2	Analisis Project	26
4.2.1	Fitur Utama	26
4.2.2	Audiens	26
4.2.3	Konten.....	26
4.2.4	Arsitektur Sistem	26
4.3	Perancangan Aplikasi	26
BAB V PENUTUP		48

5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
REFERENSI		49



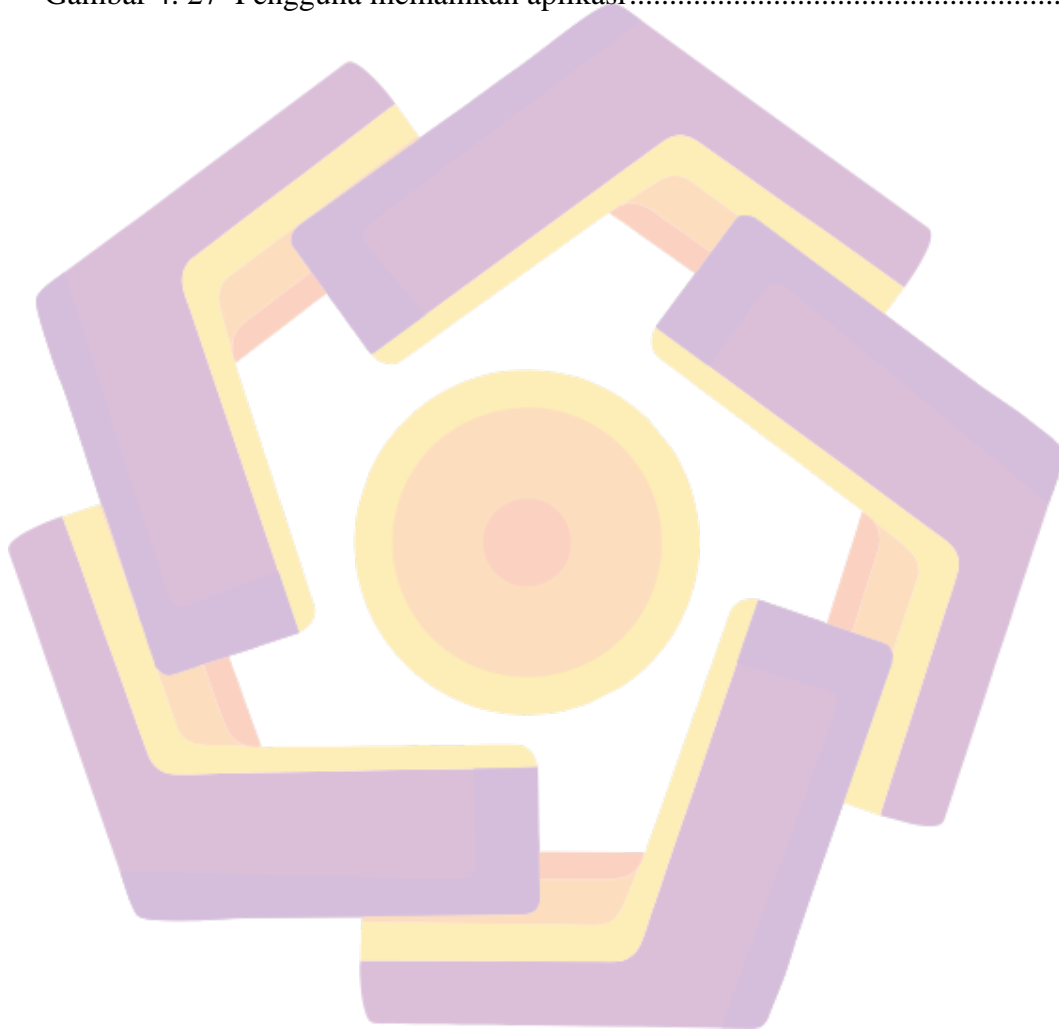
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Spesifikasi perangkat keras	21
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat lunak	24
Tabel 3. 2 Spesifikasi perangkat keras	24
Tabel 4. 1 Observasi	25
Tabel 4. 2 Sound Aplikasi dan Animasi	37
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Main Menu	38
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Pilihan Cerita	39
Tabel 4. 5 Pengujian halaman cerita	39
Tabel 4. 6 Pengujian halaman kuis	40
Tabel 4. 7 Data Perhitungan Kuis	45
Tabel 4. 8 Batas Kelasyakan Pengujian	46

DAFTAR GAMBAR

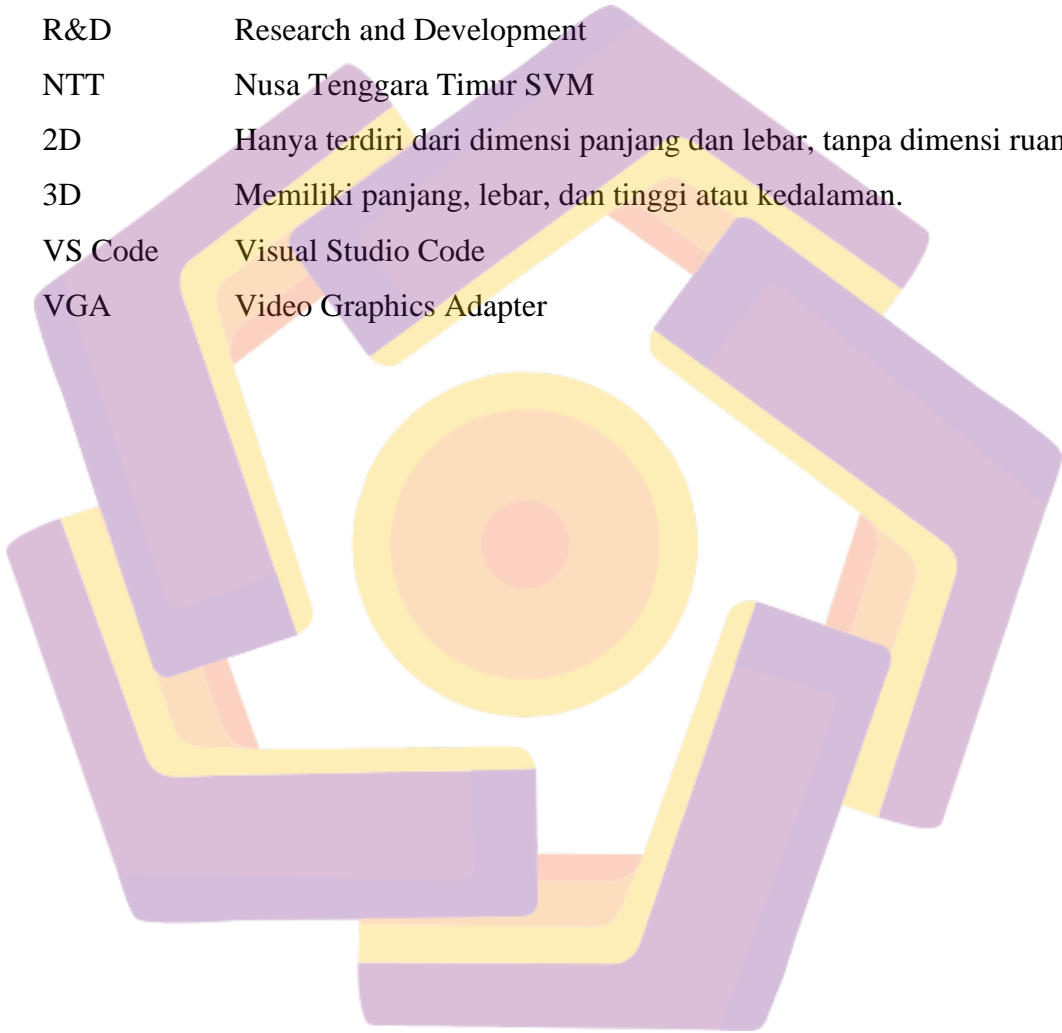
Gambar 2. 1 Contoh Aplikasi Multimedia Interaktif (https://themelower.com/) ..	14
Gambar 2. 2 contoh chart	16
Gambar 2. 3 Tampilan Unity (Dokumen Pribadi)	18
Gambar 2. 4 Tampilan Photoshop (Dokumen Pribadi).....	18
Gambar 2. 5 Tampilan After Effect (Dokumen Pribadi)	19
Gambar 2. 6 Tampilan Illustrator (Dokumen Pribadi).....	19
Gambar 2. 7 Tampilan Visual studio code (Dokumen pribadi).....	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	22
Gambar 4. 1 Storyboard cerita Si Pondik	27
Gambar 4. 2 Storyboard cerita Si Pondik	28
Gambar 4. 3 Storyboard cerita Loke Ngerang	28
Gambar 4. 4 Storyboard cerita Sejarah Ulumbu	29
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu.....	29
Gambar 4. 6 Tampilan halaman pilihan cerita.....	30
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Cerita part1	30
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman cerita part 2	31
Gambar 4. 9 Tampilan halaman akhir cerita.....	32
Gambar 4. 10 Tampilan halaman kuis	32
Gambar 4. 11 Usecase (Dokumen Pribadi).....	33
Gambar 4. 12 Activity Diagram (Dokumen Pribadi).....	34
Gambar 4. 13 Desain asset tombol	35
Gambar 4. 14 Desain bg main menu.....	35
Gambar 4. 15 Gambar ilustrasi cerita	36
Gambar 4. 16 Pembuatan Animasi cerita.....	36
Gambar 4. 17 Perancangan Aplikasi.....	38
Gambar 4. 18 Pengujian Kuisisioner	41
Gambar 4. 19 Grafik pengujian kuisisioner.....	42
Gambar 4. 20 Grafik Pengujian Kuisisioner.....	42
Gambar 4. 21 Grafik pengujian kuisisioner.....	43

Gambar 4. 22 Grafik pengujian kuisisioner.....43
Gambar 4. 23 Grafik pengujian kuisisioner.....44
Gambar 4. 24 Grafik pengujian kuisisioner.....44
Gambar 4. 25 Grafik pengujian kuisisioner.....44
Gambar 4. 26 pengujian kuisisioner45
Gambar 4. 27 Pengguna memainkan aplikasi.....47

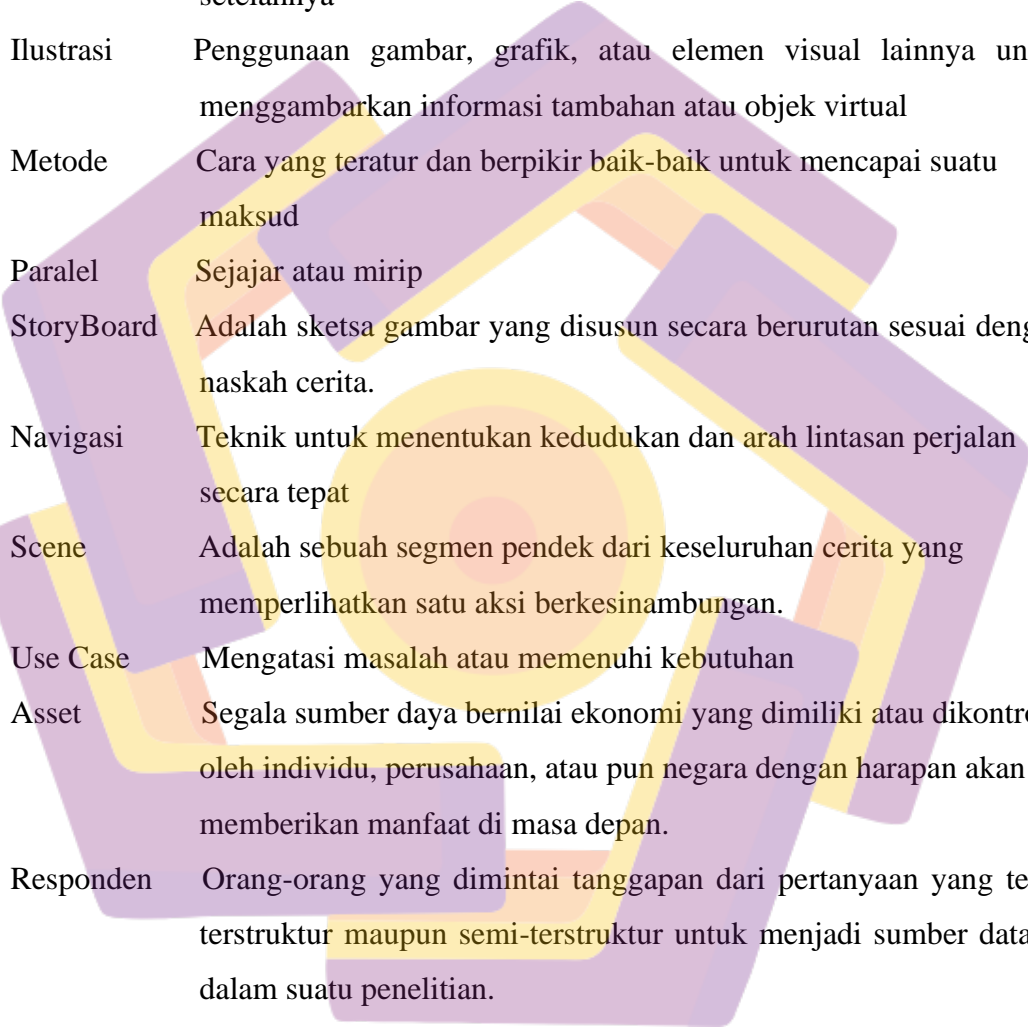


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC	Multimedia Development Life Cycle
GDLC	Game Development Live Cycle
R&D	Research and Development
NTT	Nusa Tenggara Timur SVM
2D	Hanya terdiri dari dimensi panjang dan lebar, tanpa dimensi ruang
3D	Memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau kedalaman.
VS Code	Visual Studio Code
VGA	Video Graphics Adapter



DAFTAR ISTILAH



Kognitif	Adalah seluruh kegiatan mental yang membuat suatu individu bisa menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tadi mendapatkan pengetahuan setelahnya
Ilustrasi	Penggunaan gambar, grafik, atau elemen visual lainnya untuk menggambarkan informasi tambahan atau objek virtual
Metode	Cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud
Paralel	Sejajar atau mirip
Storyboard	Adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita.
Navigasi	Teknik untuk menentukan kedudukan dan arah lintasan perjalanan secara tepat
Scene	Adalah sebuah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan.
Use Case	Mengatasi masalah atau memenuhi kebutuhan
Asset	Segala sumber daya bernilai ekonomi yang dimiliki atau dikontrol oleh individu, perusahaan, atau pun negara dengan harapan akan memberikan manfaat di masa depan.
Responden	Orang-orang yang dimintai tanggapan dari pertanyaan yang telah terstruktur maupun semi-terstruktur untuk menjadi sumber data di dalam suatu penelitian.
Index	Ukuran statistik perubahan dalam kelompok representatif dan titik data individual. Data ini didapatkan dari sejumlah sumber, seperti kinerja perusahaan, harga, produktivitas, dan karyawan di perusahaan
Platform	Sekelompok teknologi yang digunakan sebagai dasar dimana aplikasi, proses, atau teknologi lain dikembangkan

INTISARI

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, salah satu dari kebudayaan tersebut adalah berupa cerita rakyat yang berasal dari daerah Manggarai-NTT. Cerita rakyat tersebut pastinya mempunyai nilai kearifan lokal yang dapat digunakan untuk pembelajaran karakter dan penanaman nilai-nilai moral. Seiring berkembangnya zaman, banyak cerita rakyat daerah Manggarai-NTT yang mulai dilupakan oleh anak-anak, masalah tersebut di sebabkan oleh kurangnya minat anak terhadap cerita rakyat dan anggapan belajar budaya yang cepat membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu anak-anak dalam menyediakan wadah media belajar yang menarik dan tidak mudah membuat bosan serta membantu melestarikan budaya daerah Manggarai-NTT. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah aplikasi cerita rakyat daerah Manggarai-NTT yang dapat dijalankan dengan sistem android. Dengan dibuatnya aplikasi ini, penulis berharap dapat membantu melestarikan cerita rakyat daerah Manggarai-NTT yang sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang, dan membantu anak-anak dalam menyediakan media belajar yang cocok.

Kata kunci: MDLC, Manggarai-NTT, Aplikasi, Cerita Rakyat

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in culture, one of these cultures is in the form of folklore originating from the Manggarai-NTT area. These folk tales certainly have local wisdom values that can be used for character learning and instilling moral values. As time progresses, many folk tales from the Manggarai-NTT region are starting to be forgotten by children. This problem is caused by children's lack of interest in the people and the perception that learning about culture quickly becomes boring. This research aims to help children provide learning media that are interesting and not easily bored and help preserve the culture of the Manggarai-NTT region. The method used in this development is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The result of this development is a Manggarai_NTT regional folklore application that can be run on the Android system. By creating this application, the author hopes to help preserve the folklore of the Manggarai-NTT region which is starting to be abandoned by today's children, and help children provide suitable learning media.

Keyword: MDLC, Maggarai NTT, Applications, Folklore.