

**PEMBUATAN APLIKASI DONGENG ANAK INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2018**

SKRIPSI



disusun oleh

Boris Setiawan

15.12.8891

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI DONGENG ANAK INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2018**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Boris Setiawan

15.12.8891

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI DONGENG ANAK INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2018**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Boris Setiawan

15.12.8891

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2018

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI DONGENG ANAK INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC 2018**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Boris Setiawan

15.12.8891

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN 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.



MOTTO

“Berjalan tak sesuai rencana adalah hal yang biasa, jalan satu-satunya adalah jalani sebaik yang kau bisa.”

Farid Stevy Asta.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Yayuk (nama komputer saya),

Dia yang selalu sabar mendampingi selama saya menyusun skripsi,

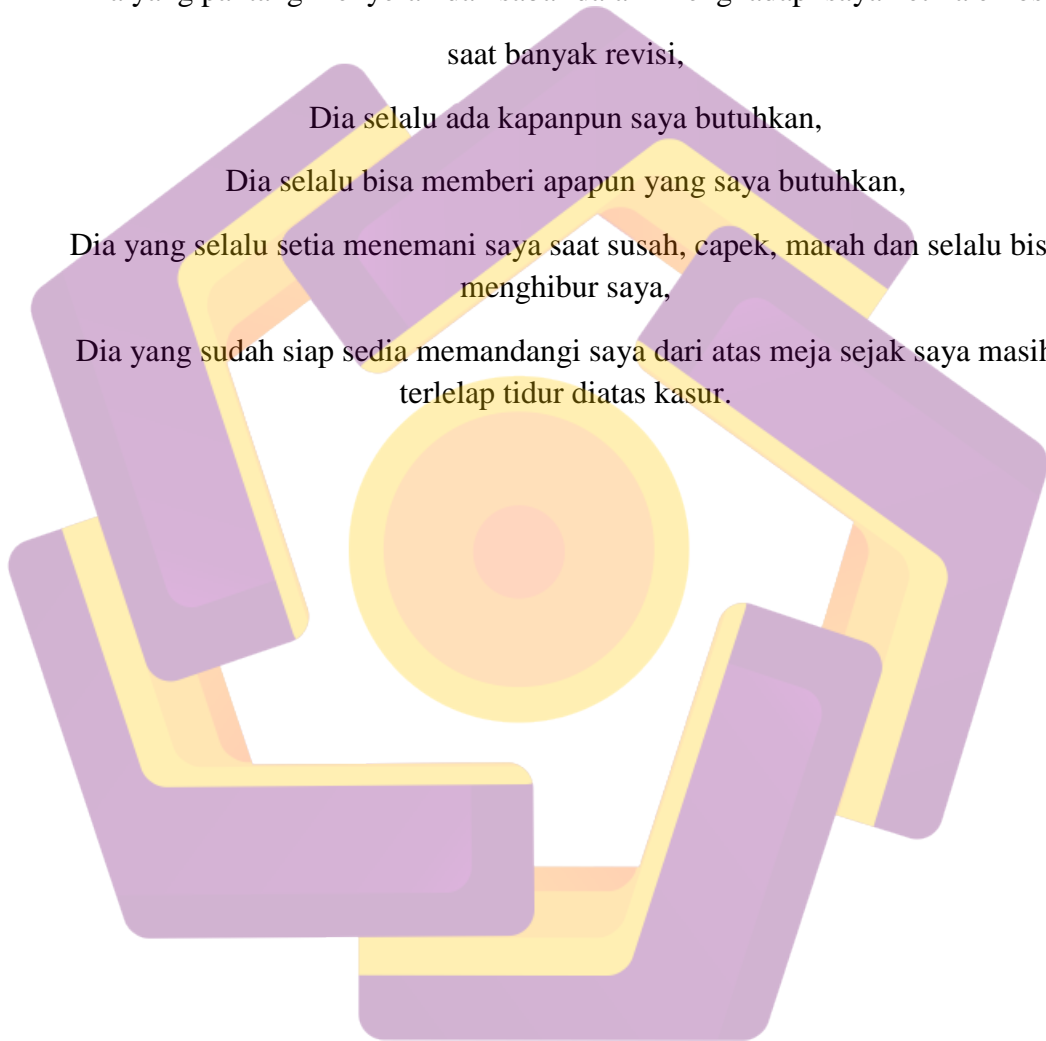
Dia yang pantang menyerah dan sabar dalam menghadapi saya ketika emosi
saat banyak revisi,

Dia selalu ada kapanpun saya butuhkan,

Dia selalu bisa memberi apapun yang saya butuhkan,

Dia yang selalu setia menemani saya saat susah, capek, marah dan selalu bisa
menghibur saya,

Dia yang sudah siap sedia memandangi saya dari atas meja sejak saya masih
terlelap tidur diatas kasur.



KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Dongeng Anak Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC 2018” 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 terimakasih kepada :

1. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom , Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
3. Orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis secara moril hingga skripsi ini dapat selesai.
4. 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, 22 November 2018



Boris Setiawan

DAFTAR ISI

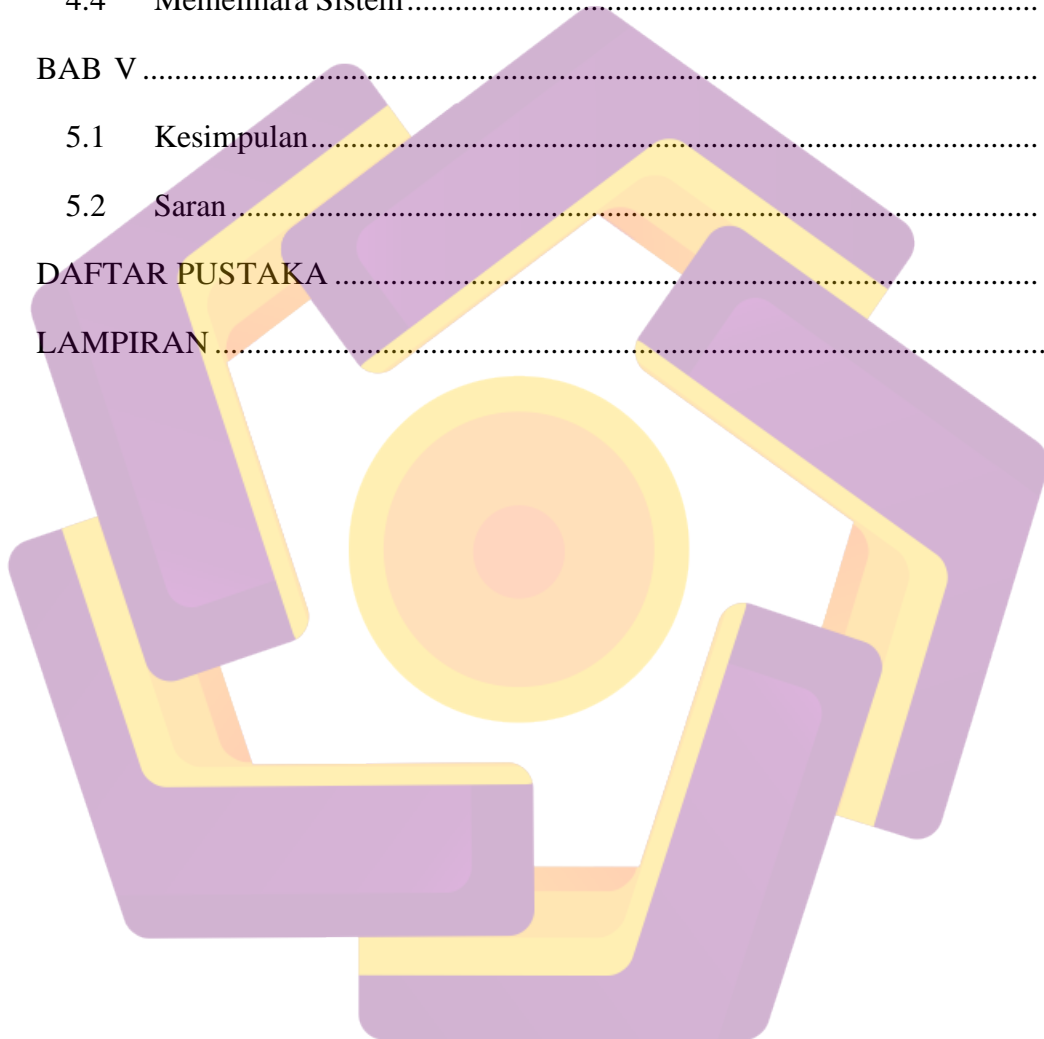
SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xxi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Pengguna.....	4
1.6 Metedologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4

1.6.1.1	Metode Studi Pustaka	4
1.6.1.2	Metode Literatur	4
1.6.1.3	Metode Kuesioner	5
1.6.2	Metode Pengembangan	5
1.6.3	Metode Testing	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dongeng	11
2.2.1	Definisi Dongeng	11
2.2.2	Jenis-jenis Dongeng	11
2.3	<i>Smartphone</i>	13
2.4	Android	13
2.4.1	Tentang Android	13
2.4.2	Arsitektur Android	14
2.4.3	Versi Android	17
2.5	Multimedia	19
2.5.1	Definisi Multimedia	19
2.5.2	Multimedia Interaktif	20
2.5.1	Elemen-elemen Multimedia	20
2.5.2	Struktur Aplikasi Multimedia	22
2.6	Langkah-langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	25
2.6.1	Mendefinisikan Masalah	26
2.6.2	Study Kelayakan Kasus	26
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26

2.6.4	Merancang Konsep	26
2.6.5	Merancang Isi	27
2.6.6	Merancang Naskah	27
2.6.7	Merancang Grafik	27
2.6.8	Memproduksi Sistem	27
2.6.9	Tes Sistem.....	28
2.6.10	Menggunakan Sistem.....	28
2.6.11	Memelihara Sistem	28
2.7	Konsep Dasar Analisis Sistem	28
2.7.1	Analisis SWOT.....	28
2.7.1.1	Kekuatan.....	29
2.7.1.2	Kelemahan.....	29
2.7.1.3	Peluang	29
2.7.1.4	Ancaman.....	29
2.7.2	Metode Kuesioner.....	30
2.7.2.1	Populasi	30
2.7.2.2	Sampel.....	30
2.7.2.3	Teknik <i>Clutser Sampling</i> (Area Sampling)	30
2.7.2.4	Skala <i>Likert</i>	31
2.8	Software Yang Digunakan	31
2.8.1	Adobe Animate CC.....	31
2.8.2	CorelDraw.....	33
2.8.3	Adobe Audition CS6.....	33
BAB III.....		35
3.1	Gambaran Umum	35

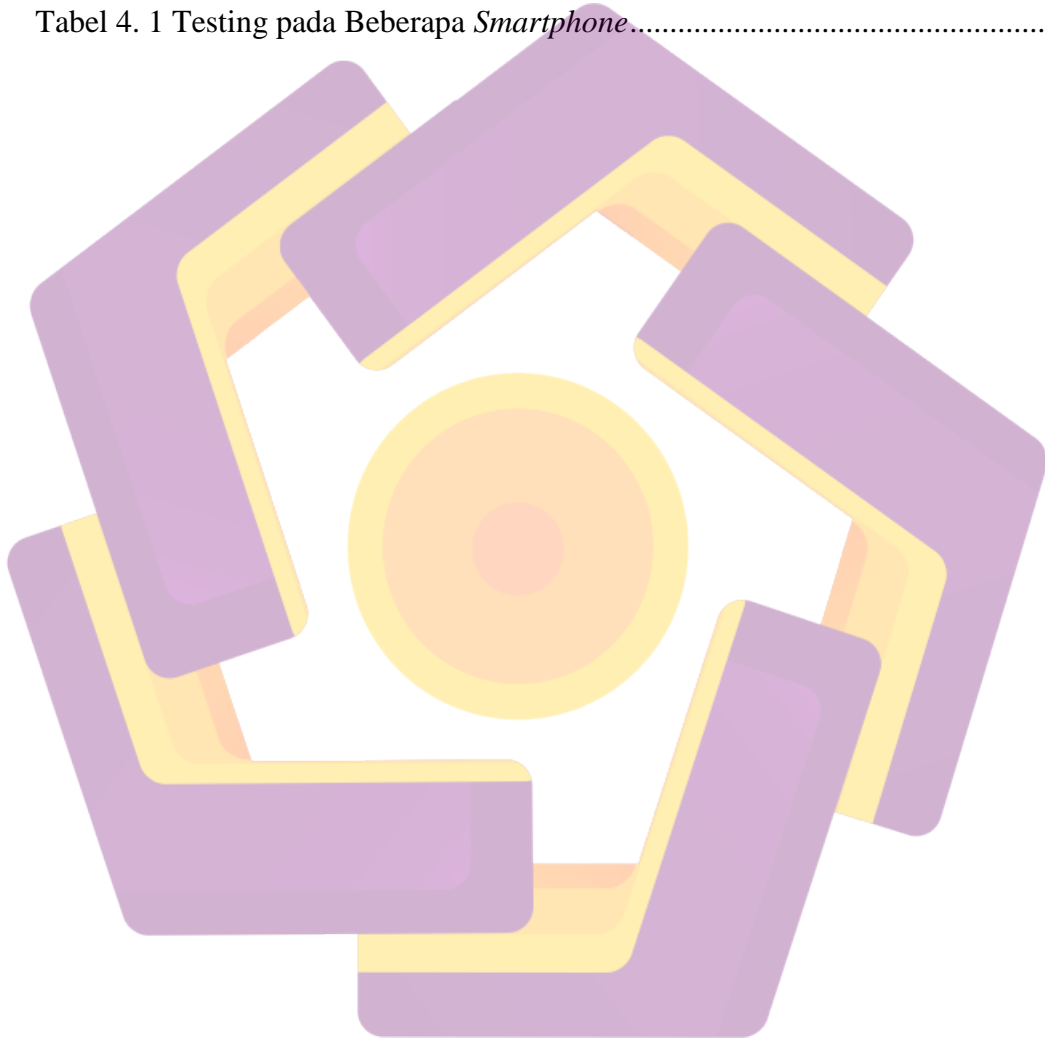
3.2	Mendefinisikan Masalah	36
3.3	Study Kelayakan Kasus.....	37
3.3.1	Analisis SWOT	37
3.3.2	Kelayakan Operasional.....	41
3.3.3	Kelayakan Teknologi.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.5	Merancang Konsep	45
3.6	Merancang Isi	45
3.7	Merancang Naskah	47
3.8	Merancang Grafik.....	49
3.8.1	Storyboard	49
3.8.2	Perancangan Desain Interface	53
BAB IV	59
4.1	Memproduksi Sistem.....	59
4.1.1	Membuka Aplikasi Adobe Animate CC	59
4.1.2	Mengatur Isi atau Komponen dari Aplikasi.....	61
4.1.3	Membuat Halaman Aplikasi.....	65
4.1.4	Membuat Button dari Aplikasi	74
4.1.1	Membuat Animasi.....	82
4.1.2	Mempublish Aplikasi.....	91
4.2	Mengetes Sistem.....	93
4.2.1	Tes Menggunakan Simulator Adobe Animate CC 2018.....	93
4.2.2	Tes Menggunakan Beberapa <i>Smartphone</i>	97

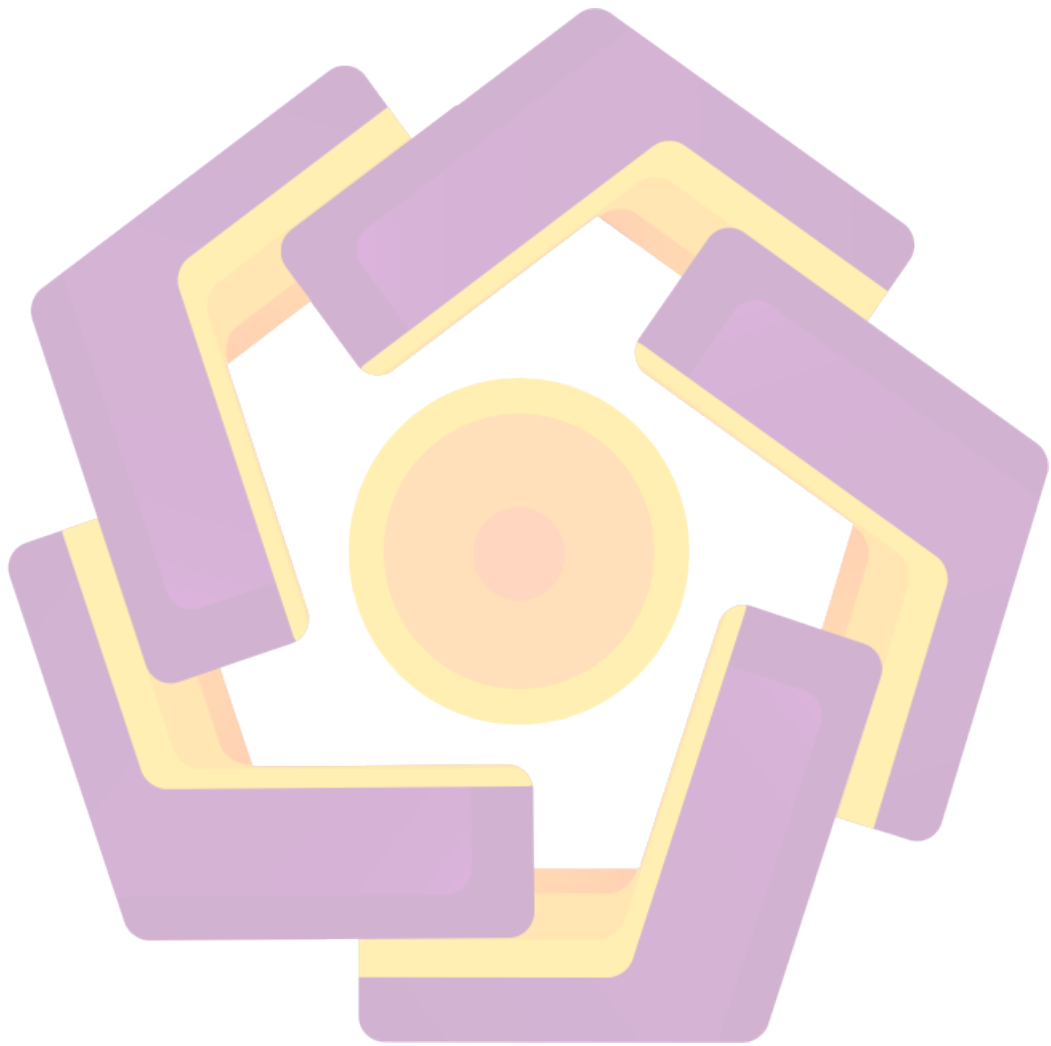
4.2.3	Menghitung Hasil Kuesioner.....	102
4.2.3.1	Responden Anak-anak	103
4.2.3.1	Responden Dewasa	108
4.3	Menggunakan Sistem	113
4.4	Memelihara Sistem.....	116
BAB V	118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	1



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis menggunakan SWOT.....	40
Tabel 3. 2 Rancangan Naskah.....	48
Tabel 3. 1 Storyboard.....	50
Tabel 4. 1 Testing pada Beberapa <i>Smartphone</i>	97





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	15
Gambar 2. 2 Tabel Pengguna Android.....	18
Gambar 2. 3 Diagram Pengguna Android.....	19
Gambar 2. 4 Struktur Linier	22
Gambar 2. 5 Struktur Hirarki.....	23
Gambar 2. 6 Struktur Menu	24
Gambar 2. 7 Struktur Jaringan	24
Gambar 2. 8 Siklus Pengembangan Multimedia.....	25
Gambar 2. 9 Tampilan awal Adobe Animate CC 2018	32
Gambar 2. 10 Tampilan Adobe Audition CS 6.....	34
Gambar 3. 1 Stuktur Navigasi.....	47
Gambar 3. 2 Desain Loading	54
Gambar 3. 3 Desain Main Menu	55
Gambar 3. 4 Desain Menu Pilihan	56
Gambar 3. 5 Desain Isi Cerita.....	57
Gambar 3. 6 Desain Halaman Pesan Moral	58
Gambar 4. 1 Halaman Utama Adobe Animate CC 2018.....	59
Gambar 4. 2 Menu dalam halaman utama Adobe Animate CC 2018.....	60
Gambar 4. 3 Halaman kerja Adobe Animate CC 2018.....	60
Gambar 4. 4 Menu Properties	61
Gambar 4. 5 Halaman AIR for Android Setting	62
Gambar 4. 6 Halaman Deployment Setting	63
Gambar 4. 7 Halaman Icons Setting	64
Gambar 4. 8 Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Loading	65
Gambar 4. 9 Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Menu Utama	66
Gambar 4. 10 Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Menu Lanjutan.....	67
Gambar 4. 11 Button pada Versi Baca Manual.....	68
Gambar 4. 12 Button pada Versi Baca Otomatis	68
Gambar 4. 13 Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 1	69

Gambar 4. 14	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 2.....	70
Gambar 4. 15	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 3	71
Gambar 4. 16	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 4	71
Gambar 4. 17	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 5	72
Gambar 4. 18	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 6	72
Gambar 4. 19	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 7	73
Gambar 4. 20	Tampilan Lembar Kerja pada Halaman Scene 8	74
Gambar 4. 21	Menu Convert to Symbol.....	75
Gambar 4. 22	Tampilan Menu Properties	75
Gambar 4. 23	Button Play	76
Gambar 4. 24	Code dari Button Play.....	76
Gambar 4. 25	Button Musik On dan Off.....	77
Gambar 4. 26	Code dari Button Musik Off.....	77
Gambar 4. 27	Code dari Button Musik On.....	78
Gambar 4. 28	Button Exit dan Dialog Exit	79
Gambar 4. 29	Code dari Button Exit	79
Gambar 4. 30	Code dari Dialog Exit	79
Gambar 4. 31	Button Previous Page dan Next Page	80
Gambar 4. 32	Code dari Button Next Page dan Previous Page.....	80
Gambar 4. 33	Button Sound Off dan Sound On.....	80
Gambar 4. 34	Code dari Button Sound Off.....	81
Gambar 4. 35	Code dari Button Sound On.....	81
Gambar 4. 36	Button Show dan Button Hide.....	81
Gambar 4. 37	Code dari Button Show dan Button Hide	82
Gambar 4. 38	Contoh Timeline Animasi Frame by Frame	83
Gambar 4. 39	Contoh Timeline Animasi dengan Motion Classic Tween.....	83
Gambar 4. 40	Posisi awan pada frame 1	83
Gambar 4. 41	Posisi awan pada frame 300	84
Gambar 4. 42	Timeline Animasi Kupu – Kupu.....	84
Gambar 4. 43	Ilustrasi Animasi Kupu-Kupu.....	84
Gambar 4. 44	Timeline Animasi Katak.....	85

Gambar 4. 45	Ilustrasi pergerakan katak antar frame.....	85
Gambar 4. 46	Timeline animasi ayam betina merah.....	86
Gambar 4. 47	Ilustrasi pergerakan ayam betina merah antar frame.....	86
Gambar 4. 48	Timeline animasi ayam betina putih.....	86
Gambar 4. 49	Ilustrasi pergerakan ayam betina putih.....	86
Gambar 4. 50	Timeline animasi Telur Ayam.....	87
Gambar 4. 51	Ilustrasi pergerakan Telur Ayam antar frame.....	87
Gambar 4. 52	Timeline animasi Drago 1.....	87
Gambar 4. 53	Ilustrasi pergerakan Drago 1 antar frame.....	88
Gambar 4. 54	Timeline animasi Drago 2.....	88
Gambar 4. 55	Ilustrasi pergerakan Drago 2 antar frame.....	88
Gambar 4. 56	Timeline animasi Rembo 1.....	89
Gambar 4. 57	Ilustrasi pergerakan Rembo 1 antar frame.....	89
Gambar 4. 58	Timeline animasi Rembo 2.....	89
Gambar 4. 59	Ilustrasi pergerakan Rembo 2 antar frame.....	89
Gambar 4. 60	Timeline Animasi Pertarungan.....	90
Gambar 4. 61	Ilustrasi Pergerakan Pertarungan antar frame.....	90
Gambar 4. 62	Timeline animasi Elang.....	90
Gambar 4. 63	Ilustrasi pergerakan Elang antar frame.....	91
Gambar 4. 64	Halaman Menu Publish Setting.....	91
Gambar 4. 65	Halaman Menu Publish Setting.....	92
Gambar 4. 66	Proses Publishing.....	92
Gambar 4. 67	Proses Publish Selesai.....	92
Gambar 4. 68	Tampilan Halaman Loading pada Simulator.....	93
Gambar 4. 69	Tampilan Halaman Menu Utama pada Simulator.....	93
Gambar 4. 70	Tampilan Halaman Menu Lanjutan pada Simulator.....	94
Gambar 4. 71	Tampilan Halaman Isi Scene 1 pada Simulator.....	94
Gambar 4. 72	Tampilan Halaman Isi Scene 2 pada Simulator.....	94
Gambar 4. 73	Tampilan Halaman Isi Scene 3 pada Simulator.....	95
Gambar 4. 74	Tampilan Halaman Isi Scene 4 pada Simulator.....	95
Gambar 4. 75	Tampilan Halaman Isi Scene 5 pada Simulator.....	95

Gambar 4. 76	Tampilan Halaman Isi Scene 6 pada Simulator.....	96
Gambar 4. 77	Tampilan Halaman Isi Scene 7 pada Simulator.....	96
Gambar 4. 78	Tampilan Halaman Pesan Moral pada Simulator	96
Gambar 4. 79	Tampilan Halaman Exit pada Simulator.....	97
Gambar 4. 80	<i>Diagram Pie</i> 1.....	103
Gambar 4. 81	<i>Diagram Pie</i> 2.....	104
Gambar 4. 82	<i>Diagram Pie</i> 3.....	105
Gambar 4. 83	<i>Diagram Pie</i> 4.....	106
Gambar 4. 84	<i>Diagram Pie</i> 5.....	107
Gambar 4. 85	<i>Diagram Pie</i> 6.....	109
Gambar 4. 86	<i>Diagram Pie</i> 7.....	110
Gambar 4. 87	<i>Diagram Pie</i> 8.....	111
Gambar 4. 88	<i>Diagram Pie</i> 9.....	112
Gambar 4. 89	<i>Diagram Pie</i> 10.....	113
Gambar 4. 90	Halaman hasil pencarian aplikasi	114
Gambar 4. 91	Halaman download aplikasi.....	114
Gambar 4. 92	Proses download aplikasi.....	115
Gambar 4. 93	Tampilan Aplikasi terpasang	115
Gambar 4. 94	Ulasan dari Pengguna	117

INTISARI

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat mobile. Fitur dalam smartphone yang bervariasi membuatnya bukan sekedar sebagai alat komunikasi, bermacam aplikasi dan game bahkan sangat menarik pengguna smartphone terutama anak-anak. Smartphone memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan sifat anak. Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Selain itu diperlukan media edukasi yang membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam tumbuh dan berkembang diluar kegiatan belajarnya disekolah. Salah satu media edukasi sekaligus media hiburan adalah Dongeng. Penyampaian pesan moral melalui nilai-nilai positif yang terkandung dalam isi dongeng, biasanya lebih di dengarkan anak.

Dari kondisi ini aplikasi yang ingin penulis kembangkan ialah aplikasi dongeng pada android, yaitu sebuah aplikasi yang membantu perkembangan anak agar anak menjadi gemar membaca atau mendengarkan cerita yang disajikan dengan interaktif pada smartphone. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu studi pustaka, literatur dan kuesioner. Untuk mengevaluasi aplikasi digunakan analisis SWOT.

Dengan aplikasi ini diharapkan pengguna dapat meningkatkan minat membaca dongeng dan daya berfikir yang kreatif. Selain itu dongeng yang disajikan berisi pesan moral yang mudah dipahami anak. Pesan moral yang disampaikan dalam dongeng merupakan petunjuk bertingkah laku di masyarakat, ajaran baik dan buruk, bermakna dan penuh suri tauladan. Melalui pesan moral juga dapat melatih perasan emosi, menghayati berbagai lakon dikehidupan manusia dan dapat berperan dalam proses pembentukan watak seorang anak.

Kata Kunci : Aplikasi, Android, Dongeng, Fabel, Anak

ABSTRACT

Today's technology is increasingly rapid, especially on mobile devices. Varied smartphone features make it not just a communication tool, a variety of applications and games and even very attractive smartphone users, especially children. Smartphones have positive and negative effects that can affect behavior and children's behavior. For this reason, the role of parents is very important in the development of technology that is very advanced today. In addition, educational media are needed that help parents to assist children in growing and developing outside of their learning activities at school. One medium of education as well as entertainment media is Fairy Tales. Submission of moral messages through positive values contained in the content of fairy tales, is usually more heard by children.

From this condition the application that the author wants to develop is a fairy tale application on android, which is an application that helps the development of children so that children become fond of reading or listening to stories presented interactively on smartphones. The method used for data collection is library research, literature and questionnaires. To evaluate the application, a SWOT analysis is used.

With this application, users are expected to be able to increase interest in reading fairy tales and creative thinking power. In addition, fairy tales are presented containing moral messages that are easily understood by children. The moral message conveyed in fairy tales is an indication of behavior in society, good and bad teachings, meaningful and full of good example. Through moral messages, it can also train emotional feelings, live various plays in human life and can play a role in the process of forming a child's character.

Keywords: *Application, Android, Fairytale, Fable, Child*