**DOKUMENTASI SOFTWARE ANDRONGENG**

**“ANDROID DONGENG FOR KIDS”**

1. **DOKUMENTASI PROSES**
2. Pendefinisian

Androngeng adalah sebuah aplikasi berbasis Android yang berisi kumpulan dongeng bagi anak-anak . Dalam aplikasi Androngeng ini dihimpun berbagai dongeng dari seluruh Indonesia seperti cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, Kancil dan Buaya, Aryo Menak, Lutung Kasarung, Loro Jonggrang dan masih banyak lagi. Aplikasi Androngeng ini pun disusun dalam bentuk yang interaktif sehingga memudahkan pembaca untuk menikmatinya. Aplikasi Androngeng ini sangat berguna bagi anak-anak pada kitaran usia 5-12 tahun, orang tua, dan guru TK atau SD karena didalamnya banyak dongeng yang memiliki pelajaran yang berharga tetapi ditampilkan dalam bentuk yang menarik bagi anak anak. Konsep dari aplikasi Androngeng adalah sebuah dongeng, dimana lebih banyak terdapat teks dari pada gambar.

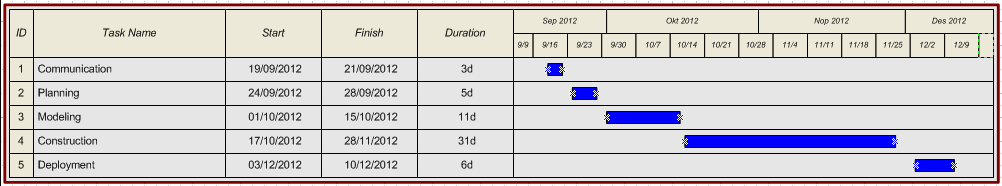
1. Perencanaan
2. Menyusun Work Breakdown Structure

|  |  |
| --- | --- |
| Nomor Pekerjaan | Pekerjaan |
| 1. | Menginstal aplikasi Dreamweaver 8 |
| 2. | Mendesain tampilan header, footer |
| 3. | Mendesain menu pilihan, pilihan-1: “Kancil Mencuri Mentimun” sampai dengan pilihan-10 “Keledai Pembawa Garam” dan content gambar aplikasi |
| 4. | Mencari content cerita dongeng sejumlah 10 judul |
| 5. | Mengedit content cerita dalam word. |
| 6. | Mempelajari Html 5 |
| 7. | Melakukan *coding* untuk halaman utama aplikasi |
| 8. | Melakukan *coding* untuk penempatan menu-menu pilihan aplikasi |
| 9. | Melakukan *coding* pada Dreamweaver atau notepad++ untuk pilihan menu pertama yakni judul dongeng “Kancil Mencuri Mentimun” dan “Kancil dan Buaya”. |
| 10. | Melakukan *coding* pada Dreamweaver atau notepad++ untuk pilihan menu pertama yakni judul dongeng “Si Kancil Kena Batunya” dan “Kelelawar Yang Pengecut”. |
| 11. | Melakukan *coding* pada Dreamweaver atau notepad++ untuk pilihan menu pertama yakni judul dongeng “Mia Dan Si Kitty” dan “Kera Jadi Raja”. |
| 12. | Melakukan *coding* pada Dreamweaver atau notepad++ untuk pilihan menu pertama yakni judul dongeng “Kucing Yang Terlupakan” dan “Si Kancil dan Tikus”. |
| 13. | Melakukan *coding* pada Dreamweaver atau notepad++ untuk pilihan menu pertama yakni judul dongeng “Moni, Si Monyet Yang Licik” dan “Keledai Pembawa Garam”. |
| 14. | Memasukkan nama-nama file .html ke dokumen .html pada halaman utama sesuai dengan menu pilihan |
| 15. | Menguji aplikasi dengan membuka web browser baru sesuai dengan nama file .html, hasil tampilan sama dengan yang telah dirancang (belum diterapkan pada Android) |
| 16. | Melakukan convert html. ke PhoneGap.  Buka framework PhoneGap => Cordova =>index guide => ikuti petunjuk yang ada.  PhoneGap = frame work  Cordova = layanan atau servis yang ada pada framework.  Dan dijalankan ternyata masih ada kekurangan dimana gambar header pada aplikasi Android mobile phone, gambar terlalu besar (tidak sesuai dengan lebar layar) dan tampilan menu-menu pilihan masih berantakan. |
| 17. | Mengedit image dengan photoshop untuk memperkecil resolusi gambar. |
| 18. | Mengedit file .html mulai dari index.html dan semua file-file content |
| 19. | Melakukan testing kembali dengan melakukan convert html. ke PhoneGap.  dan melihat perubahan yang sudah diperbaiki dengan menjalankan aplikasi pada Samsung Galaxy mini. Hasilnya sudah sesuai yang diharapkan tapi masih ada kekurangan. |
| 20. | Melakukan perubahan pada isi html halaman dongeng dan index : menghilangkan bagian header dan footer. Membenarkan nama pembuat pada halaman "tentang kami" serta mengedit gambar pada halaman dongeng yang sebelumnya belum dapat tampil pada mobile tertentu. |
| 21. | Melakukan testing terakhir dengan melakukan convert html. ke PhoneGap.  Setelah berhasil dan menjalankan aplikasi pada Samsung Galaxy mini atau ke mobile phone yang lain yang dimiliki teman sekelas. Hasilnya sudah sesuai dengan rencana. |

1. Estimasi Waktu Pengerjaan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Keterangan | Total Wakktu |
| 1. | Waktu ideal untuk menyelesaikan pekerjaan, diasumsikan segala sesuatunya berjalan lancar, dan sempurna | 1 minggu |
| 2. | Waktu yang dibutuhkan pada kondisi kebanyakan, tipikal dan normal | 2 minggu |
| 3. | Waktu yang dibutuhkan ketika keadaan paling sulit terjadi | 3 minggu |

1. Jadwal



1. Pengelolaan resiko

Berikut adalah kendala yang dialami dalam proses pembuatan aplikasi Androngeng :

* Aplikasi belum sempurna dikarenakan kurang profesional.
* Adanya kesibukan antar anggota kelompok.

1. Organisasi

Aplikasi Androngeng dikembangkan oleh team. Kelompok ini beranggotakan lima orang, dengan jabaran tugas sebagai berikut :

Team Leader => Khoirudin Asfani

Design => Kartikasari Kusuma

Analys => Khusnul Qotimah

Implementation => MuhamadArifin

Documentation => Hurin Vita Kurnia

Pertemuan (agenda)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Tanggal | Keterangan |
| 1. | 19 September 2012 | Melakukan communication dan planning yaitu menentukan nama sistem informasi dan pengumpulan bahan. |
| 2. | 08 Oktober 2012 | Mengumpulkan judul dongeng, gambar, membuat desain sementara dan membuat PPT. |
| 3. | 24 Oktober 2012 | Membuat analisis dan desain aplikasi. |
| 4. | 31 Oktober 2012 | Construction (Konstruksi), yaitu implementasi dan mulai pengerjaan sistem (pengkodingan)  dalam instalasi aplikasi pendukung pembuatan software membutuhkan waktu yang cukup lama.  misal : instalasi eclipse  modifikasi cerita per kalimat dengan jumlah cerita 20 cerita.  modifikasi gambar sesuai dengan judul cerita.  beberapa kendala yang muncul dalam proses Construction :  desain => kendala mencari gambar, cerita dan menyusunnya  analisis => karena masih kurang pemahaman terhadap pembuatan aplikasi berbasis android, sehingga belum diketahui secara jelas keefektifan program yang dibuat. |
| 5. | 14 November 2012 | Melanjutkan tahap Construction. |
| 6. | 22 November 2012 | Uji coba (testing) produk.  Hasil testing menunjukkan bahwa tampilan aplikasi terpotong. |
| 7. | 23 November 2012 | Revisi program aplikasi |
| 8. | 29 November 2012 | Revisi program aplikasi |
| 9. | 30 November 2012 | Revisi program aplikasi (akhir) |

1. Penyelesaian

Dalam pengerjaan aplikasi Androngeng ini pekerjaan yang dilakukan dengan baik ketika pembuatan halaman utama, penataan tombol-tombol menu pilihan dongeng dan pemilihan cerita dongeng yang akan dimasukkan dalam aplikasi.

Pengerjaan yang dilakukan tapi tak bisa dilakukan atau tidak berhasil dalam pengerjaan ini tidak ada dikarenakan aplikasi yang dibuat cukup mudah dan pengerjaannya membutuhkan berulang-ulang dicoba ketika terjadi error atau kesalahan. Sehingga tidak sampai terjadi perhentian pengerjaan.

1. **DOKUMENTASI PRODUK**
2. *User Documentation*
3. **Functional description of software/system**

Konsep dari aplikasi Androngeng adalah sebuah aplikasi berbasis Android yang berisi kumpulan dongeng bagi anak-anak. Sebuah dongeng, dimana lebih banyak terdapat teks dari pada gambar.

Aplikasi ini dapat dijalankan diatas Android *operating system* versi 2.1 (*Eclair*) – 4.1 (*Jelly Bean*). Aplikasi ini didesain untuk menarik perhatian anak-anak untuk membaca dengan menambah banyak gambar, desai karakter huruf serta permainan warna yang menarik.

1. ***The system installation document***

- Persyaratan minimum dari hardware yang dibutuhkan.

Kecepatan proseccor minimal 800 MHz.

Memori 512 MB.

- Cara memulai system/aplikasi

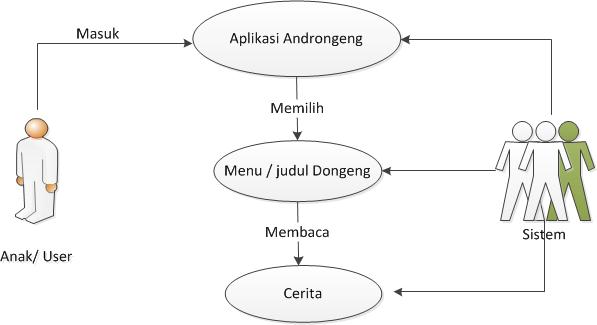
Aplikasi harus diinstal terlebih dahulu. Setelah aplikasi terinstal dengan baik, jalankan aplikasi dan pilih menu-menu yang terdapat pada aplikasi.

1. *System Documentation*
2. Arsitektur dan desain software
3. Model Kebutuhan

* Identifikasi Use Case

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case | Deskripsi Singkat |
| 1 | Masuk ke aplikasi | Anak masuk ke aplikasi Androngeng |
| 2 | Memilih judul dongeng | Aplikasi menampilkan daftar judul dongeng yang akan dibaca |
| 3 | Membaca dongeng | Aplikasi menampilkan cerita dongeng |

* Diagram Use Case



1. Listing kode program

* **Style.css**

/\* --- main layout --- \*/

\* { margin: 0; padding: 0; }

body { font-family:Tahoma, Geneva, sans-serif; font-size:medium; color:#9b9b9b; background:#ffffff; padding:0; margin:0;}

a img,:link img,:visited img,fieldset {border:none;}

img {vertical-align:top;}

.clear {clear:both}

.nowrp {white-space:nowrap;}

.container {width:100%; height:100%; overflow:hidden;}

/\* --- END main layout --- \*/

/\* --- header --- \*/

#header { background:#ffffff url(images/header-tail.gif) 0 0 repeat-x; font-size:1.125em; padding:0 20px;}

#logo {padding-top:22px; height:150px;}

#logo img {padding-bottom:9px;}

.home-tab {display:block; width:75px; color:#fff; margin-bottom:25px;}

#slogan {height:100px; background:url(images/slogan-tail-bg.gif) top repeat-x;}

#slogan .left-bg {background:url(images/slogan-left-bg.gif) top left no-repeat; padding:0px 0 0 0px; height:126px;}

#breadcrumb {background:url(images/title-tail-bg.gif) left top repeat-x; color:#5e5e5e; margin-top:11px;}

#breadcrumb .right-bg {background:url(images/title-right-bg.gif) top right no-repeat;}

#breadcrumb .left-bg {background:url(images/title-left-bg.gif) top left no-repeat; padding:8px 0 9px 15px;}

#breadcrumb a {color:#5e5e5e; text-decoration:none; background:url(images/marker1.gif) no-repeat right 9px; padding-right:13px;}

/\* --- END header --- \*/

/\* --- content --- \*/

#content {font-size:1.125em; background:#fff; line-height:1em;}

.min-width {padding: 20px 0px 0px 0px; min-width:200px; min-height:500px;}

li {list-style:none; margin-bottom:5px; clear:both; color:#000000; background:url(images/marker4.gif) no-repeat 0 4px; padding-left:12px; text-transform:uppercase;}

li a {color:#3e3e3e;}

a {color:#1696d6;}

em {color:#5e5e5e;}

#navmenu {text-align:center;}

#navmenu li {background:none; margin-bottom:12px; padding:0;}

/\* --- END content --- \*/

/\* --- footer --- \*/

#footer {height:95px; background:url(images/footer-tail.gif)}

/\* --- END footer --- \*/

/\* --- Other --- \*/

.f-left {float:left;}

.f-right {float:right;}

.taright {text-align:right;}

.margin1 {margin-top:30px;}

.margin2 {margin-top:20px;}

.imgindent {float:left; margin-right:14px;}

.text2 {color:#1696d6;}

h2 {color:#3e3e3e; font-size:1.333em; font-weight:normal; letter-spacing:-1px; margin-bottom:20px;}

h4 {color:#059fb4; font-weight:normal; margin-bottom:2px;}

p {padding-top:15px;}

.link, .link2 {padding:10px 0 0 0;}

.link2 {padding-top:20px;}

.link2 a {background:url(images/link-bg.jpg) no-repeat 0 0; color:#fff; display:block; width:111px; padding:5px 0 6px 25px; text-decoration:none; text-transform:uppercase;}

.link a { text-transform:uppercase;}

.title {background:url(images/title-tail-bg.gif) top repeat-x;}

.title .right-bg {background:url(images/title-right-bg.gif) top right no-repeat;}

.title .left-bg {background:url(images/title-left-bg.gif) top left no-repeat; padding:8px 0 5px 18px;}

.list li {background:url(images/marker1.gif) no-repeat 0 4px; padding-left:19px; margin-bottom:13px; font-size:0.944em; text-transform:uppercase;}

.list li a {color:#3e3e3e;}

#contact {padding:16px 0 0 0;}

#ContactForm {font-size:0.944em; color:#5e5e5e;}

#ContactForm input, #ContactForm textarea {width:235px; height:19px; border:1px solid #7d7d7d; font-family:Tahoma, Geneva, sans-serif; font-size:1em; margin-bottom:5px;}

#ContactForm textarea {height:136px;}

#ContactForm .taright {width:237px;}

#ContactForm button {background:url(images/button-bg2.jpg) no-repeat 0 0; width:89px; border:none; font-size:1.059em; color:#fff; text-transform:uppercase; padding:2px 0 2px 18px; height:28px;}

/\* --- END Other --- \*/

/\* --- boxes --- \*/

.box1 {background:url(images/box1-tail-top.gif) top repeat-x #3dace2; color:#fff;}

.box1 .tail-bottom {background:url(images/box1-tail-bottom.gif) bottom repeat-x;}

.box1 .corner-right-bottom {background:url(images/box1-corner-right-bottom.gif) right bottom no-repeat;}

.box1 .corner-left-bottom {background:url(images/box1-corner-left-bottom.gif) left bottom no-repeat;}

.box1 .corner-right-top {background:url(images/box1-corner-right-top.gif) right top no-repeat;}

.box1 .corner-left-top {background:url(images/box1-corner-left-top.gif) left top no-repeat;}

.box1 .top-bg {background:url(images/box1-top-bg.jpg) center top no-repeat;}

.box1 .bottom-bg {background:url(images/box1-bottom-bg.gif) center bottom no-repeat; min-height:200px;}

.box1 .indent {padding:73px 20px 25px 20px;}

.box1 a {color:#046594;}

.box1 .link a {background:url(images/marker2.gif) no-repeat 0 7px; padding-left:12px;}

.box2 {background:url(images/box2-tail-top.gif) top repeat-x #ea9c19; color:#fff;}

.box2 .tail-bottom {background:url(images/box2-tail-bottom.gif) bottom repeat-x;}

.box2 .corner-right-bottom {background:url(images/box2-corner-right-bottom.gif) right bottom no-repeat;}

.box2 .corner-left-bottom {background:url(images/box2-corner-left-bottom.gif) left bottom no-repeat;}

.box2 .corner-right-top {background:url(images/box2-corner-right-top.gif) right top no-repeat;}

.box2 .corner-left-top {background:url(images/box2-corner-left-top.gif) left top no-repeat;}

.box2 .top-bg {background:url(images/box2-top-bg.jpg) center top no-repeat;}

.box2 .bottom-bg {background:url(images/box2-bottom-bg.gif) center bottom no-repeat; min-height:200px;}

.box2 .indent {padding:73px 20px 25px 20px;}

.box2 a {color:#af5701;}

.box2 .link a {background:url(images/marker3.gif) no-repeat 0 7px; padding-left:12px;}

.box3 {background:#f9f9f9 url(images/box3-corner-right-bottom.gif) right bottom no-repeat;}

.box3 .corner-left-bottom {background:url(images/box3-corner-left-bottom.gif) left bottom no-repeat;}

.box3 .indent {padding:10px 20px 20px 16px;}

/\* --- END boxes --- \*/

* **Index.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Androngeng</title>

</head>

<body>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<ul id="navmenu">

<li><a><img src="images/home-button.gif" width="30%" /></a></li>

<li><a href="dongeng1.html" class="button"><img src="images/dongeng1.gif" alt="" width="45%" height="10%"/></a>   <a href="dongeng2.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng2.gif" width="45%" height="10%"/></a></li>

<li><a href="dongeng3.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng3.gif" width="45%" height="10%"/></a>   <a href="dongeng4.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng4.gif" width="45%" height="10%"/></a></li>

<li><a href="dongeng5.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng5.gif" width="45%" height="10%"/></a>   <a href="dongeng6.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng6.gif" width="45%" height="10%"/></a></li>

<li><a href="dongeng7.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng7.gif" width="45%" height="10%"/></a>   <a href="dongeng8.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng8.gif" width="45%" height="10%"/></a></li>

<li><a href="dongeng9.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng9.gif" width="45%" height="10%"/></a>   <a href="dongeng10.html" class="button"><img alt="" src="images/dongeng10.gif" width="45%" height="10%"/></a></li>

</ul>

</div>

</div>

<div id="footer" style="text-align:center">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng1.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Anak Penggembala dan Serigala</b></h2>

<p>Seorang anak gembala selalu menggembalakan domba milik tuannya di dekat suatu hutan yang gelap dan tidak jauh dari kampungnya. Karena mulai merasa bosan tinggal di daerah peternakan, dia selalu menghibur dirinya sendiri dengan cara bermain-main dengan anjingnya dan memainkan serulingnya.

Suatu hari ketika dia menggembalakan dombanya di dekat hutan, dia mulai berpikir apa yang harus dilakukannya apabila dia melihat serigala, dia merasa terhibur dengan memikirkan berbagai macam rencana.

</p>

<p> Tuannya pernah berkata bahwa apabila dia melihat serigala menyerang kawanan dombanya, dia harus berteriak memanggil bantuan, dan orang-orang sekampung akan datang membantunya. Anak gembala itu berpikir bahwa akan terasa lucu apabila dia pura-pura melihat serigala dan berteriak memanggil orang sekampungnya datang untuk membantunya. Dan anak gembala itu sekarang walaupun tidak melihat seekor serigala pun, dia berpura-pura lari ke arah kampungnya dan berteriak sekeras-kerasnya, "Serigala, serigala!"

<p>Seperti yang dia duga, orang-orang kampung yang mendengarnya berteriak, cepat-cepat meninggalkan pekerjaan mereka dan berlari ke arah anak gembala tersebut untuk membantunya. Tetapi yang mereka temukan adalah anak gembala yang tertawa terbahak-bahak karena berhasil menipu orang-orang sekampung.<br />

Beberapa hari kemudian, anak gembala itu kembali berteriak, &quot;Serigala! serigala!&quot;, kembali orang-orang kampung yang berlari datang untuk menolongnya, hanya menemukan anak gembala yang tertawa terbahak-bahak kembali.</p>

<br /><img src="images/pengembala1.jpg" alt="" width="262" height="410" /><br />

<p>Pada suatu sore ketika matahari mulai terbenam, seekor serigala benar-benar datang dan menyambar domba yang digembalakan oleh anak gembala tersebut.<br />

Dalam ketakutannya, anak gembala itu berlari ke arah kampung dan berteriak, &quot;Serigala! serigala!&quot; Tetapi walaupun orang-orang sekampung mendengarnya berteriak, mereka tidak datang untuk membantunya. &quot;Dia tidak akan bisa menipu kita lagi,&quot; kata mereka.<br />

Serigala itu akhirnya berhasil menerkam dan memakan banyak domba yang digembalakan oleh sang anak gembala, lalu berlari masuk ke dalam hutan kembali.</p>

<p><b><em>Pesan Moral "Seorang pembohong tidak akan pernah dipercayai lagi, walaupun saat itu mereka berkata benar, maka dari itu mulai saat ini kita biasakan selalu berkata jujur ".</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng2.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Dua Ekor Kambing</b></h2>

<p>Saat itu ada dua ekor kambing berjalan dengan gagahnya dari arah yang berlawanan di sebuah pegunungan yang curam, saat itu secara kebetulan mereka secara bersamaan masing-masing tiba di tepi jurang yang dibawahnya mengalir air sungai yang sangat deras. Sebuah pohon yang jatuh, telah dijadikan jembatan untuk menyebrangi jurang tersebut. Pohon yang dijadikan jembatan tersebut sangatlah kecil sehingga tidak dapat dilalui secara bersamaan oleh dua&nbsp;ekor tupai dengan selamat, apalagi oleh dua ekor kambing. Jembatan yang sangat kecil itu akan membuat orang yang paling berani pun akan menjadi ketakutan. </p>

<br /><img src="images/kambing.jpg" alt="" width="313" height="266" /><br />

<p>Tetapi kedua kambing tersebut tidak merasa ketakutan. Rasa&nbsp;sombong dan harga diri mereka tidak membiarkan mereka untuk mengalah dan memberikan jalan terlebih dahulu kepada kambing lainnya.</p>

<p>Saat salah satu kambing menapakkan kakinya ke jembatan itu, kambing yang lainnya pun tidak mau mengalah dan juga menapakkan kakinya ke jembatan tersebut. Akhirnya keduanya bertemu di tengah-tengah jembatan. Keduanya masih tidak mau mengalah dan malahan saling mendorong dengan tanduk mereka sehingga kedua kambing tersebut akhirnya jatuh ke dalam jurang dan tersapu oleh aliran air yang sangat deras di bawahnya.</p>

<br /><p><b><em>Pesan Moral "Lebih baik mengalah daripada mengalami nasib sial karena keras kepala".</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng3.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Kancil dan Buaya</b></h2>

<p>Suatu hari Si Kancil, sedang berjalan-jalan di pinggir hutan. Dia hanya ingin mencari udara segar, melihat matahari yang cerah bersinar. Di dalam hutan terlalu gelap, karena pohon-pohon sangat lebat dan tajuknya menutupi lantai hutan. Dia ingin berjemur di bawah terik matahari.

Di situ ada sungai besar yang airnya dalam sekali. Setelah sekian lama berjemur, Si Kancil merasa bahwa ada yang berbunyi di perutnya,..krucuk…krucuk…krucuk. Wah, rupanya perutnya sudah lapar. Dia membayangkan betapa enaknya kalau ada makanan kesukaannya, ketimun. Namun kebun ketimun ada di seberang sungai, bagaimana cara menyeberanginya ya? Dia berfikir sejenak.

</p>

<p> Tiba-tiba dia meloncat kegirangan, dan berteriak: “Buaya….buaya…. ayo keluar….. Aku punya makanan untukmu…!!” Begitu Kancil berteriak kepada buaya-buaya yang banyak tinggal di sugai yang dalam itu.

Sekali lagi Kancil berteriak, “Buaya…buaya… ayo keluar… mau daging segar nggak?”</p>

<br />

<img alt="" src="images/kancil1.png" width="50%"/><br />

<p>Tak lama kemudian, seekor buaya muncul dari dalam air, “Huaahhh… siapa yang teriak-teriak siang-siang begini.. mengganggu tidurku saja.” “Hei Kancil, diam kau.. kalau tidak aku makan nanti kamu.” Kata buaya kedua yang juga muncul.

“Wah…. bagus kalian mau keluar, mana yang lain?” kata Kancil kemudian. “Kalau cuma dua ekor masih sisa banyak nanti makanan ini. Ayo keluar semuaaa…!” Kancil berteriak lagi.

“Ada apa Kancil sebenarnya, ayo cepat katakan,” kata buaya.

“Begini, maaf kalau aku mengganggu tidurmu, tapi aku akan bagi-bagi daging segar buat buaya-buaya di sungai ini,” makanya harus keluar semua.

</p>

<p>Mendengar bahwa mereka akan dibagikan daging segar, buaya-buaya itu segera memanggil teman-temannya untuk keluar semua. “Hei, teman-teman semua, mau makan gratis nggak? Ayo kita keluaaaar….!” buaya pemimpin berteriak memberikan komando. Tak berapa lama, bermunculanlah buaya-buaya dari dalam air.

“Nah, sekarang aku harus menghitung dulu ada berapa buaya yang datang, ayo kalian para buaya pada baris berjajar hingga ke tepi sungai di sebelah sana,” “Nanti aku akan menghitung satu persatu.”</p>

Tanpa berpikir panjang, buaya-buaya itu segera mengambil posisi, berbaris berjajar dari tepi sungai satu ke tepi sungai lainnya, sehingga membentuk seperti jembatan.

“Oke, sekarang aku akan mulai menghitung,” kata Kancil yang segera melompat ke punggung buaya pertama, sambil berteriak, “Satu….. dua….. tiga…..” begitu seterusnya sambil terus meloncat dari punggung buaya satu ke buaya lainnya. Hingga akhirnya dia sampai di seberang sungai. Hatinya tertawa, “Mudah sekali ternyata.”

<p> Begitu sampai di seberang sungai, Kancil berkata pada buaya, “Hai buaya bodoh, sebetulnya tidak ada daging segar yang akan aku bagikan. Tidakkah kau lihat bahwa aku tidak membawa sepotong daging pun?” “Sebenarnya aku hanya ingin menyeberang sungai ini, dan aku butuh jembatan untuk lewat. Kalau begitu saya ucapkan terima kasih pada kalian, dan mohon maaf kalau aku mengerjai kalian,” kata Kancil.

“Ha!….huaahh… sialan… Kancil nakal, ternyata kita cuma dibohongi. Awas kamu ya.. kalau ketemu lagi saya makan kamu,” kata buaya-buaya itu geram.

Si Kancil segera berlari menghilang di balik pohon, menuju kebun Pak Tani untuk mencari ketimun. </p>

<p><b><em>Pesan Moral "Jangan terlalu mudah terbujuk oleh perkataan/rayuan orang lain. Berpikirlah postif namun harus tetap selalu waspada."</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng4.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Kancil dan Tikus</b></h2>

<p>Di sebuah hutan hiduplah dua ekor kancil. Mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca. Sebaliknya, Kanca adalah adik dari Manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati. Sedangkan Manggut pemalas dan suka menjahili teman..</p><br />

<img src="images/tikus 1.jpg" alt="" width="286" height="246" /><br />

<p>Suatu hari Manggut kelaparan. Tetapi Manggut malas mencari makan. Akhirnya Manggut mencuri makanan Kanca. Waktu Kanca menanyai kepada Manggut di mana makanannya,<br />

Manggut menjawab dicuri tikus.<br />

&quot;Ah, mana mungkin dimakan tikus!&quot; kata Kanca.<br />

&quot;Iya, kok! Masa sama kakaknya tidak percaya!&quot; jawab Manggut berbohong.<br />

Mulanya Kanca tidak percaya dengan omongan Manggut. Tetapi setelah Manggut<br />

mengatakannya berkali-kali akhirnya Kanca percaya juga. .</p>

<br /><img src="images/tikus.jpg" alt="" width="286" height="242" /><br />

<p>Kanca memanggil tikus ke Rumahnya.<br />

&quot;Tikus, apakah kamu mencuri makananku?&quot; tanya Kanca pada tikus.<br />

&quot;Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!&quot; jawab tikus.<br />

&quot;Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti berbohong,&quot; kata<br />

Manggut.<br />

&quot;Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambilkan makanan di seberang sungai sana. Tadi<br />

aku juga mengambil makanan dari sana, kok!&quot; kata Kanca mengakhiri percakapan.<br />

Tikus berjalan ke tepi sungai. Ia menaiki perahu kecil untuk <br />

menuju seberang sungai.</p><br />

<img src="images/tikus6a.jpg" alt="" width="291" height="257" /><br />

<p>Sebenarnya tikus tahu kalau Manggut yang mencuri makanan. Sementara itu, di bagian

sungai yang lain, Manggut cepat-cepat menyeberangi sungai. Ia hendak memasang

perangkap tikus agar tikus terperangkap.

Ketika tikus hampir mendekati seberang sungai, tikus melihat

perangkap. Tikus yakin kalau perangkap itu dipasang oleh

Manggut. Tiba-tiba tikus mendapat ide. Tikus berpura-pura

tenggelam dalam sungai.

</p><br />

<img src="images/tikus5a.jpg" alt="" width="286" height="248"tikus5a.jpg/><br />

<p>"Aaa...

Manggut, tolong aku...!" teriak tikus. Mendengar itu Manggut segera menolong tikus. Tikus

meminta Manggut mengantarkannya ke seberang sungai. Manggut tidak bisa berbuat apa-apa.

Ia mengantarkan tikus ke seberang sungai.

Sesampai di seberang sungai tikus meminta Manggut menemani tikus mengambil makanan.

Karena Manggut tidak hati-hati, kakinya terperangkap dalam perangkap tikus.</p>

<img src="images/tikus4l.jpg" alt="" width="286" height="248"tikus6a.jpg/><br />

<p>Dan akhirnya Manggut menyesali perbuatan buruknya dan berjanji tidak akan mengulanginya lagi.</p><br />

<p><b><em>Pesan Moral "Perbuatan buruk pasti akan ketahuan juga walaupun disembunyikan".</em></b></p><br />

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng5.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Kancil Mencuri Timun</b></h2>

<img src="images/kancil2.png" alt="" width="50%" /><br />

<p>Suatu pagi hari, Si Kancil yang sedang kelaparan berjalan-jalan menjelajahi hutan. Tanpa terasa, dia tiba di sebuah ladang milik Pak Tani. "Ladang sayur dan buah-buahan? Oh, syukurlah. Terima kasih, Tuhan," mata Kancil membelalak. Dengan tanpa dosa, Kancil melahap sayur dan buah-buahan yang ada di ladang. Wah, kasihan Pak Tani. Dia pasti marah kalau melihat kejadian ini. Si Kancil nakal sekali, ya?

Setelah puas makan, Kancil merebahkan dirinya di bawah pohon yang rindang. Semilir angin yang bertiup, membuatnya mengantuk. "Oahem, aku jadi kepingin tidur lagi," kata Kancil sambil menguap. Akhirnya binatang yang nakal itu tertidur pulas.

</p>

<p>Keesokan harinya, Pak Tani terkejut sekali ketika melihat ladangnya. "Wah, ladang timunku kok jadi berantakan-begini," kata Pak Tani geram. "Perbuatan siapa, ya? Pasti ada hama baru yang ganas. Atau mungkinkah ada bocah nakal atau binatang lapar yang mencuri timunku?" kata Pak Tani sekali lagi.

Maka seharian Pak Tani sibuk membenahi kembali ladangnya yang berantakan.

Sore harinya, Pak Tani pulang sambil memanggul keranjang berisi timun di bahunya. Dia pulang sambil mengomel, karena hasil panennya jadi berkurang. Dan waktunya habis untuk menata kembali ladangnya yang berantakan. Maka Pak Tani segera meninggalkan ladang. Setiba di rumahnya, dia membuat sebuah boneka yang menyerupai manusia. Lalu dia melumuri orang-orangan ladang itu dengan getah nangka yang lengket!

</p>

<br /><img alt="" src="images/kancil1.png" width="50%" /><br />

<p>Keesokan harinya, Pak Tani kembali lagi ke ladang. Orang-orangan itu dipasangnya di tengah ladang timun. Bentuknya persis seperti manusia yang sedang berjaga-jaga. Pakaiannya yang kedodoran berkibar-kibar tertiup angin. Sementara kepalanya memakai caping, seperti milik Pak Tani.

"Wah, sepertinya Pak Tani tidak sendiri lagi," ucap Kancil, yang melihat dari kejauhan. "Ia datang bersama temannya. Tapi mengapa temannya diam saja, dan Pak Tani meninggalkannya sendirian di tengah ladang?"

Lama sekali Kancil menunggu kepergian teman Pak Tani. Akhirnya dia tak tahan. "Ah, lebih baik aku ke sana," kata Kancil memutuskan. "Sekalian minta maaf karena telah mencuri timun Pak Tani. Siapa tahu aku malah diberinya timun gratis." Kemudian kancil menghampiri teman pak tani dan meminta maaf karena telah mencuri timun-timunnya. Tentu saja orang-orangan ladang itu tidak menjawab. Berkali-kali Kancil meminta maaf. Tapi orang-orangan itu tetap diam. Wajahnya tersenyum, tampak seperti mengejek Kancil.</p>

<p>"Huh, sombong sekali!" seru Kancil marah. "Aku minta maaf kok diam saja. Malah tersenyum mengejek. Memangnya lucu apa?" gerutunya. Akhirnya Kancil tak tahan lagi. Ditinjunya orang-orangan ladang itu dengan tangan kanan. Buuuk! Lho, kok tangannya tidak bisa ditarik? Ditinjunya lagi dengan tangan kiri. Buuuk! Wah, kini kedua tangannya melekat erat di tubuh boneka itu. "Lepaskan tanganku! Kalau tidak, kutendang kau! " Buuuk! Kini kaki si Kancil malah melekat juga di tubuh orang-orangan itu. "Aduh, bagaimana ini?"

Sore harinya, Pak Tani kembali ke ladang. "Nah, ini dia pencurinya! " Pak Tani senang melihat jebakannya berhasil. Kancil pasrah saja ketika dibawa pulang ke rumah Pak Tani. Dia dikurung di dalam kandang ayam dan akan dijadikan sate oleh Pak Tani.</p>

<p>&nbsp;</p>

<p><b><em>Pesan Moral "Kancil hewan yang cerdik, ternyata mudah untuk diperdaya oleh Pak Tani. Itulah sebabnya kita tidak boleh takabur atau bersikap sombong"</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng6.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Keledai Pembawa Garam</b></h2>

<p>Pada suatu hari di musim panas, tampak seekor keledai berjalan di pegunungan. Keledai itu membawa beberapa karung berisi garam dipunggungnya. Karung itu sangat berat, sementara matahari bersinar dengan teriknya. &quot;Aduh panas sekali. Sepertinya aku sudah tidak kuat berjalan lagi,&quot; kata keledai. Di depan sana, tampak sebuah sungai. &quot;Ah, ada sungai! Lebih baik aku berhenti sebentar,&quot; kata keledai dengan gembira. Tanpa berpikir panjang, ia masuk ke dalam sungai dan….<br />

Byuur… Keledai itu terpeleset dan tercebur. Ia berusaha untuk berdiri kembali, tetapi tidak berhasil. Lama sekali keledai berusaha untuk berdiri. Anehnya, semakin lama berada di dalam air, ia merasakan beban dipunggungnya semakin ringan. Akhirnya keledai itu bisa berdiri lagi. &quot;Ya ampun, garamnya habis!&quot; kata tuannya dengan marah. &quot;Oh, maaf… garamnya larut di dalam air ya?&quot; kata keledai.</p>

<p><img src="images/keledai1.gif" alt="" width="235" height="206" /></p>

<p>Beberapa hari kemudian, keledai mendapat tugas lagi untuk membawa garam. Seperti biasa, ia harus berjalan melewati pegunungan bersama tuannya. &quot;Tak lama lagi akan ada sungai di depan sana,&quot; kata keledai dalam hati. Ketika berjalan menyeberangi sungai, keledai menjatuhkan dirinya dengan sengaja. Byuuur…. Tentu saja garam yang ada dipunggungnya menjadi larut di dalam air. Bebannya menjadi ringan. &quot;Asyik! Jadi ringan!&quot; kata keledai ringan. Namun, mengetahui keledai melakukan hal itu dengan sengaja, tuannya menjadi marah. &quot;Dasar keledai malas!&quot; kata tuannya dengan geram.</p>

<p><img src="images/keledai2.gif" alt="" width="228" height="197" /></p>

<p>Pedagang yang merasa marah, kemudian membawa keledainya tersebut kembali ke pasar, dimana keledai tersebut di muati dengan keranjang-keranjang yang sangat besar dan berisikan spons. Ketika mereka kembali tiba di tengah sungai, sang keledai kembali dengan sengaja menjatuhkan diri, tetapi pada saat pedagang tersebut membawanya ke pinggir sungai, sang keledai menjadi sangat tidak nyaman karena harus dengan terpaksa menyeret dirinya pulang kerumah dengan beban yang sepuluh kali lipat lebih berat dari sebelumnya akibat spons yang&nbsp;dimuatnya menyerap air sungai.</p><br />

<p><b><em>Pesan Moral "Berpikirlah dahulu sebelum bertindak. Karena tindakan yang salah akan menyebabkan kerugian bagi kita."</em></b></p>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng7.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Kera Jadi Raja</b></h2>

<img src="images/kera2.gif" alt="" width="286" height="241" /><br />

<p> Saat itu Sang Raja hutan &quot;Singa&quot; ditembak pemburu, semua penghuni hutan rimba jadi gelisah. Mereka tidak mempunyai Raja lagi. Tak berapa seluruh penghuni hutan rimba berkumpul untuk memilih Raja yang baru. Pertama yang dicalonkan adalah Macan Tutul, tetapi macan tutul menolak. &quot;Jangan, melihat manusia saja aku sudah lari tunggang langgang,&quot; ujarnya. &quot;Kalau gitu Badak saja, kau kan amat kuat,&quot; kata binatang lain. &quot;Tidak-tidak, penglihatanku kurang baik, aku telah menabrak pohon berkali-kali.&quot; &quot;Oh…mungkin Gajah saja yang jadi Raja, badan kau kan besar..&quot;, ujar binatang-binatang lain. &quot;Aku tidak bisa berkelahi dan gerakanku amat lambat,&quot; sahut gajah.</p>

<p>Binatang-binatang menjadi bingung, mereka belum menemukan raja pengganti. Ketika hendak bubar, tiba-tiba kera berteriak, &quot;Manusia saja yang menjadi raja, ia kan yang sudah membunuh Singa&quot;. &quot;Tidak mungkin,&quot; jawab tupai. &quot;Coba kalian semua perhatikan aku…, aku mirip dengan manusia bukan ?, maka akulah yang cocok menjadi raja,&quot; ujar kera. Setelah melalui perundingan, penghuni hutan sepakat Kera menjadi raja yang baru. Setelah diangkat menjadi raja, tingkah laku Kera sama sekali tidak seperti Raja. Kerjanya hanya bermalas-malasan sambil menyantap makanan yang lezat-lezat.</p>

<img src="images/kera3.gif" alt="" width="258" height="202" /><br />

<p> Penghuni binatang menjadi kesal, terutama srigala. Srigala berpikir, &quot;bagaimana si kera bisa menyamakan dirinya dengan manusia ya?, badannya saja yang sama, tetapi otaknya tidak&quot;. Srigala mendapat ide. Suatu hari, ia menghadap kera. &quot;Tuanku, saya menemukan makanan yang amat lezar, saya yakin tuanku pasti suka. Saya akan antarkan tuan ke tempat itu,&quot; ujar srigala. Tanpa pikir panjang, kera, si Raja yang baru pergi bersama srigala. Di tengah hutan, teronggok buah-buahan kesukaan kera. Kera yang tamak langsung menyergap buah-buahan itu. Ternyata, si kera langsung terjeblos ke dalam tanah. Makanan yang disergapnya ternyata jebakan yang dibuat manusia. &quot;Tolong…tolong,&quot; teriak kera, sambil berjuang keras agar bisa keluar dari perangkap.</p>

<p>"Hahahaha! Tak pernah kubayangkan, seorang raja bisa berlaku bodoh, terjebak dalam perangkap yang dipasang manusia, Raja seperti kera mana bisa melindungi rakyatnya," ujar srigala dan binatang lainnya. Tak berapa lama setelah binatang-binatang meninggalkan kera, seorang pemburu datang ke tempat itu. Melihat ada kera di dalamnya, ia langsung membawa tangkapannya ke rumah.</p>

<p><b><em>Pesan Moral "Perlakukanlah teman-teman kita dengan baik, janganlah sombong dan bermalas-malasan. Jika kita sombong dan memperlakukan teman-teman semena-mena, nantinya kita akan kehilangan mereka".</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng8.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Mia dan Si Kitty</b></h2>

<img src="images/mia1.jpg" alt="" width="39%" />

<p>Mia adalah seorang anak yang baik hati. Karena keramahannya, ia mempunyai banyak teman di lingkungan rumah maupun sekolahnya. Mia adalah anak terkecil diantara 4 bersaudara. Setiap harinya, Mia dan kakak-kakaknya selalu diajari kedisiplinan dan budi pekerti oleh orangtuanya. Mia menyukai binatang. Sudah lama Mia ingin memelihara kucing, tetapi Ibunya melarang binatang peliharaan yang dipelihara dalam rumah karena membuat rumah kotor.<br />

Suatu hari, Mia pergi menuju sekolahnya dengan berjalan kaki. Jarak antara rumah dan sekolahnya adalah 300 meter. Di tengah jalan, ia melihat seekor anak kucing terjatuh ke dalam selokan. Mia merasa kasihan dengan anak kucing itu. Lalu ia mengangkat anak kucing itu dari selokan dan menaruhnya di tempat yang aman kemudian Mia melanjutkan perjalanannya ke sekolah.</p>

<img src="images/mia2.gif" alt="" width="30%"/>

<p>Kriiingg... Bel tanda waktu pulang berbunyi! Mia dan teman-temannya segera bergegas membereskan buku-bukunya dan segera keluar ruangan.<br />

Di perjalanan pulang, Mia melihat anak kucing yang tadi pagi dilihatnya dalam selokan. Anak kucing itu mengeong-ngeong sambil terus mengikuti Mia. Mia tidak sadar ia diikuti oleh anak kucing itu. Sesampainya di rumah, ketika akan menutup pintu, Mia terkejut karena ada anak kucing mengeong keras. Mia baru sadar kalau anak kucing itu mengikutinya.<br />

Mia mohon pada Ibunya, agar di izinkan memelihara kucing kecil itu. &quot;Tidak boleh!, nanti hewan itu membuat kotor rumah&quot;, ujar Ibu Mia. &quot;Tapi bu, kasihan kucing ini, tidak punya tempat tinggal dan tidak punya induk&quot;, kata Mia. Setelah beberapa saat, akhirnya Ibu membolehkan Mia memelihara kucing dengan syarat binatang itu tidak boleh ditelantarkan dan tidak mengotori rumah.</p>

<p>&nbsp;</p>

<img src="images/mia3.gif" alt="" width="30%" />

<p>Sejak saat itu, Mia memelihara dan menyayangi anak kucing itu. Mia memberi nama anak kucing itu Kitty.<br />

Beberapa bulan kemudian, Kitty tumbuh besar. Suatu hari, Mia melihat seekor burung kutilang yang tergeletak di halaman rumahnya. Ternyata burung kutilang itu terluka sayapnya dan tidak bisa terbang. Mia merawat burung itu dengan penuh kasih sayang. Si Kitty merasa cemburu karena merasa Mia menjadi lebih sayang pada burung kutilang daripadanya. Karena merasa tidak diperhatikan lagi, setiap Mia tidak ada, si Kitty selalu menakut-nakuti burung kutilang.<br />

Setelah seminggu dirawat Mia, burung kutilang itu sembuh.. </p>

<p>Beberapa hari kemudian, ketika Mia pulang dari sekolah, ia melihat pintu kandang burung kutilangnya terbuka dan ada bercak darah di bawah kandangnya. Mia berpikir jangan-jangan si Kitty memakan burung kutilangnya. Ketika melihat si Kitty, Mia jadi lebih curiga karena pada mulut si Kitty terdapat bercak darah. Saking kesalnya, Mia mengambil sapu dan mengejar si Kitty untuk dipukul. Kitty berlari dan masuk ke kolong tempat tidur.<br />

Ketika melihat ke kolong, Mia terkejut karena ada seekor ular mati di bawah kolong tempat tidurnya. Mia sadar, si Kitty telah menyelamatkannya dengan menggigit ular tersebut. Mia baru ingat kalau ia lupa menutup pintu sangkar burungnya. Mia menyesal ketika ingat akan memukul si Kitty. Padahal kalau tidak ada si Kitty mungkin ular itu masih hidup dan bisa mencelakainya. Akhirnya Mia sadar akan kesalahannya dan memeluk si Kitty dengan erat.</p>

<p>&nbsp;</p>

<p><b><em>Pesan Moral "Perlakukanlah binatang dengan baik agar tidak menyesal nantinya, karena binatang juga merupakan ciptaan Tuhan."</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng9.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Semut dan Belalang</b></h2>

<img src="images/semut.gif" alt="" width="200" height="196"semut.gif"/><br />

<p>Pada siang hari di akhir musim gugur, satu keluarga semut yang telah bekerja keras sepanjang musim panas untuk mengumpulkan makanan, mengeringkan butiran-butiran gandum yang telah mereka kumpulkan selama musim panas. Saat itu seekor belalang yang kelaparan, dengan sebuah biola di tangannya datang dan memohon dengan sangat agar keluarga semut itu memberikan sedikit makan untuk dirinya.</p>

<img src="images/semut1.gif" alt="" width="225" height="196"semut1.gif"/><br />

<p>"Apa!" teriak sang Semut dengan terkejut, "tidakkah kamu telah mengumpulkan dan menyiapkan makanan untuk musim dingin yang akan datang ini? Selama ini apa saja yang kamu lakukan sepanjang musim panas?"</p>

<p>"Saya tidak mempunyai waktu untuk mengumpulkan makanan," keluh sang Belalang; "Saya sangat sibuk membuat lagu, dan sebelum saya sadari, musim panas pun telah berlalu."</p>

<br /><img src="images/semut2.jpg" alt="" width="225" height="196"semut2.jpg"/>

<p>Semut tersebut kemudian mengangkat bahunya karena merasa gusar.</p>

<p>"Membuat lagu katamu ya?" kata sang Semut, "Baiklah, sekarang setelah lagu tersebut telah kamu selesaikan pada musim panas, sekarang saatnya kamu menari!" Kemudian semut-semut tersebut membalikkan badan dan melanjutkan pekerjaan mereka tanpa memperdulikan sang Belalang lagi.

</p>

<p></p>

<p><b><em>Pesan Moral "Ada saatnya untuk bekerja dan ada saatnya untuk bermain. Bagilah waktu seadil mungkin agar bermanfaat terutama untuk diri kita sendiri".</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

* **Dongeng10.html**

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.2//EN" "http://www.openmobilealliance.org/tech/DTD/xhtml-mobile12.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="application/xhtml+xml; charset=utf-8" />

<meta http-equiv="cache-control" content="max-age=200" />

<link href="style.css" media="handheld, screen" rel="stylesheet" type="text/css" />

<title>Clover management tools</title>

<script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>

</head>

<body>

<script type="text/javascript">

var spinner = new Image;

spinner.src = "images/ajax-loader.gif";

</script>

<div class="mainwrapper">

<div id="header">

<div class="right-bg" style="text-align:center">

<a><img height="130" width="100%" alt="logo" src="images/logo.gif"/></a>

</div>

</div>

</div><hr size="8" color="#000000"/>

<div id="content">

<div class="min-width">

<h2 align="center"><b>Singa dan Tikus</b></h2>

<p>Ketika itu ada seekor singa sedang tidur dengan lelap di dalam hutan, dengan kepalanya yang besar bersandar pada telapak kakinya. Seekor tikus kecil secara tidak sengaja berjalan di dekatnya, dan setelah tikus itu sadar bahwa dia berjalan di depan seekor singa yang tertidur, sang Tikus menjadi ketakutan dan berlari dengan cepat, tetapi karena ketakutan, sang Tikus malah berlari di atas hidung sang Singa yang sedang tidur. Sang Singa menjadi terbangun dan dengan sangat marah menangkap makhluk kecil itu dengan cakarnya yang sangat besar.</p>

<p>&quot;Ampuni saya!&quot; kata sang Tikus. &quot;Tolong lepaskan saya dan suatu saat nanti saya akan membalas kebaikanmu.&quot;</p>

<p>Singa menjadi tertawa dan merasa lucu saat berpikir bahwa seekor tikus kecil akan dapat membantunya. Tetapi dengan baik hati, akhirnya singa tersebut melepaskan tikus kecil itu.</p>

<img src="images/singa.jpg" alt="" width="248" height="191" /><br />

<p>Suatu hari, ketika sang Singa mengintai mangsanya di dalam hutan, sang Singa tertangkap oleh jala yang ditebarkan oleh pemburu. Karena tidak dapat membebaskan dirinya sendiri, sang Singa mengaum dengan marah ke seluruh hutan. Saat itu sang Tikus yang pernah dilepaskannya mendengarkan auman itu dan dengan cepat menuju ke arah dimana sang Singa terjerat pada jala. Sang Tikus kemudian menemukan sang Singa yang meronta-ronta berusaha membebaskan diri dari jala yang menjeratnya. Sang Tikus kemudian berlari ke tali besar yang menahan jala tersebut, dia lalu menggigit tali tersebut sampai putus hingga akhirnya sang Singa dapat dibebaskan.</p>

<p>&quot;Kamu tertawa ketika saya berkata akan membalas perbuatan baikmu,&quot; kata sang Tikus. &quot;Sekarang kamu lihat bahwa walaupun kecil, seekor tikus dapat juga menolong seekor singa.&quot;</p>

<p></p>

<p><b><em>Pesan Moral "Kebaikan hati selalu mendapat balasan yang baik."</em></b></p>

</div>

</div>

<br/>

<div id="footer">

</div>

</div>

</body>

</html>

1. **DOKUMENTASI TESTING**

Pengujian Perangkat Lunak atau*testingaplication*adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak yang merepresentasikan kajian pokok dari

Spesifikasi, desain dan pengkodean.

1. Spesifikasi produk

|  |  |
| --- | --- |
| Kebutuhan Aplikasi | Spesifikasi Aplikasi |
| Aplikasi mudah digunakan | Aplikasi bisa diinstal dan di uninstall di semua perangkat berbasis Android |
| Menarik perhatian | Aplikasi dibuat dengan desain yang menarik, berwarna-warni dan terdapat banyak gambar. |
| Lebih efektif dan efisien | Aplikasi dapat dijalankan dimana dan kapan saja |

Sistem Operasi yang digunakan:

* Minimal Android 2.1 E-Clair

1. Fitur dan sisi yang akan diuji

Fitur-fitur yang diujidalamaplikasiinimeliputi:

1. Fungsionalitas menu pilihan aplikasi
2. Text pada halaman
3. Image disetiap halaman
4. Data pengujian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fitur yang diuji** | **Android Froyo** | **Android Ice Cream Sandwich** |  |
| **Image** | KETIKA FROYO.png  Image dapat ditampilkan. | KETIKA ICE CREAM SANDWICH.png  Image tidak dapat ditampilkan ketika dijalankan pada android ice cream sandwitch |  |
|  |  |  |  |
| **Text** | Screenshot_2012-11-30-13-59-37.png  Halaman text tidak ada footer gambar | Screenshot_2012-11-30-13-59-42.png  Halaman text bisa menampilkan footer gambar |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fungsionalitas menu** | Screenshot_2012-11-30-14-00-18.png  Screenshot_2012-11-30-14-00-36.png  Menu tentang kami masih ada kekurangan. | akhir.png  Menu tentang kami bisa ditampilkan secara keseluruhan | |
| 5.png  Menu semut dan belalang ketika dipilih tidak sesuai dengan isi ceritanya, yaitu tampil  KETIKA ICE CREAM SANDWICH.png | Screenshot_2012-11-30-13-59-13.png  Screenshot_2012-11-30-13-59-22.png  Screenshot_2012-11-30-13-59-31.png  Menu semut dan belalang sudah sesuai dengan isi ceritanya |

1. Hasil pengujian yang diharapkan

Hasil pengujian yang diharapakan pada aplikasi ini yaitu berfungsinya menu pilihan aplikasi ketika pilihan dipilih serta pilihan menu sesuai tampilan yang menu, semua text pada halaman tampilan bisa terbaca dengan jelas, *image* pendukung disetiap cerita bisa terlihat dengan jelas dan fungsionalitas dari semua menu pilihan yang ada pada aplikasi ketika dipilih sesuai dengan menu pilihan.

1. Hasil pengujian sesungguhnya

Hasil pengujian yang dilakukan berdasarkan pengujiaan yang dilakukan, hal yang didapatkan:

1. Fungsionalitas menu pilihan aplikasi : ketika pilihan menu aplikasi dipilih maka akan menampilkan halaman baru yang menampilkan isi dari pilihan yang dipilih.
2. Text halaman : semua text pada halaman pada aplikasi bisa terbaca dengan jelas
3. Image : image pendukung pada aplikasi ini bisa terlihat dengan jelas dan sesuai pada isi cerita yang ditampilkan