

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA TENTANG CERITA ANAK SEBAGAI PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Vermanto¹, Genrawan Hoendarto², Alfred Yulius³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma, Pontianak
e-mail: ¹vermantomanto@gmail.com, ²genrawan@yahoo.com, ³Alfredyulius703@gmail.com

Abstract

Multimedia is a tool (media) in which there is a mixture of various elements of information such as text, images, audio, video and other. Multimedia can be used to make a media more interactive and interesting. As a learning media for children's stories, Multimedia can be a proper and effective container to convey information that contains interesting and interactive impression when compared to the information delivery media that still uses single media That has a less attractive and less interactive likelihood. In this research section the author devised a multimedia application about the child's story as a learning for these Android-based children with the help of Unified Modelling Language modeling techniques for the flow of information systems and Android Studio 3.3.2 as application creation software. The fundamental purpose of this application is to help the child learn to understand the story with interaction through multimedia so that the children can build a good personal. The conclusion that the author has in conducting this research is that this child's story app provides interesting content that is presented in the form of interactive video. Each story offers a different storyline that provides examples of good or bad behavior that is beneficial in helping the development of children's character.

Keywords: Kids story, Multimedia, learning, Android

Abstrak

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang di dalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk elemen informasi seperti teks, gambar, audio, video dan lainnya. Multimedia dapat digunakan untuk membuat suatu media menjadi lebih interaktif dan menarik. Sebagai media pembelajaran cerita anak, Multimedia dapat menjadi wadah yang tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi yang mengandung kesan menarik dan interaktif apabila dibandingkan media penyampaian informasi yang masih menggunakan media tunggal yang memiliki kecenderungan kurang menarik dan kurang interaktif. Pada bagian penelitian ini penulis merancang aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis android tersebut dengan bantuan teknik pemodelan Unified Modelling Language untuk alur dari sistem informasi dan Android Studio 3.3.2 sebagai software pembuatan aplikasi. Tujuan mendasar dari aplikasi ini untuk membantu anak belajar memahami cerita dengan interaksi melalui multimedia sehingga anak-anak tersebut dapat membangun pribadi yang baik. Kesimpulan yang didapat penulis dalam melakukan penelitian ini adalah Aplikasi cerita anak ini menyediakan konten menarik yang disajikan dalam bentuk video interaktif. setiap cerita menawarkan alur cerita yang berbeda-beda yang memberikan contoh tentang perilaku baik maupun buruk yang bermanfaat dalam membantu perkembangan karakter anak.

Kata Kunci: Cerita Anak, Multimedia, Pembelajaran, Android

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat membuat sejumlah aktivitas di kehidupan manusia menjadi berubah, sehingga banyak orang yang memilih cara yang efektif dan cepat. Perkembangan yang pesat dalam segi teknologi akan membawa dampak perubahan yang luas dalam kehidupan manusia. Begitu juga dengan perkembangan teknologi multimedia yang mengikuti zaman yang semakin modern.

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang di dalamnya terdapat perpaduan berbagai bentuk elemen informasi seperti teks, gambar, audio, video dan lainnya. Multimedia dapat digunakan untuk membuat suatu media menjadi lebih interaktif dan menarik. Multimedia disampaikan dengan komputer yang dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan sehingga dikontrol secara interaktif..

Sebagai media pembelajaran cerita anak, Multimedia dapat menjadi wadah yang tepat dan efektif untuk menyampaikan informasi yang mengandung kesan menarik dan interaktif apabila dibandingkan media penyampaian informasi yang masih menggunakan media tunggal yang memiliki kecenderungan kurang menarik dan kurang interaktif. Media pembelajaran cerita anak yang dipakai yaitu adalah teks berupa buku cerita, gambar berupa buku bergambar, video berupa film. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan merancang aplikasi

pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia berupa text, gambar, suara dan video untuk mempresentasikan cerita anak agar lebih menarik, mudah dimengerti dan mudah digunakan ke sebuah perangkat berbasis Android. Serta Aplikasi ini dapat memberikan wawasan lebih kepada anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metodologi Penelitian

2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis melakukan percobaan dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat dan dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan Android.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode literatur yang dilakukan penulis adalah dengan membaca sejumlah buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti atau dengan cara mengumpulkan data melalui referensi dan literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

2.1.3 Teknik Analisis Dan Perancangan Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan penulis adalah Unified Modeling Language (UML) untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan alur sistem yang akan dibuat pada perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis android.

2.1.4 Teknik Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi yang digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi Android Studio 3.3.2 yang mendukung dan memudahkan penulis dalam merancang aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis android.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Data

Data adalah bahan mentah yang perlu diolah, sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif, yang menunjukkan fakta^[1].

2.2.2. Informasi

Definisi kata ‘informasi’ sendiri secara internasional telah disepakati sebagai ‘hasil dari pengolahan data’ yang secara prinsip memiliki nilai atau value yang lebih dibandingkan dengan data mentah.”^[2].

2.2.3. Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu^[3].

2.2.4. Aplikasi

Program aplikasi merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows 7, permainan (game), dan sebagainya^[4].

2.2.5. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata klise^[5].

2.2.6. Cerita Dongeng

Dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Misalnya, orang yang dapat menghilang, binatang dapat berbicara seperti manusia, atau orang menjelma berganti rupa^[6].

2.2.7. Cerita Mite/Mitos

Mite adalah salah satu jenis cerita rakyat dalam bentuk prosa yang oleh para pewarisnya dipercaya sebagai kejadian yang benar-benar terjadi pada zaman dahulu^[5].

2.2.8. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanupilasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif^[7].

2.2.9. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem, mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut^[8].

2.2.10. Masukan sistem

Masukkan Sistem (input) adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (maintenace input), dan masukkan sinyal (signal input)^[9].

2.2.11. Keluaran Sistem

Keluaran sistem (Output), hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi^[9].

2.2.12. Unified Modelling Language (UML)

UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem^[10].

2.2.13. Android Studio

Android Studio adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi (Integrated Development Environment (IDE)) yang dianjurkan oleh Google secara resmi untuk digunakan dalam membangun aplikasi pada platform Google Android setelah sebelumnya lingkungan pengembangan pada platform Google Android menggunakan plugin Android Developer Tool (ADT) untuk Eclipse^[11].

2.2.14. Java

Java merupakan perangkat lunak untuk pemrograman beberapa tujuan (*multi purpose*), *multiplatform* (dapat berjalan di beberapa sistem operasi), mudah dipelajari dan *powerful*^[12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Aplikasi

Perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran berbasis android merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu anak untuk belajar memahami cerita dengan interaksi melalui multimedia sehingga anak-anak tersebut dapat membangun pribadi yang baik. Aplikasi ini menampilkan sekumpulan video yang kontennya berisi cerita anak yang bersifat edukatif. Aplikasi ini juga didukung dengan teks bacaan agar memudahkan anak dalam memahami isi cerita yang dioperasikan melalui perangkat ponsel pintar dengan sistem yang berjalan secara *offline*. Aplikasi ini memiliki pemilihan kategori cerita anak yaitu dalam negeri dan luar negeri. Pengguna akan memilih video yang ingin diputar, selanjutnya aplikasi akan menampilkan video yang dipilih. Setiap video yang diputar memiliki beberapa sesi tanya jawab berupa kuis interaktif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman pembaca mengenai video tersebut.

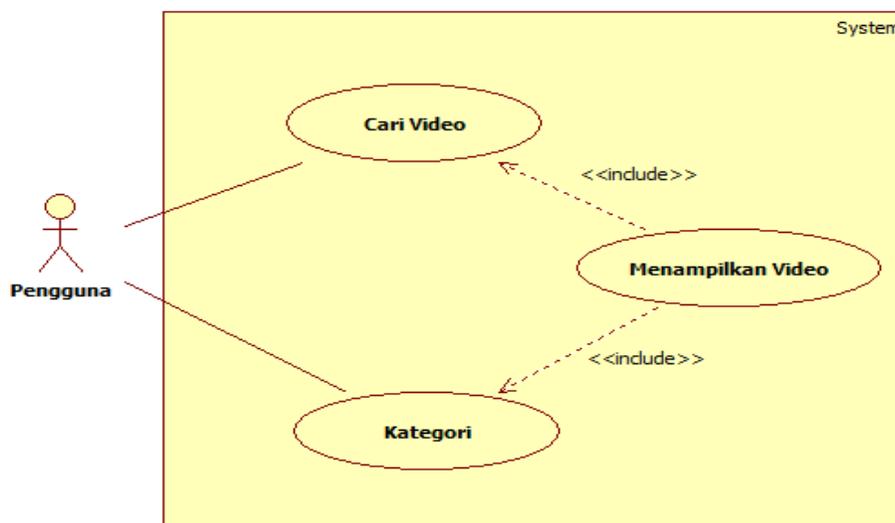
3.2 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

3.2.1 Diagram Use Case

Diagram use case menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Diagram use case akan sangat membantu kita menyusun kebutuhan dan merancang fitur sebuah sistem. Perancangan diagram use case untuk menggambarkan model dari perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis Android.

Dari diagram use case berikut ini, gambaran umum yang terdapat pada perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis Android. Dapat dipahami bahwa, sebelum pengguna melakukan pemilihan untuk prosedur berjalannya aplikasi pengguna harus mengetahui isian atau data video yang terdapat pada aplikasi. Ketika telah menentukan pilihan dalam menampilkan video maka video tersebut akan secara otomatis dijalankan pada aplikasi.

Pengguna aplikasi hanya dapat melihat atau memutar video lalu berinteraksi melalui sesi tanya jawab yang disisipkan ditengah tengah pemutaran video.

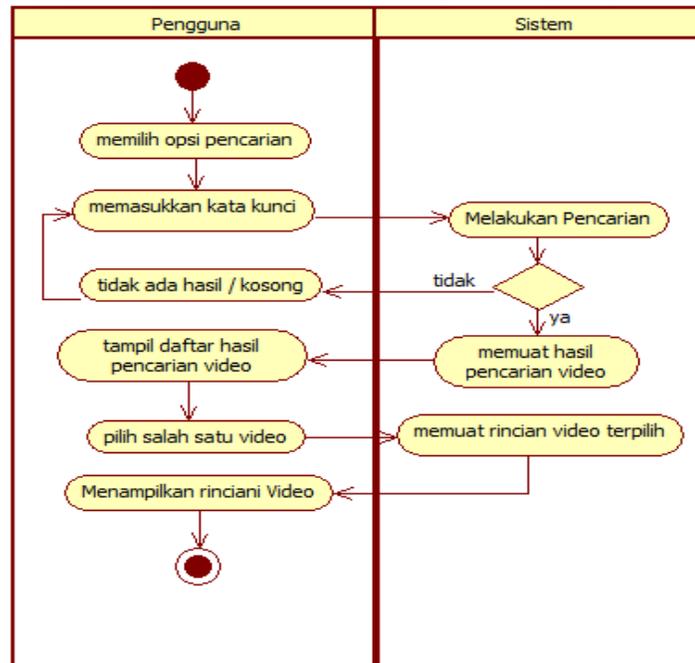


Gambar 1. Diagram Use Case

3.2.2 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan *concurrency*. Dalam *Unified Modeling Language*, diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam suatu sistem. Diagram aktivitas menggambarkan alur kontrol secara garis besar. Pada tulisan ini diagram aktivitas digunakan untuk menjelaskan aktivitas yang terjadi antara pengguna dan sistem dalam penggunaan perancangan aplikasi multimedia tentang

cerita anak sebagai pembelajaran berbasis android. Diagram aktivitas untuk perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran berbasis android ini dapat dilihat pada gambar berikut.

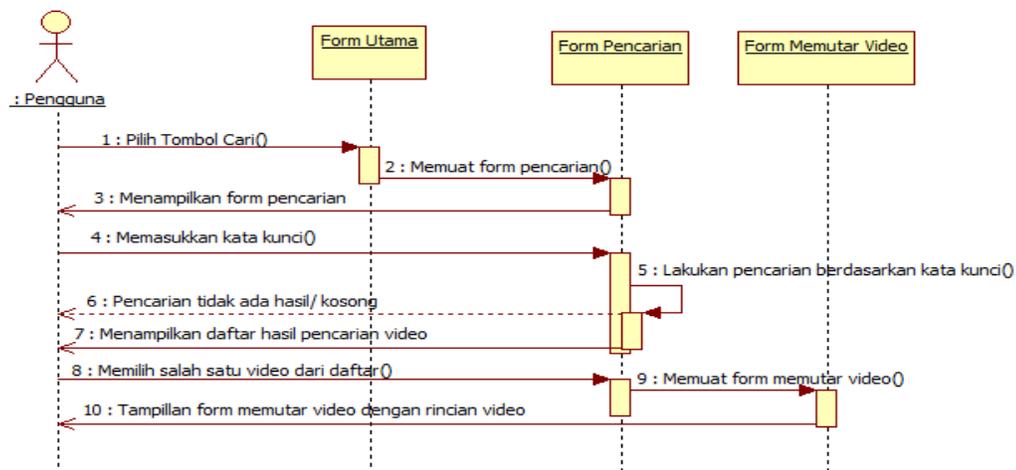


Gambar 2. Diagram Aktivitas Cari Video

Gambar 2 diatas adalah suatu prosedur pencarian video yang dimana setiap hasil pencarian akan ditampilkan dalam bentuk berupa video bila tidak ditemukan maka tidak akan menampilkan apa-apa/kosong. Pencarian dilakukan dengan kata kunci lalu setiap judul video yang menyerupai kata kunci akan muncul/tampil. Tampilan form daftar video terdapat beberapa video yang muncul. Dari hasil pencarian setelah itu form memutar video menampilkan video yang akan diputar.

3.2.3 Diagram Sekuensial

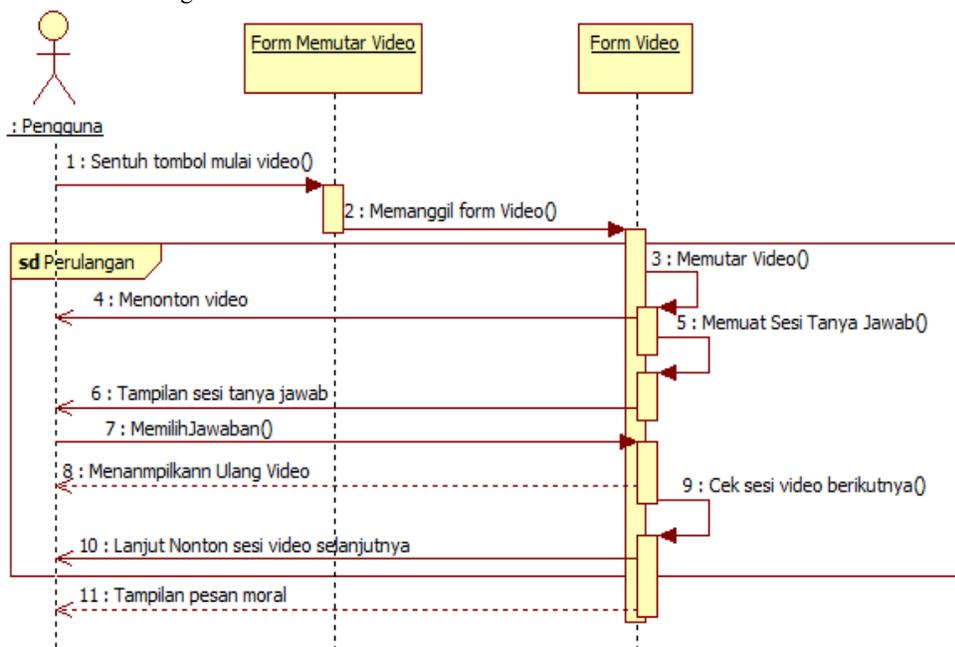
Diagram Sekuensial diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut di dalam dan sekitar sistem. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek – obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Diagram sequence bisa digunakan untuk menjelaskan sebuah serangkaian langkah-langkah yang mengirimkan message antar satu *lifeline* ke lifeline yang lain. Setiap message yang dikirimkan bisa memberikan respon (*return*) relatif pada skenario yang dirancang di diagram use case.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Cari Video

Gambar 3 merupakan diagram sekuensial Cari video. Pada diagram tersebut, pertama kali pengguna menjalankan aplikasi maka akan ditampilkan form utama kemudian pengguna memilih tombol cari. Setelah itu form pencarian akan terbuka lalu pengguna dapat memasukkan kata kunci. Sistem akan memulai proses pencarian kemudian sistem menampilkan hasil pencarian dalam bentuk daftar video. Daftar video tersebut dimaksudkan bagi pengguna untuk menentukan video yang ingin ditonton.

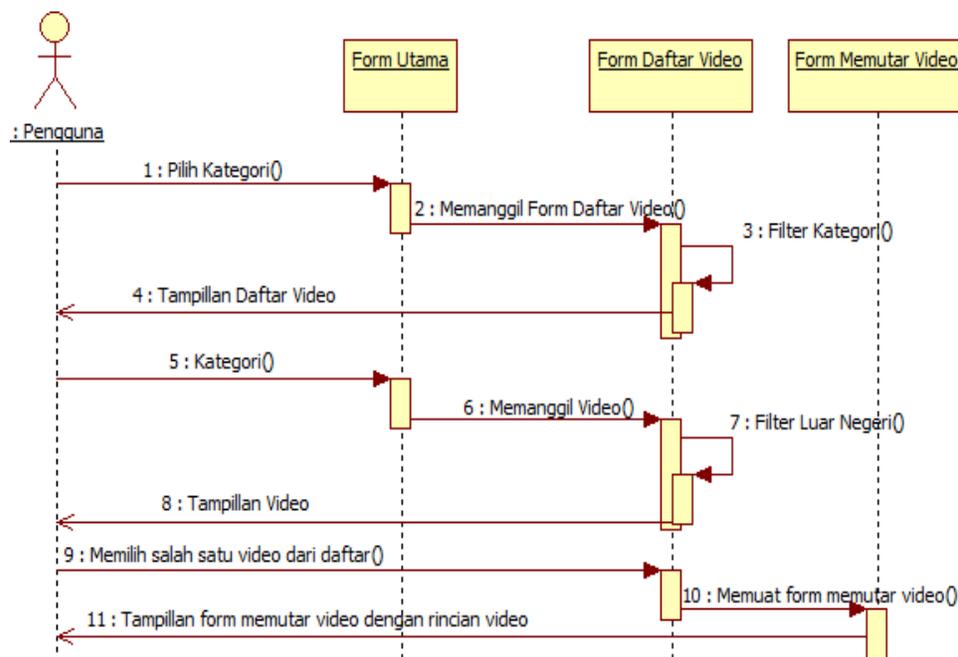
3.2.4 Diagram Sekuensial Kategori



Gambar 4. Diagram Sekuensial Kategori

Gambar 4 merupakan diagram sekuensial kategori pada saat kategori form daftar video akan tampil dengan daftar video berdasarkan kategori yang dipilih. Kategori yang tersedia dua jenis ialah dalam negeri dan luar negeri. Proses filter kategori terpilih yang dimaksud dilakukan pada form daftar video sebelum ditampilkan kepada pengguna. Pengguna hanya dapat memilih salah satu video dari daftar form video lalu form memutar video akan tampil.

3.2.5 Diagram Sekuensial Menampilkan Video



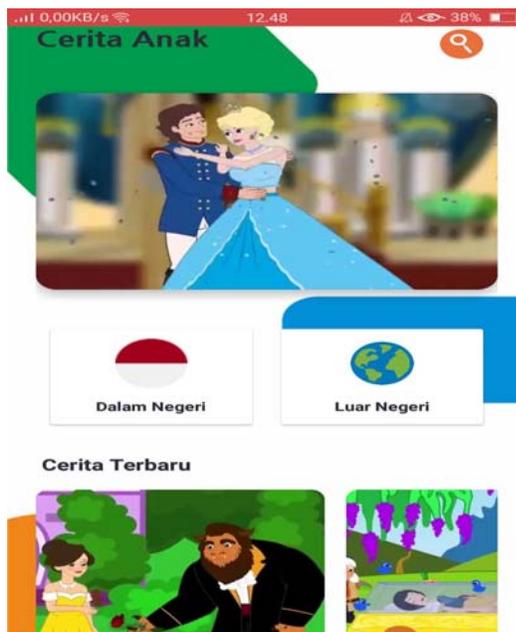
Gambar 5. Diagram Sekuensial Menampilkan Video

Gambar 5 merupakan diagram sekuensial menampilkan video. Langkah pertama yaitu pengguna memilih tombol mulai kemudian sistem akan memproses untuk menampilkan form video lalu form video akan ditampilkan. Setelah video selesai diputar, form video akan menampilkan sesi tanya jawab dari video yang sudah dipilih oleh pengguna. Jika jawaban benar maka sistem akan memutar video selanjutnya. Jika jawaban yang dipilih salah maka sistem akan kembali memutar ulang video pada tayangan sebelum sesi tanya jawab.

Langkah selanjutnya setelah pengguna melewati semua sesi tanya jawab dan menonton hingga akhir tayangan video kemudian sistem akan menampilkan tayangan akhir berupa tampilan teks yang berisikan tentang pesan moral yang terkandung di dalam video tersebut sesuai dengan konteks alur cerita.

3.3 Tampilan Perancangan Aplikasi Multimedia Tentang Cerita Anak Sebagai Pembelajaran Berbasis Android

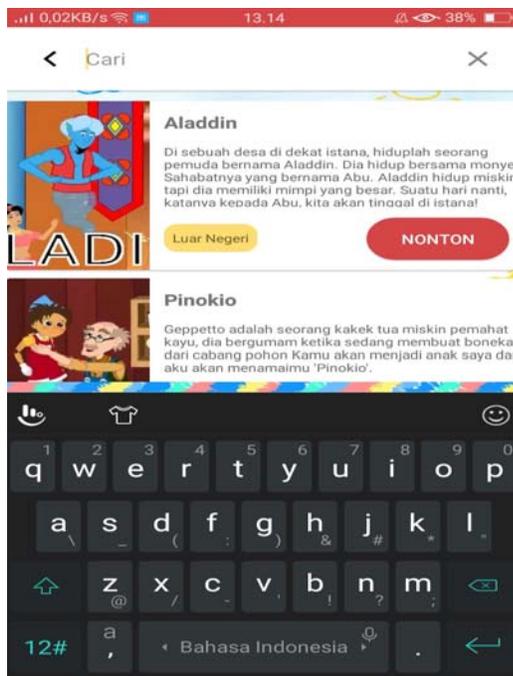
3.3.1 Tampilan Form Utama



Gambar 6. Tampilan Form Utama

Form utama merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan, pada *form* ini ditampilkan pilihan tombol yang setiap tombol memiliki fungsi yang berbeda-beda ketika disentuh. Tombol yang terdapat pada *form* utama yaitu pencarian, kategori (luar negeri dan dalam negeri) dan cerita terbaru.

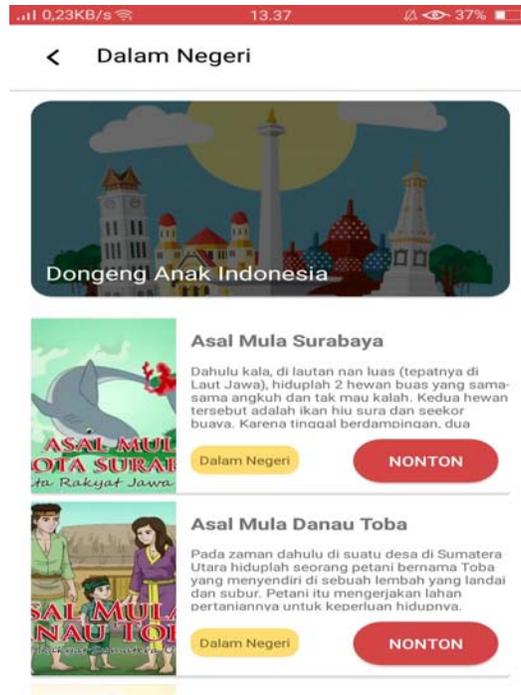
3.3.2 Tampilan Form Pencarian Video.



Gambar 7. Tampilan Form Pencarian Video

Pada *form* pencarian dapat melakukan pencarian video cerita anak berdasarkan judul cerita. Kolom pencarian merupakan Edit Text yang terletak pada dibagian atas interface aplikasi. Setiap huruf atau kata kunci yang diketikkan pada kolom pencarian akan menampilkan hasil pencarian apabila menemukan judul cerita yang relevan. Bilamana tidak didapatkan video cerita anak dari kata kunci yang input-kan maka pada interface aplikasi tidak akan menampilkan apapun alias kosong.

3.3.3 Tampilan Form Dfatar Video

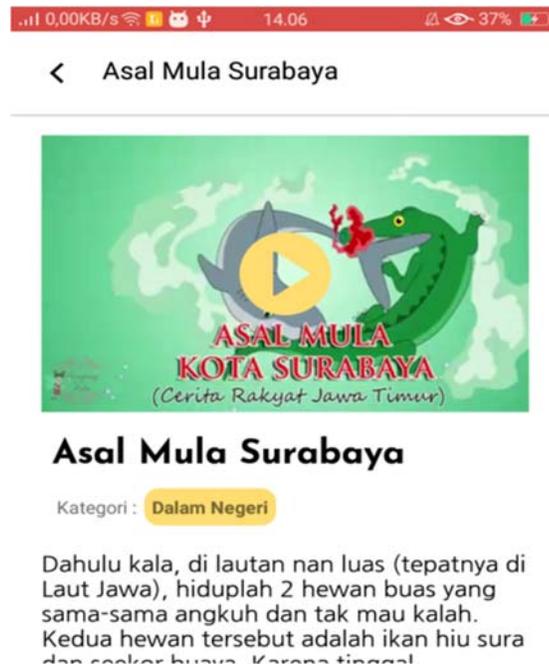


Gambar 8. Tampilan Form Daftar Video

Pada gambar 8 ialah tampilan *form* daftar video berfungsi melihat daftar video berdasarkan kategori yang telah ditentukan yang terdapat pada *form* utama aplikasi. Berikut penjelasan dari tampilan *form* daftar video:

- Image view* Dongeng Anak Indonesia adalah gambar untuk menunjukkan sampul video pada *form* daftar video.
- Button* Nonton, mengarahkan ke *form* memutar video.
- Text view* yang berwarna kuning, menunjukkan jenis kategori video.

3.3.4 Tampilan Form Memutar Video



Gambar 9. Tampilan Form Memutar Video

Gambar 9 merupakan tampilan *form* memutar video. Pada *form* ini terdapat *textview* yang digunakan untuk memberikan nama judul, kategori dan sinopsis. Pengguna dapat menyentuh bagian preview video yang merupakan *image button* maka akan langsung menjalankan video tersebut.

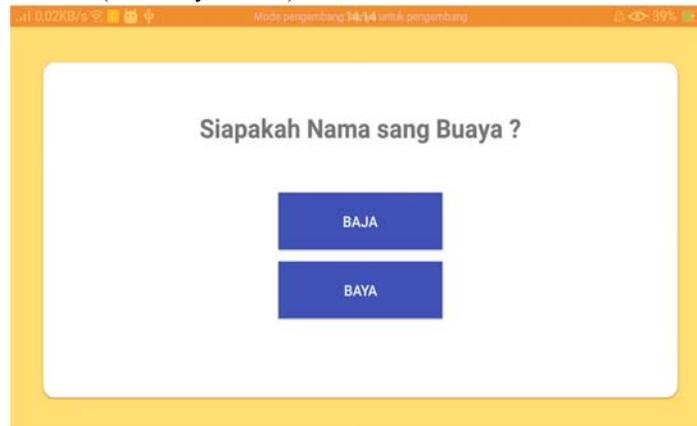
3.3.5 Tampilan Form Video Memutar



Gambar 10. Tampilan Form Video Memutar

Berdasarkan gambar 10 merupakan tampilan form Video Memutar yang berisi video yang diputar maka dari itu terdapat juga sebuah tombol mempercepat dan tombol memperlambat video dan terdapat juga tombol *play* atau pause video yang berfungsi untuk menjalankan atau memberhentikan video.

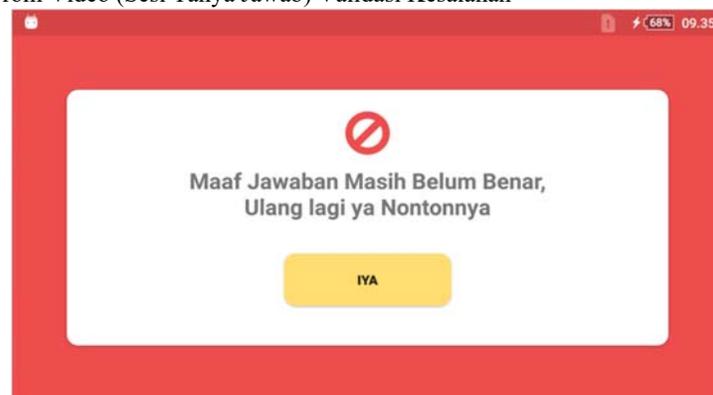
3.3.6 Tampilan Form Video (Sesi Tanya Jawab)



Gambar 11. Tampilan Form (Sesi Tanya Jawab)

Pada Gambar 11 di atas merupakan Tampilan form video (sesi tanya jawab) dimana setiap video yang ada sudah disisipkan pertanyaan-pertanyaan agar si pengguna lebih interaktif dalam menjawab pertanyaan yang ada. Pengguna diberikan sesi pertanyaan agar dapat menjawab pertanyaan dengan pilihan “ya” atau “tidak” bila jawaban benar maka video akan dilanjutkan tetapi jika pengguna menjawab salah maka video akan tidak melanjutkan sesi video berikutnya tetapi video akan kembali diputar ulang sampai pengguna menjawab dengan benar.

3.3.7 Tampilan From Video (Sesi Tanya Jawab) Validasi Kesalahan



Gambar 12. Tampilan Form Sesi Tanya Jawab

Pada Gambar diatas merupakan form video (sesi tanya jawab) validasi kesalahan jika pengguna menjawab salah pada form video (sesi tanya jawab) sebelumnya. maka akan terlihat tampilan validasi seperti Gambar yang sudah ada diatas yang bertujuan menampilkan sebuah peringatan bahwa jawaban yang telah

dijawab itu salah sehingga video akan diputar secara ulang sehingga pengguna betul-betul mendapatkan jawaban yang benar dan melanjutkan sesi video berikutnya.

3.4 Pengujian Software Aplikasi

Setelah tahapan perancangan aplikasi, selanjutnya penulis melakukan pengujian aplikasi di beberapa *smartphone*. Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui tampilan dan performa aplikasi yang dirancang, apakah berjalan sesuai dengan perangkat yang berbeda-beda. Berikut ini adalah perangkat *smartphone* yang penulis gunakan dalam melakukan pengujian aplikasi:

- a. Xiaomi Redmi note 3, dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 32 GB
 - 2) Octa-core Max 1.95 Ghz
 - 3) RAM 3GB
 - 4) Sistem operasi *Android 5.0.2Lollipop*
 - 5) Layar 5.5 inches, 1080 x 1920pixels
- b. Samsung Tab A8 , dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 32 GB
 - 2) Quad-core 1.2 GHz
 - 3) RAM 2GB
 - 4) Sistem operasi *Android 7.1.1Nougat*
 - 5) Layar 8.0inches, 768 x 1024pixels
- c. Samsung Galaxy J7:
 - 1) Memori Penyimpanan 32 GB
 - 2) Octa-core A53 1,9 GHz
 - 3) RAM 3 GB
 - 4) Sistem Operasi *Android 9 Pie*
 - 5) Layar 5.5 inches, 1080 x 1920 pixels
- d.

Dalam pengujian perangkat yang berbeda ukuran dan spesifikasi lalu akan dilihat *interface/* tampilan aplikasi yang diuji tersebut. Penulis melakukan pengujian disetiap *form*. Dalam pengujian tersebut diharapkan aplikasi dapat berjalan sesuai perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, dan dapat digunakan di perangkat yang berbeda.

3.4.1 Pengujian Form Utama

Tabel 1. Pengujian Form Utama

No.	Pengujian	Xiaomi Redmi Note 3	Samsung Tab A8	Samsung Galaxy J7 Pro	Xiaomi Redmi Note 3 Pro
1	Apakah perangkat menampilkan halaman sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	ya
3	Apakah tombol berfungsi dengan baik pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	ya

3.4.2 Pengujian Form Pencarian Video

Tabel 2. Pengujian Form Pencarian Video

No.	Pengujian	Xiaomi Redmi Note 3	Samsung Tab A8	Samsung Galaxy J7 Pro	Xiaomi Redmi Note 3 Pro
1	Apakah perangkat bisa menampilkan halaman tersebut sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	ya
3	Apakah tombol dan <i>Edittext</i> berfungsi dengan baik pada perangkat?	Ya	Ya	Ya	ya

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap perancangan aplikasi multimedia tentang cerita anak sebagai pembelajaran untuk anak-anak berbasis android, maka didapat beberapa rangkuman kesimpulan. Berikut adalah kesimpulan yang dimaksud:

- a. Pengguna semua umur mendapatkan pembelajaran makna pada cerita anak tanpa merasa bosan dikarenakan didalam aplikasi pengguna dapat berinteraksi seperti menerima pertanyaan yang di jawab dan di akhir cerita pengguna memperoleh pesan moral yang berkaitan dengan cerita.
- b. Unsur multimedia yang terdapat pada aplikasi yaitu.
 - 1) Teks, berupa pertanyaan, sinopsis dan pesan moral.
 - 2) Gambar, berupa cover cerita dan slide gambar cerita anak pada halaman muka aplikasi.
 - 3) Video, berupa video cerita anak.
 - 4) Audio menyatu dengan video.
- c. Aplikasi dapat berjalan pada android 6.0 ke atas dan aplikasi dapat dijalankan dalam kondisi tanpa terhubung ke internet.

5. SARAN

Selama melakukan penelitian ini penulis menemukan beberapa kelemahan ataupun kekurangan yang diseharusnya perlu dilakukan perbaikan dan perkembangan lebih lanjut akan tetapi mengingat penelitian memiliki batasan waktu yang telah ditentukan, maka hal-hal tersebut disampaikan ke dalam bentuk saran-saran bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut. Saran-saran yang dimaksud antara lain:

- a. Menjadikan sistem pada aplikasi dapat berjalan secara online. Supaya dapat *men-download* sumber cerita anak secara online. Sehingga mengurangi beban pada ukuran memori aplikasi yang relatif besar.
- b. Menambahkan sistem untuk melakukan update otomatis bila terdapat cerita anak baru yang dilakukan secara online.
- c. Penambahan dukungan aplikasi ke platform smartphone lain selain android.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, petunjuk, data, saran maupun dorongan moral dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Widya Dharma Pontianak untuk melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indrajani. (2014). Database Systems Case Study All in One. PT Gramedia. Jakarta.
- [2] Swastika, Putu Agus dan Gusti Lanang Agung Raditya Putra. (2016). Audit Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi: Implementasi dan Studi Kasus. Andi. Yogyakarta.
- [3] Fathansyah. (2012). Basis Data. Informatika. Bandung.
- [4] Hakim, Rachmad. (2010). Buku Pintar Windows 7. Elex Media Koputindo. Jakarta.
- [5] Firdaus, M. Hasnah Faizah. dan Ngusman A Manaf (2013). Cerita Rakyat Masyarakat Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. Universitas Negeri Padang. Padang.
- [6] Untoro, Joko, Wirawan J. Sarosa, Aby Diari, Kusnandar dan R Adi Wijaya, (2011). Target Nilai Rapor 10 Kupas Habis Semua Pelajaran SMP/MTS Kelas VII. PT Wahyumedia. Jakarta.
- [7] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- [8] Muharto dan Arisandy Ambarita. (2016). Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian. Deepublish. Yogyakarta.
- [9] Hutahaean, Jeperson. (2014). Konsep Sistem Informasi. Deepublish. Yogyakarta.
- [10] Mulyani, Sri. (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi Kedua. Abdi Sistematika. Bandung.
- [11] Tolle, Herman, Aryo Pinandito, Agi Putra Kharisma dan Ratih Kartika Dewi. (2017). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak (Konsep & Implementasi). UB Press. Malang.
- [12] Supardi, Yuniar. (2015). Semua Bisa Menjadi Programmer Web Java – Case Study. PT Elex Media Komputindo. Jakarta