

**PERANCANGAN APLIKASI QUIZ UNTUK PENGETAHUAN
POLITIK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Yoga Satriya

13.11.7155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN APLIKASI QUIZ UNTUK PENGETAHUAN

POLITIK BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yoga Satriya

13.11.7155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI QUIZ UNTUK PENGETAHUAN POLITIK BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Satriya

13.11.7155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Nila Feby Ruspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI QUIZ UNTUK PENGETAHUAN POLITIK BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Satriya

13.11.7155

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM.
NIK. 190302029



Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis diacu dalam naskah ini dan sebutkan daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Mei 2017



Yoga Satriya

NIM 13.11.7155

MOTTO

“Bahagia menikmati hidup dengan menerima keadaan yang ada. Barulah kita bisa berdiri dengan kepercayaan diri”

“Belajar adalah kunci dari mengembangkan potensi yang ada. Menjadikan seseorang yang akan terus berfikiran luas”

“Prinsip hidup yang dipegang tetaplah bisa berubah. Waktulah yang menentukan seiring berkembangnya diri seseorang”

”Tetap rendah hati walaupun dan dimanapun sesuatu yang besar menimpamu”

“Hidup ini untuk dijalani sama halnya dengan orang lain, cobaan sesuatu yang kita hadapi pastinya akan ada hikmah yang akan kita dapatkan. Sebagai manusia yang berproses kita nikmati saja waktu ini”

PERSEMBAHAN

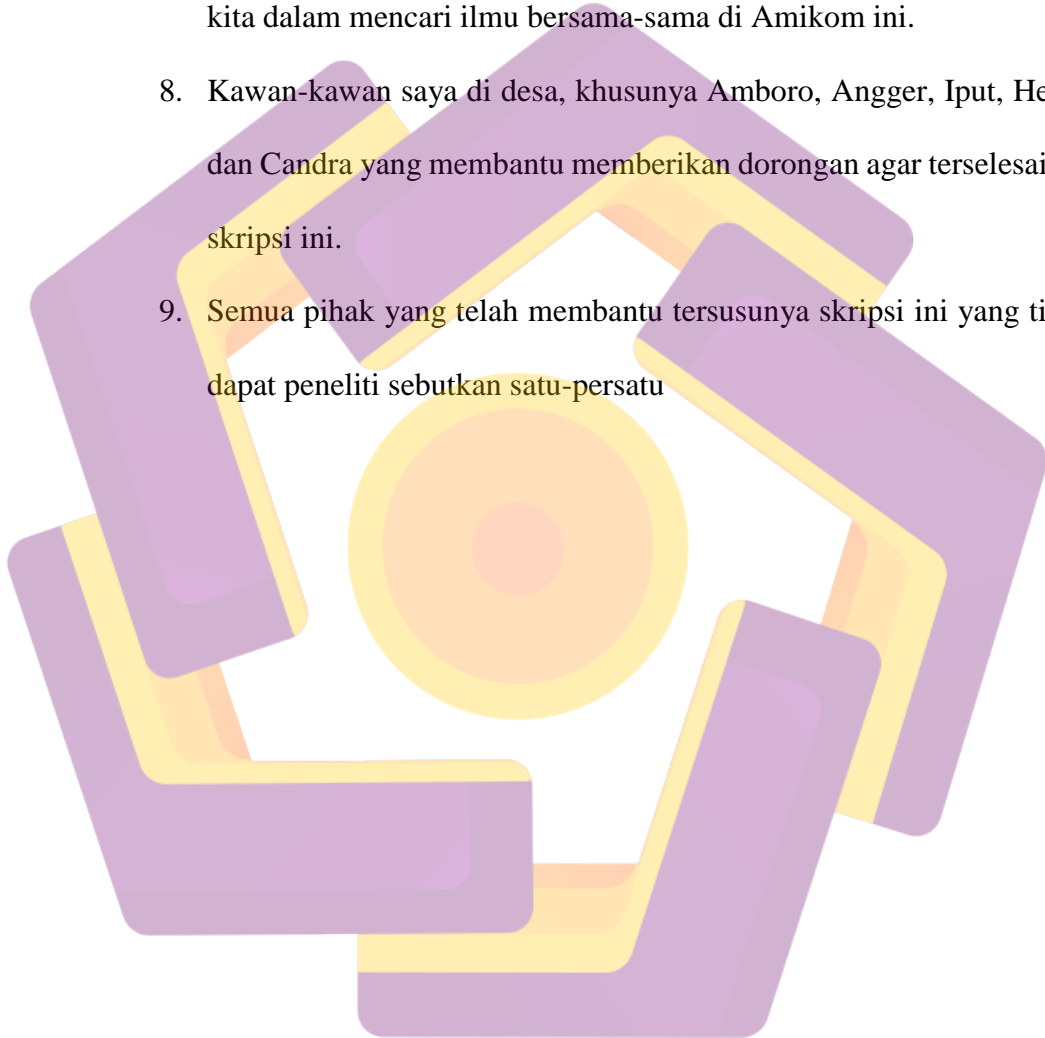
Alhamdulillahirobil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Peneliti mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Quiz Untuk Pengetahuan Politik Berbasis Android”** ini dengan baik.

Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, Bersyukur, trimakasih Ya Allah telah memberikan semangat dan kelancaran dalam segala proses yang ada dalam hidup hamba.
2. Kedua Orang Tua yang saya cintai, ibu Siti dan Bapak Tumijo yang telah memberikan dorongan semangat moral, materi, limpahan kasih sayang, dan do'a yang selalu menyertai setiap langkah ini.
3. Bu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs. yang telah membantu memberikan arahan bimbingan hingga akhirnya selesai pendadaran
4. Kawan saya Tommy dan Erol yang banyak membantu dalam memberikan masukan dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini hingga terselesaikan.
5. Alwi dan Rifqi trimakasih telah memberikan tempat kosnya buat persiapan pendadaran, Haqi dan Mang Rizky yang sangat membantu persiapan pendadaran trimakasih
6. Kepada grup Skripsi dan Kartun, Titis, Erol, Agil, Apiyal, Bangkit, Restu, Yudi dan Lee semoga ini menjadi dorongan semangat bagi

yang belum selesai dan semuanya semoga menjadi ikatan persaudaraan biarpun sudah tak sekelas dan sering berkumpul lagi

7. Kawan-kawan kelas saya 13-TI-06 Trimakasih banyak telah menjadi bagian dari keluarga besar. Waktu kita lalui suka duka tak terpisahkan kita dalam mencari ilmu bersama-sama di Amikom ini.
8. Kawan-kawan saya di desa, khususnya Amboro, Angger, Iput, Herdi, dan Candra yang membantu memberikan dorongan agar terselesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu tersusunya skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dari awal hingga akhir dalam pengerjaan Skripsi ini, peneliti menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, yang penulis butuhkan guna terselesaikan skripsi ini. Maka dari itu dalam kesempatan yang berharga ini, penulis ingin mengucapkan banyak trimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T selaku ketua jurusan Strata 1 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga ini bermanfaat bagi yang membacanya, dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna bagi pembaca dan bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Yogyakarta, 16 Mei 2017

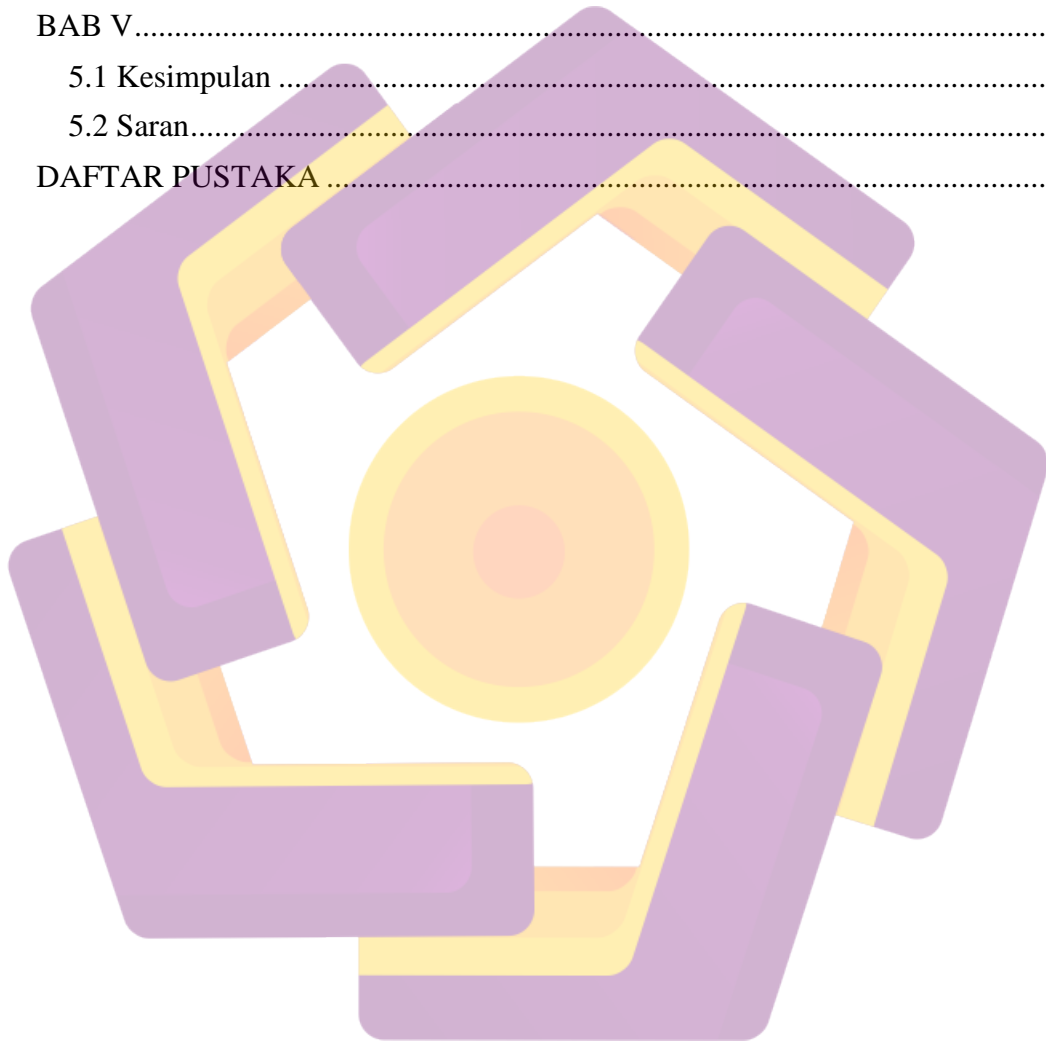
Yoga Satriya
13.11.7155

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	6
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Perancangan	11
2.2.2 Permainan (<i>Game</i>)	12
2.2.3 Definisi Kuis	13
2.2.4 Definisi Pengetahuan Politik.....	13
2.3 Metode Pengembangan Sistem	15
2.3.1 <i>System Development Lyfe Cycle</i> (SDLC).....	15

2.3.2 <i>Waterfall</i>	18
2.4 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	19
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.4.2 <i>Activity Diagram</i>	22
2.4.3 <i>Class Diagram</i>	23
2.4.4 <i>Sequence Diagram</i>	25
2.5 Konsep Basis Data	26
2.6 Java.....	27
2.7 Android	28
2.8 Android SDK	30
BAB III	31
3.1 Tinjauan Umum	31
3.2 Analisis Sistem.....	31
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	32
3.2.2 Analisis SWOT	32
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.2.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.3 Perancangan Sistem	40
3.3.1 <i>Gameplay</i>	40
3.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	46
3.3.3 <i>Activity Diagram</i>	46
3.3.4 <i>Class Diagram</i>	53
3.3.5 <i>Sequence Diagram</i>	54
3.3.6 Perancangan Basis Data	61
3.3.7 Rancangan <i>User Interface</i>	63
BAB IV	72
4.1 Implementasi <i>Database</i>	72
4.2 Implementasi Sistem	72
4.2.1 Implementasi dan Pembahasan Menu Utama	73
4.2.2 Implementasi dan Pembahasan Halaman Main	75
4.2.3 Implementasi dan Pembahasan Tampilan Identitas	77
4.2.4 Implementasi dan Pembahasan Tampilan Soal.....	79
4.2.5 Implementasi dan Pembahasan Tampilan Nilai	82
4.2.6 Implementasi dan Pembahasan Tampilan Daftar Peringkat	84

4.2.7 Implementasi dan Pembahasan Tampilan Peringkat.....	86
4.2.8 Implementasi dan Pembahasan Bantuan.....	87
4.2.9 Implementasi dan Pembahasan Tentang.....	88
4.2.10 Implementasi dan Pembahasan Keluar.....	89
4.3 Black Box Testing.....	90
4.4 Pemeliharaan Aplikasi.....	92
BAB V.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol dalam <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.2 Simbol dalam <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 2.3 Simbol dalam <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2.4 Simbol dalam <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>)	33
Tabel 3.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	34
Tabel 3.3 Analisis Peluang (<i>Opertunities</i>)	34
Tabel 3.4 Analisis Ancaman (<i>Threasts</i>)	35
Tabel 3.5 Spesifikasi Perangkat Lunak Laptop	37
Tabel 3.6 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop	38
Tabel 3.7 Struktur Tabel Soal	61
Tabel 3.8 Rancangan Struktur Tabel Nilai	62
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Black Box Testing	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i>	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart Gameplay</i> Main	40
Gambar 3.2 <i>Flowchart Gameplay</i> Peringkat	42
Gambar 3.3 <i>Flowchart Gameplay</i> Bantuan	43
Gambar 3.4 <i>Flowchart Gameplay</i> Tentang.....	44
Gambar 3.5 <i>Flowcart Gameplay</i> Keluar.....	45
Gambar 3.6 <i>Use Case Diagram</i>	46
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	47
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Main	47
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Sosial.....	48
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Budaya	48
Gambar 3.11 <i>Acitivity Diagram</i> Sejarah.....	49
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Negara	49
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Peringkat	50
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Bantuan.....	50
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Tentang.....	51
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Keluar.....	51
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Identitas	52
Gambar 3.18 <i>Acitivity Diagram</i> Soal.....	52
Gambar 3.19 <i>Acitivity Diagram</i> Nilai.....	53
Gambar 3.20 <i>Class Diagram</i>	54
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	55
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Main	55
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Budaya.....	56
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Budaya.....	56
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Sejarah.....	57
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Negara	57
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram</i> Peringkat	58
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram</i> Bantuan	58

Gambar 3.29 <i>Sequence</i> Diagram Tentang.....	59
Gambar 3.30 <i>Sequence</i> Diagram Keluar.....	59
Gambar 3.31 <i>Sequence</i> Diagram Identitas.....	60
Gambar 3.32 <i>Sequence</i> Diagram Soal.....	60
Gambar 3.33 <i>Sequence</i> Diagram Nilai.....	61
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Menu Utama.....	63
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Main.....	64
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Identitas.....	65
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Soal.....	66
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Daftar Peringkat.....	67
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Peringkat.....	68
Gambar 3.40 Rancangan Halaman Bantuan.....	69
Gambar 3.41 Rancangan Halaman Tentang.....	70
Gambar 3.42 Rancangan Halaman Keluar.....	71
Gambar 4.1 <i>Sorce Code</i> Database Tabel Nilai dan Tabel Soal.....	72
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.3 <i>Sorce Code</i> Menu Utama.....	74
Gambar 4.4 Tampilan Main.....	75
Gambar 4.5 <i>Sorce Code</i> Main.....	76
Gambar 4.6 Tampilan Identitas.....	77
Gambar 4.7 <i>Sorce Code</i> Identitas.....	78
Gambar 4.8 Tampilan Soal.....	79
Gambar 4.9 <i>Sorce Code</i> Soal.....	80
Gambar 4.10 Tampilan Nilai.....	82
Gambar 4.11 <i>Sorce Code</i> Nilai.....	83
Gambar 4.12 Tampilan Daftar Peringkat.....	84
Gambar 4.13 <i>Sorce Code</i> Daftar Peringkat.....	85
Gambar 4.14 Tampilan Peringkat.....	86
Gambar 4.15 <i>Sorce Code</i> Peringkat.....	87
Gambar 4.16 Tampilan Bantuan.....	87
Gambar 4.17 <i>Sorce Code</i> Bantuan.....	88

Gambar 4.18 Tampilan Tentang	88
Gambar 4.19 <i>Sorce Code</i> Tentang	89
Gambar 4.20 Tampilan Keluar.....	89
Gambar 4.21 <i>Sorce Code</i> Keluar	90



INTISARI

Perkembangan teknologi sekarang globalisasi, banyak menunjukkan kemajuan diberbagai sektor yang sangat pesat. Dibidang informatika *software* menjadi ajang para pengembang dalam mengembangkan aplikasi, yang berfungsi sebagai media pembelajaran, hiburan dan permainan. Dalam perkembangan software membantu dalam penggunaan *smartphone*, sistem operasi yang mendukung salah satunya android, dengan platform terbuka pengembang dibebaskan untuk mengembangkam atau menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Penggunaan *smartphone* diindonesia yang bersistem operasi android sangatlah tinggi, sisi *negatif* dari tingginya penggunaan *smartphone* android adalah mahasiswa tertarik dengan bermain games yang kurang edukatif, pada *smartphone* mereka. Mahasiswa sebagai golongan terdidik yang mampu mengenyam pendidikan tinggi, Predikat tersebut tentunya dapat diartikan bahwa mahasiswa merupakan kaum intelektual, yang mempunyai basis ilmu yang kuat sesuai jurusan masing-masing mahasiswa.

Hingga sekarang masih banyak mahasiswa yang tidak peduli dengan politik sosial, menjadi konsumsi mereka sehari-hari dari berita maupun kehidupan lingkungan, Mahasiswa hendaknya merubah *mindset* idealis dan realistik, menciptakan politik yang positif, generasi penerus bangsa yang menjaga keutuhan NKRI. Edukasi mengenai pengetahuan politik sangat perlu dilakukan, dengan minat mahasiswa yang tinggi terhadap permainan *smartphone*, diperlukan kombinasi antara pembelajaran politik dan permainan *smartphone*. Dengan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan aplikasi quiz pengetahuan politik berbasis android.

Kata kunci : Aplikasi Quiz Pengetahuan Politik Berbasis Android

ABSTRACT

Technological developments now globalization, many showed progress in various sectors very rapidly. In the field of informatics software becomes the arena developers in developing applications, which function as a medium of learning, entertainment and games. In the development of software help in the use of smartphones, an operating system that supports one of these android, with the open platform developer is freed to develop or create their own applications.

The use of smartphones in Indonesia was android-powered devices is very high, the negative side of the high use of the android smartphone is a student interested in playing games that are educational, less on their smartphone. Students as the well-educated who are capable of pursuing higher education, Graduated the course may imply that it is the intellectuals, University students who have a strong science base fits majors each student.

Up to now there are still many students who are not concerned with social politics, into their daily consumption of news or life environment, Students should be idealistic and realistic mindset change, creating a positive politics, the next generation of Nations that maintain the integrity of NKRI. Education about political science is very necessary, with interest high students to the game smartphone, it takes a combination of politics and learning the game of smartphones. The problem with researchers developing applications android-based political knowledge quiz.

Keywords : Applications Android Political Knowledge Quiz