



**Digitalisasi Pengembangan Aplikasi *Mobile*  
untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual  
(Bahasa Indonesia, Inggris, & Jepang)**

インドネシアの民話の三か国語  
モバイルアプリケーションのデジタル開発  
(インドネシア語・英語・日本語)

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Bahasa Asing Terapan  
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Maulida Najma Safitri

40020520650009

**PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN  
SEKOLAH VOKASI  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2024**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Digitalisasi Pengembangan Aplikasi *Mobile*  
untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual  
(Bahasa Indonesia, Inggris, & Jepang)**

インドネシアの民話の三か国語  
モバイルアプリケーションのデジタル開発  
(インドネシア語・英語・日本語)

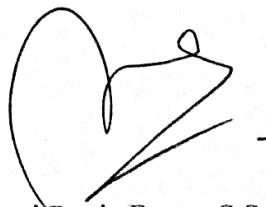
Oleh

**Maulida Najma Safitri**

**40020520650009**

Semarang, 19 Agustus 2024

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.

NIP. 198609092019032015

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Maulida Najma Safitri  
NIM : 40020520650009  
Program Studi : D4 Bahasa Asing Terapan  
Judul Tugas Akhir : Digitalisasi Pengembangan Aplikasi *Mobile* untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual (Bahasa Indonesia, Inggris, & Jepang)

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (S.Tr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.**

### TIM PENGUJI

Pembimbing : Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum. (  )  
Penguji I : Lenggahing Asri Dwi Eko Saputri, S.Pd., M.Pd. (  )  
Penguji II : Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling. (  )

Semarang, 23 September 2024  
Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan,



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP. 197401032000122001

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan dengan bahwa tugas akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa tugas akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Nama : Maulida Najma Safitri

NIM : 40020520650009

Tanda Tangan :



Tanggal : 4 September 2024

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat karunia, rahmat, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Digitalisasi Pengembangan Aplikasi *Mobile* untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual (Bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang)”. Pelaksanaan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat menyelesaikan perkuliahan pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan moril maupun materiil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan produk aplikasi *mobile* cerita rakyat Indonesia trilingual “InaFolks” maupun dalam penyusunan laporan ini. Rasa hormat dan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga pelaksanaan dalam pembuatan produk dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua yang penulis sayangi, Bp. Joko Waluyo dan Ibu Mutmainah, yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tidak ada hentinya sehingga penulis dapat kuat dan bertahan sampai akhir perjalanan tugas akhir.
3. Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum. selaku Kepala Program Studi D4 Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.
4. Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu dan dengan ikhlas dan sabar memberikan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Shinohara Misaki sensei selaku dosen prodi D4 Bahasa Asing Terapan dan validator ahli bahasa Jepang yang bersedia memberikan penilaian, saran, dan arahan demi kesempurnaan produk.

6. Nawa Naufal Fathoni, S.Kom, selaku validator ahli media yang memberikan penilaian, arahan, dan saran demi kesempurnaan produk tugas akhir.
7. Rashid selaku validator ahli bahasa Inggris yang memberikan penilaian dan saran demi kesempurnaan produk akhir.
8. Rekan-rekan global yaitu Raika-san, Fujii-san, Kenta-san, Reyan, Lewis, Jimmy, Robert, dan Joanne yang dengan rela membantu penulis dalam evaluasi terjemahan pada produk tugas akhir ini.
9. Rekan-rekan Bahasa Asing Terapan 2020 yang memberikan dukungan maupun bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman seperjuangan penulis yaitu Ika, Lintang, dan Elis yang rela membantu dan siap sedia mendengarkan keluh kesah penulis.
11. Diri sendiri yang sudah berproses dan berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih karena telah bertahan dan memberikan yang terbaik.

Penulis menyadari dalam pelaksanaan tugas akhir “Digitalisasi Pengembangan Aplikasi *Mobile* untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual (Bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang)” beserta penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang ada. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang, 4 September 2024

Penulis



Maulida Najma Safitri

## ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang kaya akan nilai budaya dan sejarah, namun masih sedikit yang dikenal secara lokal bahkan global. *Project* ini berjudul “Digitalisasi Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Cerita Rakyat Indonesia Trilingual (Bahasa Indonesia, Inggris, & Jepang)”. *Project* ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan budaya Indonesia melalui cerita rakyat dengan memanfaatkan teknologi modern dan menilai sejauh mana tingkat kelayakan produk sebagai media pengenalan cerita rakyat Indonesia serta peningkatan motivasi dan pemahaman bahasa asing. *Project* ini memiliki dua permasalahan yaitu bagaimana cara mengenalkan budaya Indonesia melalui cerita rakyat dengan memanfaatkan teknologi modern dan bagaimana tingkat kelayakan produk sebagai media pengenalan budaya Indonesia serta peningkatan motivasi dan pemahaman bahasa asing.

Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch (2009) yang memiliki 5 tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data *project* merupakan cerita rakyat yang diambil dengan studi literatur. Data yang dipilih adalah cerita rakyat yang belum terlalu dikenal masyarakat luas, belum memiliki versi bahasa Inggris dan bahasa Jepang, dan dibatasi dalam jenis legenda dan dongeng. Pengembangan aplikasi ini dilakukan tanpa menggunakan koding dengan memanfaatkan platform pengembangan aplikasi nocode bernama Flutterflow.

Hasil dari *project* ini adalah aplikasi *mobile* InaFolks yang mengangkat enam cerita rakyat Indonesia dari enam daerah yang berbeda yang disajikan dalam tiga bahasa. Isi cerita disajikan dalam bentuk teks bacaan dengan ilustrasi dan video animasi dengan narator penutur asli Indonesia. Setiap cerita juga disajikan pesan moral dan kearifan lokal di dalamnya. Kelayakan aplikasi ini telah dinilai oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli bahasa Inggris, dan ahli bahasa Jepang. Selain itu, setelah diujicobakan kepada 30 pengguna asing dan lokal, aplikasi InaFolks mendapat persentase kelayakan sebesar 92,5% dan mendapat kualifikasi “Sangat Layak”. Setelah membuat *project* ini, saya belajar banyak hal seperti cerita rakyat itu sendiri, penerjemahan, cara membuat aplikasi *mobile*, cara membuat video animasi serta *voice over*.

**Keyword:** Cerita Rakyat Indonesia, Aplikasi *Mobile*, InaFolks

## DAFTAR ISI

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| HALAMAN PERSETUJUAN.....             | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....              | ii  |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iii |
| KATA PENGANTAR .....                 | iv  |
| ABSTRAK.....                         | vi  |
| DAFTAR ISI.....                      | vii |
| DAFTAR GAMBAR .....                  | ix  |
| DAFTAR TABEL .....                   | x   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                 | xi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....              | 1   |
| 1.1. Latar Belakang .....            | 1   |
| 1.2. Rumusan Masalah .....           | 4   |
| 1.3. Tujuan.....                     | 5   |
| 1.4. Manfaat.....                    | 5   |
| 1.5. Luaran.....                     | 5   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....         | 6   |
| 2.1. Tradisi Lisan.....              | 6   |
| 2.2. Cerita Rakyat.....              | 7   |
| 2.3. Kearifan Lokal.....             | 9   |
| 2.4. Digitalisasi.....               | 10  |
| 2.5. Aplikasi <i>Mobile</i> .....    | 11  |
| 2.6. Penerjemahan .....              | 13  |



|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| BAB III METODE .....                      | 15 |
| 3.1. Subjek dan Objek .....               | 15 |
| 3.1.1. Subjek .....                       | 15 |
| 3.1.2. Objek.....                         | 15 |
| 3.2. Model Pengembangan .....             | 15 |
| 3.3. Prosedur Pengembangan .....          | 17 |
| 3.3.1. Analysis (Analisis).....           | 17 |
| 3.3.2. Design (Perancangan) .....         | 20 |
| 3.3.3. Development (Pengembangan).....    | 20 |
| 3.3.4. Implementation (Implementasi)..... | 21 |
| 3.3.5. Evaluation (Evaluasi).....         | 28 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....         | 29 |
| 4.1. Hasil .....                          | 29 |
| 4.1.1. Analysis (Analisis).....           | 30 |
| 4.1.2. Design (Perancangan) .....         | 33 |
| 4.1.3. Development (Pengembangan).....    | 39 |
| 4.1.4. Implementation (Implementasi)..... | 56 |
| 4.1.5. Evaluation (Evaluasi).....         | 66 |
| 4.2. Pembahasan.....                      | 67 |
| BAB V PENUTUP.....                        | 70 |
| 5.1. Kesimpulan.....                      | 70 |
| 5.2. Saran.....                           | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                      | 74 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN.....                    | 77 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1. Model ADDIE Menurut Branch 2009.....                                             | 17 |
| Gambar 3.2. Rumus Perhitungan Kelayakan Aplikasi.....                                        | 27 |
| Gambar 4.1. Referensi Buku Cerita Rakyat.....                                                | 32 |
| Gambar 4.2. Diagram Activity Menu Cerita Rakyat 1-6.....                                     | 34 |
| Gambar 4.3. Diagram Activity Menu “Interesting Things” Cerita Rakyat .....                   | 35 |
| Gambar 4.4. <i>Diagram</i> Activity Menu Credit .....                                        | 35 |
| Gambar 4.5. Rancangan Struktur Menu Utama Aplikasi .....                                     | 36 |
| Gambar 4.6. Rancangan Antarmuka Aplikasi Menu Utama dan Menu Detail<br>Cerita .....          | 37 |
| Gambar 4.7. Rancangan Antarmuka Aplikasi Menu Isi Cerita dan Menu<br>Interesting Things..... | 38 |
| Gambar 4.8. Contoh Penulisan Naskah Cerita Rakyat dalam Bahasa Indonesia..                   | 39 |
| Gambar 4.9. <i>Storyboard</i> Legenda Desa Trunyan.....                                      | 46 |
| Gambar 4.10. Proses Pembuatan Ilustrasi di IbisPaint X.....                                  | 47 |
| Gambar 4.11. Proses Pembuatan Animasi di aplikasi Canva .....                                | 49 |
| Gambar 4.12. Proses Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat di Capcut.....                     | 49 |
| Gambar 4.13. Pembuatan Teks Ilustrasi Cerita Rakyat .....                                    | 50 |
| Gambar 4.14. Ikon Aplikasi InaFolks .....                                                    | 51 |
| Gambar 4.15. Proses Pengembangan Aplikasi InaFolks dengan Flutterflow .....                  | 52 |
| Gambar 4.16. Tampilan Halaman Utama .....                                                    | 54 |
| Gambar 4.17. Contoh Tampilan Halaman Detail Cerita.....                                      | 55 |
| Gambar 4.18. Tampilan Halaman Isi Cerita Rakyat pada Tiga Bahasa.....                        | 55 |
| Gambar 4.19. Tampilan Halaman Menu Interesting Things.....                                   | 56 |
| Gambar 4.20. Hasil Validasi oleh Ahli Media .....                                            | 58 |
| Gambar 4.21. Hasil Validasi Ahli Bahasa Inggris .....                                        | 60 |
| Gambar 4.22. Hasil Validasi Ahli Bahasa Jepang .....                                         | 61 |
| Gambar 4.23. Grafik Asal Negara Responden.....                                               | 63 |
| Gambar 4.24. Cerita Favorit dari Pengguna InaFolks.....                                      | 66 |
| Gambar 4.25. Tautan Unduh Aplikasi InaFolks .....                                            | 67 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1. Tabel Instrumen Validasi Ahli Media.....                                              | 22 |
| Tabel 3.2. Tabel Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....                                            | 23 |
| Tabel 3.3. Tabel Instrumen Uji Coba pada Pengguna .....                                          | 24 |
| Tabel 3.4. Klasifikasi Skor.....                                                                 | 27 |
| Tabel 3.5. Kualifikasi Kelayakan Produk .....                                                    | 28 |
| Tabel 4.1. Contoh Terjemahan Cerita Legenda Desa Trunyan ke dalam Bahasa Inggris .....           | 41 |
| Tabel 4.2. Contoh Terjemahan Cerita Legenda Desa Trunyan ke dalam Bahasa Jepang.....             | 42 |
| Tabel 4.3. Hasil Pengecekan oleh Native Speaker Inggris .....                                    | 44 |
| Tabel 4.4. Hasil Pengecekan oleh Native Speaker Jepang.....                                      | 45 |
| Tabel 4.5. Contoh Sketsa Kasar dan Ilustrasi Akhir dari Cerita Rakyat Legenda Desa Trunyan ..... | 48 |
| Tabel 4. 6. Tabel Hasil Pengujian Kelayakan Setiap Pengguna .....                                | 64 |
| Tabel 4.7. Tabel Hasil Pengujian Kelayakan Pengguna Setiap Aspek .....                           | 65 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Hasil Turnitin.....                                                      | 78  |
| Lampiran 2 Sertifikat HKI Aplikasi InaFolks.....                                    | 79  |
| Lampiran 3 Survei Pemahaman akan Negara Indonesia.....                              | 80  |
| Lampiran 4 Survei Pemahaman akan Cerita Rakyat Indonesia .....                      | 80  |
| Lampiran 5 Survei Pemahaman akan Judul Cerita Rakyat Indonesia .....                | 81  |
| Lampiran 6 Survei Ketertarikan akan Cerita Rakyat Indonesia dan Alasannya...        | 82  |
| Lampiran 7 <i>Storyboard</i> Cerita untuk Video Animasi .....                       | 83  |
| Lampiran 8 Sketsa kasar dan Ilustrasi Akhir .....                                   | 87  |
| Lampiran 9 Naskah Inggris Keke Panagian Sebelum dan Sesudah Revisi .....            | 93  |
| Lampiran 10 Naskah Inggris Legenda Desa Trunyan Sebelum dan Sesudah Revisi<br>..... | 94  |
| Lampiran 11 Naskah Inggris Suwidak Loro Sebelum dan Sesudah Revisi.....             | 95  |
| Lampiran 12 Naskah Inggris Bujang Sembilan Sebelum dan Sesudah Revisi.....          | 96  |
| Lampiran 13 Naskah Inggris Mandin Tangkaramin Sebelum dan Sesudah Revisi<br>.....   | 97  |
| Lampiran 14 Naskah Inggris Caadara Ura Sebelum dan Sesudah Revisi .....             | 98  |
| Lampiran 15 Naskah Jepang Keke Panagian Sebelum dan Sesudah Revisi.....             | 99  |
| Lampiran 16 Naskah Jepang Legenda Desa Trunyan Sebelum dan Sesudah Revisi<br>.....  | 100 |
| Lampiran 17 Naskah Jepang Suwidak Loro Sebelum dan Sesudah Revisi .....             | 101 |
| Lampiran 18 Naskah Jepang Bujang Sembilan Sebelum dan Sesudah Revisi ...            | 102 |
| Lampiran 19 Naskah Jepang Mandin Tangkaramin Sebelum dan Sesudah Revisi<br>.....    | 103 |
| Lampiran 20 Naskah Jepang Caadara Ura Sebelum dan Sesudah Revisi.....               | 104 |
| Lampiran 21 Tampilan Isi Aplikasi InaFolks .....                                    | 105 |
| Lampiran 22 Hasil Validasi Ahli Media .....                                         | 107 |
| Lampiran 23 Hasil Validasi Ahli Bahasa Inggris .....                                | 108 |
| Lampiran 24 Hasil Validasi Ahli Bahasa Jepang.....                                  | 109 |
| Lampiran 25 Hasil Uji Coba Pengguna .....                                           | 110 |