

PENGEMBANGAN APLIKASI CERITA NUSANTARA BERBASIS ANDROID

Ivan Michael Siregar

Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: ivan.siregar@gmail.com

Abstrak

Kalangan generasi muda dewasa ini kurang begitu meminati cerita rakyat karena dianggap tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman pada era globalisasi yang serba mutakhir dan modern. Sangat bertentangan dengan dua puluh tahun yang lalu, cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan, sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat. Penyebab kaum muda tidak lagi tertarik kepada cerita rakyat salah satunya disebabkan alur cerita maupun tokohnya dianggap sudah ketinggalan zaman. Bahkan boleh dikatakan kalangan generasi muda saat ini telah kehilangan minat membaca dan mendengarkan cerita rakyat yang pada umumnya berhubungan dengan hutan, hewan dan dunia khayalan. Kenyataan yang terjadi seperti ini, boleh dikatakan seperti membalikkan citra, apa yang dideskripsikan oleh cerita rakyat itu, bersamaan dengan mulai terjadinya kepunahan hutan serta seluruh kekayaan di dalamnya oleh kemajuan teknologi dan modernisasi. Perkembangan teknologi mobile khususnya Android diharapkan mampu menjadi salah satu sarana dalam menumbuhkan kembali minat generasi muda terhadap cerita rakyat. Aplikasi ini tersedia di Google Play sehingga dapat diunduh oleh semua orang, dan sangat mudah untuk digunakan.

Kata Kunci: Cerita rakyat, Android

Abstract

Today's young generation is less interested in folklore because it is considered irrelevant to the development of the era in the era of globalization that is all modern and modern. Very contrary to twenty years ago, folklore once experienced a glory period, greatly influenced the mindset of the people, but in fact now the folklore has begun to be abandoned or has lost prestige among the people. The cause of young people is no longer interested in folk tales, one of which is because the storyline and characters are considered outdated. It can even be said that the younger generation today has lost interest in reading and listening to folklore which is generally associated with forests, animals and imaginary worlds. The fact that this happens, it can be said as reversing the image, what is described by folklore, together with the onset of forest extinction and all the wealth in it by technological advances and modernization. The development of mobile technology, especially Android is expected to be one of the means return the interest of the young generation to folklore. This application is available on Google Play so that it can be downloaded by everyone, and is very easy to use.

Keyword: Folklore, Android

1. PENDAHULUAN

Teknologi mobile mengalami perkembangan yang sangat pesat, dapat dilihat bahwa hampir seluruh layanan berbasis web sudah memiliki layanan berbasis mobile juga. Penggunaannya sangat luas mulai dari e-commerce, reservasi tiket, pelacakan posisi, perbankan, edukasi, dan sebagainya. Saat ini pasar teknologi bergerak didominasi oleh platform Android dan iOS. Pemanfaatan teknologi mobile khususnya platform Android memiliki perkembangan yang sangat pesat dengan jumlah aplikasi tersedia melampaui aplikasi iOS. Selain itu, pengguna perangkat Android juga melampaui pengguna perangkat iOS. Hal inilah yang mengakibatkan banyak pelaku dunia usaha lebih mendahulukan menyediakan aplikasinya pada platform Android dibanding platform lainnya. Sisi negatif dari perkembangan teknologi mobile ini adalah semakin banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya bermain dengan gadget untuk browsing, menonton video, hingga bermain *game*. Hal ini berdampak penurunan minat baca dan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat, cerita pahlawan, dan aspek tradisional lainnya.

Kesulitan yang dialami oleh organisasi dalam mengelola pelawatan antara lain:

- a. Generasi muda saat ini kurang tertarik terhadap cerita rakyat, dan mereka lebih berminat dengan cerita animasi dan komik modern.
- b. Turunnya minat baca pada generasi muda dan anak-anak.

Kebiasaan menggunakan gadget membuka peluang dalam menghidupkan kembali cerita rakyat dan menumbuhkan minat baca, namun dalam kemasan berteknologi yang dapat diakses lewat aplikasi bergerak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi bergerak yang diharapkan mampu menyediakan fitur:

- a. Dapat ditemukan dengan mudah, dan dapat diinstal pada gadget.

- b. Konten dapat diupdate setiap saat pada sisi server, sehingga cerita-cerita yang baru dapat terus ditambahkan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diputuskan untuk: membuat sebuah aplikasi bergerak berbasis Android untuk menyajikan cerita rakyat. Seluruh data disimpan pada server sehingga dapat diupdate dengan mudah diakses kapanpun dan dari manapun. Aplikasi bergerak yang dihasilkan diberi nama Cerita Rakyat. Uji coba aplikasi selanjutnya dilakukan pada lingkungan kampus terhadap 100 pengguna aplikasi dan masing-masing pengguna mengapresiasi aplikasi tersebut.

2. KAJIAN PUSTAKA

Smartphone Platform Market Share

Ada beberapa platform bergerak yang dikenal luas yaitu: Android, iOS, Windows, Blackberry, Symbian, dan sebagainya. Dari seluruh platform tersebut, perangkat bergerak paling banyak menggunakan Android, kemudian disusul oleh iOS. Aplikasi yang tersedia untuk diunduh juga paling banyak berbasis Android, hal ini karena Android bersifat open source, didukung oleh banyak sekali merek perangkat, dukungan komunitas pengembang yang sangat besar, dan development tools yang sangat user friendly [4].



Gambar 1: Market share mobile platform

Pada gambar terlihat dari tahun ke tahun Android mengalami peningkatan dari sisi pengguna. Pada tahun 2010 yaitu masa-masa awal masuk pasar, Android hanya memiliki 20% dari seluruh pasar platform bergerak, dan terus menerus mengalami peningkatan, sehingga pada tahun 2016 tercatat sudah menguasai lebih dari 85% pasar. Diperkirakan akan terus meningkat pada tahun-tahun berikutnya [1].

Berdasarkan statistik tersebut tidak heran jika hampir seluruh dunia usaha saat ini menyediakan layanan untuk mengakses bisnis mereka dengan menggunakan Android.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

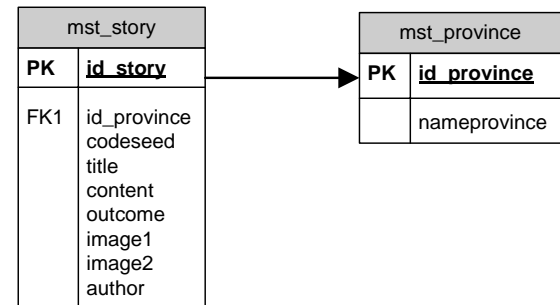
Cerita rakyat adalah cerita yang memiliki syarat:

1. Disampaikan turun-temurun.
2. Tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya
3. Kaya nilai-nilai luhur
4. Bersifat tradisional
5. Memiliki banyak versi dan variasi
6. Mempunyai bentuk – bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapkannya.
7. Bersifat anonim, artinya nama pengarang tidak ada.
8. Berkembang dari mulut ke mulut.
9. Cerita rakyat disampaikan secara lisan.

Ada beberapa macam jenis cerita ratyat diantaranya: Fabel atau cerita binatang, Legenda atau cerita asal usul, cerita jenaka dan cerita pelipur lara.

3. METODE DAN PENELITIAN

Perancangan database dibuat sederhana seperti diagram berikut.



Gambar 2: Arsitektur data

Berikut ini adalah penjelasan tabel di atas:

- a. Tabel mst_province menyimpan data seluruh provinsi di indonesia.
- b. Table mst_story menyimpan data cerita rakyat

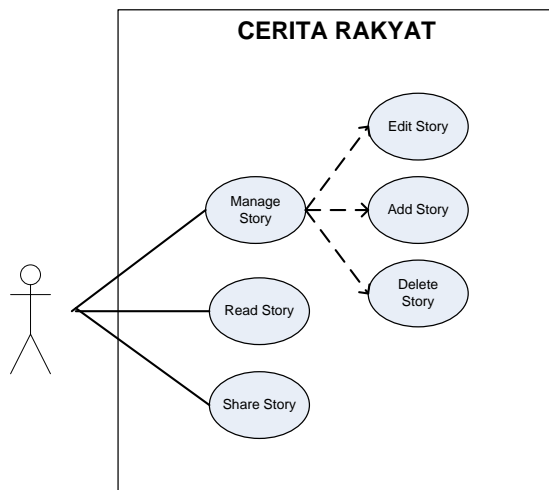
Rapid Application Development

Rapid application development (RAD) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan perencanaan minimal yang mendukung kesiapan prototipe yang cepat. Prototipe adalah model kerja yang secara fungsional setara dengan komponen produk, dan dapat digunakan dalam demo awal produk. Dalam model RAD, modul fungsional dikembangkan secara paralel sebagai prototipe dan terintegrasi untuk membuat produk yang lengkap untuk pengiriman produk yang lebih cepat. Karena tidak ada persiapan rinci, ini akan memudahkan untuk menggabungkan perubahan dalam proses pengembangan. Proyek RAD mengikuti model iteratif dan inkremental dan memiliki tim kecil yang terdiri dari pengembang, pakar domain, perwakilan pelanggan, dan sumber daya TI lainnya yang

bekerja secara progresif pada komponen atau prototipe mereka. Aspek yang paling penting agar model ini sukses adalah memastikan bahwa prototip yang dikembangkan dapat digunakan kembali [4].

Andoid Studio versi 3.0.1, minimum SDK versi 15 dan target SDk versi 25 [3].

Saat pertama aplikasi Cerita Rakyat dijalankan, maka splash screen akan muncul dengan logo seperti gambar berikut.



Gambar 3: Use case



Gambar 4: Splash screen

Selang sekitar 3 detik, splash screen akan berganti dengan halaman daftar cerita rakyat.

Pengguna aplikasi Cerita Rakyat tidak perlu melakukan login ke dalam aplikasi melainkan dapat langsung masuk dan melihat daftar cerita yang tersedia. Beberapa fitur yang disediakan antara lain:

- a. Mengelola data cerita meliputi: menambah, mengedit, menghapus data cerita.
- b. Membaca cerita
- c. Membagi cerita kepada teman.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi basis data menggunakan MySQL yang sudah ada dalam pake XAMPP. Basis data diberi nama db_ceritarakyat dan seluruh tabel diimplementasi sesuai dengan struktur yang sudah dispesifikasikan pada perancangan [2].

Sedangkan implementasi aplikasi Cerita Rakyat dikembangkan dengan menggunakan



Gambar 5: Daftar cerita rakyat

Untuk membaca sebuah cerita rakyat, pengguna dapat memilih judul yang tersedia, dan selanjutnya akan ditampilkan halaman detail cerita. Pada halaman detail, pengguna dapat membaca cerita selengkapnya. Pada halaman ini juga disediakan fitur *text to speech* sehingga user dapat mendengarkan cerita lengkap dalam bentuk suara. Apabila pengguna ingin membagikan cerita tersebut ke orang lain, maka fitur Share sudah menyediakan fasilitas tersebut untuk membagikan cerita lewat email, twitter, whats app, dan sebagainya.



Gambar 6. Detail cerita yang dipilih

Pengujian

Sebagai langkah awal, maka dilakukan data *insertion* pada database MySQL yang tersimpan di server, meliputi data propinsi yang tersimpan pada tabel *mst_province* dan data cerita yang tersimpan pada tabel *mst_story*. Kemudian dilakukan pengujian mencakup aspek berikut:

1. Menjalankan aplikasi dengan cara klik pada *icon launcher* Cerita Rakyat
2. *Splash screen* muncul selama 3 detik, kemudian secara otomatis berpindah ke halaman daftar cerita.

Pada halaman daftar cerita dilakukan klik pada sebuah baris, maka otomatis berpindah ke

halaman detail yang menampilkan isi cerita keseluruhan termasuk gambarnya.

3. Pada halaman detail terlihat isi cerita ditampilkan seluruhnya, dan dapat dibaca dengan sangat jelas. Tersedia tombol Speaker dan Share.
4. Ketika diklik tombol Speaker, maka terdengar suara yang membaca teks cerita.
5. Ketika diklik tombol Share, maka ditampilkan pilihan media seperti email, atau whatsapp, twitter, dsb.



Gambar 7. Share cerita ke media lain

5. KESIMPULAN

Setelah ujicoba selama 2 bulan, dengan jumlah permintaan pelawatan mencapai lebih dari 100, maka dapat disimpulkan:

1. Pengaksesan cerita rakyat sudah dapat dilakukan dengan lebih mudah karena sudah tersedia pada aplikasi mobile. Cerita yang tersedia dapat ditambah terus menerus karena tersedia pada server, sehingga variasi cerita menjadi lebih banyak.
2. Tersedianya fitur share yang dapat terhubung ke email, whatsapp, telegram, dan berbagai aplikasi mobile lainnya akan memberi kemudahan kepada para pengguna untuk memberitahukan mengenai cerita rakyat kepada orang lain. Dengan demikian diharapkan cerita rakyat tidak akan hilang dari generasi muda Indonesia.

Saran dalam pengembangan berikutnya adalah: tersedianya fitur pemutar video sehingga pengguna dapat menikmati cerita bukan hanya dengan membaca saja namun juga dengan melihat videonya. Saat ini aplikasi mobile Cerita Rakyat sudah tersedia di Google Play, dan dapat juga diakses di www.generasiterpilih.or.id

6. REFERENSI

- [1] Business Insider, <http://www.businessinsider.sg/smartphone-market-share-android-ios-windows-blackberry-2016-8/?r=UK&IR=T> (diakses 25 Okt 2017)
- [2] Siregar, Ivan Michael, Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android, Gava Media, Yogyakarta, 2011
- [3] Siregar, Ivan Michael, Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Android, Gava Media, Yogyakarta, 2010
- [4] Tag Mobile, <https://www.tagmobile.com/> (diakses 1 Nov 2017)