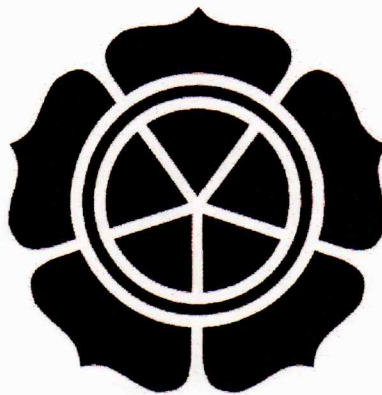


**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PERSEBARAN AGAMA DAN
KERAJAAN DI INDONESIA “KACHA” BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Hanifah Puji Rahayu

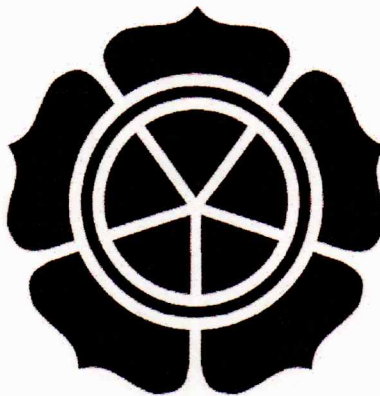
11.11.5628

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

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PERSEBARAN AGAMA DAN
KERAJAAN DI INDONESIA “KACHA” BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hanifah Puji Rahayu

11.11.5628

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PERSEBARAN
AGAMA DAN KERAJAAN DI INDONESIA 'KACHA' BERBASIS
ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanifah Puji Rahayu

11.11.5628

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 21 September 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PERSEBARAN
AGAMA DAN KERAJAAN DI INDONESIA 'KACHA' BERBASIS
ANDROID**

yang disusun oleh

Hanifah Puji Rahayu

11.11.5628

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal, 19 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174




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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 5 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 di suatu 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2015



Hanifah Puji Rahayu

11.11.5628

MOTTO

Masalah adalah bagian dari hidup, dan hanya mereka yang mampu belajar dari masalah yang akan bertahan dan terus maju

-Hanifah-

“Orang-orang itu telah melupakan bahwa belajar tidaklah melulu untuk mengejar dan membuktikan sesuatu, namun belajar itu sendiri, adalah perayaan dan penghargaan pada diri sendiri...” – Andrea Hirata, Padang Bulan.

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

(Evelyn Underhill)

Hidup adalah resiko, resiko gagal saat mencoba dan resiko tertinggal saat tidak mencoba.

(Bong Chandra)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah SWT kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

- Orangtuaku Ibu dan Bapak yang dengan kasih sayang telah membesarkan ku. Mengajarkan tentang sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luar biasa tak ternilai hanya untuk anakmu. Terima kasih semoga Allah senantiasa menguatkan ku untuk selalu berbakti.
- Adik-adikku serta keluargaku baik yang di Banyumas maupun di Magelang yang selalu menjadi motivasi dalam menjalani hidup dan motivasiku untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.
- Dosen Pembimbing, Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, yang senantiasa sabar membimbing dalam pengerjaan SKRIPSI. Serta seluruh jajaran dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan ilmu selama perkuliahan
- Kelas 11 S1TI 14 Ita, Imam, Firda, Rilo, Lylys, Zara, Fiana, Yufy, Gunawan, Joe, Bandi, Ibnu, Ifan, Tika, Panjul, Hilman, Adin, Rekian dan semuanya yang tidak

bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan supportnya.

- Kos Annisa Mba Yuni, Rani, Mba Nia, Tutik, Mba Mega, Mba Indri, Ika, Tutut, Anggun, wiwik, Ratrih, Dita terimakasih atas kebersamaannya dalam canda dan tawa selama ini. Yang mengajarkanku tentang indahny saling mengerti dan berbagi.
- Mufid Itsnaini Zain, yang selalu menjadi pendengar serta pendukung bahkan disaat mulai merasa jenuh.
- Keluarga besar HMJTI STMIK AMIKOM Yogyakarta dan AGD yang telah memberikan pengalaman terbaik.
- Teman-teman main Iyan, Lela, Singgih, Mas Adit, Mas Ayyas, Fauzi, Astri, Gita, Intan, Rizqa, Aedhoh, Arga, dan semuanya yang tak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan keceriaan.
- Kakak-kakak luar biasa (Mba Mega, Mas Dwi, Mba Niken, Mba Yuni, Mas Memo) yang telah banyak membantu dalam pembuatan aplikasi ini.
- Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, penulis hanya bisa menyampaikan ucapan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan. Sholawat teriring salam penulis persembahkan kepada manusia paling berpengaruh nomor satu di dunia, Rasulullah saw, yang ajarannya tetap murni dan diamalkan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul “Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia ‘Kacha’ berbasis Android”, skripsi ini dimaksudkan agar dapat memberikan informasi mengenai persebaran agama dan kerajaan yang terjadi di Indonesia.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua Orang Tua Saya.
5. Kedua Adik saya beserta seluruh keluarga besar.

6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
7. Keluarga besar Kos Annisa.
8. Keluarga besar S1 Teknik Informatika 2011 kelas 14.
9. Keluarga besar HMJTI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
10. Keluarga besar Amikom Game Dev (AGD).
11. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Juni 2015

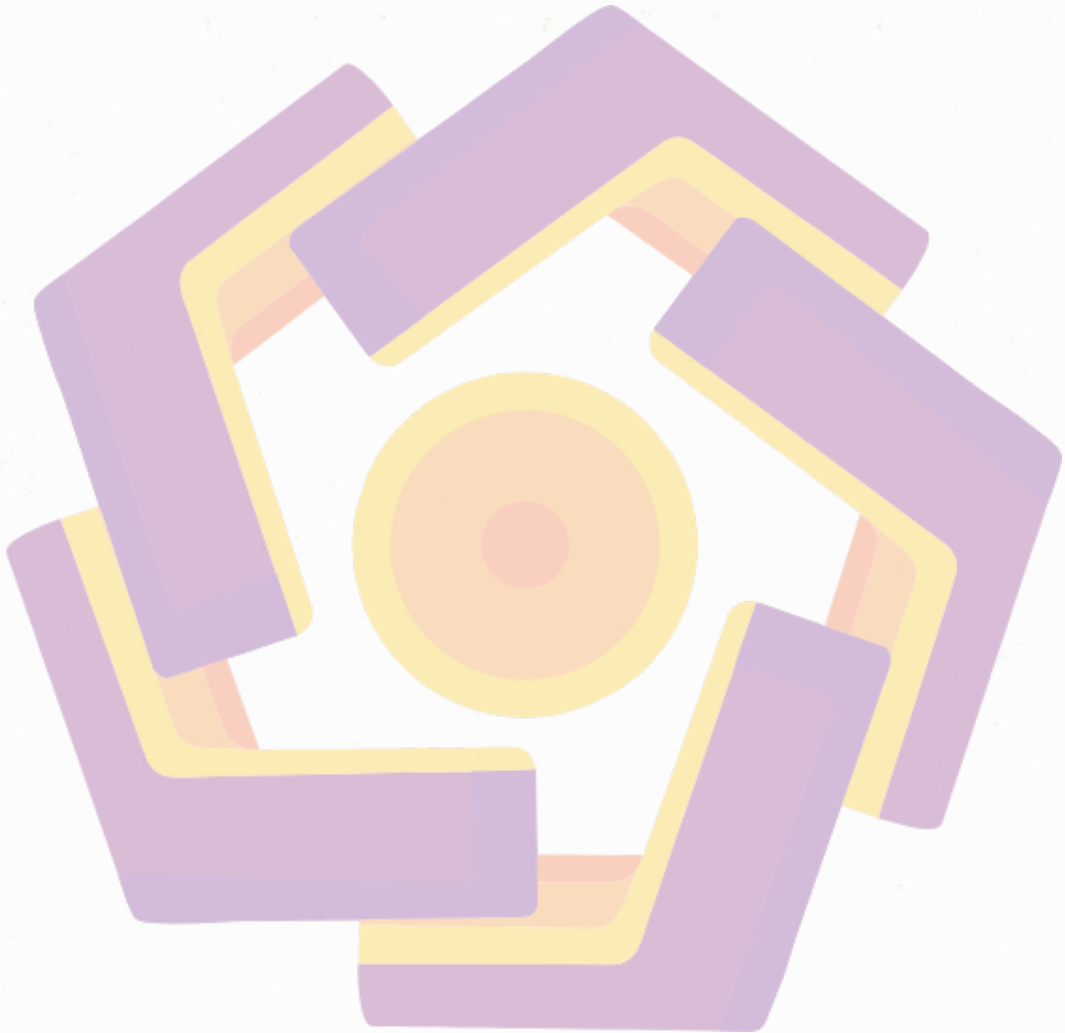
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Analisis	4
1.5.3. Metode Perancangan	4
1.5.4. Metode Pengembangan	5
1.5.5. Metode Testing.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.3 Agama	8
2.3.1 Agama di Indonesia.....	8
2.4 Kerajaan	12

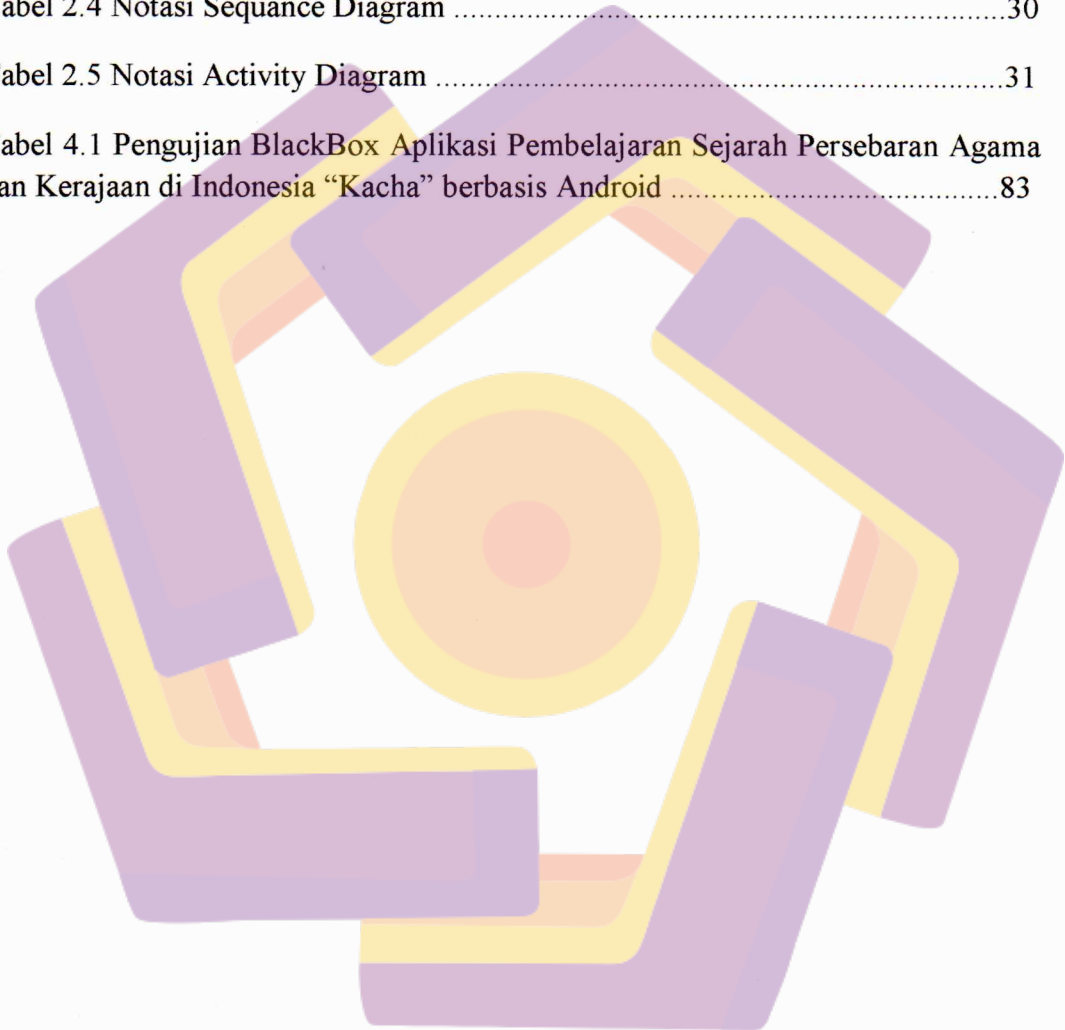
2.5	Aplikasi	12
2.6	Android	12
2.5.1	Sejarah Android	12
2.5.2	Versi Android.....	14
2.5.3	Arsitektur Android	18
2.5.4	Fundamental Aplikasi	21
2.5.5	Activity dan Widget.....	21
2.7	Eclipse IDE	22
2.8	Java.....	23
2.9	GPS	24
2.10	Google Maps API.....	26
2.11	Android SDK.....	27
2.12	UML (Unified Modelling Language).....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Gambaran Umum.....	32
3.2	Analisis Sistem.....	32
3.2.1	Analisis SWOT	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.3	Perancangan Sistem	39
3.3.1	Perancangan Proses.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1.	Pembuatan Interface dan Implementasi Program	54
4.1.1	Interface Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia “Kacha” dan Implementasi Program	54
4.2.	White-box Testing.....	80
4.3.	Black-box Testing.....	81
4.4.	Manual Program.....	83
4.4.1	Petunjuk Penggunaan Aplikasi	84
4.5.	Manual Instalasi	84
BAB V PENUTUP		87

5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komposisi Agama di Indonesia	11
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram	28
Tabel 2.3 Notasi Class Diagram	29
Tabel 2.4 Notasi Sequence Diagram	30
Tabel 2.5 Notasi Activity Diagram	31
Tabel 4.1 Pengujian BlackBox Aplikasi Pembelajaran Sejarah Persebaran Agama dan Kerajaan di Indonesia “Kacha” berbasis Android	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	18
Gambar 2.2 Activity Lifecycle	22
Gambar 3.1 Use Case Diagram	40
Gambar 3.2 Activity Diagram Splash Screen	40
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama	41
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Persebaran Agama	42
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Kerajaan	43
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Latihan Soal	44
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Bantuan	45
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Tentang	46
Gambar 3.9 Class Diagram	47
Gambar 3.10 Sequence Diagram Menu Persebaran Agama	48
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Kerajaan	48
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Latihan Soal	48
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Bantuan	49
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Tentang	49
Gambar 3.15 Rancangan Menu Utama	50
Gambar 3.16 Rancangan Menu Persebaran Agama	51
Gambar 3.17 Rancangan Menu Kerajaan	51
Gambar 3.18 Rancangan Menu Latihan Soal	52
Gambar 3.19 Rancangan Menu Bantuan	52
Gambar 3.20 Rancangan Menu Tentang	53
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen	55
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	56

Gambar 4.3 Tampilan Menu Persebaran Agama	59
Gambar 4.4 Tampilan List Menu Persebaran Agama	59
Gambar 4.5 Tampilan Detail Menu Persebaran Agama	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kerajaan	65
Gambar 4.7 Tampilan List Menu Kerajaan	65
Gambar 4.8 Tampilan Detail Menu Kerajaan	66
Gambar 4.9 Tampilan List Menu Map	66
Gambar 4.10 Tampilan Map Kerajaan	67
Gambar 4.11 Tampilan Menu Latihan Soal	74
Gambar 4.12 Tampilan Hasil atau Nilai	75
Gambar 4.13 Tampilan Menu Bantuan	79
Gambar 4.14 Tampilan Menu Tentang	80
Gambar 4.15 File Aplikasi KachaApp (Persebaran Agama dan Kerajaan)	85
Gambar 4.16 File Instalasi Aplikasi	85
Gambar 4.17 Proses Penginstalan Aplikasi	86
Gambar 4.18 Penginstalan Selesai	86

INTISARI

Sejarah adalah pengetahuan tentang dimensi ruang dan waktu perjalanan negeri ini, dengan sikap menghargai jasa para pahlawan yang telah meletakkan pondasi bangunan negara Indonesia beserta segala bentuk warisan sejarah, baik benda maupun takbenda. Sehingga terbentuk pola pikir untuk sadar akan sejarah. Melalui pengamatan terhadap kondisi sosial-budaya dan sejumlah warisan sejarah yang bisa dijumpai saat ini, pengguna diajak mengarungi garis waktu mundur ke masa lampau saat terjadinya peristiwa yang melandasi terbentuknya peradaban yang melatarbelakangi kondisi sosial-budaya dan warisan sejarah tersebut. Serta peristiwa-peristiwa yang menyebabkan berkembang atau menyusutnya peradaban tersebut sehingga menjadi yang tersisa saat ini.

Perkembangan teknologi turut mempengaruhi perkembangan inovasi di bidang ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi yang diciptakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebuah media pembelajaran yang membantu masyarakat umum dan pelajar untuk belajar sejarah serta bertambah maju dan luas tidak hanya dalam belajarnya tetapi sekaligus paham dan mampu dalam mengikuti proses perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Aplikasi android yang akan dibangun mengulas tentang persebaran agama dan kerajaan-kerajaan yang pernah berjaya pada masa lampau. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan mempermudah masyarakat umum maupun pelajar dalam mempelajari dan mendalami hal tersebut, serta untuk mengingatkan tentang apa saja yang telah terjadi dan membentuk kehidupan pada sekarang ini. Hasil dari pembuatan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pelajaran mengenai pentingnya sebuah sejarah untuk negara dan kehidupan di masa mendatang.

Kata Kunci : Sejarah, Aplikasi, Android, Agama, Kerajaan

ABSTRACT

History is knowledge of the dimensions of space and time traveling the country, with respect for the service of the heroes who have laid the foundation of the Indonesian state buildings and all forms of historical heritage, both objects and intangible. Thus forming a mindset to be aware of the history. Through observation of the socio-cultural conditions and a number of historical heritage that can be found today, users are invited to wade time line backwards to the past when the occurrence of events that underlie the formation of civilization behind socio-cultural and historical heritage. As well as the events that led to growing or shrinking of civilization so that a remaining today.

Technological developments also influence the development of innovation in the field of science. Technological advances made in education one of which is a medium of learning that helps the general public and students to learn the history and growing advanced and widely not only in learning but at the same time is able to understand and follow the process of the development of increasingly sophisticated technology.

Android application that will be built to review about the spread of religion and kingdoms that had triumphed in the past. This application was created with the aim of facilitating the general public as well as students in the study and explore it, as well as to remind about what has happened and shape life in the present. Results of the making of the application is expected to provide a history lesson about the importance for the country and life in the future.

Keywords: *History, Applications, Android, Religion, Kingdom*