

APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT DI PROVINSI

JAWA TENGAH

Makalah

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan oleh :

Inalis Indriati

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

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

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

Dipersiapkan dan disusun oleh :

INALIS INDRIATI

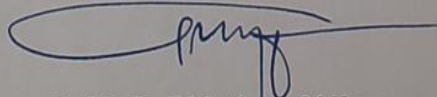
NIM : L200100035

Telah disetujui pada :

Hari :

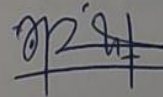
Tanggal : 11-6-2014

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, ST.
NIK : 100.1198

Publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc

NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-II.3/INF-FKI/VI/2014

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Teknik Informatika menerangkan bahwa :

Nama : INALIS INDRIATI
NIM : L200100035
Judul : APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT DI PROVINSI JAWA
TENGAH
Program Studi : Teknik Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 27 Juni 2014

Biro Skripsi
Teknik Informatika

Fauzan Natsir, S.Kom



Turnitin Originality Report

APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT
DI PROVINSI JAWA TENGAH by Inalis
Indriati

From September 2014 (publikasi maret
2014)

Similarity Index 27%	Similarity by Source	
	Internet Sources	11%
	Publications	0%
	Student Papers	21%

Processed on 27-Jun-2014 09:08 WIT
ID: 436875101
Word Count: 1855

sources:

1 10% match (student papers from 27-Apr-2014)
Class: publikasi maret 2014
Assignment:
Paper ID: 420970485

2 2% match (student papers from 19-Jun-2014)
Class: publikasi maret 2014
Assignment:
Paper ID: 435667253

3 2% match (student papers from 19-Jun-2013)
Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-06-19

4 2% match (Internet from 28-Apr-2014)
<http://digilib.its.ac.id/rss.php>

5 2% match (Internet from 06-Jun-2014)
<http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/download/291/190>

6 2% match (student papers from 18-Feb-2014)
Class: publikasi maret 2014
Assignment:
Paper ID: 397725314

7 2% match (student papers from 31-May-2014)
Class: publikasi maret 2014
Assignment:
Paper ID: 431615334

8 1% match (Internet from 17-Feb-2014)

APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT DI PROVINSI JAWA TENGAH

Inalis Indriati, Budi Murdiyasa, Azizah Fatmawati

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email : inalis.ina@gmail.com

ABSTRACT

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara yang terdapat beraneka ragam seni dan kebudayaan, diantaranya berupa legenda yang diangkat dari cerita rakyat. Cerita rakyat mengisahkan suatu kejadian di suatu tempat. Tokoh dan cerita yang ada cukup unik, menarik, namun sayang jaman sekarang banyak anak kurang paham tentang cerita rakyat. Tugas akhir bertujuan membangun sebuah aplikasi pengenalan cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dengan melakukan kegiatan pengumpulan data, melalui dokumentasi dan studi pustaka. Aplikasi yang dibangun menggunakan sebuah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC memiliki beberapa tahapan yaitu proses pencarian data, perancangan, pembuatan dan pengujian. Aplikasi dibangun menggunakan *software* Construct 2 untuk perancangan aplikasi, Adobe Photoshop5 dan CorelDraw untuk mengolah gambar, serta Audacity untuk mengolah suara. Aplikasi berhasil dikembangkan dengan judul aplikasi pengenalan cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah yaitu aplikasi berbasis website yang bersifat *online*. Berdasarkan hasil pengujian ke responden menggunakan kuisioner di SD Negeri Kedawung 1 disimpulkan bahwa 100% guru dan 97,4% siswa dinyatakan aplikasi ini membuat siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat.

Kata Kunci : *Cerita Rakyat, Construct 2, Jawa Tengah, Pengenalan.*

PENDAHULUAN

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah negara yang terdapat beraneka ragam seni dan kebudayaan, diantaranya berupa legenda, yang diangkat

dari cerita rakyat yang di dalamnya terkandung suri teladan, nilai pendidikan, nilai moral, nilai etika. disayangkan pada jaman sekarang banyak anak kurang begitu

mengenal mengenai cerita rakyat (Ristina, 2011).

Anak-anak jaman sekarang tidak paham akan cerita rakyat pada jaman dahulu, bahkan tidak mengetahui mengenai isi-isi jalannya cerita. Disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk mempertahankan dan melestarikan cerita rakyat (Walujo, 2000).

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba membuat sebuah aplikasi yang didalamnya berisi cerita rakyat yang dapat digunakan untuk membantu memperkenalkan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat kepada anak-anak dengan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah”.

TINJAUAN PUSTAKA

Santoso, dkk (2013), menyebutkan bahwa kesukaan anak muda pada saat ini terhadap cerita rakyat local semakin pudar, maka muncul gagasan untuk membuat aplikasi berbasis iPad berjudul “Dongeng”

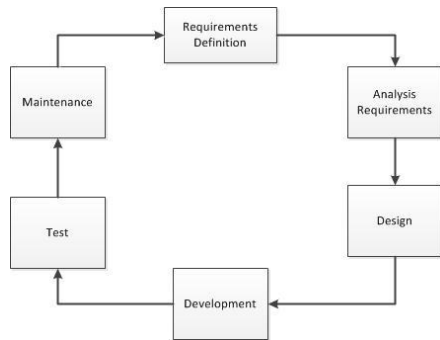
yang merupakan kumpulan cerita rakyat Indonesia interaktif.

Menurut Ciputra, dkk (2012), menerangkan bahwa aplikasi *Virtual Classroom* kebanyakan berada pada aplikasi desktop. Aplikasi memanfaatkan teknologi HTML5 serta *platform* NodeJS sebagai komunikasi *server*. Aplikasi selesai dikembangkan dengan memanfaatkan element HTML5 pada sisi *client* dan NodeJS pada sisi *server*.

Menurut Ristina (2011), menyebutkan pembuatan film animasi bertujuan menghasilkan sebuah karya animasi 2 dimensi yang berkarakter Jawa dengan cara membuat gambar kartun Amerika, menghasilkan suatu animasi 2 dimensi yang dikemas pada sebuah film yang berbaur cerita legenda menggunakan unsure komedi *modern*. Hasil dari aplikasi yaitu animasi 2 dimensi yang di *packing* pada sebuah cerita film Rahasia Gatotkaca untuk memperbanyak karya dalam negeri dibidang animasi dan perfilman.

METODE

Metode penelitian menggunakan SDLC (*System development Life Cycle*) yaitu metode yang menjelaskan siklus pengembangan sistem dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi. Keterangan, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart SDLC

Tahap metode SDLC dijelaskan sebagai berikut :

1. Definisi Kebutuhan

Definisi kebutuhan merupakan tahap perencanaan kebutuhan aplikasi pengenalan serta potensi user. Dimana anak-anak kurang begitu paham mengenai cerita rakyat, karena masih kurangnya aplikasi yang mengembanagkan terkait tentang cerita rakyat. Untuk menarik

anak supaya lebih menyukai dan memahami cerita rakyat, maka peneliti berencana untuk membangun sebuah aplikasi pengenalan cerita rakyat.

2. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan pengamatan terhadap aplikasi yang sudah ada, peneliti belum menemukan aplikasi cerita rakyat yang berbasis web yang didalamnya terdapat sebuah permainan yang berkaitan dengan cerita rakyat, sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan aplikasi cerita rakyat dengan mengambil cerita rakyat yang berada di Provinsi Jawa Tengah.

3. Perancangan atau Desain Aplikasi

Tahap desain sistem aplikasi merupakan raancangan *interface design* yang meliputi tampilan, *form* dan desain dari Aplikasi Pengenalan cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah yang didalaamnya berisi tentang pengertian cerita rakyat,

kumpulan cerita rakyat, dan permainan. Permainan terdiri dari tiga macam yaitu susun kata, samakan gambar, dan tebak kata.

4. Pembangunan Sistem

Merupakan tahap implementasi dari tahap perancangan yang secara teknisnya dikerjakan oleh peneliti. Setelah perancangan selesai, maka media dapat dibangun dengan menggunakan *software* Construct 2. Construct 2 merupakan alat yang digunakan peneliti dalam membangun Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah.

5. Pengujian Sistem

Menguji sistem tahap demi tahap, apakah sistem sudah memenuhi tujuan. Pengujian dilakukan di SD Negeri Kedawung 1. Siswa dan guru diperkenalkan terlebih dahulu tentang aplikasi yang sudah dibuat. Kemudian guru dan siswa diberikan

kesempatan untuk mencoba aplikasi cerita rakyat.

6. Tahapan Perawatan

Tahapan perawatan aplikasi pengenalan cerita terjadi modifikasi *software*, perbaikan dari *error* atau umpan balik dari *user* terhadap aplikasi yang telah digunakan. Tahap perawatan atau pemeliharaan tidak dilakukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah berisi tentang pengertian cerita rakyat, kumpulan cerita rakyat di Provinsi Jawa Tengah, dan permainan atau kuis.

1. Halaman Menu Utama

Menu utama merupakan halaman tampilan utama saat aplikasi dibuka. Tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Menu

utama

2. Halaman Menu Pilihan (Masuk)

Halaman menu pilihan terdapat beberapa sub menu pilihan terkait dengan cerita rakyat, yaitu pengertian cerita rakyat, kumpulan cerita rakyat, dan permainan, dapat dilihat pada Gambar 3.

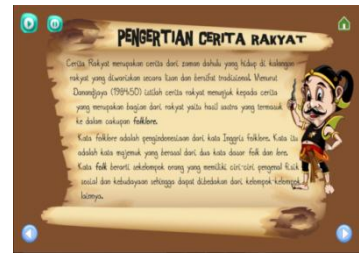


Gambar 3. Halaman Menu

Pilihan

3. Halaman Pengertian Cerita Rakyat

Pengertian cerita rakyat berisikan penjelasan mengenai cerita rakyat, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman

Pengertian Cerita Rakyat

4. Halaman Kumpulan Cerita Rakyat

Halaman kumpulan cerita rakyat terdapat beberapa sub menu daerah cerita di Jawa Tengah. Tampilan halaman kumpulan cerita daerah dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu

Kumpulan Cerita Rakyat

5. Halaman Isi Cerita

Halaman isi cerita rakyat terdapat cerita dari daerah Boyolali yaitu Legenda Endang Nawangsih, Banyumas yaitu Asal Usul Kota Baturaden, Jepara yaitu Asal Usul

Huruf Jawa, Kebumen yaitu Legenda Gunung Wurung, Kudus yaitu Asal Usul Kota Kudus, Pati yaitu Rara Mendud, Semarang yaitu Legenda Rawa Pening, Sragen yaitu Joko Budug, Tegal yaitu Asal Usul Kota Tegal. Halaman juga terdapat animasi gambar bergerak. Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Isi Cerita

6. Halaman Menu Pilihan Permainan

Halaman terdapat tampilan pilihan permainan, terdapat tiga macam permainan yaitu susun kata, samakan gambar, dan tebak kata. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Menu Pilihan Permainan

7. Halaman Permainan Susun Kata

Permainan susun kata berisi tentang soal permainan, *user* diminta untuk menjawab soal dengan cara menekan huruf alfabet A – Z dengan *mouse*. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman

Permainan Susun Kata

Halaman ketika permainan susun kata berhasil dijawab, dan dapat melanjutkan ke soal berikutnya. Tampilan akan muncul seperti Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Berhasil Susun Kata

8. Halaman Permainan Samakan Gambar

Halaman permainan samakan gambar berisi tentang tebak gambar, *user* diminta untuk mencocokkan dua gambar yang sama. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Soal Permainan Samakan Gambar

9. Halaman Permainan Tebak Kata

Halaman permainan tebak kata berisi tentang tebak kata, dimana *user* diminta untuk menjawab pertanyaan dengan cara menekan jawaban yang benar pada tombol jawaban yang bergerak. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Soal Permainan Tebak Kata

PENGUJIAN

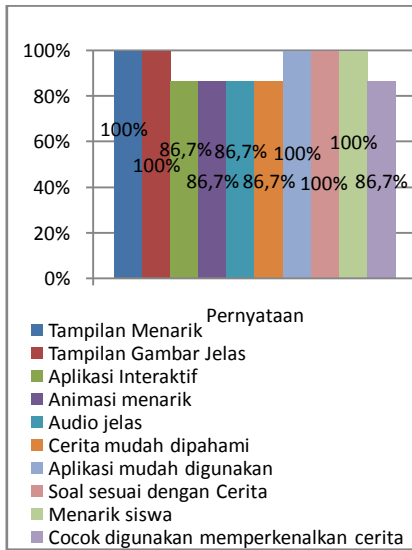
Pengujian dalam penelitian dilakukan di SD Negeri Kedawung 1 Dk. Sono Ds. Kedawung Kec. Kedawung Kab. Sragen Jawa Tengah pada tanggal 28 April 2014.

Penilaian terhadap aplikasi dilakukan dengan pengisian angket setelah proses demo selesai. Berikut hasil rekapitulasi yang di peroleh dari angket.

Tabel 1. Tabel Hasil Skoring Responden Guru

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah skor	Prosentase
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1	P1	3	0	0	0	0	15	100 %
2	P2	3	0	0	0	0	15	100 %
3	P3	1	2	0	0	0	13	86,7 %
4	P4	1	2	0	0	0	13	86,7 %
5	P5	1	2	0	0	0	13	86,7 %
6	P6	1	2	0	0	0	13	86,7 %
7	P7	3	0	0	0	0	15	100 %
8	P8	3	0	0	0	0	15	100 %
9	P9	3	0	0	0	0	15	100 %
10	P10	1	2	0	0	0	13	86,7 %

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 1 maka direpresentasikan dalam grafik Gambar 12.

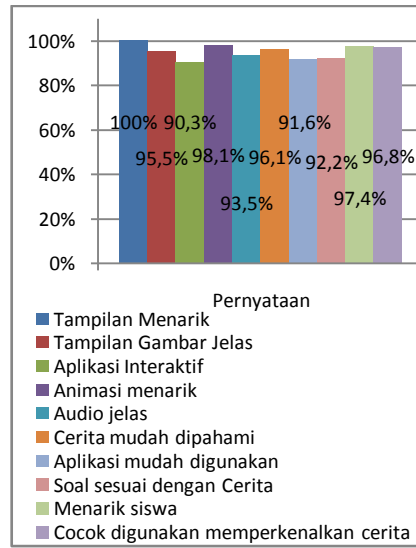


Gambar 12. Presentase Kelompok Responden Guru

Tabel 2. Hasil Skoring Responden Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah skor	Prosentase
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1	P1	31	0	0	0	0	155	100%
2	P2	25	5	1	0	0	148	95,5%
3	P3	22	3	6	0	0	140	90,3%
4	P4	28	3	0	0	0	152	98,1%
5	P5	21	10	0	0	0	145	93,5%
6	P6	26	6	0	0	0	149	96,1%
7	P7	19	11	1	0	0	142	91,6%
8	P8	20	10	1	0	0	143	92,2%
9	P9	27	4	0	0	0	151	97,4%
10	P10	26	5	0	0	0	150	96,8%

Berdasarkan Hasil Perhitungan dari tabel 2 maka direpresentasikan dalam grafik Gambar 13.



Gambar 13. Presentase Kelompok Responden Siswa

Keterangan table 1 dan tabel 2 :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju.

P1 : Tampilan aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah menarik.

P2 : Tampilan gambar-gambar pada aplikasi jelas.

P3 : Aplikasi bersifat interaktif.

P4 : Animasi pada aplikasi menarik.

P5 : Audio pada aplikasi jelas.

P6 : Cerita yang disajikan dalam aplikasi mudah untuk

dipahami.

P7 : Aplikasi mudah untuk digunakan.

P8 : Soal pada bagian kuis sesuai dengan cerita yang ada di aplikasi.

P9 : Aplikasi membuat siswa tertarik untuk membaca cerita rakyat.

P10 : Aplikasi cocok digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat.

Berdasarkan grafik presentase kelompok responden guru pada gambar 12, dapat disimpulkan bahwa 100% menyatakan aplikasi ini mudah digunakan, 100% siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah, dan 86,7% menyatakan aplikasi interaktif.

Berdasarkan grafik presentase kelompok responden siswa pada gambar 13, dapat disimpulkan bahwa 100% menyatakan tampilan aplikasi menarik, 97,4% siswa tertarik untuk membaca

Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah, dan 90,3% menyatakan aplikasi interaktif.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan ke responden melalui kuisisioner dapat disimpulkan bahwa 100% guru dan 94,7% siswa menyatakan bahwa aplikasi membuat siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah telah selesai dikembangkan dan telah dilakukan pengujian di SD Negeri Kedawung 1. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi telah selesai dibuat dan dapat diakses *online* melalui halaman ceritajateng.com.
2. Aplikasi cukup menarik dan menyenangkan sehingga mempermudah anak dalam mengenal cerita rakyat.
3. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisisioner yang ditujukan pada 3 responden guru dapat disimpulkan

bahwa 100% menyatakan aplikasi ini mudah digunakan dan 100% siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah.

disimpulkan bahwa 100% guru dan 97,4% siswa menyatakan bahwa aplikasi ini membuat siswa tertarik untuk membaca Cerita Rakyat.

4. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan ke responden dapat

DAFTAR PUSTAKA

- Ciputra, Tri Dimas, dkk. 2012. *Aplikasi Web multiple Room Whiteboard Untuk Virtual Classroom*. Jurnal Sarjana ITB Bidang Teknik Elektro dan Informatika. Teknik Informatika. Bandung : Institut Teknik Bandung
- Ristina, 2011. *Pembuatan Film Animasi Rahasia Gatotkaca Menggunakan Animasi 2 Dimensi*. Jurnal IJCSS. Fakultas Teknologi Informatika. Surakarta : Universitas Surakarta
- Santoso, Romi Adi, dkk. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Buku “Dongeng” – Kumpulan Cerita Rakyat Interaktif Berbasis iOS*. Jurnal TEKNIK POMITS. Fakultas Teknologi Informasi. Informatika. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Walujo, Kanthi. 2000. *Dunia Wayang*. Pustaka Pelajar Offset. Yogyakarta

BIODATA PENULIS

Nama : Inalis Indriati

Nim : L200100035

Tempat lahir : Sragen

Tanggal Lahir : 04 Februari 1992

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Pendidikan : S1

Jurusan/Fakultas : Teknik Informatika / Komunikasi dan Informatika

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Alamat : Mojokerto Rt 14 Mojokerto, Kec. Kedawung, Kab. Sragen,
Jawa Tengah

No. Hp : +6285647199192

Email : inalis.ina@gmail.com