

**PERANCANGAN APLIKASI PEJABAT NEGARA PADA KABINET
PEMERINTAHAN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN SEJARAH
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh :

Eko Wahyu Nugroho

10.11.4468

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

**PERANCANGAN APLIKASI PEJABAT NEGARA PADA KABINET
PEMERINTAHAN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PENDIDIKAN SEJARAH
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Eko Wahyu Nugroho

10.11.4468

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PEJABAT NEGARA PADA KABINET
PEMERINTAHAN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Wahyu Nugroho

10.11.4468

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2013

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PEJABAT NEGARA PADA KABINET
PEMERINTAHAN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Wahyu Nugroho

10.11.4468

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

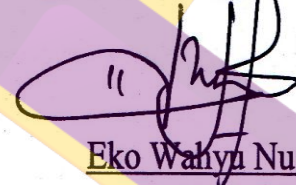


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di Institusi pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini atau dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Februari 2014



Eko Wahyu Nugroho
10.11.4468

MOTTO

- *Jika anda dapat memimpikannya, anda dapat melakukannya.*
(Walt Disney)
- *Jika kita hidup setiap hari seperti hari terakhir bagi kita, kita akan menciptakan sesuatu yang benar-benar besar akhirnya.*
(Steve Jobs)
- *Bekerja lebih keras tidak lebih efektif dari bekerja lebih pintar.*
(Jack Trout)
- *Jika anda terlahir miskin itu bukan kesalahan anda, tapi jika anda mati miskin itu adalah kesalahan anda.* (Bill Gates)
- *Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menaruh.* (Thomas Alfa Edison)
- *Mulailah bermimpi, mimpikanlah mimpi baru dan berusaha untuk merubah mimpi itu menjadi kenyataan.* (Soichiro Honda)
- *Jangan mencari kawan yang membuat anda merasa nyaman, tetapi carilah kawan yang memaksa anda terus berkembang.*
(Thomas J. Watson)
- *Perjalanan sejauh 1000 mil dimulai dengan 1 langkah.* (Pepatah Cina kuno)
- *Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.*
(Aristoteles)
- *Kegagalan hanya akan terjadi bila kita telah menyerah.* (Lessing)
- *Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup itu terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka.*(Aleander Graham Bell)
- *Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.* (Thomas Alfa Edison)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Ada pun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

1. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
2. Bapak Heri Sismoro yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Seluruh Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini.
4. Septian Dwi Cahyono, Dwi Prasetyo Wibowo, Rian Hidayah Wiharja, Catur Priyo Pambudi, Niki Hardinata dan teman-teman lainnya yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
5. Teman-teman kelas 10 S1TI 11 yang selama 7 semester telah berjuang dan belajar bersama, terimakasih atas dukungannya dalam pembuatan Aplikasi ini. Semoga kalian cepat nyusul.
6. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

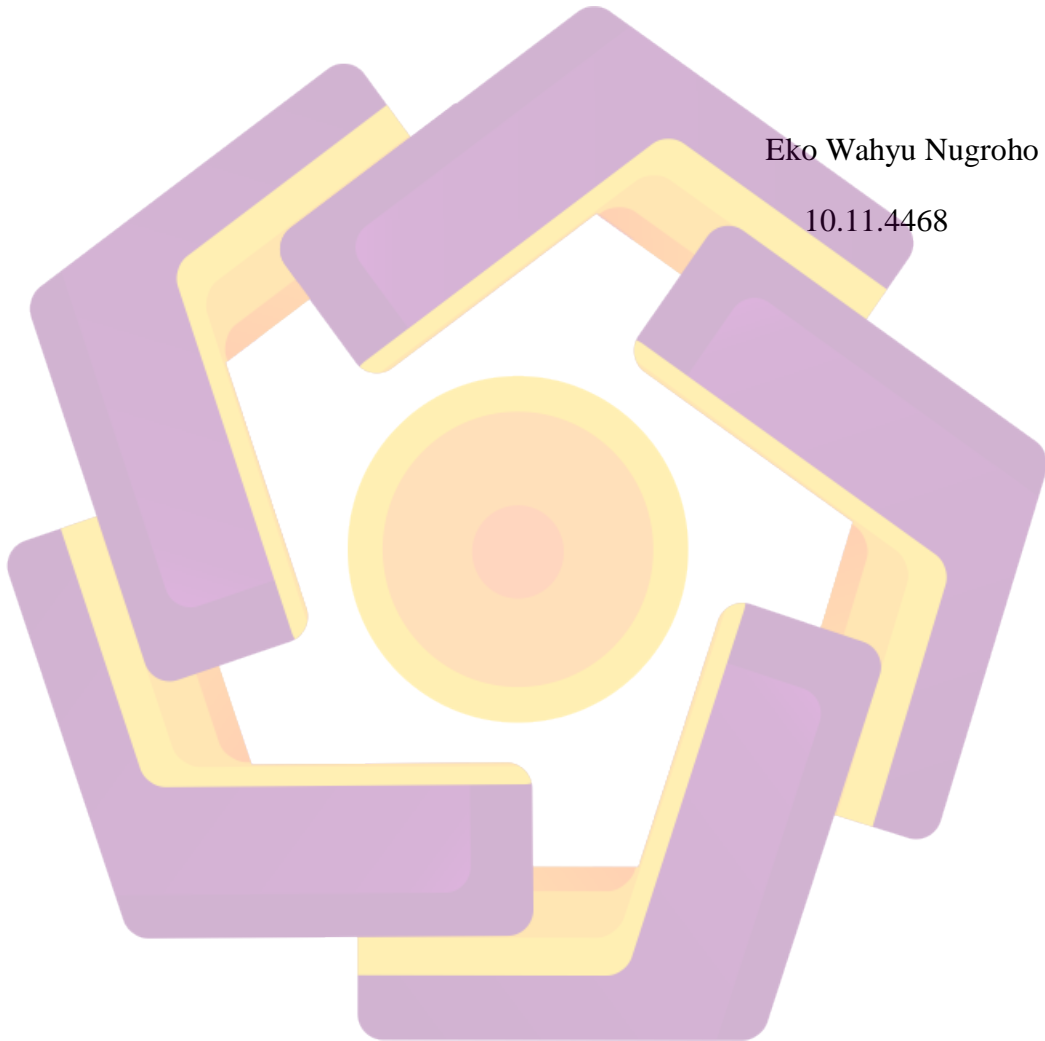
1. Bapak Prof.Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Seluruh keluarga besar saya, terima kasih atas doa dan motivasinya.
4. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Sri Ngudi, ST. selaku dosen wali yang telah mendampingi selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom dan Joko Dwi Santoso, M.Kom, selaku dosen pengguji skripsi.
8. Seluruh Karyawan dan Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dalam urusan akademis maupun non akademis.
9. Teman-teman 10 S1TI 11 dan teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta.
10. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 5 Februari 2014

Eko Wahyu Nugroho

10.11.4468

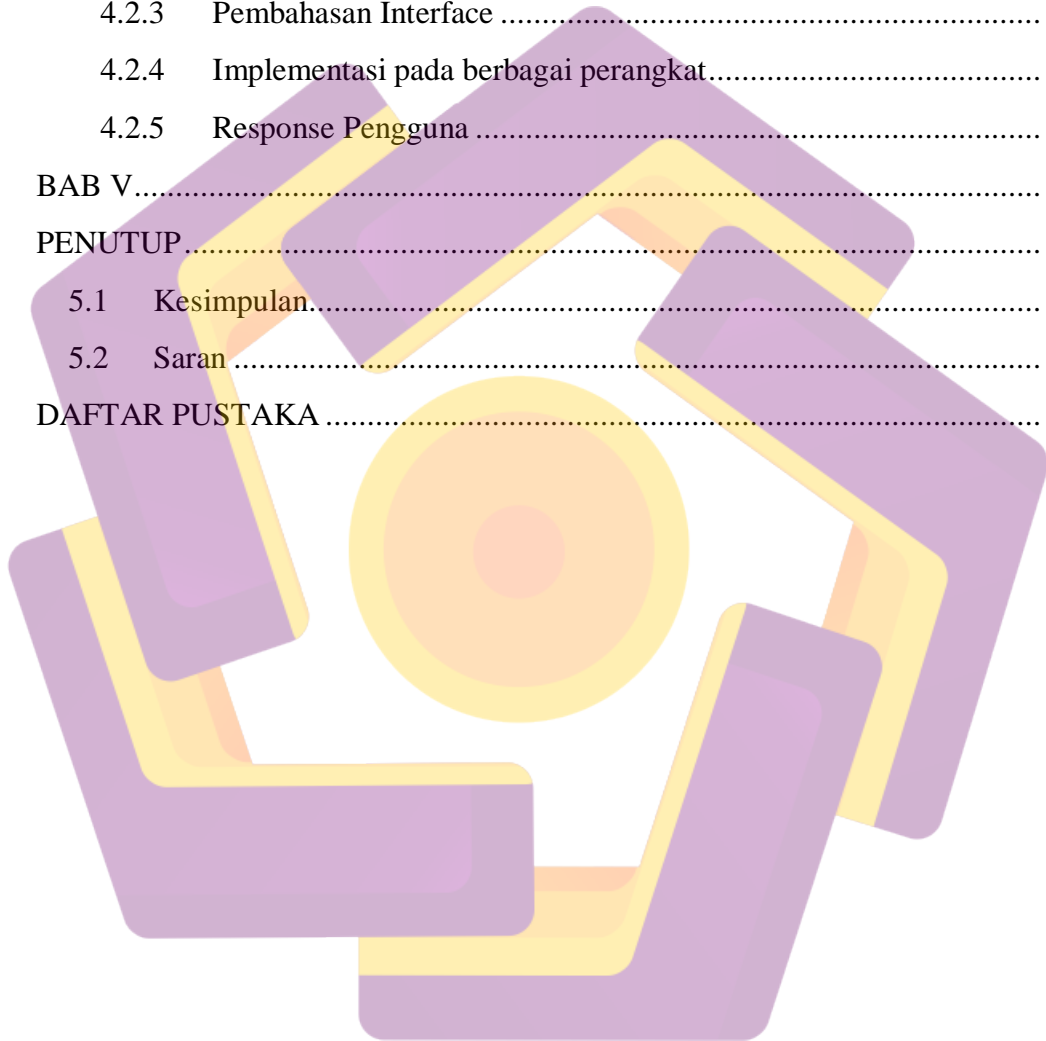


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I	1
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.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	8

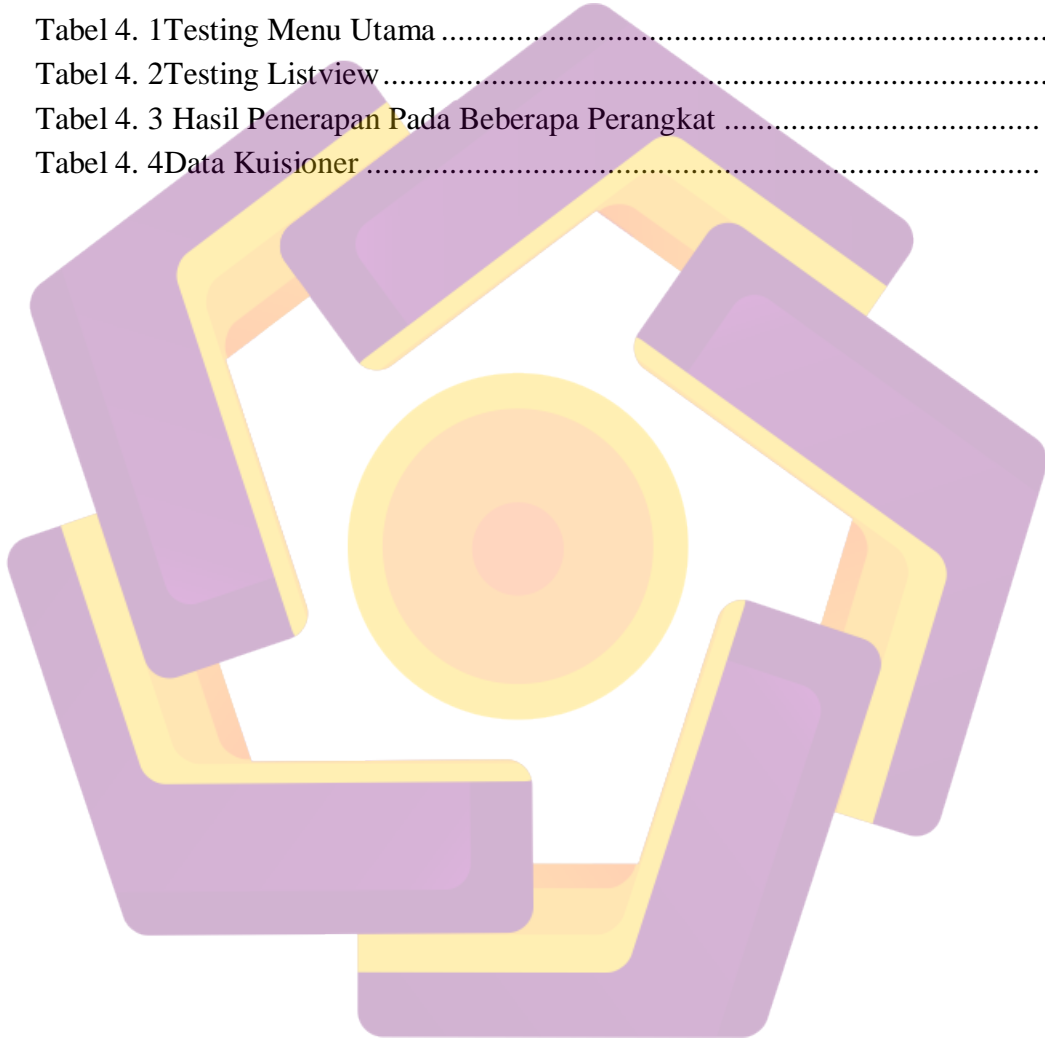
2.2	Kabinet Indonesia	9
2.2.1	Sistem Pemerintahan Indonesia.....	9
2.2.2	Kabinet- Kabinet di Indonesia.....	10
2.3	Android	13
2.3.1	Versi Android	14
2.3.2	Arsitektur Android.....	20
2.4	UML(<i>Unifed Modelling Language</i>).....	24
2.4.1	<i>Usecase Diagram</i>	25
2.4.2	<i>Class Diagram</i>	27
2.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	29
2.4.4	<i>Activity Diagram</i>	30
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan.....	32
2.5.1	Eclipse.....	32
2.5.2	Java Development Kit.....	34
2.5.3	Android SDK.....	34
2.5.4	ADT(Android Development Tools)	35
BAB III.....		36
ANALISA DAN PERANCANGAN		36
3.1	Analisis Sistem	36
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	36
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2	Perancangan Sistem	41
3.2.1	Perancangan UML.....	42
3.2.2	Perancangan <i>Interface</i>	54
BAB IV		60
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program	60
4.1.2	Manual Program	65

4.1.3	Manual Instalasi.....	73
4.1.4	Pengembangan Sistem	77
4.2	Pembahasan.....	78
4.2.1	Pembahasan <i>Listing</i> Program.....	78
4.2.2	Pembahasan Basis Data	103
4.2.3	Pembahasan Interface	103
4.2.4	Implementasi pada berbagai perangkat.....	109
4.2.5	Response Pengguna	110
BAB V.....		113
PENUTUP.....		113
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA		116



DAFTAR TABEL

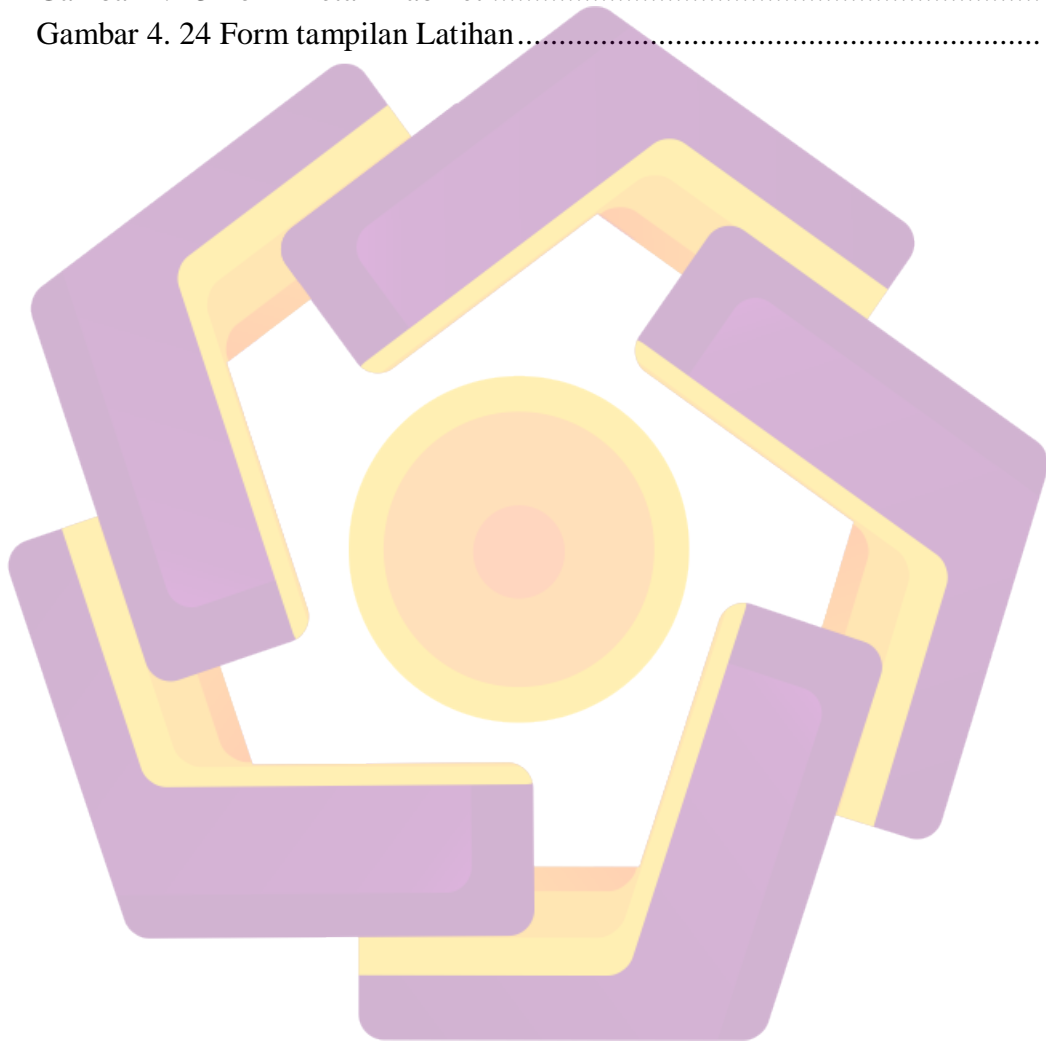
Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	26
Tabel 2. 2 Simbol <i>Class Diagram</i>	28
Tabel 2. 3 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	30
Tabel 2. 4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	31
Tabel 4. 1 Testing Menu Utama	62
Tabel 4. 2 Testing Listview	64
Tabel 4. 3 Hasil Penerapan Pada Beberapa Perangkat	109
Tabel 4. 4 Data Kuisisioner	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Arsitektur Android.....	20
Gambar 3. 1	<i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3. 2	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Isi Pancasila	44
Gambar 3. 3	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan detail anggota kabinet	45
Gambar 3. 4	<i>Activity Diagram</i> Mengerjakan Latihan	46
Gambar 3. 5	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Info Aplikasi	47
Gambar 3. 6	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Isi Pancasila	48
Gambar 3. 7	<i>Sequence Diagram</i> Membuka Menu Kabinet.....	49
Gambar 3. 8	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Detail Kabinet.....	50
Gambar 3. 9	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Informasi aplikasi	51
Gambar 3. 10	<i>Sequence Diagram</i> Mengerjakan Latihan	52
Gambar 3. 11	<i>Sequence Diagram</i> Keluar dari Aplikasi	53
Gambar 3. 12	<i>Class Diagram</i>	54
Gambar 3. 13	Rancangan Tampilan Pembuka	55
Gambar 3. 14	Rancangan Tampilan Menu Utama	56
Gambar 3. 15	Rancangan Tampilan Menu Kabinet	56
Gambar 3. 16	Rancangan Detail Anggota Kabinet	57
Gambar 3. 17	Rancangan Mulai Latihan	58
Gambar 3. 18	Rancangan Tampilan Latihan.....	58
Gambar 4.1	Kesalahan Logika	60
Gambar 4. 2	Kesalahan Ketik.....	61
Gambar 4.3	Testing tombol Tokoh.....	63
Gambar 4.4	Testing tombol Latihan	63
Gambar 4. 5	Testing tombol Keluar	64
Gambar 4. 6	Testing Menampilkan Detail Anggota Kabinet.....	65
Gambar 4. 7	Tampilan <i>Splash Screen</i>	66
Gambar 4. 8	Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4. 9	Tampilan Peringatan Keluar.....	68
Gambar 4. 10	Tampilan Pancasila	69
Gambar 4. 11	Tampilan List View	70
Gambar 4. 12	Tampilan Detail Gambar dan Info	71
Gambar 4. 13	Tampilan Halaman Tentang	72
Gambar 4. 14	Tampilan Halaman Latihan	73
Gambar 4. 15	Membuka Lokasi File .apk.....	74
Gambar 4. 16	Tampilan Konfirmasi Penginstalan	75

Gambar 4. 17 Tampilan Proses Penginstalan	76
Gambar 4. 18 Tampilan Selesai Penginstalan	77
Gambar 4. 19 Struktur Tabel kabinet.....	103
Gambar 4. 20 Form Menu Utama.....	104
Gambar 4. 21 AlertDialog Keluar Aplikasi	105
Gambar 4. 22 Listview	106
Gambar 4. 23 Form Detail Kabinet	107
Gambar 4. 24 Form tampilan Latihan.....	108



INTISARI

Dampak negatif dari perkembangan teknologi mengakibatkan pudarnya kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai sejarah. Hal ini dikarenakan teknologi yang ada sama sekali tidak menyentuh aspek sejarah di Indonesia, sehingga semakin lama semakin terlupakan. Seharusnya daya tarik dari teknologi juga dimanfaatkan untuk melestarikan sejarah yang ada. Karena negara yang besar adalah negara yang menghargai sejarah bangsanya. Namun pada kenyataannya para pelajar kurang begitu tertarik untuk mempelajari pendidikan sejarah. Bahkan hal yang cukup mengecewakan adalah ketika para pelajar diberi pertanyaan mengenai para pejabat negara pada pemerintahan di kabinet Indonesia banyak yang tidak mengerti bahkan tidak tahu. Maka dari hal tersebut dibuatlah aplikasi *mobile* Aplikasi Pejabat Negara pada Kabinet Pemerintahan Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android yang dapat membantu pelajar untuk belajar sejarah anggota kabinet di Indonesia.

Ada beberapa tahapan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini, dimulai dari tahapan yang pertama yaitu pengumpulan data. Data diperoleh dari berbagai sumber, mulai dari media cetak dan media elektronik. Analisa data diperlukan agar data yang diperoleh dapat dijamin keakuratannya. Perancangan dilakukan setelah proses analisa data selesai. Proses perancangan dimulai dari pemodelan proses, pemodelan data dan pemodelan antarmuka. Implementasi yang dibuat harus sesuai dengan perancangan yang dibuat. Setelah proses perancangan diimplementasikan menjadi sebuah sistem aplikasi, selanjutnya dilakukan evaluasi apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan dari sistem yang dibuat. Jika dalam tahap evaluasi terdapat kesalahan maka dilakukan perbaikan.

Dari semua tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan maka dihasilkan sebuah aplikasi android yang mampu memberikan informasi pembelajaran mengenai pejabat negara pada kabinet Indonesia.

Kata Kunci : Android, Kabinet Indonesia.

ABSTRACT

The negative impact of technological developments resulted in waning public awareness of the importance of historical value . This is because existing technologies are not touched at all aspects of the history of Indonesia , so that more and more forgotten . Supposedly the attractiveness of the technology is also used to preserve 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 . In fact it is quite disappointing is when the students were given questions about the officials in the state government in Indonesian cabinet many who do not understand do not even know . So that made mobile applications Applications Officer at the Cabinet of the State of Indonesia as a History -Based Learning Media Android that can help students to learn the history of cabinet members in Indonesia .

There are several stages in the design and manufacture of these applications , starting from the first stage of data collection . Data were obtained from a variety of sources , ranging from print and electronic media . Analysis of the data is necessary that the data obtained can be guaranteed for accuracy . The design is done after the completion of data analysis . Design process starts from process modeling , data modeling and modeling interfaces . Implementation should be made according to the design are made . Once the design process is implemented into a system application , 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 is carried out repairs .

Of all the stages of the research that has been done, it generated an android application that is able to provide information regarding the official state of learning in Indonesian cabinet .

Keywords : Android, Indonesia Cabinet .