

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT PADA
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Lekan Mulana

18.21.1218

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN
CERITA RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT PADA
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Lekan Mulana

18.21.1218

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN CERITA RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT PADA ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lekan Mulana

18.21.1218

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Juli 2019

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KUMPULAN CERITA RAKYAT DAERAH NUSA TENGGARA BARAT PADA ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lekan Mulana
18.21.1218

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rum M. Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 02 Agustus 2019



Lekan Mulana
NIM. 18.21.1218

MOTTO

“Yang sudah berlalu tidak perlu disesali, cukup ambil hikmahnya, jadikan pengalaman untuk yang akan datang”

“Setidaknya sudah berusaha, Apapun hasilnya serahkan pada yang kuasa dan selalu disyukuri”

“Jaga sisa waktu yang kita miliki, kesempatan kedua tidak akan selalu datang menghampiri”

“Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran”



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayahNya yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Ibrahim dan Emak Sabariah tercinta yang selalu mendidik, mendoakan dan mendukung demi kelancaran, kemudahan dan kesuksesan atas setiap usaha dan kerja keras. Terima kasih untuk semuanya. Biglove Bapak dan Emak.
2. Bibi Sahar Sekeluarga, Bibi Ati Sekeluarga, Bibi Syamsiah, dan segenap keluarga besar M.Ali/Nur yang selama ini selalu mendukung memotivasi dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Terima kasih yang terdalam untuk yang terkasih Endang Werdiningsih yang tiada hentinya mendukung, memotivasi dengan ketulusannya untuk merampungkan skripsi ini.
4. Terima kasih untuk sahabat-sahabatku di Jogja (Wiwik, Mame, Al, Nagyl, Lulu, Ayuk, Kiki, Ayu W dan lainnya) yang tiada hentinya menasehati, menyemangati dan mendorong agar merampungkan skripsi ini. Biglove untuk kalian.
5. Keluarga besar Asrama Putra Mahasiswa Sumbawa Barat terima kasih atas segala dukungannya selama ini.
6. Seluruh teman-teman 11-S1TI-06 yang selalu membantu dan selalu memberikan semangat dari awal perkuliahan sampai dengan akhir perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan dan Implementasi Aplikasi Kumpulan Cerita Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat Pada Android”**. Dalam Penelitian ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom 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, 6 Agustus 2019

Penulis

Lekan Mulana

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2. Metode Analisis	4
1.6.3. Metode Perancangan	4
1.6.4. Metode Pengembangan	5
1.6.5. Metode Testing	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Cerita Rakyat	8
2.2.1. Pengertian Cerita Rakyat	8
2.2.2. Jenis Cerita Rakyat	8

2.3. <i>Android</i>	9
2.3.1. Pengertian dan Sejarah <i>Android</i>	9
2.3.2. Versi <i>Android</i>	10
2.4. <i>Java</i>	11
2.5. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
2.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	13
2.5.2. <i>Activity Diagram</i>	16
2.5.3. <i>Class Diagram</i>	18
2.5.4. <i>Sequence Diagram</i>	20
2.6. <i>Android Studio</i>	21
2.6.1. Pengertian <i>Android Studio</i>	21
2.6.2. <i>Java Development Kit (JDK)</i>	23
2.6.3. <i>Software Development Kit (SDK)</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1. Gambaran Umum.....	24
3.2. Analisis Sistem.....	24
3.2.1. Analisis SWOT	24
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.4. Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.4.1. Kelayakan Teknologi	28
3.4.2. Kelayakan Hukum	29
3.4.3. Kelayakan Operasional	29
3.5. Perancangan Sistem	29
3.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	29
3.5.2. <i>Activity Diagram</i>	31
3.5.3. <i>Class Diagram</i>	36
3.5.4. <i>Sequence Diagram</i>	37
3.6. Rancangan Antarmuka.....	38

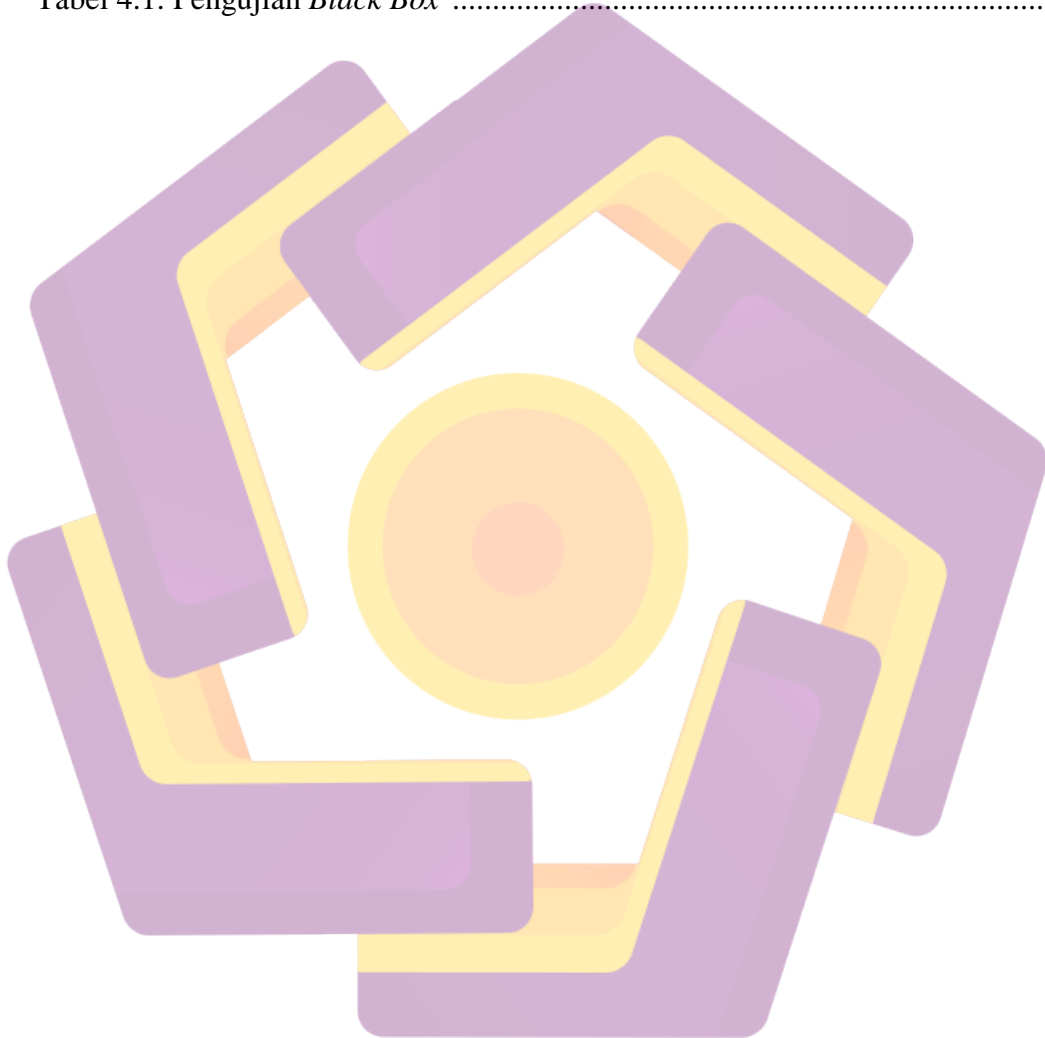
3.6.1. Rancangan Halaman <i>Splashscreen</i>	38
3.6.2. Rancangan Halaman Menu Utama	38
3.6.3. Rancangan Halaman Kumpulan Cerita.....	39
3.6.4. Rancangan Halaman Isi Cerita.....	40
3.6.5. Rancangan Halaman Kumpulan Video.....	40
3.6.6. Rancangan Halaman Isi Video.....	41
3.6.7. Rancangan Halaman Info.....	41
3.6.8. Rancangan Halaman Bantuan	42
3.6.9. Rancangan Halaman Tentang	42
3.6.10. Rancangan Halaman Peringatan Keluar Aplikasi.....	43
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	44
4.1. Pembuatan Antarmuka	44
4.1.1. Tampilan Halaman <i>Splashscreen</i>	44
4.1.2. Tampilan Halaman Menu Utama.....	45
4.1.3. Tampilan Halaman Kumpulan Cerita	47
4.1.4. Tampilan Halaman Isi Cerita	49
4.1.5. Tampilan Halaman Kumpulan Video	51
4.1.6. Tampilan Halaman Isi Video	54
4.1.7. Tampilan Halaman Info	55
4.1.8. Tampilan Halaman Bantuan	58
4.1.9. Tampilan Halaman Tentang.....	60
4.1.10. Tampilan Halaman Peringatan Keluar Aplikasi	61
4.2. Pengujian Sistem	62
4.2.1. Pengujian <i>White Box</i>	62
4.2.2. Pengujian <i>Black Box</i>	62
4.2.3. Manual Instalasi	63
4.3. Pemeliharaan Sistem	67
BAB V PENUTUP	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA70



DAFTAR TABEL

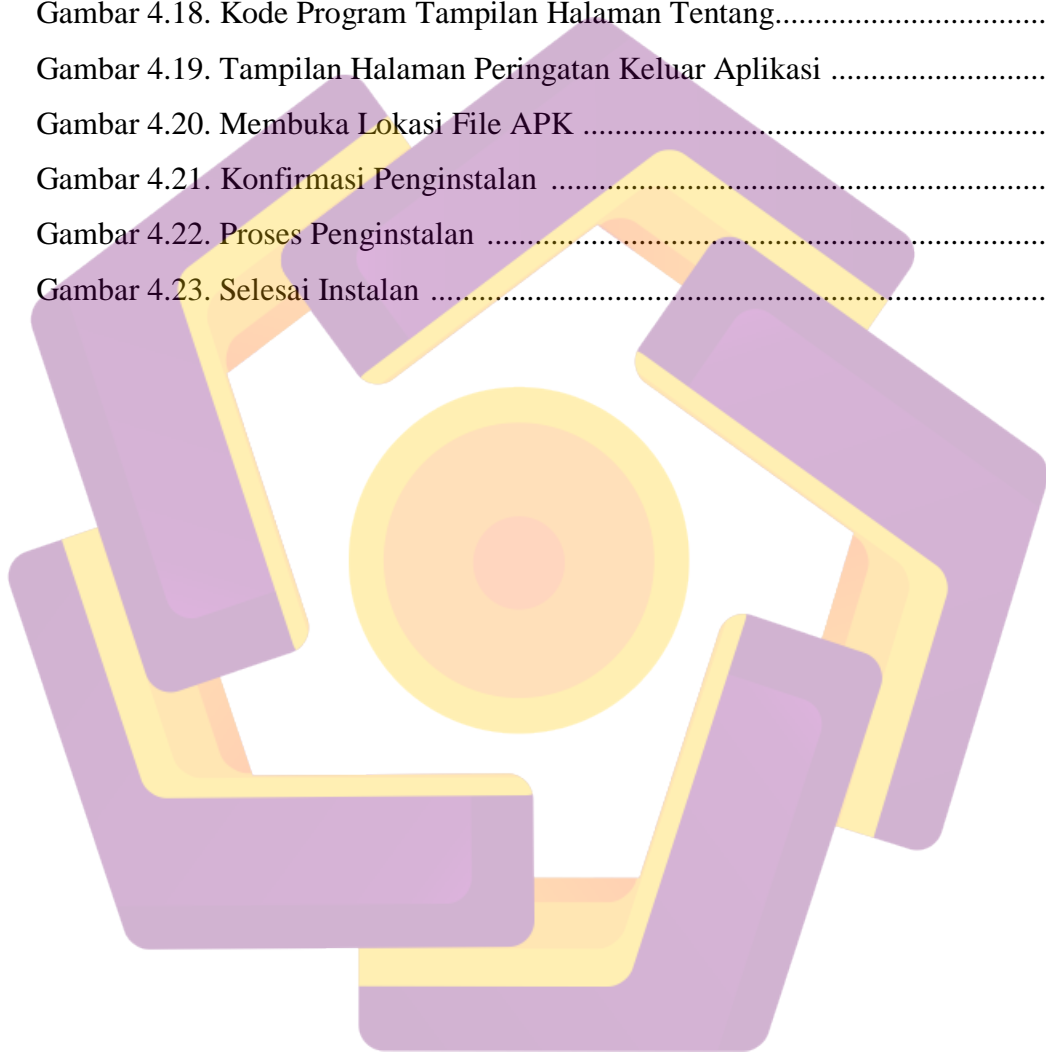
Tabel 2.1. Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.2. Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2.3. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2.4. Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 4.1. Pengujian <i>Black Box</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Use Case Diagram</i>	29
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram</i> Kumpulan Cerita	32
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> Kumpulan Video.....	33
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Info Bantuan	34
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Info Tentang	35
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Keluar	36
Gambar 3.7. <i>Class Diagram</i>	37
Gambar 3.8. <i>Sequence Diagram</i>	37
Gambar 3.9. Rancangan Halaman <i>Splashscreen</i>	38
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Menu Utama	39
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Kumpulan Cerita	39
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Isi Cerita	40
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Kumpulan Video	40
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Isi Video	41
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Info.....	41
Gambar 3.16. Rancangan Halaman Bantuan	42
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Tentang.....	43
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Peringatan Keluar Aplikasi	43
Gambar 4.1. Tampilan Halaman <i>Splashscreen</i>	44
Gambar 4.2. Kode Program Tampilan Halaman <i>Splashscreen</i>	45
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Menu Utama	46
Gambar 4.4. Kode Program Tampilan Halaman Menu Utama	47
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Kumpulan Cerita	48
Gambar 4.6. Kode Program Tampilan Halaman Kumpulan Cerita.....	49
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Isi Cerita	50
Gambar 4.8. Kode Program Tampilan Halaman Isi Cerita.....	51
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Kumpulan Video	52
Gambar 4.10. Kode Program Tampilan Halaman Kumpulan Video	53
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Isi Video	54
Gambar 4.12. Kode Program Tampilan Halaman Isi Video	55

Gambar 4.13. Tampilan Halaman Info	56
Gambar 4.14. Kode Program Tampilan Halaman Info	57
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Bantuan	58
Gambar 4.16. Kode Program Tampilan Halaman Bantuan	59
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Tentang	60
Gambar 4.18. Kode Program Tampilan Halaman Tentang.....	61
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Peringatan Keluar Aplikasi	62
Gambar 4.20. Membuka Lokasi File APK	64
Gambar 4.21. Konfirmasi Penginstalan	65
Gambar 4.22. Proses Penginstalan	66
Gambar 4.23. Selesai Instalasi	67



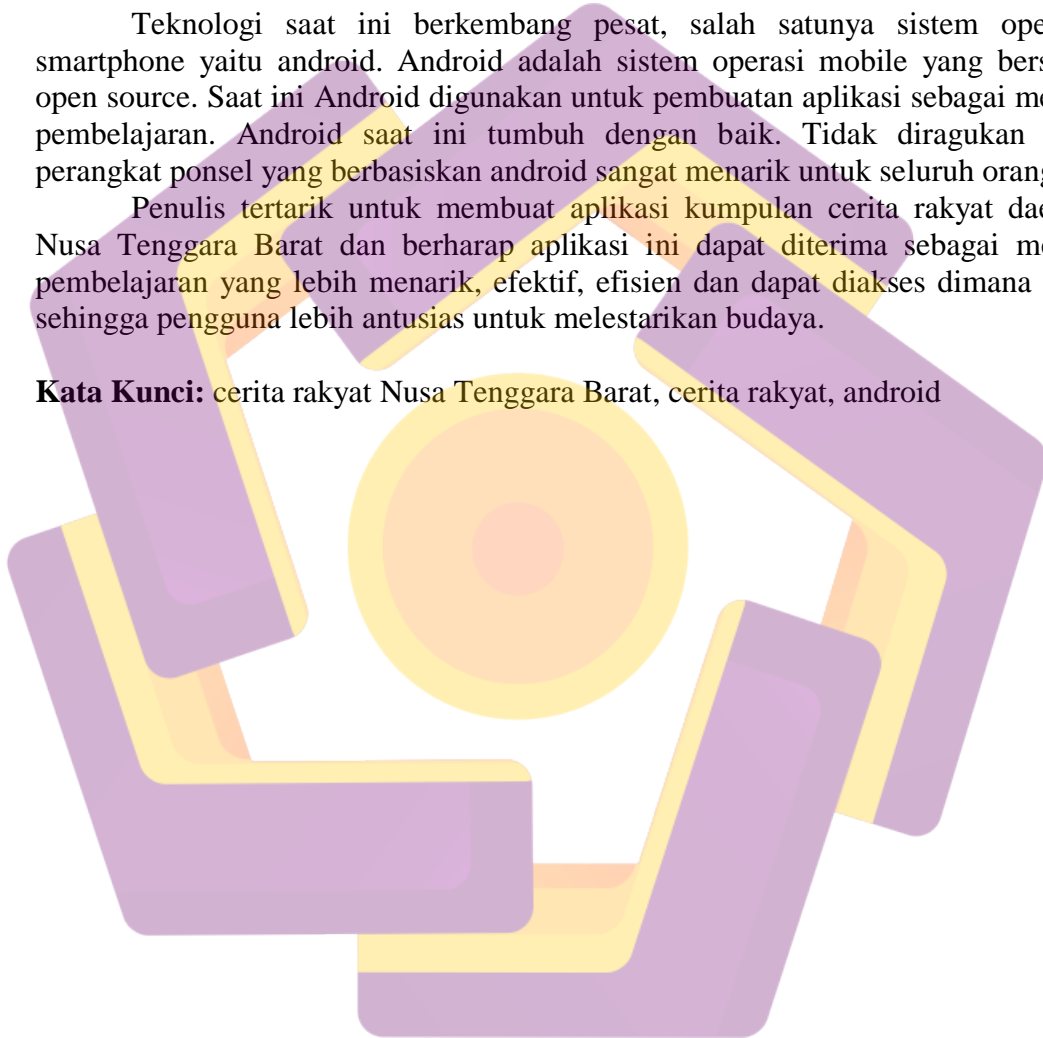
INTISARI

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat berkembang secara turun-temurun dan disampaikan secara lisan. Oleh karena itulah, cerita rakyat sering pula disebut sebagai sastra lisan. Kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat lokal semakin pudar dan menyukai cerita rakyat luar negeri. Kesadaran akan pentingnya cerita rakyat itu belum tertanam pada masyarakat Nusa Tenggara Barat.

Teknologi saat ini berkembang pesat, salah satunya sistem operasi smartphone yaitu android. Android adalah sistem operasi mobile yang bersifat open source. Saat ini Android digunakan untuk pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran. Android saat ini tumbuh dengan baik. Tidak diragukan lagi perangkat ponsel yang berbasis android sangat menarik untuk seluruh orang.

Penulis tertarik untuk membuat aplikasi kumpulan cerita rakyat daerah Nusa Tenggara Barat dan berharap aplikasi ini dapat diterima sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, efisien dan dapat diakses dimana saja sehingga pengguna lebih antusias untuk melestarikan budaya.

Kata Kunci: cerita rakyat Nusa Tenggara Barat, cerita rakyat, android



ABSTRACT

Folktales are tales originating and developing in the society. Folktales develop generation by generation and delivered orally. Regarding it, folktales fall into oral literature. In recent days, interest of the youth on the local folktales are declining and they tend to like sagas from overseas. Awareness on the importance of folktales has not been embedded in the society of West Nusa Tenggara.

Technology has advanced tremendously in recent years, one of them is smartphone operating system namely Android. Android is an open source mobile operating system. Recently, Android is used to create applications as learning media. Android has been well developed. It is no doubt that cellular devices with basis of Android are very attractive to everyone.

The writer is interested in creating an application for a collection of folktales from West Nusa Tenggara and hopes this application can be accepted as a learning medium that is more attractive, effective, efficient, and can be accessed everywhere therefore the users are more enthusiastic to conserve their culture.

Keywords: *West Nusa Tenggara folktales, folktales, android*

