

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

David Apriatama

10.11.3561

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

David Apriatama

10.11.3561

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

David Apriatama

10.11.3561

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

David Apriatama

10.11.3561

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 19 Juli 2014

David Apriatama

NIM. 10.11.3561

HALAMAN MOTTO

"Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah." **(Surah [33] AL AHZAB : Ayat 21)**

Sebaik-baik muslim itu mampu mengurus dirinya sendiri dan hidupnya bermanfaat bagi orang lain **(Pengajian)**

“Berteman akan memberimu satu rasa sakit hati kemudian satu juta rasa syukur dan satu milyar manfaat.” **(David Apriatama)**

“Hidup di bumi itu tidak hanya untuk disayangi, tidak hanya untuk dihargai, tidak hanya untuk diperhatikan ataupun sekedar untuk dicintai. Banyak hal yang lebih berharga dari itu.” **(David Apriatama)**

“Di dalam Masalahmu yang pahit itu dikemudian hari kamu akan mensyukurinya kemudian berkata itu hanya masalah rasa.” **(David Apriatama)**

“Jika saat ada masalah menghadangmu kemudian kamu merasa hidupmu telah berakhir percayalah bahwa hidupmu baru saja di mulai. Isi dunia telah membuktikannya.” **(David Apriatama)**

“bermimpi, berdoa dan berusaha masih kalah sama kehendak Tuhan”

Jalan terbaik adalah beriman, berusaha, berilmu, bermanfaat, bersyukur dan bersabar. **(David Apriatama)**

Demi Allah, Allah telah membuktikan janji-Nya. Apa yang kita anggap jauh. Bagi Allah sejatinya dekat.
(Sholahudin Al-ayyubi)

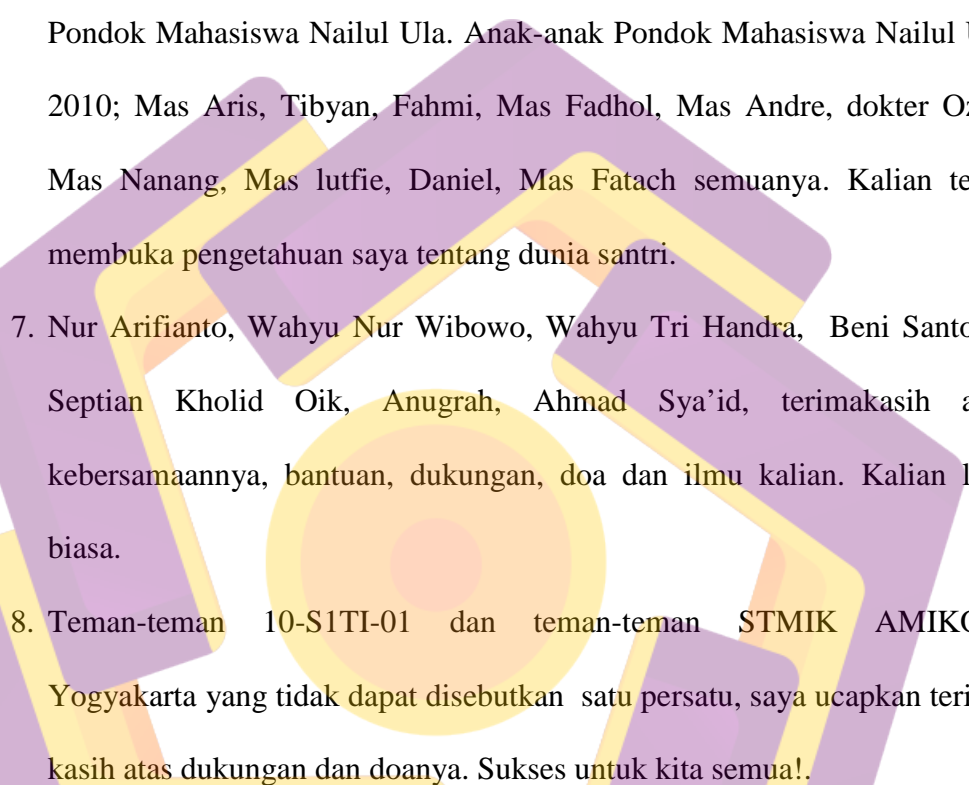
HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang telah tulus memberikan doa dan dukungannya yang tak pernah berhenti.

Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa ALLAH SWT yang telah memberi rahmat dan karunianya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga ini menjadi jalan ibadah bagi saya dalam meraih semangat ibadah yang lainnya.
2. Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga serta sahabat-sahabatnya. Sholawat serta salam, semoga selalu tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW dan semoga rindu kami kepada beliau akan senantiasa membawa kita kedalam kebaikan dan dapat memberikan safa'at kepada kita dihari akhir kelak.
3. Ibu saya Suhastuti yang telah memberikan sebaik-baiknya jalan bagi saya, Bapak saya Agus Supriyono yang dengan segala keterbatasannya mampu memberikan kebbaikannya, kepada Bapak Muhsarno yang membukakan semangat bagi saya untuk menjadi pribadi yang bertanggungjawab.
4. Keluarga besar Bapak Muhsarno, mba Ani, mba Umi, mas Tyas, mas Imam, mba Dwi dan mas Santo dan Keluarga besar Ibu ani, askal dan dede yasmin. Terimakasih banyak!

- 
5. Pembimbing saya Bapak Heri Sismoro, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan kemudahan dan pengarahan mengenai skripsi ini.
 6. Abah Kyai Ali As'ad yang telah mengizinkan saya ngangsu keweruh di Pondok Mahasiswa Nailul Ula. Anak-anak Pondok Mahasiswa Nailul Ula 2010; Mas Aris, Tibyan, Fahmi, Mas Fadhol, Mas Andre, dokter Ozie, Mas Nanang, Mas lutfie, Daniel, Mas Fatach semuanya. Kalian telah membuka pengetahuan saya tentang dunia santri.
 7. Nur Arifianto, Wahyu Nur Wibowo, Wahyu Tri Handra, Beni Santoso, Septian Kholid Oik, Anugrah, Ahmad Sya'id, terimakasih atas kebersamaannya, bantuan, dukungan, doa dan ilmu kalian. Kalian luar biasa.
 8. Teman-teman 10-S1TI-01 dan teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan doanya. Sukses untuk kita semua!.

KATA PENGANTAR

Bismillahir rohmannir rohim,

Assalamu alaikum wa rahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan berkah rahmat dan kesehatan, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android”. Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat.

5. Kedua Orang Tua saya (Suhastuti dan Agus Supriyono), keluarga besar saya. Saya mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan dan motivasinya.
6. Teman-teman S1-TI-01 angkatan 2010 dan teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta.
7. Seluruh pihak, baik yang secara langsung maupun tidak, yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia pada umumnya
Billahi taufiq walhidayah, wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 19 juli 2014

David Apriatama
NIM. 10.11.3561

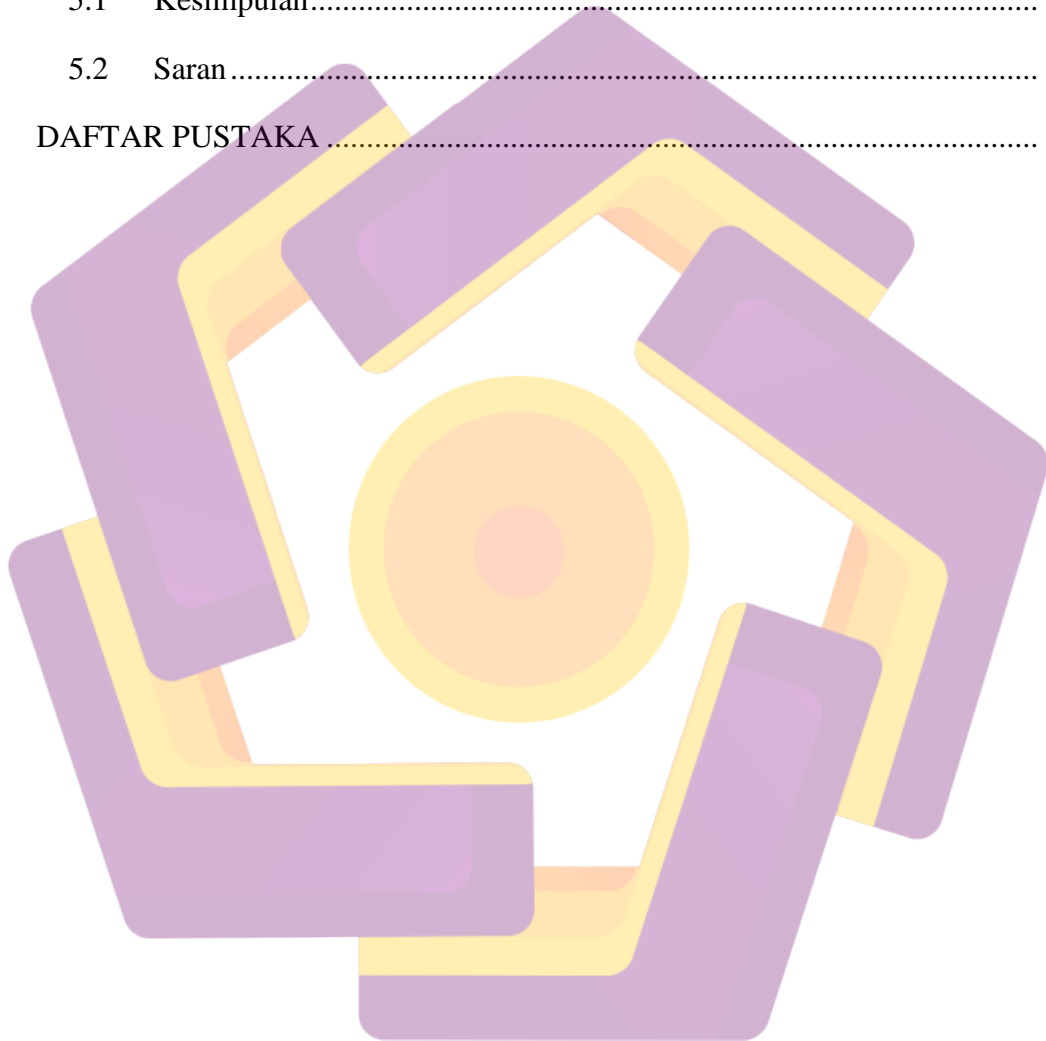
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Aplikasi Mobile.....	8
2.2 Media Pembelajaran	9

2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.3	Sejarah Kemerdekaan Indonesia	13
2.3.1	Persiapan Kemerdekaan Indonesia	13
2.3.2	Jepang Menyerah Kepada Sekutu.....	13
2.3.3	“Penculikan” Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok.....	14
2.3.4	Proklamasi Kemerdekaan.....	15
2.4	Android.....	16
2.4.1	Arsitektur Android	17
2.4.2	Fitur Android.....	20
2.4.3	Versi Android.....	21
2.4.4	Aplikasi Android.....	25
2.5	UML (Unified Modeling Language).....	28
2.5.1	Pengertian UML.....	28
2.5.2	Tujuan UML	29
2.5.3	Tipe-Tipe UML.....	29
2.5.4	Use Case Diagram.....	30
2.5.5	Activity Diagram.....	32
2.5.6	Squence Diagram	35
2.5.7	Class Diagram	36
2.6	Software Development Life Cycle.....	38
2.6.1	Waterfall Model	38
2.7	Basis Data	41
2.7.1	Pengertian Basis Data	41

2.7.2	SQLite Database.....	42
2.8	Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	43
2.8.1	Java.....	43
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	44
2.9.1	IDE Eclipse	44
2.9.2	Android Software Development Kit (SDK).....	44
2.9.3	Android Development Tool (ADT) Plugins	44
2.9.4	CoreDRAW X5.....	45
2.9.5	Adobe Photoshop CS5	45
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		47
3.1	Analisis Sistem.....	47
3.1.1	Identifikasi Masalah	47
3.1.2	Analisis SWOT	48
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	52
3.1.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	56
3.2	Perancangan Sistem.....	58
3.2.1	Perancangan UML.....	59
3.2.2	Perancangan Interface	71
3.2.3	Perancangan Database	76
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		77
4.1	Implementasi	77
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	77
4.1.2	Implementasi Interface Halaman User.....	80
4.1.3	Manual Instalasi	85
4.1.4	Pengembangan dan Pemeliharaan Sistem.....	86

4.2	Pembahasan	87
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	87
4.2.2	Pembahasan Basis Data.....	101
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA		107



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	32
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	34
Tabel 3.1 Hasil Analisis Peluang dan Kekuatan	50
Tabel 3.2 Hasil Analisis Ancaman dan Kelemahan.....	51
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras <i>smartphone</i>	52
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
Tabel 3.6 Kebutuhan Brainware.....	53
Tabel 3.7 Deskripsi Use Case ‘Lihat Kronologi’	59
Tabel 3.8 Deskripsi Use Case ‘Tokoh’	61
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case ‘Quiz’	62
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case ‘Tentang’	63
Tabel 3.11 Rancangan Tabel Quiz	76
Uji Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale (Heinich, <i>et.al.</i> , 2002:1).....	12
Gambar 2.2 Arsitektur Android	18
Gambar 2.3 Logo Android versi 1.5 (<i>Cupcake</i>).....	22
Gambar 2.4 Logo Android versi 2.0 (<i>Éclair</i>	23
Gambar 2.5 Logo Android versi 2.2(<i>Froyo</i>	23
Gambar 2.6 Logo Android versi 2.3(<i>Gingerbread</i>).....	24
Gambar 2.7 Logo Android versi 3.0(<i>HoneyComb</i>).....	24
Gambar 2.8 Logo Android versi 4.0(<i>Ice Cream Sandwich</i>)	25
Gambar 2.9 Komponen-komponen aplikasi Android.....	26
Gambar 2.10 <i>Service</i> di Android.....	27
Gambar 2.11 <i>Service</i> di Android.....	28
Gambar 2.12 <i>Diagram-diagram</i> pada UML	30
Gambar 2.13 <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 2.14 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	32
Gambar 2.15 Simbol <i>Activity Diagram</i>	34
Gambar 2.16 <i>Activity Diagram</i>	34
Gambar 2.17 <i>Actor</i> dan <i>LifeLine</i>	35
Gambar 2.18 <i>Sequence Diagram</i>	36
Gambar 2.19 <i>Class Diagram</i> Pengarsipan SPK.....	37
Gambar 2.20 <i>Waterfall Model</i>	39
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	59
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> melihat Kronologi	64
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram audio</i>	64
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram video</i>	65
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> melihat Tokoh	65
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> mengakses Quis.....	66
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> melihat Tentang.....	66

Gambar 3.8 Class Diagram Aplikasi.....	67
Gambar 3.9 Sequence Diagram Kronologi	68
Gambar 3.10 Sequence Diagram <i>audio</i>	68
Gambar 3.11 Sequence Diagram <i>video</i>	69
Gambar 3.12 Sequence Diagram Tokoh	69
Gambar 3.13 Sequence Diagram Quiz	70
Gambar 3.14 Sequence Diagram Tentang	70
Gambar 3.15 Tampilan Splash Screen	71
Gambar 3.16 Tampilan Menu Utama.....	72
Gambar 3.17 Tampilan menu Kronologi dan isi materi	73
Gambar 3.18 Tampilan menu tokoh dan isi tampilan	74
Gambar 3.19 Tampilan Quiz	75
Gambar 3.20 Tampil Tentang	75
Gambar 4.1 Kesalahan Program Class MenuUtama.....	78
Gambar 4.2 Koreksi Error.....	78
Gambar 4.3 <i>Splashscreen</i>	80
Gambar 4.4 Menu Utama.....	81
Gambar 4.5 Kronologi	82
Gambar 4.6 Tokoh	83
Gambar 4.7 Quiz	84
Gambar 4.8 Tentang.....	84
Gambar 4.9 Install aplikasi	85
Gambar 4.10 Instalasi Selesai	86
Gambar 4.11 Pembuatan Database	102
Gambar 4.12 Tabel Soal.....	102
Gambar 4.13 Isi Tabel Soal.....	103

INTISARI

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai ras suku bangsa setiap suku bangsa memiliki budaya dan agama yang berbeda. Hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Salah satunya adalah rendahnya rasa nasionalisme bangsa Indonesia. Padahal rasa nasionalisme atau cinta tanah air itu sangat penting bagi bangsa Indonesia untuk menjadi bangsa yang maju, bangsa yang modern, bangsa yang aman dan damai, adil dan sejahtera.

Dengan banyaknya *user smartphone* android dan keleluasaan dalam mengembangkan aplikasinya hal ini merupakan tantangan tersendiri untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang mengandung nilai nasionalisme sekaligus memperkaya akses media pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia khususnya dikalangan *user perangkat mobile* android.

Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia berbasis android membahas sejarah kemerdekaan indonesia dari penjajahan Belanda hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia beserta tokoh yang terkait. terdapat *video* dan kuis sebagai fitur unggulan. Diharapkan aplikasi ini mempermudah dalam mempelajari dan mendapatkan informasi sejarah kemerdekaan Indonesia sekaligus dapat meningkatkan rasa nasionalisme.

Kata Kunci : Sejarah Kemerdekaan Indonesia, Aplikasi *Mobile*, Android.

ABSTRACT

Indonesia nation is made up of various races tribes each tribe has different cultures and religions. This can cause problems. One is a low sense of Indonesian nationalism. Though a sense of nationalism or patriotism is very important for Indonesia to become a developed nation, modern nation, a nation that is safe and peaceful, equitable and prosperous.

With many smartphone users and flexibility in developing android application it is a challenge to create a learning application that contains the value of nationalism and extends access learning media independence Indonesian history especially among android mobile device user.

Application Learning History of Indonesian Independence Based on Android discusses the history of Indonesian independence from Dutch colonial rule until the proclamation of the independence of Indonesia and the associated figures. There are videos and quiz as superior features. It is expected that these applications make it easier to learn and get independence Indonesia history information as well as to increase the sense of nationalism.

Keywords: *History of Indonesian Independence, Mobile Applications, Android.*

