

**APLIKASI PEMBELAJARAN HUKUM PIDANA
UMUM UNTUK GENERASI MUDA *BERBASIS*
*ANDROID***

SKRIPSI



**Oleh:
IRWANDI
160210213**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

**APLIKASI PEMBELAJARAN HUKUM PIDANA
UMUM UNTUK GENERASI MUDA *BERBASIS*
*ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
IRWANDI
160210213**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2020**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : IRWANDI
NPM : 160210213
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda Berbasis Android

Adalah hasil karya sendiri bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah “Aplikasi *Game* Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda *Berbasis Android*” ini tidak terdapat kerja ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah “Aplikasi *Game* Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda *Berbasis Android*” ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah” Aplikasi *Game* Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda *Berbasis Android*” ini digugurkan dan sarjana komputer yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 25 Agustus 2020



IRWANDI
160210213

**APLIKASI PEMBELAJARAN HUKUM PIDANA
UMUM UNTUK GENERASI MUDA *BERBASIS*
*ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh:
IRWANDI
160210213**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 25 Agustus 2020



**Sestri Novia Rizki, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Hukum adalah suatu peraturan yang berupa norma yang dibuat dengan bertujuan untuk mengatur perilaku setiap manusia contohnya menjaga ketertiban, keadilan, dan mencegah terjadinya kekacauan. Generasi muda saat ini sangat kurangnya ilmu pengetahuan tentang hukum, Pembelajaran hukum adalah pelajaran yang cukup sulit dipahami dan membosankan dan juga Ilmu pengetahuan hukum ini dianggap rendah dan banyak yang melanggar atau menentang hukum, Generasi muda sekarang ini lebih sering bermain *smartphone* dari pada membaca Buku tentang Hukum yang begitu tebal. Sehingga mereka lebih tertarik mempelajari hukum dengan media pembelajaran *berbasis android*. Aplikasi *Game* juga bertujuan untuk mengisi waktu luang atau waktu istirahat. Selain untuk hiburan atau kesenangan *game* juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan, kecerdasan dalam mengatasi suatu permasalahan yang ditemukan didalam sebuah permainan. Selain dikarenakan *game* ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, *game* ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian generasi muda untuk terus belajar tentang Hukum khususnya pada kasus pencurian Aplikasi *game* dibuat dan dirancang dengan tujuan agar generasi muda lebih senang belajar hukum pada kasus pencurian dengan media pembelajaran *game*. Penyusunan pada penelitian ini dalam membuat *game* dengan metode *waterfall* (*Reqriutment, Design, Implementation, Verification* dan *Maintenance*) dan untk menganalisis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* diantaranya *UseCase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*. *Game* pembelajaran sendiri akan dikembangkan *berbasis android* atau ditujukan untuk pengguna *mobile/Smartphone*. *Game* ini dimainkan oleh satu orang pada *game* ini terdapat beberapa *Theory* dan *Quis*. Berdasarkan hasil pengujian *Game* Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda *Berbasis Android* menggunakan *software Construct 2* bahwa aplikasi *game* ini sudah dapat dimasukan pada *smartphone* dengansistem operasi minimum *android*.

Kata Kunci: Hukum, *Game, Unified Modeling Language, Waterfall, Android*

ABSTRACT

Law is a rule that is a norm made by aiming to regulate every human behavior for example keeping order, fairness, and preventing chaos. Today's young generation is very lack of science about the law, legal learning is a fairly elusive and boring lesson and also the science of law is considered low and many are violating or defying the law, younger generations nowadays smore often play smartphones than on reading books about the law that is so thick. So they are more interested in learning the law with Android based learning media. Game application also aims to fill free time or rest time. In addition to entertainment or pleasure games also serve as learning media and can hone skills, intelligence in overcoming a problem found in a game. Besides because this game combines the learning and playing side, this game can also be used to attract the attention of the younger generation to continue to learn about the law, especially in the case of theft game application created and designed with the aim that the generation of easily more pleased to learn law on the case of theft with learning media games. The preparation of this research in making games with waterfall method (Reqriutment, Design, Implementation, Verification and Maintenance) and to analyze using Unified Modeling Language, including UseCase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram. The learning games themselves will be developed based on Android or intended for mobile/Smartphone users. This game is played by one person in this game there are several Theory and quiz. Based on the test results of the general criminal law Learning games for Android based youth using CONSTRUCT 2 software that this Game application can be inserted on smartphones with the minimum operating system Android.

Keyword: *Law, Game, Unified Modeling Language, Waterfall, Android*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh darisempurna. Karena itu, kritikdan saran akan senantiasa peneliti terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer.
3. Bapak Andi Maslan, S.Kom., M.SI. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika,
4. Ibu Sestri Novia Rizki, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Ibu Anggia Dasa Putri , S.Kom., M.Kom.Selaku Pembimbing Akademik selama penulis menempuh jenjang pendidikan di Universitas Puter Batam
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
7. Orang Tua dan Keluarga yang di cintai selalu memberikan dukungan dan nasehat penuh kepada penulis.
8. Rekan kerja penulis, dikantor Kejaksaan Negeri Batam yang telah memberikan dan arahan dalam penyelesaian Skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan, arahan dan saling berbagi ilmu serta bertukar pikiran dalam penyelesaian Skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa/i Universitas Putera Batam Tiban yang turut memberikan dukungan dan doa.
11. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 25 Agustus 2020



IRWANDI
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teori dasar.....	9
2.1.1 <i>Game</i>	9
2.1.2 <i>Game</i> pembelajaran.....	11
2.1.3 Hukum Pidana Umum.....	13
2.1.4 <i>Android</i>	15
2.2 Teori khusus	17
2.2.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	17
2.2.2 <i>Software</i> pendukung	25
2.3 Penelitian terdahulu.....	29
2.4 Kerangka pemikiran	34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian.....	36
3.2	Pengumpulan data	39
3.3	Alur Atau Proses Perancangan Sistem	40
3.3.1	Metode <i>Waterfall</i>	40
3.3.2	<i>Design Unified modelingLanguage (UML)</i>	43
3.3.3	<i>Design</i> Rancangan Aplikasi	51
3.4	Operasi <i>Variabel</i>	56
3.5	Metode Pengujian <i>system</i>	57
3.6	Lokasi dan Jadwal Penelitian	70
3.6.1	Lokasi penelitian	70
3.6.1	Jadwal Penelitian.....	70

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	72
4.1.1	Mengimplementasi Sistem	72
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	Pengujian Oleh Generasi Muda.....	80
4.2.2	Pengugujian Oleh Jaksa Penuntut Umum	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpuln.....	84
5.2	Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pendukung Penelitian

Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo <i>android</i>	16
Gambar 2. 2 Gambar <i>Photo shop</i>	25
Gambar 2. 3 Tampilan logo <i>Web 2 APK builder</i>	25
Gambar 2. 4 Tampilan awal <i>Web 2 APK builder</i>	26
Gambar 2. 5 Gambar <i>Start UML</i>	26
Gambar 2. 6 Gambar <i>Construct 2</i>	27
Gambar 2. 7 Gambar Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	28
Gambar 3. 1 Gambar desain penelitian	36
Gambar 3. 2 Gambar Metode <i>Waterfall</i>	41
Gambar 3. 3 Gambar <i>UseCase</i> diagram	43
Gambar 3. 4 Gambar <i>Activity</i> diagram <i>Menu Play</i>	44
Gambar 3. 5 Gambar <i>Activity</i> diagram <i>Menu About</i>	45
Gambar 3. 6 Gambar <i>Activity</i> diagram <i>Menu Theory</i>	46
Gambar 3. 7 Gambar <i>Squence</i> diagram untuk <i>Menu Play</i>	47
Gambar 3. 8 Gambar <i>Squence</i> diagram untuk <i>Menu About</i>	48
Gambar 3. 9 Gambar <i>Squence</i> diagram untuk <i>Menu Theory</i>	49
Gambar 3. 10 Gambar <i>Class</i> diagram	50
Gambar 3. 11 Gambar <i>Menu Awal</i>	51
Gambar 3. 12 Gambar <i>Menu Game</i>	52
Gambar 3. 13 Gambar <i>Menu About</i>	52
Gambar 3. 14 Gambar <i>Menu Theory</i>	53
Gambar 3. 15 Gambar <i>Menu Theory</i> Hukum	53
Gambar 3. 16 Gambar <i>Menu Theory</i> Pencurian	54
Gambar 3. 17 Gambar <i>Menu Play</i>	54
Gambar 3. 18 Gambar <i>Menu Quis</i>	55
Gambar 3. 19 Gambar <i>Menu Jawaban Salah</i>	55
Gambar 3. 20 Gambar <i>Menu Finish</i>	56
Gambar 3. 21 Gambar Lokasi Penelitian.....	70
Gambar 4. 1 Gambar Penampilan <i>Menu Awal</i>	73
Gambar 4. 2 Gambar Penampilan <i>Menu Game</i>	73
Gambar 4. 3 Gambar Penampilan <i>Menu About</i>	74
Gambar 4. 4 Gambar Penampilan <i>Menu Theory</i>	75
Gambar 4. 5 Gambar Penampilan <i>Menu Theory</i> Hukum	75
Gambar 4. 6 Gambar Penampilan <i>Menu Theory</i> Pencurian	76
Gambar 4. 7 Gambar Penampilan <i>Menu Play</i>	77
Gambar 4. 8 Gambar Penampilan <i>Menu Quis</i>	77
Gambar 4. 9 Gambar Penampilan <i>Menu Jawaban Salah</i>	78
Gambar 4. 10 Gambar Penampilan <i>Menu Finish</i>	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel <i>Versi android</i>	16
Tabel 2. 2 Tabel <i>usecase</i> diagram	19
Tabel 2. 3 Tabel <i>Squence</i> diagram	21
Tabel 2. 4 Tabel <i>Activity</i> diagram.....	23
Tabel 2. 5 Tabel <i>class</i> diagram.....	24
Tabel 2. 7 Tabel Kerangka Pemikiran.....	34
Tabel 3. 1 Tabel Operasi <i>Variabel</i>	57
Tabel 3. 2 Pengujian <i>Menu Awal</i>	58
Tabel 3. 3 Tabel Pengujian pada <i>Menu Game</i>	59
Tabel 3. 4 Tabel Pengujian pada <i>Menu Theory</i>	60
Tabel 3. 5 Tabel Pengujian <i>Menu Theory</i> Hukum	62
Tabel 3. 6 Tabel Pengujian <i>Menu Theory</i> Pencurian	63
Tabel 3. 7 Tabel Pengujian pada <i>Menu Play</i>	64
Tabel 3. 8 Tabel Pengujian pada <i>Menu About</i>	65
Tabel 3. 9 Tabel Pengujian <i>Menu Quis</i>	66
Tabel 3. 10 Tabel Pengujian pada <i>Menu Jawaban Salah</i>	67
Tabel 3. 11 Tabel Pengujian pada <i>Menu Finish</i>	69
Tabel 3. 12 Tabel Jadwal Penelitian.....	71
Tabel 4. 1 <i>Indikator</i> Pengujian	80
Tabel 4. 2 <i>Output Pengujian</i>	81
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian <i>Menu Game</i>	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang melaju dengan begitu cepat pada saat sekarang ini dan dengan diiringi dengan kebutuhan setiap orang yang ingin mendapatkan kemudahan dari setiap kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, adapun teknologi komputer adalah teknologi yang dapat menyelesaikan dan mempercepat suatu pekerjaan yang dilakukan setiap orang, teknologi komputer saat ini telah diterapkan dalam berbagai macam bidang yaitu, bisnis, militer, perkantoran, kesehatan, pendidikan dan masih banyak lagi teknologi komputer ini yang diterapkan didalam dunia hiburan.(Peneliti, 2020).

Game berasal dari Bahasa *inggris* yang artinya adalah permainan, *game* (permainan) adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan adanya peraturan tertentu kemudian di dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah, *game* juga bertujuan untuk mengisi waktu luang atau waktu istirahat. Selain untuk hiburan atau kesenangan *game* juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan, kecerdasan dalam mengatasi suatu permasalahan yang ditemukan didalam sebuah permainan. Melalui proses belajar ini maka pengguna dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan tentang pembelajaran Hukum khususnya kasus pencurian, Selain dikarenakan *game* ini memadukan antara sisi belajar dan

bermain, *game* ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian generasi muda untuk terus belajar tentang Hukum khususnya pada kasus pencurian.(Fuada, 2015).

Hukum adalah suatu peraturan yang berupa norma yang dibuat dengan bertujuan untuk mengatur perilaku setiap manusia contohnya menjaga ketertiban, keadilan, dan mencegah terjadinya kekacauan. Hukum pidana umum merupakan ketentuan-ketentuan yang berlaku secara umum bagi semua orang atau manusia yang menentang hukum, terdapat beberapa kasus hukum atau perkara pidana umum seperti, pencurian. Sebuah kasus pencurian diatur dalam pasal 362 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia dengan bunyi “Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain, dengan maksud untuk memiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau pidana denda paling banyak Sembilan Ratus Ribu Rupiah”. Selain Pasal 362 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia, Kasus pencurian diatur dalam berbagai pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yaitu pasal 363, pasal 364, pasal 365, pasal 366 dan pasal 367. (Nuh et al., 2019).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kesadaran, pemahaman dan pengetahuan generasi muda tentang hukum, Sehingga kejahatan sering terjadi khususnya kasus pencurian tanpa mengetahui hukuman yang ditetapkan oleh penegak hukum, Pembelajaran tentang hukum adalah pelajaran yang cukup sulit dipahami dan membosankan dan ada juga Ilmu pengetahuan tentang hukum ini dianggap rendah dan banyak yang melanggar atau menentang hukum, Generasi

muda sekarang ini lebih sering bermain *smartphone* dari pada membaca Buku tentang Hukum yang begitu tebal. Generasi muda lebih tertarik mempelajari hukum dengan media pembelajaran berbasis *android*. (Peneliti, 2020).

Menurut Said Lutfhi Nuh, Bruce Anzward, Galuh Praharafi Rizqia dalam jurnalnya yang berjudul “Penegakan hukum terhadap *residivisi* anak dalam kasus pencurian“. Pada tahun 2019. Mengemukakan bahwasanya dalam penelitian ini penulis mengangkat permasalahan terhadap *residivis* anak yang melakukan pencurian sangat marak pada saat sekarang ini. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui penegakan Hukum pidana terhadap *residivis* anak dalam kasus pencurian dan untuk mengetahui pertanggung jawaban hukum pidana terhadap *residivis* anak dalam kasus pencurian. Hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa dalam penegakan hukum yang dilakukan adalah secara *preventif* dengan cara operasi yang dilakukan di beberapa sekolah, sosialisasi, dan secara *repressif* mengenai kasus tersebut.

Sebelumnya ada juga penelitian dan jurnal-jurnal yang mengambil topik tentang *game* pembelajaran atau *game edukasi*. Menurut Ardi Zulkarnais, Purwono Prasetyawan, Adi Sucipto dengan judul “*Game* edukasi pengenalan cerita rakyat lampung pada *Platform Android*” pada tahun 2018, Hasil dari penelitian ini adalah bertujuan untuk membuat dan membangun sebuah aplikasi yaitu *game* edukasi pengenalan cerita rakyat Lampung untuk meningkatkan minat belajar anak-anak maupun masyarakat agar mengenal dan membaca cerita rakyat Lampung yang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. Pengembangan aplikasi *game* edukasi pengenalan cerita rakyat Lampung

menggunakan *software Construct2* yang akan dijalankan pada *platform Android*. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian dari aspek *usability, functionality, portability, dan efficiency*. (Zulkarnais et al., 2018).

Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti memilih *software construct2*, yang dijalankan pada *platform android*. dalam pembuatan *game* pembelajaran Hukum Pidana Umum *berbasis android* ini karena *fasilitas feature* dan *template* yang dimilikinya. *Game* pembelajaran sendiri akan dikembangkan berbasis *android* atau ditujukan untuk pengguna *mobile/Smartphone*. Metode penelitian dalam pembuatan *game* pembelajaran Hukum *berbasis android* menggunakan *metode waterfall*.(Pratama, 2014).

Manfaat dari penelitian ini maka perlu dilakukan penelitian ilmiah untuk menemukan suatu *alternatif* pembelajaran dengan media pembelajaran hukum pidana umum, dengan adanya media pembelajaran ini generasi muda dapat berfikir secara *logis ,kritis*, efektif dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga hukum tidak lagi menjadi suatu hal yang membosankan dan menakutkan bagi generasi muda. Aplikasi pembelajaran berbasis *android* ini juga dilengkapi dengan berbagai macam *quis* menarik yang nantinya dapat mengasah pengetahuan generasi muda, Sehingga dengan adanya *quis* ini generasi muda dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan agar generasi muda tidak terjerat dalam hukum khususnya kasus pencurian. (Nuqisari & Sudarmilah, 2019).

Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan pada generasi muda dengan judul

“APLIKASI PEMBELAJARAN HUKUM PIDANA UMUM UNTUK GENERASI MUDA *BERBASIS ANDROID*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Generasi muda pada saat sekarang ini malas untuk membaca buku yang sangat tebal tentang Hukum dan Generasi muda pada saat sekarang ini lebih senang membuka *android* dari pada Buku.
2. Pengetahuan generasi muda tentang Hukum pada saat sekarang ini masih kurang memahami sehingga kenakalan sering terjadi.
3. Penggunaan pembelajaran *multimedia* dalam pengenalan tentang Hukum Pidana Umum masih sangat jarang digunakan dalam meningkatkan kreatifitas dan pengetahuan generasi muda pada saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ada beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *android* dengan pembelajaran tentang Hukum Pidana Umum khususnya kasus pencurian.
2. Penelitian dilakukan pada generasi muda dan Jaksa Penuntut Umum pada Kantor Kejaksaan Negeri Batam.
3. Aplikasi *Game* ini membahas sekilas tentang teori Hukum dan teori tentang pencurian dan aplikasi ini ditujukan untuk para generasi muda.

4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Software Construct 2* dengan metode *waterfall* dan aplikasi ini berbentuk *game quis* menarik. Dalam Aplikasi ini terdapat 10 pertanyaan di dalam bermain *quis*.

1.4 Perumusan Masalah

Dari Latar belakang diatas, dapat peneliti menemukan Rumusan masalah yang dapat dipecahkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *game* pembelajaran dalam upaya memperkenalkan tentang Hukum Pidana Umum untuk generasi muda khususnya kasus pencurian?
2. Bagaimana cara penerapan atau cara menjalankan aplikasi *game* pembelajaran Hukum Pidana Umum untuk generasi muda khususnya kasus pencurian?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan Skripsi ini ada beberapa tujuan penelitian diantara adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat aplikasi pembelajaran Hukum Pidana Umum untuk generasi muda. Dengan adanya media pembelajaran berbentuk *game quis* ini generasi muda lebih tertarik untuk belajar menambah ilmu pengetahuan dan mengasah kemampuan agar tidak terjerat dalam kasus Hukum khususnya kasus pencurian.

2. Untuk menerapkan dan menjalankan aplikasi pembelajaran dalam upaya memperkenalkan pembelajaran tentang Hukum Pidana Umum untuk generasi muda.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian dalam pembuatan sebuah aplikasi pembelajaran hukum pidana umum ini di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang dapat berguna secara langsung maupun secara tidak langsung dari berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengharapkan dapat membantu generasi muda lebih mengenal tentang Hukum Pidana Umum dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penelitian memberikan manfaat sekaligus memberikan ilmu pengetahuan yang cukup tentang Hukum Pidana Umum dan memberikan nilai-nilai positif untuk generasi muda khususnya yang berhubungan dengan Hukum Pidana Umum khususnya kasus pencurian.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang dapat berguna secara langsung maupun secara tidak langsung dari berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut

1. Bagi peneliti adalah sebagai salah satu syarat penyelesaian tugas akhir/skripsi dan menambah pengetahuan dalam upaya menciptakan *game* pembelajaran yang bersifat *quis* yang berguna untuk generasi muda.
2. Bagi generasi muda adalah aplikasi pembelajaran berbasis *android* ini dapat memudahkan generasi muda dalam belajar tentang Hukum khususnya kasus pencurian tanpa membuka Buku.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori dasar

Dalam penelitian terdapat berbagai teori dasar diantaranya adalah sebagai berikut:

2.1.1 *Game*

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang pemain dan dengan adanya aturan tertentu sehingga didalam sebuah permainan akan ada yang menang dan kalah, adapun tujuan *game* adalah untuk mengisi waktu istirahat, waktu lenggang dan juga untuk *refresing*, permainan atau *game* ini dimainkan sebagai sarana hiburan, mengisi waktu luang, dan *refresing* akan tetapi *game* juga dapat sebagai media pembantu untuk mengasah kemampuan atau sarana latihan. (Zulkarnais et al., 2018).

Game juga dapat digunakan sebagai motivasi atau menarik perhatian generasi muda untuk lebih giat dalam belajar, sebuah *program* yang dibuat dan dirancang untuk media hiburan dan media pembelajaran dapat disebut dengan *game*. *Game* juga memiliki peran penting dan positif terhadap generasi muda seperti contohnya, generasi muda pada saat sekarang dapat mengetahui dunia teknolgi komputer, dan juga dapat melatih daya ingat otak, selain *game* sebagai media pembelajaran, *game* juga dapat merugikan generasi muda jika *game*

dimainkan secara berlebihan dan dapat mengakibatkan kelalaian dengan kegiatan atau *aktifitas* sehari-hari. (Game & Pada, 2019).

Game juga memiliki peraturan dan topik utama perancangan, selain bertujuan sebagai media pembelajaran. *Game* juga bertujuan sebagai media hiburan dan generasi muda pada saat sekarang ini banyak yang menyukainya dikarenakan aplikasi *game* ini tidak mengenal batasan umur dan status seseorang. Berikut ini adalah jenis-jenis permainan atau *game* yang bisa dimainkan pada *Game Mobile learning* yaitu:

1. *Game Action* (Tindakan)

Action adalah salah satu bentuk *genre game* yang selalu ditemukan oleh pemain, permainan ini biasanya membutuhkan suatu ketangkasan, kesiapan dan kelincahan setiap pemain agar bisa menyelesaikan permainan sesuai aturan.

2. *Game Adventure* (Petualangan)

Game Adventure atau *game* petualangan, *game* petualangan ini jika dimainkan terdapat jalur cerita didalamnya dan *game* ini jika dimainka, ketika pemain sudah selesai melakukan kegiatan, pemain biasanya tidak bisa *back* untuk melanjutkan kegiatan selanjutnya.

3. *Rolel Playing Game* (Peran)

Rol playing game ini memiliki pengelompokan *sub-genre* yang bisa dikatakan cukup banyak, *Rol playing game* ini memiliki *trun-based* dan memiliki sistem perhitungan yang cepat dan pasti.

4. *Game sport*

Game yang paling sering dimainkan dalam sepanjang waktu adalah *genre sport*, *game sport* ini juga banyak sekali peminatnya.

5. *Game Simulation*

Game simulation dapat digambarkan seperti memberikan sebuah simulasi atau *test* dalam sebuah kejadian nyata, dapat diartikan *game simulasi* yang dimainkan oleh pemain bisa terjadi di kehidupan nyata.

6. *Idle gaming*

Idle gaming ini terhitung baru, pada *game* ini pemain hanya melakukan *klik* dan tidak memerlukan usaha yang banyak. *Game* seperti *idel gaming* ini sering disebut sebagai *game* orang yang pemalas, pamaian hanya *mengklik* dan membutuhkan kesabaran dan ketangkasan dalam bermain.

2.1.2 **Game Pembelajaran**

Game atau permainan yang dirancang dan dibuat dengan memiliki tujuan untuk melatih dan menambah ilmu pengetahuan serta melatih daya ingat didalam menyelesaikan suatu permasalahan di dalam permainan disebut dengan *game* pembelajaran. *Game* juga berupa media yang digunakan untuk media pembelajaran dan menambah wawasan pengguna dengan melalui media yang sangat unik dan menarik yaitu *game*. (Andirvanto, 2016).

Adapun beberapa pilihan *game* pembelajaran untuk generasi muda yang belum terbiasa dengan media pembelajaran *konvensional*. Manfaat dari sebuah rancangan *aplikasi game* pembelajaran ini khususnya bagi generasi muda diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Generasi muda Lebih Aktif

Game pembelajaran ini akan mendorong perkembangan *saraf motoric* kasar dan *saraf motoric* halus khususnya untuk generasi muda, apabila *saraf-saraf* ini sudah tereaksi baik dan akan bergerak menjadi lebih aktif.

2. Mendorong *kreatifitas* generasi muda

Game dibuat dan dirancang dengan tujuan untuk mendorong *kreatifitas* pemain atau pengguna. Pembelajaran dengan adanya media pembelajaran *game* memiliki mafaat yang sama, khususnya dalam menyelesaikan masalah. Generasi muda akan dianjurkan untuk berfikir secara *taktis* agar suatu persoalan dapat diselesaikan tanpa menunggu *kreatifitas* orang lain.

3. Melatih *Konsentrasi* generasi muda

Game selain sebagai media hiburan, *game* juga berfungsi sebagai media untuk melatih konsentrasi generasi muda. Melatih konsentrasi dapat dilakukan sejak dini, dengan adanya pilihan permainan yang tepat konsentrasi akan lebih maksimal.

4. Dapat Menyenangkan generasi muda

Media pembelajaran yang masih menggunakan buku ataupun hafalan generasi muda akan lebih cepat merasa bosan didalam belajar, agar generasi muda tidak merasa bosan dengan belajar maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran seperti *game*.

5. Menambah Kemampuan generasi muda

Game dirancang dan *didesgin* gunanya untuk menambah kemampuan seperti mengenal tentang hukum, pasal-pasal dalam hukum, dan ancaman

bagi pelanggar Hukum. Lewat media seperti ini, belajar bukan lagi menjadi hal yang membosankan. Salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang cocok diterapkan untuk generasi muda.

2.1.3 Hukum Pidana Umum

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia berbunyi “Indonesia Adalah Negara Hukum”, sudah selayaknya setiap warga negaranya taat akan hukum. Berdasarkan Pasal 27 Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 yang berbunyi “segala warga negara bersamaan kedudukannya didalam hukum dan Pemerintahan wajib menjunjung hukum serta Pemerintahan tanpa kecuali. Hukum adalah peraturan yang berupa norma dan sanksi yang dibuat dengan tujuan untuk mengatur tingkah laku manusia, menjaga ketertiban, keadilan, mencegah terjadinya kekacauan. Hukum pidana merupakan salah satu peraturan hukum yang diatur dengan jelas oleh peraturan yang ada yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Hukum pidana adalah orang yang melakukan kejahatan itu sendiri sebagai gejala dalam masyarakat. Hukum pidana umum adalah ketentuan-ketentuan hukum pidana yang berlaku secara umum bagi semua orang. Pasal 362 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yang berbunyi “Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau pidana denda paling banyak sembilan ratus rupiah”. Selain Pasal 362 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia, Kasus pencurian diatur dalam

beberapa pasal dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yaitu, pasal 363, pasal 364, pasal 365, pasal 366 dan pasal 367. (Tindak et al., 2017).

Pasal 363 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia berbunyi” Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan hukum penjara selama-lamanya Tujuh tahun dihukum.

Pasal 364 Undang-Undang Dasar Negara Republik, Perbuatan yang diterapkan dalam pasal 362 dan pasal 363 No,4 begitu juga apa yang diterangkan dalam pasal 363 No,5, asal saja tidak dilakukan dalam sebuah rumah atau dalam perkarangan yang tertutup yang ada rumahnya, maka jika harga barang yang dicuri itu tidak lebih dari dua ratus lima puluh ribu rupiah, dihukum sebagai pencurian ringan dengan hukuman penjara selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya Sebilan Ratus Ribu Rupiah.

Pasal 365 Undang-Undang Dasar Negara Republik, dengan hukuman penjara selama-lamanya Sembilan tahun, dihukum pencurian yang didahului, disertai atau diikuti dengan kekerasan atau ancaman kekerasan terhadap orang, dengan maksud akan menyiapkan atau memudahkan pencurian itu atau jika tertangkap tangan (terpergok) supaya ada kesempatan bagi dirinya sendiri atau bagi kawannya yang turut melakukan kejahatan itu akan melarikan diri atau supaya barang yang dicuri itu tetap ada ditangannya (K.U.H.P. 89,335).

Pasal 366 Undang-Undang Dasar Negara Republik, pada waktu menjatuhkan hukuman karena salah satu perbuatan yang diterangkan dalam pasal

362, 363, dan 365, dapat dijatuhkan hukuman pencabutan hak yang tersebut dalam pasal 31 No, 1-4.

Pasal 367 Undang-Undang Dasar Negara Republik, Jika pembuat atau pembantu salah satu kejahatan yang diterangkan dalam bab ini ada suami (istri) orang yang kena kejahatan itu, yang tidak bercerai meja makan dan tempat tidur atau bercerai herat benda, maka pembuat atau pembantu itu tidak dapat dituntut hukuman.

Penjelasan tentang pasal-pasal diatas khususnya pada kasus pencurian, Peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya generasi muda pada saat sekarang ini agar lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan teman dan tidak melakukan kejahatan atau kegiatan yang melanggar Hukum karena dengan penjelasan pasal-pasal diatas sudah jelas diterangkankan hukuman bagi setiap orang yang melanggar. (Nuh et al., 2019).

2.1.4 Android

Android berasal dari Bahasa *inggris* yang artinya “ Rancangan *Robot* yang hampir menyerupai manusia”. Dengan perkembangan teknologi dan informasi, perkembangan teknologi sangat banyak yang ikut serta dalam *android* seperti, *Xiomi, Asus, Oppo, Samsung. Nokia, Sony*, dan lebih banyak lagi yang perkembangannya lebih cepat dan *modern*.(Nuqisari & Sudarmilah, 2019)

Android adalah suatu *system* operasi yang sifatnya *open source* dan terlihat sangat *simple* jika digunakan dalam pengembangan sebuah aplikasi yang akan dibuat untuk *android*,ada beberapa kelebihan dari *android* yang penting pada

masa yang semakin moderen ini seperti cepat, gratis, dan variasi dari harga suatu produk yang bermacam-macam. (Hutabri et al., 2019).

Gambar dibawah ini adalah gambar tampilan dari logo *android* yang terdapat pada *smartphone* pada masa sekarang.



Gambar 2. 1 Logo *android*
Sumber: Nadia Firly

Android ini akan selalu mengembangkan *system* operasi sehingga akan menghasilkan kebutuhan yang sangat memuaskan.

Tabel 2. 1 Tabel *Versi android*

No	Versi	Nama	Tahun Rilis
1	1.0	-	2008
2	1.1	-	2009
3	1.5	<i>Cupcake</i>	2009
4	1.6	<i>Donut</i>	2009
5	2.0	<i>Eclair</i>	2009

Sumber : Nadia firly

Tabel 2.1 Lanjutan

8	2.2	<i>Froyo</i>	2010
9	2.3	<i>Gingerbread</i>	2010
10	3.0	<i>Honeycomb</i>	2011
11	3.1	<i>Honeycomb</i>	2011
12	3.2	<i>Honeycomb</i>	2011
13	4.0	<i>Ice cream sanwich</i>	2011
14	4.1	<i>Jelly bean</i>	2012
15	4.2	<i>Jelly bean</i>	2012
16	4.3	<i>Jelly bean</i>	2013
17	4.4	<i>kitkat</i>	2013

Sumber : Nadia firly

2.2 Teori khusus

Dalam penelitian ini terdapat beberapa macam teori khusus diantaranya adalah sebagai berikut:

2.2.1 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified modeling language (UML) ada dikarenakan ada suatu kebutuhan untuk menggambar dan membangun dari *system software*. *Unified modeling language* adalah Bahasa *visual* yang digunakan untuk pemodelan dan interaksi mengenai sebuah sitem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung lainnya. *Unified modeling language* hanya digunakan untuk pemodelan, jadi

pengguna *Unified modeling language* tidak terbatas pada *metodologi berorientasi objek*.

Menurut (Shalahuddin M, 2018). *Unified modeling language* memiliki tiga kategori, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Diagram *structural* merupakan satu perangkat diagram yang akan dipakai untuk merancang susunan *statis* dari *system* yang dimodelkan.
2. *Behavior diagram* merupakan satu perangkat diagram yang akan dipakai untuk merancang perilaku *system* atau sekumpulan perubahan yang terjadi didalam suatu *system*.
3. Diagram *interaksi* merupakan satu perangkat diagram yang akan dipakai untuk merancang hubungan suatu *system* ke *system* lain.




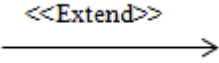

Ada beberapa Diagram yang terdaftar kedalam *Unified modeling language* adalah sebagai berikut:

1. *Usecase* diagram

Usecase merupakan salah satu model perilaku *system* yang akan dibuat. *Usecase* menggambarkan hubungan satu pemain ataupun lebih pemain yang akan dibuat, ada terdapat dua hal uatam dalam *usecase* diagram diantaranya adalah sebagai berikut ;

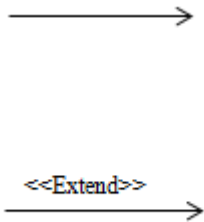
- a. Pemain akan berinteraksi dengan *system* yang akan dirancang.
- b. *Usecase* adalah suatu usaha untuk menjadi sesuatu yang berguna dan *diagram* aktifitas menjelaskan cara kerja dan proses atau *future* yang terdapat pada *system* perangkat lunak.

Tabel 2. 2 Tabel *Usecase* diagram

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="491 488 592 517"><i>Usecase</i></p> 	<p data-bbox="751 488 1319 734">Usaha yang dilakukan <i>system</i> untuk sarana bertukaran <i>message</i> unit dan pemain (<i>actor</i>). <i>Phrse</i> dan <i>usecase</i> dinyatakan untuk kata kerja.</p>
<p data-bbox="451 815 632 844">Pemain/<i>actor</i></p> 	<p data-bbox="751 815 1319 987"><i>Symbol/gambar</i> ini adalah digunakan pengguna dan <i>system</i> yang diarahkan, diatur <i>system</i> dari luar.</p>
<p data-bbox="395 1131 687 1160"><i>Asosiasi / Association</i></p> 	<p data-bbox="751 1131 1319 1303">Hubungan antara pemain dan <i>usecase</i> ikut serta pada <i>usecase</i> dan berhubungan dengan pemain /<i>actor</i> .</p>
<p data-bbox="435 1352 647 1382"><i>Exstensi/Extend</i></p> 	<p data-bbox="751 1352 1319 1599"><i>Interkasi usecase</i> untuk menambahkan <i>usecase</i> dimana <i>usecase</i> dapat berdiri dengan sendiri dan tanpa <i>usecase</i> tambahan.</p>
<p data-bbox="371 1646 711 1675"><i>Generalisasi/Generations</i></p> 	<p data-bbox="751 1646 1319 1749"><i>Interkasi</i> antara <i>genralisai</i> dan <i>spesialisasi</i> atau khususnya bersifat khusus.</p>

Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

Tabel 2.2 Lanjutan

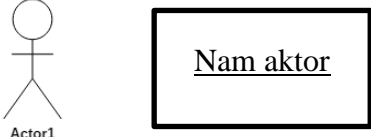

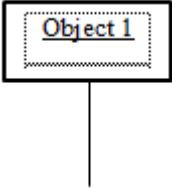
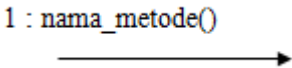
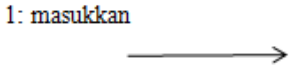
<p>Menggunkan/<i>include/uses</i></p> 	<p>Hubungan <i>usecase</i> tambahan dengan sebuah <i>usecase</i> dapat diartikan <i>usecase</i> yang ditambahkan membutuhkan <i>usecase</i> dengan tujuan sebagai syarat berjalannya <i>usecase</i>.</p>
---	--

Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

2. *Sequence* diagram


Sequence diagram atau sering disebut dengan diagram *sequen* memaparkan perilaku suatu objek pada *usecase* diagram dengan cara memaparkan satu objek, dan objek tersebut saling bertukaran *message* dari suatu objek. Perancangan *sequen* diagram dapat melihat apa saja rancangan pada *use case* diagram. *Sequence* diagram ini juga memiliki gambar atau simbol-simbol diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Tabel *Sequence* diagram

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="512 618 759 651">Tanpa waktu Aktif</p>	<p data-bbox="810 454 1331 703">Simbol ini merupakan gambar pengguna dan <i>system</i> yang akan diarahkan dan diatur oleh <i>system</i> dari luar.</p>
<p data-bbox="517 748 600 781"><i>Lifeline</i></p> 	<p data-bbox="810 750 1331 853">Simbol ini adalah menggambarkan garis kehidupan dari suatu objek</p>
<p data-bbox="517 967 600 1001">Objek</p> 	<p data-bbox="810 969 1331 1151">Simbol ini merupakan penggambaran suatu objek yang <i>berinteraksi</i> dengan menggunakan <i>message</i>.</p>
<p data-bbox="456 1285 663 1319"><i>Pesan Tipe Call</i></p> 	<p data-bbox="810 1288 1331 1541">Simbol ini menjelaskan tentang penggambaran suatu objek yang akan memanggil <i>metode</i> yang sudah ada pada suatu objek lain atau dirinya sendiri.</p>
<p data-bbox="456 1581 663 1615"><i>Pesan Tipe send</i></p> 	<p data-bbox="810 1583 1331 1832">Simbol ini menjelaskan tentang penggambaran suatu objek yang akan mengirim <i>metode</i> yang sudah ada pada suatu objek lain atau dirinya sendiri.</p>

Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

Tabel 2.3 Lanjutan

<p>Pesan tipe <i>retrun</i></p> <p>1:keluaran</p> 	<p>Simbol ini menjelaskan tentang penggambaran dari hasil atau <i>output</i> dari hasil objek.</p>
---	--






Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

3. *Activity* diagram

Activity diagram atau sering disebut dengan *aktifitas* yang memaparkan aliran kerja atau kegiatan yang ada pada sebuah *system*, *Activity* diagram pada umumnya sering dipakai untuk menjelaskan adalah sebagai berikut:

1. Konsep dalam suatu proses bisnis adalah suatu *system* yang telah disusun berdasarkan suatu kegiatan yang dijelaskan.
2. Barisan pengelompokan tampilan dari suatu *system* atau pengguna kegiatan yang diakui punya *interface* dalam rancangan tampilan.
3. Konsep pengujian merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan *testing* dan harus dipaparkan.
4. Menu yang akan ditampilkan dalam bentuk *software*.

Tabel 2. 4 Tabel *Activity* diagram

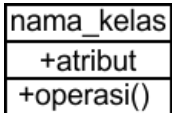



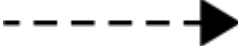
Simbol	Keterangan
<p data-bbox="528 483 686 517"><i>Status Awal</i></p> 	<p data-bbox="847 483 1316 589">Simbol yang menjelaskan tentang awal tentang pada suatu <i>system</i>.</p>
<p data-bbox="544 692 670 725"><i>Kegiatan</i></p> 	<p data-bbox="847 692 1316 864">Simbol <i>Activity</i> ini menjelaskan aktifitas yang dilakukan pada <i>system</i>.</p>
<p data-bbox="520 976 694 1010"><i>Percabangan</i></p> 	<p data-bbox="847 976 1316 1149">Simbol <i>ini</i> menjelaskan tentang percabangan yang ada pada suatu <i>system</i>.</p>
<p data-bbox="512 1238 702 1272"><i>Penggabungan</i></p> 	<p data-bbox="847 1238 1316 1411">Simbol <i>ini</i> menjelaskan tentang penggabungan yang ada pada suatu <i>system</i>.</p>
<p data-bbox="480 1500 734 1534"><i>Status Akhir/Finish</i></p> 	<p data-bbox="847 1500 1316 1673">Simbol <i>ini</i> menjelaskan tentang penyelesaian yang ada pada suatu <i>system</i>.</p>

Sumber: Data olah peneliti (2020)

4. Class diagram

Class diagram merupakan tampilan paket atau suatu *class* yang terdapat pada suatu *system*, *class* diagram ini juga dapat menampilkan atau menggambarkan hubungan antara *class* dan *tastis*.

Tabel 2. 5 Tabel *class* diagram

Simbol	Keterangan
<p><i>Class</i></p> 	Simbol ini menjelaskan tentang hubungan suatu informasi dari suatu kegiatan.
<p>Terarah</p> 	Simbol ini menjelaskan tentang hubungan yang dipakai oleh <i>class</i> lainnya, biasanya adapat juga digunakan dengan <i>multiplicity</i> .
<p><i>Generalisasi</i></p> 	Simbol ini menjelaskan tentang hubungan anta <i>class</i> yang sifatnya <i>Generalisasi-spesialisasi</i> .
<p><i>Antar muka</i></p> 	Simbol ini menjelaskan tentang persamaan dengan <i>class</i> akan tetapi punya langkah yang dinyatakan tidak menggunakan konten.
<p>Keberuntungan</p> 	Simbol ini menjelaskan tentang keberuntungan suatu <i>class</i> .

Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

2.2.2 Software pendukung

1. *Photo Shop (PS)*



Gambar 2. 2 Gambar *Photo shop*

Sumber: Niklauslee

Photo shop adalah suatu program aplikasi yang dirancang yang berfungsi untuk mengedit *photo*, dan mengelola *photo digital*, *software* ini sangat banyak digunakan oleh perusahaan iklan dan *photografer*. Sehingga *photo shop* dianggap sebagai bahan dasar untuk *software* pengelola gambar dan pengeditan *photo*, *software* ini dianggap suatu produk yang terbaik yang pernah diproduksi *Adobe system*.(Rifai, 2015)

2. *Web 2 APK builder*



Gambar 2. 3 Tampilan logo *Web 2 APK builder*

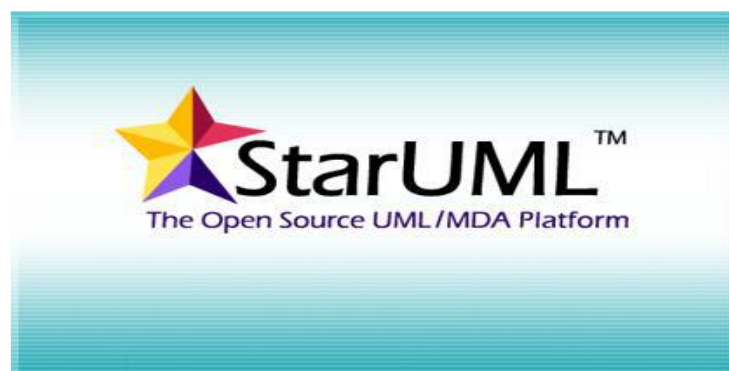
Sumber: Niklauslee

Berikut ini gambar tampilan awal pada *software* aplikasi *web 2 APK builder* seperti gambar 2. 4 dibawah ini:



Gambar 2. 4 Tampilan awal *Web 2 APK builder*
Sumber: Niklauslee

3. *Start UML*



Gambar 2. 5 Gambar *Start UML*
Sumber: Niklauslee

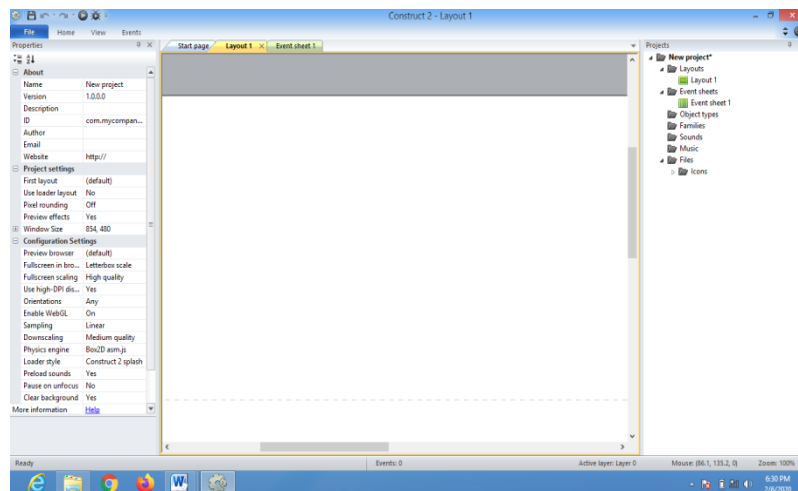
Gambar diatas adalah tampilan sebuah aplikasi atau *software Start UML* yang digunakan untuk membuat sebuah objek pada suatu aplikasi *Start UML versi 2.0* dan membantu pendekatan pada *Model Driver Architecture* yang membantu dalam konsep *UML*.

4. *Construct 2*



Gambar 2. 6 Gambar *Construct 2*
Sumber: Niklauslee

Construct 2 adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk merancang *game engine* pada *HTML* dan dikembangkan oleh *scirra LTD*. *Software Construct 2* digunakan pertama kali yang dinamakan *construct classic* tahun 2007, kemudian dikembangkan lagi pada tahun 2011 dengan *versi construct 2*. *Software Construct 2* ini bisa diakses berbagai *browser* seperti *Google Chrome*, *Opera mini*, *Internet explorer* dan *firefox*.(Adiwijaya et al., 2015)



Gambar 2. 7 Gambar Tampilan Awal *Construct 2*
Sumber: Niklauslee

Berikut ini ada beberapa *feature* terdapat empat Tab yaitu sebagai berikut:

1. *Properties* merupakan sebuah *panel* yang isinya atribut-atribut sebuah proyek dan objek-objek yang nantinya akan ditampilkan.
2. *Layout/Even Sheet* merupakan dimana tempatnya untuk mengedit sebuah tampilan *game*, *sprite*, *text*, *array* dan objek lainnya.
3. *Object* menampilkan sebuah *versi visual* pada *game* yang akan digunakan.
4. *Project* merupakan suatu *panel* kegiatan suatu proyek yang sedang dikerjakan.

2.3 Penelitian terdahulu

Penelitian ini berhubungan dengan aplikasi *Game* Pembelajaran Hukum Pidana Umum dan judulnya yang telah diangkat oleh penulis belum ada yang sama.

1. Menurut penelitian Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho. Errni Wahyu Puspitarini. Penelitian ini dengan judul "***Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini***". Dapat peneliti simpulkan bahwa dengan diciptakan aplikasi *game edukasi berbasis android* untuk anak usia dini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan tentang daya pikir dan cipta sehingga anak usia dini mudah memainkan dan memahami *game* edukasi. Metode yang digunakan dalam perancangan *game* edukasi ini adalah metode *waterfall (Reqrutment, Design, Implementation, Verification dan maintenance)*. *Game* edukasi ini bertujuan unntuk membantu anak-anak usia dini dalam dunia belajar, agar dapat menambah ilmu pengetahuan yang luas. ISSN 2502- 5716. (Putra, 2016).
2. Menurut penelitian Theovania Lijoed, Debby Paseru, Thomas Ch dan Suwanto. Penelitian ini dengan judul "***Game Pengenalan Ragam Budaya Dan Alam Sulawesi Utara***". Dapat peneliti simpulkan *Game* ini dibuat dan dirancang dengan *berbasis android*, pada aplikasi *game* ini bertujuan untuk menjelaskan secara *detail* kepada seluruh masyarakat yaitu tentang ragam budaya Indonesia didaerah Sulawesi utara. Tema ini diambil supaya dapat memperkenalkan budaya dan alam di Sulawesi Utara yang perlahan sudah

mulai dilupakan masyarakat khususnya generasi muda di Sulawesi Utara. Metode yang digunakan adalah *Metodologi Siklus Hidup Multimedia* dengan pemodelan menggunakan *Flowchart*. ISSN 1907-0837. (Lijoed et al., 2018) .

3. Menurut penelitian Irwan Ardiyanto. Penelitian ini dengan judul “***Game Edukasi Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Untuk Anak Sekolah Dasar***”. Dapat peneliti simpulkan bahwa *game ini berbasis android* yang mana *aplikasi* ini dirancang untuk memperkenalkan rambu-rambu lalu lintas di jalan raya pada Anak Sekolah Dasar, diharapkan agar aplikasi *game edukasi* ini dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan informasi tentang berbagai macam aturan berlalu lintas di jalan raya. Dalam pembuatan *game edukasi* ini *software* atau perangkat lunak yang digunakan adalah *Construt 2*, dan menggunakan *metode waterfall*. (Andirvanto, 2016).
4. Menurut penelitian Wijaya, Suryani dan Sudioanto. Penelitian ini dengan judul “***Digital Media Based on Macromedia to increase the historical Learning Interest of Senior High School Student***”. Dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran ini masih cukup minim, terutama pada satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran sejarah pada sekolah menengah atas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *eksperimen Sampel* yang diambil adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tanggul, Kabupaten Jember. ISSN 2325- 4149. (Suryani, 2017).

5. Menurut penelitian Nyoman Narmada, I Gede Mahendra Darmawiguna dan I Made Gede Sunaraya. Penelitian ini berjudul “ **Pengembangan *Game Edukasi Pupuh Berbasis Android***”. Dapat peneliti simpulkan bahwa *game edukasi* ini dirancang dengan *berbasis android* dan *game edukasi* ini bertujuan untuk meningkatkan, mengulas dan mempelajari tradisi budaya bali ini yang sudah berkurang. Kebudayaan Bali yang sudah berkurang adalah Pupuh, Pupuh dianggap tembang macet pada dasarnya dibaca dengan cara empat-empat suku kata. *Game edukasi* ini menggunakan *software development life cycle(SDL)*. *Game edukasi* ini juga menggunakan model *Rapid Application Development* dan menggunakan *metode waterfall*. ISSN 2252-9063. (Pratama, 2014).
6. Menurut penelitian Said Lutfi Nuh, Bruce Anzwar, dan Galuh Praharafi Rizqia. Penelitian ini dengan judul “ **Penegakan Hukum Terhadap Residivisi Anak Kasus Pencurian Motor Dikota Balik papan**”. Dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penegakan hukum pidana terhadap *residivisi* anak pada kasus pencurian motor dikota balik papan Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan *yuridis empiris* yakni pendekatan mengenai hal-hal yang bersifat *yuridis* (hukum) dengan sebuah kenyataan atau fakta yang ada di lapangan mendekati masalah yang diteliti dengan melakukan wawancara dengan Satuan Polres Kota Balikpapan dan *Unit PPA* (Pemberdayaan Perempuan dan Anak) Polres Kota Balikpapan. ISSN: 2656-6141. (Nuh et al., 2019).

7. Menurut penelitian Ardi Zulkarnais, Purwono Prasetyawan dan Adi Sucipto. Penelitian ini dengan judul “ ***Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android***”. Dapat peneliti simpulkan bawa *game edukasi* ini dibuat dengan *berbasis android*, *game* ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *game edukasi* pengenalan cerita rakyat lampung bertujuan unntuk menambah daya minat belajar masyarakat dan anak-anak agar lebih mengenal dan mencermati sejarah Cerita rakyat lampung yang merupakan warisan budaya yang harus dilestariakan. Dalam perancangan *game edukasi* ini *software* yang digunakan adalah *Construct 2* yang nantinya akan dijalan pada *platform android*. ISSN:2477-5126. (Zulkarnais et al., 2018).
8. Menurut penelitian Sang Mulyawan, Arief Budiman. Penelitian ini dengan judul “***Perancangan Aplikasi Tentang Tindak Pidana Korupsi Berbasis Mobile***”. Dapat peneliti simpulkan bahwa aplikasi *mobile* ini dirancang agar tumbuh semangat tidak korupsi sehingga nantinya dapat mendukung upaya anti korupsi diindonesia. *Aplikasi mobile* ini akan diterpakan dan dijalankan pada perangkat *telpon seluler*, kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat mengakses informasi didalamnya dengan *online* dan apabila perundang-undangan baru data dapat *upgrade*. ISSN: 2089-9815. (Tindak et al., 2017).
9. Menurut penelitian Syfaul Fuad. Penelitian dengan judul “***Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android***”. Dapat peneliti simpulkan bahwa *game* petualangan ini dapat dijadikan pelengkap dari

aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya dimana pemain atau *user* ditujukan untuk menyelesaikan tanapan *ilustrasi*, norma dan dasar darma pramuka. *Game* petualangan menghasilkan sebuah *aplikasi* yang memberikan manfaat pada siswa, guru dan masyarakat. ISSN: 2656-6547. (Fuada, 2015).

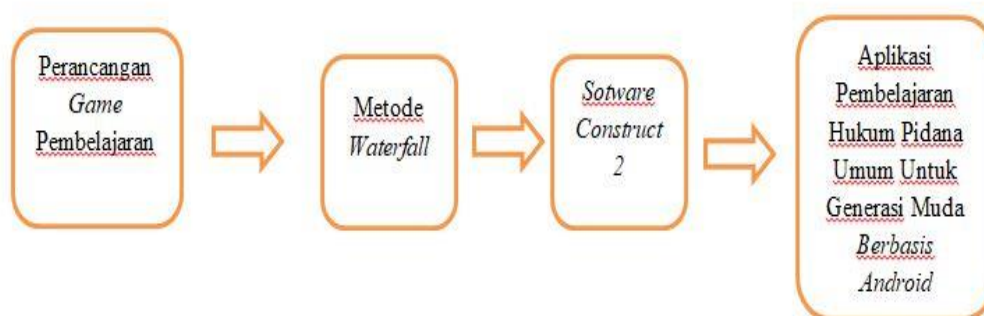
10. Menurut penelitian Kurniawan Budhi, Taufik Hidayat dan Pangapul . Penelitian dengan judul **“Development Of English-Indonesia Idiom Mobile Dictionary Using Optical Character Recognition”**. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dibuat dan dirancang agar dapat membantu *user* menemukan terjemah *idiom* dalam Bahasa Inggris dengan cepat dan mudah. Sistem yang digunakan didalam penelitian ini adalah *software development life cycle(SDL)* ISSN: 1693-3656. (Budhi et al., 2018).
11. Menurut penelitian Monika Ardian, Dewi Astutik dan Purbo Suasono Nugroho. Penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi E-Pratikum Pada Materi Listrik Dinamis Dikelas 12”**. Dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk aplikasi *game edukasi*. Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah *berbasis multimedia*, Produk pengembangan berupa *game edukasi* dengan materi listrik *dinamis* ini menyajikan permainan, materi, dan kuis yang memiliki *feedback*. Teknik *analisis* data yang digunakan ialah teknik *analisis kualitatif* berupa *deskriptif* hasil dan teknik *kuantitatif* berupa hasil perhitungan *persentase validasi*. ISSN: 2548-7183. (Game & Pada, 2019).

2.4 Kerangka pemikiran

Game merupakan suatu penggabungan dari *gambar*, *audio*, *video*, *text* dan gambar *animasi*, dirancang dalam bentuk yang lebih menarik dan unik. Aplikasi pembelajaran yang diterapkan berupa *game* bertujuan secara tidak langsung untuk meningkatkan daya Tarik seseorang untuk belajar.

Secara *teoritis*, kerangka pemikiran yang baik dapat dijadikan sebagai patokan bagi suatu *variable* yang sedang diteliti. *Variabel* terikan dan bebas memiliki hubungan yang erat sehingga perlu dijelaskan secara *teoritis*, agar kerangka pemikiran dapat dipahami adalah dengan cara menggunakan alur-alur yang *logis*. Berikut ini adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini :

Tabel 2. 6 Tabel Kerangka Pemikiran



Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Berikut ini penjelasan dari table kerangka pemikiran diatas, bahwa pembuatan atau perancangan *software berbasis android* mempunyai 4 tahapan yaitu:

1. Aplikasi *game* pembelajaran ini dibuat dan dirancang dari berbagai sumber diantaranya adalah jurnal dan buku.
2. Dalam perancangan *game* pembelajaran ini metode yang digunakan adalah *metode waterfall* dan memiliki beberapa proses diantaranya *Reqrutment, Implementation, Verification dan Maintenance*.
3. Pembuatan *game* pembelajaran ini menggunakan *software* atau perangkat lunak *Construct 2. Output* dari pembuatan dan perancangan *game* ini adalah mengahsiikan Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda *Berbasis Android*.

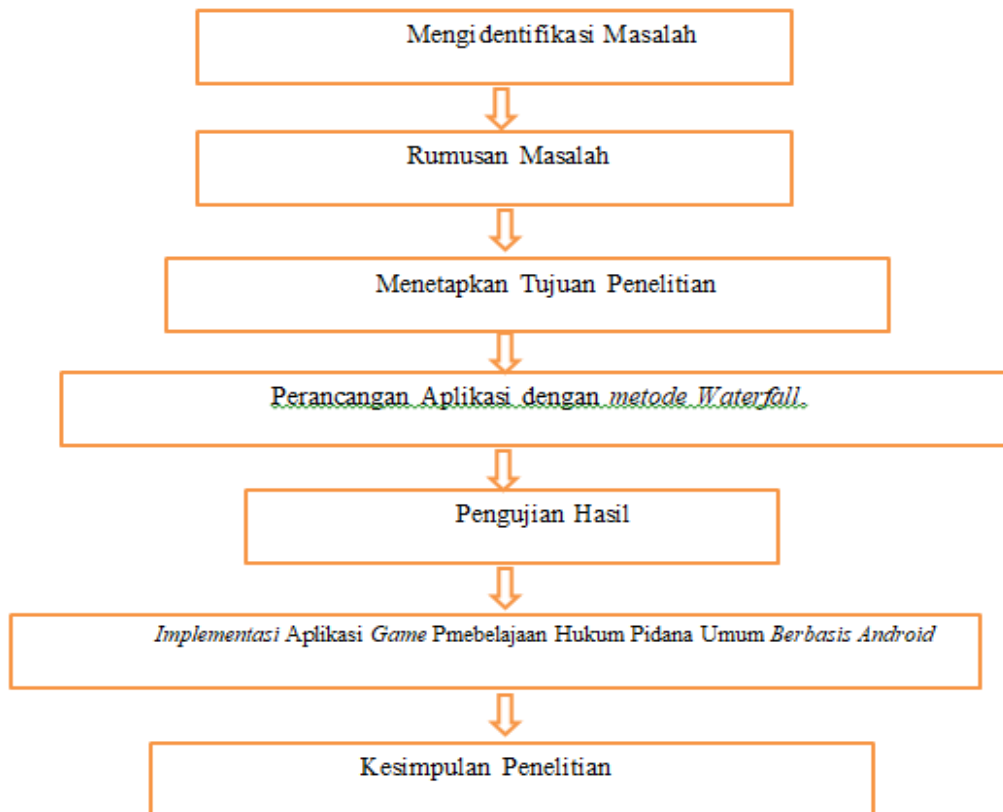
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode dasar menjelaskan cara pengolahan data dan akan menghasilkan satu tujuan yang diinginkan, terdapat beberapa *point* yaitu: Kegunaan data, Olahan data, Hasil tujuan, Kegunaan data dan cara penggunaan ilmiah dengan aktifitas penelitian yang didasarkan oleh ciri-ciri keilmuan. Didalam Desain penelitian ini ada beberapa tahapan.(Nuqisari & Sudarmilah, 2019)

Berikut dapat dilihat desain penelitiannya:



Gambar 3. 1 Gambar desain penelitian
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar desain penelitian diatas dapat dijelasakn sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah proses belajar tentang hukum yang masih dianggap pembelajaran yang membosankan dan sangat sulit untuk dipahami bagi generasi muda. Sehingga ilmu pengetahuan tentang hukum sangat sedikit yang dikuasai dan mengakibatkan Pengetahuan tentang Hukum masih dianggap rendah dan dianggap sebelah mata oleh generasi muda khususnya kasus pencurian dan tidak banyak yang mengetahui sanksi yang diberikan oleh penegak Hukum terhadap seseorang yang melanggar Hukum khususnya kasus pencurian, Penggunaan pembelajaran berbasis android ini dalam proses pembelajaran tentang Hukum umumnya masih sangat jarang ditemui yang menyebabkan kreatifitas generasi muda tidak *terrealisasi* dengan baik dan tidak biasa berkembang.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didalam penelitian ini adalah bagaimana cara membuat atau merancang sebuah aplikasi *game* pembelajaran tentang hukum *berbasis android*, membuat daya Tarik minat belajar generasi muda saat sekarang ini dengan bermain diiringi belajar yang sangat menyenangkan dan bagaimana caranya menerapkan aplikasi *game* ini pada generasi muda.

3. Menetapkan Tujuan Penelitian

Penulis merancang dan membuat *game* ini bertujuan agar aplikasi *game* pembelajaran tentang hukum pidana *berbasis android* ini mampu menarik

perhatian dan daya minat belajar yang tinggi bagi generasi muda, sehingga generasi muda lebih luas ilmu pengetahuannya tentang hukum pidana khususnya kasus pencurian.

4. Perancangan Aplikasi dengan *metode Waterfall*.

Pada tahap perancangan Aplikasi ini menggambarkan susunan pada suatu *system* dengan menggunakan *Unified modeling language (UML)*. Selanjutnya dirancang *software* dengan *berbasis android*.

5. *Konversi game keandroid*

Untuk melakukan pemindahan atau *konversi* aplikasi game menjadi *android* atau disebut dengan *convert* adalah dengan cara menggunakan *software Website 2 APK Builder*.

6. *Implementasi Aplikasi Game Pembelajaran Hukum Pidana Umum Berbasis Android* Pada tahapan Implementasi Aplikasi *game* ini dengan cara mempermudah suatu masalah yang telah diteliti dan *ouputnya* harus bagus dan menarik sesuai yang diinginkan oleh peneliti.

7. Kesimpulan Penelitian

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan sebuah aplikasi *game* pembelajaran ini adalah Aplikasi *game* pembelajaran dengan hasil bagus dan sesuai dengan apa yang diinginkan penulis sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipecahkan.

3.2 Pengumpulan data

Pada penelitian ini membutuhkan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan *referensi* dan suatu informasi yang sangat akurat. Ada beberapa metode yang digunakan pada saat pengumpulan data sehingga dapat menghasilkan yang berbeda-beda.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan teknik wawancara dan observasi yang bertujuan untuk memperoleh suatu informasi yang lebih akurat agar tidak terjadinya kesalahan.

a. Wawancara

Pada saat melakukan teknik wawancara dalam mendapatkan suatu informasi yang baik, peneliti dianjurkan untuk mendapatkan suatu permasalahan dalam penelitian. Pada saat akan melakukan wawancara peneliti diarahkan untuk menghubungi pihak Tata Usaha Kantor Kejaksaan Negeri Batam, untuk mendapatkan sebuah informasi yang baik dan melakukan pengujian di Kantor Kejaksaan Negeri Batam. Peneliti mendapatkan data dan suatu informasi dari Jaksa Penuntut Umum Karya So Immanuel Gort, S.H. tentang Hukum pidana umum dan kasus pencurian yang banyak terjadi pada generasi muda.

b. Observasi

Pada saat melakukan teknik *observasi* dengan tujuan melihat suatu objek yang akan diambil dan datanya sangat dibutuhkan. Dalam teknik *observasi* ini terdapat dua *observasi* yaitu, *observasi* yang berperan dan observasi yang tidak

berperan. Pada saat melakukan teknik *observasi* ini peneliti menggunakan teknik observasi tidak berperan dikarenakan peneliti hanya mengamati, dan mempelajari suatu masalah yang didapatkan pada generasi muda tentang hukum pidana umum pada kasus pencurian, selanjutnya permasalahan ini menjadi satu kesimpulan yang diteliti.

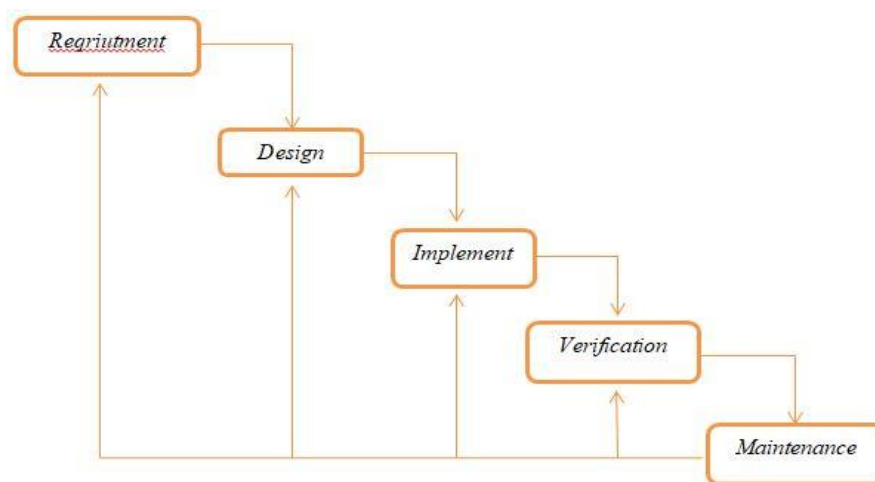
3.3 Alur Atau Proses Perancangan Sistem

Alur atau proses perancangan system ini menjelaskan tentang metode *waterfall*, *UFL* dan *Design* Rancangan Aplikasi:

3.3.1 Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan pada Perancangan *system* dalam membangun sebuah aplikasi *game* pembelajaran hukum pidana umum untuk generasi muda berbasis *android* ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Berikut ini rancangan yang terdapat pada metode *waterfall* (*Reqriutment*, *Design*, *Implementation*, *Verification* dan *Maintenance*). (Rifai, 2015)

Berikut ini rancangan yang terdapat pada metode *waterfall*:



Gambar 3. 2 Gambar Metode *Waterfall*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Berikut ini penjelasan dari metode *waterfall* diatas:

1. *Requirment*

Requirment atau disebut dengan analisis kebutuhan, pengumpulan data pada tahap *Requirment* dapat dilakukan dengan cara wawancara. Peneliti akan mencari sebuah informasi yang baik dan sebanyak-banyaknya dengan Jaksa Penuntut Umum sehingga bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *game* pembelajaran yang berguna untuk generasi muda dalam belajar tentang hukum.

2. *Design*

Design atau sering disebut dengan rancangan yang digunakan sebagai perancangan sebuah aplikasi *game* dan *software* yang dapat ditentukan sebelum terjadi *implementation*. Pada proses perancangan ini bertujuan

pada *detail prosedural (Flowchart dan Diagram)* dan *arsitektur perangkat lunak*.

3. *Implementation*

Implementation atau penerapan adalah tahapan yang dilakukan secara *abstrak* dalam membuat suatu *software*, pada tahapan ini *design* akan diubah menjadi sebuah kode-kode *program* dan masih berupa modul-modul kemudian akan diintegrasikan menjadi sebuah perangkat lunak yang lengkap dan bagus.

4. *Verification*

Verification atau pengetasan tahap ini desbut juga dengan tahap selesai dalam proses pembuatan suatu aplikasi atau *software* dan akan diuji kelayakan dari sebuah aplikasi atau *software* yang telah dirancang atau dibangun.

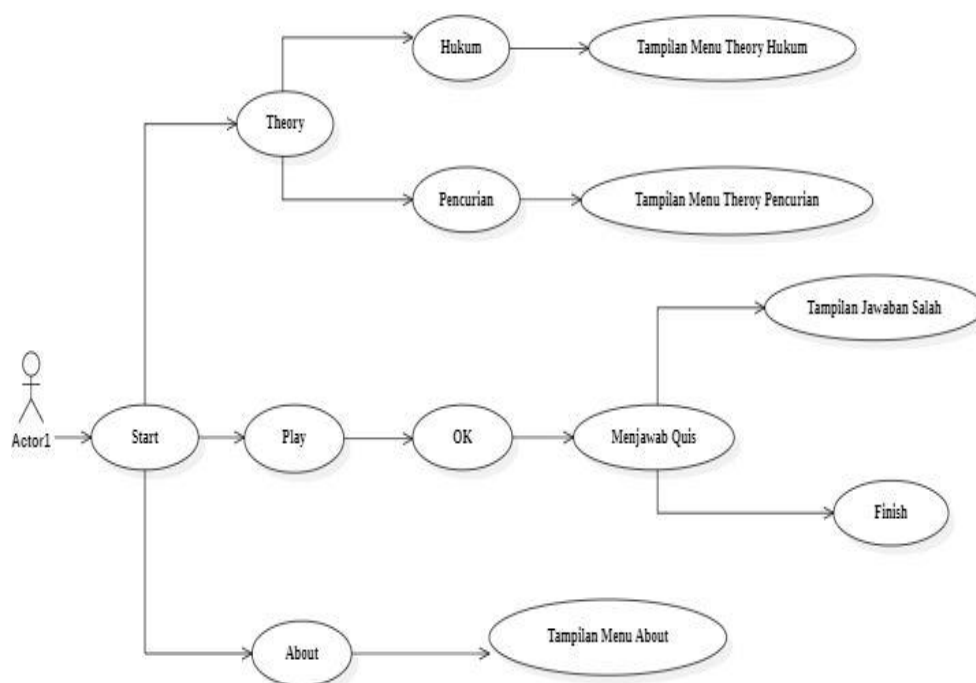
5. *Maintenance*

Maintenance atau pemeliharaan merupakan tahap akhir dari pengembangan yang menggunakan metode *waterfall*, tahapan pemeliharaan yang termasuk kedalamnya diantaranya yaitu, *instalasi* dan proses perbaikan pada *system* yang memiliki permasalahan *system*.

3.3.2 Design Unified modelingLanguage (UML)

1. UseCase diagram

Aktor yang dipakai dalam *game* pembelajaran hanya satu orang saja atau bisa disebut sebagai *player*. Pengguna *game* ini juga dapat menggunakan beberapa kegiatan atau aktifitas didalamnya antara lain dapat melihat *theory*, *about game*, bermain *game* dan bisa juga mendengar *music*.

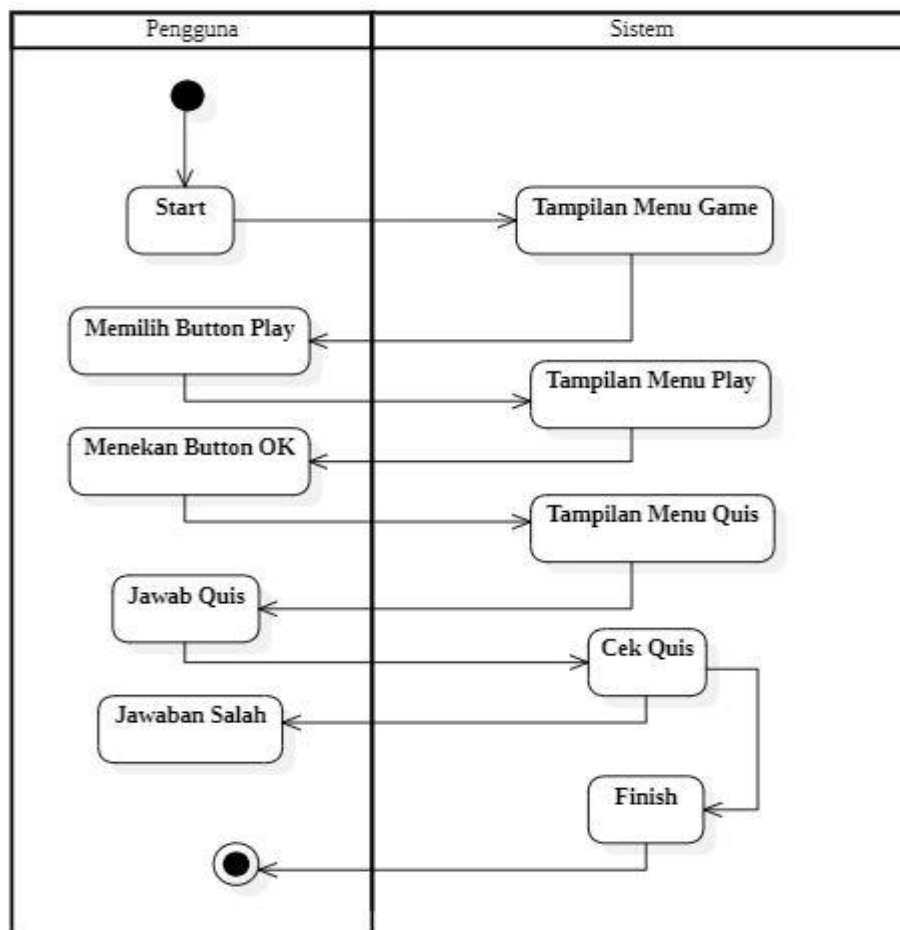


Gambar 3. 3 Gambar UseCase diagram

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

2. Activity diagram

Pada *Activity* diagram ini akan menjelaskan bagaimanakah cara kerja dan melakukan suatu proses kegiatan dari awal hingga akhir pada *software game* yang akan dihasilkan.

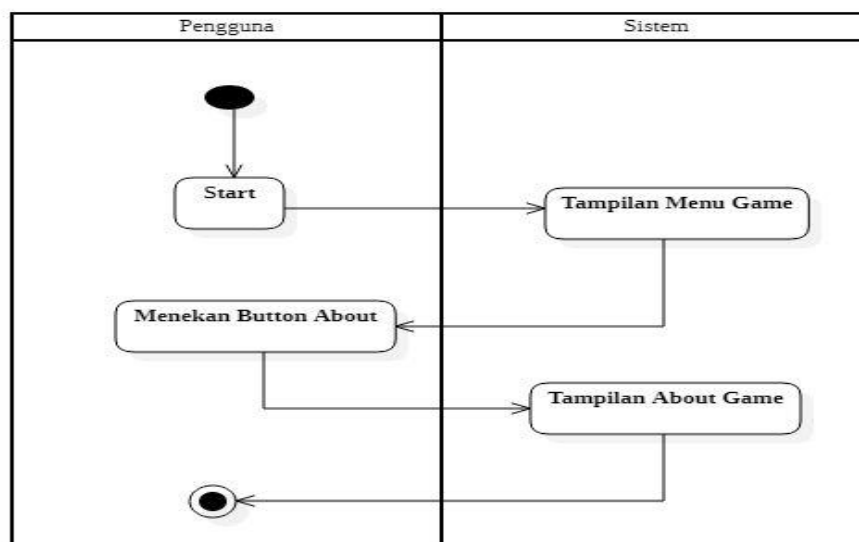
a. Activity diagram *Menu Play*

Gambar 3. 4 Gambar Activity diagram *Menu Play*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada Gambar 3.4. Menjelaskan tentang aktivitas yang dilakukan pada *Menu Play* yang dimainkan oleh pengguna. Pada aplikasi *game* ini ketika pengguna membuka aplikasi *game*, pengguna akan menunggu sebuah *aktivitas loading* kemudian akan muncul *Menu Awal*, pengguna bisa menekan tombol *start*, *system* akan menampilkan *Menu Game*, kemudian menekan tombol *play* *system* secara *otomatis* akan menunjukan ke *Menu Quis*, pengguna dapat

menjawab pertanyaan yang telah disediakan didalam aplikasi *game*. Ketika pengguna menjawab jawaban yang salah maka *system* akan menampilkan *Menu* kalah, jika pengguna menjawab pertanyaan dengan benar maka *game* akan tetap bermain dan ketika pengguna ingin mengakhiri *game*. Pengguna dapat menekan tombol *finish*, maka *system* akan menampilkan *Menu Finish* pada *game*.

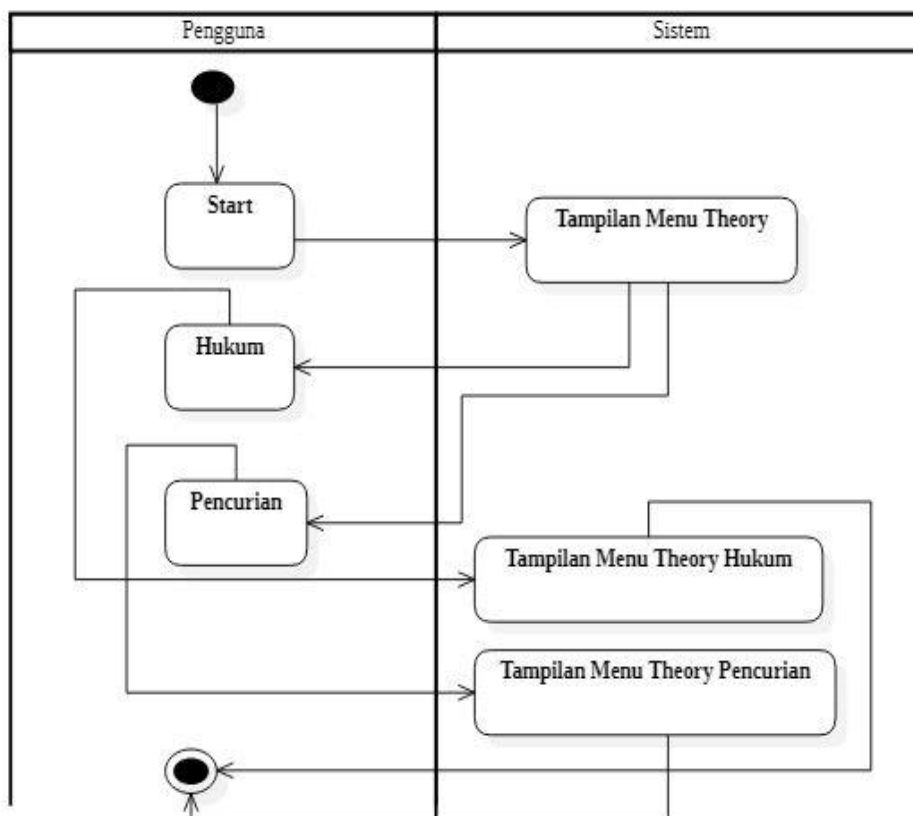
b. *Activity diagram Menu About*



Gambar 3. 5 Gambar *Activity diagram Menu About*

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar *Activity diagram Menu About* diatas menjelaskan kegiatan yang dilakukan pada *Menu About*. Ketika pengguna menekan *button About* maka secara *otomatis system* akan menampilkan tampilan *Menu About* pada *game*. Pada tampilan *Menu About Game* ini terdapat tujuan *game* dibuat dan *biodata* peneliti serta saran bagi pengguna *aplikasi game*.

c. Activity diagram *Menu Theory*

Gambar 3. 6 Gambar Activity diagram *Menu Theory*

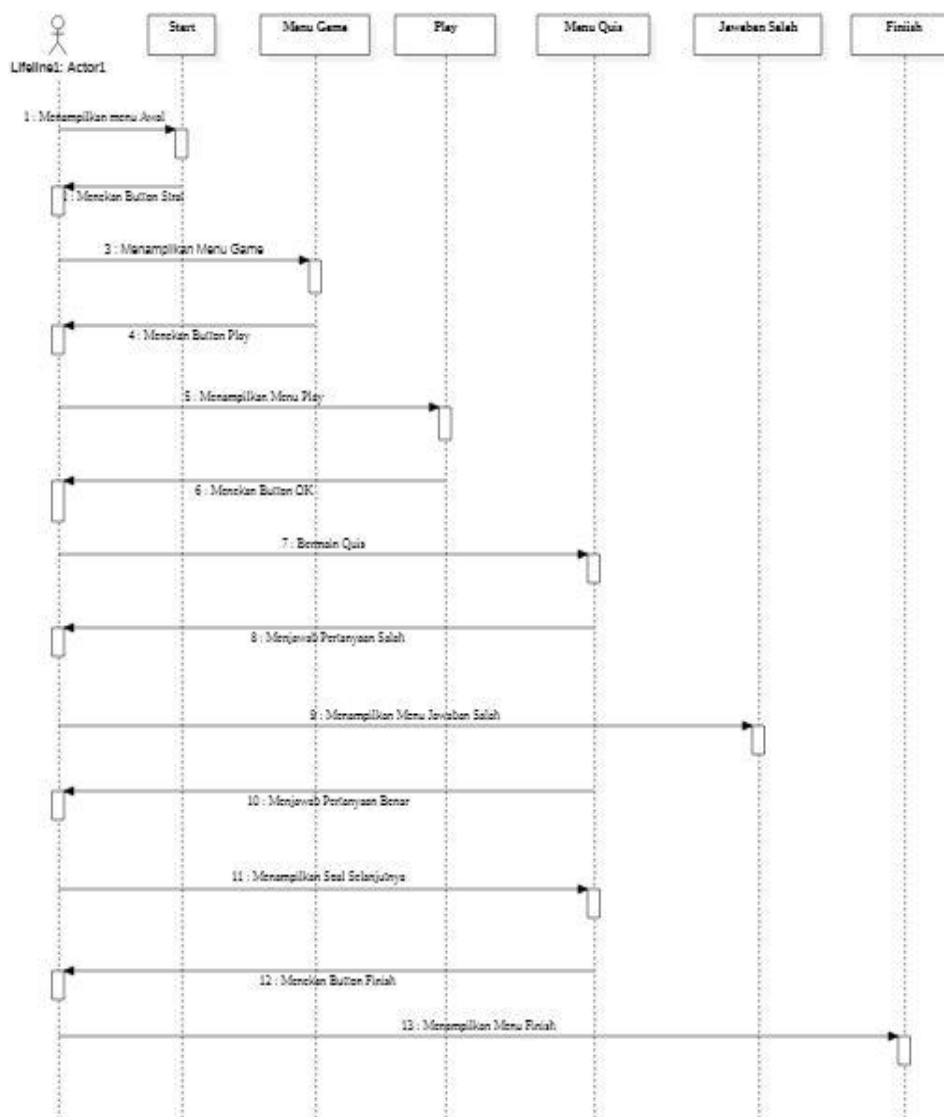
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar Activity diagram *Menu Theory* diatas menjelaskan kegiatan yang dilakukan pada *Menu Theory*. Ketika pengguna menekan *button Theory* maka secara *otomatis system* akan menampilkan tampilan *Menu Theory* pada *game*. Pada tampilan *Menu Theory Game* ini terdapat dua macam *Theory* didalamnya yaitu menjelaskan sekilas tentang Hukum dan menjelaskan sekilas tentang Pencurian.

3. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan suatu objek pada usecase diagram dengan memperjelaskan waktu dan pesan yang akan dikirim dan diterima oleh objek.

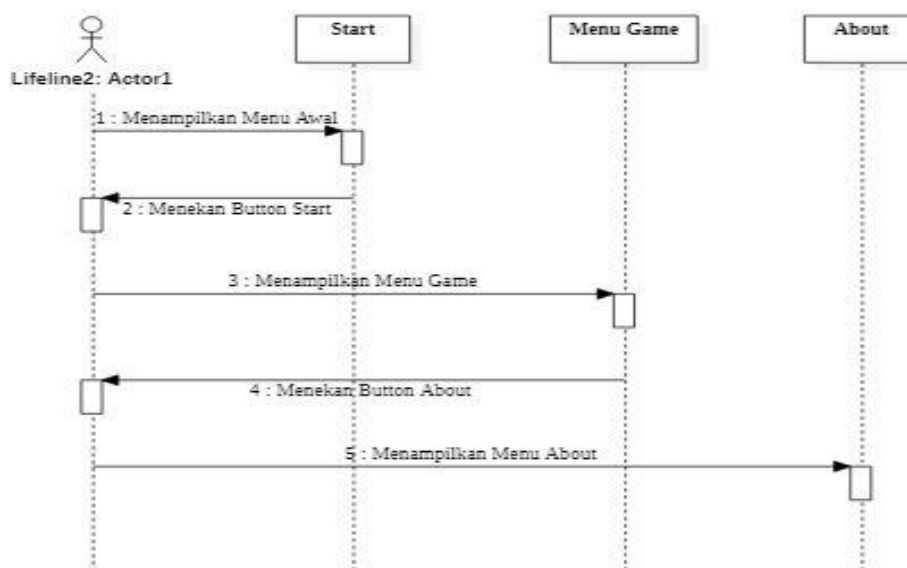
a. *Sequence diagram untuk Menu Play*



Gambar 3. 7 Gambar *Sequence diagram* untuk *Menu Play*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar *Sequence diagram Menu Quiz* diatas menjelaskan tentang waktu yang digunakan dalam bermain *game*. Pada *aplikasi game* ini ketika pengguna membuka *aplikasi game*, pengguna akan menunggu sebuah aktivitas *loading* kemudian akan muncul *Menu Awal*. pengguna bisa menekan tombol *start*, *system* akan menampilkan *Menu Game*, kemudian menekan tombol *play system* secara *otomatis* akan menunjukan ke *Menu Quiz*, pengguna dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan didalam *aplikasi game*. Ketika pengguna menjawab jawaban yang salah maka *system* akan menampilkan *Menu kalah*, jika pengguna menjawab pertanyaan dengan benar maka *game* akan tetap bermain dan ketika pengguna ingin mengakhiri *game*. Pengguna dapat menekan tombol *finish*, maka *system* akan menampilkan *Menu Finish* pada *game*.

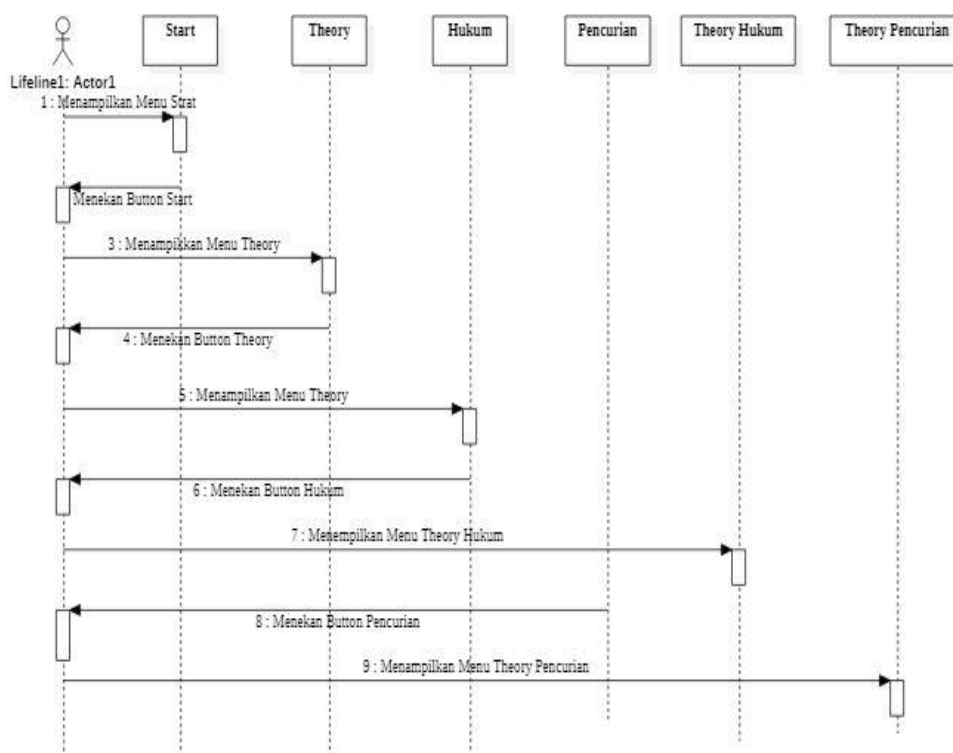
b. *Sequence diagram untuk Menu About*



Gambar 3. 8 Gambar *Sequence diagram untuk Menu About*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar *Sequence diagram Menu About* diatas menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan pada *Menu About*. Ketika pengguna menekan *button About* maka secara *otomatis system* akan menampilkan tampilan *Menu About* pada *game*. Pada tampilan *Menu About Game* ini terdapat tujuan *game* dibuat dan *biodata* peneliti serta saran bagi pengguna *aplikasi game*.

c. *Sequence diagram untuk Menu Theory*



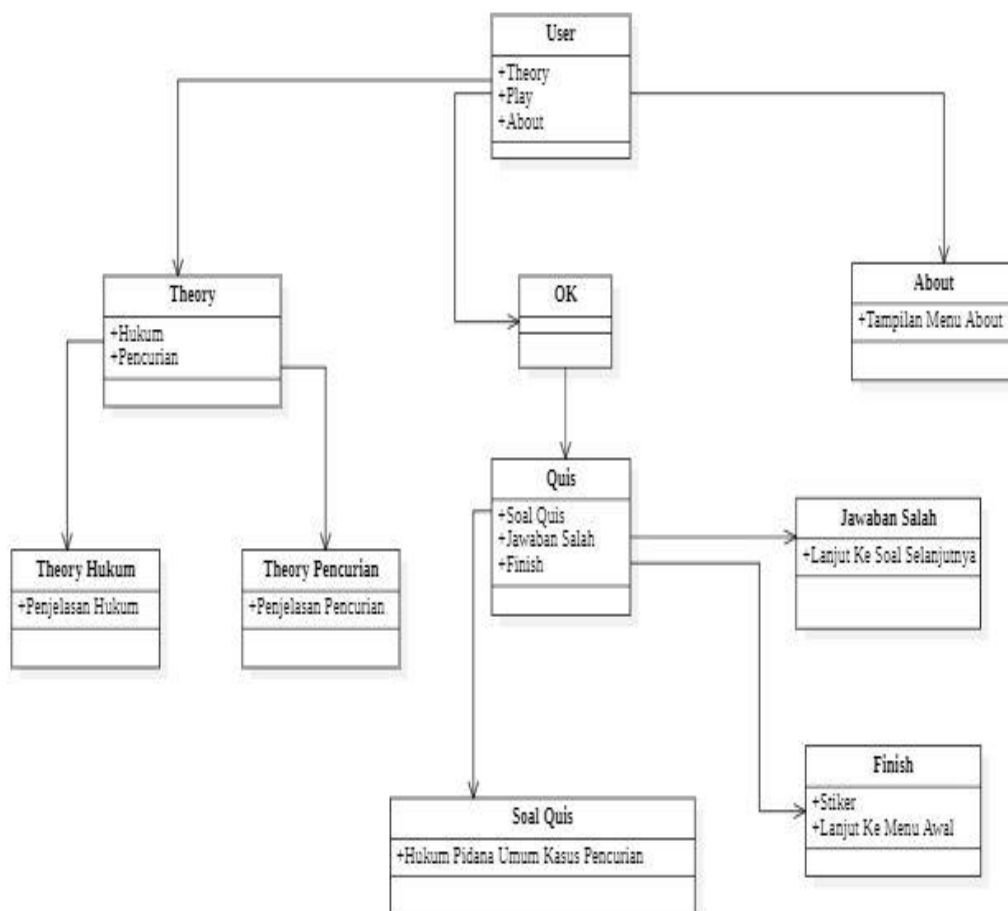
Gambar 3. 9 Gambar *Sequence diagram untuk Menu Theory*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar *Sequence diagram Menu About* diatas merupakan tampilan *Menu Theory* pada *game*. Kegiatan yang dilakukan pada *Menu Theory*. Ketika pengguna menekan *button Theory* maka secara *otomatis system* akan

menampilkan tampilan *Menu Theory* pada *game*. Pada tampilan *Menu Theory Game* ini terdapat dua macam *Theory* didalamnya yaitu menjelaskan sekilas tentang Hukum dan menjelaskan sekilas tentang Pencurian.

4. *Class* diagram

Class diagram adalah satu gambaran dimana semua kegiatan harus memiliki interaksi antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 3. 10 Gambar *Class* diagram
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

3.3.3 Design Rancangan Aplikasi

Design Rancangan Aplikasi adalah penggambaran sederhana yang digunakan untuk merancang aplikasi *game* pembelajaran hukum pidana umum berbasis *android*. *Story Board* ini dibuat dan dirancang untuk mempermudah rancangan tata letak *menu-menu* yang akan ditampilkan didalam *game*. (Irsyadi & Nugroho, 2015).

1. Perancangan *Menu Awal*



Gambar 3. 11 Gambar *Menu Awal*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Awal* pada *game*.. Pada tampilan *Menu* ini pengguna diharuskan menekan tombol *button Start* kemudian *system* secara *otomatis* akan menampilkan menu berikutnya.

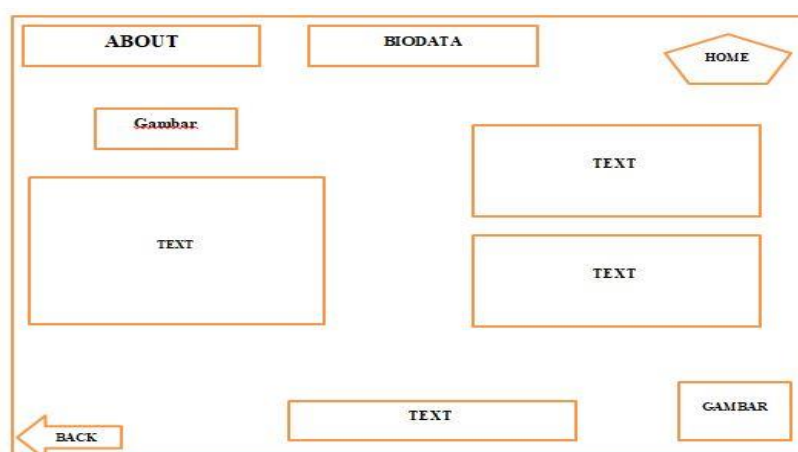
2. Perancangan *Menu Game*



Gambar 3. 12 Gambar *Menu Game*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu game*. Pada tampilan *Menu game* ini sangat dalam sebuah *game*, pengguna dapat melakukan kegiatan apa saja sesuai yang diinginkan dan bisa memilih tombol-tombol yang sudah disediakan pada aplikasi *game*.

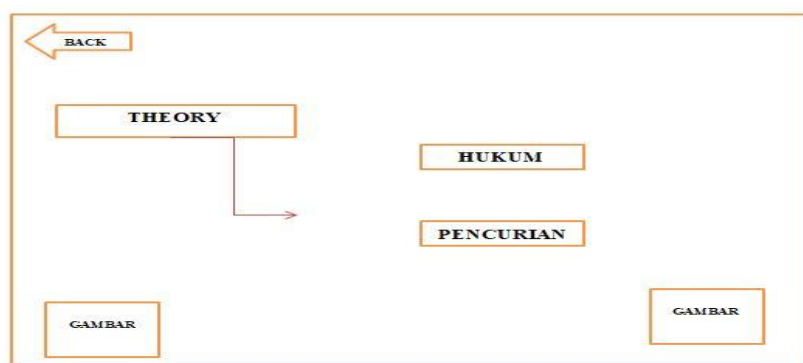
3. Perancangan *Menu About*



Gambar 3. 13 Gambar *Menu About*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu About* pada *game*. Pada *Menu About* ini pengguna dapat melihat *Biodata* peneliti dan tujuan *game* ini dibuat.

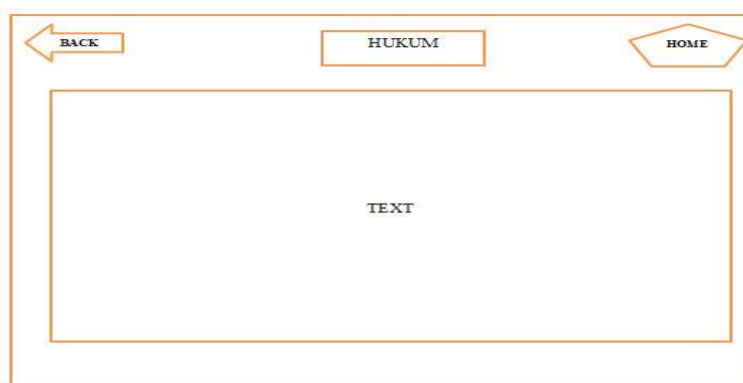
4. Perancangan *Menu Theory*



Gambar 3. 14 Gambar *Menu Theory*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Theory* pada *game*. Pada tampilan *Menu About* ini pengguna dapat menekan *button* *Hukum otomatis system* akan menampilkan tampilan *Theory Hukum* dan menekan *button* *Pencurian otomatis system* akan menampilkan tampilan *Theory Pencurian*.

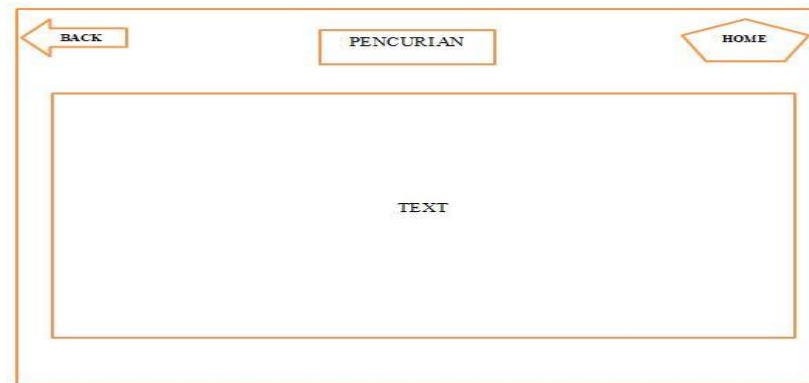
5. Perancangan *Menu Theory Hukum*



Gambar 3. 15 Gambar *Menu Theory Hukum*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Theory* Hukum pada *game*. Pada tampilan *Menu Theory* Hukum ini pengguna dapat membaca dan melihat sekilas *informasi* Hukum.

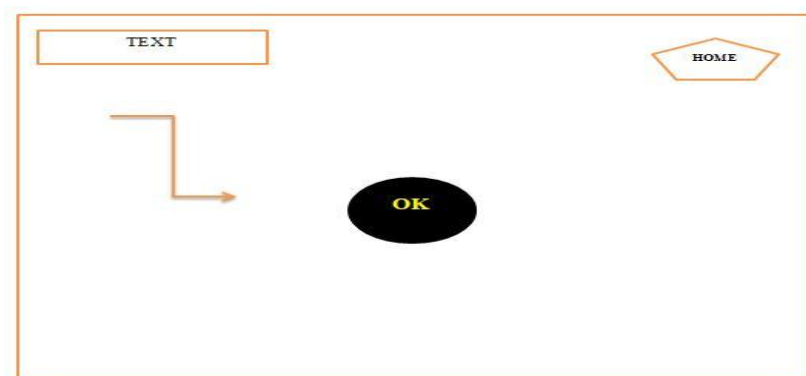
6. Perancangan *Menu Theory* Pencurian



Gambar 3. 16 Gambar *Menu Theory* Pencurian
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Theory* Pencurian pada *game*. Pada tampilan *Menu Theory* Pencurian ini pengguna dapat membaca dan melihat sekilas *informasi* Pencurian.

7. Perancangan *Menu Play*



Gambar 3. 17 Gambar *Menu Play*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Play* Pencurian pada *game*. Pada *Menu Play* ini pengguna dapat menekan *button OK* otomatis *system* akan menampilkan tampilan *Menu Quis* dan pengguna dapat bermain.

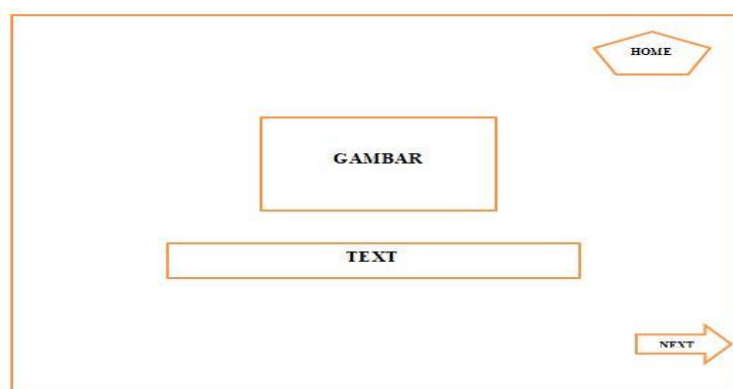
8. Perancangan *Menu Quis*



Gambar 3. 18 Gambar *Menu Quis*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Quis* pada *game*. Pada tampilan *Menu Quis* ini pengguna dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti, kemudian dapat mengakhiri *game* dengan menekan *button Finish*.

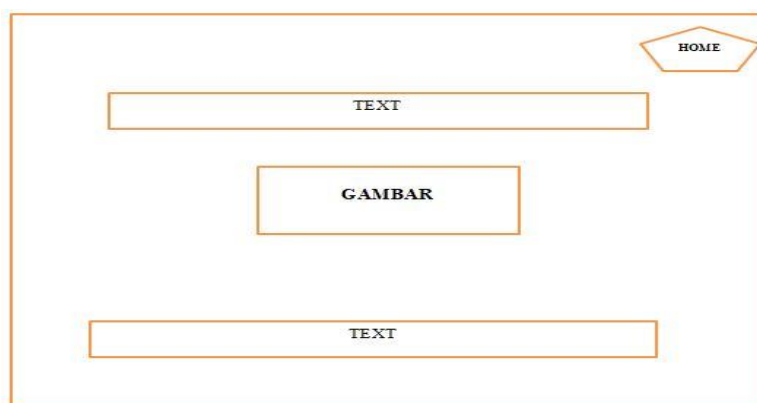
9. Perancangan *Menu Jawaban Salah*



Gambar 3. 19 Gambar *Menu Jawaban Salah*
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Jawaban Salah* pada *game*. Ketika pengguna menjawab salah pertanyaan yang terdapat pada *Menu Quis* sebelumnya maka secara *otomatis system* akan menampilkan *Menu Jawaban Salah*.

10. Perancangan *Menu Finish*



Gambar 3. 20 Gambar *Menu Finish*

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Gambar diatas merupakan tampilan *Menu Finish* pada *game*. Pada tampilan *Menu Finish* ini pengguna dapat melihat ucapan terimakasih peneliti kepada pengguna *game* pembelajaran hukum pidana *berbasis android*.

3.4 Operasi *Variabel*

Operasi *Variabel* digunakan untuk mengukur bagaimana caranya agar menentukan suatu variabel yang berbentuk hubungan ilmiah yang berguna untuk membantu. Berikut ini 56able yang sudah dibuat dan dirancang dengan jelas:

Tabel 3. 1 Tabel Operasi *Variabel*

Variabel	Definisi Operasi Variabel
Hukum Pidana Umum Khususnya Pada Kasus Pencurian	Generasi muda masih banyak yang belum mengetahui pelajaran tentang Hukum khususnya kasus pencurian, sehingga banyak yang melanggar dan menentang Hukum tanpa mengetahui Hukuman yang ditetapkan oleh penegak Hukum.
<i>Game</i> Pembelajaran Hukum <i>Berbasis Android</i>	Aplikasi <i>game</i> ini adalah salah satu media pembelajaran yang mana dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Hukum khususnya kasus pencurian pada generasi muda.

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

3.5 Metode Pengujian *system*

Metode Pengujian *system* yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Black-Box testing*. Black Box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan mengamati hasil eksekusi melalui data ujian dan memeriksa fungsional *software*.

1. Pengujian *Menu Awal***Tabel 3. 2** Pengujian *Menu Awal*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan tombol <i>Button Start</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	Menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	Sesuai
<i>Audio</i>	Dapat <i>on</i> dan <i>off Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis on</i> dan <i>off</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan Peneliti (2020)

Pengujian diatas adalah pengujian pada *Menu Awal*. Pengujian pada *Menu Awal* dengan aktifitas pengujian *Button Start* selanjutnya yang diharapkan *system* menampilkan *Menu Game*. Aktivitas pengujian *Button Spiker* yang diharapkan *Audio* atau music *on* dan *off*, hasil yang didapatkan *Audio* atau Musik akan Mati, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

2. Pengujian *Menu Game***Tabel 3. 3** Tabel Pengujian pada *Menu Game*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan Tombol <i>Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	Muncul tampilan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button spiker</i>	Dapat mematikan <i>Aodio</i> atau <i>music</i>	<i>Audio</i> atau <i>Musik</i> akan Mati	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Theory</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Theory</i>	<i>Menu Theory</i> ditampilkan	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Play</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Play</i>	<i>Menu Play</i> ditampilkan	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button About</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu About</i>	<i>Menu About</i> ditampilkan	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Game* diatas. Aktivitas pengujian *Button Home* yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *menu awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Theory* yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan *Menu Theory*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *menu Theory*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Play* yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan *Menu Play*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *menu Play*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button About* yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan *Menu About*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *menu About*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

3. Pengujian *Menu Theory*

Tabel 3. 4 Tabel Pengujian pada *Menu Theory*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Tabel 3.4 Lanjutan

Menekan Tombol <i>Button</i> Hukum	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu</i> <i>Theory</i> Hukum	Muncul tampilan <i>Menu Theory</i> Hukum	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button</i> Pencurian	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu</i> <i>Theory</i> Pencurian	Muncul tampilan <i>Menu Theory</i> Pencurian	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button</i> <i>Back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu</i> <i>Game</i>	<i>Menu Game</i> ditampilkan	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Theory* diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan *Audio otomatis* hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Hukum* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Theory Hukum*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *Menu Theory Hukum*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Pencurian* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Theory Pencurian*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *Menu Theory Pencurian*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Home* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *Menu*

Theory Menu Awal, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Back* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Game*, hasil yang didapatkan muncul tampilan *Menu Game*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian *Menu Theory* Hukum

Tabel 3. 5 Tabel Pengujian *Menu Theory* Hukum

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Theory</i>	Muncul tampilan <i>Menu Theory</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	Muncul tampilan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Theory* Hukum diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan *Audio otomatis* hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang

diharapkan. Aktivitas pengujian *Button back* yang diharapkan Dapat menampilkan tampilan *Menu Theory*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Theory*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button home* yang diharapkan Dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pengujian *Menu Theory* Pencurian

Tabel 3. 6 Tabel Pengujian *Menu Theory* Pencurian

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio secara otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Theory</i>	Muncul tampilan <i>Menu Theory</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	Muncul tampilan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Theory* Pencurian diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan *Audio otomatis* hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button back* yang diharapkan Dapat menampilkan tampilan *Menu Theory*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Theory*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button home* yang diharapkan Dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pengujian *Menu Play*

Tabel 3. 7 Tabel Pengujian pada *Menu Play*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
<i>Menekan Tombol Button OK</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Quis</i>	<i>Muncul tampilan Menu Quis</i>	Sesuai
<i>Menekan Tombol Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	<i>Muncul tampilan Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti(2020)

Pada tabel pengujian *Menu Play* diatas. Aktivitas pengujian *Button OK* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Quis*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Quis*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Home* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Awal* keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

7. Pengujian *Menu About*

Tabel 3. 8 Tabel Pengujian pada *Menu About*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
<i>Menekan Tombol Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	<i>Menu Awal</i> ditampilkan	Sesuai
<i>Menekan Tombol Button Back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	<i>Menu Game</i> ditampilkan	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Abot* diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan

Audio otomatis hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button home* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu awal*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button back* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu game*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu game*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

8. Pengujian *Menu Quis*

Tabel 3. 9 Tabel Pengujian *Menu Quis*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
Menekan <i>Button Spiker</i>	Dapat Mematikan <i>audio</i>	<i>Audio Otomatis</i> Mati	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	<i>Menu Game</i> ditampilkan	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Next</i>	Dapat menampilkan <i>Soal Quis</i> selanjutnya	<i>Soal Quis</i> selanjutnya akan Tampil	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Quis* diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan *Audio otomatis* hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button spiker* yang diharapkan Dapat Mematikan *audio*, hasil yang didapatkan *Audio Otomatis* Mati, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button back* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu game*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu game*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button next* yang diharapkan *system* Dapat menampilkan *Soal Quis* selanjutnya, hasil yang didapatkan *Soal Quis* selanjutnya akan Tampil, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

9. Pengujian *Menu* Jawaban Salah

Tabel 3. 10 Tabel Pengujian pada *Menu* Jawaban Salah

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	<i>Muncul tampilan Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Tabel 3.10. Lanjutan

Menekan Tombol <i>Button Back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	Muncul tampilan <i>Menu Game</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Next</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Quis</i>	<i>Menu Quis</i> ditampilkan	Sesuai

Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Jawaban Salah* diatas. Aktivitas pengujian *Audio* yang diharapkan Dapat menghidupkan *Audio* secara *otomatis*, hasil yang didapatkan *Audio otomatis* hidup, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Home* yang diharapkan Muncul tampilan *Menu Awal*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Back* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Game*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Next* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Quis*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

10. Pengujian *Menu Finish***Tabel 3. 11** Tabel Pengujian pada *Menu Finish*

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
<i>Audio</i>	Dapat menghidupkan <i>Audio secara otomatis</i>	<i>Audio otomatis</i> hidup	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Home</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Awal</i>	Muncul tampilan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Back</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Game</i>	<i>Muncul tampilan Menu Game</i>	Sesuai
Menekan Tombol <i>Button Next</i>	Dapat menampilkan tampilan <i>Menu Quis</i>	<i>Menu Quis</i> ditampilkan	Sesuai

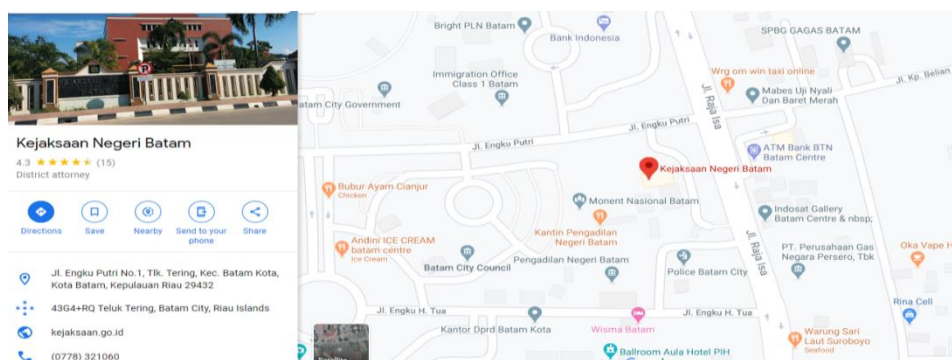
Sumber: Data olahan peneliti (2020)

Pada tabel pengujian *Menu Finish* diatas. Aktivitas pengujian *Button Home* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Awal*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Back* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Game*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Game*, keterangan yang didapatkan sesuai

dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian *Button Next* yang diharapkan *system* dapat menampilkan tampilan *Menu Quis*, hasil yang didapatkan Muncul tampilan *Menu Quis*, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

3.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.6.1 Lokasi penelitian



Gambar 3. 21 Gambar Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikota Batam pada Kantor Kejaksaan Negeri Batam. Jl. Engku Putri No. 1, Teluk Tering, Kecamatan Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau.

3.6.2 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian ini dengan waktu akan dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya dan data yang *relefan*. Penelitian dilakukan mulai pada Bulan Maret 2020 sampai dengan Bulan Juli 2020.

Tabel 3. 12 Tabel Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2020													
		Mar ²⁰		April ²⁰			Mei ²⁰			Juni ²⁰		Juli ²⁰			
1	Awal pengajuan judul skripsi	■	■												
2	Penyusunan BAB I			■	■	■	■								
3	Penyusunan BAB II							■	■	■					
4	Penyusunan BAB III										■	■			
5	Penyusunan BAB IV											■	■	■	
6	Penyusunan BAB V dan pengumpulan skripsi													■	■

Sumber: Data olahan peneliti (2020)