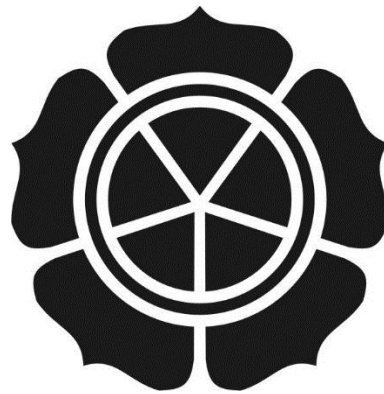


**PERANCANGAN APLIKASI HARI-HARI BERSEJARAH DI DUNIA
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Lutfi

11.11.5069

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI HARI-HARI BERSEJARAH DI DUNIA
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Lutfi

11.11.5069

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI HARI-HARI BERSEJARAH DI DUNIA
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Lutfi

11.11.5069

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2015


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN 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 di suatu 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, 25 Februari 2015

Muhammad Lutfi
NIM 11.11.5069

HALAMAN MOTTO

- "Yang penting bukan berapa kali aku gagal, tapi yang penting berapa kali aku bangkit dari kegagalan". (**Abraham Lincoln**)
- "Bahwa orang bisa baik pada orang lain dalam keadaan tidak mempunyai masalah ini adalah wajar/biasa, tetapi orang yang benar-benar bisa dikatakan baik adalah apabila orang tsb mempunyai masalah terhadap orang lain, sikapnya Bijaksana"
- Bersukacitalah atas keberhasilanmu sendiri, tetapi bersyukurlah kepada Allah SWT bila seseorang yang lain lebih berhasil dari engkau.
- "Jangan tunggu termotivasi baru berbuat. Berbuatlah! Niscaya Anda akan termotivasi." (**Satria Hadi Lubis**)
- "Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna". (**Einstein**)
- Semangat tanpa pengetahuan sama dengan api tanpa cahaya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua, Bapak Talib Arsad dan Ibu Murdiyati, Serta Adikku Irsaf Abi Talib, Muchyidin Habib Talib dan Andila yang telah memberikan motivasi, doa, serta kasih sayang yang besar hingga saat ini.
2. Seluruh dosen dan staff STMIK Amikom yang telah memberikan banyak ilmu.
3. Seluruh Staff BAAK dan BAU STMIK Amikom yang telah memberikan banyak pengalaman dan motivasi.
4. Yang selalu ada untukku dan tidak pernah lelah memberikan motivasi Indah Widiyawati
5. Teman seperjuangan Yoga Pristyanto, Dwita Rizki, Jati Arif, Miftach Rachman, M. Rohayadi Yusuf, Mukri Setiawan dan teman-teman SITI07 saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan doanya yang kalian berikan selama ini. Semoga kita sukses. Amin
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Hari-Hari Bersejarah di Dunia Sebagai Media Pendidikan 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 Emha Taufiq Lutfhi, ST, 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 25 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

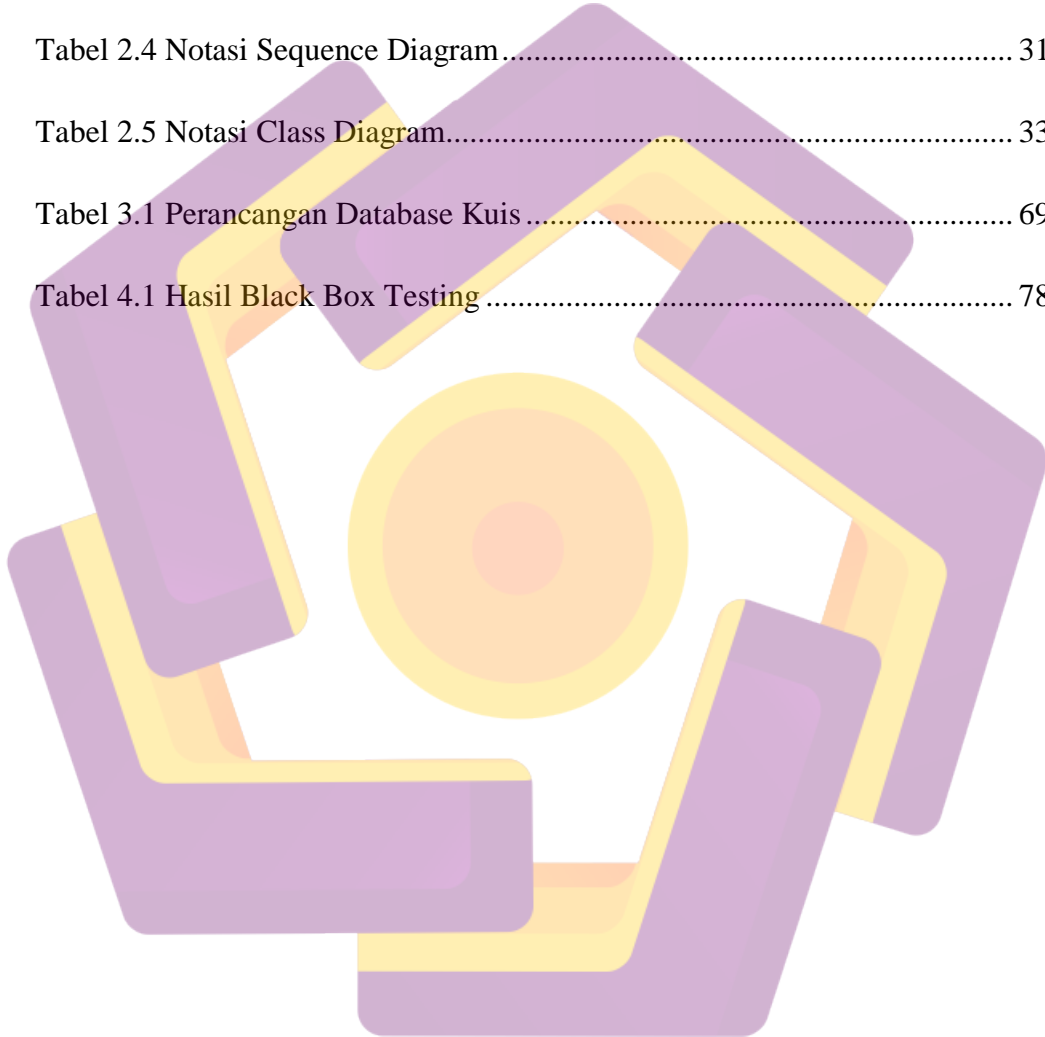
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Definisi Perancangan.....	10
2.3 Aplikasi Pembelajaran.....	10
2.3.1 Klasifikasi Aplikasi	10
2.3.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.3.3 Tujuan Pembelajaran.....	13
2.4 Android.....	13
2.4.1 Pengertian Android	13
2.4.2 Sejarah Android.....	14
2.4.3 Versi Android.....	15
2.4.4 Arsitektur Android	19
2.4.5 Fundamental Aplikasi	24
2.4.6 Activity dan Widget	25
2.5 UML.....	26
2.5.1 Use Case Diagram.....	26
2.5.2 Activity Diagram.....	28
2.5.3 Sequence Diagram.....	30
2.5.4 Class Diagram	32
2.6 Bahasa Pemrograman Java.....	34
2.7 ADT (Android Development Tools)	35
2.8 Eclipse IDE	35

2.9 Google Map API	35
2.10 GPS.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	37
3.1 Deskripsi Singkat Aplikasi.....	37
3.2 Analisis Sistem.....	37
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional	38
3.2.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	40
3.2.2.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	40
3.2.2.3 Analisis Kelayakan Ekonomi	40
3.3 Analisis SWOT	41
3.3.1 Analisis Kekuatan (Strength)	41
3.3.2 Analisis Kelemahan (Weaknesses)	42
3.3.3 Analisis Peluang (Opportunities)	42
3.3.4 Analisis Ancaman (Threats).....	42
3.4 Perancangan Sistem.....	43
3.4.1 Perancangan UML.....	43
3.4.1.1 Use Case Diagram.....	43
3.4.1.2 Activity Diagram.....	44

3.4.1.3 Class Diagram	56
3.4.1.4 Sequence Diagram	57
3.4.2 Perancangan Database	69
3.4.3 Perancangan Tampilan	70
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Implementasi	77
4.1.1 Pengujian Sistem	77
4.1.1.1 Black Box Testing	77
4.1.1.2 White Box Testing	79
4.1.2 Manual Program	79
4.1.3 Manual Instalasi	81
4.1.4 Pengembangan Sistem	83
4.2 Pembahasan	84
4.2.1 Pembahasan Listing Program	84
4.2.2 Pembahasan Database	110
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Perbandingan	9
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram	27
Tabel 2.3 Notasi Activity Diagram	29
Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram.....	31
Tabel 2.5 Notasi Class Diagram.....	33
Tabel 3.1 Perancangan Database Kuis	69
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	19
Gambar 2.2 Activity Lifecycle.....	25
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	43
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Informasi Hari Sejarah di Afrika	44
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Informasi Hari Sejarah di Amerika.....	45
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Informasi Hari Sejarah di Asia	46
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Informasi Hari Sejarah di Eropa.....	47
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Informasi Hari Sejarah di Osesiana	48
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Kuis Benua Afrika	49
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Kuis Benua Amerika.....	50
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Kuis Benua Asia	51
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Kuis Benua Eropa	52
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Kuis Benua Osesiana	53
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Bantuan	54
Gambar 3.13 Activity Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	55
Gambar 3.14 Class Diagram	56
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Informasi Benua Afrika	57
Gambar 3.16 Sequence Diagram Menu Informasi Benua Amerika	58
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu Informasi Benua Asia	59
Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Informasi Benua Eropa.....	60

Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Informasi Benua Osesiana	61
Gambar 3.20 Sequence Diagram Menu Kuis.....	62
Gambar 3.21 Sequence Diagram Menu Kuis Amerika.....	63
Gambar 3.22 Sequence Diagram Menu Kuis Asia	64
Gambar 3.23 Sequence Diagram Menu Kuis Eropa	65
Gambar 3.24 Sequence Diagram Menu Kuis Osesiana	66
Gambar 3.25 Sequence Diagram Bantuan	67
Gambar 3.26 Sequence Diagram Menu Tentang Aplikasi.....	68
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Pembuka	70
Gambar 3.28 Rancangan Tampilan HomeActivity	70
Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Daftar Menu Benua	71
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Menu Benua Afrika.....	71
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Menu Benua Amerika	72
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Menu Benua Asia	72
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Menu Benua Eropa.....	73
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Menu Benua Osesiana.....	73
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Menu Cari.....	74
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Informasi Negara.....	74
Gambar 3.37 Rancangan Tampilan Daftar Kuis	75
Gambar 3.38 Rancangan Tampilan Soal.....	75
Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Menu Bantuan	76

Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Menu Tentang	76
Gambar 4.1 Tampilan Instalasi	82
Gambar 4.2 Tampilan Proses Instalasi.....	82
Gambar 4.3 Tampilan Instalasi Selesai.....	83
Gambar 4.4 Tampilan Pembuka (Splash Screen)	85
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama.....	88
Gambar 4.6 Tampilan Menu About	89
Gambar 4.7 Tampilan Menu Help	91
Gambar 4.8 Tampilan Menu Benua.....	94
Gambar 4.9 Tampilan Menu Kuis.....	97
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Informasi Benua Afrika.....	98
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Informasi Benua Amerika	100
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Informasi Benua Asia.....	102
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Informasi Benua Eropa.....	104
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Informasi Benua Osesiana.....	106
Gambar 4.15 Tampilan Detail Info Benua Afrika	107
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Tentang Kuis Benua Afrika.....	109

INTISARI

Dampak negatif dari perkembangan teknologi mengakibatkan mudarnya kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai sejarah. Seharusnya tarik teknologi ini juga digunakan untuk melestarikan sejarah yang ada. Karena bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah bangsa. Namun pada kenyataannya siswa kurang tertarik untuk belajar sejarah pendidikan.

Ada beberapa tahapan dalam desain dan pembuatan aplikasi ini, mulai dari tahap pertama pengumpulan data. Data diperoleh dari berbagai sumber, mulai dari media cetak dan elektronik. Analisis data ini diperlukan agar data yang diperoleh dapat dijamin keakuratannya. Desain dilakukan setelah selesainya analisis data. Proses desain dimulai dari proses pemodelan, pemodelan data dan pemodelan interface. Implementasi harus dibuat sesuai dengan desain yang dibuat. Setelah proses perancangan diimplementasikan ke dalam sistem aplikasi, evaluasi lebih lanjut apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan persyaratan sistem yang dibuat. Jika ada kesalahan dalam tahap evaluasi dilakukan perbaikan.

Dari semua tahapan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan sebuah aplikasi android yang mampu memberikan informasi mengenai keadaan resmi belajar hari bersejarah di dunia.

Kata kunci : Android , Hari-hari Bersejarah.

ABSTRACT

The negative impact of technological developments lead to waning public awareness of the importance of historical value. Supposed to pull this technology is also used to preserve the existing history. Because a great nation is a nation that respects the history of the nation. But in fact the students are less interested in learning the history of education.

There are several stages in the design and manufacture of these applications, ranging from the first phase of data collection. Data were obtained from a variety of sources, ranging from print and electronic media. Analysis of this data is required that the data obtained can be guaranteed for accuracy. Design is done after the completion of the data analysis. The design process starts from process modeling, data modeling and modeling interfaces. Implementation must be made in accordance with the design created. Once the design process is implemented into the application system, further evaluation of whether the application is in conformity with the requirements of the system are made. If there is an error in the evaluation phase of repairs.

Of all stages of the research that has been done, there is an android application that is able to provide information regarding the official state study historic day in the world.

Keywords: *Android, Historical days.*