

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin pesat berkembang. Segala kebutuhan dan pekerjaan manusia tidak akan lepas dari bantuan teknologi. Teknologi yang digemari masyarakat saat ini adalah munculnya berbagai macam *gadget* berbasis android. Hal ini juga berpengaruh kepada anak-anak, di mana mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* yang ada. Sehingga anak-anak kurang menaruh perhatian pada cerita rakyat tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu yang seharusnya dilestarikan.

Menurut survey yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa 8 dari 10 anak berumur 5-8 Sanggar Tari dan SD Al-Aitaam. tahun yang telah diwawancara kurang banyak mengetahui tentang Cerita Rakyat Indonesia. Mereka kurang memiliki pengetahuan tentang cerita rakyat. Dibandingkan dengan permainan dan aplikasi di Android, mereka jauh lebih mengenal dan dapat dengan mudah menyebutkan *games* atau aplikasi di Android.

Usia 5-8 tahun dipilih karena pada rentang usia tersebut anak masih tertarik untuk memainkan dan mendengarkan cerita dengan media gambar. Anak 5-8 tahun juga rata-rata sudah mengetahui cara menggunakan tablet.

Untuk mendapatkan perhatian anak-anak atas cerita rakyat yang ada, maka dipadukan antara teknologi dengan cerita rakyat Indonesia, agar cerita rakyat yang ada tetap dapat dilestarikan di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah aplikasi cerita rakyat interaktif berbasis android yang bernama aplikasi Cerrindo. Aplikasi ini akan menampilkan cerita rakyat secara interaktif sehingga anak-anak dapat mengenal dan memahami cerita rakyat. Aplikasi ini melibatkan *user* untuk berinteraksi secara langsung untuk menyelesaikan suatu cerita yang ada pada aplikasi. Dengan demikian diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal cerita rakyat dan melestarikannya.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat karakter untuk aplikasi Cerrindo tentang Bawang Merah dan Bawang Putih?
- b. Bagaimana membuat aplikasi interaktif untuk anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi menceritakan cerita rakyat Indonesia dari Riau, Bawang Merah dan Bawang Putih.
- b. Aplikasi ditujukan bagi anak-anak usia 5-8 tahun.
- c. Dalam aplikasi terdapat suara/audio sebagai narasi dan dialog.
- d. Sisi interaktif hanya memberikan perintah kepada *user* dan *user* melakukan klik untuk melanjutkan cerita

e. Aplikasi hanya dijalankan pada *platform* Android.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini antara lain:

1. Membuat karakter yang sesuai dengan cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.
2. Membuat aplikasi cerita rakyat yang interaktif

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

1.5.1 Observasi dan Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengamatan, dan pencarian bahan cerita rakyat Indonesia yang sesuai dengan aplikasi yang akan dibuat. Karakteristik cerita yang dibutuhkan adalah cerita rakyat yang mendidik, memiliki nilai moral yang baik, memiliki karakter yang menarik, dan akhir cerita yang bahagia. Dilakukan pengamatan dan pencarian bahan cerita karena diharapkan anak-anak tertarik dengan aplikasi cerita rakyat yang dibuat, karena saat ini anak-anak lebih tertarik untuk memainkan *games* pada tablet, sehingga kurangnya pengetahuan anak-anak akan cerita rakyat Indonesia.

1.5.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dari cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih, seperti *storyline*, dan asal daerah cerita rakyat Bawang merah dan Bawang Putih, karena masih banyak orang yang belum tahu asal daerah cerita rakyat Bawang merah dan Bawang Putih. Data yang diperoleh didapat dari *internet* yang dicantumkan menjadi referensi dalam penulisan buku Proyek Akhir ini.

1.5.3 Studi Literatur

Pada tahap ini telah didapatkan referensi untuk pembuatan aplikasi Cerrindo. Referensi didapat baik dari *internet* dan buku. Untuk buku, yang digunakan sebagai pegangan atau referensi antara lain: *ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Mudah Belajar Java, dan Aplikasi Enterprise Berbasis Android*.

1.5.4 Pengembangan Perangkat Lunak

1. Pendefinisian Masalah

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian masalah dari ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat Indonesia. Masalah yang muncul adalah kurangnya minat anak-anak untuk membaca buku, terlebih mengenai cerita rakyat Indonesia, karena *games* yang sudah banyak bermunculan di tablet atau *smart phone* lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku mengenai cerita rakyat Indonesia.

2. Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Kebutuhan aplikasi ini adalah data mengenai cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih, selain itu juga dibutuhkan *software* pendukung untuk dapat membangun aplikasi, seperti *Eclipse ADT*, *emulator* Android, *Adobe Illustrator*, dan *Photoshop*. Untuk kebutuhan *hardware*, seperti *Processor Intel Core i3*, RAM 2 GB, VGA 128 Mb, dan tablet dengan berbasis Android.

3. Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan sistem secara keseluruhan. Perancangan ini meliputi perancangan antar muka, perancangan *scene*, perancangan karakter, dan sistem. Teknik perancangan yang digunakan meliputi *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, kamus data, dan spesifikasi proses.

4. Coding

Pada tahap ini dilakukan *coding*, yang merupakan implementasi dari desain yang telah ditentukan. Coding yang dilakukan seperti *coding* fungsionalitas menggunakan Java.

5. Testing

Pada tahap ini dilakukan testing dari aplikasi yang telah dibuat. Sistem *testing* yang dilakukan adalah dengan *testing blackbox*.

1.5.5 Pembuatan Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dokumentasi dari aplikasi yang telah dirancang. Pembuatan dokumentasi ini untuk mempermudah pengembang aplikasi untuk melakukan pengembangan atau perbaikan pada aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan buku Proyek Akhir “Aplikasi Cerita Rakyat Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

- **BAB 1 Pendahuluan**

Pada BAB 1 ini dijelaskan latar belakang dibuatnya aplikasi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan buku Proyek Akhir.

- **BAB 2 Landasan Teori**

Pada BAB 2 ini dijelaskan apa saja dasar-dasar teori yang digunakan untuk pembuatan “Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android” ini.

- **BAB 3 Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada BAB 3 ini dijelaskan analisis kebutuhan, dan perancangan sistem yang meliputi *menu*, fungsionalitas, pemodelan kebutuhan, dan kamus data.

- **BAB 4 Implementasi dan Pengujian**

Pada BAB 4 ini, dijelaskan bagaimana implementasi aplikasi pada perangkat lunak dan perangkat keras, serta dijelaskan tahap pengujian.

- **BAB 5 Penutup**

Pada BAB 5 ini dijelaskan tentang kesimpulan dari pembuatan aplikasi dan saran untuk aplikasi.

1.7 Pembagian Tugas Anggota

No.	Nama	Peran	Tanggung Jawab
1	Endang Shara Idiyanto	Desainer dan analis	Merancang <i>scene 21-40</i> Membuat karakter ayah, nenek Mendesain poster
2	Fatia Rahayu	Desainer dan analis	Merancang <i>scene 1-20</i> Membuat karakter Bawang Putih, Ibu Bawang Putih, Bawang Merah, Ibu Bawang Merah. Membuat video
3	Ermayanti Lestari	<i>Programmer</i> dan analis	<i>Coding</i> program aplikasi, melakukan integrasi dalam pemrograman

Tabel 1.1 Pembagian Tugas Anggota