

# Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Android

**Yudi Irawan Chandra**

STMIK Jakarta STI&K, Jl. BRI No. 17 Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

E-mail : yudi@jak-stik.ac.id

## Abstrak

Teknologi perangkat *mobile* saat ini sangat berkembang pesat. Ponsel, *smartphone*, maupun *tablet* merupakan perangkat *mobile* yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia di era modern. Sebuah peluang yang dapat dimanfaatkan dan sangat tepat menjadi media untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya bangsa sendiri kepada penduduk Indonesia khususnya untuk anak-anak Indonesia.

Aplikasi cerita rakyat tradisional Indonesia berbasis *mobile* pada sistem operasi Android adalah sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi dan nilai-nilai suatu budaya. Aplikasi ini dibuat sederhana namun menarik dan interaktif sehingga mudah untuk digunakan. Metode Rapid Application Development digunakan dalam pembangunan aplikasi ini karena merupakan salah satu metode pembangunan sistem yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional.

Dalam pembuatan program menggunakan App Inventor yaitu sebuah perangkat lunak yang cocok digunakan untuk merancang dan membuat aplikasi yang dapat dijalankan pada sistem operasi Android. Program ini mudah digunakan karena dengan menggunakan program ini, seperti layaknya menyusun *puzzle* pada alur programnya. Tampilan desain yang dibuat, cukup dengan “*click and drag*”.

**Kata Kunci** : Aplikasi Komputer, Cerita Rakyat, Rapid Application Development

## Pendahuluan

Kebudayaan merupakan suatu ciri khas dan kekayaan yang dimiliki oleh suatu bangsa. Indonesia adalah salah satu bangsa yang memiliki kekayaan yang luar biasa dengan keberagaman budaya. Penyampaian nilai-nilai penting suatu budaya diantaranya melalui media cerita rakyat. Cerita rakyat tradisional mulai sedikit demi sedikit tersingkir dengan adanya cerita-cerita modern dari negara lain yang tertuang dalam komik maupun animasi modern. Dalam hal ini, tentu perlu dilakukan terobosan-terobosan baru agar membangkitkan kembali semangat untuk melestarikan budaya bangsa sendiri.

Batasan masalah pada penulisan penelitian ini adalah aplikasi *mobile* dibuat untuk memberikan informasi cerita rakyat di berbagai daerah yang ada di Indonesia yang diwakili oleh 1 (satu) cerita rakyat di setiap provinsinya. Gambar-gambar yang digunakan hanyalah gambar berbentuk 2 (dua) dimensi dan terbatas disetiap ceritanya. Cerita disajikan dengan berbentuk teks.

Tujuan penelitian ini adalah untuk pembelajaran dan pelestarian budaya di

Indonesia dengan membuat sebuah aplikasi *mobile* sebagai media penyampaiannya. Aplikasi ini dibuat sederhana dan interaktif agar mudah digunakan.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada karya ini adalah metode studi literatur yaitu dimulai dengan mencari informasi dan literatur melalui media internet kemudian dilanjutkan dengan mempelajari beberapa buku sebagai referensi.

Perangkat keras yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan sebuah *notebook* dengan sistem operasi Windows 7. Untuk perangkat lunak yang digunakan adalah App Inventor, sebuah perangkat lunak *web based* yang berarti bahwa saat menggunakan perangkat lunak tersebut, komputer harus selalu terhubung dengan internet. Diperlukan *account gmail* untuk dapat mengakses perangkat lunak tersebut. Selain App Inventor *web based*, dapat juga digunakan App Inventor *offline* yang tidak membutuhkan sambungan internet saat menggunakan perangkat lunak tersebut. App Inventor *offline* dapat diunduh di internet dan di *install* pada komputer seperti biasa. Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan *emulator App*

Inventor serta perangkat keras *mobile* dan *smartphone* dengan sistem operasi Android 2.2.2 *Froyo* dan Android 4.0 *Ice Cream Sandwich*.

## Tinjauan Pustaka

### Teori Aplikasi

*Application program* atau perangkat lunak aplikasi yaitu suatu perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna komputer dalam melakukan tugas-tugas tertentu untuk mempermudah suatu pekerjaan [1]. Istilah aplikasi muncul sekitar tahun 1993 di bidang teknologi informasi. Aplikasi biasa disingkat dengan sebutan App. Ada berbagai macam jenis aplikasi yang saat ini dikenal, beberapa diantaranya adalah aplikasi bisnis, aplikasi pendidikan, maupun aplikasi multimedia [3]. Aplikasi multimedia merupakan aplikasi yang cukup menarik saat ini karena menggabungkan gambar, suara, video, dan teks sehingga dapat terjadi interaksi. Multimedia adalah penggabungan berbagai media. Aplikasi jenis ini sangat cocok dikembangkan dalam bidang pendidikan dan penyampaian informasi yang interaktif [1].

### Pengenalan Android

Android merupakan sebuah sistem operasi *mobile*. Pengertian *mobile* sendiri adalah tidak menetap di suatu tempat sehingga memungkinkan untuk dapat berpindah-pindah tempat. Android digunakan untuk perangkat bergerak (*mobile devices*) yang sedang populer saat ini pada beberapa ponsel pintar (*smartphone*) di dunia maupun di Indonesia [5]. Sejarah Android sebagai sistem operasi *mobile* dimulai oleh sebuah perusahaan yang bernama Android Inc. Sistem operasi ini merupakan pengembangan dari sistem operasi Linux. Kemudian di tahun 2005, Google mengambil alih kepemilikan Android. Pada tahun 2007, Google membentuk konsorsium Open Handset Alliance (OHA) dengan tujuan mengembangkan Android. Konsorsium ini beranggotakan perusahaan-perusahaan ternama di dunia dalam misi pengembangannya, salah satu diantaranya adalah perusahaan asal Korea Selatan yaitu Samsung Electronics [4].

### Pengenalan Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik *prototyping* dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan

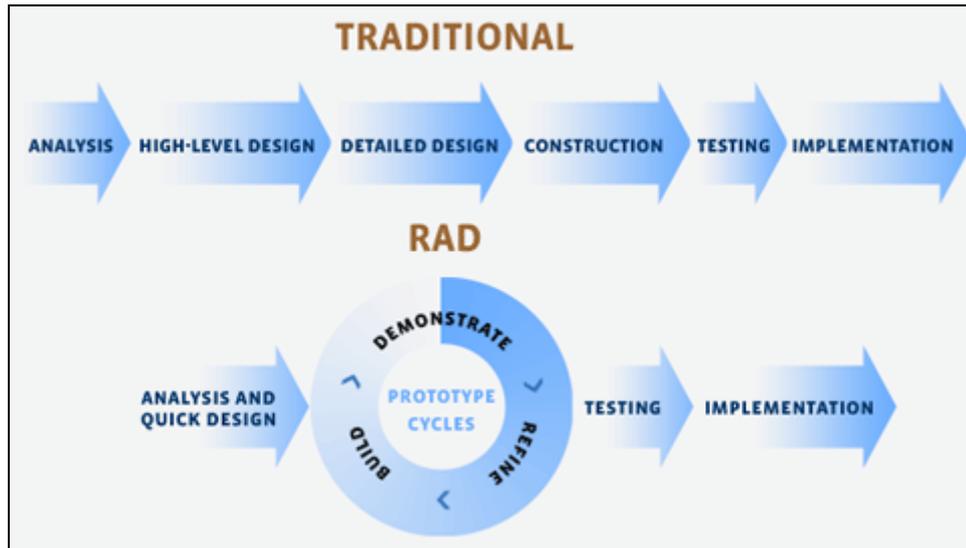
sistem/aplikasi[5]. Dari definisi-definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD ini dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat.



Gambar 1 Emulator Sistem Operasi Android

Pemaparan konsep yang lebih spesifik lagi dijelaskan bahwa RAD adalah proses model perangkat lunak inkremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model RAD adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model *waterfall*, di mana perkembangan pesat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen [6]. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan sebuah “sistem yang berfungsi penuh” dalam jangka waktu yang sangat singkat. Salah satu perhatian khusus mengenai metodologi RAD dapat diketahui, yakni implementasi metode RAD akan berjalan maksimal jika pengembang aplikasi telah merumuskan kebutuhan dan ruang lingkup pengembangan aplikasi dengan baik.

RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat.



Gambar 2 Perbandingan Metode Traditional dengan Rapid Application Development

### Kelebihan dan Kekurangan RAD

Metode pengembangan sistem RAD relatif lebih sesuai dengan rencana pengembangan aplikasi yang tidak memiliki ruang lingkup yang besar dan akan dikembangkan oleh tim yang kecil. Namun, RAD pun memiliki kelebihan dan kekurangannya sebagai sebuah metodologi pengembangan aplikasi. Berikut ini adalah kelebihan metodologi RAD :

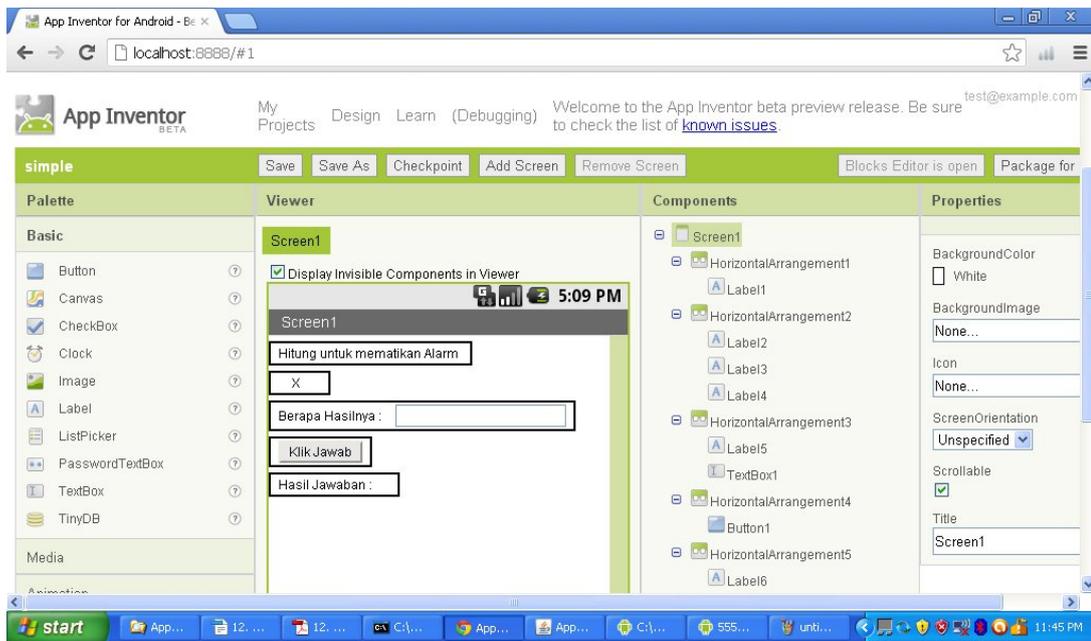
1. Penghematan waktu dalam keseluruhan fase proyek dapat dicapai.
2. RAD mengurangi seluruh kebutuhan yang berkaitan dengan biaya proyek dan sumberdaya manusia.
3. RAD sangat membantu pengembangan aplikasi yang berfokus pada waktu penyelesaian proyek.
4. Perubahan desain sistem dapat lebih berpengaruh dengan cepat dibandingkan dengan pendekatan SDLC tradisional.
5. Sudut pandang user disajikan dalam sistem akhir baik melalui fungsi-fungsi sistem atau antarmuka pengguna.
6. RAD menciptakan rasa kepemilikan yang kuat di antara seluruh pemangku kebijakan proyek.

Sedangkan kekurangan penerapan metode RAD adalah sebagai berikut :

1. Dengan metode RAD, penganalisis berusaha mempercepat proyek dengan terburu-buru.
2. Kelemahan yang berkaitan dengan waktu dan perhatian terhadap detail. Aplikasi dapat diselesaikan secara lebih cepat, tetapi tidak mampu mengarahkan penekanan terhadap permasalahan-permasalahan perusahaan yang seharusnya diarahkan.
3. RAD menyulitkan *programmer* yang tidak berpengalaman menggunakan perangkat ini di mana *programmer* dan *analyst* dituntut untuk menguasai kemampuan-kemampuan baru sementara pada saat yang sama mereka harus bekerja mengembangkan sistem.

### Pengenalan App Inventor

App Inventor merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Google. Perangkat lunak ini adalah perangkat lunak yang dibuat khusus oleh Google untuk membuat aplikasi diperangkat berbasis Android. App Inventor dikembangkan untuk tujuan memudahkan seorang *programmer* dalam mengembangkan aplikasi untuk Android. Saat ini, App Inventor telah diserahkan kepada *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* [2].



Gambar 3 Perangkat Lunak App Inventor

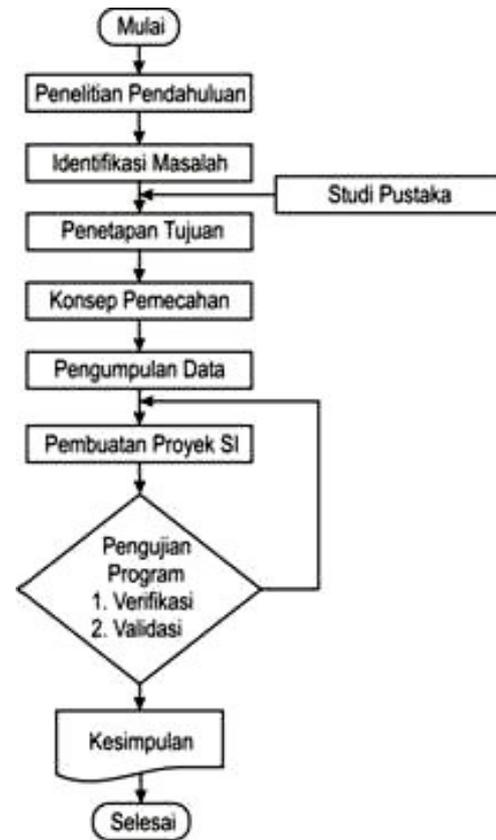
App Inventor merupakan suatu perangkat lunak *web-based* yang ditujukan bagi semua orang dalam mengembangkan aplikasi di Android. Perangkat lunak ini mudah digunakan karena kita tidak perlu menyetik bahasa program atau *coding*, cukup dengan menyusun komponen *coding* yang sudah tersedia layaknya menyusun *puzzle*. Interaksi App Inventor dengan seorang *programmer* dapat dikatakan hampir seluruhnya melalui *interface* visual dengan cara *drag and drop*.

Terdapat 3 (tiga) bagian yang digunakan pada perangkat lunak AppInventor, yaitu sebagai berikut :

1. App Inventor *Designer*, yaitu aplikasi *web based* yang dipakai untuk merancang tampilan visual dan memilih komponen yang akan digunakan;
2. App Inventor *Bloks Editor*, yaitu aplikasi *java* yang mendefinisikan perilaku dari setiap komponen dengan menyusun blok-blok program layaknya menyusun potongan-potongan *puzzle*;
3. *Emulator*, yaitu aplikasi yang digunakan untuk *testing* atau menjalankan aplikasi. Aplikasi ini dipakai jika perangkat Android fisik tidak tersedia.

### Metode Penelitian

Skema bagan alir dalam tahapan penelitian tentang pembuatan aplikasi cerita rakyat ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Skema Metode Penelitian

Adapun teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode observasi lapangan  
Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tentang kegiatan, keadaan umum, dan kejadian-kejadian yang ada dalam objek penelitian

dengan pencatatan secara otomatis, selain itu metode ini juga dapat dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan masalah yang diteliti bersama narasumber yang dapat dipercaya.

2. Metode Kajian Pustaka

Metode pengumpulan data yang dapat diperoleh melalui perpustakaan atau nara sumber buku lain untuk memperoleh data tambahan yang berhubungan dengan penelitian

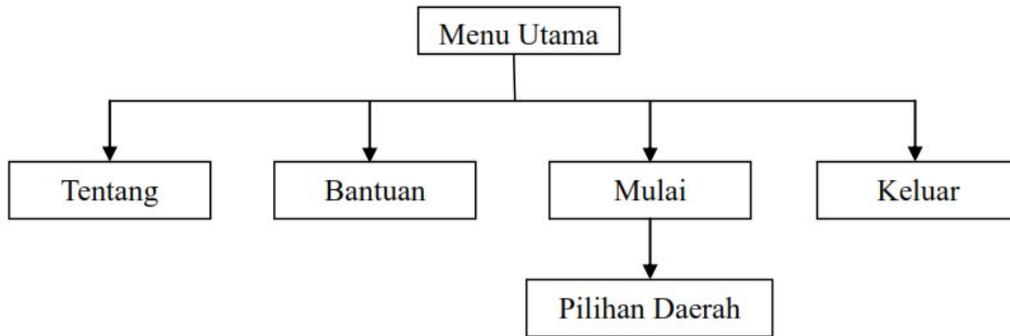
**Hasil dan Pembahasan**

**Analisa Aplikasi**

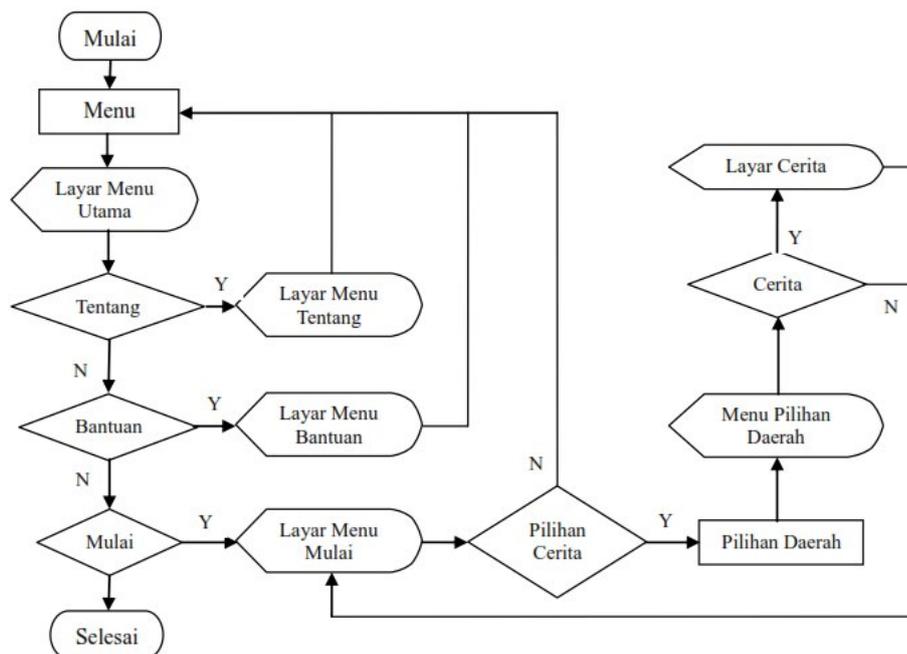
Dalam perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia Berbasis Android Menggunakan App Inventor ini, dibutuhkan media-media sebagai elemen pendukung multimedia. Elemen-elemen yang dibutuhkan berupa beberapa gambar, teks, dan suara

sebagai media untuk menyampaikan suatu informasi berupa dongeng, dengan tujuan dapat diserap dan mampu membuat pengguna larut dan terbawa dalam alur dongeng yang disajikan.

Aplikasi ini berformat file .apk yang kemudian dapat di *install* pada sebuah perangkat dengan sistem operasi Android. Setelah aplikasi terpasang pada perangkat Android, maka pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan menyentuh (perangkat Android saat ini umumnya menggunakan layar sentuh). Tampilan dari menu utama aplikasi ini cukup sederhana namun dirancang dengan desain yang menarik dan mudah dimengerti oleh pengguna. Menu utama aplikasi ini berisi 4 (empat) menu utama, yaitu Tentang, Bantuan, Mulai, dan Keluar yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Struktur Menu Utama



Gambar 6. Diagram Alur Aplikasi

Penjelasan dari struktur menu utama diatas adalah sebagai berikut :

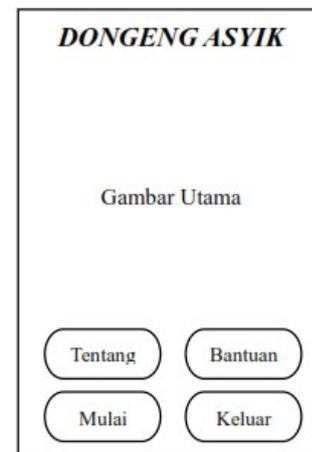
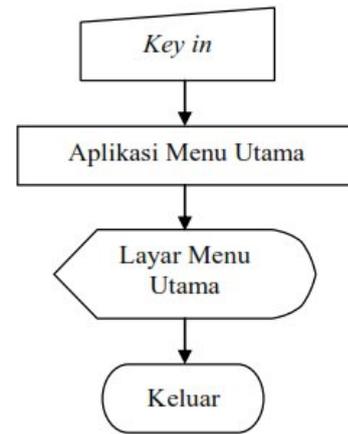
1. Menu Utama, berisi semua menu-menu yang ada pada aplikasi;
2. Tentang, berisi biografi dari perancang aplikasi;
3. Bantuan, berisi tata cara dan informasi penggunaan aplikasi;
4. Mulai, berisi salam pembuka dan sub menu Pilihan Daerah;
5. Pilihan Daerah, berisi pilihan cerita berdasarkan klasifikasi daerah;
6. Keluar, untuk mengakhiri aplikasi.

Selanjutnya akan disampaikan gambar *flowchart* dari pembuatan aplikasi yaitu sebagai berikut :

### Spesifikasi Program

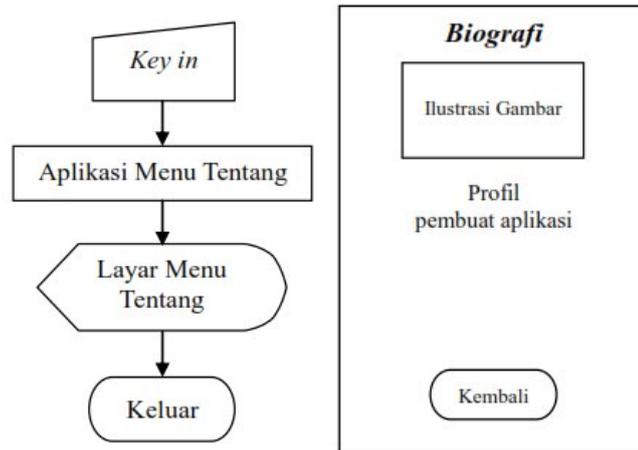
Spesifikasi program dari struktur menu diatas yaitu :

1. Spesifikasi Aplikasi Menu Utama
  - a. Nama : Menu Utama
  - b. Fungsi : Menampilkan layar menu utama
  - c. Proses : Sentuh/tekan 4 (empat) buah tombol
    1. Tentang untuk menampilkan layar biografi perancang aplikasi;
    2. Bantuan untuk menampilkan layar informasi penggunaan aplikasi;
    3. Mulai untuk menampilkan salam pembuka dan sub menu Pilihan Daerah;
    4. Keluar berfungsi untuk mengakhiri aplikasi.
  - d. *Flow Chart* dan Rancangan Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar 7.
2. Spesifikasi Aplikasi Menu Tentang
  - a. Nama : Tentang
  - b. Fungsi : Menampilkan layar biografi perancang aplikasi
  - c. Proses : Pengguna membaca teks biografi dan kembali ke menu utama
    1. Kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.
  - d. *Flow Chart* dan Rancangan Tampilan Menu Tentang, lihat pada gambar 8.

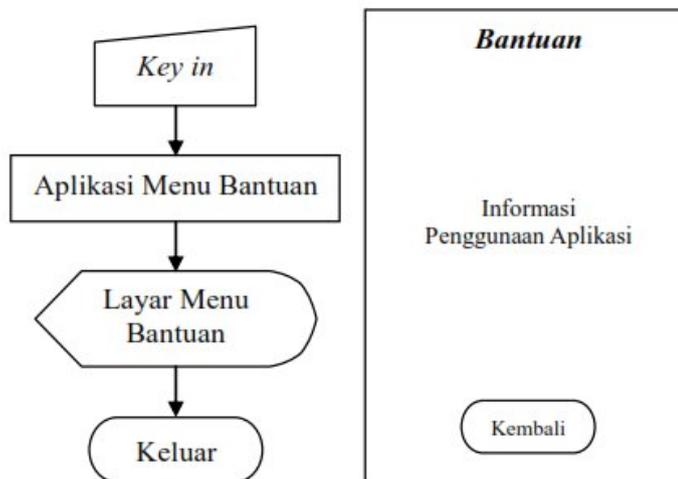


Gambar 7. Diagram Alur dan Rancangan Tampilan Menu Utama

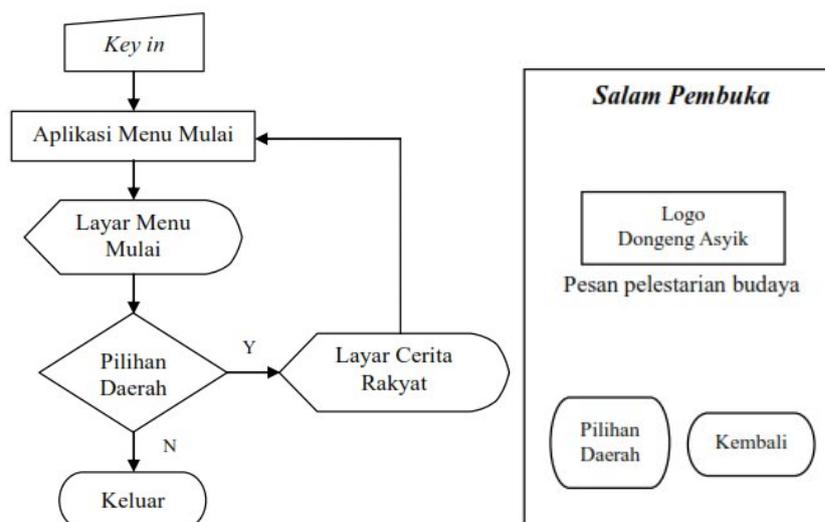
3. Spesifikasi Aplikasi Menu Bantuan
  - a. Nama : Bantuan
  - b. Fungsi : Menampilkan layar informasi penggunaan aplikasi
  - c. Proses : Pengguna membaca teks info informasi penggunaan aplikasi dan kembali ke menu utama
    1. Kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.
    2. Kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.
  - d. *Flow Chart* dan Rancangan Tampilan Menu Bantuan, lihat pada gambar 9.



Gambar 8. Diagram Alur dan Rancangan Tampilan Menu Tentang



Gambar 9. Diagram Alur dan Rancangan Tampilan Menu Bantuan



Gambar 10. Diagram Alur dan Rancangan Tampilan Menu Mulai

4. Spesifikasi Aplikasi Menu Mulai
  - a. Nama : Mulai
  - b. Fungsi : Menampilkan salam pembuka dan sub menu Pilihan Daerah
  - c. Proses : Pengguna membaca teks salam pembuka, memilih sub menu pilihan daerah, dan kembali ke menu utama
    1. Pilihan Daerah berisi pilihan cerita berdasarkan klasifikasi daerah
    2. Kembali berfungsi untuk kembali ke menu utama.
  - d. *Flow Chart* dan Rancangan Tampilan Menu Mulai, lihat pada gambar 10.:

### Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi harus dilakukan apabila *software* aplikasi telah selesai dibuat dengan tujuan aplikasi tersebut dapat diimplementasikan dan digunakan dengan baik. Pengujian menjadi bagian penting

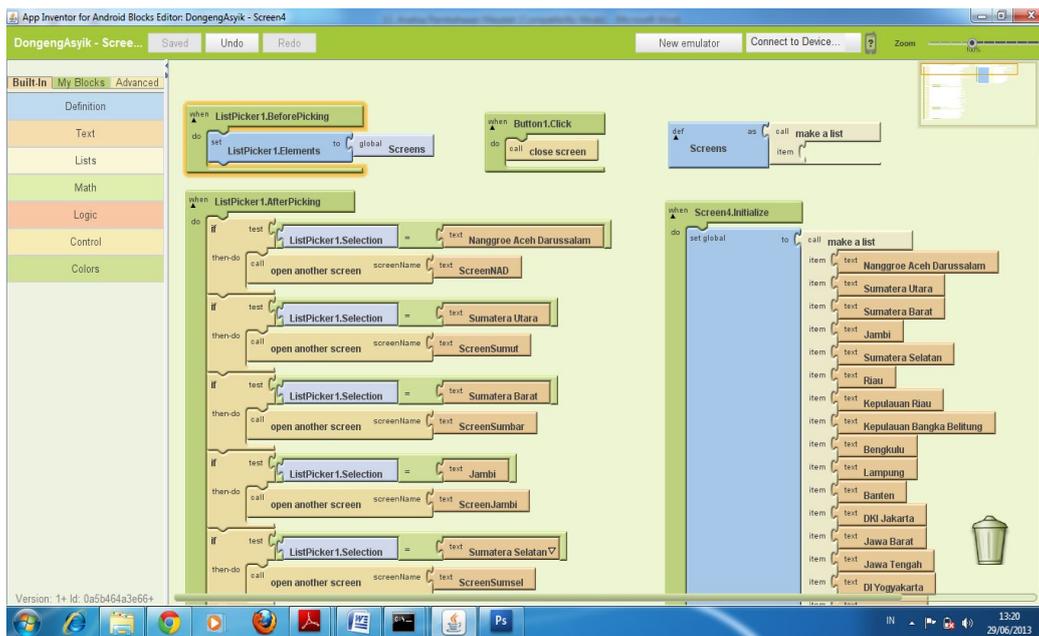
dalam pembuatan *software* aplikasi dikarenakan dengan dilakukannya proses pengujian, maka dapat diketahui kesalahan atau *debugging*. Proses pengujian yang sukses adalah pengujian yang berhasil mendapatkan kesalahan atau cacat program. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan 2 (dua) macam pengujian, yaitu *white box testing* dan *black box testing*. Penjelasan adalah sebagai berikut :

### White Box Testing

Pengujian ini adalah sebuah proses pengujian yang dilakukan pada semua alur logika bahasa pemrograman. Proses alur logika yang digunakan adalah proses pilihan (*selection*). Proses pengujian ini dilakukan pada menu “Mulai” dan “Pilihan Daerah”.

Berikut ini adalah tahapan pengujian yang dilakukan :

1. Pengujian dilakukan pada alur logika aplikasi pada *block editor* App Inventor.



Gambar 11 Alur Program Menu “Mulai” dan Menu “Pilihan Daerah”

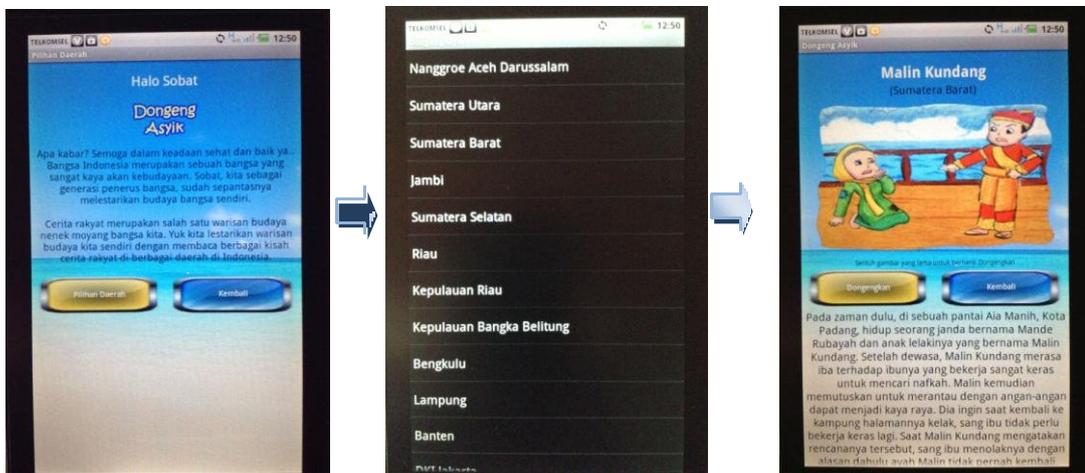
Alur logika program pada aplikasi ini menunjukkan bahwa menu “Pilihan Daerah” adalah sebuah *list picker* yang merupakan tampilan berisi *list* atau pilihan daerah dibagi sesuai provinsi di Indonesia. *Block* program *Screen4.Initialize* adalah tampilan pilihan daerah yang harus berisi

sebanyak 33 (tiga puluh tiga) provinsi di Indonesia. Sedangkan *block* program *ListPicker1.AfterPicking* adalah alur logika tampilan yang dipilih dan akan dimunculkan tampilan layar sesuai dengan pilihan pengguna. Pada *block* program ini pun harus dipastikan terdapat 33 (tiga puluh tiga) daerah di Indonesia yang dapat ditampilkan.

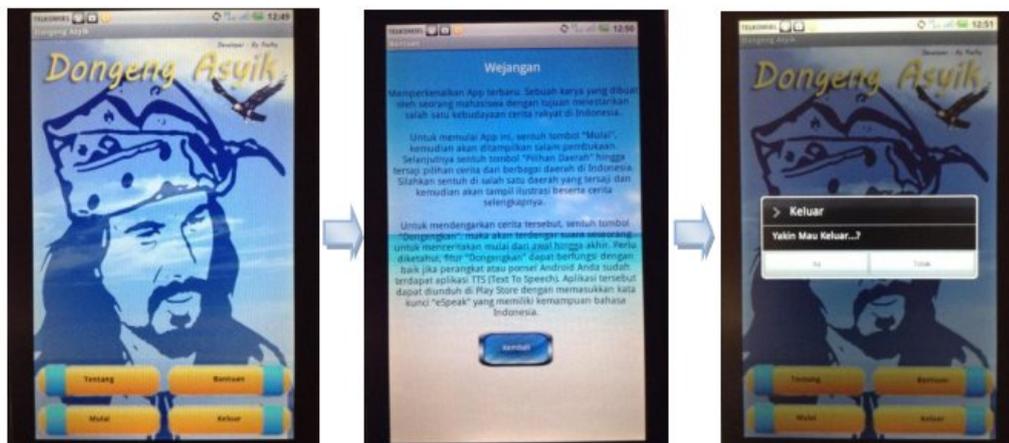
2. Tampilan aplikasi menu “Mulai”, menu “Pilihan Daerah”, dan tampilan pada layar cerita.

Pada layar menu “Mulai”, terdapat tombol “Pilihan Daerah” kemudian tekan atau sentuh tombol tersebut, maka akan ditampilkan layar yang berisi *list* berbagai daerah di Indonesia. Sentuh pada salah satu daerah, kemudian akan tampil sebuah layar cerita yang sesuai dengan pilihan daerah yang sudah dipilih sebelumnya. Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan atau sentuh tombol “Kembali”. Ulangi langkah-langkah

tersebut diatas hingga 33 (tiga puluh tiga) provinsi dapat ditampilkan dengan baik sesuai logika alur program. Pengujian ini pada awalnya terdapat kesalahan dengan tidak munculnya layar cerita saat dipilih salah satu daerah. Namun, setelah dilakukan pengurutan dan perbaikan pada alur *block* program, pengujian selanjutnya didapatkan hasil bahwa semua tampilan cerita dapat ditampilkan dengan baik dan sesuai dengan alur logika program yang telah dibuat.



Gambar 12 Layar Menu “Mulai” dan “Pilihan Daerah”



Gambar 13 Layar Menu Utama, Menu “Bantuan”, dan Tombol “Keluar”

### Black Box Testing

Pengujian software ini merupakan pengujian yang dilakukan dengan cara menekan atau menyentuh sebuah tombol sebagai *input* pada aplikasi, kemudian akan ditampilkan sebuah layar yang seharusnya tampil sesuai harapan. Bila sebelumnya telah dilakukan *white box testing*, maka pada proses *black box testing*, pengujian dilakukan hanya dengan melihat tampilan layar yang akan tampil setelah sebuah tombol ditekan atau disentuh.

Layar menu utama ditampilkan, kemudian sentuh atau tekan tombol "Bantuan". Selanjutnya akan ditampilkan layar menu "Bantuan" yang berisi mengenai informasi penggunaan aplikasi ini. Kemudian sentuh atau tekan tombol "Kembali", maka tampilan layar akan kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama. Pada menu utama ini, terdapat tombol "Keluar". Sentuh atau tekan tombol tersebut, maka akan tampil sebuah pesan notifikasi untuk meyakinkan pengguna akan keluar dari aplikasi ini. Apabila tombol "Ya" ditekan, maka aplikasi akan keluar. Bila tombol "Tidak" yang ditekan, aplikasi tetap dijalankan dan tampilan pada menu utama. Pengujian ini telah dilakukan dan didapatkan hasil yang baik dengan semua fungsi tombol dapat bekerja dengan baik.

### Konfigurasi Komputer dan Perangkat Mobile

Spesifikasi komputer yang digunakan untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis Android ini yaitu sebagai berikut :

1. *Hardware* (perangkat keras)
  - a. Perangkat minimal adalah *PC desktop* atau *netbook* dengan *processor* Pentium 4, sedangkan yang dianjurkan menggunakan *processor* i3- 2310M;
  - b. *Memory* minimal berkapasitas 1 GB, sedangkan yang dianjurkan berkapasitas 2 GB;
  - c. *VGA* minimal sebesar 512 MB;
  - d. *Harddisk* dengan kapasitas minimal 10 GB, sedangkan yang dianjurkan menggunakan kapasitas sebesar 40 GB;
2. *Software* (perangkat lunak)
  - a. Sistem Operasi minimal adalah Microsoft Windows XP;
  - b. App Inventor *web based* atau *offline*.

Untuk perangkat *mobile* yang digunakan dalam *testing* aplikasi dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Hardware* (perangkat keras)
  - a. Ponsel atau *smartphone* dengan prosesor minimal 1 GB;
  - b. *Memory* sebesar 512 MB, sedangkan yang dianjurkan sebesar 1 GB;
  - c. Ukuran layar ponsel atau *smartphone* sebesar 3,5 inch sebagai minimal, dianjurkan dengan ukuran layar yang lebih besar;
2. *Software* (perangkat lunak)

Sistem Operasi Android 2.2. Froyo atau setelahnya.

### Penutup Simpulan

Kesimpulan akhir dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan metode Rapid Application Development maka pembuatan aplikasi menjadi lebih cepat;
2. Desain tampilan dengan pemilihan warna yang digunakan sesuai perpaduannya serta rancangan menu dan fitur aplikasi berfungsi dengan baik sehingga aplikasi ini mudah digunakan dan interaktif;
3. Aplikasi ini tidak hanya menampilkan cerita rakyatnya saja, namun terdapat juga pesan-pesan positif yang dapat diambil dari masing-masing cerita pada bagian akhir cerita rakyat;
4. Aplikasi ini memiliki kelebihan dengan banyaknya pilihan cerita yang disajikan lengkap dengan ilustrasi gambar dan adanya fitur "Dongengkan", sehingga pengguna cukup mendengarkan cerita sesuai dengan isi cerita yang ditampilkan tanpa harus membaca seluruh ceritanya;
5. Fitur "Dongengkan" dapat berfungsi lebih optimal bila pengguna mengunduh App lain sebagai pendukung, yaitu eSpeak TTS yang berkemampuan membaca dalam bahasa Indonesia pada Google Play Store;
6. Aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada perangkat *mobile* atau *smartphone* dengan sistem operasi Android 2.2 Froyo dan setelahnya;

### Saran

Perancangan dan pembangunan aplikasi ini tidaklah sempurna dan sangat baik. Masih diperlukan pengembangan-pengembangan lain

sehingga aplikasi ini dapat digunakan dengan lebih baik, interaktif, *user friendly*, dan memiliki fitur- fitur lain yang menarik. Beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini perlu lebih diperkaya dengan jumlah cerita yang lebih banyak lagi disetiap daerahnya;
2. Aplikasi ini akan menarik dan informatif bila ditampilkan banyak ilustrasi gambar disetiap cerita yang disajikan, dan tentu akan lebih menarik lagi bila cerita yang ditampilkan berbentuk animasi;
3. Aplikasi ini akan lebih berkembang dan dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna jika dibuat untuk berbagai *platform* dan sistem operasi *mobile* yang ada saat ini, seperti IOS, Windows Phone, Blackberry, Java, dan lain-lain;
4. Fitur lain yang dapat membuat aplikasi ini menjadi semakin menarik adalah menambahkan musik-musik tradisional setiap daerah sesuai dengan cerita yang ditampilkan;
5. Pengembangan lain pada aplikasi ini adalah dengan membangun sebuah aplikasi *online* sehingga dapat ditambahkan fitur untuk pengguna memberikan komentar atau pesan-pesan positif lain disetiap ceritanya

#### Daftar Pustaka

- [1]. Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2003.
- [2]. Eueung Mulyana, *App Inventor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*, CV Andi Offset, Yogyakarta, 2012.
- [3]. Jack Febrian dan Farida Andayani, *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*, Cetakan Pertama, CV Informatika, Bandung, 2002.
- [4]. Stephanus Hermawan S., *Mudah Membuat Aplikasi Android*, CV Andi Offset, Yogyakarta, 2011.
- [5]. Pressman, R.S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [6]. Marakas, G.M. 2006. *System Analysis Design: an Active Approach*. New York: Mc.Graw-Hill.