

**APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT
DI PROVINSI JAWA TENGAH**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

Inalis Indriati

NIM : L200100035

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

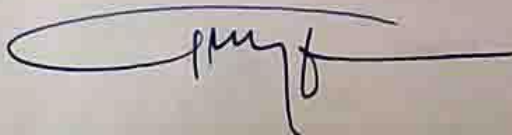
APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT DI PROVINSI JAWA TENGAH

Ini telah diperiksa, disetujui, dan disahkan pada :

Hari : *Rabu*

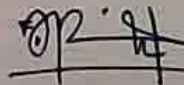
Tanggal : *25-06-2019*

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIK : 196107221985031003

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, ST.
NIK: 100.1198

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT DI PROVINSI
JAWA TENGAH**

Dipersiapkan dan disusun oleh

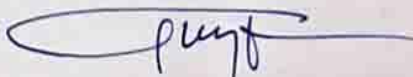
INALIS INDRIATI

NIM : L200100035

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal... 4 Juni 2014

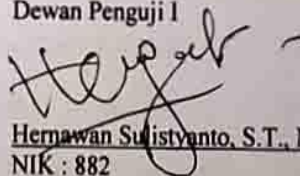
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama



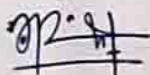
Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIK : 196107221985031003

Dewan Penguji I



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.
NIK : 882

Pembimbing Pendamping




Azizah Fatmawati, ST.
NIK : 100.1198

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 23 Juni 2014




Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D
NIK: 703



Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK: 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Aplikasi ini saya buat 80% sendiri dan 20% pada daftar pustaka, internet, buku, dan diskusi dengan komunitas Construct2.
2. Peralatan yang digunakan yaitu Laptop dengan spesifikasi *Prosesor Pentium Dual-Core T4500, 2.30 GHz*, RAM 2GB, dan *Hardisk 256GB*.
3. *Tools* untuk membuat aplikasi menggunakan CONSTRUCT 2 r139 berlisensi. Pengisi suara cerita oleh Inalis Indriati dan ST. Layla M.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

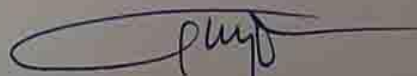
Surakarta, Juni 2014



Inalis Indriati

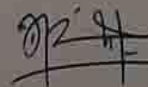
Mengetahui:

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIK : 196107221985031003

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, ST.
NIK : 100.1198

MOTTO

Anda harus melakukan sesuatu yang anda pikir tak akan bisa anda lakukan”

(Eleanor Roosevelt)

“Manusia diberi kemampuan oleh Tuhan untuk mencoba dan mencoba sampai kemudian dia bertemu dengan kesalahan yang membawanya menuju kebenaran yang akan selalu diingatnya dalam hati.”

(Kahlil Gibran)

“Tataplah menatap ke depan dan jangan menatap kebelakang, sebab hanya masa lalu yang ada di belakangmu, dan kesuksesanlah yang berada di depanmu.”

“ Jangan pernah meremehkan orang lain, sebab dia bisa jadi lebih unggul dari kamu”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT yang selalu mendengarkan doa dan memudahkan jalan bagi umatnya.
2. Orang tuaku Bapak Suradi dan Ibu Suparmi tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, merawat dan mendidiku serta senantiasa mendoakan untuk kebahagiaanku dengan penuh keikhlasan.
3. Suamiku Yusup Prihatmoko dan My little Princess Adeeva Afsyen Yusupwijaya yang selalu mendoakan serta memotifasiku.
4. Untuk mertua Bp. Sudarko dan Ibu Sri Daryanti, kakek nenek Bp. Suparno dan Ibu Sarmi, serta keluarga besar yang senantiasa menyemangatiku.
5. Kakak dan adik-adikku tersayang, Novika, Ananta, Kuncoro, Lilis. Keponakan tersayang Yunika, Fitri, Ratna, Kusmanika, Novendri, Indra, Fajar, Rara, Nino, Arzachel, Novi, Fredy, Chacha, Ilham, Khoirul yang selalu menghiburku.
6. Bapak Probo yang telah memberi saran serta dukungan kepada saya.
7. My Best Friend Djuju, Linda, Devi, Nisa, Layla. Teman-teman kontrakan Ambar, Umi, Dian yang selalu memberikan saran dan motivasi.
8. Teman-teman kelas B semua, serta informatika 2010 yang selalu mengajarkanku rasa kebersamaan.
9. Adik-adik kelas 4 SD N Kedawung 1 yang telah membantu, terimakasih.
10. Mas Fauzan yang membantuku serta memberikan saran dan motivasi.
11. Keluarga besar Teknik Informatika UMS dan Laboratorium Teknik Informatika UMS, atas semua hal yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, kami panjatkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Di Provinsi Jawa Tengah**”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

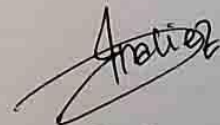
Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Yusuf selaku pembimbing akademik selama kuliah.
4. Bapak Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom dan Ibu Azizah Fatmawati, ST. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Segenap dosen dan karyawan prodi Teknik Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
6. Kepada orang tua yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
7. Kepada suami dan anak yang telah memberikan semangat yang tiada henti kepada penulis.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amin.

Surakarta, Juni 2014



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR KONTRIBUSI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAKSI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Telaah Penelitian	6
B. Landasan Teori	8

1. Cerita Rakyat	8
2. Animasi	12
3. <i>Construct 2</i>	12
4. HTML5.....	12
5. <i>Web Browser</i>	13
6. <i>CorelDraw</i>	13
7. <i>Adobe Photoshop</i>	13
8. <i>Audacity</i>	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
A. Waktu dan Tempat	20
B. Peralatan Utama dan Pendukung	20
1. <i>Software</i>	20
2. <i>Hadrware</i>	20
C. Perancangan Aplikasi	21
1. Metode Pengumpulan Data.....	21
a. Metode Dokumentasi.....	21
b. Metode Studi Pustaka	21
2. Desain Sistem.....	21
a. Desain Aplikasi	21
b. Desain <i>Interface</i>	22
1. Halaman Menu Utama	23
2. Halaman Menu pilihan (Masuk).....	24
3. Halaman Pengertian Cerita Rakyat.....	24

4. Halaman Kumpulan Cerita Rakyat	25
5. Halaman Isi Cerita	26
6. Halaman Permainan	26
7. Halaman Permainan Susun Kata	27
8. Halaman Permainan Samakan Gambar	28
9. Halaman Permainan Tebak Kata	28
10. Halaman Petunjuk	29
11. Halaman Profil	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Halaman Menu Utama	31
2. Halaman Menu pilihan (Masuk)	32
3. Halaman Pengertian Cerita Rakyat	33
4. Halaman Kumpulan Cerita Rakyat	34
a. Halaman Boyolali	35
b. Halaman Banyumas	36
c. Halaman Jepara	37
d. Halaman Kebumen	38
e. Halaman Kudus	39
f. Halaman Pati	40
g. Halaman Semarang	41
h. Halaman Sragen	42
i. Halaman Tegal	43

5.	Halaman Permainan	44
6.	Halaman Menu pilihan Permainan.....	45
	a. Halaman Permainan Susun Kata	46
	b. Halaman Permainan Samakan Gambar	47
	c. Halaman Permainan Tebak Kata.....	48
	Halaman Petunjuk Permainan	50
7.	Halaman Petunjuk Permainan.....	52
8.	Halaman Petunjuk Cerita.....	52
9.	Halaman Profil Cerita.....	53
	B. Pengujian.....	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
	A. Kesimpulan	66
	B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengisian Angket Guru.....	54
Tabel 4.2 Tabel Jumlah <i>Scoring</i> Guru	56
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengisian Angket Siswa.....	60
Tabel 4.4 Tabel Jumlah <i>Scoring</i> Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	16
Gambar 3.2 DFD Aplikasi Cerita Rakyat	22
Gambar 3.3 <i>Site Map</i> Aplikasi Cerita Rakyat	23
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Menu Utama	23
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Menu Pilihan (Masuk).....	24
Gambar 3.6 Perancangan Halaman Pengertian Cerita Rakyat	24
Gambar 3.7 Perancangan Halaman Kumpulan Cerita Rakyat	25
Gambar 3.8 Perancangan Halaman Isi Cerita Rakyat.....	26
Gambar 3.9 Perancangan Halaman Permainan (Kuis).....	26
Gambar 3.10 Perancangan Halaman Permainan Susun Kata.....	27
Gambar 3.11 Perancangan Halaman Permainan Samakan Gambar	28
Gambar 3.12 Perancangan Halaman Permainan Tebak Kata.....	28
Gambar 3.13 Perancangan Halaman Petunjuk	29
Gambar 3.14 Perancangan Halaman Profil	30
Gambar 4.1 Halaman Menu Utama	32
Gambar 4.2 Halaman Menu Pilihan (Masuk)	32
Gambar 4.3 <i>Eventsheet</i> Memasukkan Suara pada Construct 2.....	33
Gambar 4.4 Proses <i>Editing</i> Suara.....	33
Gambar 4.5 Halaman Pengertian Cerita Rakyat.....	34
Gambar 4.6 Halaman Menu Kumpulan Cerita Rakyat	34
Gambar 4.7 Halaman Boyolali	35
Gambar 4.8 Proses <i>Input</i> Gambar.....	36

Gambar 4.9 Halaman Banyumas	37
Gambar 4.10 Halaman Jepara.....	38
Gambar 4.11 Halaman Kebumen	39
Gambar 4.12 Halaman Kudus	40
Gambar 4.13 Halaman Pati	41
Gambar 4.14 Halaman Semarang	42
Gambar 4.15 Halaman Sragen.....	43
Gambar 4.16 Halaman Tegal.....	44
Gambar 4.17 Halaman Menu Permainan	44
Gambar 4.18 Halaman Menu Pilihan Permainan	45
Gambar 4.19 Halaman Soal Permainan Susun Kata.....	46
Gambar 4.20 Halaman Berhasil Susun Kata	47
Gambar 4.21 Halaman Soal Permainan Samakan Gambar	48
Gambar 4.22 Halaman Selesai Permainan Samakan Gambar.....	48
Gambar 4.23 Halaman Soal Permainan Tebak Kata	49
Gambar 4.24 Halaman Petunjuk Salah Soal Tebak Kata.....	50
Gambar 4.25 Halaman Benar Permainan Tebak Kata	50
Gambar 4.26 Halaman <i>Score</i> Tebak Kata.....	51
Gambar 4.27 Halaman <i>Play Again</i>	51
Gambar 4.28 Halaman Petunjuk Cerita Rakyat	52
Gambar 4.29 Halaman Petunjuk Permainan	52
Gambar 4.30 Halaman Profil.....	53
Gambar 4.31 Presentase Kelompok Responden Guru	57

Gambar 4.32 Presentase Kelompok Responden Siswa.....	63
--	----

ABSTRAKSI

Indonesia merupakan negara yang memiliki beraneka ragam budaya dan seni. Salah satu berupa bentuk legenda yang diangkat dari cerita rakyat sebagai kekayaan budaya bangsa warisan para pendahulu yang di dalamnya terkandung suri teladan, nilai pendidikan, nilai moral, nilai etika, dan masih banyak lagi hal-hal positif yang amat penting ditanamkan ke dalam jiwa anak semenjak usia dini. Cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Cerita dan tokoh-tokoh yang ada cukup menarik, unik dan sangat disayangkan anak-anak pada jaman sekarang kurang begitu mengenal mengenai cerita rakyat. Tugas akhir ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian yang dilakukan menggunakan proses pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi pustaka. Tahap pembuatan aplikasi menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu pencarian data, perancangan, pembuatan dan pengujian. Aplikasi ini dibangun menggunakan *software* Construct2, Coreldraw X5, Audacity 1.3 Beta untuk mengedit audio dan Adobe Photoshop5 untuk mengedit gambar. Hasil akhir dari aplikasi pengenalan cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah ini yaitu aplikasi berbasis website *online*. Isi dari aplikasi berupa Pengertian Cerita Rakyat, pengenalan cerita rakyat dari beberapa daerah, dan quiz. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan ke responden melalui kuisioner di SD Negeri Kedawung 1 dapat disimpulkan bahwa 100% guru dan 97,4% siswa menyatakan bahwa aplikasi ini membuat siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat.

Kata Kunci : *Cerita Rakyat, Construct2, Jawa Tengah, Pengenalan.*