# Sidang Skripsi

## Lailatul hayani / 10109765

### PERPUSTAKAAN CERITA RAKYAT INDONESIA MENGGUNAKAN KOMBINASI KATA DAN NARASI SEBAGAI SARANA EDUKASI ANAK BERBASIS ANDROID




**Penguji 1 : Iskandar Ikbal, S.T., M.Kom.**

**Penguji 2 :Irawan Afrianto, S.T., M.T.**

**Penguji 3 : Riani Lubis, S.T., M.T.**

# LATAR BELAKANG



Cerita-cerita asing lebih populer di kalangan anak Indonesia dari pada cerita-cerita rakyat Indonesia Sendiri.



Memberikan pembelajaran dalam pengenalan kata untuk anak-anak pemula melalui narasi dan animasi teks.



Menyuguhkan cerita-cerita rakyat yang syarat akan nilai-nilai luhur budaya dan pendidikan moral pada setiap cerita. Mempopulerkan budaya mendongeng.



Berkembangnya teknologi mobile khusunya pada platform Android memberikan keuntungan yang besar bagi pengembang Aplikasi maupun pengguna.

# MAKSUD DAN TUJUAN



**Mempopulerkan cerita rakyat indonesia di kalangan anak-anak Indonesia sendiri.**



**Sebagai sarana Edukasi Anak yaitu belajar membaca untuk usia pemula serta pembelajaran moral.**



**Memanfaatkan kemajuan teknologi mobile khususnya platform android yang sedang populer di masyarakat Indonesia untuk membangun sebuah aplikasi konten.**

# BATASAN MASALAH [1]

- Terdiri dari 3(tiga) kategori, setiap kategori terdiri dari 2(dua) cerita sebagai *sample*, user dapat memilih untuk membaca sendiri atau dibacakan (didongengkan).
- diutamakan untuk user usia pemula yaitu usia 3-6 tahun, namun secara fungsional orang tua (dewasa) tetap dilibatkan.
- Sistem pada aplikasi ini terdiri dari dua bagian yaitu *frontend* dan *backend*.
- Aplikasi yang akan dibangun untuk *platform* android versi 2.3 (Gingerbread)

# BATASAN MASALAH [2]



Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java & Java Script untuk versi mobile, Java Script dan html untuk versi web.



Pemodelan system yang digunakan adalah *object oriented* dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

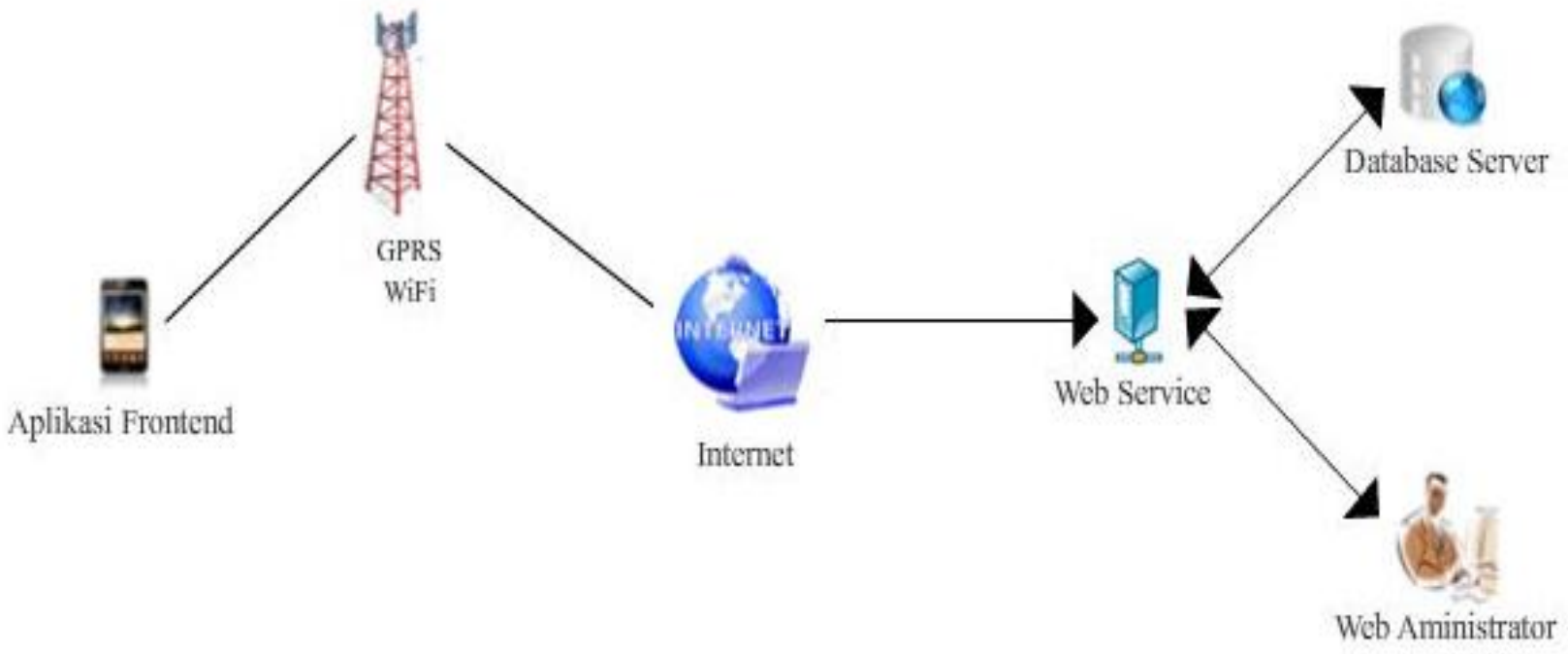


Editor yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Eclipse versi Indigo dan Dreamweaver CS5.



Aplikasi ini hanya bisa dijalankan melalui handphone android dan atau android emulator.

# Analisis Arsitektur Sistem

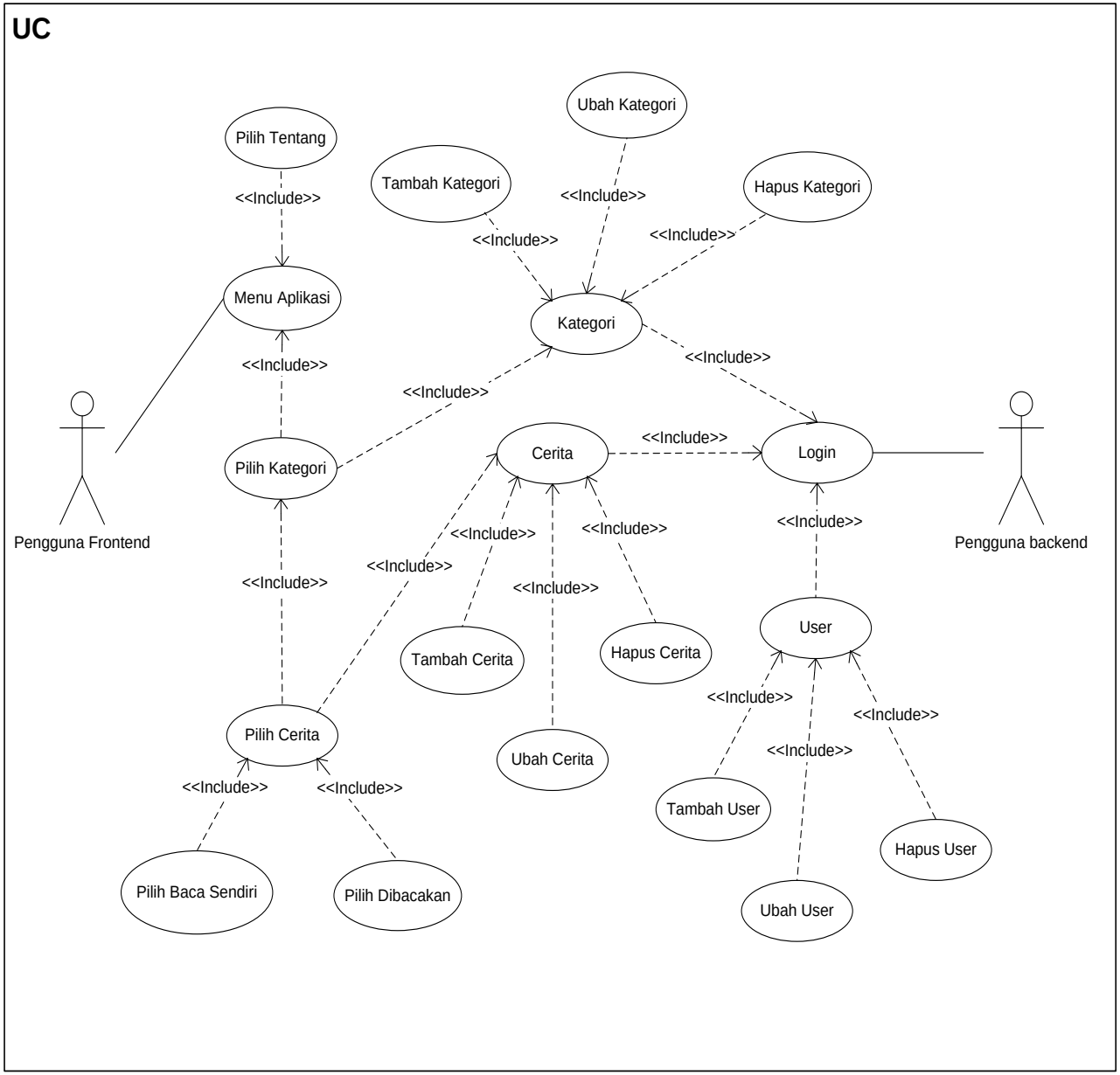


# Analisis Arsitektur Sistem

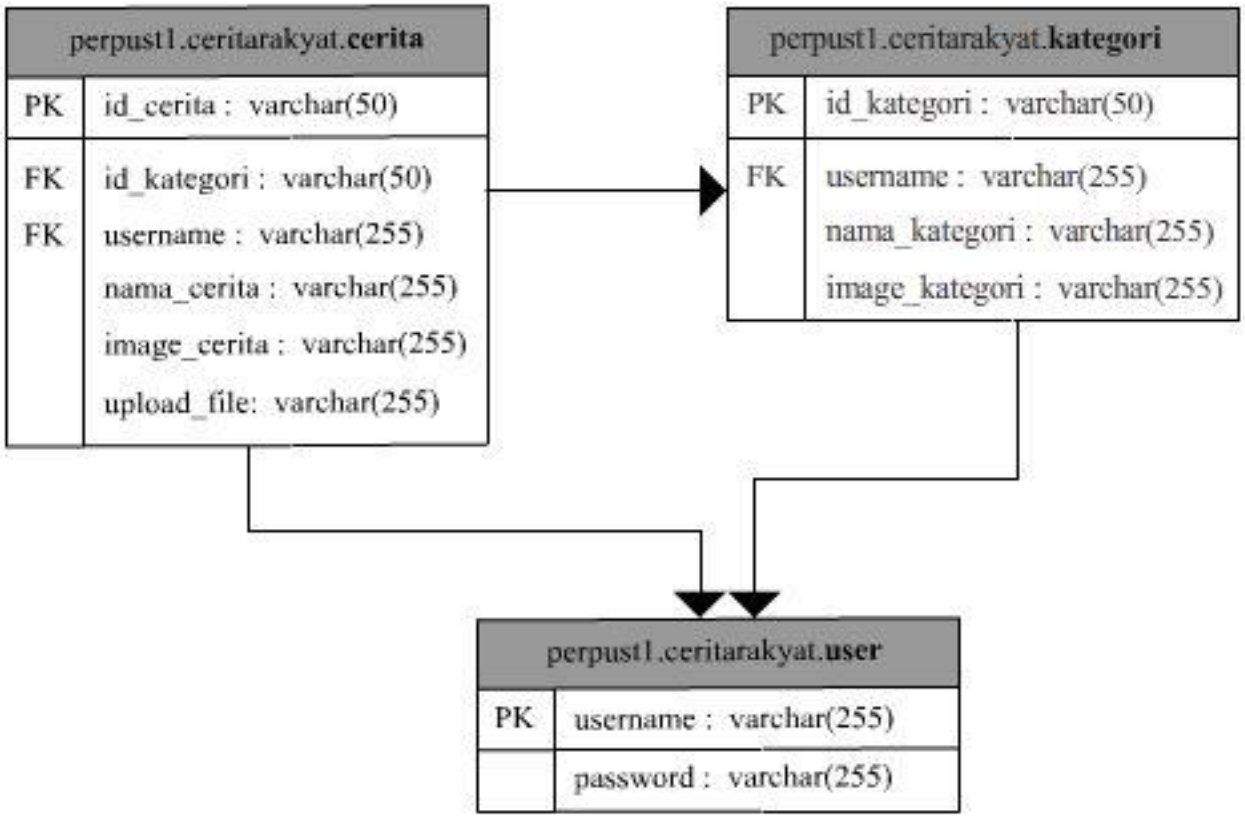
*Frontend* adalah aplikasi perpustakaan cerita rakyat yang terinstal dalam perangkat *mobile* yang digunakan (perangkat android).

*Backend* adalah aplikasi pendukung yang berfungsi sebagai penyuplai atau sumber data pada aplikasi *frontend*. Aplikasi ini terdiri dari tiga sub bagian utama yaitu web administrator, web service, dan database server.

# Use Case Diagram



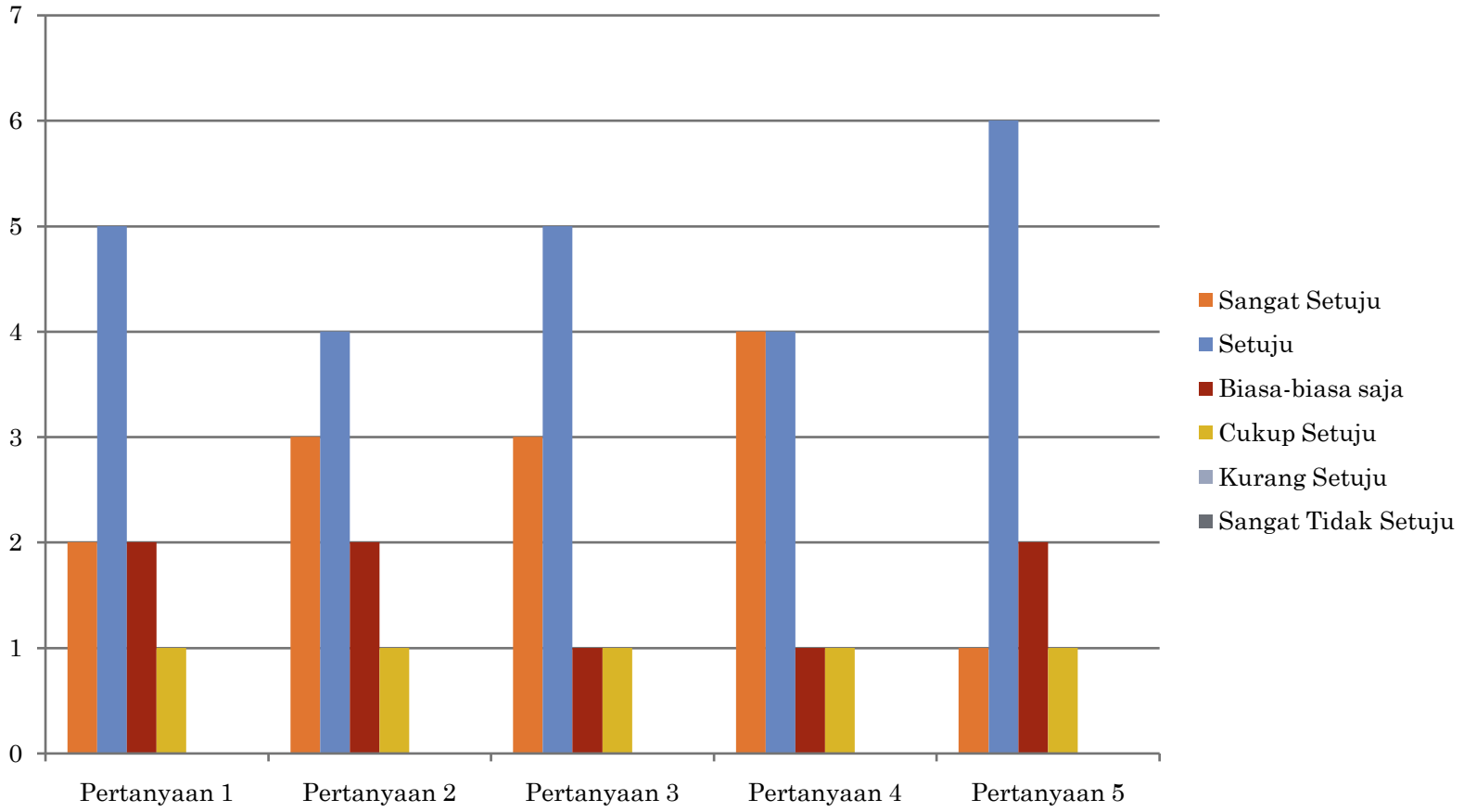
# Skema Relasi



# Pengujian Alpha

Pengujian Aplikasi *Frontend* dan *Backend* menggunakan pengujian *Blackbox*

# Pengujian Betha



# Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

# Demo Program



# KESIMPULAN DAN SARAN [1]

## ✓ KESIMPULAN :



Aplikasi ini dibangun untuk mempopulerkan cerita-cerita rakyat Di kalangan anak-anak Indonesia sendiri.



Sarana edukasi anak dalam belajar membaca melalui cerita-cerita rakyat.



penerapan teknologi mobile Android, dimana teknologi ini sedang berkembang pesat di Indonesia dan mudah di gunakan.

# KESIMPULAN DAN SARAN [2]

- ✓ SARAN :



Aplikasi ini harus diakses secara *online* dan dengan bandwidth yang cukup.



Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu platform yaitu android.



Penambahan fitur menajemen data pada aplikasi *frontend*.

# Terima Kasih

