

**PERANCANGAN DAN ANALISIS APLIKASI CERITA RAKYAT BIMA**

**BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ofan**

**10.12.4929**

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

**PERANCANGAN DAN ANALISIS APLIKASI CERITA RAKYAT BIMA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ofan**

**10.12.4929**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN ANALISIS APLIKASI CERITA RAKYAT BIMA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ofan**

**10.12.4929**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 April 2017

Dosen Pembimbing,



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302112**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN ANALISIS APLIKASI CERITA RAKYAT BIMA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ofan**

**10.12.4929**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Januari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satva, M.Kom**  
NIK. 190302126



**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
NIK. 190302185



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Februari 2018



**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, 8 Februari 2018



Ofan

NIM.10.12.4929

## MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah : 5-8)

“Seseorang yang optimis akan melihat adanya kesempatan dalam setiap malapetaka, sedangkan orang pesimis melihat malapetaka dalam setiap Kesempatan”

( Nabi Muhammad SAW )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah swt, berkat limpahan rahmat dan karunia-nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Saya mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua saya dan keluarga yang senantiasa selalu mendoakan supaya saya segera lulus.
3. Untuk teman-temanku Sistem Informasi Universitas Amikom, “Sandi, Putro, ipul, ricki, andri dan teman-teman angkatan 2010” semoga kalian selalu menjadi yang terbaik.
4. Untuk teman-teman kostku, feri, indra, bang ivan, roger, fadlin, yusril dan teman-teman yang lain yang tidak dapat saya sebutkan. Terima kasih atas Do’a dan suport nya.
5. **UNTUK ALMAMATERKU, UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA SEMAKIN MAJU.**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat hidayah dan rahmat-nya akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai derajat sarjana jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Laporan Skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Kusnawi S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom, Ibu Windha Mega Pradya D, M.Kom, dan Bapak Kusnawi, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Bapak, Ibu, Kakak dan semua keluarga tercinta.
6. Teman-teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi angkatan 2010 Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh jajaran dosen dan staf karyawan Universitas Amikom Yogyakarta
8. Teman-teman kost yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik secara material maupun spiritual sehingga terelesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih mempunyai banyak kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bangsa Indonesia.

Yogyakarta, 8 Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Cerita Rakyat Bima .....	9
2.3	Android.....	10
2.3.1	Pengertian Android .....	10
2.3.2	Arsitektur Android .....	11
2.3.3	Perkembangan Versi Andoid .....	13
2.4	Tahapan Pengembang Sistem.....	14
2.4.1	SDLC .....	14
2.5	Sistem Data Base .....	18
2.6	Bahasa Basis Data (SQL) .....	19
2.7	Sqlite.....	21
2.8	Eclipse .....	22
2.9	UML (Unified Modelling Language) .....	23
2.9.1	Pengertian UML.....	23
2.9.2	Tujuan UML .....	24
2.9.3	Use Case Diagram .....	24
2.9.4	Class Diagram .....	26
2.9.5	Sequence Diagram .....	26
2.9.6	Activity Diagram.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>29</b>
3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	29
3.2	Analisis Sistem .....	32
3.2.1	Analisis Swot.....	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	32
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	33

3.3	Perancangan Sistem.....	34
3.3.1	Perancangan UML .....	35
3.3.1.1	Use Case Diagram.....	35
3.3.1.2	Activity Diagram.....	36
3.3.1.3	Class Diagram .....	39
3.3.1.4	Sequence Diagram .....	39
3.3.2	ERD.....	41
3.3.3	RAT.....	41
3.3.4	Perancangan Basis Data Tabel .....	42
3.4	Rancangan Tampilan .....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Implementasi .....	47
4.1.1	Implementasi Data Base.....	47
4.1.2	Implementasi User Interface .....	48
4.1.2.1	Tampilan Splash Screen .....	48
4.1.2.2	Tampilan Menu Utama.....	49
4.1.2.3	Tampilan Judul Cerita .....	50
4.1.2.4	Tampilan Kisah .....	50
4.1.2.5	Tampilan Bantuan .....	51
4.1.2.6	Tampilan Tentang .....	52
4.1.2.7	Tampilan Menu Keluar .....	53
4.2	Pembahasan .....	53
4.2.1	Susunan Class .....	54
4.2.2	<i>SplashScreen.java</i> .....	54
4.2.3	<i>MenuUtama.java</i> .....	56

4.2.4	Judul.java .....	58
4.2.5	Detail.java .....	61
4.2.6	Tentang.java .....	64
4.2.7	Bantuan.java.....	65
4.3	Uji Coba Program .....	66
4.3.1	White Box Testing .....	66
4.3.2	Black Box Testing.....	67
4.3.3	Uji Coba Aplikasi Pada Smartphone.....	70
4.3.4	Proses Instalasi .....	72
BAB V PENUTUP.....		75
5.1	KESIMPULAN .....	75
5.2	SARAN .....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77

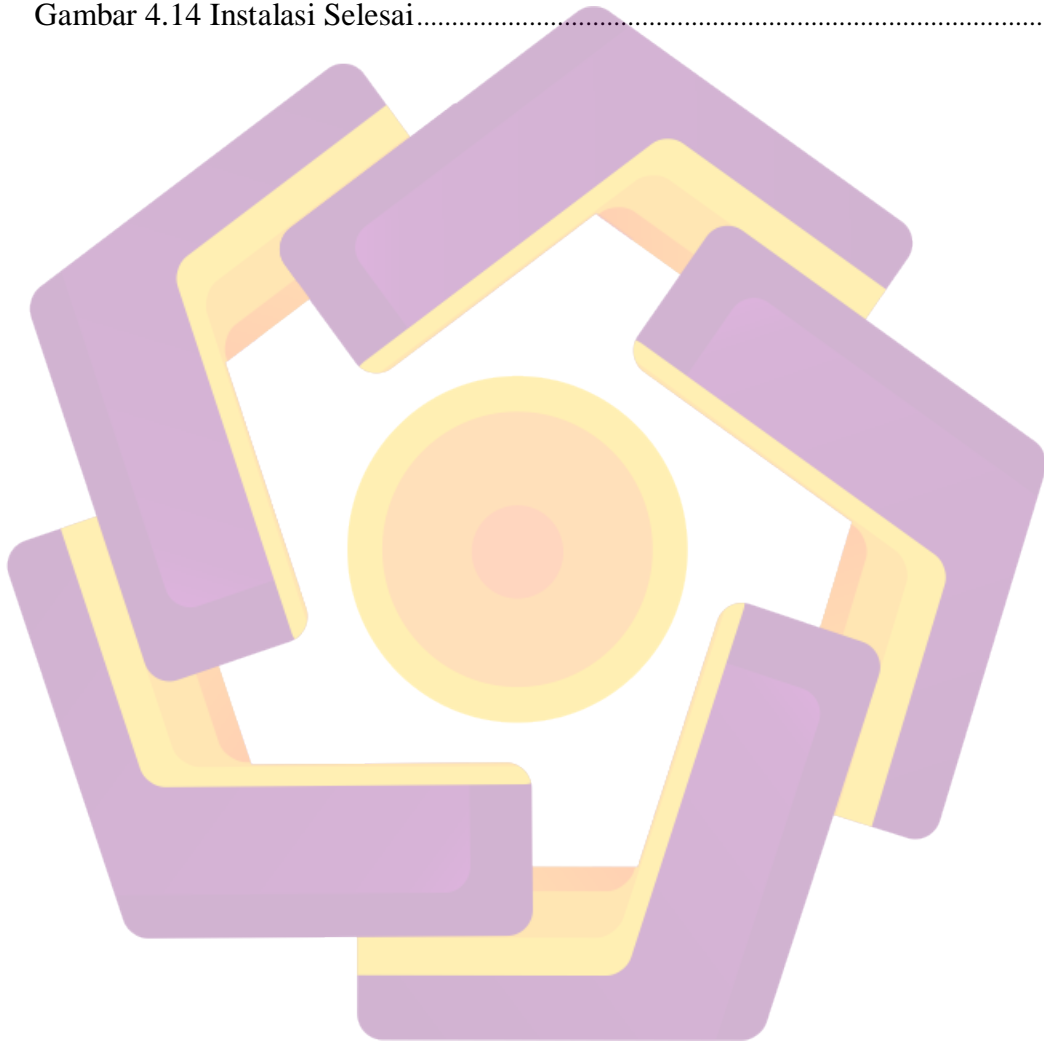
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penulis .....	7
Tabel 2.2 Perkembangan Versi Android .....	13
Tabel 2.3 Tipe Domain Standart SQL-92 .....	20
Tabel 2.4 Use Case Diagram .....	25
Tabel 2.5 Class Diagram .....	26
Tabel 2.6 Sequence Diagram .....	27
Tabel 2.7 Activity Diagram .....	28
Tabel 3.1 Analisis Swot .....	30
Tabel 3.2 Strategi Swot .....	31
Tabel 3.3 Device Uji Coba .....	33
Tabel 3.4 Tabel Cerita .....	42
Tabel 4.1 Black Box Testing .....	68
Tabel 4.2 Uji Coba Pada Smartphone .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	11
Gambar 2.2 Tahapan Pengembang Sistem .....	14
Gambar 2.3 Eclipse.....	23
Gambar 3.1 Use Case .....	35
Gambar 3.2 Activity Diagram Cerita Bima .....	37
Gambar 3.3 Activity Diagram Bantuan .....	38
Gambar 3.4 Activity Diagram Tentang .....	38
Gambar 3.5 Class Diagram .....	39
Gambar 3.6 Sequence Diagram Cerita Bima .....	40
Gambar 3.7 Sequence Diagram Bantuan .....	40
Gambar 3.8 Sequence Diagram Tentang.....	40
Gambar 3.9 ERD .....	41
Gambar 3.10 RAT.....	42
Gambar 3.11 Interface Splash Screen .....	43
Gambar 3.12 Interface Menu Utama.....	44
Gambar 3.13 Interface Judul.....	44
Gambar 3.14 Interface Cerita .....	45
Gambar 3.15 Interface Bantuan .....	46
Gambar 3.16 Interface Tentang.....	46
Gambar 4.1 Data Base.....	47
Gambar 4.2Tampilan Splash Screen .....	48
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Judul Cerita .....	50
Gambar 4.5 Tampilan Kisah.....	51
Gambar 4.6 Tampilan Bantuan .....	52
Gambar 4.7 Tampilan Tentang.....	52
Gambar 4.8 Tampilan Keluar .....	53

Gambar 4.9 Susunan Class.....	54
Gambar 4.10 Syntax Error.....	67
Gambar 4.11 File.apk.....	72
Gambar 4.12 Langkah Awal Penginstalan.....	73
Gambar 4.13 Proses Instalasi.....	73
Gambar 4.14 Instalasi Selesai.....	74





## INTISARI

Bima merupakan salah satu daerah yang berada di provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB). Sama halnya dengan daerah lain di Bima juga banyak terdapat cerita rakyat yang beredar dikalangan masyarakat. Saat ini sudah banyak sekali yang menyediakan buku-buku cerita sejarah Bima. Namun semua itu membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkannya selain itu juga dikarenakan dalam satu buku hanya berisi satu cerita.

Agar cerita rakyat Bima tidak dilupakan dapat dilakukan dengan cara membuat aplikasi cerita rakyat Bima berbasis android. Dengan aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan tentang sejarah-sejarah yang ada di kabupaten Bima. Selain itu juga dapat membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui cerita rakyat Bima yang dibuat dalam bentuk aplikasi android.

Pada aplikasi ini terdapat cerita sejarah-sejarah tentang masa lampau yang terjadi di daerah Bima. Selain itu aplikasi android ini juga bisa menjadi sarana dan sebagai ilmu pengetahuan tentang cerita yang berada di daerah Bima. Aplikasi ini dirancang dapat menampilkan gambar dan suara yang bertujuan memudahkan pengguna untuk memahami isi cerita.

**Kata Kunci:** Cerita Rakyat Bima, Aplikasi Android, Media Pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Bima is one of the areas located in the province of West Nusa Tenggara (NTB). Similar to other areas in Bima there are also many folklore circulating among the people. We have a lot of books that provide history books Bima. But all that costs are not small to get it but it is also because in one book only contains one story.*

*So that Bima folklore is not forgotten can be done by making the application of folklore based Bima android. With this application can provide knowledge about the existing history in Bima district. In addition it can also help the surrounding community to know the story of the people of Bima made in the form of android applications.*

*In this application there are historical stories about the past that occurred in the area of Bima. In addition, this android application can also be a means and as a science of stories that are in the area of Bima. This app is designed to display images and sounds that aims to make it easier for users to understand the content of the story.*

**Keywords:** *Folklore Bima, Android Application, Learning Media*

