

## APLIKASI PEMBACA DONGENG ANAK INDONESIA BERBASIS ANDROID

Achmad Muafi Azzaid<sup>1)</sup>, Suci Nur Fauziah<sup>2)</sup>, Retno Wardhani<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

<sup>2,3)</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan

Telp. (0322) 324706

E-mail: avieaz02@gmail.com<sup>1)</sup>, sucinurf144@yahoo.com<sup>2)</sup>, retzno@yahoo.com<sup>3)</sup>

### ABSTRAK

Saat ini, untuk mendapatkan informasi tentang dongeng melalui ponsel masih jarang terjadi. Pembaca biasanya memperoleh informasi tentang dongeng hanya melalui buku, CD atau media cetak lainnya. Beberapa aplikasi pada ponsel hanya berupa teks dan gambar. Jadi tujuan penelitian ini diraih untuk membantu pembaca menikmati dongeng yang ada dalam aplikasi yang rumit tanpa harus membaca satu kata pun pada satu cerita. Penelitian ini menggunakan metode Luther sebagai metode pengembangan multimedia. Ada 6 langkah yang ditempuh untuk melengkapi aplikasi ini, yaitu tahap konsep, tahap desain, bahan koleksi, tahap pembuatan, tahap pengujian dan pendistribusian. Pada tahap pengujian digunakan dua macam pengujian, yaitu fungsi pengujian dan pengujian program dengan menggunakan responden. Hasilnya menunjukkan bahwa "Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia" dapat menampilkan informasi termasuk judul cerita anak-anak Indonesia, cerita asal negara, dan ceritanya singkat tapi menarik. Bisa juga menjadi musik suara dan latar belakang pada setiap halaman cerita berdasarkan cerita. Dan aplikasi bisa digunakan oleh pengguna dengan mudah. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa data yang diproses 91,76% respon positif atau termasuk dalam kategori "Bagus"..

**Kata kunci:** aplikasi dongeng

### ABSTRACT

Currently, to obtain information about fairy tales through a mobile phone is still rare. Readers usually obtain information about fairy tales only through books, CDs or other print media. Of multiple applications on a mobile phone that is only text and images. So the purpose of this study was achieved to help the reader enjoy fairy tales exist in a complicated application without having to read one each one word at story. This study used Luther as a method of multimedia development. There are 6 steps being taken to complete this application, namely the concept stage, design stage, collection materials, manufacture stage, testing stage and distribution. In the testing phase used two kinds of testing, ie testing functions and testing program using the respondents. The results show that "Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia" can display information includes the title story of Indonesian children stories, national origin story, and the story is short but interesting. Can also be a sound and background music on each page of the story based on the story. And the application can be used by users with ease. Based on the results of the questionnaire showed that the data processed 91.76% positive response or included in the category of "Good".

**Key word:** application Fairy tale

### PENDAHULUAN

Menurut Huck, Helper, dan Hick-man, Dongeng adalah segala bentuk narasi baik itu tertulis atau oral, yang sudah ada dari tahun ke tahun. "all forms of narrative, written, or oral, which have come to be handed down through the years" (1987). Jadi dongeng adalah segala bentuk cerita-

cerita yang sejak dulu sudah ada dan diceritakan secara turun-temurun.[1]

Dongeng merupakan sarana yang efektif untuk memberikan pendidikan nilai-nilai pada anak, karena cara penyampainnya yang tidak memaksa anak-anak untuk menerimanya. Tokoh-tokoh dalam cerita dapat memberikan teladan bagi anak-anak.

Sifat atau karakter anak adalah mempunyai kecenderungan untuk meniru dan mengidentifikasi diri dengan tokoh yang di kaguminya. Melalui dongeng anak akan dengan muda memahami sifat-sifat, figur-figur, dan perbuatan-perbuatan yang baik dan yang buruk. Soetantyo Syvia Primulawati, 2012. [2]

Namun ternyata aplikasi-aplikasi yang beredar sekarang ini kurang memberikan minat anak-anak Indonesia untuk membaca, karena kebanyakan aplikasi tersebut tidak memberikan gaya gambar, suara, text dan ilustrasi yang lucu atau yang sifatnya cenderung *Happy-positive face* sedangkan kebanyakan anak-anak menyukai suara-suara seperti halnya *Video Games* yang dapat membuatnya senang ketika mendengarkan suara-suara dan gerakan-gerakan yang belum pernah mereka lihat dan dengar.

Saat ini untuk memperoleh informasi mengenai dongeng anak melalui telepon seluler masih jarang ditemui. Pembaca biasanya memperoleh informasi mengenai dongeng anak hanya melalui buku, CD atau media cetak lainnya. Dari beberapa aplikasi di telepon seluler yang ada hanya menampilkan teks dan gambar.

Hal ini memunculkan ide untuk membuat Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu para pembaca menikmati dongeng yang ada dalam aplikasi tanpa harus rumit membaca satu per satu kata isi cerita.

Hasil yang diharapkan dari Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia ini untuk membantu para pembaca menikmati dongeng yang terdiri dari beberapa halaman, dan di setiap halamannya tidak hanya menampilkan teks dongeng tetapi menampilkan gambar dan suara yang membacakan isi teks dongeng.

Dongeng biasanya diceritakan dengan alur yang sederhana, penulisan dongeng ditulis dalam alur cerita yang singkat dan bergerak cepat, saat menceritakan atau menulis dongeng biasanya karakter tokoh tidak diceritakan secara rinci, dongeng biasanya ditulis seperti gaya penceritaan secara lisan, Serta pendahuluan dalam cerita

sangat singkat dan langsung pada topik yang ingin diceritakan. Berdasarkan isinya, jenis-jenis dongeng terdiri atas lima jenis, yaitu fabel, legenda, mite, sage, dan fiksi .

- a. **Fabel** : Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Contoh dongeng fabel: Dongeng "Kancil Mencuri Mentimun".
- b. **Legenda**: Legenda adalah dongeng yang menceritakan peristiwa yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang kejadian suatu tempat. Contoh Dongeng Legenda: Dongeng "Terjadinya Danau Toba".
- c. **Mite**: Mite adalah dongeng yang menceritakan tentang dewa-dewa dan makhluk halus. Isi ceritanya tentang kepercayaan animisme. Contoh dongeng Mite: Dongeng "Nyi Roro Kidul".
- d. **Sage**: Sage adalah dongeng menceritakan suatu tokoh yang berkaitan dengan sejarah. Sage biasanya menyebar dari mulut ke mulut sehingga lama-kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal. Contoh Dongeng Sage: Dongeng "Jaka Tingkir".
- e. **Fiksi**: Fiksi adalah cerita rekaan buatan yang dibuat pengarang, dimana cerita di dalamnya menjadi bermakna dikarenakan daya khayal, angan-angan atau fantasi olah fikir ide kreativitas si penulis. Menurut Priyono, 2006 [3]

Android adalah sebuah sistem operasi pada telepon genggam yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam perangkat bergerak. Hendryadi, 2015 [4]

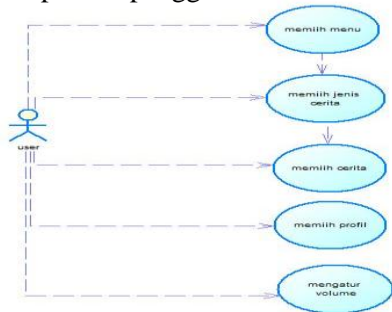
Kelebihan Android dan kekurangan android adalah :

- a. Kelebihan Android

1. Android bersifat terbuka, karena berbasis linux yang memang open source jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja
  2. Akses mudah ke Android App Market : Pemilik android adalah orang yang gemar utak atik handphone, dengan Google Android App Market anda bisa mendownload berbagai aplikasi dengan gratis
  3. Sistem Operasi Merakyat : Ponsel Android, beda sekali dengan iOS yang terbatas pada iphone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing masing mulai HTC hingga Samsung
  4. Fasilitas penuh USB. Anda bisa mengganti baterai, mass storage, diskdrive, dan USB tethering
  5. Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan Anda tentang adanya SMS, Email, atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal misscall sekalipun
  6. Mendukung semua layanan Google : sistem operasi Android mendukung semua layanan dari google mulai dari Gmail sampai Google reader. semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi yaitu Android.
  7. Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adalah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir kita adalah modifikasi. Jangan khawatir ada banyak custom ROM yang bisa Anda pakai di ponsel Android, dan dijamin tidak akan membahayakan perangkat Anda.
- b. Kekurangan Android
1. Terhubung dengan internet : Android bisa dibilang sangat memerlukan koneksi internet yang aktif. Setidaknya harus ada koneksi internet GPRS di daerah anda, agar perangkat siap untuk online sesuai dengan kebutuhan kita.
  2. Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari Android milik anda. Meskipun kadang tidak ada perbedaan mencolok dalam hal UI.
  3. Android Market kurang kontrol dari pengelola, kadang masih terdapat malware.
  4. Sebagai penyedia layanan langsung, terkadang pengguna sangat sulit sekali terhubung dengan pihak Google.
  5. Kadang sering terdapat iklan : karena mudah dan gratis, kadang sering diboncengi iklan. Secara tampilan memang tidak mengganggu kinerja aplikasi itu sendiri, karena memang kadang berada di bagian atas atau bawah aplikasi.
- Boros Baterai, ya memang android lebih boros dibandingkan dengan OS yang lain. hal ini karena memang OS ini banyak “process” di background yang mengakibatkan baterai cepat habis.
- Construct 2* merupakan sebuah game engine 2D untuk HTML 5 yang dikembangkan oleh scirra Ltd, sebuah perusahaan start up yang bermarkas di London. Game engine ini dikembangkan dengan konsep behavior dan event attachment, sehingga logika dalam game dapat dibangun tanpa harus menetik satu baris baris kodingpun, cukup drag and drop saja. Construct pertama kali dirilis dengan nama Construct classic pada tahun 2007. Pada tahun 2011, scirra merilis versi terbaru construct, yaitu *construct 2* (Roedavan, 2017).[4]
- Construct 2 dapat mendefinisikan cara kerja game dengan memakai sistem blok logika, sehingga tidak memerlukan pengetahuan script maupun programming. Proses eksekusi suster event menggunakan logika sebab akibat “jika-maka”. Jika suatu kondisi dipenuhi, maka suatu perintah akan dijalankan (Punto, 2015).[5]

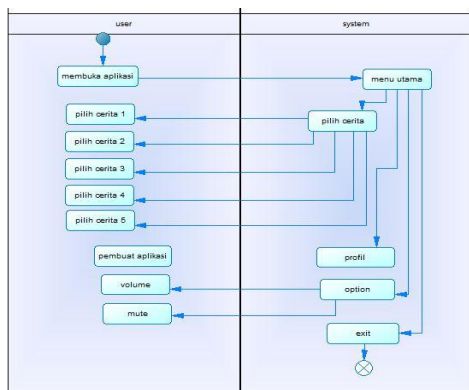
**METODE PENELITIAN**

Use-case diagram pada gambar 1 ini memilih jenis cerita yang meliputi fabel, sage, fiksi, mite dan legenda. Pada setiap jenis cerita terdapat beberapa cerita yang menjadi pilihan pengguna.



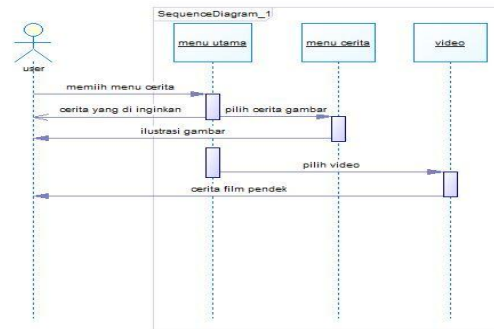
Gambar 1. Use Case Diagram

Activity Diagram pada gambar 2 menjelaskan langkah-langkah menggunakan aplikasi,, yang pertama membuka aplikasi tersebut, kemudian setelah membuka disana ada tombol pilihan menu antara lain menu, profil, exit dan option. Setelah memilih menu ada beberapa pilihan cerita yaitu fabel, sage, fiksi, mite dan legenda. Kemudian ada menu profil, menu exit dan option.



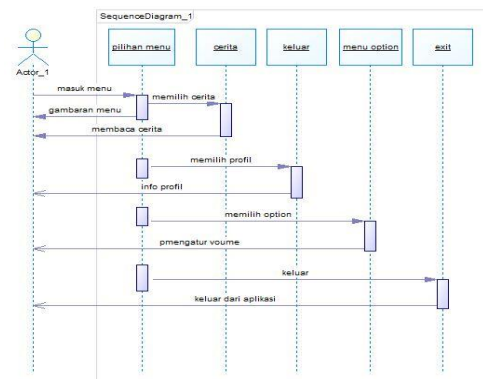
Gambar 2. Activity Diagram Permainan

Pada gambar 3, Pengguna yang pertama adalah menu cerita, ini bisa dipilih jika pengguna langsung ingin memulai cerita, didalam menu cerita terdapat cerita gambar beserta video dengan text yang berjalan.



Gambar 3. Sequence Diagram Menu Utama

Menu Info Pengguna pada gambar 4 berisi pilihan menu cerita dan informasi cara menggunakan aplikasi seperti informasi tombol-tombol pada menu cerita.



Gambar 4. Sequence Diagram Menu Cerita

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil dari aplikasi yang telah dibuat serta penjelasan dari masing-masing menu.

Desain interface menu utama pada gambar 5 akan di bagi menjadi 4 pilihan menu yang bisa dipilih oleh pengguna yang pertama adalah menu cerita, ini bisa dipilih jika pengguna langsung ingin memulai cerita, menu kedua adalah menu profil yang menampilkan profil pembuat, menu ketiga adalah menu keluar menu ini dipilih jika pengguna ingin menutup aplikasi, yang ke empat ada tombol option yaitu untuk memilih suara pada aplikasi tersebut.



Gambar 5. Desain Interface Menu Utama

Menu cerita pada gambar 6 akan di bagi menjadi 5 pilihan menu setelah pengguna memilih menu cerita tadi selanjutnya pengguna akan memilih beberapa pilihan cerita, yang pertama Fabel, sage, fiksi, mite dan Legenda.



Gambar 6. Desain Interface Menu Cerita

Gambar 7 menjelaskan salah satu contoh isi cerita dongeng yaitu menu fabel yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Kadang fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia, di dalam cerita tersebut terdiri dari 5 cerita antar lain, bebek buruk rupa, buku hutan, gadis kecil berkerudung merah, si singa dan si tikus dan tikus kota dan tikus desa.



Gambar 7. Desain Interface cerita dongeng

Gambar 8 Desain interface di atas merupakan salah satu contoh isi cerita video dongeng yaitu bebek buruk rupa, di dalam video tersebut terdapat alur text berjalan dan

ada 3 ( tiga ) tombol yaitu tombol kembali, tombol play dan tombol paus



Gambar 8. Desain Interface Cerita Isi video

Menguji sistem dari Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android. tersebut menggunakan metode atau jenis pengujian *Black Box Testing* .*BlackBox Testing* merupakan cara menguji sistem dengan melakukan pengujian spesifikasi unit atau modul, apakah dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan perancangan yang telah dibuat atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menjalankan unit atau modul, kemudian akan diamati apakah semua unit atau modul dari sistem tersebut dapat berjalan sesuai dengan proses yang diinginkan.

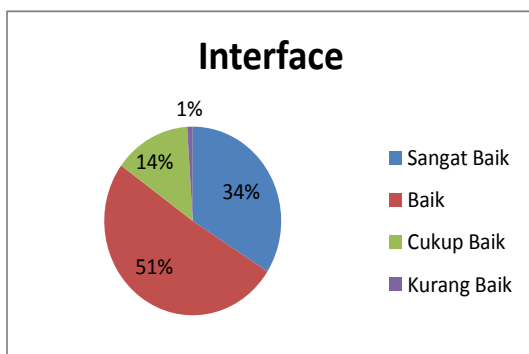
Tabel 1 hasil uji coba *blackbox* sistem dari Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Coba Blackbox

State	Nama Peng uji	Masuk an	Hasil yang diharpkan	Hasil peng ujian
Menu utama	Loadi ng	Klik menu yang dipilih	Jika berhasil menu yang dipilih akan tampil, jika tidak berhasil menu tidak tampil	Berhasil masuk ke menu yang dipilih
Menu profil	Pilih menu profil	Klik menu profil	Jika berhasil tampil informasi pembuat aplikasi, jika tidak berhasil menu profil tidak tampil	Berhasil masuk ke menu yang dipilih

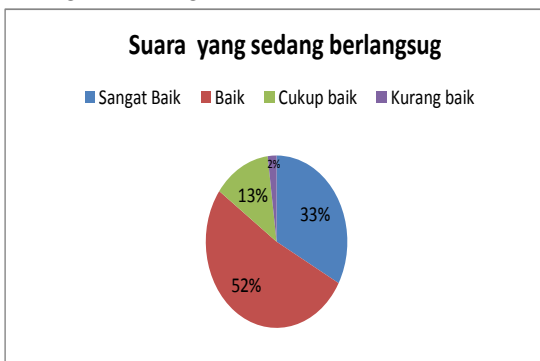
Men u cerita	Pilih menu cerita	Klik salah satu menu cerita	Jika berhasil menu cerita yang dipilih akan tampil, jika tidak berhasil menu cerita tidak tampil	Berh asil masu k ke menu yang di pilih
--------------------	-------------------------	---	---	---

Diagram pada gambar 9, 10, 11, dan 12 merupakan hasil pada uji coba oleh beberapa user.



Gambar 9. Diagram Kuisoner *Inteface*

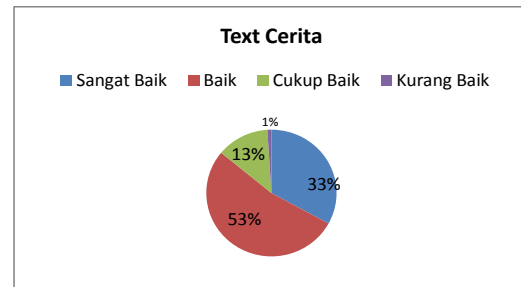
Gambar 9 merupakan penilaian responden terhadap tampilan desain *aplikasi*. Jumlah responden yang memberikan respon sangat baik adalah 34 anak, baik mencapai 51 anak, cukup baik berjumlah 14 anak dan kurang baik dengan 1 anak.



Gambar 10. Diagram suara sedang berlangsung.

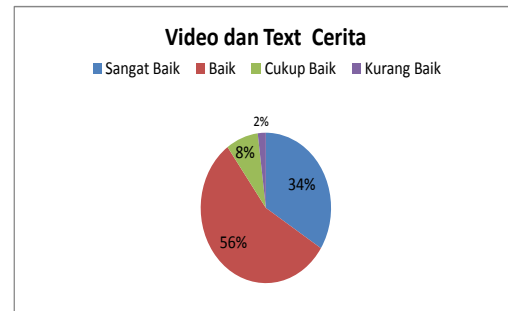
Gamabr 10 merupakan penilaian responden terhadap suara yang sedang berlangsung. Jumlah responden yang memberikan respon sangat baik adalah 33 anak, baik mencapai 52 anak, cukup baik

berjumlah 13 anak dan kurang baik dengan 2 anak.



Gambar 11. Diagram text cerita

Gamabr 10 merupakan penilaian responden terhadap text cerita. Jumlah responden yang memberikan respon sangat baik adalah 33 anak, baik mencapai 53 anak, cukup baik berjumlah 13 anak dan kurang baik dengan 1 anak.



Gambar 12. Diagram video dan text cerita

Gambar 11 merupakan penilaian responden terhadap bahasa yang di pahami. Jumlah responden yang memberikan respon sangat baik adalah 27 anak, baik mencapai 50 anak, cukup baik berjumlah 21 anak dan kurang baik dengan 2 anak.

### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil skripsi yang berjudul Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android yang telah disusun, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil pengujian dan analisis Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia Berbasis Android dapat disimpulkan beberapa hal berikut: Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia sudah dapat menampilkan informasi cerita anak Indonesia meliputi judul cerita, asal daerah cerita, dan isi cerita yang singkat namun menarik. Aplikasi Pembaca Dongeng Anak Indonesia sudah

dapat mengeluarkan musik di tiap halaman cerita. Aplikasi dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah karena aplikasi dirancang untuk anak-anak sesuai dengan proses yang ada sehingga mempermudah proses adaptasi.

#### REFERENSI

- [1] Krishna, 1987. *Televisi-Sumber-Utama-Hiburan-Keluarga*, diambil dari : <http://print.kompas.com/baca/2015/08/25/Televisi-Sumber-Utama-HiburanKeluarga>. senin (15.00), 01/05/2017.
- [2] Asano, 2015. *menelusuri-jejak-benteng-takeshi-aka-takeshis-castle*, diambil dari : <http://jalan2.com/forum/blogs/entry/343-menelusuri-jejak-benteng-takeshi-aka-takeshis-castle/>, senin (14.00), 01/05/2017.
- [3] Priyono, 2006. *Pengertian smartphonen dan sejarah*, Diambil dari : <http://www.sridianti.com/apapengertian-smartphone-dan-sejarah.html>, senin (14.00), 01/05/2017.
- [4] Roedavan, 2017, *bikin game tanpa coding dengan construct 2*, C.V Andi Offset Yogyakarta.
- [5] Punto Damar P. 2015 *Metode pengumpulan data*. diambil dari: <https://teorionline.wordpress.com/service/metode-pengumpulan-data>, jumat (20.00), 26/05/2017.

