



## **LEMBAR PENGESAHAN**

Batam, ..... 2013

**Pembimbing,**

Mir'atul Khusna Mufida, S.ST

**NIK. 109057**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311001017

Nama : David Primadi

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

CERIA (Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android)

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 14 Februari 2013

**David Primadi**  
3311001017

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311001082

Nama : Handry Elsharry Adriyanto

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

CERIA (Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android)

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 14 Februari 2013

**Handry Elsharry Adriyanto**  
3311001082

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa tak hentinya terucap, karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul CERIA (Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android ini.

Selama proses pengejaan tugas akhir ini, banyak pengalaman, ilmu dan pelajaran berharga terutama mengenai sistem operasi Android yang saat ini sedang berkembang. Walaupun cukup banyak hambatan yang ditemui, namun berkat saran, motivasi dan dukungan semua pihak, hambatan tersebut dapat kami lalui dan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Selanjutnya kami ingin berterimakasih kepada pihak yang telah mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir ini, antara lain:

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan moril, materil dan mendoakan untuk kesuksesan kami.
2. Ibu Mir'atul Khusna Mufida, S.ST selaku pembimbing tugas akhir.
3. Para dosen penguji pada saat seminar hingga sidang Tugas Akhir yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun.
4. Para Sahabat seperjuangan Informatika angkatan 2010 dan seluruh teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan.

Akhirnya kami berharap semoga aplikasi yang telah kami kembangkan dapat bermanfaat dan dikembangkan dikemudian hari agar lebih sempurna.

Batam, 14 Februari 2013

Penulis

## **ABSTRAK**

### **CERIA**

Cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Namun saat ini, cerita rakyat telah ditinggalkan sehingga dibutuhkan media yang menyediakan cerita rakyat yang interaktif. Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android yang kemudian disebut CERIA merupakan aplikasi yang menampung cerita-cerita rakyat Indonesia dalam bentuk yang interaktif. Aplikasi ini berbasis mobile Android 2.3 Gingerbread dan menggunakan Adobe Air 3.4 Runtime untuk menjalankan aplikasi ini di perangkat mobile. CERIA dikembangkan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 menggunakan Action Script 3. Dengan aplikasi ini, cerita rakyat Indonesia yang selama ini mulai ditinggalkan dapat dilestarikan beserta pesan-pesan moralnya.

Kata Kunci: Cerita Rakyat Indonesia, Android, Action Script 3

## **ABSTRACT**

### **CERIA**

Folktale is a story from past times that lived among the people and inherited orally. But in this time, folktale has left, so we need a media to provide an interactive folklore. Application-Based Android Folklore Indonesia and then we called CERIA is an application that accomodates the Indonesian folktales more interactive. This application is based on mobile Android 2.3 Gingerbread and using Adobe Air 3.4 Runtime to run this application on a mobile device. CERIA developed using Adobe Flash Professional CS6 using Action Script 3. With this application, Indonesian folktales that started the left can be preserved and it's moral message.

Keyword: Indonesian Folktale, Android, Action Script 3

## DAFTAR ISI

Bab I	Pendahuluan .....	1
I.1	Latar Belakang.....	1
I.2	Rumusan Masalah .....	2
I.3	Batasan Masalah .....	2
I.4	Tujuan.....	2
I.5	Sistematika Penulisan.....	2
Bab II	Landasan Teori .....	4
II.1	Android.....	4
II.1.1	Pengertian Android.....	4
II.1.2	Versi Rilis Android.....	5
II.2	Cerita Rakyat .....	8
II.3	Adobe Flash .....	11
II.4	Adobe Air .....	12
II.5	ActionScript.....	12
II.6	Aplikasi yang Terkait .....	14
Bab III	Analisis dan Perancangan.....	16
III.1	Deskripsi Umum Aplikasi CERIA .....	16
III.2	Deskripsi Umum Pengembangan Aplikasi CERIA.....	16
III.2.1	Lingkungan Pengembangan.....	18
III.2.2	Lingkungan Operasional.....	19
III.3	Batasan Sistem.....	19
III.4	Script Writing .....	20
III.5	Wallpaper dan Objek Layar Aplikasi .....	23
III.5.1	Wallpaper .....	23
III.5.2	Objek Layar Aplikasi.....	25
III.6	Konten Cerita Rakyat .....	25
III.7	Storyboard.....	25
III.8	Perancangan Antarmuka.....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Aplikasi Kids'n Books.....	14
Gambar 2. Deskripsi Umum Aplikasi CERIA .....	16
Gambar 3. Gambar Pengembangan Aplikasi CERIA .....	18
Gambar 4. Gambar Skenario Pengujian.....	46
Gambar 5. Gambar Cara Menggunakan Aplikasi .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Spesifikasi Hardware dan Software Komputer Pengembangan Aplikasi .....	17
Tabel 2. Tabel Spesifikasi Hardware dan Software <i>Mobile Phone</i> yang Menjalankan Aplikasi .....	17
Tabel 3. Tabel Spesifikasi Minimum Software dan Hardware pada Komputer dan <i>Mobile Phone</i> .....	19
Tabel 4. Tabel Script Writing .....	20
Tabel 5. Tabel Wallpaper.....	24
Tabel 6. Tabel Objek.....	25
Tabel 7. Tabel Konten Cerita Rakyat .....	25
Tabel 8. Tabel Storyboard Pak Belalang .....	26
Tabel 9. Tabel Storyboard Asal Usul Kota Surabaya .....	29
Tabel 10. Tabel Storyboard Si Kancil.....	33
Tabel 11. Tabel Rancangan Antarmuka.....	35
Tabel 12. Implementasi Script Writing.....	37
Tabel 13. Implementasi Wallpaper .....	41
Tabel 14. Implementasi Objek Layar Aplikasi .....	43
Tabel 15. Implementasi Antar Muka .....	44
Tabel 16. Implementasi Konten Cerita Rakyat Indonesia .....	45
Tabel 17. Tabel Hasil Pengujian .....	47

## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar Belakang**

Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Cerita rakyat dapat berupa cerita legenda ataupun cerita dongeng. Membacakan dongeng atau cerita bagi anak-anak akan membawa efek positif bagi perkembangan anak-anak. Diantaranya, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak dan dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak-anak. Namun saat ini, cerita rakyat tergantikan dengan materi-materi sinetron dan program anak-anak di televisi. Dan orang tua masa kini tidak lagi membudayakan cerita rakyat dikeseharian anaknya. Padahal di dalam cerita rakyat terdapat pesan-pesan moral yang baik bagi anak-anak. Jika hal di atas terus terjadi, maka cerita rakyat dapat terancam dan dapat ditinggalkan oleh generasi selanjutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan peran serta dari masyarakat untuk melestarikan cerita rakyat dengan terus membacakannya kepada anak-anak.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memungkinkan untuk membuat buku secara digital yang interaktif. Buku digital ini, bisa dibaca melalui Personal Computer (PC), Tablet PC, Smartphone atau Gadget lainnya. Yang menarik, perkembangan Smartphone dan Tablet PC bersistem operasi Android di Indonesia cukup baik. Menurut International Data Corporation (IDC) Indonesia, pada tahun 2011 Smartphone berbasis Android telah berkembang sebesar 22% secara berurutan di Indonesia dan diprediksikan akan mendominasi pasar handphone di Indonesia dalam waktu dekat. Dari perkembangan Gadget Android saat ini, memungkinkan setiap orang untuk dapat membaca buku digital. Dari dasar-dasar di atas, aplikasi CERIA (Cerita Rakyat Indonesia) berbasis Android ini dibangun.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah:

- 1) Bagaimana cara melestarikan cerita rakyat dari Indonesia?
- 2) Bagaimana menyampaikan cerita rakyat dengan lebih interaktif?
- 3) Bagaimana cara memanfaatkan teknologi Android sebagai media untuk melestarikan cerita rakyat dari Indonesia?

## **I.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup masalah yang ditangani adalah:

- 1) Aplikasi ini tidak membuat cerita rakyat secara khusus. Aplikasi ini hanya menyediakan wadah untuk menampung konten cerita rakyat yang telah disediakan.
- 2) Cerita rakyat di aplikasi ini disajikan dengan Bahasa Indonesia.

## **I.4 Tujuan**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat aplikasi yang menyediakan satu media untuk membaca cerita rakyat dari Indonesia secara interaktif.

## **I.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

**Bab 1 Pendahuluan** yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Sistematika Penulisan.

**Bab 2 Tinjauan Pustaka** yang berisi teori-teori dan prinsip-prinsip penunjang dalam pembuatan tugas akhir.

**Bab 3 Analisis dan Perancangan** yang berisi analisis awal tentang sistem aplikasi yang akan dibuat dan berisi desain perancangan aplikasi yang akan dilakukan.

**Bab 4 Hasil dan Pembahasan** yang berisi penerapan dari desain aplikasi yang telah dibuat pada bab sebelumnya, serta berisi pengujian aplikasi.

**Bab 5 Kesimpulan dan Saran** yang berisi tentang kesimpulan dari hasil pembangunan aplikasi dan saran untuk perbaikan dan pengembangan.

## Bab II Landasan Teori

### II.1 Android

#### II.1.1 Pengertian Android

Android adalah *mobile technology platform* yang disediakan untuk *cell phones*, *tablets* dan *mobile devices* dengan *power* dan *portability* sistem operasi Linux dan *reliability* dan *portability* dari standard *highlevel language* dan API. Aplikasi Android ditulis di bahasa pemrograman Java, menggunakan tools seperti Eclipse, dikompilasi dengan Android API dan diterjemahkan ke dalam bytecode untuk Dalvik VM. Android ini berhubungan dengan sistem operasi Openmoko, QT Embedded, MeeGo, OPhone, LiMo dan proyek *Linux-based cell phone* lainnya. Android juga berhubungan dengan bahasa pemrograman BlackBerry dan Java ME phones, dan juga berhubungan dengan Java dan aplikasi Java Enterprise yang lebih luas.

Dalam pengertian lain, Android adalah platform software yang merevolusi pasar cell phone global. Android adalah aplikasi mobile pertama yang open source yang berkembang cepat di dunia. OS ini merupakan platform open source. Begitu juga dengan *developers* dan *handset manufacturers* tidak harus membayar royalti atau lisensi untuk mengembangkan platform Android.

Android berada dibawah lisensi GNU General Public License Version 2 (GPLv2). Sedangkan Android Framework didistribusikan di bawah Apache Software License (ASL/Apache2), yang mana memungkinkan turunan *source code* untuk didistribusikan secara *open* dan *closed-source*. Pengembang aplikasi Android memiliki pilihan untuk mendistribusikan aplikasi mereka sesuai keinginan

mereka. Pengembang dapat menulis *open source freeware* atau *traditional licensed applications* untuk mendapatkan keuntungan.

## **II.1.2 Versi Rilis Android**

### **II.1.2.1 Android Versi 1.1**

Google merilis Android versi 1.1 pada tanggal 9 Maret 2009. Android versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, *voice search*, pengiriman pesan dengan Gmail dan pemberitahuan email. Contoh: T-Mobile G1.

### **II.1.2.2 Android Versi 1.5 (Cupcake)**

Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK (Software Development Kit) dengan versi 1.5 (Cupcake) pada pertengahan Mei 2009. Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke Youtube dan gambar ke Picasa langsung dari telepon, dukungan Bluetooth A2DP, kemampuan terhubung secara otomatis ke headset Bluetooth, animasi layar, dan keyboard pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem. Contoh: Samsung Galaxy Spica, LG GW620.

### **II.1.2.3 Android Versi 1.6 (Donut)**

Donut (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus; kamera, camcorder dan galeri yang diintegrasikan; CDMA / EVDO, 802.1x, VPN, Gestures, dan Text-to-speech engine; kemampuan dial kontak; teknologi *text to change speech* (tidak tersedia

pada semua ponsel; pengadaan resolusi VWGA. Contoh: Sony Ericson Xperia mini X10 pro.

#### **II.1.2.4 Android Versi 2.0.x/2.1.x (Eclair)**

Pada 3 Desember 2009 ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 (Eclair) lahir, perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan *hardware*, peningkatan Google Maps 3.1.2, perubahan UI dengan *browser* baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan *flash* untuk kamera 3,2 MP, *digital Zoom*, dan Bluetooth 2.1. Contoh: Samsung Galaxy 5, Samsung Epic 4G, Motorola Droid X.

#### **II.1.2.5 Android Versi 2.2.x (Froyo)**

Pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (Froyo) merubakan perbaikan versi 2.0/2.1 (Eclair). Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, integrasi V8 JavaScript engine yang dipakai Google Chrome yang mempercepat kemampuan *rendering* pada *browser*, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan WiFi Hotspot portabel, dan kemampuan *auto update* dalam aplikasi Android *Market*. Contoh : Samsung Galaxy Mini, Motorola Atrix 4G, HTC Thunderbolt.

#### **II.1.2.6 Android Versi 2.3 (Gingerbread)**

Pada 6 Desember 2010, Android mengeluarkan versi 2.3 (Gingerbread). Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (*Game*), peningkatan fungsi *copy paste*, layar antar muka (*User Interface*) didesain ulang, dukungan format video VP8 dan WebM, efek audio baru (*reverb, equalization, headphone virtualization, dan bass boost*), dukungan kemampuan *Near Field Cummunication* (NFC), dan dukungan

jumlah kamera yang lebih dari satu. Contoh: Sony Ericson Xperia Play, Samsung Google Nexus S, Samsung Galaxy S II.

#### **II.1.2.7 Android Versi 3.0 (Honeycomb)**

Android Honeycomb dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. *User Interface* pada Honeycomb juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. Honeycomb juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (*hardware*) untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan Honeycomb adalah Motorola Xoom.

#### **II.1.2.8 Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)**

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur Honeycomb untuk smartphone dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari email secara offline, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC. Ponsel pertama yang menggunakan sistem operasi ini adalah Samsung Galxy Nexus.

#### **II.1.2.9 Android versi 4.1 (Jelly Bean)**

Android Jelly Bean membawa sejumlah keunggulan dan fitur baru. Penambahan baru diantaranya meningkatkan input *keyboard*, desain baru fitur pencarian, *UI* yang baru dan pencarian melalui *Voice Search* yang lebih cepat. Sistem operasi Android Jelly Bean 4.1 muncul pertama kali dalam produk tablet Asus, yakni Google Nexus 7.

## II.2 Cerita Rakyat

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Berikut contoh cerita rakyat:

### **Legenda Kota Surabaya**

Dahulu, di lautan luas sering terjadi perkelahian antara ikan hiu Sura dengan Buaya. Mereka berkelahi hanya karena berebut mangsa. Keduanya sama-sama kuat, sama-sama tangkas, sama-sama cerdik, sama-sama ganas, dan sama-sama rakus. Sudah berkali-kali mereka berkelahi belum pernah ada yang menang atau pun yang kalah. Akhimya mereka mengadakan kesepakatan.

“Aku bosan terus-menerus berkelahi, Buaya,” kata ikan Sura.

“Aku juga, Sura. Apa yang harus kita lakukan agar kita tidak lagi berkelahi?” tanya Buaya.

Ikan Hiu Sura yang sudah memiliki rertcana untuk menghentikan perkelahiannya dengan Buaya segera menerangkan.

“Untuk mencegah perkelahian di antara kita, sebaiknya kita membagi daerah kekuasaan menjadi dua. Aku berkuasa sepenuhnya di dalam air dan harus mencari mangsa di dalam air, sedangkan kamu berkuasa di daratan dan mangsamu harus yang berada di daratan. Sebagai batas antara daratan dan air, kita tentukan batasnya, yaitu tempat yang dicapai oleh air laut pada waktu pasang surut!”

“Baik aku setuju gagasanmu itu!” kata Buaya.

Dengan adanya pembagian wilayah kekuasaan, maka tidak ada perkelahian lagi antara Sura dan Buaya. Keduanya telah sepakat untuk menghormati wilayah masing-masing.

Tetapi pada suatu hari, Ikan Hiu Sura mencari mangsa di sungai. Hal ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi agar Buaya tidak mengetahui. Mula-mula hal ini memang tidak diketahui. Tetapi pada suatu hari Buaya memergoki perbuatan Ikan Hiu Sura ini. Tentu saja Buaya sangat marah melihat Ikan Hiu Sura melanggar janjinya.

“Hai Sura, mengapa kamu melanggar peraturan yang telah kita sepakati berdua? Mengapa kamu berani memasuki sungai yang merupakan wilayah kekuasaanmu?” tanya Buaya.

Ikan Hiu Sura yang tak merasa bersalah tenang-tenang saja. “Aku melanggar kesepakatan? Bukankah sungai ini berair.

Bukankah aku sudah bilang bahwa aku adalah penguasa di air? Nah, sungai ini ‘kan ada airnya, jadi juga termasuk daerah kekuasaanmu,” kata Ikan Hiu Sura.

“Apa? Sungai itu ‘kan tempatnya di darat, sedangkan daerah kekuasaanmu ada di laut, berarti sungai itu adalah daerah kekuasaanmu!” Buaya ngotot.

“Tidak bisa. Aku ‘kan tidak pernah bilang kalau di air hanya air laut, tetapi juga air sungai,” jawab Ikan Hiu Sura.

“Kau sengaja mencari gara-gara, Sura?”

“Tidak! Kukira alasanmu cukup kuat dan aku memang di pihak yang benar!” kata Sura.

“Kau sengaja mengkaliku. Aku tidak sebodoh yang kau kira!” kata Buaya mulai marah.

“Aku tak peduli kau bodoh atau pintar, yang penting air sungai dan air laut adalah kekuasaanku!” Sura tetap tak mau kalah.

“Kalau begitu kamu memang bermaksud membohongiku ? Dengan demikian perjanjian kita batal! Siapa yang memiliki kekuatan yang paling hebat, dialah yang akan menjadi penguasa tunggal!” kata Buaya.

“Berkelahi lagi, siapa takuuut!” tantang Sura dengan pongahnya.

Pertarungan sengit antara Ikan Hiu Sura dan Buaya terjadi lagi. Pertarungan kali ini semakin seru dan dahsyat. Saling menerjang dan menerkam, saling menggigit dan memukul. Dalam waktu sekejap, air di sekitarnya menjadi merah oleh darah yang keluar dari luka-luka kedua binatang itu. Mereka terus bertarung mati-matian tanpa istirahat sama sekali.

Dalam pertarungan dahsyat ini, Buaya mendapat gigitan Ikan Hiu Sura di pangkal ekornya sebelah kanan. Selanjutnya, ekornya itu terpaksa selalu membelok ke kiri. Sementara ikan Sura juga tergigit ekornya hingga hampir putus lalu ikan Sura kembali ke lautan. Buaya puas telah dapat mempertahankan daerahnya.

Pertarungan antara Ikan Hiu yang bernama Sura dengan Buaya ini sangat berkesan di hati masyarakat Surabaya. Oleh karena itu, nama Surabaya selalu dikait-kaitkan dengan peristiwa ini. Dari peristiwa inilah kemudian dibuat lambang Kota Madya Surabaya yaitu gambar ikan sura dan buaya.

## II.3 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Versi-versi Adobe Flash diantaranya adalah:

- a. Flash Professional 8 and Flash Basic 8
- b. Flash CS3 Professional
- c. Flash CS4 Professional
- d. Flash Professional CS5
- e. Flash Professional CS5.5
- f. Flash Professional CS6

Pengembangan aplikasi cerita rakyat ini menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional.

## **II.4 Adobe Air**

Selain menggunakan adobe flash, pembuatan aplikasi dilakukan dengan penambahan Adobe AIR. Adobe AIR adalah salah satu komponen dari Adobe Flash Platform. Hal ini membuat aplikasi yang dibuat dengan Adobe Flash Platform bisa *run* di semua platform OS *mobile*, mulai dari Symbian, Ios, Blackberry dan Android.

Adobe AIR memungkinkan pengembang untuk memaket code yang sama ke dalam iPhone, iPad, Kindle Fire, Nook Tablet, dan perangkat Android yang lain.

## **II.5 ActionScript**

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang di pakai oleh software Flash untuk mengendalikan object-object ataupun movie yang terdapat dalam Flash. ActionScript dapat dipakai untuk Membuat Web Interaktif, Membuat CD interaktif, Membuat presentasi, Membuat Game interaktif, Membuat Game Online dan lain-lain.

Versi-versi ActionScript yang telah rilis, diantaranya:

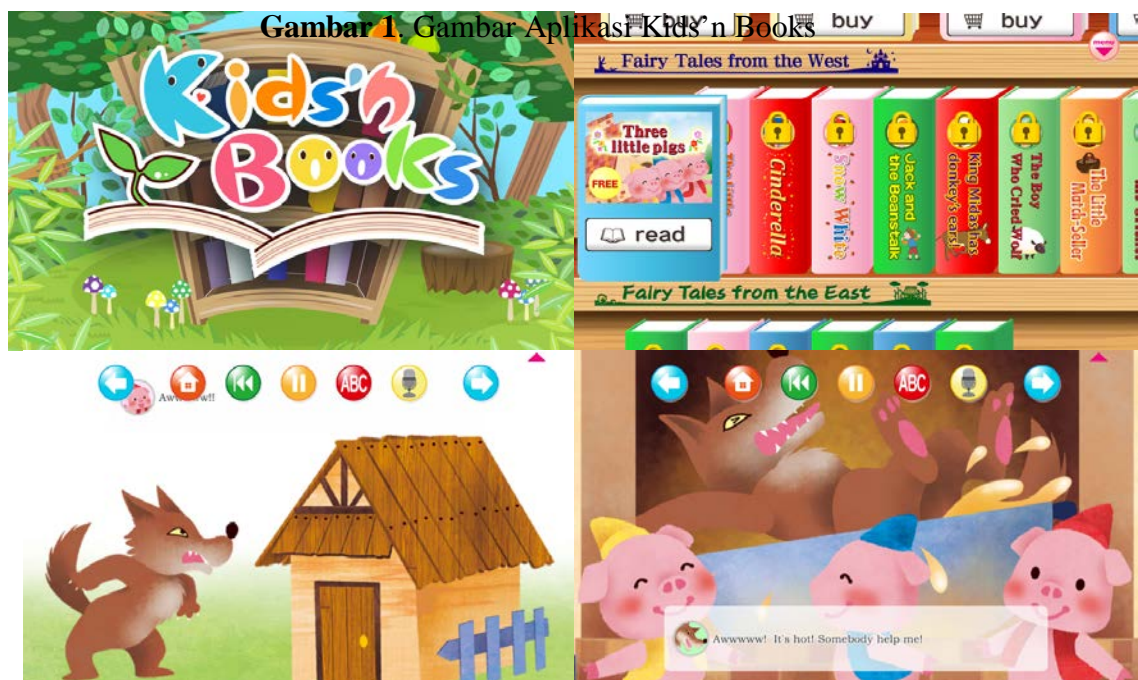
1. **ActionScript 1.0**, yang telah rilis pada September 2000. ActionScript ini merupakan ActionScript versi pertama kali yang diluncurkan oleh Flash. ActionScript 1.0 menggunakan objek khusus yang berfungsi sebagai *prototype* untuk kelas objek, dimana semua karakteristik umum dari sebuah kelas didefinisikan dalam objek prototipe kelas dan setiap instance dari kelas memiliki hubungan dengan objek prototipe.

2. **ActionScript 2.0**, diperkenalkan pada September 2003 dengan dirilis Flash MX 2004 dan Flash Player 7. ActionScript 2.0 menampilkan pemeriksa jenis kompilasi waktu dan sintaks kelas, seperti kelas dan *extends*. Dengan ActionScript 2.0., pengembang dapat membatasi variabel untuk jenis tertentu dengan menambahkan penjelasan jenis kesalahan, sehingga kesalahan dapat langsung ditemukan pada saat kompilasi. ActionScript 2.0 juga memperkenalkan sintaks berbasis kelas warisan sehingga pengembang dapat membuat kelas dan interface, seperti pada bahasa Java dan C++.
  
3. **ActionScript 3.0**, diperkenalkan pada Juni 2006. Kelebihan ActionScript ini dibandingkan dengan versi sebelumnya, diantaranya adalah:
  - a. Memungkinkan Platform yang berbeda dapat saling berkomunikasi, contoh: Flash AS3 → Mobile.
  
  - b. Menyederhanakan pemrosesan XML.
  
  - c. Tampilan daftar API yang baru membuat bekerja dengan visual object menjadi jauh lebih mudah dan konsisten.
  
  - d. Standarisasi DOM event model, cara object berkomunikasi dan menanggapi objek satu sama lain pada saat runtime.
  
  - e. Runtime Exeption ActionScript 3.0 lebih banyak menjelaskan tentang kondisi error dibandingkan versi sebelumnya dari ActionScript.

- f. Tipe informasi yang disimpan saat runtime dan dimanfaatkan untuk beberapa tujuan. Flash Player runtime melakukan pemeriksaan pengetikan, meningkatkan sistem keamanan.
- g. ActionScript 3.0 memperkenalkan konsep kelas yang tertutup rapat (Encapsulation). Atau yang biasa di kenal Object Oriented Programming.
- h. Event handling disederhanakan dalam ActionScript 3.0 berkat method closures, yang menyediakan built-in delegasi.

## II.6 Aplikasi yang Terkait

Aplikasi cerita rakyat di Android telah dikembangkan sebelumnya. Nama aplikasi ini adalah “Kids’n Books”. Namun, cerita rakyat di aplikasi ini berupa cerita rakyat dari luar Indonesia dan disajikan dengan Bahasa Inggris dan Bahasa Jepang. Aplikasi ini dapat didownload di Google Play secara gratis namun untuk setiap buku cerita, pengguna harus membelinya. Berikut gambar 1 yang merupakan *screenshot* dari aplikasi ini.



*Graphic* dalam aplikasi ini berupa *graphic* 2D yang interaktif. Dalam setiap halaman, terdapat narasi yang memudahkan pengguna. Dalam hal suara, aplikasi ini memiliki suara dan musik disetiap halamannya. Ketika tokoh di aplikasi ini disentuh akan muncul suara dari tokoh tersebut. Dari uji coba aplikasi yang dilakukan, aplikasi ini memiliki kelebihan, yaitu: interaktif, memiliki narasi dan suaranya dapat dihidupkan atau dimatikan. Sedangkan kekurangannya, yaitu: aplikasi ini hanya menyediakan dua bahasa, Bahasa Inggris dan Bahasa Jepang dan untuk membaca cerita yang lain, pengguna harus membeli cerita tersebut.

Secara umum, aplikasi CERIA yang akan dikembangkan hampir sama dengan aplikasi yang telah dijelaskan di atas. Namun, aplikasi yang akan dikembangkan ini akan berisi cerita rakyat dari Indonesia dengan Bahasa Indonesia. Serta, pengguna tidak perlu membeli dan mendownload setiap cerita rakyat.

## Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan untuk membangun Aplikasi CERIA berbasis Android.

### III.1 Deskripsi Umum Aplikasi CERIA

Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia atau yang disingkat CERIA adalah aplikasi yang berbasis Android. Aplikasi ini merupakan wadah dari cerita-cerita rakyat Indonesia yang dikemas dengan unsur-unsur multimedia. Aplikasi ini memungkinkan user membaca beberapa cerita yang telah dibuat. Berikut gambar 2 yang menggambarkan aplikasi CERIA ini.



**Gambar 2.** Deskripsi Umum Aplikasi CERIA

### III.2 Deskripsi Umum Pengembangan Aplikasi CERIA

Di Tugas Akhir ini, aplikasi CERIA dikembangkan melalui komputer dengan spesifikasi hardware dan software seperti tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Tabel Spesifikasi Hardware dan Software Komputer Pengembangan Aplikasi

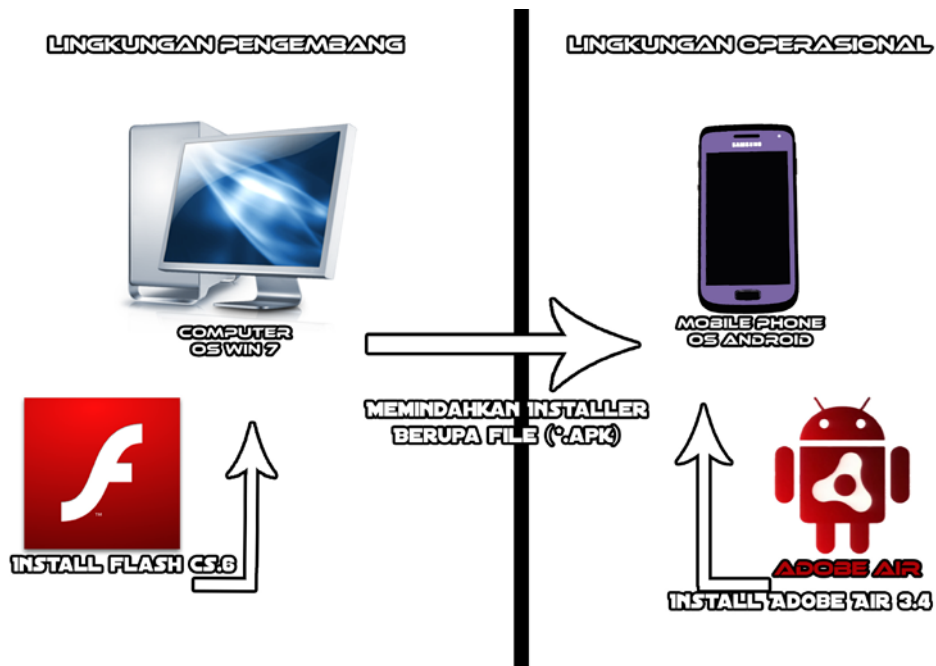
<b>Hardware</b>	<b>Software</b>
Processor Intel core i5	Sistem Operasi Windows 7 Ultimate
RAM 4 GB	Adobe Flash Professional CS6
VGA 2 GB	

*Mobile phone* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah Samsung Galaxy Wonder I8150. Untuk spesifikasi hardware dan software *mobile phone* tersebut dapat dilihat di tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Tabel Spesifikasi Hardware dan Software *Mobile Phone* yang Menjalankan Aplikasi

<b>Hardware</b>	<b>Software</b>
Memory Eksternal 4 GB	Sistem Operasi Andorid 2.3.6 Gingerbread
ROM 2 GB ROM	Adobe Air 3.4 Runtime
RAM 512 MB	
Processor Scorpion 1.4 GHz	
Ukuran Layar 3,7”	

Secara umum, deskripsi umum mengenai pengembangan aplikasi CERIA ini dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 3.** Gambar Pengembangan Aplikasi CERIA

Berdasarkan gambar 3 di atas, proses pembuatan aplikasi CERIA ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### III.2.1 Lingkungan Pengembangan

1. Instal Adobe Flash Professional CS6 ke dalam computer. Adobe Flash Professional CS6 merupakan software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini. Aplikasi ini dikembangkan dengan Actionsript 3.0.
2. Setelah software tersebut sudah terinstal dalam komputer maka pengembangan aplikasi dapat dilakukan. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, kemudian dikonversi menjadi instaler berupa file dengan format (.apk). Selanjutnya diuji dengan menggunakan *mobile phone* Samsung Galaxy Wonder I8150.

### III.2.2 Lingkungan Operasional

1. Instal Adobe Air runtime atau *update* pada *mobile phone* Android yang berfungsi sebagai flash player untuk menjalankan aplikasi.
2. Pindahkan installer aplikasi ke *mobile phone* Android.
3. Jalankan instaler aplikasi untuk melakukan instalasi, setelah proses instalasi selesai, aplikasi siap dijalankan.

### III.3 Batasan Sistem

Spesifikasi software dan hardware pada computer dan *mobile phone* dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.


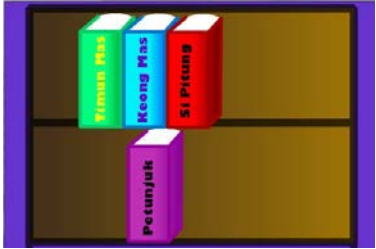
**Tabel 3.** Tabel Spesifikasi Minimum Software dan Hardware pada Komputer dan *Mobile Phone*





<b>Perangkat</b>	<b>Hardware</b>	<b>Software</b>
<b>Komputer</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Kapasitas RAM minimal 2 GB</li><li>b) Prosesor minimal Pentium Core 2 Duo</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Sistem Operasi windows 7</li><li>b) Adobe Flash Professional CS5</li><li>c) Adobe Air for Android extension beta</li><li>d) Android SDK</li></ol>
<b><i>Mobile Phone</i></b>	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Data Cable USB</li><li>b) Memori eksternal minimal 1GB</li><li>c) Prosesor minimal ARM7</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Operating system Android</li><li>b) Adobe Air 2.5 runtime</li></ol>



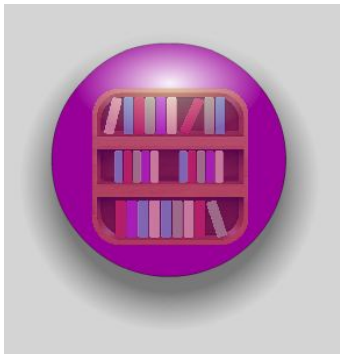
### III.4 Script Writing




Script writing merupakan proses yang akan terjadi dari awal hingga akhir pada aplikasi CERIA ini dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4.** Tabel Script Writing

Kegiatan	Skenario	Gambar
Memulai membaca	Jika tombol “Pilih Cerita” ditekan, maka layar memilih cerita akan ditampilkan. Di layar memilih cerita ini akan ditampilkan pilihan cerita-cerita rakyat Indonesia.	
Memilih cerita	Pada layar memilih cerita terdapat beberapa cerita rakyat Indonesia yang disajikan dengan bentuk buku-buku yang disusun di rak buku. Untuk memilih salah cerita rakyat yang ingin dibaca, pengguna hanya cukup menyentuh buku yang ingin dibaca.	

<p>Membuka layar cerita selanjutnya.</p>	<p>Setelah masuk ke dalam sebuah cerita, jika pengguna ingin membaca halaman selanjutnya dari cerita, pengguna dapat menyentuh tombol “Lanjut”.</p>	
<p>Kembali ke layar cerita sebelumnya.</p>	<p>Setelah masuk ke dalam sebuah cerita, jika pengguna ingin membaca halaman sebelumnya dari cerita, pengguna dapat menyentuh tombol “Kembali”.</p>	
<p>Mengatur suara.</p>	<p>Secara <i>default</i> aplikasi ini akan mengeluarkan suara SFX. Jika pengguna ingin mematikan suara dari aplikasi ini, pengguna dapat menekan tombol “Suara”.</p>	
<p>Menghidupkan Suara.</p>	<p>Setelah tombol “Suara” di atas ditekan, maka suara akan mati. Kemudian untuk menghidupkannya, pengguna cukup menekan tombol “Hidupkan Suara”.</p>	

<p>Tandai halaman.</p>	<p>Jika “Tandai” ditekan, maka akan muncul layar menandai halaman. Dilayar ini, pengguna mencatat hal-hal yang pengguna inginkan. Seperti halaman dan pembaca cerita.</p>	
<p>Membaca tanda halaman.</p>	<p>Jika “Membaca Tanda” ditekan, maka akan muncul layar menandai halaman. Dilayar ini, pengguna dapat membaca hal-hal yang pengguna telah catat sebelumnya melalui menu Tandai Halaman. Serta, pengguna dapat menulis sesuatu. Tombol ini berada di layar “Pilih Cerita”.</p>	
<p>Kembali ke rak buku.</p>	<p>Jika tombol “Kembali ke Rak” ditekan, maka layar akan kembali ke layar memilih cerita.</p>	

Kembali ke menu utama.	Jika tombol “Kembali ke Menu” di layar rak buku ditekan, maka layar akan kembali ke menu awal.	
Menampilkan profil mengenai aplikasi.	Jika tombol “Tentang” disentuh, maka profil pembuat aplikasi dan informasi mengenai aplikasi akan muncul.	
Keluar aplikasi	Jika tombol “Keluar” disentuh, maka akan membawa pengguna keluar dari aplikasi.	


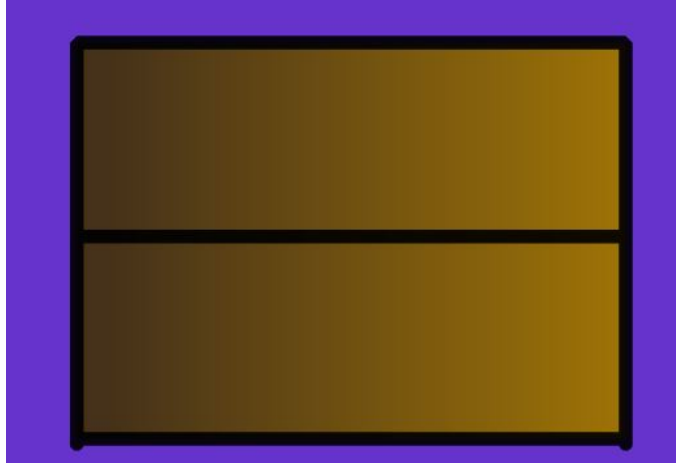
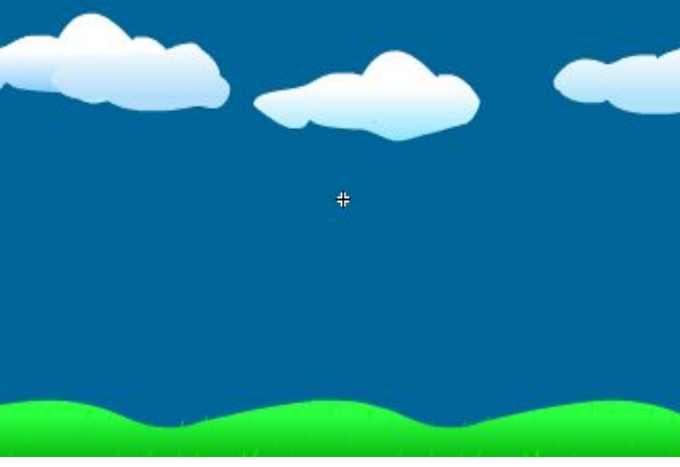
### III.5 Wallpaper dan Objek Layar Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi CERIA ini dibutuhkan adanya wallpaper dan objek-objek yang digunakan dalam permainan. Adapun detail penjelasan tentang wallpaper dan objek-objek yang terdapat pada layar permainan seperti berikut.

#### III.5.1 Wallpaper

Wallpaper digunakan sebagai tampilan layar permainan. Dalam wallpaper berisi objek-objek pada permainan dan teks. Desain dan keterangan dua wallpaper tersebut dapat dilihat pada pada tabel 5 di bawah ini.

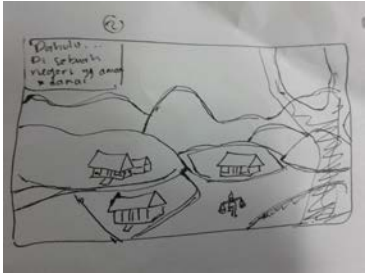
**Tabel 5. Tabel Wallpaper**

<b>Wallpaper</b>	<b>Keterangan</b>
	Wallpaper ini digunakan pada layar pembuka aplikasi CERIA ini.
	Wallpaper ini digunakan pada layar memilih cerita rakyat.
	Wallpaper ini digunakan di layar tentang.

### III.5.2 Objek Layar Aplikasi

Berisi tentang detail penjelasan objek layar permainan yang dijelaskan dalam bentuk skenario, adapun detail penjelasannya dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

**Tabel 6.** Tabel Objek

<b>Nama Objek</b>	<b>Skenario</b>	<b>Gambar</b>
Objek cerita.	Tampil cerita rakyat Indonesia untuk dibaca. Apabila telah selesai, layar akan kembali ke layar memilih cerita.	

### III.6 Konten Cerita Rakyat

Di dalam aplikasi ini akan dimasukkan cerita rakyat Indonesia sebanyak 3 buah. Berikut tabel 7 yang akan menjelaskan rinciannya:

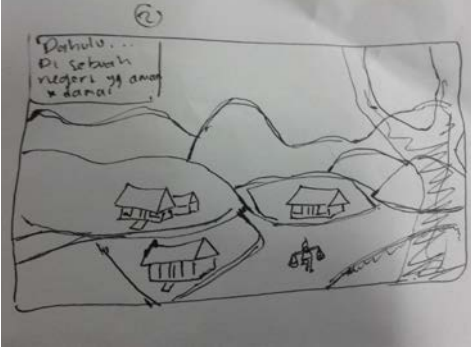

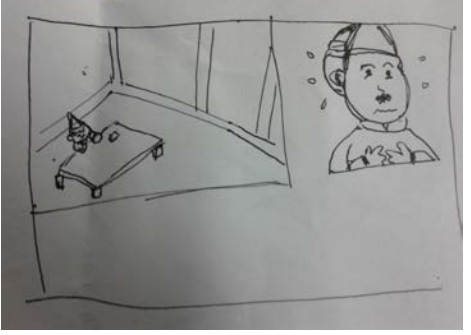

**Tabel 7.** Tabel Konten Cerita Rakyat





<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Asal</b>
1	Pak Belalang	Riau (Melayu)
2	Legenda Kota Surabaya	Surabaya, Jawa Timur (Jawa)
3	Si Kancil	Indonesia





### III.7 Storyboard


Story board merupakan ringkasan dari script writing yang berupa gambar. Storyboard cerita Pak Belalang dapat dilihat di tabel 8 di bawah ini. Gambar di cerita ini merupakan hasil gambaran tangan.

**Tabel 8.** Tabel Storyboard Pak Belalang

Layar	Skenario	Gambar
1	Pembuka cerita, yang berisi pengenalan tokoh pak belalang dan anaknya belalang.	
2	Menampilkan tokoh pak belalang dan belalang.	
3	Pak belalang kebingungan bagaimana cara melunasi hutangnya kepada datuk.	
4	Datuk datang ke rumah pak belalang.	

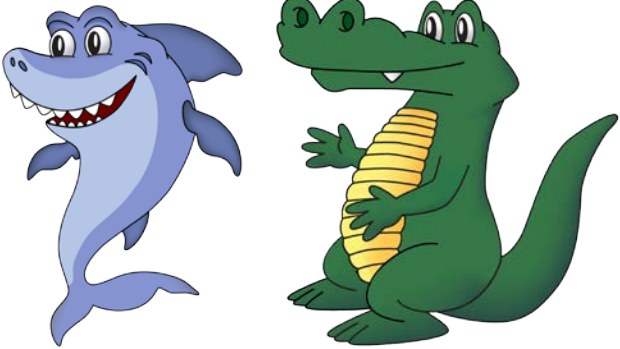
5	Datuk menagih hutang pak belalang. Di rumah pak belalang, datuk mengajukan syarat. Jika besok pak belalang bisa menjawab pertanyaannya, hutang pak belalang bisa lunas.	
6	Ketika belalang sedang berjalan-jalan, dia tak sengaja mendengar pertanyaan dan jawaban datuk untuk ayahnya esok hari.	
7	Keesokan harinya, datuk ke rumah pak belalang. Datuk bertanya kepada pak belalang beberapa pertanyaan dan dengan mudah pak belalang menjawabnya.	
8	Sejak saat itu pak belalang menjadi terkenal karena memiliki indra keenam/kesaktiannya.	

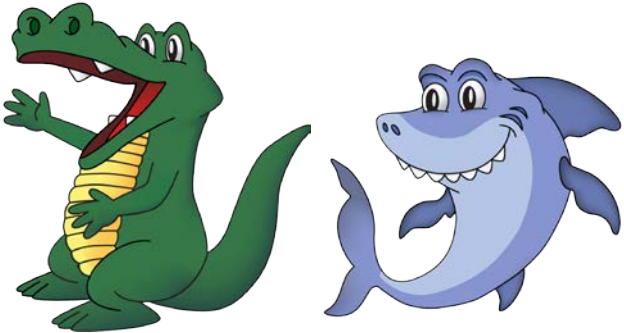
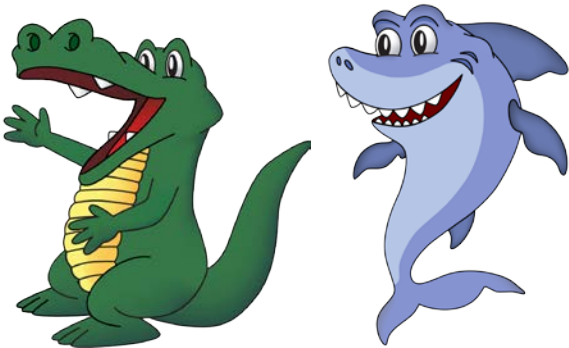

9	Raja mendengar berita tentang pak belalang. Raja ingin memanggil pak belalang ke istana untuk menguji kesaktiaannya.	
10	Di istana, raja menguji pak belalang untuk menebak isi dari mangkuk raja. Jika berhasil pak belalang akan mendapatkan 1 peti emas.	
11	Pak belalang meminta ampun kepada raja. Karena sebenarnya dia tidak memiliki kesaktian. Raja mengatakan, jika pak belalang salah menjawab dia akan dihukum mati. Sehingga pak belalang ketakutan.	
12	Pak belalang berteriak "belalang". Ternyata isi mangkuk tersebut adalah belalang.	


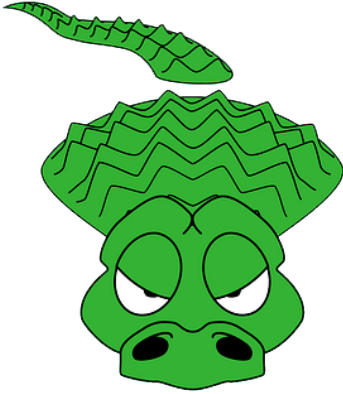
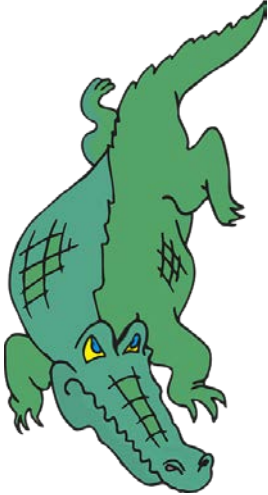
13	<p>Akhirnya pak belalang beruntung karena benar menjawab pertanyaan raja. Dan dia mendapatkan satu peti emas.</p>	
14	Kesimpulan cerita.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;">Kesimpulan</div>

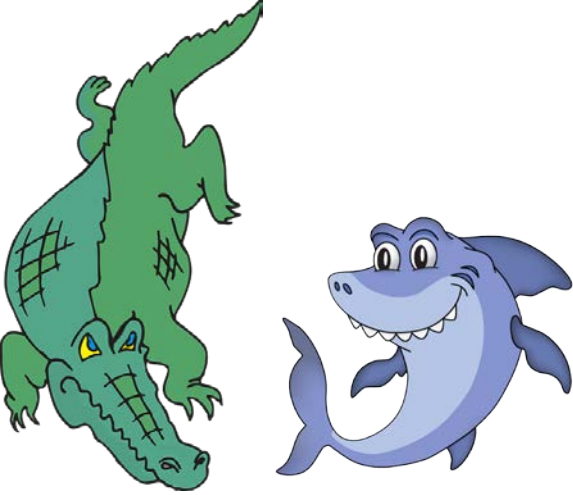

Tabel 9 di bawah ini merupakan storyboard cerita Asal Usul Kota Surabaya. Dalam pembuatan cerita ini, gambar-gambar dikumpulkan dari internet. Berikut jelasnya.

**Tabel 9.** Tabel Storyboard Asal Usul Kota Surabaya

Layar	Skenario	Gambar
1	<p>Dahulu kala hiduplah sura dan buaya di sebuah lautan.</p>	



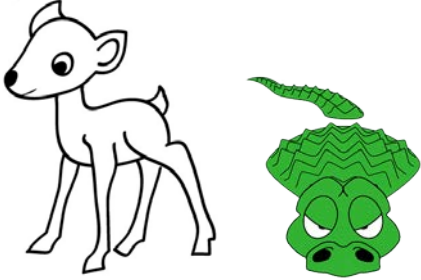
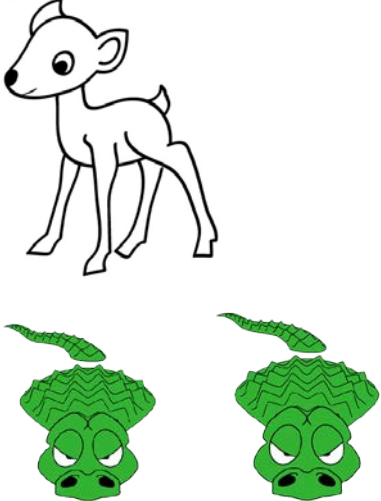
2	<p>Mereka selama ini selalu bertarung untuk memperebutkan mangsa. Namun suatu hari, mereka berdua merasa bosan terus bertarung. Sehingga mereka membuat perjanjian.</p>	
3	<p>Mereka membagi wilayah. Buaya berkuasa di daratan. Sura berkuasa di dalam air</p>	
4	<p>Suatu hari sura melanggar peraturan. Dia mencari mangsa di sungai.</p>	

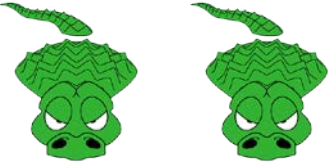
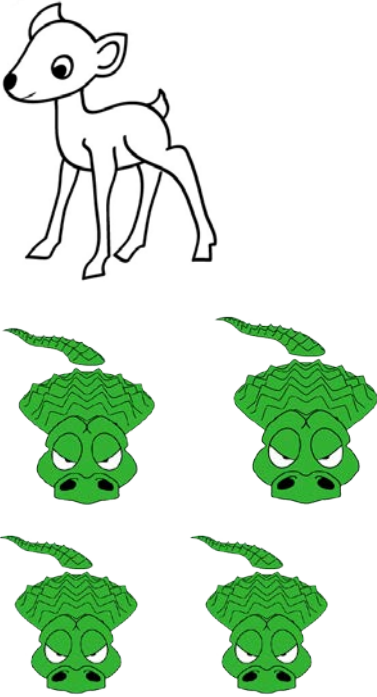
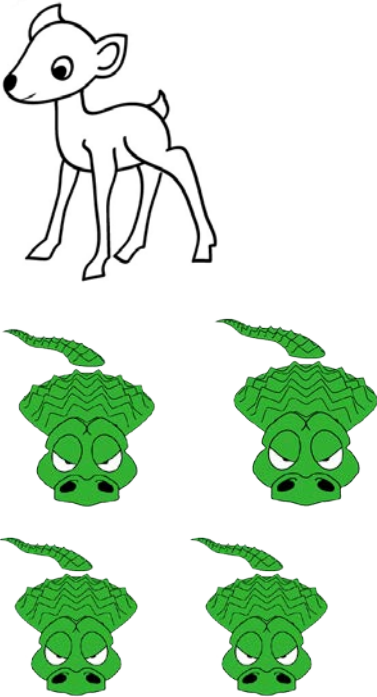
5	Sura diam-diam mencari mangsa di sungai.	
6	Akhirnya buaya mengetahui bahwa sura mencari makan di sungai.	
7	Sura merasa tidak bersalah dan buaya marah.	


8	Mereka kembali bertarung.	
10	Dari pertarungan tersebut, muncullah nama Surabaya.	
11	Kesimpulan.	<div data-bbox="708 1205 1145 1420" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Kesimpulan</p> </div>

Di bawah ini merupakan storyboard cerita Si Kancil. Untuk jelasknya, lihat pada table 10 di bawah ini.

**Tabel 10.** Tabel Storyboard Si Kancil

Layar	Skenario	Gambar
1	Dahulu kala hiduplah seekor kancil yang amat cerdas.	
2	Suatu hari si kancil ingin menyebrang sungai namun di sungai tersebut dipenuhi oleh sekelompok buaya yang ganas.	
3	Kancil memikirkan ara menyebrangi sungai tersebut.	
4	Kancil memiliki ide untuk mengelabui buaya-buaya tersebut. Kancil mengatakan dia rela untuk dimakan, namun sebelumnya dia harus menghitung buaya-buaya di sungai tersebut.	


		
5	<p>Dalam menghitung, buaya-buaya tersebut harus berbaris. Kancil mengatakan hal ini agar pembagian dagingnya rata.</p>	
6	<p>Akhirnya kancil menyebrang sungai menggunakan buaya sebagai jembatannya.</p>	

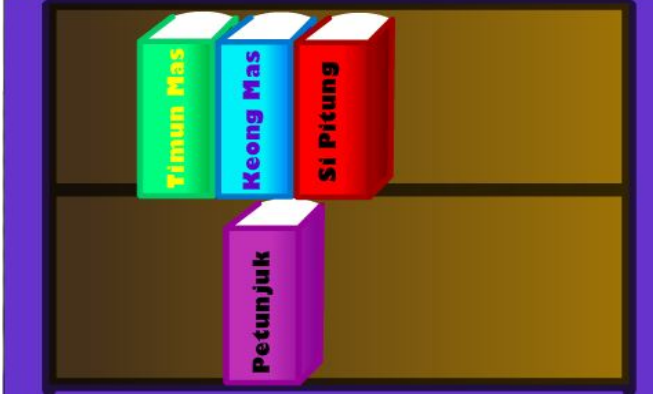
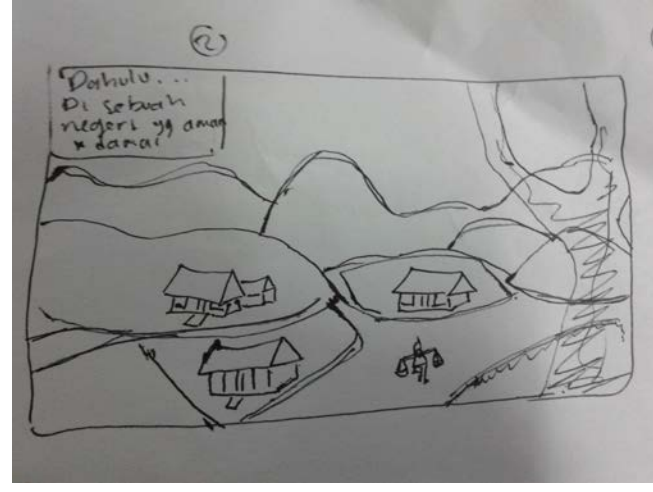

7	Kemudian kancil meninggalkan buaya-buaya itu.	
8	Kesimpulan.	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;">Kesimpulan</div>

### III.8 Perancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka dari aplikasi CERIA ini dapat dilihat di tabel 11 di bawah ini.

**Tabel 11.** Tabel Rancangan Antarmuka

Layar	Keterangan
	Terdapat 3 tombol utama yang terdapat di halaman utama. Tombol-tombol tersebut adalah tombol “Pilih Cerita”, “Tentang” dan “Keluar”.

	<p>Layar memilih cerita akan muncul ketika tombol “Pilih Cerita” ditekan.</p>
	<p>Layar cerita akan muncul saat buku di rak ditekan.</p>
	<p>Layar tentang akan muncul saat tombol “Tentang” ditekan</p>

## Bab IV Bab-Bab Hasil dan Pembahasan

Bab ini memuat uraian langkah implementasi dan pengujian aplikasi CERIA.

### IV.1 Implementasi

#### IV.1.1 Spesifikasi *Mobile Phone* dan Komputer Android yang Digunakan

Penggunaan aplikasi CERIA pada *mobile phone* Android minimal menggunakan prosesor ARM7. Hal ini disebabkan karena penggunaan Adobe Air menuntut kecepatan prosesor yang cukup besar agar dapat menjalankan aplikasi ini. *Mobile phone* Android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah Samsung Galaxy Wonder I8150. Sedangkan untuk pengembangan aplikasi ini, digunakan notebook HP seri G42.

#### IV.1.2 Implementasi Script Writing






Berikut tabel 12 yang merupakan implementasi script writing CERIA. Dalam implementasi perancangan, aplikasi ini mengalami beberapa perubahan. Seperti penambahan beberapa fitur baru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Implementasi Script Writing

Gambar	Kegiatan	Skenario
	Memulai membaca	Jika tombol “Pilih Cerita” ditekan, maka layar memilih cerita akan ditampilkan. Di layar memilih cerita ini akan ditampilkan pilihan cerita-cerita rakyat Indonesia.

	<p>Menampilkan profil mengenai aplikasi.</p>	<p>Jika tombol “Tentang” disentuh, maka profil pembuat aplikasi dan informasi mengenai aplikasi akan muncul.</p>
	<p>Keluar aplikasi</p>	<p>Jika tombol “Keluar” disentuh, maka akan membawa pengguna keluar dari aplikasi.</p>
	<p>Memilih cerita</p>	<p>Pada layar memilih cerita terdapat beberapa cerita rakyat Indonesia yang disajikan dengan bentuk buku-buku yang disusun di rak buku. Untuk memilih salah cerita rakyat yang ingin dibaca, pengguna hanya cukup menyentuh buku yang ingin dibaca.</p>
	<p>Membuka layar cerita selanjutnya.</p>	<p>Setelah masuk ke dalam sebuah cerita, jika pengguna ingin membaca halaman selanjutnya dari cerita, pengguna dapat menyentuh tombol “Lanjut”.</p>

	<p>Kembali ke layar cerita sebelumnya.</p>	<p>Setelah masuk ke dalam sebuah cerita, jika pengguna ingin membaca halaman sebelumnya dari cerita, pengguna dapat menyentuh tombol “Kembali”.</p>
	<p>Mengatur suara.</p>	<p>Secara <i>default</i> aplikasi ini akan mengeluarkan suara SFX. Jika pengguna ingin mematikan suara dari aplikasi ini, pengguna dapat menekan tombol “Suara”.</p>
	<p>Menghidupkan Suara.</p>	<p>Setelah tombol “Suara” di atas ditekan, maka suara akan mati. Kemudian untuk menghidupkannya, pengguna cukup menekan tombol “Hidupkan Suara”.</p>
	<p>Kembali ke rak buku.</p>	<p>Jika tombol “Kembali ke Rak” ditekan, maka layar akan kembali ke layar memilih cerita.</p>

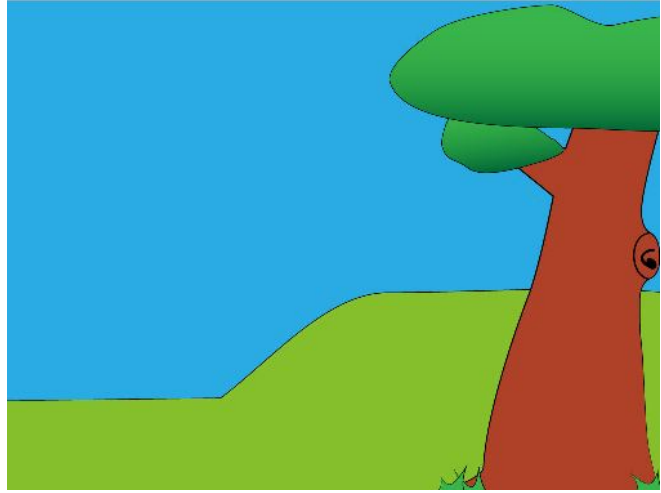
	<p>Tandai halaman.</p>	<p>Jika “Tandai” ditekan, maka akan muncul layar menandai halaman.</p>
	<p>Kembali ke menu utama.</p>	<p>Tombol ini berada di dalam layar tentang. Jika pengguna ingin kembali ke layar utama, tombol ini dapat ditekan.</p>
	<p>Membaca tanda halaman.</p>	<p>Jika “Membaca Tanda” ditekan, maka akan muncul catatan mengenai halaman terakhir yang telah ditandai.</p>
	<p>Cara menggunakan ceria.</p>	<p>Di tombol ini, pengguna dapat membaca cara pemakaian atau cara membaca buku cerita di aplikasi ini.</p>
	<p>Kembali ke menu utama.</p>	<p>Jika tombol “ceria” ditekan maka akan kembali ke menu utama.</p>

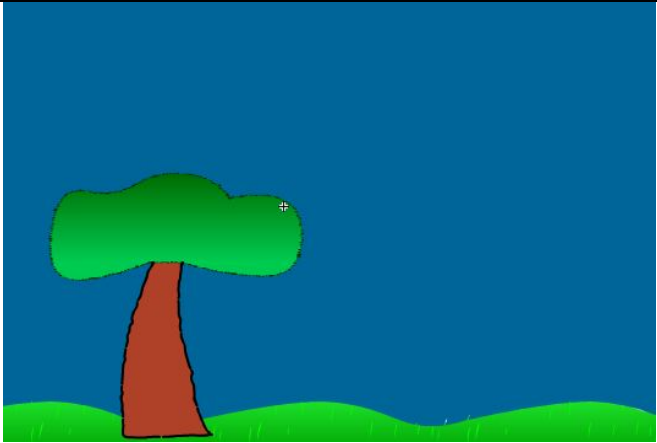
	Memilih buku.	Ketika tombol ini ditekan, maka buku cerita rakyat Indonesia akan muncul.
	Buku terkunci.	Tombol ini merupakan tanda bahwa buku masih terkunci dan pengguna tidak bisa membacanya.

#### IV.1.3 Implementasi Wallpaper dan Objek Layar Aplikasi

Berikut tabel 13 dan 14 adalah implementasi wallpaper dan objek layar aplikasi.

**Tabel 13.** Implementasi Wallpaper

Wallpaper	Keterangan
	Wallpaper ini digunakan pada layar pembuka aplikasi CERIA ini.



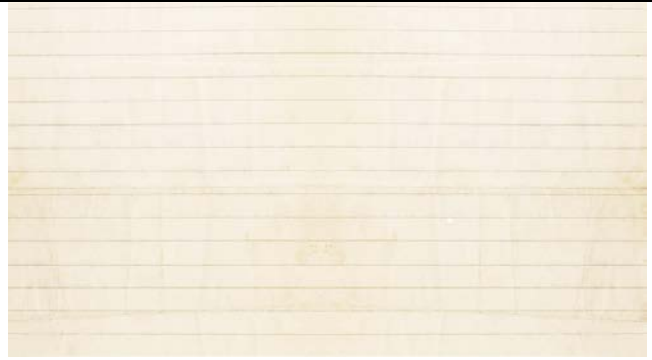
Wallpaper ini digunakan pada layar tentang.




Wallpaper ini digunakan di layar catatan.



Wallpaper ini digunakan pada layar memilih cerita.

	<p>Wallpaper ini digunakan di layar cara menggunakan CERIA.</p>
---	---




**Tabel 14.** Implementasi Objek Layar Aplikasi



Objek Layar Aplikasi	Keterangan
	<p>Tampil cerita rakyat Indonesia untuk dibaca.</p>

#### IV.1.4 Implementasi Antar Muka

Tabel 15 di bawah akan menjelaskan implementasi antar muka CERIA. Dalam implementasinya, aplikasi ini mengalami beberapa perbaikan dari perancangannya.

**Tabel 15.** Implementasi Antar Muka

Gambar Antar Muka	Keterangan
	<p>Terdapat 3 tombol utama yang terdapat di halaman utama. Tombol-tombol tersebut adalah tombol “Pilih Cerita”, “Tentang” dan “Keluar”.</p>
	<p>Layar memilih cerita akan muncul ketika tombol “Pilih Cerita” ditekan.</p>
	<p>Layar cara menggunakan aplikasi akan muncul jika tombol “Cara Menggunakan Ceria” ditekan.</p>

	<p>Layar cerita akan muncul saat buku di rak ditekan.</p>
	<p>Layar tentang akan muncul saat tombol "Tentang" ditekan</p>

#### IV.1.5 Implementasi Konten Cerita Rakyat Indonesia

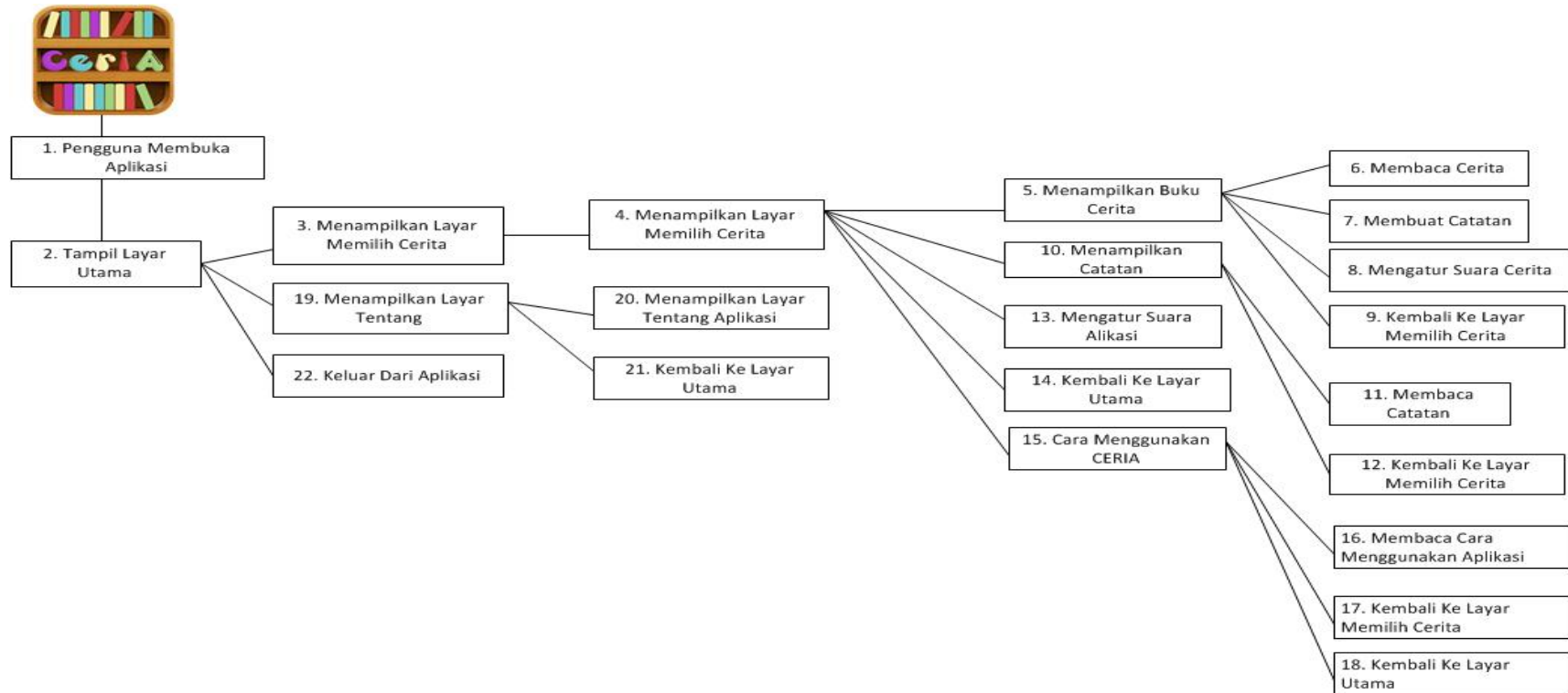
Berikut tabel 16 adalah implementasi konten cerita rakyat Indonesia.

**Tabel 16.** Implementasi Konten Cerita Rakyat Indonesia

No	Judul	Asal
1	Pak Belalang	Riau (Melayu)
2	Legenda Kota Surabaya	Surabaya, Jawa Timur (Jawa)
3	Si Kancil	Indonesia

## IV.2 Pengujian

### IV.2.1 Skenario Pengujian



**Gambar 4.** Gambar Skenario Pengujian

## IV.2.2 Hasil Pengujian

**Tabel 17.** Tabel Hasil Pengujian

No	Layar	Skenario	Data Uji	Target	Hasil Pengujian
1	Layar utama	Tampil layar utama	Tampil layar utama	Manampilkan layar utama aplikasi CERIA	
2	Layar memilih cerita	Tampil layar memilih cerita	Menampilkan layar memilih cerita	Dapat menampilkan cerita rakyat Indonesia (Pak Belalang) untuk dibaca	
				Dapat membuat catatan di layar cerita (halaman 5)	
				Dapat mengatur suara di dalam cerita (Pak Belalang)	
				Dapat kembali ke layar memilih cerita (dari cerita Pak Belalang)	
				Dapat menampilkan cerita rakyat Indonesia (Legenda	

				Kota Surabaya) untuk dibaca	
				Dapat membuat catatan di layar cerita (halaman 5)	
				Dapat mengatur suara di dalam cerita (Legenda Kota Surabaya)	
				Dapat kembali ke layar memilih cerita (dari cerita Legenda Kota Surabaya)	
			Menampilkan layar catatan	Dapat membaca catatan	
				Dapat kembali ke layar memilih cerita	
			Mengatur suara aplikasi	Dapat mengatur suara aplikasi	
			Menampilkan layar cara menggunakan CERIA	Dapat membaca cara menggunakan aplikasi	
				Dapat kembali ke menu pilih cerita	

				Dapat kembali ke menu utama	
			Kembali ke layar utama	Dapat kembali ke layar utama	
3	Layar tentang	Tampil layar tentang	Menampilkan layar tentang CERIA	Dapat membaca keterangan singkat mengenai aplikasi CERIA	
			Kembali ke layar utama	Dapat kembali ke layar utama	

#### **IV.2.3 Cara Menambahkan Cerita Rakyat Indonesia ke CERIA**

Jika ada pengembang ingin menambahkan cerita, berikut langkah-langkahnya:

1. Buka template cerita (template fla) yang telah disediakan.
2. Di dalam template tersebut, buat cerita rakyat Indonesia yang pengembang cerita ingin buat.
3. Eksport atau build cerita rakyat Indonesia yang telah pengembang buat.
4. Panggil cerita tersebut di menu cerita (menu fla).
5. Terakhir di menu, tambahkan button buku cerita rakyat Indonesia untuk memanggil cerita yang telah dibuat tersebut.

#### IV.2.4 Cara Menggunakan Aplikasi

Untuk menggunakan aplikasi ini, pengguna harus menyentuh setiap karakter di dalam buku cerita. Sehingga akan muncul percakapan yang masing-masing tokoh lakukan. Gambar 5 di bawah adalah layar dimana pengguna dapat membaca cara menggunakan aplikasi.



**Gambar 5.** Gambar Cara Menggunakan Aplikasi

## **Bab V      Kesimpulan dan Saran**

### **V.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan beberapa hal:

1. Aplikasi CERIA dapat menjadi aplikasi yang menyediakan satu media akses untuk dapat mengelola cerita rakyat dari Indonesia.
2. Dari Tugas Akhir ini dokumen cerita rakyat dari Indonesia dapat dibuat secara lebih interaktif.
3. Terciptanya aplikasi Android yang berisi kumpulan cerita rakyat dari Indonesia.
4. Aplikasi CERIA dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia.

### **V.2 Saran**

Penelitian ini memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Aplikasi CERIA memiliki potensi untuk dipasarkan di Google Play. Namun aplikasi ini perlu disempurnakan. Hal-hal yang perlu disempurnakan atau ditambahkan adalah:
  - a. Menambahkan lebih banyak cerita rakyat Indonesia.
  - b. Pengguna dapat mengunduh per cerita rakyat tanpa harus update seluruh aplikasi.
  - c. Fitur catatan yang dapat digunakan untuk menulis, bukan hanya menandai halaman saja.
  - d. Pemberian suara pada setiap tokoh dalam cerita.

2. Aplikasi CERIA dapat dikembangkan dan diimplementasikan pada OS *mobile phone* lainnya seperti Blackberry OS dan iOS.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ableson, W. Frank, dkk. 2012. *Android in Action Third Edition*. USA: Manning Publications Co.
2. Conder, Shane dan Lauren Darcey. 2011. *Android Wireless Application Development Second Edition*. USA: Addison-Wesley.
3. Darwin, Ian F.. 2012. *Android Cookbook*. USA: O'Reilly Media, Inc.
4. Steele, James dan Nelson To. 2011. *The Android Developer's Cookbook Building Applications with the Android SDK*. USA: Addison-Wesley.
5. Wagner, Richard. 2011. *Professional Flash Mobile Development Creating Android and iPhone Applications*. USA: Wiley Publishing, Inc.
6. <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php> diakses pada tanggal 17 September 2012.
7. <http://bidanku.com/index.php?/manfaat-cerita-dongeng-anak-anak-bagi-perkembangan-buah-hati-kita> diakses pada tanggal 17 September 2012.
8. <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/adobe-flash-vektor-animasi-swf.html> diakses pada tanggal 28 September 2012.
9. <http://en.wikipedia.org/wiki/ActionScript> diakses pada tanggal 28 September 2012.
10. [http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse\\_\(perangkat\\_lunak\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(perangkat_lunak)) diakses pada tanggal 2 Oktober 2012.
11. <http://id.wikipedia.org/wiki/SQLite> diakses pada tanggal 2 Oktober 2012.
12. <http://www.adobe.com/products/flashplayer/> diakses pada tanggal 28 September 2012.
13. <http://www.adobe.com/products/air.html> diakses pada tanggal 28 September 2012.
14. <http://www.babafash.com/forum/forumdisplay.php?f=49&order=desc&page=2> diakses pada tanggal 28 September 2012.
15. <http://www.developphp.com/view.php?tid=115> diakses pada tanggal 30 Oktober 2012.
16. <http://www.eclipse.org/org/> diakses pada tanggal 2 Oktober 2012

17. <http://www.infoteknologi.com/selular/apa-itu-android/> diakses pada tanggal 28 September 2012.
18. <http://www.samsung.com/id/consumer/mobile-devices/smartphone/galaxy/GT-I8150FKAXSE-spec#toPrint> diakses pada tanggal 30 Oktober 2012.
19. <http://sastra-indonesia.com/2012/05/kongres-bahasa-dan-nasib-sastra-daerah/> diakses pada tanggal 30 September 2012.
20. <http://www.solopos.com/2012/07/23/refleksi-hari-anak-nasional-23-juli-2012-nasib-literasi-anak-203685> diakses pada tanggal 30 September 2012.
21. <http://www.sqlite.org> diakses pada tanggal 2 Oktober 2012.
22. <http://www.thejakartaglobe.com/business/android-is-king-as-indonesian-shipments-of-smartphones-rise/506343> diakses pada tanggal 17 September 2012.
23. [www.ceritaanak.org/index.php/menu-cerita-rakyat/59-keong-emas](http://www.ceritaanak.org/index.php/menu-cerita-rakyat/59-keong-emas) diakses pada tanggal 1 Oktober 2012.