

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana 1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yoga Pristyanto

11.11.5076

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Pristyanto

11.11.5076

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Maret 2014

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN
DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Yoga Pristyanto

11.11.5076

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

Robert Marco, M.T
NIK. 190000016

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 25 September 2014



Prof. Dr. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepengetahuan saya di dalam skripsi ini juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam kutipan maupun daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 September 2014

Yoga Pristyanto

11.11.5076

HALAMAN MOTTO

- “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Allah lah engkau berharap.” (Q.S. Al-Insyirah, 94: 6-8.)
- “Muliakanlah kedua orang tuamu, terutama ibumu. Dan bahagikanlah mereka secara lahir dan batin”
- “Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.”
- “Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success.”
- “Saya percaya bahwa apapun yang saya terima saat ini adalah yang terbaik dari Allah SWT dan saya percaya Allah SWT akan selalu memberikan yang terbaik untuk saya pada waktu yang telah ditetapkanNya.”
- “Orang yang paling beruntung di dunia ini adalah orang yang selama hidupnya selalu dipenuhi dengan rasa syukur kepada Allah SWT.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Agus Widodo dan Ibu Purwanti Setyo Hastuti, juga Adiku Ilham Pristyan yang senantiasa mendukung, memberikan motivasi, memberikan do'a restu serta kasih sayang yang diberikan hingga saat ini.
2. Segenap dosen dan staff STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmu serta pengalamannya selama perkuliahan.
3. Teman seperjuangan saya Rama, Rizki, Roni, Jati, Wahyu, Angga, Erzha, Miftach, Avan, Januri dan Teman-teman kelas 11-S1TI-07, saya ucapkan terima kasih atas do'a, motivasi dan dukungan yang kalian berikan. Semoga kelak kita sukses semua Amin.
4. Mas Syukron, Mas Maryadi, Febri dan teman-teman pemuda-pemudi RT11/RW30 Tajem Baru, saya ucapkan terimakasih atas motivasi dan dukungannya. Semoga kelak kita sukses semua Amin.
5. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia Berbasis Android”. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumus Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.7	Sistematika Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Android.....	8
2.1.1	Pengertian Android.....	8
2.1.2	Sejarah Android.....	8
2.1.3	Versi Android.....	9
2.1.4	Arsitektur Android.....	12
2.1.5	Fundamental Aplikasi.....	15
2.1.6	Activity dan Widget.....	16
2.2	Eclipse IDE.....	17
2.3	Java.....	18
2.4	GPS.....	18
2.5	Google Map API.....	19
2.6	Android SDK.....	19
2.7	ADT (Android Development Tools).....	20
2.8	UML.....	21
2.8.1	Use Case Diagram.....	22
2.8.2	Class Diagram.....	24
2.8.3	Sequence Diagram.....	26
2.8.4	Activity Diagram.....	27
2.9	Sejarah.....	28

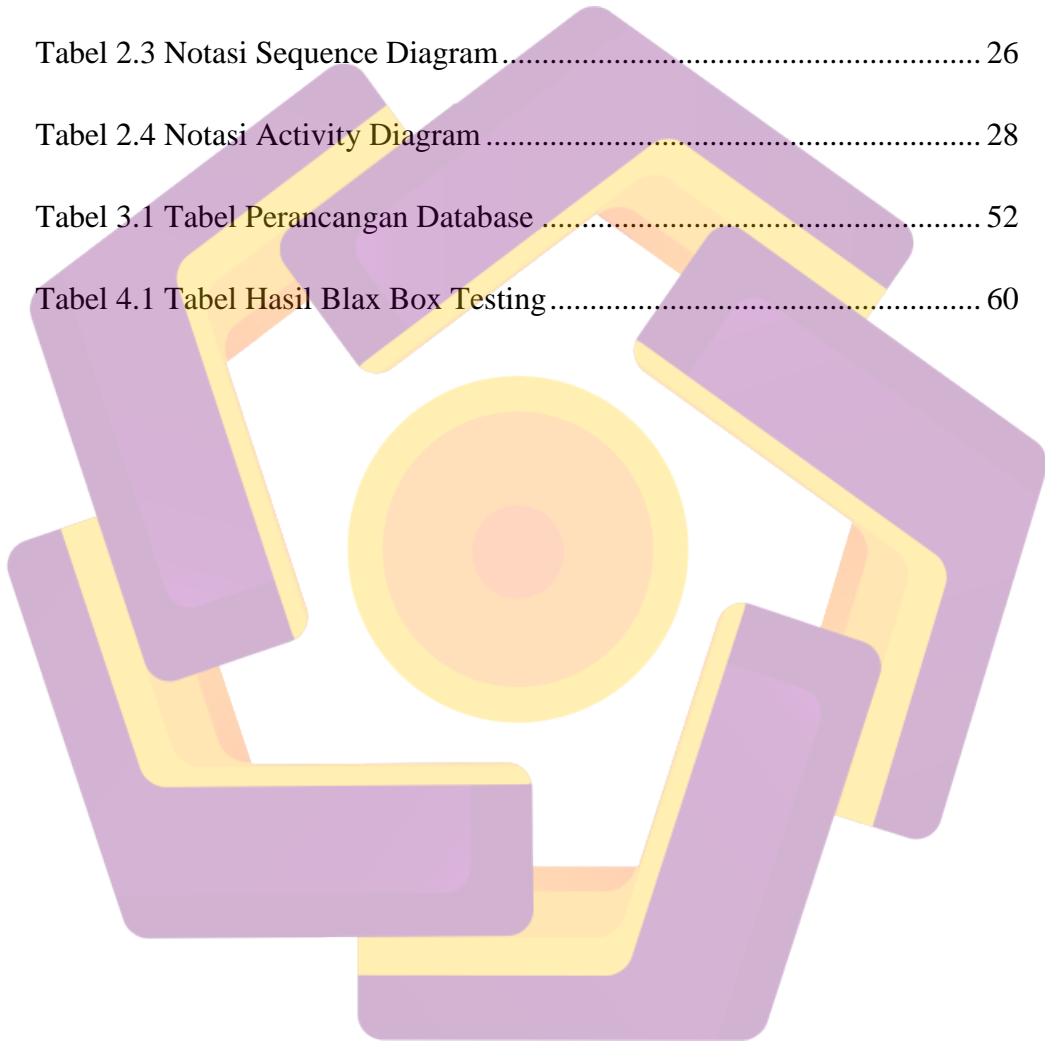
2.9.1	Definisi Sejarah.....	28
2.9.2	Ciri Utama Sejarah.....	28
2.9.3	Manfaat Belajar Sejarah.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Analisis Sistem	32
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	34
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	34
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Ekonomi	35
3.2	Perancangan Sistem	35
3.2.1	Perancangan UML	36
3.2.1.1	Use Case Diagram	36
3.2.1.2	Activity Diagram	37
3.2.1.3	Sequence Diagram.....	46
3.2.1.4	Class Diagram.....	51
3.2.2	Perancangan Database.....	52
3.2.3	Perancangan Interface	53
3.2.3.1	Rancangan Tampilan Pembuka (<i>Splash Screen</i>)	53

3.2.3.2	Rancangan Tampilan Menu Utama	53
3.2.3.3	Rancangan Tampilan Menu Kerajaan Islam.....	54
3.2.3.4	Rancangan Tampilan Menu Kerajaan Hindu-Buddha.....	54
3.2.3.5	Rancangan Tampilan Halaman Detail Informasi	55
3.2.3.6	Rancangan Tampilan Informasi Latar Belakang	55
3.2.3.7	Rancangan Tampilan Informasi Pemerintahan	56
3.2.3.8	Rancangan Tampilan Informasi Kehidupan Kerajaan.....	56
3.2.3.9	Rancangan Tampilan Informasi Sumber Sejarah	57
3.2.3.10	Rancangan Tampilan Informasi Keruntuhan.....	57
3.2.3.11	Rancangan Tampilan Informasi Lokasi.....	58
3.2.3.12	Rancangan Tampilan Informasi Galeri.....	58
3.2.3.13	Rancangan Tampilan Menu Help	59
3.2.3.14	Rancangan Tampilan Menu About.....	59
BAB IV	IMPELEMNTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Implementasi.....	60
4.1.1	Pengujian Sistem.....	60
4.1.1.1	Black Box Testing	60
4.1.1.2	White Box Testing	62
4.1.2	Manual Program.....	62
4.1.3	Manual Instalasi	64
4.1.4	Pengembangan Sistem	66

4.2 Pembahasan	67
4.2.1 Pembahasan Listing Program.....	67
4.2.1.1 Pembuatan Splash Screen	67
4.2.1.2 Pembuatan Menu Utama	69
4.2.1.3 Pembuatan Menu Tentang Aplikasi	72
4.2.1.4 Pembuatan Menu Bantuan.....	73
4.2.1.5 Pembuatan Menu Kerajaan Islam.....	76
4.2.1.6 Pembuatan Menu Kerajaan Hindu-Buddha	81
4.2.1.7 Pembuatan Sub Menu Detail Informasi.....	86
4.2.1.8 Pembuatan Sub Menu Informasi Latar Belakang Kerajaan	91
4.2.1.9 Pembuatan Sub Menu Informasi Kepemerintahan Kerajaan...	92
4.2.1.10 Pembuatan Sub Menu Informasi Kehidupan Kerajaan	93
4.2.1.11 Pembuatan Sub Menu Informasi Sumber Sejarah Kerajaan....	95
4.2.1.12 Pembuatan Sub Menu Informasi Keruntuhan Kerajaan	96
4.2.1.13 Pembuatan Sub Menu Informasi Lokasi Kerajaan	97
4.2.1.14 Pembuatan Sub Menu Informasi Galeri Gambar Kerajaan ...	100
4.2.2 Pembahasan Database	102
BAB V PENUTUP	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram	22
Tabel 2.2 Notasi Class Diagram	24
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram	26
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram	28
Tabel 3.1 Tabel Perancangan Database	52
Tabel 4.1 Tabel Hasil Blax Box Testing	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	12
Gambar 2.2 Activity Lifecycle.....	17
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Informasi Latar Belakang Kerajaan	37
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Informasi Pemerintahan Kerajaan	38
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Informasi Kehidupan Kerajaan.....	39
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Informasi Sumber Sejarah Kerajaan	40
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Informasi Keruntuhan Kerajaan.....	41
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Informasi Lokasi Kerajaan.....	42
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Informasi Gambar Kerajaan.....	43
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Bantuan	44
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	45
Gambar 3.11 Sequence Menu Informasi Latar Belakang Kerajaan.....	46
Gambar 3.12 Sequence Menu Informasi Pemerintahan Kerajaan.....	46
Gambar 3.13 Sequence Menu Informasi Kehidupan Kerajaan.....	47
Gambar 3.14 Sequence Menu Informasi Sumber Sejarah	47
Gambar 3.15 Sequence Menu Informasi Keruntuhan Kerajaan	48
Gambar 3.16 Sequence Menu Informasi Lokasi Kerajaan	48
Gambar 3.17 Sequence Menu Galeri	49

Gambar 3.18 Sequence Menu Bantuan.....	49
Gambar 3.19 Sequence Menu Tentang Aplikasi.....	50
Gambar 3.20 Class Diagram	51
Gambar.3.21 Tampilan Pembuka (Splash Screen)	53
Gambar 3.22 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3.23 Tampilan Menu Sejarah Kerajaan Islam.....	54
Gambar 3.24 Tampilan Menu Sejarah Kerajaan Hindu-Budha.....	54
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Detail Kerajaan.....	55
Gambar 3.26 Tampilan Informasi Latar Belakang	55
Gambar 3.27 Tampilan Informasi Pemerintahan.....	56
Gambar 3.28 Tampilan Informasi Kehidupan Kerajaan	56
Gambar 3.29 Tampilan Informasi Sumber Sejarah.....	57
Gambar 3.30 Tampilan Informasi Keruntuhan	57
Gambar 3.31 Tampilan Informasi Lokasi	58
Gambar 3.32 Tampilan Informasi Galeri.....	58
Gambar 3.33 Tampilan Menu Help	59
Gambar 3.34 Tampilan Menu About	59
Gambar 4.1 Memulai Instalasi	65
Gambar 4.2 Proses Instalasi	65
Gambar 4.3 Instalasi Selesai	66
Gambar 4.4 Tampilan Splash Screen	68

Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4.6 Tampilan Menu About	73
Gambar 4.7 Tampilan Menu Help	76
Gambar 4.8 Tampilan Menu Kerajaan Islam.....	82
Gambar 4.9 Tampilan Menu Kerajaan Hindu-Buddha.....	86
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Detail Informasi.....	91
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Informasi Latar Belakang Kerajaan	92
Gambar 4.12 Tampilan Sub Informasi Pemerintahan Kerajaan.....	93
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Informasi Kehidupan Kerajaan	94
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Informasi Sumber Sejarah Kerajaan.....	96
Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Informasi Keruntuhan Kerajaan	97
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Informasi Lokasi Kerajaan	100
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Gambar Galeri Kerajaan.....	102

INTISARI

Sejarah merupakan salah satu hal terpenting yang harus dipelajari oleh masyarakat suatu negara. Dengan belajar sejarah maka masyarakat akan mengetahui asal-asul dari kehidupan masyarakat itu sendiri. Seperti halnya di Indonesia yang mempunyai sejarah yang harus diketahui oleh masyarakat Indonesia itu sendiri.

Aplikasi media pembelajaran ini terdiri dari sebuah gambar dan teks mengenai suatu kerajaan di Indonesia. Selain itu aplikasi ini juga akan diintegrasikan dengan GoogleMapsAPI untuk melengkapi di mana lokasi dari sebuah kerajaan di Indonesia yang menjadi topik utama dari aplikasi ini.

Aplikasi ini dibuat memiliki tujuan supaya masyarakat Indonesia terutama para pelajar yang sedang mudah dalam belajar mata pelajaran sejarah. Aplikasi ini dibuat meliputi sejarah semua kerajaan yang ada di Indonesia mulai dari kerajaan Hindu-Budha sampai kerajaan Islam yang pernah mencapai masa kejayaannya di masa lampau.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Sejarah Kerajaan Indonesia, Android

ABSTRACT

History is one of the most important things that must be learned by the people of a country. By studying the history of the people will know the origins of community life itself. As is the case in Indonesia, which has a history that should be known by the people of Indonesia itself.

This instructional media application consists of an image and text on a kingdom in Indonesia. In addition , this application will also be integrated in GoogleMapsAPI to complete where the location of a kingdom in Indonesia, which became the main topic of this application.

This application is made has a purpose so that the Indonesian people, especially those students who are easy to learn the lessons of history. This application was made covering the history of all the kingdoms in Indonesia from the Hindu-Buddhist kingdom until the Islamic empire that never reached its heyday in the past.

Keywords : Learning Media, History of the Kingdom Indonesia, Android