

Project Plan

BEKUP Create: Upskilling Bootcamp 2025

ID Tim Capstone Project : B25-PG014

Judul Proyek : Jejak Cerita Rakyat

Tema yang dipilih : Pelestarian Budaya Lokal melalui Teknologi

Learning Path : Flutter

List Anggota :

1. BC25B097-Fajar Andhika-Aktif
2. BC25B088-Febrian Atmadhika- Aktif
3. BC25B096-Fildzah Aure Gehara Zhafirah- Aktif
4. BC25B098-Ulis Leuwol-Aktif

A. Ringkasan Eksekutif

Latar Belakang

Cerita rakyat Indonesia adalah warisan budaya yang sarat dengan nilai moral dan kearifan lokal. Namun, di era sekarang, anak-anak lebih akrab dengan gawai dan media digital dibanding buku atau cerita lisan. Akibatnya, minat pada cerita rakyat menurun dan ada risiko cerita-cerita ini semakin jarang dikenal. Selain itu, akses bagi kelompok disabilitas (misalnya tunanetra dan tunarungu) masih terbatas, sehingga mereka belum sepenuhnya dapat menikmati kekayaan budaya ini.

Problem Statement

- * Generasi muda kurang tertarik pada cerita rakyat karena media penyampaiannya kurang sesuai dengan kebiasaan digital mereka.
- * Belum ada banyak aplikasi yang menyajikan cerita rakyat dengan cara inklusif, ramah anak, dan bisa diakses penyandang disabilitas.
- * Potensi pendidikan karakter dan pelestarian budaya belum tersampaikan optimal.

Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana menghadirkan cerita rakyat dalam aplikasi digital yang menarik dan sesuai gaya belajar anak-anak?
2. Bagaimana aplikasi bisa ramah disabilitas (misalnya dengan narasi suara, teks jelas, visual sederhana dan menarik)?
3. Fitur apa saja yang paling efektif agar anak-anak tertarik sekaligus tetap menyerap nilai budaya?

Mengapa Tim Memilih Proyek Ini

Kami percaya teknologi bisa jadi jembatan untuk melestarikan budaya. Dengan mengemas cerita rakyat ke dalam aplikasi interaktif, kami ingin menghadirkan cara baru menikmati cerita tradisional yang ramah untuk semua kalangan. Proyek ini dipilih karena relevan dengan perkembangan zaman, punya nilai sosial yang besar, dan berkontribusi pada pendidikan, literasi budaya, serta inklusi digital di Indonesia.

B. Cakupan Proyek dan Hasil Kerja

Lingkup Proyek

- Membuat versi awal aplikasi membaca cerita rakyat.
- Fitur utama:
 - o Daftar cerita ditampilkan dengan ilustrasi.
 - o Halaman baca menampilkan teks dan gambar.
 - o Narasi suara terdengar sehingga cerita bisa didengarkan.
 - o Aksesibilitas pada aplikasi seperti teks jelas, ukuran huruf ramah disleksia, dan tampilan sederhana dan menarik.
- Hasil akhir:
Aplikasi berfungsi, laporan tertulis, dan presentasi.

Di luar Lingkup

- Cerita yang terikat hak cipta.
- Distribusi komersial di toko aplikasi.
- Dukungan banyak bahasa.
- Belum mendukung IOS.

Struktur Tim

- **Tim Pemrograman:**
Membangun aplikasi, menambahkan fitur baca, suara, dan aksesibilitas dasar.
- **Tim Desain & Uji:**
Membuat desain tampilan, ilustrasi, mengadaptasi cerita, serta menguji aplikasi.

C. Jadwal Pengerjaan

Minggu 1:

Perencanaan dan desain awal, diharapkan wireframe dan kumpulan cerita siap.

Minggu 2:

Pembuatan fitur dasar seperti cerita bisa dibuka dan dibaca.

Minggu 3:

Penambahan narasi suara dan fitur aksesibilitas.

Minggu 4:

Uji coba dan perbaikan diharapkan aplikasi stabil untuk di demonstrasikan.

Minggu 5:

Finalisasi dan presentasi.

D. Sumber Daya Proyek

1. Bahasa & Alat Pemrograman:

Menggunakan bahasa Dart dan framework Flutter

2. Fitur Teknis:

- Narasi suara berasal dari teks dibacakan secara otomatis.
- Basis data lokal berfungsi menyimpan cerita dan progres baca.
- Pengaturan sederhana seperti pemilihan tema dan ukuran teks.

3. Konten Cerita:

Diambil dari budaya-indonesia.org, diseleksi dan disesuaikan agar ramah anak.

4. Desain & Aksesibilitas:

Dibuat sederhana, dengan ilustrasi menarik, warna kontras, dan huruf mudah dibaca.

5. Referensi Ilmiah:

Teori dari jurnal terkait literasi digital, storytelling, dan inklusi.

E. Rencana Manajemen Risiko dan Isu

Kekuatan

- Tim kecil sehingga mempermudah koordinasi dengan cepat.
- Fokus ke fitur inti agar lebih efisien dengan timeline yang ada.

Kelemahan

- Waktu terbatas yaitu 4 s/d 5 minggu.
- Konten cerita butuh kurasi manual.

Peluang

- Literasi digital & pelestarian budaya menjadi relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- Bisa dikembangkan lebih lanjut.

Ancaman

- Kendala teknis pada fitur suara.
- Beban tim jika ada revisi besar.
- Risiko hak cipta konten.

Mitigasi

- Fokus ke fitur inti jika waktu terbatas.
- Bekerja paralel antara tim teknis dan tim konten.
- Gunakan buffer waktu minggu ke-5.
- Minimal siapkan 3 cerita populer sebagai Cadangan.