

TUGAS AKHIR

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID



Oleh :

Achmad Zubaidi

1461700202

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022**

Halaman sengaja dikosongkan

FINAL PROJECT
Indonesian Independence Based History Learning Application
Based On Android

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of
Sarjana Komputer at Informatics Department



By :
Achmad Zubaidi
1461700202

INFORMATICS DEPERMENT
FACULTY ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022

Halaman sengaja dikosongkan

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Achmad Zubaidi
NBI : 1461700202
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : **APLIKASI SEJARAH KEMERDEKAAN
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

Mengetahui/Menyetujui
Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Muaffaq A. Jani. M. Eng
NPP: 20450.00.0515

Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Dr. Ir. Sajiyo, M. Kes., IPU
NPP : 20410.90.0197

Ketua Program Studi
Teknik Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Aidil Primasetya, S. ST., MT.
NPP : 20460.94.0401

Halaman sengaja dikosongkan

PERYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertadatangan di bawah ini

Nama : Achmad Zubaidi

NBI 1461700202

Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis
Android

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik karya orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non - material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola, dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan atau paksaan dari pihak maupun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia di proses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaaan.

Surabaya, 05 Mei 2022



Achmad Zubaidi

1461700202

Halaman sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan Tugas Akhir yang berjudul :

“APLIKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID”

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Teruntuk Ibu Jamilah dan Bapak Hasim selaku orang tua serta Yayuk WIndarti dan Syaiful Abidin selaku kakak kandung saya yang telah berjuang dan memberi dukungan baik secara material maupun moral saya sampai sejauh ini
2. Bapak Dr.Ir. Muaffaq A.Jani M.Eng Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberi arahan dalam pembuatan tugas akhir ini hingga selesai.
3. Bapak Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA., selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
4. Bapak Dr. Ir. Sajiyo, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Bapak Aidil Primasetya Armin,S.ST.,MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
6. Nur Kumala Devi selaku sahabat petualang yang dulu menemani penulis berkelana dan membahagiakan penulis di masa-masanya
7. Kakak DD selaku penyemangat serta teman-teman seperjuangan Teknik Informatika Angkatan 2017, Moch Adam Hamdani , Ananda Primaswara, Junenho Susanto Putra, Alief Robiansyah, Sulthan Raka yang selalu memberikan semangat dan berjuang bersama dalam mengerjakan tugas kuliah.

Akhir kata, penulis berharap agar segala kebaikan semua pihak yang telah membantu senantiasa dalam lindungan Tuhan yang Maha Esa. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Halaman sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama : : Achmad Zubaidi
Program Studi : Teknik informatika
Judul : Aplikasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android

Semakin populer cerita budaya asing yang telah masuk ke Indonesia berdampak pada semakin menghilangnya cerita-cerita sejarah di kalangan masyarakat terutama di lingkungan anak-anak maupun siswa Indonesia. Dalam hal ini, anak-anak seringkali menganggap bahwa cerita sejarah hanya ada di dalam media berbentuk buku cerita, sehingga apabila dibaca terus menerus tentunya akan membuat anak merasa bosan. Sehingga kurang mengetahui cerita sejarah yang ada. Studi ini memanfaatkan keunggulan dari android untuk menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia cerita sejarah kemerdekaan. Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan metode observasi. adapun software yang digunakan adalah unity. Teknik pengujian yang digunakan black box testing, berdasarkan pengujian yang telah dilakukan bahwa aplikasi sejarah kemerdekaan indonesia berbasis android layak dan sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

Kata Kunci : Android , Cerita Sejarah

Halaman sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Name : Achmad Zubaidi
Department : Informatics
Title : Indonesian Independence History Application Based On Android

The increasing popularity of foreign cultural stories that have entered Indonesia has an impact on the scarcity of historical stories among the community, especially among Indonesian children and students. In this case, children often assume that folk tales only exist in the media in the form of story books, so that if they are read continuously, they will certainly make children feel bored. So they don't know much about history. This study utilizes the advantages of android to produce a multimedia learning application for the history of independence. In collecting data the author uses the method of observation and interviews. The software used is Unity. The testing technique used is black box testing, based on the tests that have been carried out that the android-based Indonesian independence history application is feasible and in accordance with the required functions.

Keywords: Android, Historical Stories

Halaman sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TA	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Perumusan Masalah	2
I.3. Tujuan Penelitian	2
I.4. Manfaat penelitian	3
I.5. Batasan Masalah	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Pengertian Cerita Sejarah	6
2.3. Pengertian Permainan (Game).....	6
2.4. Game Edukatif	8
2.5. Media Pembelajaran	9
2.6. Pengertian Pembelajaran	9
2.7. Pengertian Android dan Perkembangan Android	11
2.8. Unity	12
2.9. Metode UML (Unified Modelling Language)	14
2.9. Artifact UML	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Metode pengumpulan Sistem	21

3.2	Desain Sistem.....	22
3.3.	Use Case Diagram.....	23
3.4.	Sequence Diagram.....	25
3.5.	Activity Diagram.....	30
3.6.	Desain Interface Aplikasi	34
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Hasil Implementasi Desain Aplikasi	40
4.2	Pengujian Aplikasi	47
4.3	Analisis Pengguna.....	58
BAB V	<i>PENUTUP</i>.....	61
DAFTAR	PUSTAKA.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo android	11
Gambar 2. 2 Garis besar arsitektur android	12
Gambar 2. 3 Tampilan awal unity	13
Gambar 2. 4 Lingkungan kerja unity	13
Gambar 2. 5 Simbol pada use case diagram	17
Gambar 2. 6 Simbol dari sequence diagram	18
Gambar 2. 7 Simbol dari activity diagram.....	19
Gambar 3. 1 Desain Sistem	23
Gambar 3. 2 Use case diagram aplikasi	24
Gambar 3. 3 Sequence diagram pilih menu utama.....	26
Gambar 3. 4 Sequence diagram pilih menu daftar tokoh.....	27
Gambar 3. 5 Sequence diagram pilih menu daftar sejarah.....	28
Gambar 3. 6 Sequence diagram menu permainan.....	29
Gambar 3. 7 Sequence diagram menu tentang aplikasi.....	30
Gambar 3. 8 Activity diagram daftar tokoh.....	31
Gambar 3. 9 Activity diagram daftar menu cerita sejarah	32
Gambar 3. 10 Activity diagram menu permainan	33
Gambar 3. 11 Diagram menu tentang aplikasi.....	34
Gambar 3. 12 Tampilan menu splash screen	35
Gambar 3. 13 Tampilan menu utama.....	35
Gambar 3. 14 Tampilan menu tokoh	36
Gambar 3. 15 Tampilan menu detail tokoh	37
Gambar 3. 16 Tampilan menu cerita sejarah	37
Gambar 3. 17 Tampilan menu detail sejarah	37
Gambar 3. 18 Tampilan menu permainan.....	38
Gambar 3. 19 Tampilan menu tentang aplikasi	38
Gambar 4. 1 Splashscreen	40
Gambar 4. 2 Menu utama	41
Gambar 4. 3 Daftar tokoh.....	42
Gambar 4. 4 Halaman isi tokoh.....	42
Gambar 4. 5 Menu Sejarah.....	43
Gambar 4. 6 Menu isi cerita sejarah	43
Gambar 4. 7 Menu permainan	44
Gambar 4. 8 Jika jawaban user benar	44
Gambar 4. 9 Jika jawaban user salah.....	45
Gambar 4. 10 Nilai akhir quiz	45
Gambar 4. 11 Cuplikan Hadiah Ketika Menjawab Pertanyaan.....	46

Gambar 4. 12 Tentang Aplikasi	46
Gambar 4. 13 Pengujian splash screen/halaman tampilan awal	50
Gambar 4. 14 Hasil Pengujian menu utama	51
Gambar 4. 15 Hasil pengujian menu tokoh.....	51
Gambar 4. 16 Hasil Pengujian isi dari tampilan menu tokoh	52
Gambar 4. 17 Hasil pengujian menu cerita sejarah	53
Gambar 4. 18 Hasil pengujian tampilan isi dari menu cerita sejarah	54
Gambar 4. 19 Hasil pengujian menu permainan	54
Gambar 4. 20 Hasil pengujian menu tentang aplikasi	55
Gambar 4. 21 Pengujian tombol pengaturan volume	56
Gambar 4. 22 Pengujian tombol pengaturan kembali	57
Gambar 4. 23 Hasil pengujian menu keluar	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Proses Bisnis Aplikasi Pembelajaran Cerita wayang	24
Tabel 4. 1 Pengujian aplikasi.....	47
Tabel 4. 2 Pengujian splash screen/halaman tampilan awal.....	50
Tabel 4. 3 pengujian menu utama.....	50
Tabel 4. 4 Pengujian menu tokoh	51
Tabel 4. 5 Pengujian isi dari tampilan menu tokoh.....	52
Tabel 4. 6 Pengujian menu sejarah.....	53
Tabel 4. 7 Pengujian tampilan isi dari menu sejarah	53
Tabel 4. 8 Pengujian menu permainan.....	54
Tabel 4. 9 Pengujian menu tentang aplikasi	55
Tabel 4. 10 Pengujian tombol pengaturan volume.....	56
Tabel 4. 11 Pengujian menu kembali/tombol kembali.....	56
Tabel 4. 12 Pengujian menu keluar	57
Tabel 4. 13 Hasil kuesioner user terhadap aplikasi.....	58

