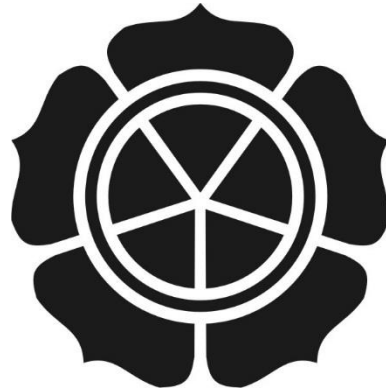


**APLIKASI CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Theodorus Febrianto Desa

12.11.6070

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

**APLIKASI CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Theodorus Febrianto Desa

12.11.6070

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Theodorus Febrianto Desa

12.11.6070

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2015

Dosen Pembimbing,

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH

BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Theodorus Febrianto Desa

12.11.6070

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, MT
NIK.190302228

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 17 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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.

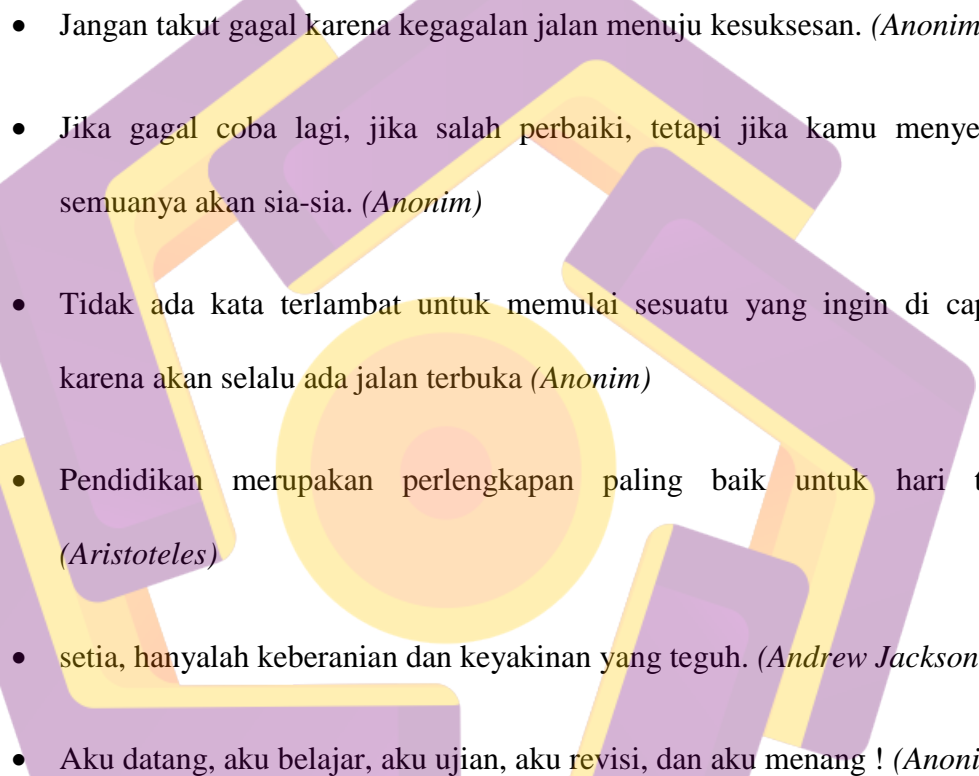
Yogyakarta, 17 September 2016



Theodorus Febrianto Desa

NIM 12.11.6070

MOTTO

- 
- Jangan takut gagal karena kegagalan jalan menuju kesuksesan. (*Anonim*)
 - Jika gagal coba lagi, jika salah perbaiki, tetapi jika kamu menyerah semuanya akan sia-sia. (*Anonim*)
 - Tidak ada kata terlambat untuk memulai sesuatu yang ingin di capai, karena akan selalu ada jalan terbuka (*Anonim*)
 - Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*)
 - setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh. (*Andrew Jackson*)
 - Aku datang, aku belajar, aku ujian, aku revisi, dan aku menang ! (*Anonim*)

PERSEMBAHAN

Puji Nama TUHAN, terima kasih TUHAN YESUS atas semuanya, atas segala yang TUHAN anugerahkan kepada saya, penyertaan TUHAN yang sempurna dalam hidup saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- TUHAN YESUS ku yang luar biasa dahsyatnya pekerjaan tangan-NYA dalam hidup saya.
- Orangtuaku Bapak Antonius Aleksisus Meti dan Ibu Selestina Laetitia yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang . Mengajarkan tentang rasa bersyukur akan sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luar biasa tak ternilai hanya untuk anakmu. Terima kasih. Semoga Tuhan senantiasa membimbing ku di jalan yang benar untuk selalu berbakti kepada kedua orang tua.
- Adik dan kakak, Risna, Riani, Nia dan Icha yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menjalani hidup dan motivasiku untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.
- Bapak Dony Ariyus, M.Kom, yang telah sabar membimbing project skripsi saya dan meluangkan waktu saat saya memerlukan konsultasi.
- Pacar Gresi Sarman yang selalu menemani dan memberikan semangat.

- Mas Edy, Mas Diosy yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi sehingga meminimalkan kesalahan kata-kata dalam dokumen.
- Sahabat yang selalu ada : Haniel, Anggi, Isty, Hari, Willy, Irko, Dayat, Muhammad, A'an, Andro, Joko, Pamungkas dan semuanya yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan supportnya.
- Teman-teman kelas TI 05 dan teman-teman STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menemani dan memberikan pengalaman selama kuliah.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada TUHAN YESUS KRISTUS atas anugerah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan aplikasi dan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Cerita Rakyat Dan Lagu Daerah Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Peta Kebun Binatang Dan Kebun Raya Gembira Loka Yogyakarta Berbasis Android”, skripsi ini dimaksudkan agar pengunjung mendapatkan lokasi peta Kebun Binatang dan Kebun Raya Gembira Loka Yogyakarta secara tepat, menarik dan informatif.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Kedua orangtua Bapak Antonius Aleksius Meti dan Ibu Selestina Laetitia yang selalu menuntun dan memberikan kepercayaan kepada penulis sampai saat ini.
5. My Lovely Maria Gratia Prima Sarman terima kasih yaa untuk semuanya, semangatnya, telah mendukung dan mengsupport penuh tulisahku ini. Love U :* :*
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
7. Keluarga besar S1 Teknik Informatika 12-S1TI-05.
8. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 Agustus 2015



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Pengenalan Android	7

2.2.1 Sejarah Android	7
2.2.2 Definisi Android	8
2.2.3 Arsitektur Android	9
2.2.4 Fundamental Aplikasi	13
2.2.5 Versi Android	15
2.3 Analisis Sistem	16
2.3.1 Analisi Kelemahan Sistem	17
2.3.2 Analisi Kebutuhan Sistem.....	18
2.3.3 Analisi Kelayakan Sistem.....	19
2.4 Metode Perancangan Sistem	20
2.5 Cerita Rakyat Dan Lagu Daerah.....	24
2.5.1 Definisi Cerita Rakyat	24
2.5.2 Definisi Lagu Daerah	25
2.5.3 Jenis-jenis Cerita Rakyat	25
2.5.4 Jenis-jenis Lagu Daerah	26
2.5.5 Ciri-ciri Cerita Rakyat...	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Analisi Sistem	29
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	29

3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.2 Perancangan Sistem	35
3.2.1 Konsep	35
3.2.2 Design.....	36
3.3 Perancangan User Interface	39
3.3.1 Rancangan Splash Screen	39
3.3.2 Rancangan Menu Pilih Bahasa.....	40
3.3.3 Rancangan Main Menu.....	41
3.3.4 Rancangan Daftar Propinsi	41
3.3.5 Rancangan Daftar Cerita Dan Lagu.....	42
3.3.6 Rancangan Menu Info.....	43
3.3.7 Rancangan Menu Pengaturan.....	44
3.4 Material Collecting.....	45
3.4.1 Karakter.....	46
3.4.2 Karakter Musik Aplikasi.....	56
BAB IV IMPLEENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Memproduksi Sistem	59
4.1.1 Pembuatan Sprite	60

4.1.2 Memebuat Background.....	62
4.1.3 Pembuatan Suara.....	63
4.1.4 Membuat objek.....	64
4.1.5 Event Object	65
4.1.6 Membuat Room.....	66
4.1.7 Membuat File Andorid Package (*.Apk).....	67
4.1.8 Global Game Setting.....	67
4.1.9 Export Ke Dalam Android Package.....	69
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Memebuat Animasi Pada Menu Cerita	69
4.2.2 Tampilan Splash Screen.....	70
4.2.3 Tampilan Menu Pilih Bahasa.....	71
4.2.4 Tampilan Main Menu.....	73
4.2.5 Tampilan Daftar Propinsi.....	74
4.2.6 Tampilan Cerita Dan Lagu.....	76
4.2.7 Tampilan Menu Info.....	78
4.2.8 Tampilan Menu Pengaturan.....	79
BAB V PENUTUP	80
4.1 Kesimpulan	80

4.1 Saran	80
-----------------	----

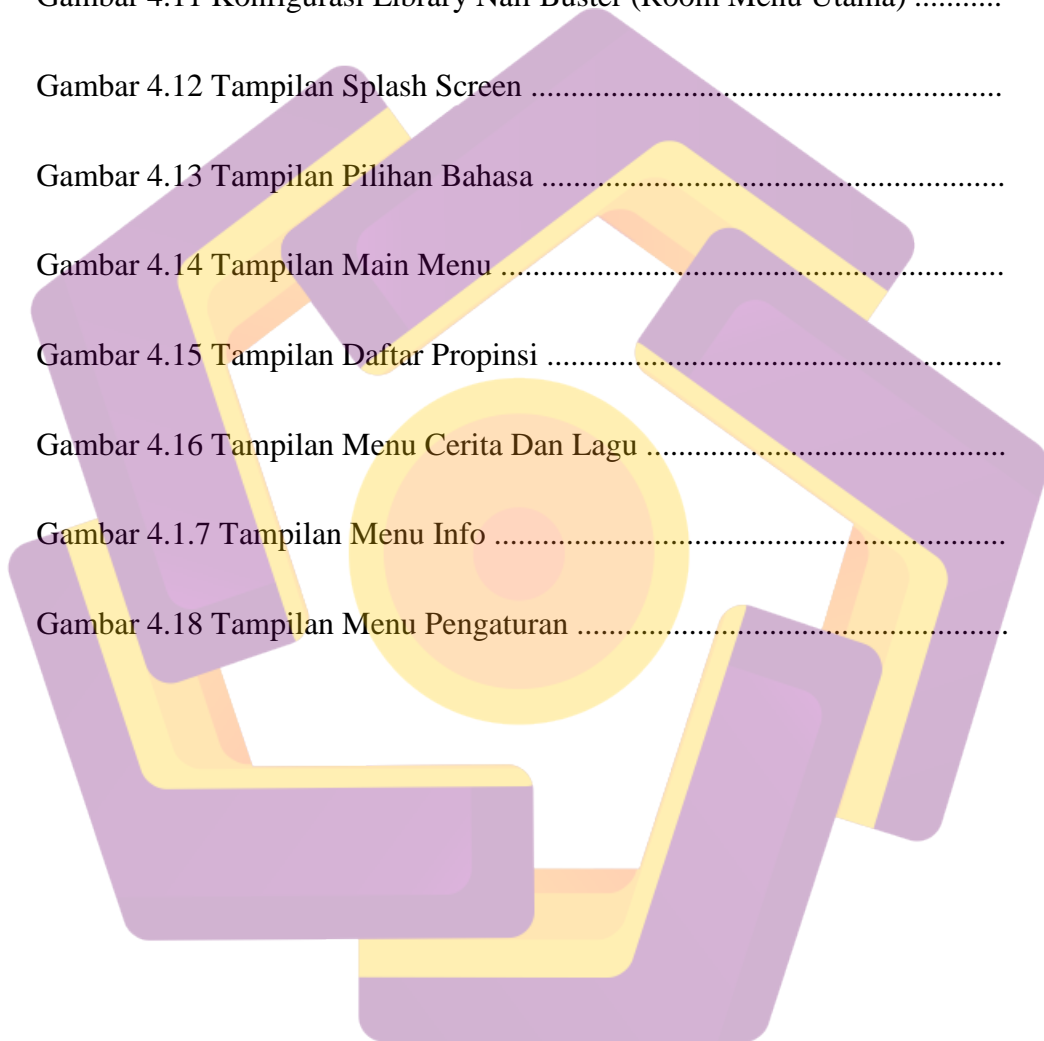
DAFTAR PUSTAKA	xx
----------------	----



DAFTAR GAMBAR

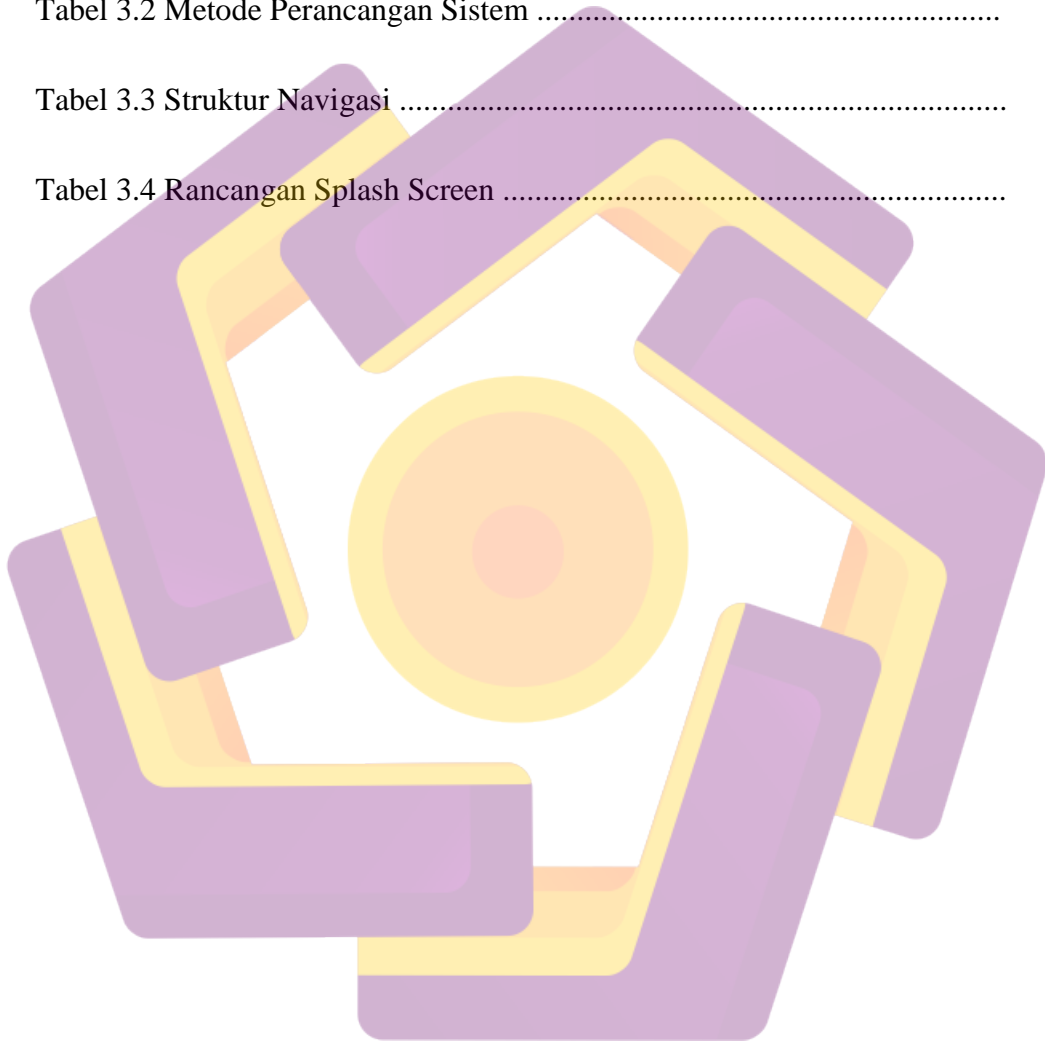
Gambar 2.1 Arsitektur Android	12
Gambar 2.2 Metode Perancangan Sistem	21
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	38
Gambar 3.2 Rancangan Splash Screen	39
Gambar 3.3 Rancangan Menu Pilih Bahasa	40
Gambar 3.4 Rancangan Daftar Menu	41
Gambar 3.5 Rancangan Daftar Provinsi	42
Gambar 3.6 Daftar Cerita Dan Lagu	43
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Info	44
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Pengaturan	45
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi Cerita Rakyat Dan Lagu Daerah	60
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Baru Game Maker Studio	61
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Baru Game Maker Studio	61
Gambar 4.4 Membuat Sprite	62
Gambar 4.5 Membuat Sound (Suara Musik Menu Utama)	63
Gambar 4.6 Membuat Background (Background Menu Utama)	64
Gambar 4.7 Properti Object	65

Gambar 4.8 Event Object	65
Gambar 4.9 Tampilan Room (Room Menu Utama)	67
Gambar 4.10 Tampilan Global Game Setting	68
Gambar 4.11 Konfigurasi Library Nail Buster (Room Menu Utama)	70
Gambar 4.12 Tampilan Splash Screen	71
Gambar 4.13 Tampilan Pilihan Bahasa	72
Gambar 4.14 Tampilan Main Menu	73
Gambar 4.15 Tampilan Daftar Propinsi	75
Gambar 4.16 Tampilan Menu Cerita Dan Lagu	76
Gambar 4.1.7 Tampilan Menu Info	78
Gambar 4.18 Tampilan Menu Pengaturan	79



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Arsitektur Android	31
Tabel 3.2 Metode Perancangan Sistem	36
Tabel 3.3 Struktur Navigasi	56
Tabel 3.4 Rancangan Splash Screen	58



INTISARI

Android merupakan sistem operasi open source yang di kembangkan oleh google. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memungkinkan para pengembang untuk mempermudah para 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.

Lagu daerah atau musik daerah atau lagu kedaerahan, adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias *no name*, lagu kedaerahan mirip dengan lagu kebangsaan, namun statusnya hanya bersifat kedaerahan saja. Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk memudahkan memperkenalkan cerita rakyat dari Nusantara kepada seluruh masyarakat Indonesia dan dunia.

Kata kunci : Cerita rakyat, lagu daerah, android

ABSTRACT

Android is an open source operating system developed by google. Technological developments rapidly growth allows developers to makes the users in finding information.

Folklore is the story that comes from the community and evolve in society in the past have become the hallmark of every nation which has a diversified culture culture includes cultural and historical wealth owned by each nation. In general, the foklore tells about an incident somewhere or the origin of a place. The figures presented in foklore generally manifested in the form animals, human or Gods.

Folk songs or folk songs surrender, is a song or music that comes from a certain region and became popular by the people either sung in the area as well as other people's. In general this area composer unknown again aka no name, regional songs similar to the national anthem, but its status is only regional nature only. The purpose of this application is made and that is to make it easier to introduce the story of the people of the archipelago to the entire community of Indonesia and the world.

Keywords: *folklore, folk songs, android*

