

**APLIKASI CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Ghifari Gasim  
11.11.5610**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**APLIKASI CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ghifari Gasim**

**11.11.5610**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS  
ANDROID**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

**Ghifari Gasim**

**11.11.5610**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Desember 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Sudarmawan, MT**

**NIK. 190302035**

## PENGESAHAN

### APLIKASI CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

**Ghifari Gasim**  
11.11.5610

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Mei 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Krisnawati, S.Si,MT  
NIK. 190302038

Dony Arivus, M.Kom  
NIK. 190302128

Hartatik, ST, M.Cs  
NIK. 190302232



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Juni 2016

**KETUA STMikom YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Savanto, M.M  
NIK.190302001

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 06 Juni 2016

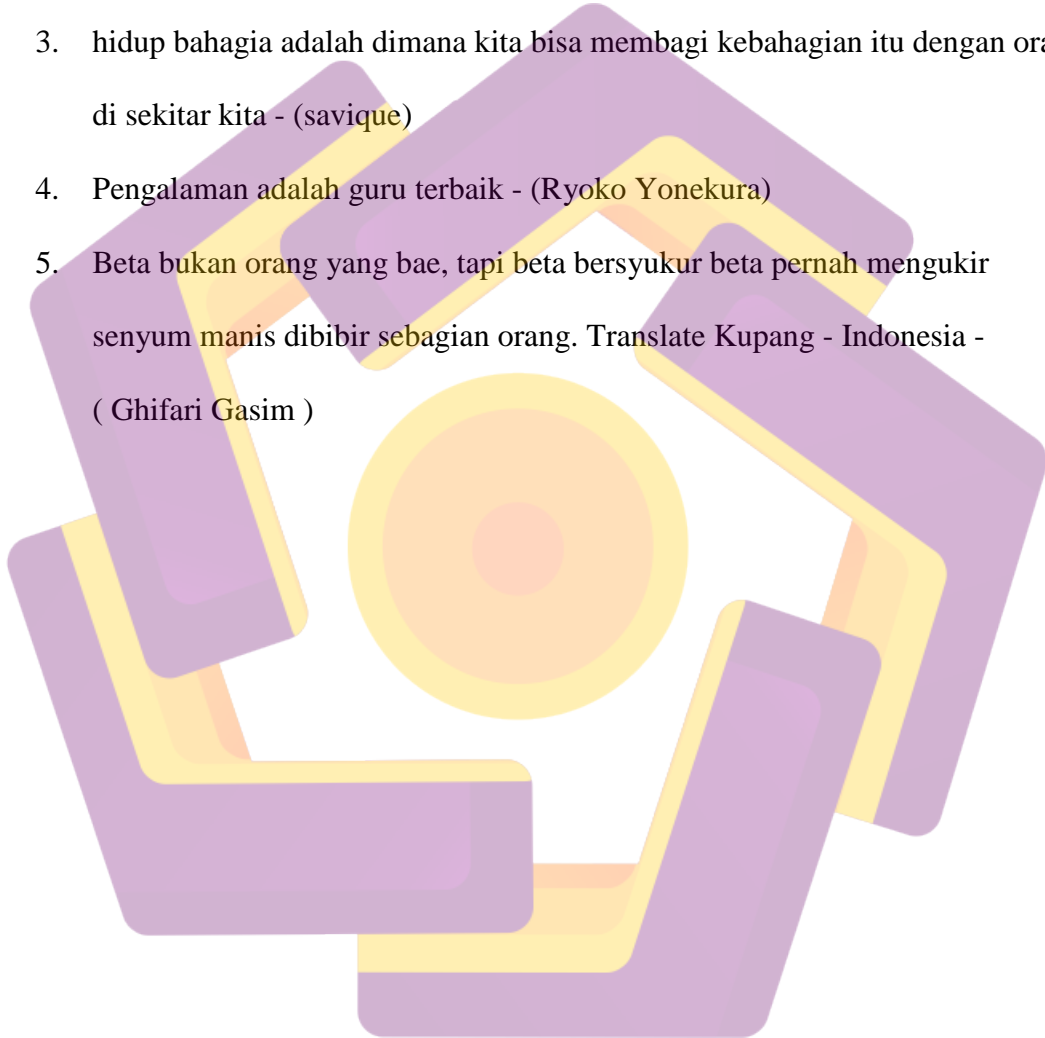


Ghifari Gasim

NIM. 11.11.5610

## MOTTO

1. Belajar Dari Kemarin, Hidup Untuk Hari ini, Dan Harapan Untuk Besok-  
(Albert Eistein)
2. Teman adalah keluarga yang kita pilih- (John saviqne capone/catatan si boy )
3. hidup bahagia adalah dimana kita bisa membagi kebahagiaan itu dengan orang di sekitar kita - (saviqne)
4. Pengalaman adalah guru terbaik - (Ryoko Yonekura)
5. Beta bukan orang yang bae, tapi beta bersyukur beta pernah mengukir senyum manis dibibir sebagian orang. Translate Kupang - Indonesia -  
( Ghifari Gasim )



## PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atasrahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini. Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan. Syafaat mu akan ku tunggu selalu. Amin.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya

kepada :

1. Kelima orang tua saya, Bapak ( Gasim ), Mama Sayang ( Chadijah Djumadi ), Mama ( Nur ), Bapa ( Jawas ), Mama sayang ( Ema ), biar abang nakal, abang kurang ajar, abang banyak minta, banyak mau, tapi mama deng bapa selalu sabar hadapi abang, selalu nasehat abang biar abang jadi lebih baik, terima kasih sudah hadir didalam hidup saya, dan telah mendidik saya hingga seperti sekarang ini, yang tak pernah berhenti berdoa untuk anak-anaknya, yang selalu ada ketika anaknya membutuhkan, terima kasih Ibu-Bapak.
2. Adik-adik saya ( Indah Sumayah Gasim ), ( Shafira Gasim ), (Fadilah Jawas), ( Lia Marpaung ) terima kasih sudah jadi penyemangat ditanah jawa, susah senang sama-sama.
3. Terima kasih buat ( Nur Hayati ), udah bisa jadi adek, jadi kakak, jadi sahabat, jadi, jadi semuanya yang beta mau, terima kasih banyak udah memberi semangat.
4. Danke banyak-banyak buat ( Romzy Djibrán ), ( Mba Anggi ), ( Brader Nata ), ( Brader Ipoy ), ( Brader Enda ), yang telah bersama-sama berbagi cerita,

mengkritik diri, memberi semangat, terima kasih atas semua kebahagiaan dan dukanya.

5. Keluarga di konter ( Kae Arix ), ( Bang Johan ), ( Anga ), ( Bang oji ), ( Om Sigit ), terima kasih banyak buat candaan dan tawanya.
6. Terima Kasih Buat Rakat-rakat Concat yang sudah temani nongkrong, berbagi cerita dan waktunya selama di perantauan ini.
7. Terima kasih buat masyarakat solor yang di Timoho, sudah mau menemani saya berbagi cerita, memberi semangat, terima kasih atas semua kebahagiaan dan dukanya.
8. Terima kasih kepada Tiffany Djow udah selalu memberi semangat.
9. Bapak Sudarmawan, MT yang telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Danke banya for Abang Ivan, brada Ozan, brada Udi, brada Atiko, brada brada Rio, ade Aloka, abang Tajul, keluarga dari Indonesia Timur, perantau yang memberi semangat, berbagi kisah tentang dunia, terima kasih atas semua kebahagiaan dan dukanya.
11. Novika Sari perempuan yang selalu ada disetiap waktu, terima kasih atas doa, dukungan, cinta dan kasih sayangnya.
12. Terima kasih buat Keluarga Besar Original di Jogja yang udah berbagi cerita dan suka dukanya.
13. Terima kasih buat Dee Alhans deng Lydia Haba suh mau jadi sodara yang setia baganggu buat ketawa saat otak jenuh deng ini skripsi.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Aplikasi Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Berbasis Android” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT.selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan sekaligus Dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
3. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita – cita
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 06 Juni 2016

Penulis  
Ghifari Gasim

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Metode Pembangunan .....	7
2.3 Pengenalan Android .....	7
2.3.1 Sejarah Android .....	7
2.3.2 Definisi Android .....	8
2.3.3 Kelebihan Android.....	9
2.3.4 Arsitektur Android.....	11
2.3.5 Fundamental Aplikasi.....	14
2.3.6 Versi Android .....	16
2.4 Bahasa Pemrograman .....	17
2.4.1 Pengertian Java .....	17
2.5 Analisis Sistem.....	18
2.5.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	18
2.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.5.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	20
2.6 Perancangan Sistem.....	21
2.6.1 UML ( Unified Modelling Language) .....	21
2.6.1.1 Use Case Diagram .....	22
2.6.1.2 Activity Diagram.....	24

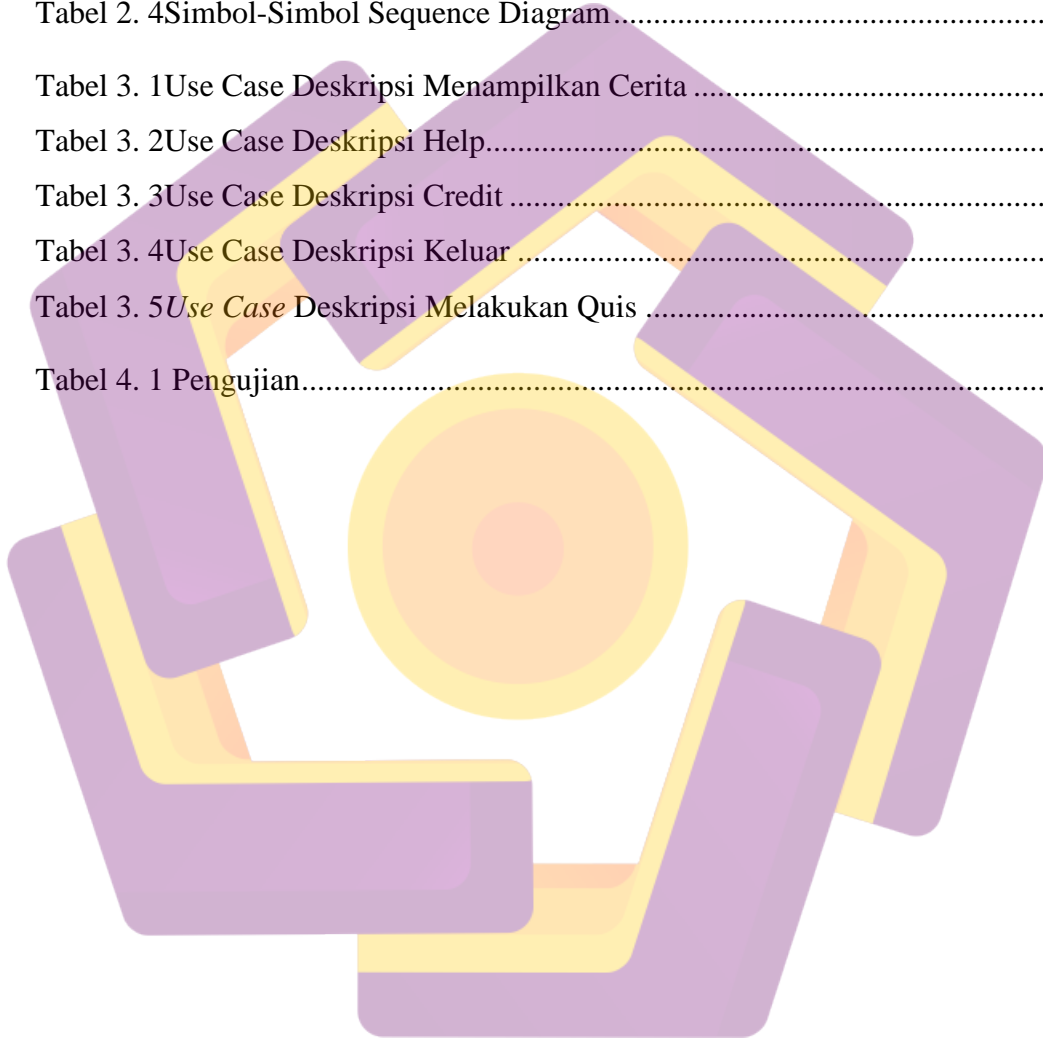
2.6.1.3	Class Diagram .....	26
2.6.1.4	Sequence Diagram.....	27
2.7	Cerita Rakyat.....	28
2.7.1	Definisi Cerita Rakyat .....	28
2.7.2	Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	29
2.7.3	Macam-macam Cerita Rakyat .....	30
2.8	SQLite .....	31
2.9	JSON (Javascript Object Notation).....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>34</b>
3.1	Analisis Sistem.....	34
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	34
3.1.1.1	Analisis Kekuatan (Strenght) .....	34
3.1.1.2	Kelemahan (Weakness).....	34
3.1.1.3	Peluang (Opportunity).....	35
3.1.1.4	Ancaman (Threats).....	35
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.4	Perancangan Sistem.....	39
3.4.1	Perancangan Proses.....	39
3.4.1.1	Use Case Diagram .....	39

3.4.1.2	Activity Diagram.....	44
3.4.1.4	Sequence Diagram.....	50
3.5	Perancangan User Interface.....	56
3.5.1	Rancangan Splash Screen.....	56
3.5.2	Rancangan Menu Utama.....	57
3.5.3	Rancangan Menu Kabupaten.....	58
3.5.4	Rancangan Menu Help.....	59
3.5.5	Rancangan Menu Credit.....	60
3.5.6	Rancangan Menu Keluar.....	61
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1	Implementasi dan Pembahasan Case Menampilkan Cerita.....	62
4.2	Implementasi Program .....	66
4.2.1	Manual Program .....	66
4.2.1.1	Tampilan SplashScreen.....	66
4.2.1.2	Tampilan Menu Utama.....	67
4.2.1.3	Tampilan Bantuan/Help .....	68
4.2.1.4	Tampilan Menu Credit/Tentang.....	69
4.2.1.5	Tampilan Menu Keluar .....	70
4.2.1.6	Tampilan Daftar Kabupaten .....	70
4.2.1.7	Tampilan Daftar Cerita.....	72

4.2.1.8	Tampilan Isi Cerita .....	73
4.3	Manual Instalasi .....	74
4.4	Pemeliharaan Sistem .....	78
4.5	Pembahasan .....	78
4.5.1	Pembahasan Listing Program .....	78
4.5.1.1	Class SplashScreen .....	78
4.5.1.2	Class DashboardActivity .....	79
4.5.1.3	Class Help .....	80
4.5.1.4	Class Credit .....	80
4.5.1.5	Class DetailCeritaActivity .....	81
4.5.1.6	Class KotaListAdapter .....	81
4.5.2	Pembahasan Interface .....	82
4.5.2.1	Menu Utama .....	82
4.5.2.2	Daftar Kabupaten .....	85
4.5.2.3	Daftar Cerita .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>87</b>
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram .....	22
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Activity Diagram .....	25
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Class Diagram .....	26
Tabel 2. 4 Simbol-Simbol Sequence Diagram .....	27
Tabel 3. 1 Use Case Deskripsi Menampilkan Cerita .....	40
Tabel 3. 2 Use Case Deskripsi Help .....	42
Tabel 3. 3 Use Case Deskripsi Credit .....	42
Tabel 3. 4 Use Case Deskripsi Keluar .....	43
Tabel 3. 5 Use Case Deskripsi Melakukan Quiz .....	43
Tabel 4. 1 Pengujian .....	64

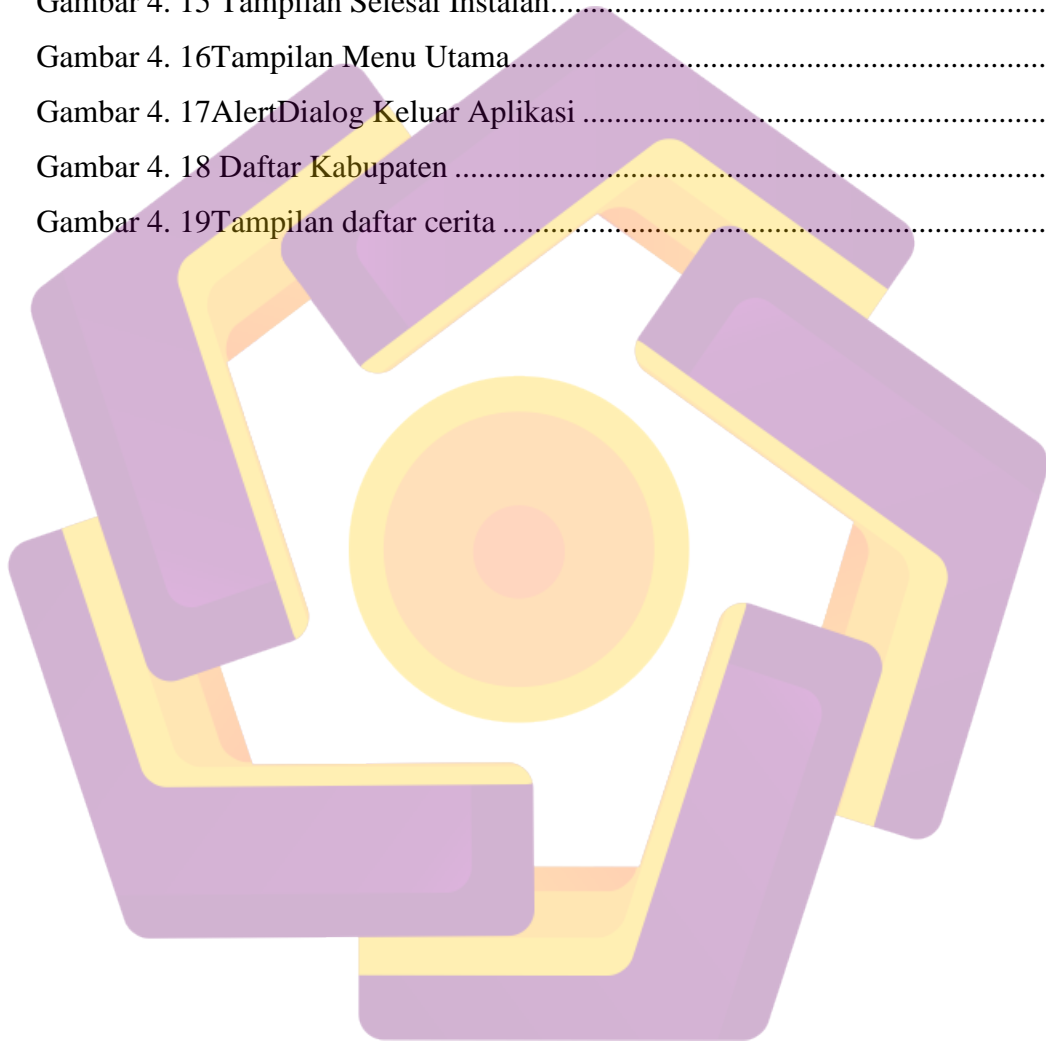




## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Arsitektur Android .....	14
Gambar 3. 1Use Case Diagram.....	40
Gambar 3. 2Activity Diagram Menampilkan Cerita.....	44
Gambar 3. 3Activity Diagram Menu Help.....	45
Gambar 3. 4Activity Diagram Menu Credit .....	46
Gambar 3. 5Activity Diagram Menu Keluar.....	47
Gambar 3. 6Activity Diagram Quiz .....	48
Gambar 3. 7Class Diagram .....	49
Gambar 3. 8Sequence Diagram Menampilkan Cerita.....	51
Gambar 3. 9Sequence Diagram Menu Help .....	52
Gambar 3. 10Sequence Diagram Menu Credit .....	53
Gambar 3. 11Sequence Diagram Menu Keluar .....	54
Gambar 3. 12Sequence Diagram Quiz .....	55
Gambar 3. 13Rancangan Splash Screen.....	56
Gambar 3. 14Rancangan Menu Utama .....	57
Gambar 3. 15Rancangan Daftar Kabupaten.....	58
Gambar 3. 16Rancangan Daftar Menu Help.....	59
Gambar 3. 17Rancangan Daftar Menu Credit.....	60
Gambar 3. 18Rancangan Daftar Menu Keluar.....	61
Gambar 4. 1 Tabel Cerita.....	63
Gambar 4. 2 Tabel Kota.....	63
Gambar 4. 3 Tabel Quiz.....	63
Gambar 4. 4Tampilan Splash Screen .....	66
Gambar 4. 5Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4. 6 Tampilan Help/Bantuan .....	68
Gambar 4. 7 Tampilan Credit.....	69
Gambar 4. 8 Tampilan Peringatan Keluar Aplikasi.....	70
Gambar 4. 9 Tampilan Daftar Kabupaten.....	71

Gambar 4. 10 Tampilan Daftar Cerita Rakyat .....	72
Gambar 4. 11 Halaman isi cerita.....	73
Gambar 4. 12Membuka Lokasi file APK .....	74
Gambar 4. 13Tampilan Konfirmasi Penginstalan.....	75
Gambar 4. 14Tampilan Proses Penginstalan.....	76
Gambar 4. 15 Tampilan Selesai Instalasi.....	77
Gambar 4. 16Tampilan Menu Utama.....	83
Gambar 4. 17AlertDialog Keluar Aplikasi .....	84
Gambar 4. 18 Daftar Kabupaten .....	85
Gambar 4. 19Tampilan daftar cerita .....	86



## INTISARI

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

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk memudahkan dan memperkenalkan cerita rakyat dari 21 kabupaten di NTT kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat NTT.

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

## **ABSTRACT**

*Android is an open source operating system developed by Google. The rapid development of technology allows developers to create a variety of application to facilitate informaton.*

*Folklore is stories from the community and develop in society in the past that characterizes every nation that has a diverse culture, which includes a rich culture and history of each nation possessed. In general, folklore tells of an incident in a place or origin of a place. The characters that appear in folklore generally expressed in the form of animals, humans and gods.*

*The objective of this application is to facilitate and introduce folklore originating from the 21 districts in NTT, to all the people of Indonesia, especially to the people from NTT.*

**Keywords** :*Folklore NTT, folklore, android*