

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN CERITA DAERAH**

**DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Mumpuni Widyawati**

**10.11.4442**

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

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN CERITA DAERAH**

**DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Mumpuni Widyawati**

**10.11.4442**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN CERITA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mumpuni Widyawati**

**10.11.4442**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 September 2013

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302107**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN CERITA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mumpuni Widyawati**

**10.11.4442**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 April 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**  
**NIK 190302107**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK 190302047**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
**NIK 190302181**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Mei 2014

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**

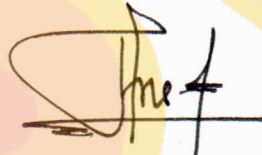


**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 April 2014



Mumpuni Widyawati

## MOTTO

“Tak ada yang akan berhasil bila kau tak melakukan apa-apa”

(Maya Angelou)

“Bila kau menunda sebuah pekerjaan sampai kau merasa yakin, maka percayalah bahwa pekerjaan itu takkan pernah selesai”

(Norman Vincent Peale)

“Praktekkan apa yang kau ketahui saat ini, dan hal itu kan membantu menjelaskan hal lain yang tak kau ketahui”

(Rembrandt van Rijn)

“Never leave that till tomorrow which you ca do today”

(Benjamin Franklin)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua orangtua; Bapak dan Ibu yang senantiasa mendukung, berdoa, dan memberikan motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas.
2. Bapak Erik Hadi Saputra yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Dosen-dosen AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama 4 tahun ini.
4. Teman-teman kelas 10-S1TI-10 yang selama 6 semester bersama, terima kasih atas dukungannya.
5. Buat para sahabat aar, laily, listya, umi, dyan, eva makasih buat doa dan dukungan kalian
6. Yodha Wahyu Noercahyo makasih buat semangat, doa dan semuanya.
7. Buat temen-temen yudho, ipan, ibnu, pebri, rizky memo, mufid, prakarsa, eri, putra, andang, jojo, ucup, aan, alm dimas momoy buat dukungan dan doanya. Buat yang belum cepetan diselesaiin skripsinya.
8. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

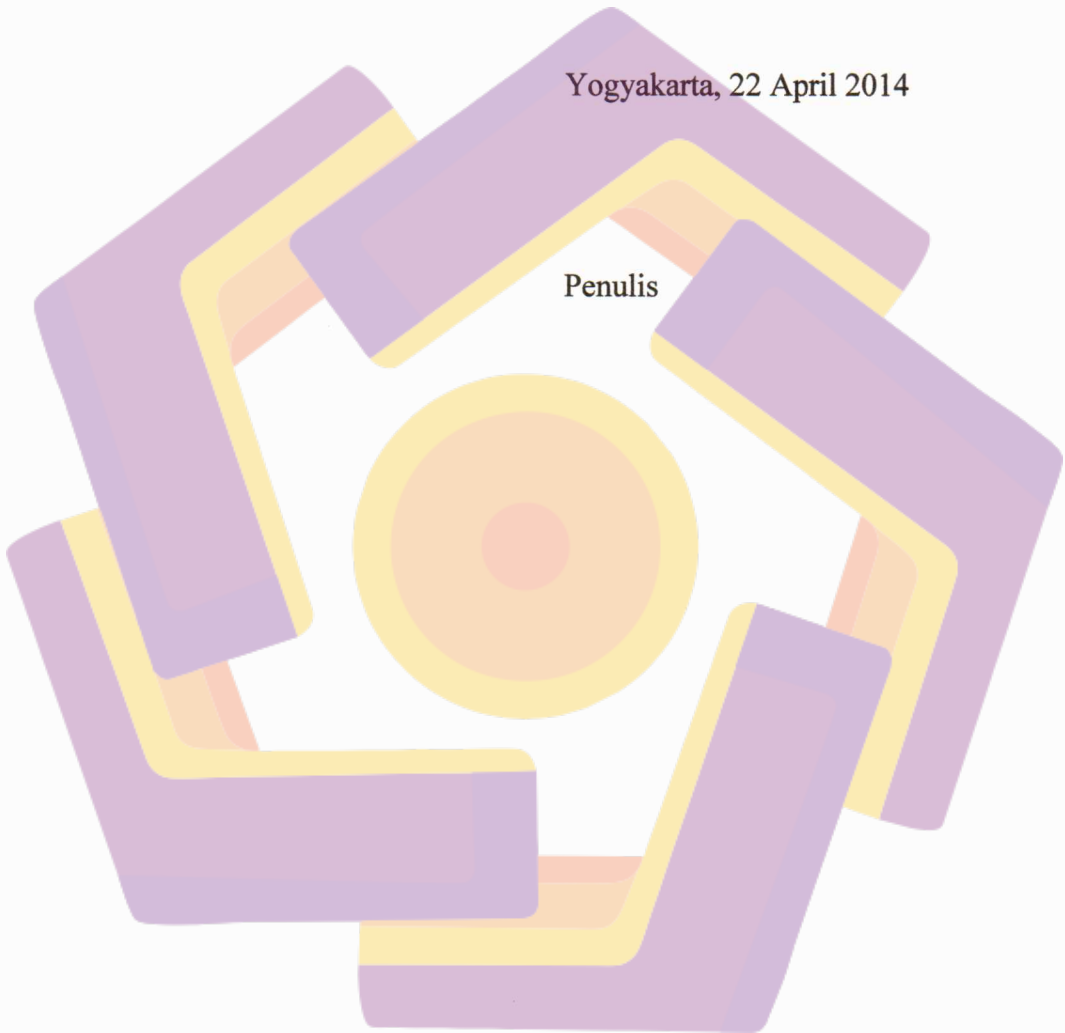
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan



tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 22 April 2014

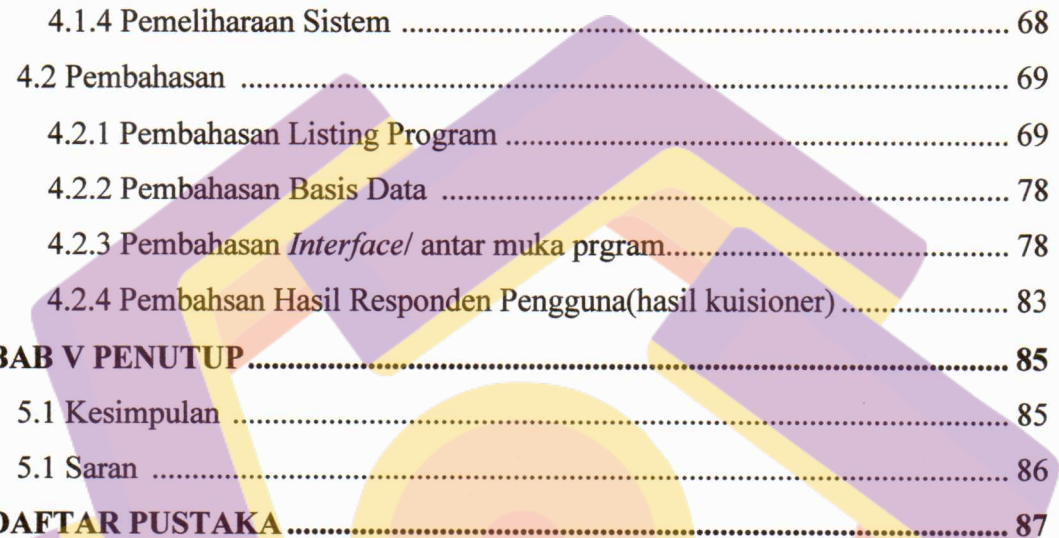
Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Analisis Sistem .....	6
2.1.1 Analisis Kelemahan Sistem .....	6
2.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	7
2.1.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	9
2.2 Perancangan Sistem .....	10
2.2.1 UML( <i>Unifield Modelling Language</i> ) .....	10
2.2.2 SQLite Manager .....	17
2.3 Cerita Daerah .....	17

2.3.1 Pengertian Cerita Daerah .....	17
2.3.2 Ciri-ciri Cerita Daerah .....	18
2.3.3 Macam-macam Cerita Daerah .....	19
2.4 Pengenalan Android .....	20
2.4.1 Sejarah Android .....	20
2.4.2 Definisi Android .....	21
2.4.3 Arsitektur Android .....	21
2.4.4 Fundamental Aplikasi .....	25
2.4.5 Versi Android .....	27
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	33
2.5.1 Unity Game Engine .....	33
2.5.2 Fitur Unity(Scripting) .....	34
2.5.3 Ortello 2D Framework .....	35
2.5.2 Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>37</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	37
3.2 Analisis Sistem .....	38
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem .....	38
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	44
3.3 Perancangan Sistem .....	45
3.3.1 Perancangan Proses .....	45
3.4 Perancangan User Interface .....	54
3.4.1 Rancangan Splash Screen .....	54
3.4.2 Rancangan Menu Utama .....	55
3.4.3 Rancangan Menu Pulau .....	56
3.4.4 Rancangan Daftar Cerita.....	57
3.4.5 Rancangan Menu Tentang Aplikasi .....	57
3.4.6 Rancangan Menu Bantuan .....	58
3.4.7 Rancangan Menu Keluar .....	59



<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Implementasi .....	60
4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program .....	59
4.1.2 Manual Program .....	66
4.1.3 Manual Instalasi .....	67
4.1.4 Pemeliharaan Sistem .....	68
4.2 Pembahasan .....	69
4.2.1 Pembahasan Listing Program .....	69
4.2.2 Pembahasan Basis Data .....	78
4.2.3 Pembahasan <i>Interface/</i> antar muka prgram.....	78
4.2.4 Pembahasan Hasil Responden Pengguna(hasil kuisisioner) .....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
5.1 Kesimpulan .....	85
5.1 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram .....	11
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity Diagram .....	13
Tabel 2.3 Simbol-simbol Class Diagram .....	14
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	16
Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	39
Tabel 3.2 Spesifikasi Komputer .....	41
Tabel 3.3 Spesifikasi Handphone Minimum .....	41
Tabel 3.4 Perangkat Lunak Komputer(Software) .....	42
Tabel 3.5 Use Case Deskripsi Kumpulan Cerita.....	46
Tabel 3.6 Use Case Deskripsi Tentang .....	47
Tabel 3.7 Use Case Deskripsi Bantuan .....	47
Tabel 4.1 Pengujian.....	60
Tabel 4.2 Tabel Database .....	77
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner dari Pengguna.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	24
Gambar 2.2 Unity Game Engine .....	33
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	45
Gambar 3.2 Activity Diagram Pulau.....	46
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Tentang Aplikasi .....	48
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Bantuan .....	49
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Keluar .....	49
Gambar 3.6 Class Diagram .....	50
Gambar 3.7 Sequence Diagram Kumpulan Cerita .....	51
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menu Tentang .....	52
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Bantuan .....	52
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Keluar.....	53
Gambar 3.11 Rancangan Menu Utama .....	55
Gambar 3.12 Rancangan Menu Pulau.....	55
Gambar 3.13 Rancangan Menu Cerita .....	56
Gambar 3.14 Rancangan Menu Tentang Aplikasi .....	57
Gambar 3.15 Rancangan Menu Bantuan .....	58
Gambar 4.1 Testing White Box.....	62
Gambar 4.2 Kesalahan Sintaks .....	63
Gambar 4.3 Kesalahan Logika .....	64
Gambar 4.4 Kesalahan Sewaktu Error .....	65
Gambar 4.5 Install Aplikasi .....	66
Gambar 4.6 Instalasi Aplikasi .....	67
Gambar 4.7 Script Splash Screen.....	68
Gambar 4.8 Script Menu Utama .....	69
Gambar 4.9 Script Menu Kumpulan Cerita .....	70

Gambar 4.10 Script Sub Menu Kumpulan Cerita .....	72
Gambar 4.11 Script Cerita Jawa Bali .....	73
Gambar 4.12 Script Menu Bantuan.....	74
Gambar 4.13 Script Menu Tentang .....	75
Gambar 4.14 Script Menu Keluar .....	76
Gambar 4.15 Splash Screen .....	77
Gambar 4.16 Halaman Menu Utama.....	78
Gambar 4.17 Halaman Kumpulan Cerita.....	79
Gambar 4.18 Halaman Isi Cerita.....	79
Gambar 4.19 Halaman Menu Pencarian .....	80
Gambar 4.20 Halaman Menu Bantuan.....	81
Gambar 4.21 Halaman Menu Tentang .....	81
Gambar 4.22 Halaman Menu Keluar .....	82

## INTISARI

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

Cerita daerah atau cerita rakyat merupakan serangkaian praktik yang menjadi sarana penyebaran berbagai tradisi budaya. Cerita daerah atau cerita rakyat bisa meliputi legenda, musik, dongeng, dan lain – lain dan juga menjadi tradisi dalam suatu budaya. Di Indonesia sendiri ada kumpulan cerita rakyat yang terdapat dipropinsi- propinsi di wilayah Indonesia.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk mempermudah dan memperkenalkan cerita rakyat kepada orang – orang yang belum mengetahui cerita rakyat diluar daerah tempat tinggal mereka.

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



## **ABSTRACT**

*Android is an open source operating system developed by Google. The rapid development of technology allows developers to create a variety of applications to facilitate users in finding information.*

*Folklore is a set of practices through which the spread of various cultural traditions. Folklore may include legends, music, fairy tales, and others and also become a tradition in a culture. In Indonesia there is a collection of folklore contained in the provinces in Indonesia.*

*Objective of this application is to simplify and introduce folklore to peoples who do not know the story of the people outside the area where they live.*

**Keyword** : *Folklore, story, android*

