

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

by Achmad Zubaidi

Submission date: 18-Jul-2022 01:45PM (UTC+0700)

Submission ID: 1872036344

File name: Teknik_Informatika_1461700202_Achmad_Zubaidi.pdf (515.26K)

Word count: 1181

Character count: 7228

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

Achmad Zubaidi

7

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945

Email: Ejubaja@gmail.com

ABSTRAK

Meningkatnya popularitas budaya asing masuk ke Indonesia berdampak kepada hilangnya cerita sejarah di kalangan masyarakat, yang paling utama di kalangan anak-anak dan pelajar. Anak-anak sering beranggapan cerita sejarah hanya ada di media novel, sehingga jika dibaca secara berulang tentu akan membuat pembaca bosan. Jadi mereka tidak tahu banyak tentang sejarah. Penelitian ini memanfaatkan keunggulan Android untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran interaktif untuk media sejarah kemerdekaan. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi. Adapun program yang digunakan adalah solidaritas. Teknik pengujian yang digunakan adalah pengujian blackbox, berdasar pengujian yang dilakukan bahwa aplikasi sejarah kemerdekaan Indonesia berbasis android ini layak dan sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

Kata kunci : Android, Riwayat Cerita

1. Pendahuluan

Banyak budaya mancanegara yang masuk ke negeri ini, contohnya makanan, pakaian, gaya hidup, bahkan novel anak. Terlihat dari banyaknya anak Indonesia lebih mengenal cerita seperti, Sleeping Beauty, Pinocchio, Boruto, Naruto S, Symbol dan lain yang lebih sering muncul di layar TV daripada riwayat sejarah yang merupakan warisan negara kita.

Semakin populernya budaya mancanegara yang masuk ke Indonesia berdampak pada kelangkaan Riwayat sejarah pada masyarakat, khususnya kalangan anak Indonesia. Dalam hal ini, pelajar sering beranggapan bahwa riwayat sejarah hanya berupa bentuk novel, sehingga jika dibaca berulang akan membuat pembaca bosan. Banyak pelajar jaman saat ini menggunakan barang elektronik contohnya handphone dan PC daripada membaca novel terutama novel riwayat sejarah.

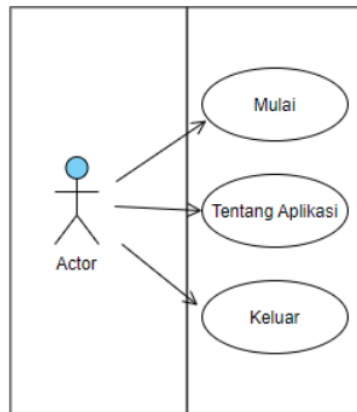
Berdasarkan uraian di atas, dan mengangkat judul “APLIKASI SEJARAH INDONESIA BERBASIS ANDROID”.

Karya tersebut dibuat bertujuan untuk menyajikan media baca untuk pelajar khususnya cerita sejarah Indonesia berupa sebuah aplikasi portable. Karya tersebut disajikan untuk media baca pelajar dengan cerita perjuangan bangsa, serta bertujuan untuk media belajar melalui riwayat pahlawan bagi siswa melalui narasi dan struktur individual disesuaikan organisasi yang disusun dalam cerita, selain itu cerita sejarah memiliki nilai luhur, budaya dan pendidikan di Indonesia. Di akhir cerita yang menarik dari karya tersebut adalah menyajikan riwayat sejarah dalam aplikasi portabel, menggunakan panggung Android dengan cerita dan gambar menarik, juga ditampilkan dalam struktur dan lisan individual sebagai media pendidikan sejarah untuk siswa.

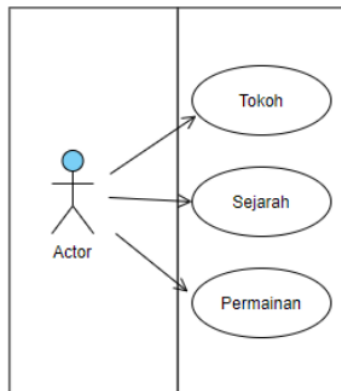
2. Metode Penelitian

2.1. UseCase Diagram

Usecase gambaran sebuah interaksi antara user dengan aplikasi.



Splash screen Usecase



Usecase menu mulai

2.2. Perancangan Alur

Yaitu dimulainya berjalannya aplikasi sampai akhir.

- a) Saat user membuka aplikasi, maka aplikasi akan menampilkan 3 menu

utama yaitu Menu Mulai, Menu Tentang Aplikasi, dan Menu Keluar

- b) User Menekan tombol mulai dan aplikasi akan menampilkan 3 menu yaitu Menu Tokoh, Menu Sejarah, dan Menu Permainan.
- c) Ketika User menekan Menu Sejarah maka aplikasi akan menampilkan beberapa tokoh sekaligus riwayat dari tokoh tersebut
- d) Ketika User memilih Menu Sejarah, maka aplikasi akan menampilkan beberapa Cerita Sejarah di Indonesia
- e) Ketika user memilih menu permainan, maka aplikasi akan menampilkan fitur soal tanya jawab yang nantinya akan dijawab oleh user. Setelah user selesai menjawab soal yang diberikan oleh aplikasi, kemudian aplikasi akan menampilkan hadiah video dokumentasi sejarah

2.3. Skema Pengujian

Skema uji untuk memastikan tiap tahap sesuai eksposisi yang ditentukan dalam uji sistem. Berikut adalah tahapan alur oleh eksposisi dalam tahap uji.

2.3.1. Buka Aplikasi

- a) User membuka aplikasi di android dan aplikasi menunjukkan menu splash screen.

2.3.2. Menu Splash Screen

- Menu Mulai
 - a) Aplikasi Menampilkan 3 menu yaitu Menu Tokoh, Menu Sejarah, Menu Permainan
- Menu Tentang Aplikasi
 - a) Aplikasi menampilkan informasi pembuat aplikasi dan tujuan pembuatan aplikasi
- Menu Keluar
 - a) Aplikasi menjalankan perintah untuk

menutup aplikasi

2.3.3. Menu Tokoh

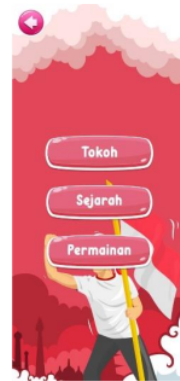
a) Aplikasi menampilkan beberapa tokoh dan riwayat cerita dari tokoh tersebut.

2.3.4. Menu Sejarah

a) Aplikasi menampilkan beberapa cerita sejarah yang disediakan oleh aplikasi.

2.3.5. Menu Permainan

a) Aplikasi menampilkan fitur soal tanya jawab yang nantinya dijawab oleh user, ketika user selesai menjawab soal tersebut. Maka aplikasi akan menampilkan hadiah cuplikan video dokumentasi tentang sejarah.



2.4. Pengujian Aplikasi

Pada pembahasan bab ini adalah membahas tentang system pengujian aplikasi.

2.4.1 Splash Screen

Tampilan *splash screen* pada aplikasi menampilkan *Menu Mulai*, *Menu Tentang Aplikasi* dan *Menu Keluar*.



2.4.2 Menu Mulai

Tampilan *Menu Mulai*. Yaitu aplikasi menampilkan 3 menu yaitu *Menu Tokoh*, *Menu Sejarah*, dan *Menu Permainan*.

2.4.3 Menu Tokoh

Tampilan *Menu tokoh* yaitu aplikasi akan menampilkan beberapa nama tokoh dan juga riwayat perjuangan tokoh tersebut.



2.4.4 Menu Sejarah

Tampilan *Menu Sejarah* yaitu aplikasi menampilkan beberapa cerita atau peristiwa sejarah perjuangan.



5

3. Hasil Dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil serta pembahasan pada Aplikasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Web tersebut

3.3.1 Menu Splash Screen

a) Tabel pengujian *Menu Splash Screen*

Yang di uji	Yang diharapkan	Hasil
Splash Screen/ Halaman tampilan awal	Splash Screen/ Halaman tampilan awal berhasil di buka	Berhasil

3.3.2 Menu Mulai

a) Tabel Pengujian *Menu Mulai*

Yang di uji	Yang di harapkan	Berhasil
Menu Utama	Menu utama dapat muncul saat user memilih menu mulai	Berhasil

3.3.3 Menu Tokoh

a) Tabel pengujian *Menu Tokoh*

Yang di uji	Yang di harapkan	Hasil
Menu Karakter	Menu tokoh dapat terbuka saat user memilih menu tokoh	Berhasil

3.3.4 Menu Sejarah

a) Tabel pengujian *Menu Sejarah*

Yang di uji	Yang diharapkan	Hasil
Menu Sejarah	Menu sejarah dapat terbuka saat user memilih menu sejarah	Berhasil

3.3.5 Menu Permainan

a) Tabel pengujian *Menu Permainan*

Yang di uji	Yang diharapkan	Hasil
Menu permainan	Saat user memilih menu permainan, menu permainan terbuka dan menampilkan hadiah cuplikan	Berhasil

3.3.6 Menu Tentang Aplikasi

a) Tabel Pengujian *Tentang Aplikasi*

Yang di uji	Yang di harapkan	Hasil
Menu tentang aplikasi	Saat user memilih menu tentang aplikasi, menu tentang aplikasi dapat di buka dan memberi info tentang aplikasi	Berhasil

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Penggunaan Aplikasi yang berjudul " Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android " telah menghasilkan kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android pada Android dapat dijalankan dengan baik.
2. Penggunaan fitur utama (karakter, sejarah,permainan) dapat dijalankan dengan baik.
3. Aplikasi bermanfaat sebagai media belajar terbukti pada saat uji coba kepada pengguna,terjadi peningkatan pemahaman user terhadap cerita sejarah setelah menggunakan aplikasi.
4. Aplikasi ini berjalan sesuai tujuan yang diharapkan, yaitu menjadi media belajar bagi anak-anak dan siswa khususnya cerita sejarah
5. Siswa lebih memilih pertunjukan kolosal daripada dokumentasi video. Yang notabene merupakan pertunjukan kolosal yang hanya ditampilkan setahun sekali.
6. Anak menyukai jalan cerita yang mencerminkan semangat kepahlawanan, senang membantu, baik hati, dan pantang menyerah sehingga dapat menjadi panutan

5. Daftar Pustaka

- [1] Prasetyo, Anggi Dimas dkk. *Aplikasi Pengenalan Sejarah Indonesia Berbasis Android*, Skripsi. Tidak Diterbitkan, Program Studi Informatika Universitas Indraprasta PGRI. Jakarta,2020.
- [2] Asmiatus, Putri A.N. *Belajar Menggunakan Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Depublish
- [3] Apriatama, David. *Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android*, Skripsi. Tidak Diterbitkan, Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer. Yogyakarta,2014.
- [4] Lidya, Jhon, Gerlan. *Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android*. Universitas Citra Bangsa. Nusa Tenggara Timur,2021.
- [5] B. Djo and H. Suhendi, “Perancangan Game Tambang Batu Bara Menggunakan Scirra Construct 2 Di Pt. Aluna Kusumah Lestari,” eProsiding Tek. Inform., vol. 2, no. 1, pp. 307–312, 2021.
- [6] D. Tresnawati and L. Fitriani, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Pahlawan Wanita Indonesia Berbasis Android,” J. Algoritm., vol. 17, no. 1, pp. 98–103, doi: 10.33364/algoritma/v.17-1.98,2021.
- [7] J. Hendrawan and I. D. Perwitasari, “Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android,” J. Teknol. Inf., vol. 3, no. 1, p. 34, doi: 10.36294/jurti.v3i1.685,2018.

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.jurnal.stmik-yadika.ac.id Internet Source	2%
2	sttgarut.ac.id Internet Source	2%
3	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	1%
4	ejurnal.dipanegara.ac.id Internet Source	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	Rizqi Sukma Kharisma, Muhammad Aziz Fatchu Rachman. "PEMBUATAN APLIKASI NOTES MENGGUNAKAN ALGORITMA KRIPTOGRAFI POLYALPHABETIC SUBSTITUTION CIPHER KOMBINASI KODE ASCII DAN OPERASI XOR BERBASIS ANDROID", Respati, 2017 Publication	1%

7

Internet Source

1 %

8

jurnal.una.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off