

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN
LEMBAGA HUKUM DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh
Liok Habri Simanjuntak
150210070**

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

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN
LEMBAGA HUKUM DI INDONESIA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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



**Oleh
Liok Habri Simanjuntak
150210070**

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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 19 Februari 2020
Yang membuat pernyataan,

Liok Habri Simanjuntak
150210070

**APLIKASI PEMBELAJARAN
PENGENALAN LEMBAGA HUKUM DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

**Oleh
Liok Habri Simanjuntak
150210070**

SKRIPSI

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

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 19 Februari 2020

**Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Zaman teknologi dan era digital yang semakin berkembang pesat banyak masyarakat yang bergantung terhadap smartphone baik kalangan anak – anak, remaja, dewasa hingga orangtua. Smartphone juga banyak membantu orang – orang untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Dahulu orang – orang mendapatkan informasi melalui media cetak, televisi dan radio. Setelah smartphone muncul semua informasi kita dapatkan dengan mudah, efektif dan dapat dijangkau oleh siapapun. Maka dari itu banyak mendapat manfaat dari perkembangan zaman dan tidak sedikit juga yang kita terima. Didalam perkembangan zaman teknologi ada baiknya kita manfaatkan untuk membantu anak- anak didalam proses belajar mengajar diluar jam pelajaran dengan membuat aplikasi pembelajaran. Disekolah sangat jarang bahkan tidak ada diajarkan tentang pengenalan lembaga hukum padahal lembaga hukum memiliki arti penting di lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan metode pengumpulan data dengan teknik wawancara dan studi pustaka, perancangan sistem menggunakan *Unifeld Modeling Languange (UML)* dan Algoritma. Output dari penelitian ini merupakan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Lembaga Hukum Di Indonesia Berbasis Android, Aplikasi ini ditujukan untuk anak sekolah dasar kelas 2 sampai 6. Aplikasi berisi gambar dan lagu, dan materi – materi pengetahuan lembaga hukum diindonesia. Aplikasi dibuat menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman java.

Keyword : *Unifeld Modeling Languange (UML)*, Android Studio, Smartphone, Java,

ABSTRAK

The era of technology and the digital era that is growing rapidly many people who depend on smartphones both among children, adolescents, adults to parents. Smartphones also help people get information easily. In the past people got information through print, television and radio. After the smartphone appears all the information we get easily, effectively and can be reached by anyone. Therefore many benefit from the times and not the least that we receive. In the development of the technological age it is better to use it to help children in the learning process outside of class hours by making learning applications. At school very rarely even taught about the introduction of legal institutions even though legal institutions have an important meaning in the school environment. The research method used is data collection methods with interview techniques and literature study, system design using Unifeld Modeling Language (UML) and Algorithms. The output of this research is the Application of Learning Introduction to Legal Institutions in Indonesia Based on Android, this application is intended for elementary school children grades 2 to 6. The application contains pictures and songs, and material knowledge of legal institutions in Indonesia. The application is created using Android Studio with the Java programming language.

Keyword : Unifeld Modeling Languange (UML), Android Studio, Smartphone, Java,

KATA PENGANTAR

Puji tuhan saya panjatkan karena telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis 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. Ketua Program Studi Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI
3. Ibu Anggia Dasa Putri, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Orangtua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
6. Muhammad Kurniawan teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
7. Keluarga bersama.online sahabat seperjuangan yang selalu setia memberikan dukungan dan semangat. Mereka adalah Hanna Manik, Mohd. Azmi Amirullah A. , Ade Rahma Angreiny Tanjung, Muhammad Kurniawan,

Anggi Wijaya Sari Raja Guk-Guk, Liok Habri Simanjuntak, M. Halviandi, Arif Islahuddin.

8. Teman – teman dari grup camp yang banyak memberikan informasi – informasi tentang skripsi. Ongki Anto Wibowo, Sopar Butar – butar, Lastari Indah Yani, Suciani, Erika Damanik, Suwanda, Kristian siagian, Yogi Saputra, Andika Restu Indrawan.
9. Nanang Suprpto SH, selaku kepala sub bagian umum dan keuangan Pengadilan Negeri Batam yang memberi dukungan selama penelitian.
10. Kepada sahabat terbaik saya Hotniel Silitonga yang selalu memeberi motivasi untuk terus berjuang.

Batam, 19 Februari 2020

Liok Habri Simanjuntak

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN	i
JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Perumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Masalah.....	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.6.1. Manfaat teoritis	5
1.6.2. Manfaat Praktek	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Teori Dasar.....	6
2.1.1. Interaksi Manusia Dan Komputer	6
2.1.2. Media Pembelajaran	6
2.1.3. <i>Mobile Learning (M-Learning)</i>	7
2.1.4. Multimedia	8
2.1.5. Edukasi	8
2.1.6. Android.....	9
2.1.7. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	12
2.1.8. Rekayasa Perangkat Lunak (<i>Software Engineering</i>)	12
2.1.9. Pemrograman Berorientasi Objek	13

2.1.10. JAVA.....	13
2.2. Variabel.....	16
2.2.1. Mahkamah Agung.....	16
2.2.2. Mahkamah konstitusi	17
2.2.3. Kepolisian Republik Indonesia	17
2.3. Software Pendukung	18
2.3.1. Android Studio	18
2.3.2. Unified Modeling Language (UML).....	19
2.4. Penelitian Terdahulu	25
2.5. Kerangka Pemikiran.....	28
BAB III Metode Penelitian	30
3.1. Desain Penelitian	30
3.2. Pengumpulan Data	32
3.3. Metode Perancangan Sistem	33
3.3.1. <i>Use case diagram</i>	33
3.3.2. <i>Activity diagram</i>	34
3.3.3. Diagram sekuen (<i>Sequence Diagram</i>).....	98
3.3.4. Algoritma	163
3.4. Lokasi Dan Jadwal Penelitian.....	165
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	166
4.1. Hasil Penelitian	166
4.2. Pembahasan.....	173
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	176
5.1. Kesimpulan	176
5.2. Saran	176
Daftar Pustaka	178
Daftar Riwayat Hidup	181
Surat Keterangan Penelitian	182
Wawancara.....	187
Implementasi Aplikasi	190
Lampiran Program	193

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel simbol pada use case diagraph	20
Tabel 2. 2 Tabel simbol-simbol pada <i>Activity diagram</i>	21
Tabel 2. 3 Tabel simbol-simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	23
Tabel 4. 1 Tabel jadwal Penelitian	165
Tabel 4. 2 Box <i>testing</i> tampila awal /home.....	164 Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Box testing Menu <i>About</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Box testing pengenalan lembaga hukum	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Maskot Java.....	14
Gambar 2. 2 Logo Java	15
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 <i>Use case diagram</i>	33
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Media Menu Pembelajaran.....	35
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Menu Pembelajaran	37
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia	38
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia	39
Gambar 3. 7 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia	41
Gambar 3. 8 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia	42
Gambar 3. 9 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran arti lambang Kepolisian Republik Indonesia.....	43
Gambar 3. 10 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran arti lambang Kepolisian Republik Indonesia.....	45
Gambar 3. 11 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	46
Gambar 3. 12 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	47
Gambar 3. 13 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia	49
Gambar 3. 14 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	50
Gambar 3. 15 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia	52
Gambar 3. 16 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia	53
Gambar 3. 17 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia	55
Gambar 3. 18 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia	56
Gambar 3. 19 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	58
Gambar 3. 20 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	59
Gambar 3. 21 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	61
Gambar 3. 22 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	62

Gambar 3. 23 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	64
Gambar 3. 24 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	65
Gambar 3. 25 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	67
Gambar 3. 26 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	68
Gambar 3. 27 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	70
Gambar 3. 28 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	71
Gambar 3. 29 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	73
Gambar 3. 30 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	74
Gambar 3. 31 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	76
Gambar 3. 32 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	77
Gambar 3. 33 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia	79
Gambar 3. 34 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia	80
Gambar 3. 35 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	82
Gambar 3. 36 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	83
Gambar 3. 37 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	85
Gambar 3. 38 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	86
Gambar 3. 39 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	88
Gambar 3. 40 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	89
Gambar 3. 41 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	91
Gambar 3. 42 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	92
Gambar 3. 43 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	94
Gambar 3. 44 <i>Activity diagram</i> Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	95
Gambar 3. 45 <i>Activity diagram</i> Menu About	96
Gambar 3. 46 <i>Activity</i> Menu About	97

Gambar 3. 47 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pembelajaran	99
Gambar 3. 48 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pembelajaran	100
Gambar 3. 49 Sekuen diagram menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia	101
Gambar 3. 50 Sekuen diagram menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia	102
Gambar 3. 51 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia	104
Gambar 3. 52 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia	105
Gambar 3. 53 Sekuen diagram menu pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia.....	107
Gambar 3. 54 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	108
Gambar 3. 55 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	110
Gambar 3. 56 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	111
Gambar 3. 57 Sekuen diagram menu pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia	113
Gambar 3. 58 Sekuen diagram menu pembelajaran Kapolri	114
Gambar 3. 59 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia	116
Gambar 3. 60 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia	117
Gambar 3. 61 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia	119
Gambar 3. 62 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia	120
Gambar 3. 63 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	122
Gambar 3. 64 Sekuen diagram menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	123
Gambar 3. 65 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi	125
Gambar 3. 66 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia	126
Gambar 3. 67 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.	128
Gambar 3. 68 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia.....	129
Gambar 3. 69 Sekuen diagram menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	131
Gambar 3. 70 Sekuen diagram menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	132

Gambar 3. 71 Sekuen diagram menu Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	134
Gambar 3. 72 Sekuen diagram menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia	135
Gambar 3. 73 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	137
Gambar 3. 74 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	138
Gambar 3. 75 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	140
Gambar 3. 76 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.....	141
Gambar 3. 77 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia	143
Gambar 3. 78 Sekuen diagram menu Mahkamah Agung Republik Indonesia...	144
Gambar 3. 79 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	146
Gambar 3. 80 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	147
Gambar 3. 81 Sekuen diagram menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	149
Gambar 3. 82 Sekuen diagram menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	150
Gambar 3. 83 Sekuen diagram menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	152
Gambar 3. 84 Sekuen diagram menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	153
Gambar 3. 85 Sekuen diagram menu Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	155
Gambar 3. 86 Sekuen diagram menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	156
Gambar 3. 87 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	158
Gambar 3. 88 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.....	159
Gambar 3. 89 Sequence Diagram Menu About	161
Gambar 3. 90 Sequence Diagram Menu About	162
Gambar 3. 93 Algoritma Perancangan Menu Aplikasi	163
Gambar 3. 94 Algoritma Perancangan <i>About</i>	164

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Zaman teknologi dan era digital yang semakin berkembang pesat banyak Masyarakat yang bergantung terhadap smartphone baik dikalangan anak-anak ,anak muda, dewasa hingga orang tua. (Dewi, Miles, & Huberman, 2017)Smartphone juga banyak membantu orang-orang untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Dahulu orang-orang mendapatkan informasi melalui media cetak televisi dan radio. Setelah ada smartphone semua informasi kita dapatkan lebih mudah ,efektif dan dapat dijangkau siapapun yang mengaksesnya. Maka dari itu banyak mendapat manfaat dari perkembangan zaman dan tidak sedikit juga yang kita terima. Ada baiknya dengan perkembangan teknologi ini dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pembelajaran anak-anak dalam membantu proses pembelajaran anak-anak di luar jam sekolah. (Maesaroh & Malkiah, 2015) Kurangnya pembelajaran tentang pengenalan lembaga hukum disekolah bahkan hampir tidak ada sama sekali. Sehingga peneliti melakukan peneliitan tentang lembaga hukum. Pada tahap pendidikan anak sekolah dasar anak cenderung lebih tertarik pada media belajar yang didalam terdapat gambar–gambar cerah serta gambar animasi yang menarik, menyenangkan dan komunikatif sehingga mudah diingat oleh anak.

(Edukasi, Android, Media, & Untuk, 2016) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang terdiri dari sistem operasi

middleware, dan aplikasi. Android menyajikan platform terbuka bagi para developer untuk mengembangkan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang mengaktifkan lebih kurang dari satu miliar ponsel pintar (smartphone) .

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan diatas maka diangkat sebuah penelitian dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN LEMBAGA HUKUM DI INDONESIA BERBASIS ANDROID”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum ada aplikasi pembelajaran tentang lembaga hukum di indonesia untuk anak SD.
2. Pengetahuan anak tentang lembaga hukum di indonesia masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini lebih terarah dan dapat tercapai apa yang diinginkan, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah:

1. Aplikasi dibuat hanya untuk pengenalan lembaga-lembaga hukum yang ada diindonesia .
2. Aplikasi ini di tujukan untuk anak sekolah dasar kelas 1-5 dan orang tua sebagai pendamping.
3. Variable penelitian ini adalah : lembaga hukum.yaitu, Mahkamah agung, Mahkamah konstitusi, dan Kepolisian republik indonesia.

4. Aplikasi ini dioperasikan dengan *smartphone* dan Sistem Operasinya menggunakan Android.
5. Aplikasi ini dikerjakan dengan *software* Android Studio java adalah bahasa pemrogramannya..
6. Hasil penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum yang ada di indonesia.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat materi aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum diindonesia dengan menarik dan mudah dimengerti ?
2. Bagaimana membuat aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android ?

1.5. Tujuan Masalah

1. Untuk merancang materi pembelajaran aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android yang menarik

2. Untuk membuat aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menginginkan dapat memberikan banyak manfaat terlebih kepada pembaca.

1.6.1. Manfaat teoritis

1. Peneliti banyak mengaplikasikan apa yang dipelajari selama perkuliahan. Terutama dibidang pemograman java,dan mempraktekkannya menajadi sebuah aplikasi yaitu aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum di Indonesia berbasis android.
2. Peneliti ingin hasil penelitian ini bisa menjadi referensi atau sumber untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktek

1. Aplikasi ini bisa menjadi media belajar anak sebagai pengganti buku pelajaran di sekolah.
2. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai tumpuan pengembangan media pembelajaran

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Dasar

2.1.1. Interaksi Manusia Dan Komputer

Human – computer interaction dari bahasa inggris yang memiliki arti hubungan antara manusia dengan komputer yang meliputi pembuatan, perbaikan dan penerapan antar pengguna komputer agar lebih mudah digunakan oleh manusia atau Media Pembelajaran (Mufti, 2015). Sedangkan menurut (Insap S., 2004) interaksi manusia dan komputer ilmu yang memiliki hubungan dengan perancangan, perbaikan, dan penerapan antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan manusia.

2.1.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau tool yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran diantaranya berupa tape recorder, buku, camera video yang menghasilkan gambar dan suara. (Pratama & Husniah, 2018) Dengan kata lain media adalah komponen belajar atau alat yang dibuat menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa yang digunakan sebagai materi belajar.

2.1.3. Mobile Learning (M-Learning)

Mobile learning (M-learning) adalah tren penelitian baru yang menarik banyak peneliti untuk mengeksplorasi teknologi ini, mempelajari dampaknya pada siswa dan pendidik, dan mengembangkan yang dibutuhkan infrastruktur. Peneliti M-learning berusaha untuk memaksimalkan utilitas teknologi seluler di lembaga pendidikan tinggi sambil mempertahankan misi pendidikan. Mobile learning telah

berhasil dengan mobilitas dari sejumlah dimensi: mobilitas teknologi, mobilitas pembelajar, mobilitas pendidik, dan mobilitas belajar. (Al-Emran, Elsherif, & Shaalan, 2016) *Mobile learning (M-learning) is a new research trend that attracts many researchers to explore this technology, study its impacts on students and educators, and develop the required infrastructure. M-learning researchers attempt to maximize the utilities of mobile technologies in higher education institutions while maintaining the educational mission.*

2.1.4. Multimedia

Multimedia merupakan gabungan atau perpaduan dari teks, suara, gambar, seni grafik, dan unsur – unsur video yang dibuat sedemikian rupa dan dibentuk secara digital. Output dari multimedia harus menarik, menyenangkan dan bagus sehingga mengundang minat. (Pratama & Husniah, 2018) Dengan kata lain multimedia harus ditampilkan secara visual, dengan menggunakan unsur – unsur multimedia yang mendukung keseluruhan program.

2.1.5. Edukasi

Educare merupakan bahasa latin yang berarti melahirkan dan memunculkan. Didalam arti luas edukasi adalah setiap tindakan atau pengalaman yang memiliki efek formatif pada karakter, pikiran atau kemampuan fisik dalam individu (Asniati, Wa Ode Halmia Pasrahmay, 2016). Edukasi memiliki tujuan

untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan, dan mendidik agar mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan. (Kusniyati & Pangondian Sitanggang, 2016). Edukasi pada umumnya diucapkan didunia pendidikan dengan kata lain edukasi membimbing manusia dewasa yang belum dewasa kepada kedewasaan.

2.1.6. Android

Android merupakan sistem operasi linux yang dirancang untuk perangkat smartphone touchscreen atau layar sentuh yang sering kita jumpai di komputer ,tablet, dan handphone. Di awal android dikembangkan oleh perusahaan Android, Inc., google memberikan dukungan keuangan, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. (Yudhanto, Yudha & Wijayanto, 2017, p. 1) Android dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, serikat dari perusahaan – perusahaan perangkat keras, lunak,dan telekomunikasi untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android pertama dijual pada tahun 2008.

Antarmuka pengguna android umumnya berbentuk manipulasi langsung menggunakan sentuhan seperti, menggeser, mengetuk, dan mencubit layar, serta papan ketik untuk menulis teks.(Yudhanto, Yudha & Wijayanto, 2017, p. 2) Selain perangkat touchscreen google juga telah mengembangkan android untuk televisi, android auto mobil, dan android wear untuk jam tangan.

2.1.6.1 Komponen utama android

Menurut(Yudhanto, Yudha & Wijayanto, 2017, p. 3) komponen – komponen dari android terdiri dari 5 komponen yaitu :

1. Aplikasi : Aplikasi sejajar dengan aplikasi utama untuk email, pesan SMS, kalender, browsing, dan kontak
2. Java API Framework : fitur yang tersedia untuk pengembang melalui antarmuka pemograman aplikasi yaitu : Sistem tampilan, Pengelola referensi, Pengelola notifikasi, Pengelola aktivitas, Penyedia materi, Kerangka kerja API.
3. Library dan android runtime : setiap aplikasi yang dijalankan melalui prosesnya sendiri dan dengan instance android runtime sendiri bisa menjalankan beberapa mesin sekaligus.
4. Hardware Abstraction Layer (HAL) : lapisan yang menyediakan antarmuka standar yang memperlihatkan kemampuan hardware ke kerangka kerja java API, dan mengimplementasikannya seperti modul kamera atau bluetooth.
5. Kernel linux : fondasi platform android adalah kernel linux lapisan di atas mengandalkan kernel linux untuk fungsionalitas.

2.1.6.2 Fitur Android

Android memiliki fitur hardware dan software :

1. Fitur hardware atau perangkat keras terdiri dari touchscreen, GPS, Accelerometer
2. Fitur software atau perangkat lunak terdiri dari Internet, Audio dan Video Support, Contact, Security, dan Google APIs.

2.1.6.3 Versioning

Sistem operasi android terdiri dari berbagai versi dari yang pertama hingga terbaru. Menurut (Yudhanto, Yudha & Wijayanto, 2017, pp. 6–12) ada 15 versi android yaitu :

1. Android versi 1.0 diperkenalkan tanggal 23 september 2008.
2. Android versi 1.1 diperkenalkan tanggal 9 februari 2009.
3. Android versi 1.5 Cupcake diperkenalkan tanggal 30 april 2009.
4. Android versi 1.6 Donut diperkenalkan tanggal 15 september 2009.
5. Android versi 2.0 Éclair diperkenalkan tanggal 26 oktober 2009.
6. Android versi 2.2 Froyo diperkenalkan tanggal 10 mei 2010.
7. Android versi 2.3 Gingerbread diperkenalkan tanggal 6 desember 2010.
8. Android versi 3.0 Honeycomb diperkenalkan tanggal 22 februari 2011.
9. Android versi 4.0 Ice Cream Sandwich diperkenalkan tanggal 19 oktober 2011.
10. Android versi 4.1 Jelly Bean diperkenalkan tanggal 9 juli 2012.

11. Android versi 4.4 Kitkat diperkenalkan tanggal 31 oktober 2013.
12. Android versi 5.0 Lolipop diperkenalkan tanggal 17 oktober 2014.
13. Android versi 6.0 Marshmallow diperkenalkan tanggal 28 mei 2015.
14. Android versi 7.0 Nougat diperkenalkan tanggal 22 agustus 2016.
15. Android versi 8.0 Oreo diperkenalkan tanggal 21 agustus 2016.

2.1.7. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (software) adalah program dari komputer yang saling terhubung dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan , model desain, dan cara penggunaan. Perangkat lunak juga bisa dikatakan sebagai sistem perangkat lunak. Sistem adalah gabungan komponen yang saling terikat dan memiliki satu tujuan yang ingin dicapai bersama. (Ariani Sukamto Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 2) Sistem perangkat lunak memiliki arti sebuah sistem yang komponen perangkat lunak yang saling terkait untuk memenuhi kebutuhan user.

2.1.8. Rekayasa Perangkat Lunak (*Software Engineering*)

Rekayasa perangkat lunak (software engineering) adalah membangun dengan menggunakan konsep rekayasa dengan tujuan dapat menjadi perangkat lunak yang bernilai dipasar dan bekerja secara efisien (Ariani Sukamto Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 4). Banyak perangkat lunak yang dihasilkan tapi digunakan karena tidak memenuhi standar kebutuhan para user misalnya masalah teknis dan para user enggan mengubah cara kerja mereka dari yang manual ke otomatis.

Sebab karena itu rekayasa perangkat lunak sangat penting agar tidak menjadi perangkat lunak yang tidak terpakai atau sia – sia.

2.1.9. Pemrograman Berorientasi Objek

Metodologi berorientasi objek adalah cara bagaimana sistem perangkat lunak dibentuk dengan pendekatan objek secara terstruktur. (Ariani Sukamto Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 100) Metodologi berorientasi objek ialah strategi membangun perangkat lunak yang mengatur perangkat lunak sebagai himpunan objek yang diisi data dan operasi. Metode berorientasi objek dirangkum oleh aktivitas analisis, perancangan, pemrograman, dan pengujian. Sekarang metode berorientasi objek lebih banyak digunakan daripada metodologi lama karena memiliki beberapa masalah seperti sulit mengubah hasil dari satu tahap ke tahap berikutnya.

2.1.10. JAVA

Java dibesarkan oleh perusahaan Sun Microsystem. Arti dari Java sendiri menurut Sun Microsystem adalah beberapa kumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* pada lingkungan jaringan. Java 2 merupakan generasi kedua dari java paltform.(A. . & S. M. Rosa, 2013) Java adalah bahasa pemrograman objek murni karena semua kode programnya dibungkus didalam kelas. Saat ini Sun Microsystem sudah diakuisisi Oracle Corporation sehingga pengembangan Java diteruskan oleh Oracle

Corporation. Java berdiri diatas sebuah mesin *interpreter* yang diberi nama Java Virtual Machine (JVM). JVM ini yang akan membaca bytecode dalam file. Class dalam suatu program sebagai gambaran langsung dari program yg diisi bahasa mesin. Bahasa Java juga sering disebut sebagai bahasa portable karena dapat dijalankan diberbagai sistem operasi bila terdapat didalamnya JVM.

Gambar dibawah adalah maskot Java atau dinamakan sebagai Duke :



Gambar 2. 1 Maskot Java
Sumber : (Hariyanto, 2010, p. 2)

Bahasa pemrograman Java adalah inovasi bahasa pemrograman yang sudah ada sebelumnya karena bahasa pemrograman sebelumnya hanya dapat digunakan untuk beberapa platform saja, sedangkan bahasa pemrograman java dapat dijalankan dengan berbagai platform. Bahasa pemrograman java diciptakan dengan mengembangkan kapasitas bahasa pemrograman dari bahasa pemrograman yang sudah ada sebelumnya, agar dapat digunakan di berbagai platform software dan hardware yang berbeda. Logo dari bahasa pemrograman java sebagai beriku :



Gambar 2. 2 Logo Java

Berikut merupakan Contoh dari program dasar dari pemrograman Java (Hariyanto, 2010, pp. 25–26):

```
Public class HelloWorldToy{
    Public static void main (string args[]) {
        System.out.println (“Hello, World!”);
    }
}
```

Pembahasan singkat:

1. Kata kunci *public* disebut *access modifier* berperan sebagai pengendali kode agar terlihat oleh bagian-bagian lain.
2. Kata kunci *class*, program Java selalu berada di dalam suatu kelas. Kelas dapat dipandang sebagai tempat logis yang mengartikan kegiatan aplikasi. Aplikasi Java dibangun dalam blok pembangun kelas.
3. Nama kelas (*HelloWorldToy*), aturan nama kelas di Java adalah nama harus dimulai dengan huruf kapital, selanjutnya boleh kombinasi digit atau angka dan huruf. Tidak dapat menggunakan kata kunci.
4. Kompilasi program dengan: *Javac HelloWorldToy.java*
5. Eksekusi program dengan: *Java HelloWorldToy.java* interpreter memulai eksekusi program dari *main()* di kelas. Kelas yang di eksekusi harus memiliki 1 metode *main()*.

6. Setiap aplikasi Java harus memiliki 1 metode *main()* dengan pola:

```
7. Public class ClassName{  
    Public static void main (string args[]) {  
        Instruksi-instruksi program  
    }  
}
```

2.2. Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti yang dijadikan sebagai atribut dalam penelitian dan memiliki nilai penting untuk mendapatkan informasi dan kesimpulan pada penelitian. Didalam praktik, ungkapan variabel dipakai sebagai sinonim untuk konsep atau hal yang sedang diteliti. Variabel juga akan diberi angka dan nilai. (Sudaryono, 2015, p. 17) Secara teori variabel dapat diartikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya.

2.2.1. Mahkamah Agung

Mahkamah agung adalah salah satu lembaga tinggi negara dalam sistem ketatanegaraan indonesia yang merupakan pemegang kekuasaan kehakiman bersama – sama Mahkamah konstitusi dan bebas dari pengaruh cabang – cabang kekuasaan lainnya. (Purwanto, 2016, p. 277) Mahkamah agung membawahi badan peradilan dalam lingkungan peradilan umum, lingkungan peradilan agama, lingkungan peradilan militer, lingkungan peradilan tata usaha negara.

Susunan mahkamah agung terdiri dari pimpinan, hakim anggota, panitera, dan sekretaris jenderal Mahkamah agung. Hakim agung diangkat oleh presiden dari nama calon yang diajukan oleh dewan perwakilan rakyat. Hakim agung bertugas untuk mengadili dan memutus perkara tingkat kasasi.

2.2.2. Mahkamah konstitusi

Mahkamah konstitusi adalah salah satu lembaga tinggi negara dengan dalam sistem ketatanegaraan indonesia yang merupakan pemegang kekuasaan kehakiman bersama – sama dengan mahkamah agung. (Purwanto, 2016, p. 276) Mahkamah konstitusi merupakan salah satu lembaga negara yang melakukan kekuasaan kehakiman yang merdeka untuk menyelenggarakan pengadilan guna menegakkan hukum dan keadilan. Mahkamah konstitusi memiliki memiliki 9 hakim konstitusi yang ditetapkan oleh presiden. Hakim konstitusi diajukan masing – masing 3 orang oleh mahkamah agung, 3 orang oleh dewan perwakilan rakyat, dan 3 orang oleh presiden.

2.2.3. Kepolisian Republik Indonesia

Kepolisian republik indonesia (POLRI) memiliki motto “Rastra Sewakotama” yang artinya abdi utama bagi nusa dan bangsa. Dalam lambang polri terdapat elemen – elemen bintang, perisai, sinar, panacaran obor, warna hitam, dan tangkai padi kapas. (Purwanto, 2016, p. 255) Kepolisian pada orde baru

didirikan setelah presiden soeharto mengeluarkan keppres No. 52/1996 dengan mengganti Panglima angkatan Kepolisian menjadi Kepolisian Republik Indonesia.

2.3. Software Pendukung

2.3.1. Android Studio

Android studio adalah software tools Integrated Development Environment (IDE) untuk platform android. Tanggal 16 Mei 2013 android studio diluncurkan saat konferensi Google I/O oleh Ellie Power yang saat itu menjabat sebagai produk manajer Google. Apache License 2.0. memberikan akses free untuk mengakses android studio. Android pertama diluncurkan pada bulan Mei 2013 untuk versi 0.1. Kemudian pada bulan Juni 2014 dirilis android studio versi beta dengan versi 0.8. android studio terbaru dirilis pada bulan Oktober 2017 dengan versi v.3. Dengan basis JetBrains' IntelliJ IDEA Android studio sudah didesain khusus untuk pengembang android. Android studio dapat digunakan di operasi sistem Windows, Mac, OS X, dan Linux (Yudhanto, Yudha & Wijayanto, 2017, p. 17).

Berikut fitur dari android studio versi stabil, yaitu:

1. *Instan run* mempercepat pembuatan, pengeditan, membuat pekerjaan tetap berjalan.
2. Android emulator 2.0 lebih cepat dari instan run dan anda dapat mengubah ukuran emulator.

3. *Gradle* memberikan pembuatan yang lebih otomatis dan dapat menyesuaikan konfigurasi.
4. *Flexible* menyatu dengan lingkungan sehingga dapat digunakan di telepon genggam, tablet maupun android tv.

2.3.2. Unified Modeling Language (UML)

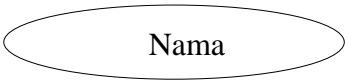
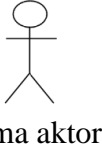

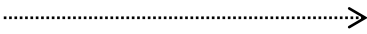
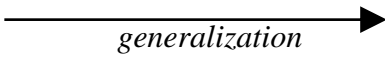
UML begitu penting untuk memodelkan perangkat lunak atau software untuk standarisasi agar orang – orang mengerti memodelkan perangkat lunak. Sebagai contoh menyatukan ide dari berbagai pendapat orang untuk menceritakan ide dan tujuan yang tidaklah mudah, sehingga dibuat UML sebagai bahasa pemodelan perangkat lunak.

Metode pertama diciptakan oleh Shaler - Mellor pada tahun 1998 dan coad – Yourdon pada tahun 1991 dan masih banyak lainnya. Karena banyaknya Metodologi – metodologi yang muncul saat itu, maka dibuat bahasa yang dapat dimengerti oleh semua orang. Metode ini diambil dari metode – metode yang banyak muncul pada waktu itu. Perusahaan Rational Software Corporation menghasilkan bahasa yang dengan UML (Unified Modeling Language). Pada tahun 1996, Object Manajemen Group (OMG) mengajukan proposal standarnisasi pemodelan. Pada tahun 1997 UML dipegang oleh Object Manajemen Group (OMG) karena telah memberikan kontribusi banyak terhadap metodologi berorientasi objek.

1. Use case diagram

Use case diagram adalah pemodelan untuk perilaku sistem informasi yang akan dibuat. Use case menjelaskan hubungan antara satu aktor dengan aktor lainnya bahkan lebih menggunakan sistem informasi yang dibuat. Use case juga mempunyai fungsi untuk mengetahui apa saja yang ada disistem informasi. Ada 2 hal utama pada penejelasan use case yaitu Aktor dan Use case

Tabel 2. 1 Tabel simbol pada use case diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	Fungsi sistem sebagai penghubung untuk interaksi antara aktor satu dengan yang lain
<p>Aktor / <i>Actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem yang memiliki tugas dan berinteraksi dengan sistem informasi.
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Hubungan yang dilakukan antar aktor maupun dengan use dengan sistem
<p>Ektensi / <i>extend</i></p> 	Hubungan <i>use case</i> memperluas perilaku dengan menampilkan <i>use case</i> tambahan yang berdiri sendiri, dan pada umumnya memiliki nama depan yang sama
<p>Generalisasi /</p> 	Generalisasi dan spesialisasi yaitu keterikatan baik secara umum ataupun khusus antar kedua <i>use case</i>



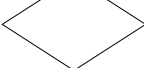

<p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p style="text-align: center;"><<include>></p> <p style="text-align: center;">.....→</p> <p style="text-align: center;"><<uses</p> <p style="text-align: center;">————→</p>	<p>Include: <i>use case</i> yang telah ditambah akan diundang saat <i>use case</i> tambahan di run</p> <p>Include: <i>use case</i> tambahan selalu memastikan bahwa <i>use case</i> yang telah dilakukan penambahan akan selalu di run</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


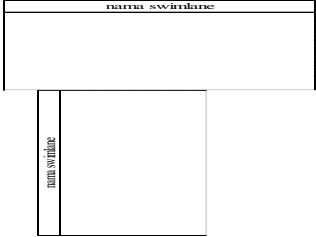
Sumber: (Ariani Sukamto Rosa & Shalahuddin, 2013)
Lanjutan *Use case diagram*

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang digambarkan sebagai pekerjaan atau aktivitas sistem yang disebut sebagai *workflow* atau alur kerja, mempunyai fungsi untuk memaparkan rancangan dari proses bisnis langkah demi langkah, kemudian urutan dari aliran kerja yang tampil secara terpisah, diagram yang mengetest suatu sistem serta rancangan menu yang di tampilkan pada *software* (A.S Rosa & Shalahuddin, 2015).

Tabel 2. 2 Tabel simbol-simbol pada *Activity diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Keadaan status awal sistem
Aktivitas 	Kegiatan yang dilakukan sistem dan diawai menggunakan kata kerja
Percabangan / <i>decision</i> 	kondisi mempunyai pilihan lebih dari satu kegiatan
Penggabungan / <i>join</i> 	Memiliki beberapa aktivitas digabungkan menjadi satu

Status akhir 	Status terakhir sistem
Swimlane 	Pemisahan bisnis sesuai tugas terhadap aktivitas yang terjadi

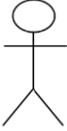
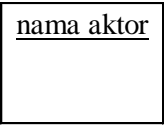
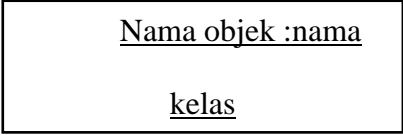


Sumber: (Ariani Sukanto Rosa & Shalahuddin, 2013)

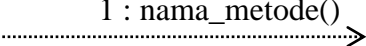
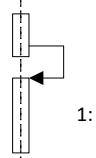
Lanjutan Tabel *Activity diagram*

3. *Sequence Diagram*

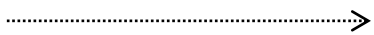
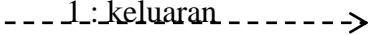
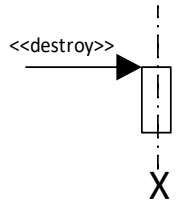
Diagram sekuen digambarkan sebagai pelaku objek terhadap use case dengan menjelaskan waktu objek dan pesan yang dikirim dan diterima objek. Oleh sebab itu membuat diagram sekuen harus mengetahui objek yang berpartisipasi dengan use case beserta metode yang dimiliki kelas. Membuat diagram sekuen juga membutuhkan skema yang ada pada use case. Pembuatan diagram sekuen paling sedikit sebanyak pendefinisian use case yang mempunyai proses. Semakin banyak use case maka diagram sekuen semakin banyak juga.

Tabel 2. 3 Tabel simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>nama aktor</p> <p>Atau</p> 	<p>Aktor adalah simbol orang tetapi aktor juga dapat dikatakan kata benda diawal nama aktor.</p>
<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p><i>Lifeline</i> adalah kehidupan objek.</p>
<p>Objek</p> 	<p>Objek sebagai tempat aktor melakukan interaksi.</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Waktu aktif akan dijelaskan disituasi objek, yaitu dalam situasi aktif.</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mmebuat objek lain, arah panah menuju pada objek yang dibuat.</p>

<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1 : nama_metode()</p> 	<p>Pesan tipe <i>call</i> yaitu memanggil operasi pada objek atau diri sendiri.</p> 
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 2.3 (Lanjutan) Tabel simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p>1 : masukan</p> 	<p>Pesan tipe <i>send</i> mendefinisikan bahwa objek memberi informasi masukan terhadap objek yang sesuai arah panahnya</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1 : keluaran</p> 	<p>Pesan tipe <i>return</i> adalah yaitu menyatakan bahwa objek melakukan pengembalian informasi terhadap objek yang sesuai arah panahnya</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Pesan tipe <i>destroy</i> adalah mengurangi jumlah objek dengan mengakhiri hidup objek tersebut</p>

2.4. Penelitian Terdahulu

Peneliti mengambil referensi dari penelitian terdahulu 3 jurnal nasional dan 2 jurnal internasional yang berindex ISSN:

1. Perkembangan teknologi yang semakin cepat proses belajar sangat berpengaruh terhadap penyampaian materi. Ditahap anak sekolah dasar, siswa cenderung lebih tertarik terhadap game yang ddalam nya terdapat gambar – gambar cerah dan banyak animasi yang menarik minat siswa. Ditahap ini siswa akan lebih mudah untuk mengingat sesuatu karena memiliki warna menarik dan menyenangkan. Sedangkan disekolah proses belajar dan mengajar dibatasi atau hanya menggunakan buku sebagai media belajar. Di sekoalh dasar negeri jati 6 hanya menggunakan buku panduan bahasa inggris. Lalu muncul ide peneliti untuk membuat media pembelajaran interaktif bahasa inggris pengenalan huruf dan membaca berbasis media untuk sekolah dasar agar para siswa lebih aktif belajar menggunakan media ini dari pada buku. Tujuan dibuat media ini adalah untuk membantu siswa menambah pengetahuan dan kemampuan berbahasa inggris. Metode penelitian yang dilakukan adalah proses wawancara dan studi literatur atau pengambilan data dari jurnal. Output dari media ini merupakan animasi, video bernyanyi sehingga siswa bisa bermain sambil belajar.
2. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk melatih perkembangan motorik anak. Masalah yang dimiliki kurangnya tenaga pendidik dan

teknologi. Fasilitas juga sangat dibutuhkan oleh anak untuk mendukung proses belajar dan mengajar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi yang mendidik yaitu aplikasi edukasi interaktif berbasis android yang dapat membuat siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan. Aplikasi ini juga dapat membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi dengan membuat anak menggunakan motorik di dalam prosesnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi langsung terhadap cara belajar siswa dan wawancara terhadap guru pengajar untuk pengambilan data. Output dari penelitian ini adalah Aplikasi edukasi interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan usia dini.

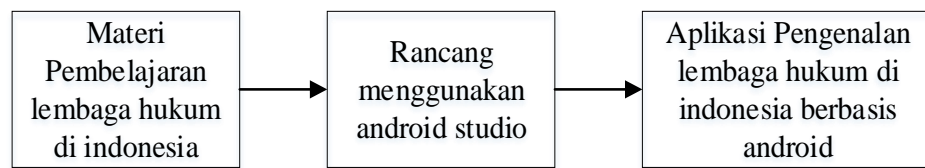
3. Asia Tenggara adalah salah satu pembelajaran materi di pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk sekolah dasar. Siswa lebih tertarik terhadap suatu yang bersifat nyata dan dapat dilihat keberadaannya. Dengan adanya teknologi 3D yaitu AR (augmented Reality), siswa bisa melihat pembelajaran yang nyata melalui smartphone yang berbasis android. Metode dari penelitian ini merupakan teknik wawancara terhadap pihak – pihak terkait. Tujuan pembuatan aplikasi ini merupakan memberikan materi yang berbentuk nyata, negara Asia Tenggara ditampilkan dengan animasi 3D, dan menampilkan bola dunia dalam bentuk nyata. Output dari penelitian ini adalah aplikasi augmented Reality untuk mengenalkan negara – negara Asia Tenggara melalui bola studi

4. (Ocan & Goz, 2017) Kami mengembangkan aplikasi yang menyediakan anak-anak untuk belajar tentang kota-kota di negara mereka khususnya Turki untuk perangkat seluler yang digunakan dalam setiap aspek kehidupan. Game ini dicapai dalam hal kinerja, portabilitas, keamanan, pemeliharaan, integritas, dan ketersediaan. Permainan ini memastikan anak-anak mempelajari kota dalam kategori yang berbeda yang bersifat historis, geografis, dan budaya dari negara mereka dengan senang hati karena permainan dan pendidikan terintegrasi. Dengan meningkatnya permainan pendidikan yang serupa, membuang-buang waktu anak-anak beralih ke tujuan pendidikan. Di masa depan, kami berencana untuk mencatat lebih banyak pertanyaan dan jawaban ke basis data aplikasi. Dengan cara ini dapat disediakan untuk keberlanjutan dan berbagai informasi. Dengan keberhasilan langkah-langkah ini, jalan dapat dibuka untuk adaptasi dari berbagai negara.
5. Berdasarkan jurnal (Sari, Anjani, Farida, & Ramdhani, 2017) Konsep koloid adalah bagian dari kimia yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya dalam industri kimia, pada pembuatan berbagai produk seperti kosmetik, bahan makanan, dan sejumlah dari produk lain. Dalam materi koloid biasanya siswa diharuskan untuk menghafalnya, tanpa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kesulitan siswa menerapkan bahan koloid dalam sehari-hari dalam kehidupan, itu menuntut para guru untuk menjadi kreatif dan inovatif, salah satunya membuat media pembelajaran. Teknologi yang berkembang menuntut para

guru untuk dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Implementasi TI dalam bidang pembelajaran diyakini mampu meningkatkan pembelajaran siswa kemampuan. Proses pembelajaran dengan mengimplementasikan TI akan materi pembelajaran menggunakan berbagai media yang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa secara positif. Belajar menggunakan multimedia memiliki efek positif pada hasil belajar siswa. Salah satu contoh IT implementasi dalam bidang pembelajaran adalah pembuatan game edukasi. Pembuatan game ini sangat penting; terutama menerapkannya dalam pembelajaran karena akan meningkat hasil belajar dan keterlibatan siswa . Salah satu perkembangan teknologi itu yang saat ini banyak diminati oleh banyak orang adalah smartphone berbasis android. Karena smartphone lebih mudah digunakan, memiliki sistem operasi terbuka yang memungkinkan pengguna smartphone dapat menambahkan variasi aplikasi.

2.5. Kerangka Pemikiran

Input pada penelitian ini adalah materi pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia yang akan di proses oleh Android Studio untuk membuat sebuah aplikasi Media pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia berbasis android.



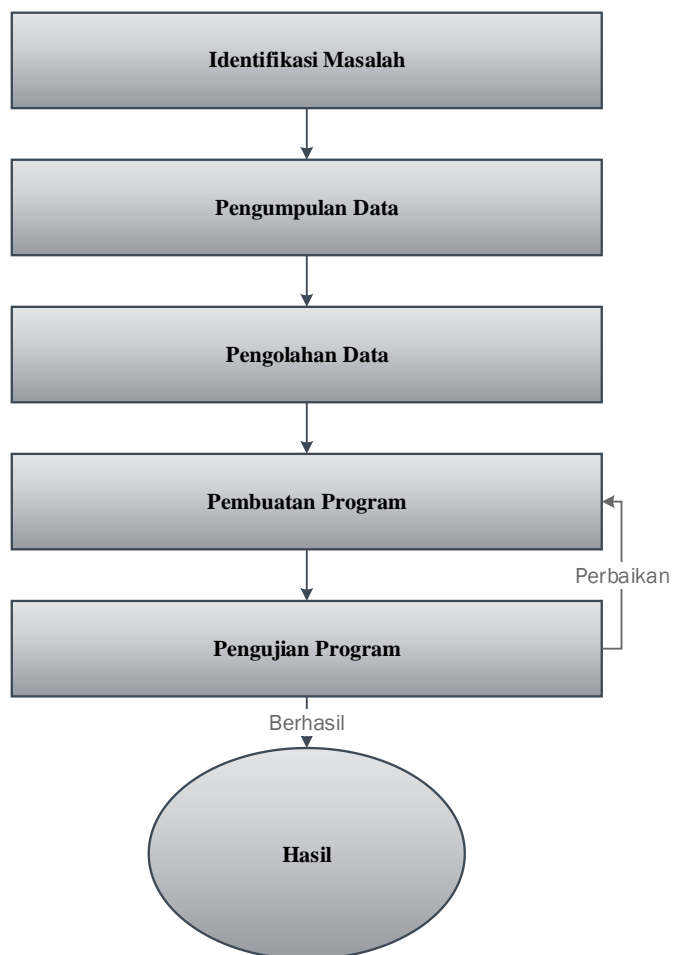
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran
Sumber : Olahan peneliti (2019)

BAB III

Metode Penelitian

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah gambaran umum dari keseluruhan kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung, dimulai dari awal proses penelitian hingga kita mendapatkan hasil akhir, sehingga bisa menarik kesimpulan dari keseluruhan proses dalam penelitian (Dantes, 2012, p. 167)



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
Sumber : Olahan peneliti (2019)

Keterangan desain penelitian untuk setiap tahapan/ prosesnya:

A. Pengidentifikasian masalah

Penelitian dimulai dengan pengidentifikasian masalah yang dimana peneliti mencoba mempelajari dan mencari tahu apa saja hal yang dapat menarik minat siswa dalam menambah pengetahuan siswa.

B. Pengumpulan Data

Setelah pengidentifikasian masalah, maka dilakukan pengumpulan data yang menggunakan 2 metode, yakni:

1. Studi pustaka : peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengambil dan memanfaatkan buku-buku dan jurnal sebagai referensi dan memiliki hubungan dengan masalah yang diteliti.
2. Wawancara : untuk mendapatkan data, maka peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Netty Sihombing S.H, MH sebagai Panitera muda hukum di Pengadilan negeri batam.

C. Pengolahan data

Pengolahan data dilakukan setelah pengumpulan data. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

D. Pembuatan program

Setelah pengolahan data menggunakan UML selesai, Program di kerjakan menggunakan *Android studio* dengan bahasa pemrograman *Java*.

E. Pengujian Program

Ketika pembuatan program selesai, program di uji langsung oleh siswa di SD negeri 014 sagulung.

3.2. Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan dengan 2 teknik:

A. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan sebagai metode pengumpulan data, mengumpulkan bahan-bahan dan informasi dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Buku : Adapun buku yang digunakan yaitu buku yang diterbitkan 10 tahun terakhir dari penelitian ini dan memiliki ISBN dengan tema Java, Android, Android Studio, Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia Pembelajaran.
2. Jurnal: Jurnal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jurnal yang diterbitkan 5 tahun terakhir dan telah memiliki ISSN atau e-ISSN dengan tema Android, Andorid Studio, dan Media pembelajaran.

B. Wawancara

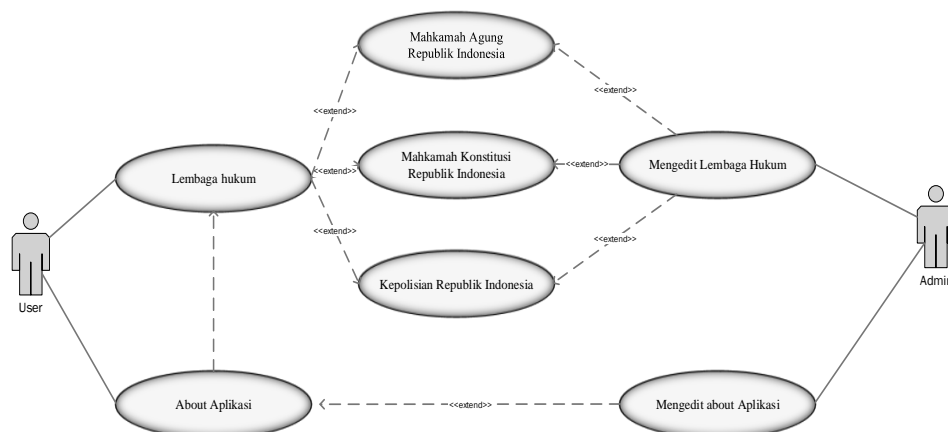
Wawancara dilakukan sebagai bentuk pengujian aplikasi dalam mengetahui respon siswa terhadap aplikasi yang telah dibuat.

3.3. Metode Perancangan Sistem

Didalam metode perancangan sistem pada penelitian Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Lembaga Hukum Di Indonesia Berbasis Android menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* yang mencakup *Use case diagram*, *Activity diagram*, *sequence diagram* dan perancangan program menggunakan algoritma perancangan.

3.3.1. Use case diagram

Diagram *use case* memperlihatkan aktivitas subjek atau yang sering disebut sebagai aktor dengan sistem, aktivitas didalam sistem itu sendiri maupun aktivitas aktor yang bertindak sebagai admin maupun sebagai *user*.



Gambar 3. 2 *Use case diagram*
Sumber : Olahan peneliti (2019)

Use case diagram memiliki dua aktor, yaitu admin dan *user*. Satu aktor yaitu admin, bertindak sebagai yang memiliki kemampuan dalam merancang

aplikasi pembelajaran, dan aktor *user* bertindak sebagai pengguna aplikasi setelah admin menyelesaikan pekerjaannya.

Keterangan tahapan yang terdapat di dalam *Use case diagram* dalam aplikasi pengenalan ini, antara lain:

1. Menu Home

Menu Home atau menu awal dari aplikasi Adalah Menu yang dirancang oleh admin dan didalam nya terdapat daftar yang akan dipilih user.

2. Menu *Lembaga Hukum*

Menu *Lembaga Hukum* adalah menu yang dirancang oleh oleh admin, agar dapat menjadi sebuah media pebelajaran yang berguna bagi *user* dalam menambah pengetahuan.

3. Menu *Pembelajaran*

Menu *Pembelajaran* Adalah Menu yang diisi dengan Pengenalan lembaga-lembaga hukum diindonesia.

4. Menu *About*

Menu *About About* merupakan menu untuk menampilkan profil pembuat aplikasi kepada *user*. Menu ini hanya dapat diubah, ditambahkan atau dihapus oleh admin.

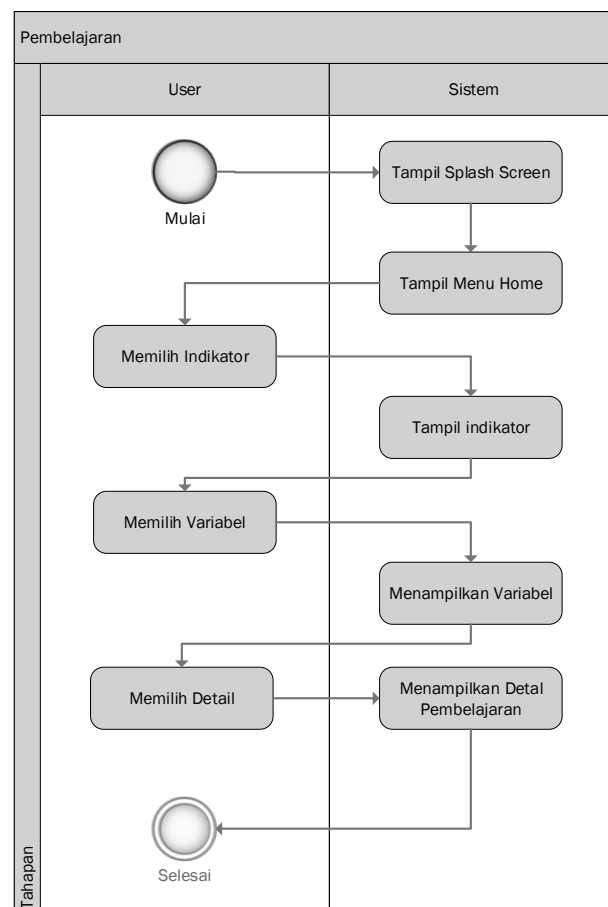
3.3.2. *Activity diagram*

Activity diagram yaitu menggambarkan aktivitas setiap aktor dari keseluruhan kegiatan dalam aplikasi yang melibatkan aktivitas satu aktor ke aktor lain, dari aktor terhadap sistem maupun aktivitas dari sistem itu sendiri.

A. Activity diagram Menu Pembelajaran

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran



Gambar 3. 3 Activity Diagram Media Menu Pembelajaran

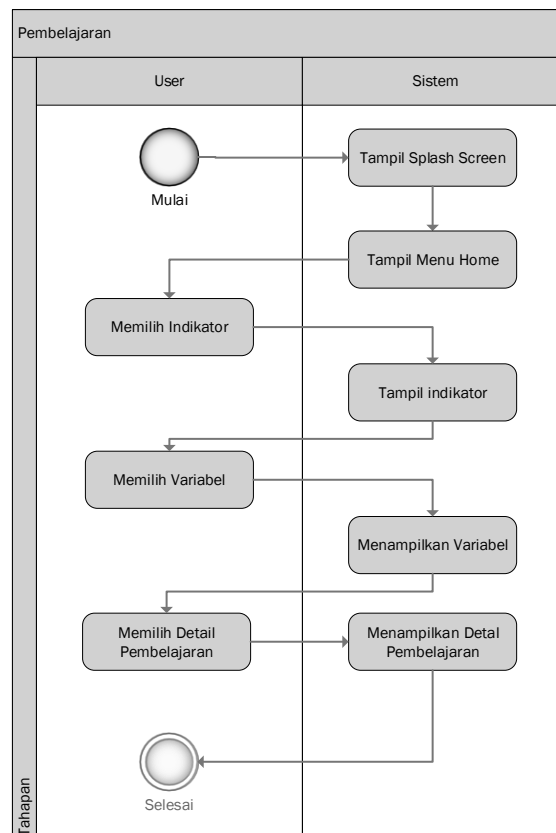
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan diagram aktivitas pembelajaran pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah:

- 1) Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2) Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung, dan Mahkamah Konstitusi, Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3) Admin memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4) Selesai

2. User

User dalam menu pembelajaran dapat membuka dan mengakses menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Menu Pembelajaran
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan diagram aktivitas pembelajaran pada tampilan yang bisa diakses oleh *user* adalah:

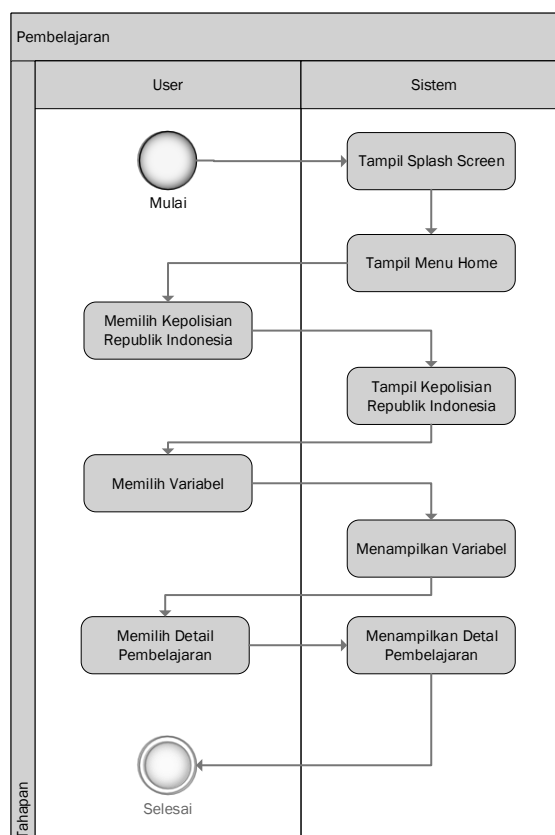
- 1) User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2) User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung, dan Mahakamah Konstitusi, Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3) User memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel

4) Selesai

B. Activity diagram Menu Pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 5 Activity diagram Menu Pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran kepolisian republik indonesia diatas adalah :

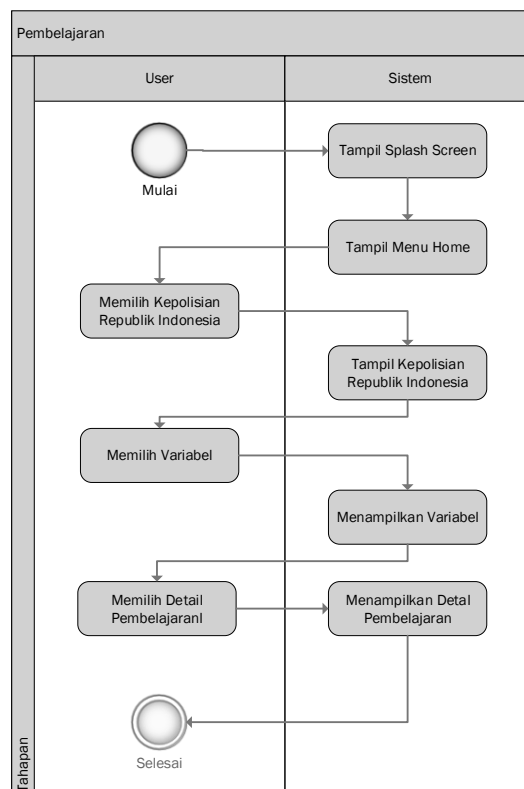
- 1) Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem

akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2) Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3) Admin memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4) Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 6 Activity diagram Menu Pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

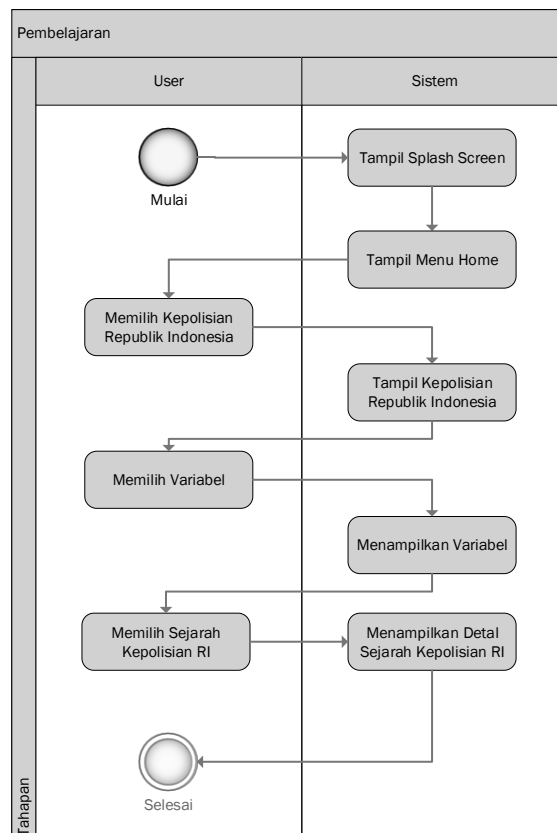
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4). Selesai

F. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran sejarah Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 7 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

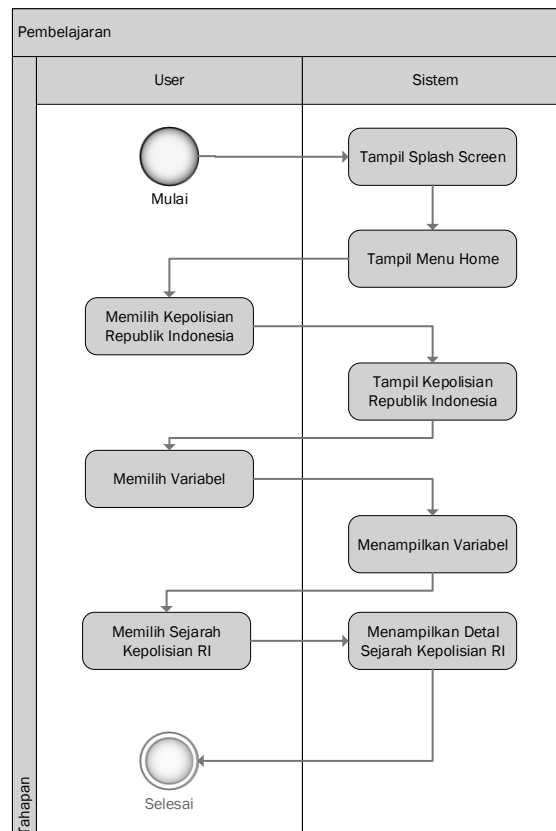
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1) Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2) Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan Indikator Kepolisian Negara RI.
- 3) Admin memilih Sejarah Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail Sejarah Kepolisian Negara RI.

4) Selesai

1. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran sejarah kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu sejarah pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia



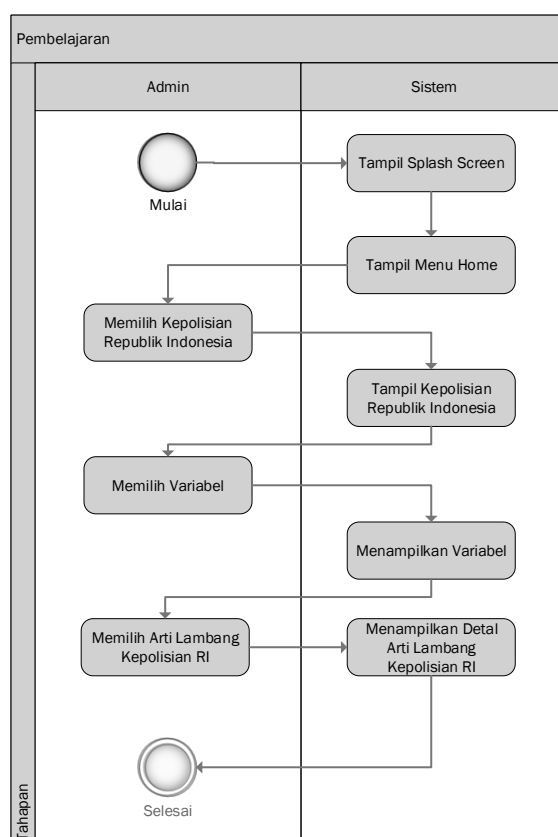
Gambar 3. 8 Activity diagram Menu Pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

G. Activity diagram Menu Pembelajaran Arti Lambang Kepolisian Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran arti lambang Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 9 Activity diagram Menu Pembelajaran arti lambang Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran kepolisian republik indonesia diatas adalah :

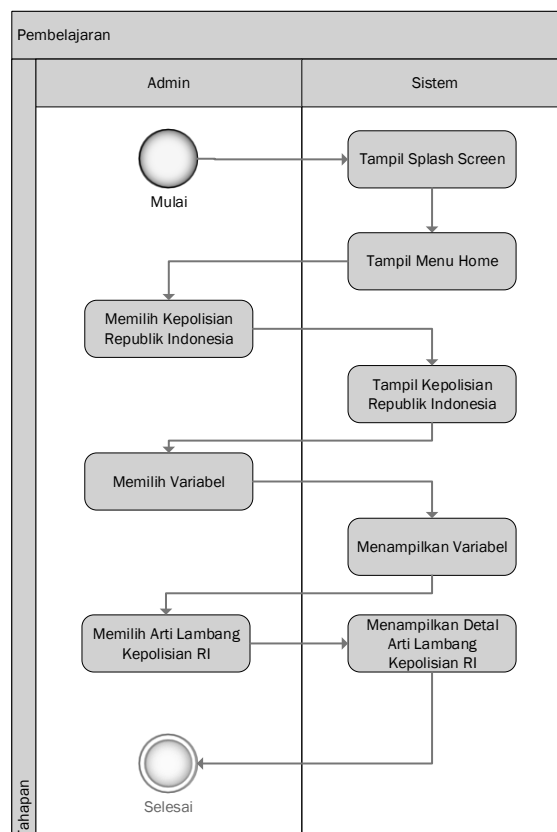
- 1) Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem

akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2) Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3) Admin memilih arti lambang Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail arti lambang Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4) Selesai .

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran arti lambang kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran arti lambang Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 10 *Activity diagram* Menu Pembelajaran arti lambang
Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

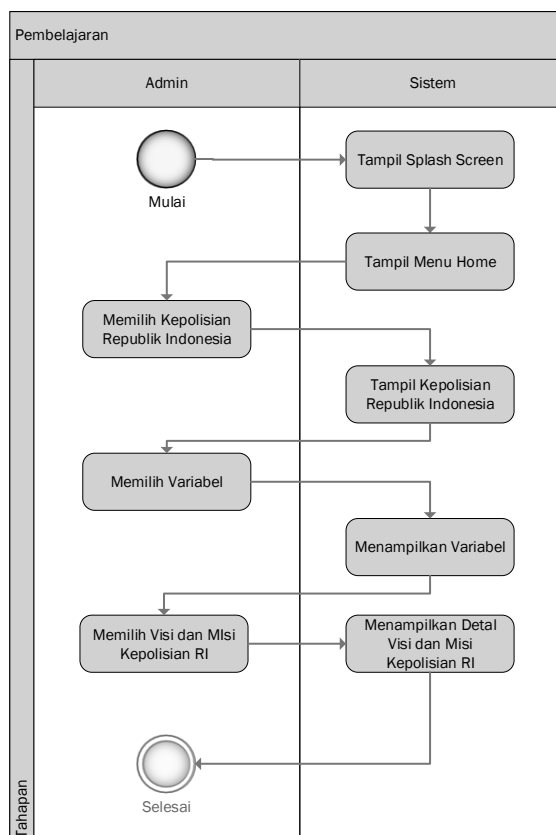
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). Admin memilih arti lambang Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail arti lambang Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

H. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 11 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

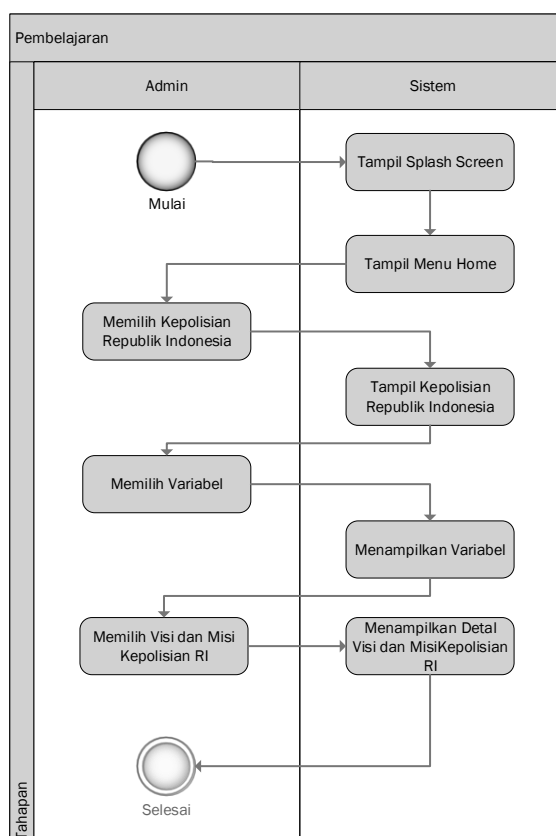
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran visi dan misi kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.

- 3). Admin memilih visi dan misi Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail visi dan misi Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 12 Activity diagram Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran visi dan misi kepolisian republik indonesia diatas adalah :

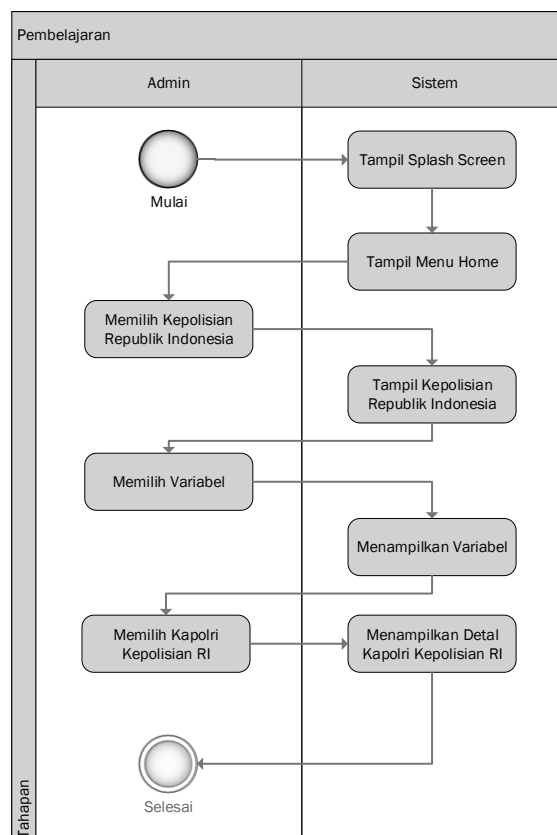
- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). Admin memilih visi dan misi Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail visi dan misi Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

I. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik

Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajara kapolri Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 13 Activity diagram Menu Pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

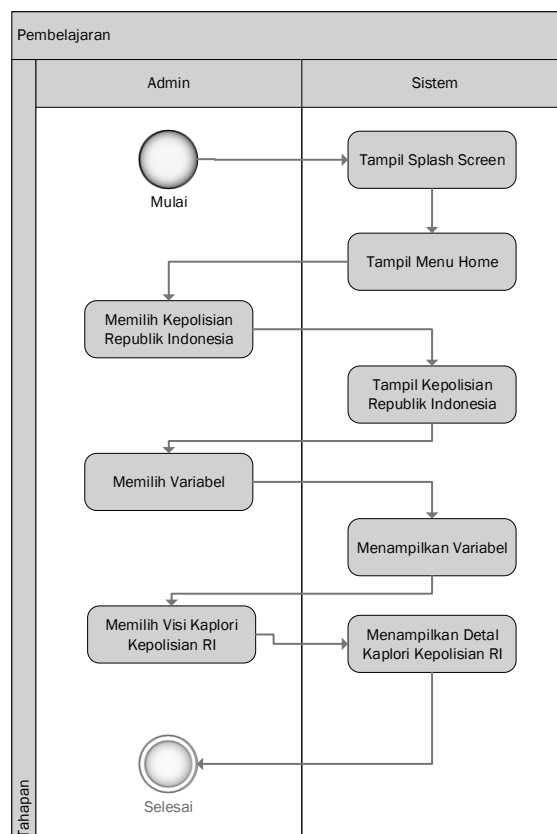
Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran kapolri kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). Admin memilih kapolri Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail kapolri Kepolisian Negara RI Selesai.

4). Selesai .

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 14 Activity diagram Menu Pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran visi dan misi kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

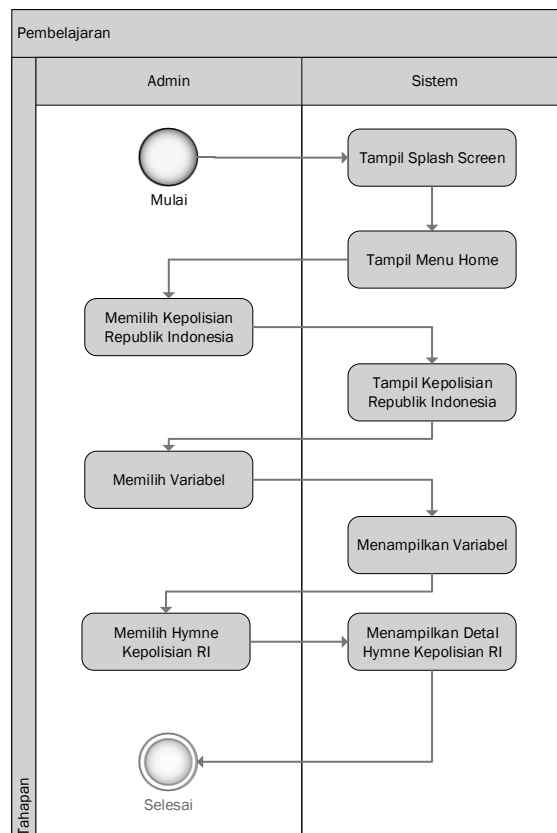
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih kapolri Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail kapolri Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

J. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 15 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

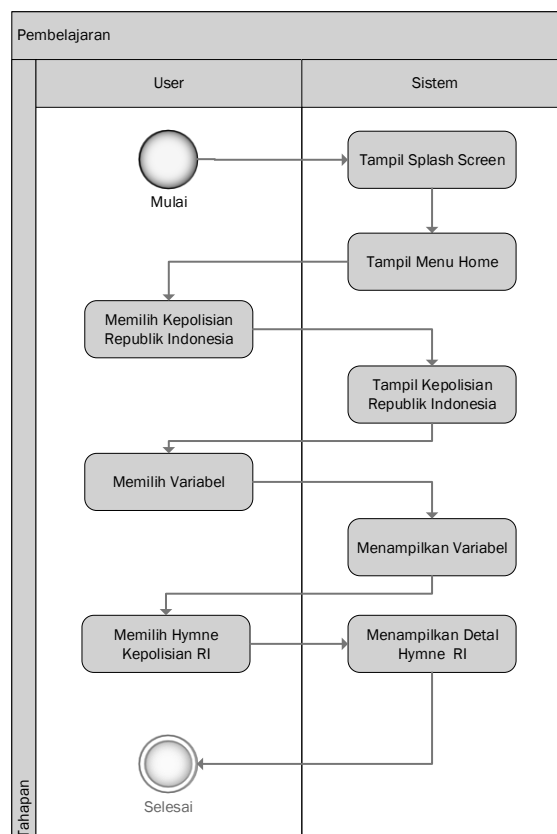
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran visi dan misi kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). Admin memilih Hymne Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail Hymne Kepolisian Negara RI Selesai.

4). Selesai .

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 16 Activity diagram Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran visi dan misi kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

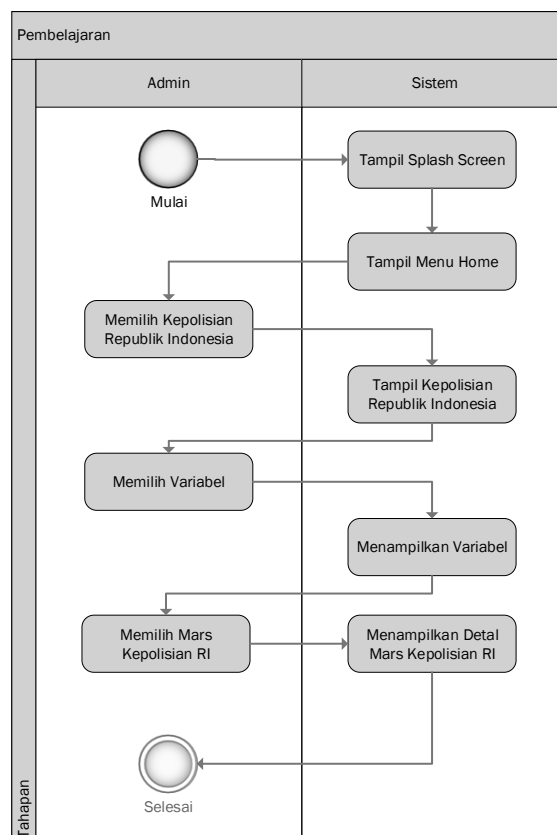
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Hymne Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail Hymne Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

K. Activity diagram Menu Pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 17 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

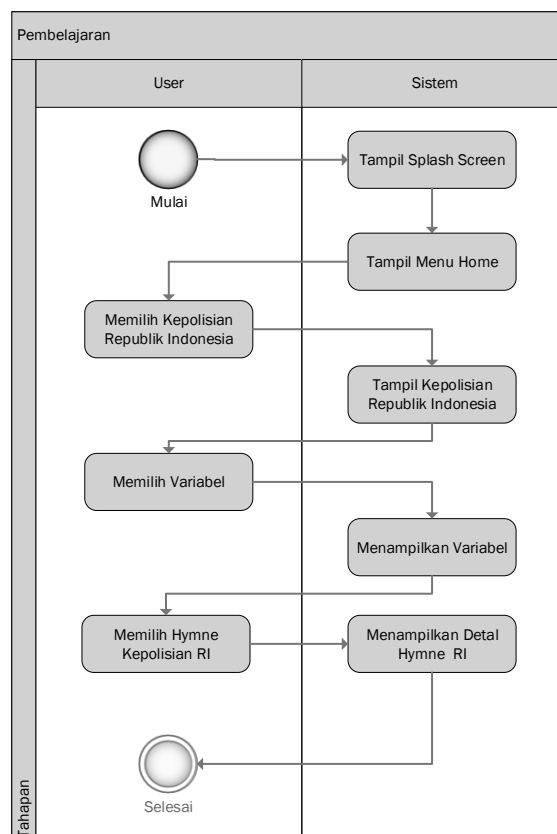
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Mars kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). Admin memilih Mars Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail mars Kepolisian Negara RI Selesai.

4). Selesai .

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran kepolisian republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 18 Activity diagram Menu Pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran mars kepolisian republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

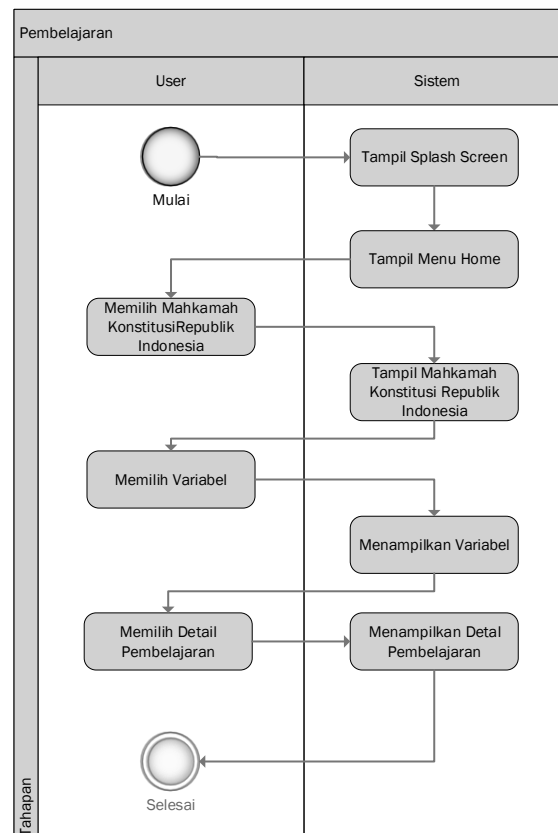
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Mars Kepolisian Negara RI, sistem akan menampilkan detail Mars Kepolisian Negara RI Selesai.
- 4). Selesai .

L. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 19 Activity diagram Menu Pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

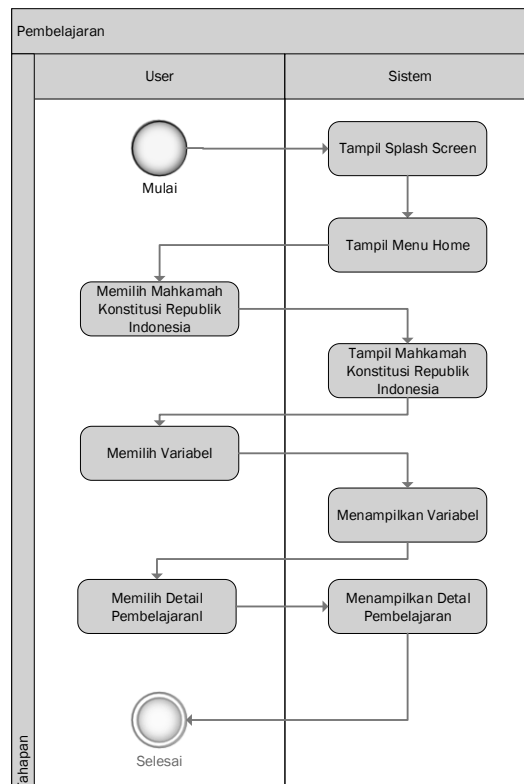
Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.
- 3). Admin memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel

4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 20 Activity diagram Menu Pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

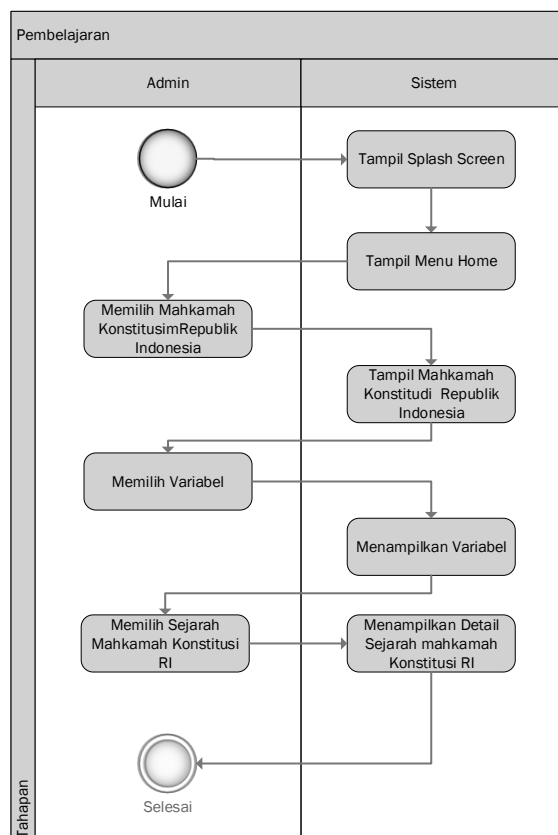
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4). Selesai.

M. Activity diagram Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



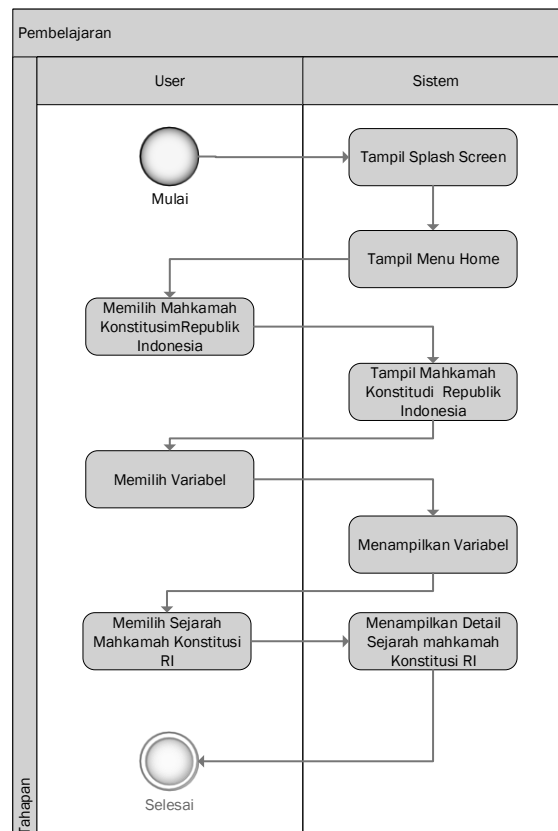
Gambar 3. 21 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.
- 3). Admin memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 22 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

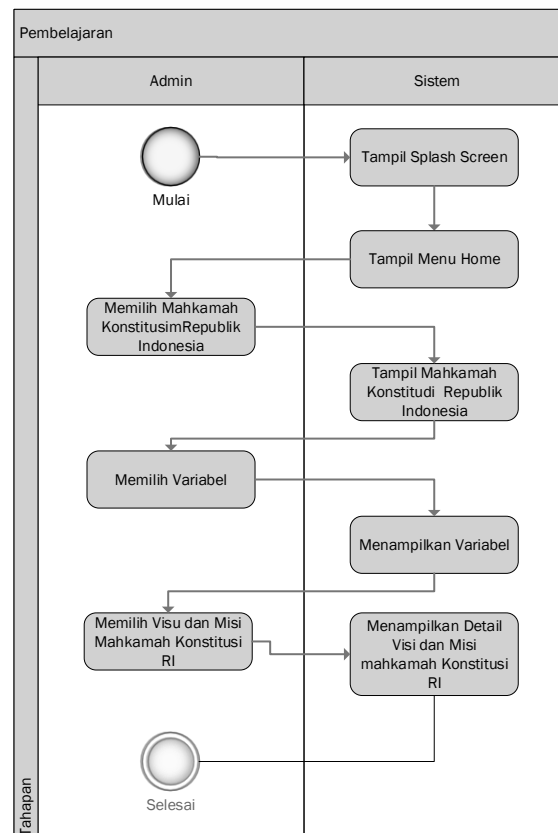
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Sejarah Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Sejarah Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai.

N. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 23 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

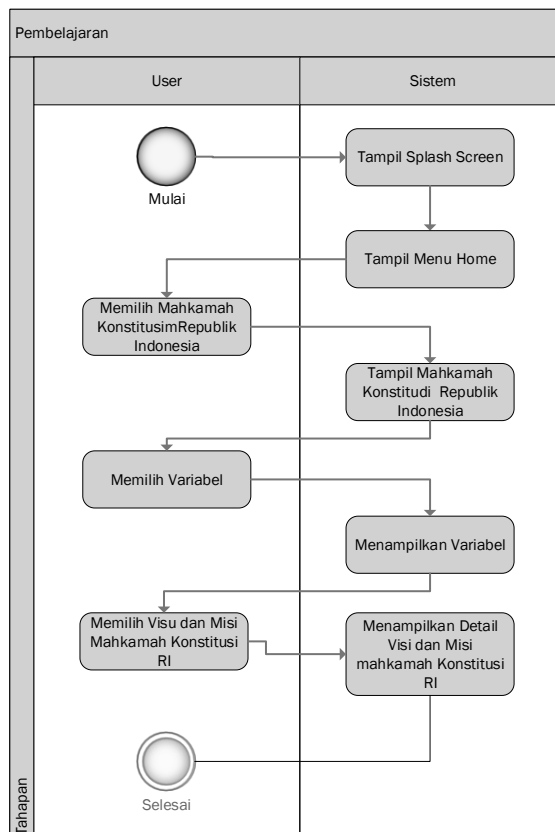
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.

- 3). Admin memilih Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran visi dan misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran visi dan misi Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 24 Activity diagram Menu Pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

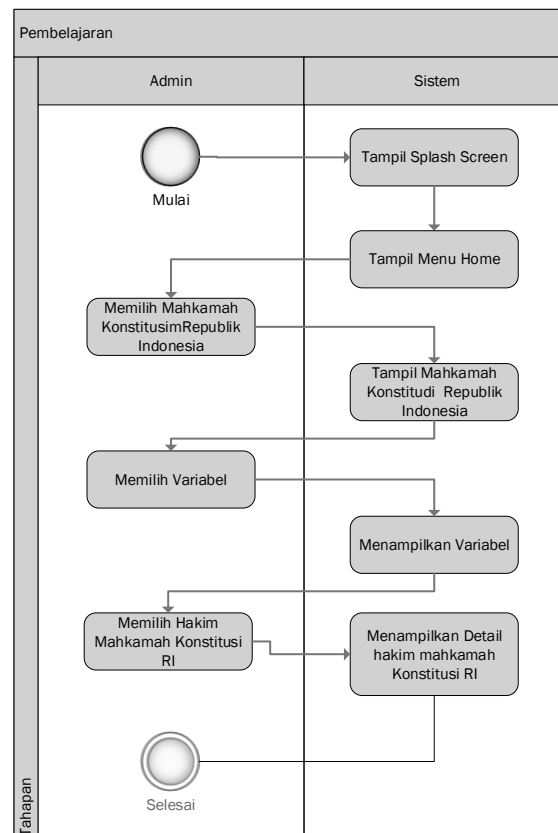
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran visi dan misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih visi dan misi Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail visi dan misi Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai

O. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 25 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

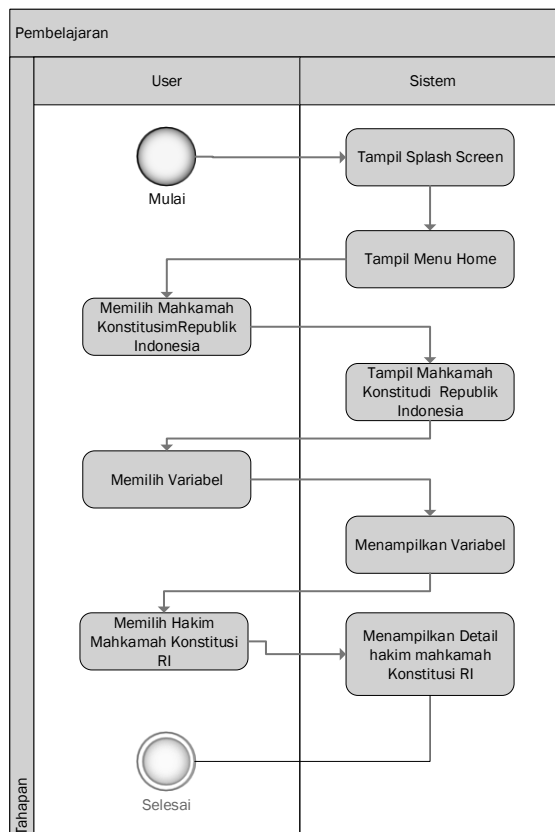
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.

- 3). Admin memilih Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hakim Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 26 Activity diagram Menu Pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

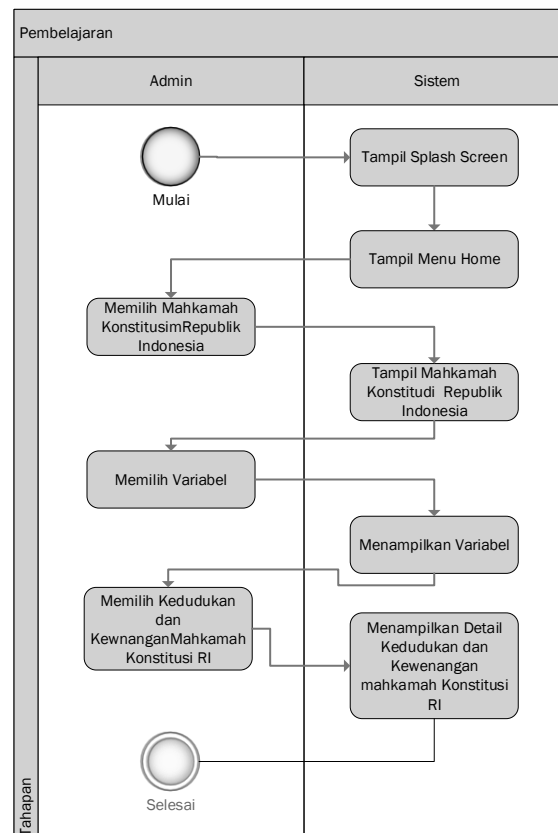
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Hakim Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Hakim Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai.

P. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Kedudukan Dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 27 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

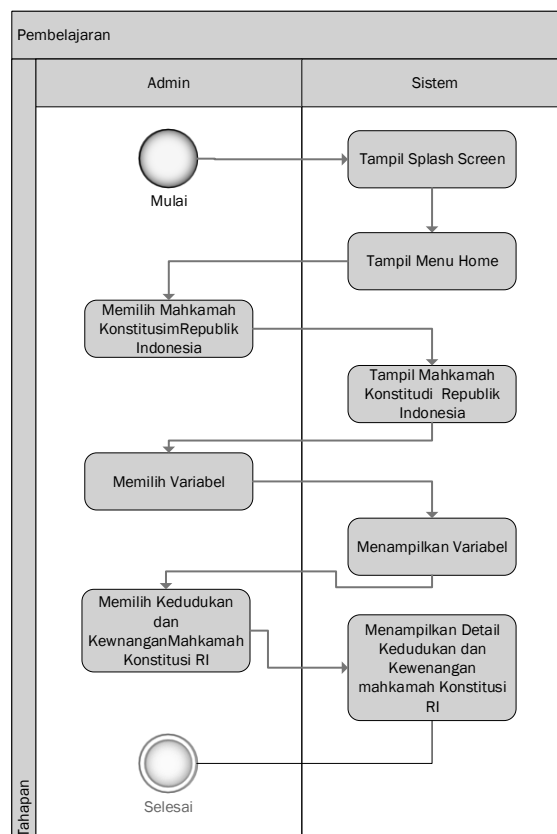
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.

- 3). Admin memilih Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 28 Activity diagram Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

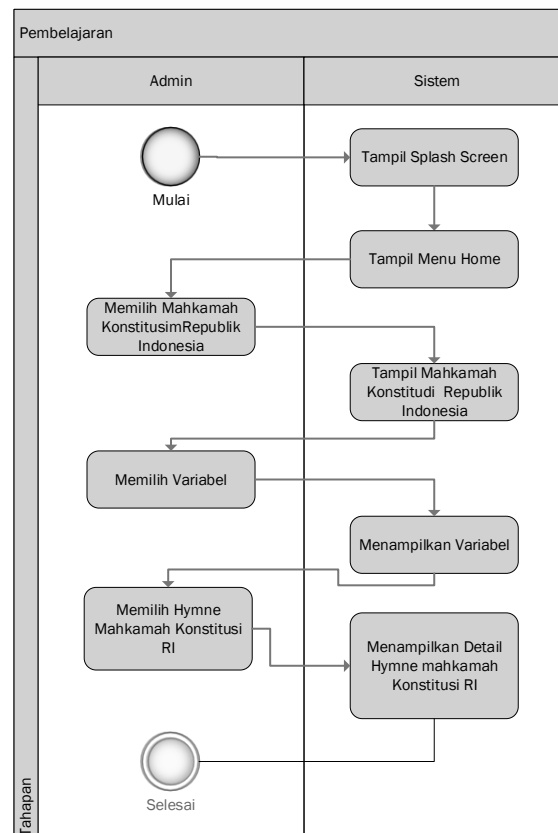
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hakim Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai.

Q. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 29 *Activity diagram* Menu Pembelajaran hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

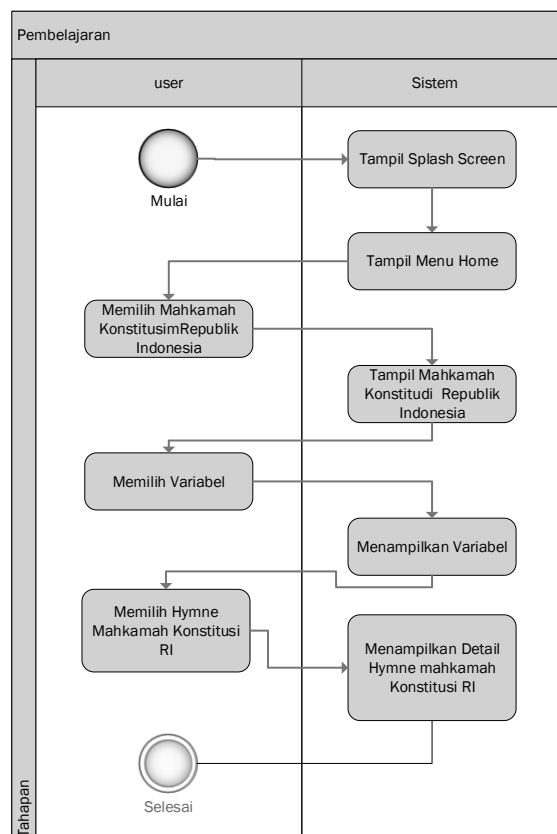
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.

- 3). Admin memilih Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hymne Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 30 Activity diagram Menu Pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

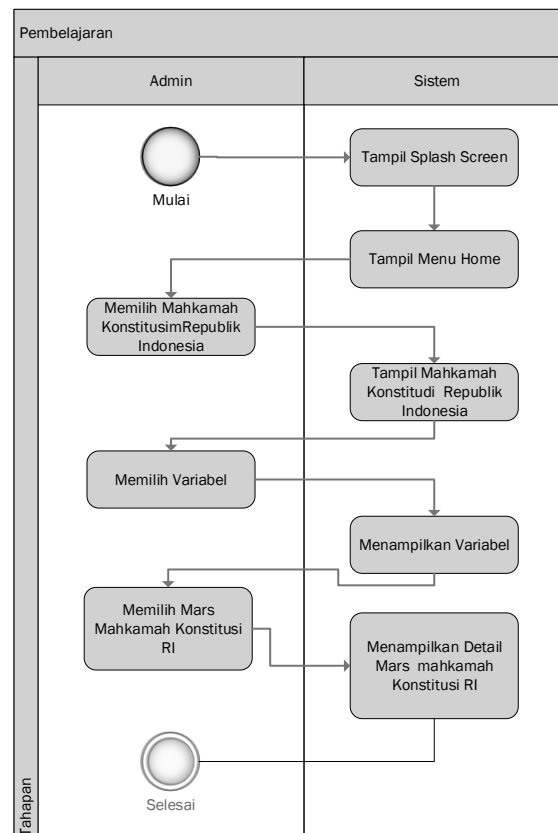
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Hymne Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai.

R. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 31 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

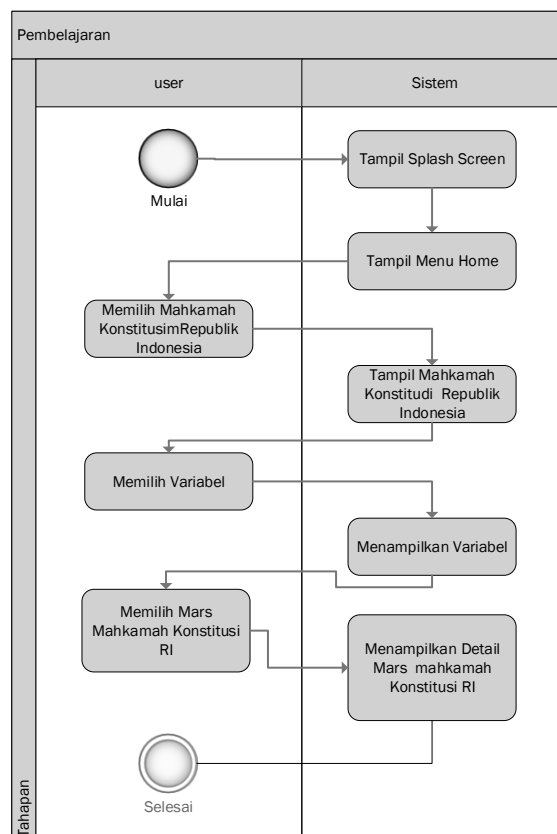
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Konstitusi.

- 3). Admin memilih Mars Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Mars Mahkamah Konstitusi republik indonesia.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3.32 Activity diagram Menu Pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

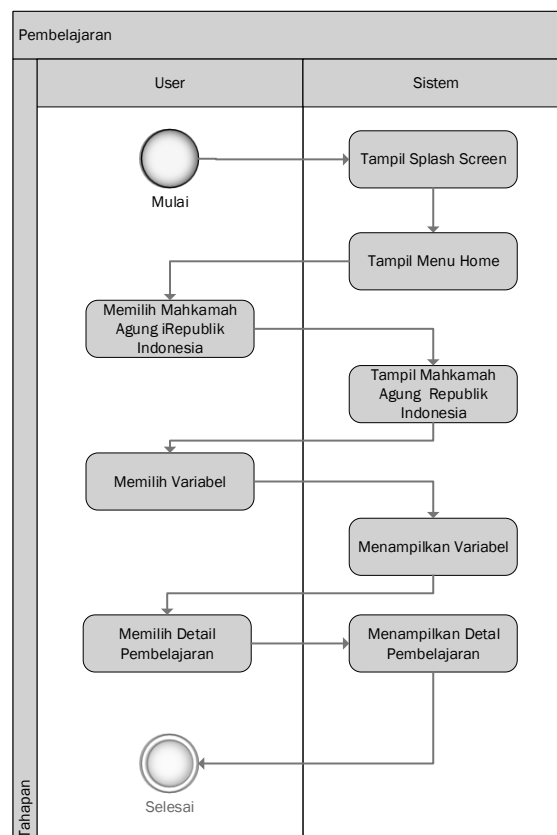
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, sistem akan menampilkan variabel.
- 3). User memilih Mars Mahkamah Konstitusi republik indonesia, sistem akan menampilkan detail Mars Mahkamah Konstitusi republik Indonesia.
- 4). Selesai.

S. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 33 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

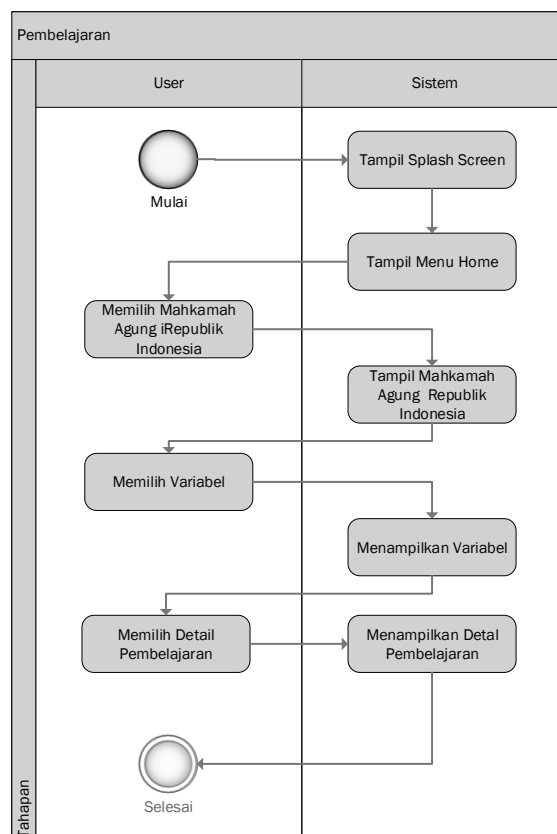
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.
- 3). Admin memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel

4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Mahkamah Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 34 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan

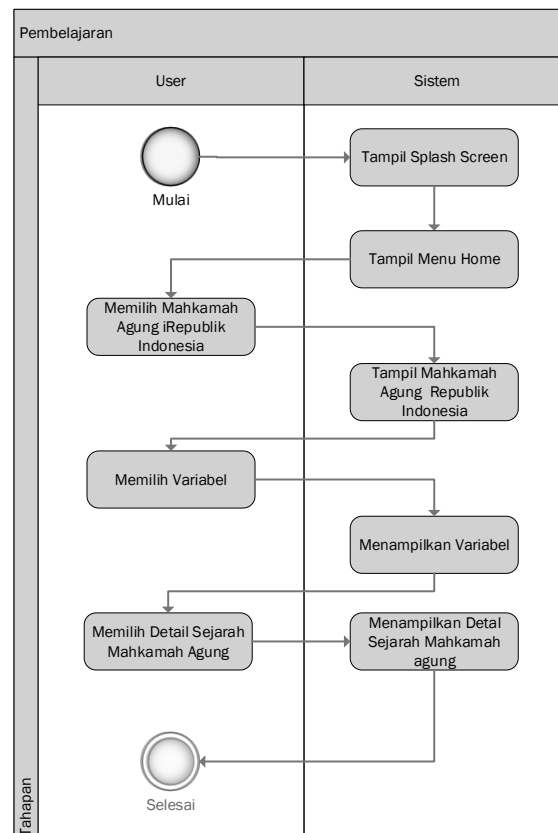
menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.

- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Variabel, sistem akan menampilkan detail Variabel
- 4). Selesai.

T. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 35 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

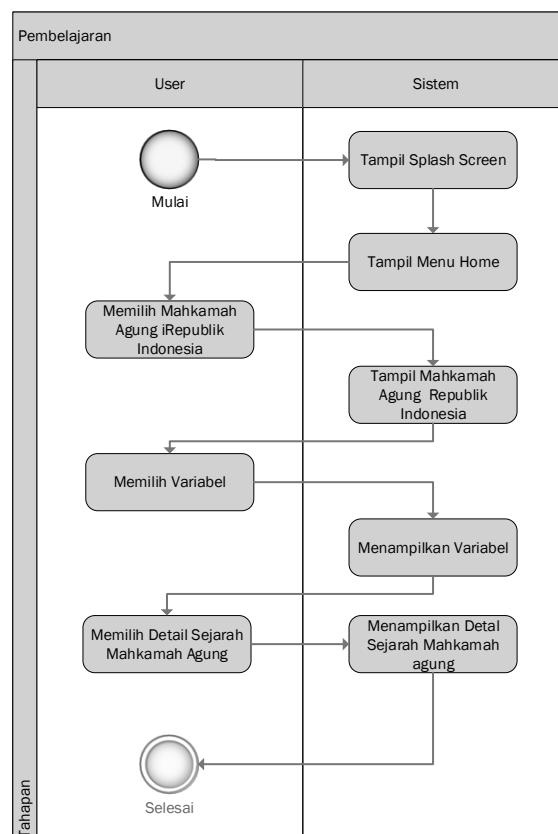
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.

- 3). Admin memilih Sejarah Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Sejarah mahkamah Agung.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 36 Activity diagram Menu Pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

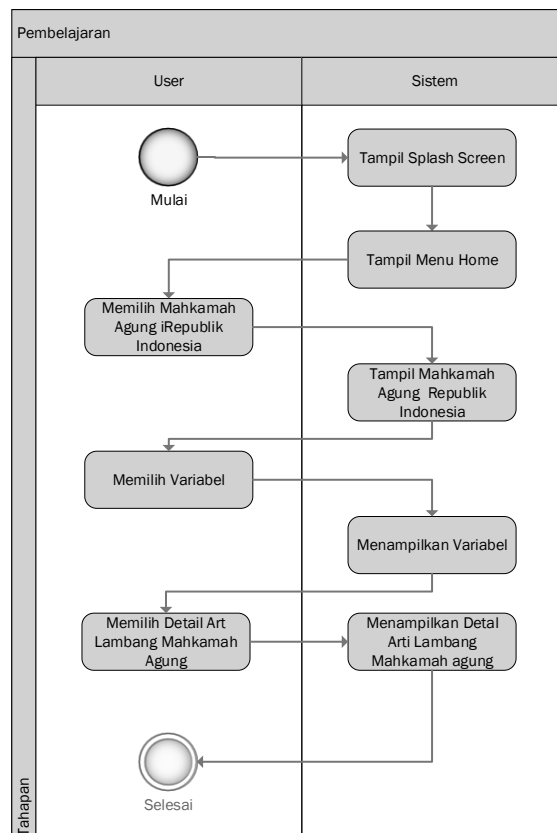
Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Sejarah Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Sejarah Mahkamah Agung.
- 4). Selesai.

U. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 37 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

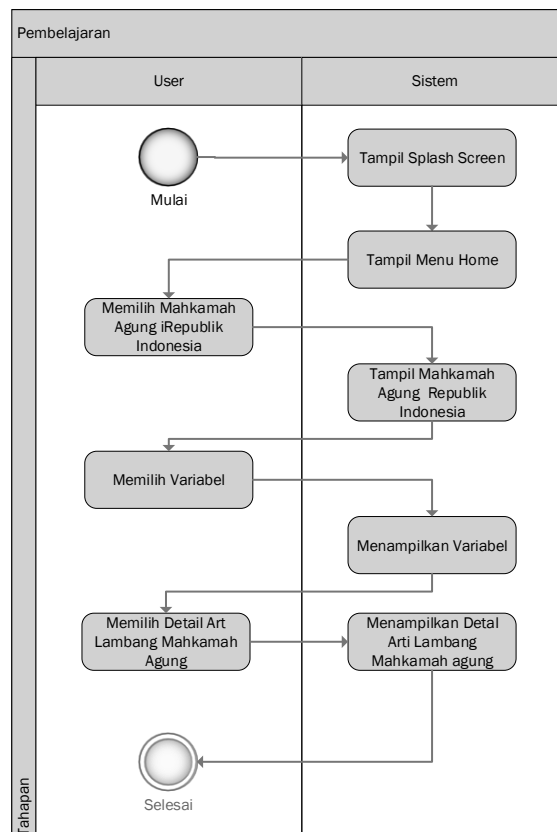
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.

- 3). Admin memilih Arti Lambang Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Sejarah mahkamah Agung.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 38 Activity diagram Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

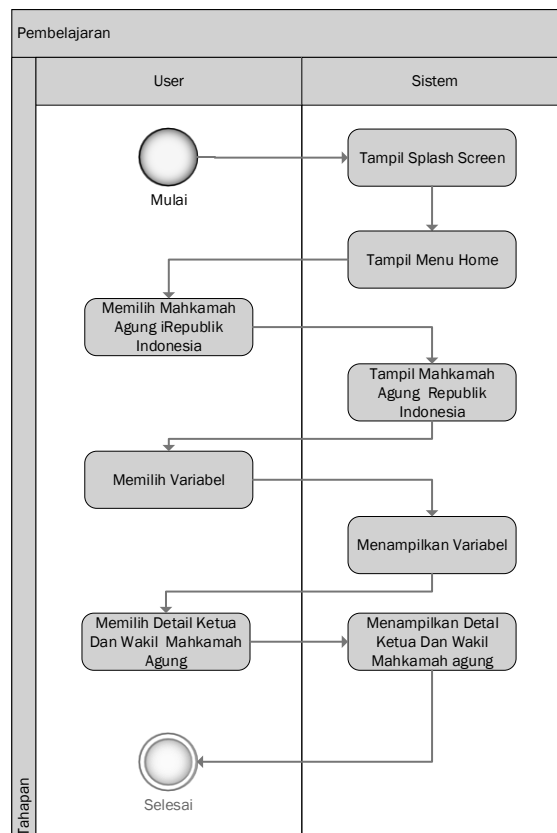
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Arti Lambang Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Arti Lambang Mahkamah Agung.
- 4). Selesai.

V. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 39 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

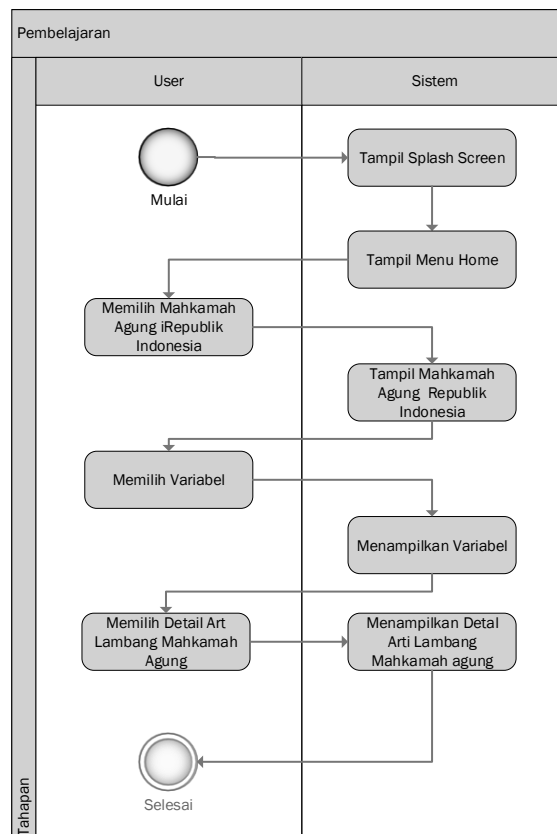
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.

- 3). Admin memilih Ketua dan Wakil Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Ketua dan Wakil mahkamah Agung.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 40 Activity diagram Menu Pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

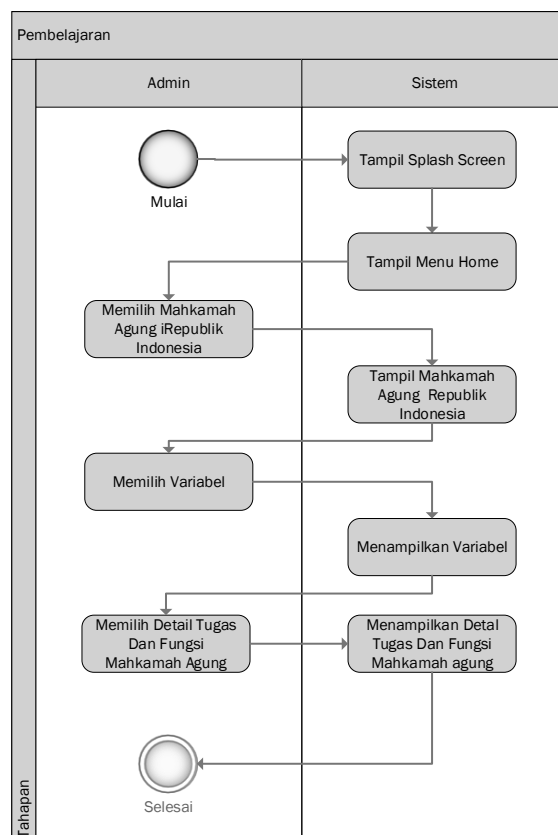
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Ketua dan Wakil mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Ketua dan Wakil Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Ketua dan Wakil Mahkamah Agung.
- 4). Selesai.

W. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 41 Activity diagram Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

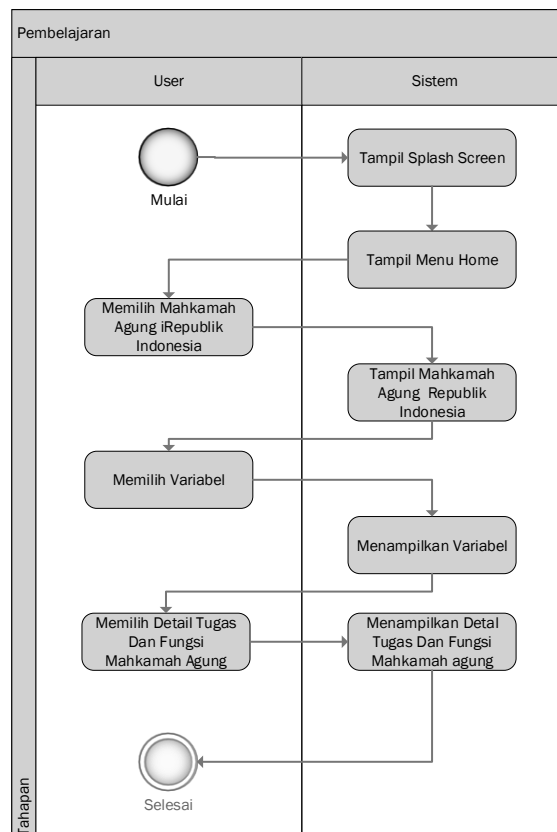
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.

- 3). Admin memilih Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Ketua dan Wakil mahkamah Agung.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 42 Activity diagram Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

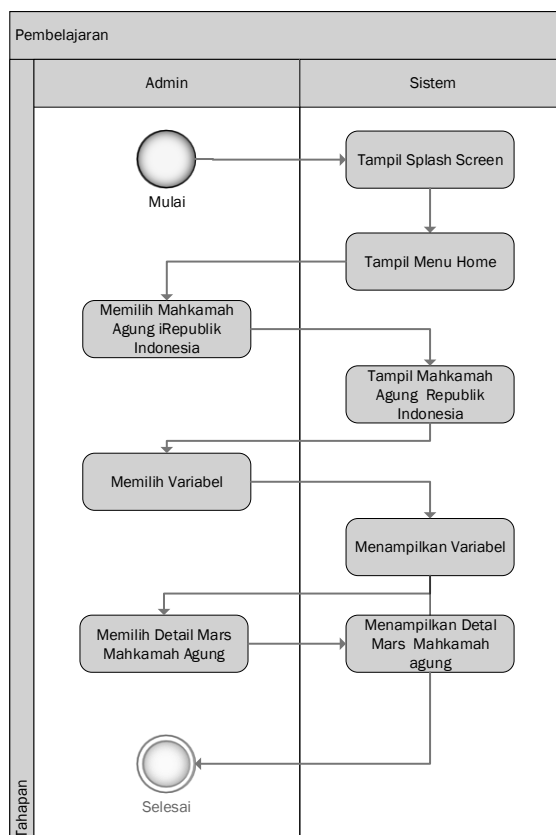
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu pembelajaran Tugas dan Fungsi mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung.
- 4). Selesai.

X. *Activity diagram* Menu Pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Dalam menu pembelajaran admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 43 *Activity diagram* Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan Peneliti(2019)

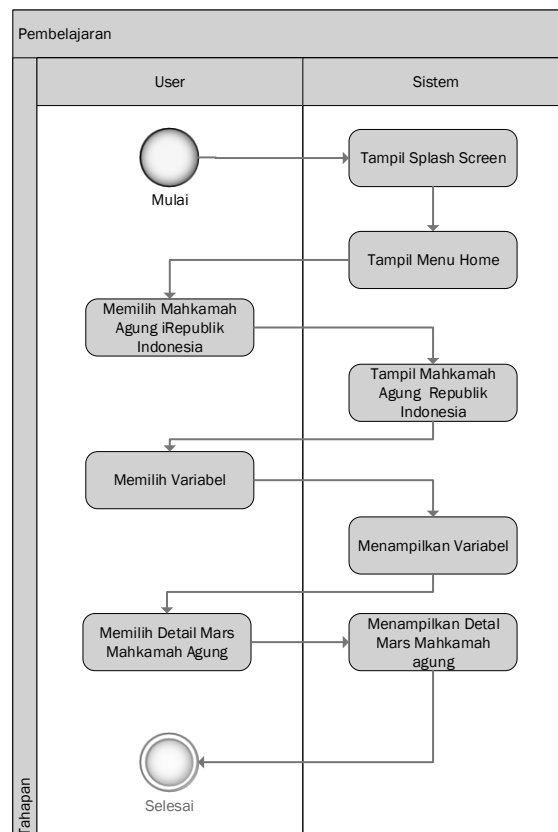
Keterangan gambar dari *Activity diagram* menu Mars Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung RI, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung RI.

- 3). Admin memilih Mars Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Mars Mahkamah Agung.
- 4). Selesai

2. User

User hanya dapat membuka dan mengakses menu pembelajaran Mars Agung republik indonesia tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 44 Activity diagram Menu Pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan Peneliti(2019)

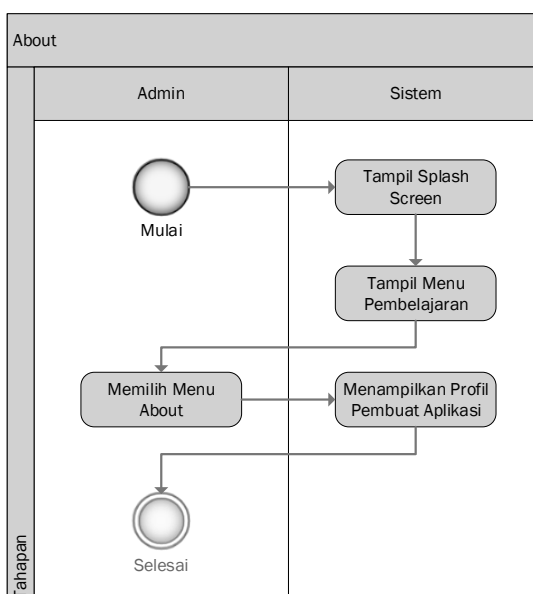
Keterangan gambar dari Activity diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung republik indonesia diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih indikator pembelajaran yang terdiri dari Mahkamah Agung Republik Indonesia, sistem akan menampilkan Mahkamah Agung.
- 3). User memilih Mars Mahkamah Agung, sistem akan menampilkan detail Mars Mahkamah Agung.
- 4). Selesai.

Y. Activity diagram Menu About

A. Admin

Dalam menu About admin dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.



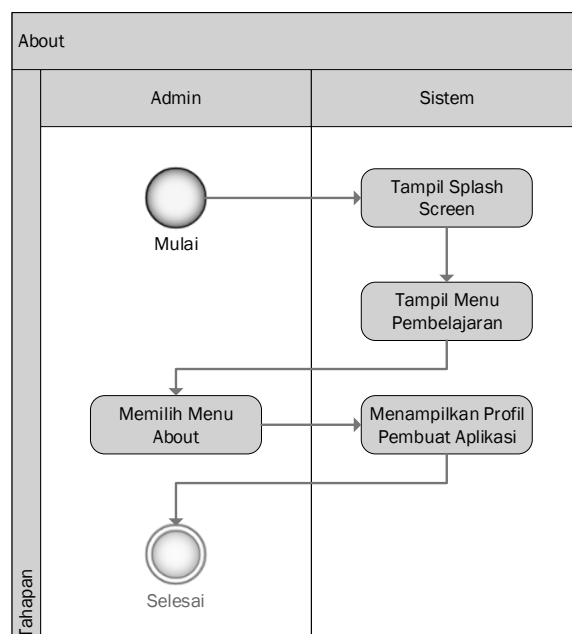
Gambar 3. 45 Activity diagram Menu About
Sumber : Olah data (2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* About diatas adalah :

- 1). Admin membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). Admin memilih button About, system menampilkan profil pembuat aplikasi..
- 3). Selesai

2. User

Dalam menu About user tidak dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu isi menu about.



Gambar 3. 46 Activity Menu About

Sumber : Olah data (2019)

Keterangan gambar dari *Activity diagram* About diatas adalah :

- 1). User membuka aplikasi untuk menguji aplikasi apakah sudah berjalan dan beroperasi dengan baik, lalu tampil splash screen sistem akan menampilkan menu home yang terdiri dari tiga indikator lembaga hukum dan menu about.
- 2). User memilih button About, system menampilkan profil pembuat aplikasi..
- 3). Selesai

3.3.3. Diagram sekuen (*Sequence Diagram*)

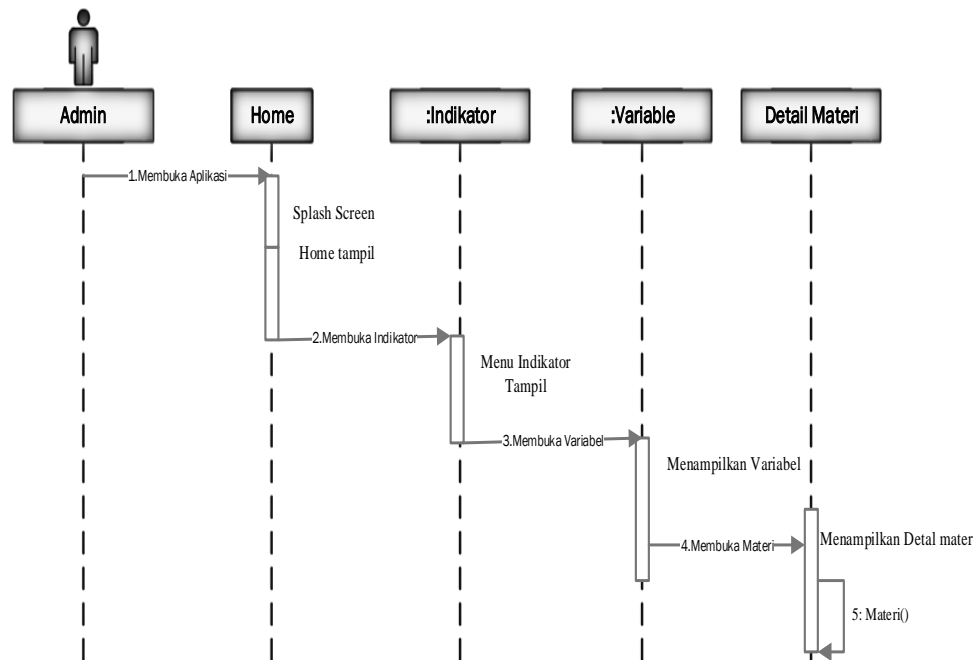
Berikut ini adalah diagram sekuen dari aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia berbasis android :

A. Diagram Sekuen Menu Pembelajaran

Menu pembelajaran pada aplikasi dapat di akses oleh 2 aktor, yaitu:

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran.



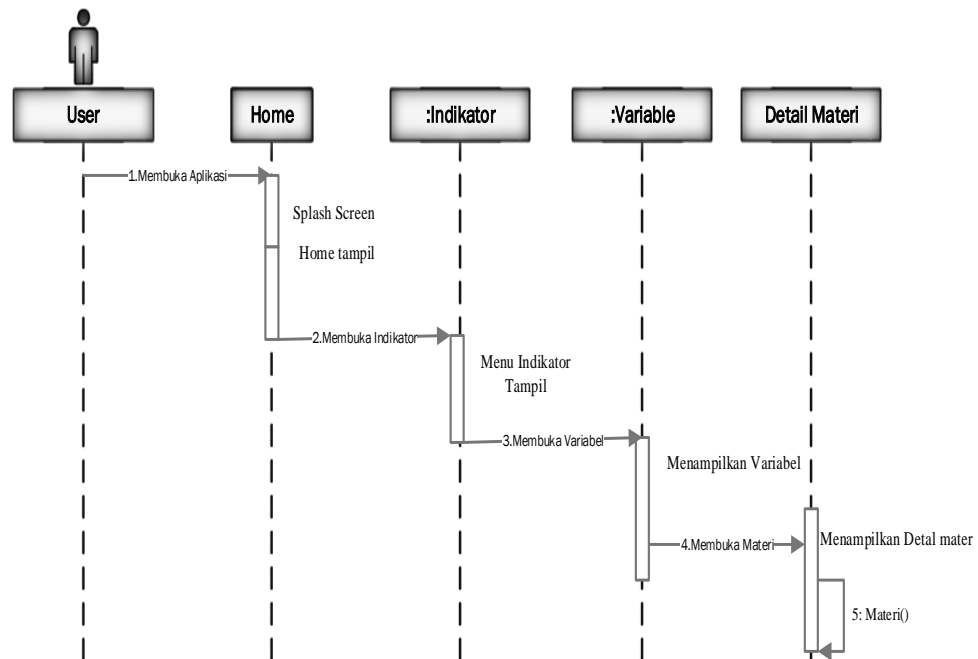
Gambar 3. 47 *Sequence Diagram* Menu Pembelajaran
Sumber : olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah:

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan indikator, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 48 Sequence Diagram Menu Pembelajaran
Sumber : olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah:

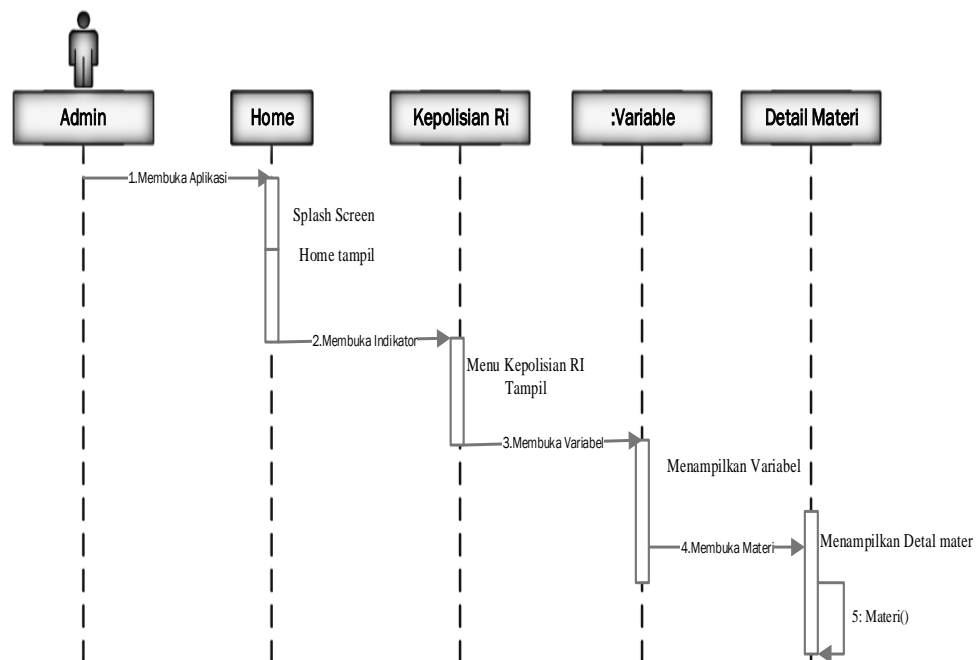
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator.
- 3). User mengklik tombol pilihan indikator, kemudian menu variable tampil.

- 4). User mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menampilkan detail materi.
- 6). Selesai.

B. Menu Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 49 Sekuen diagram menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

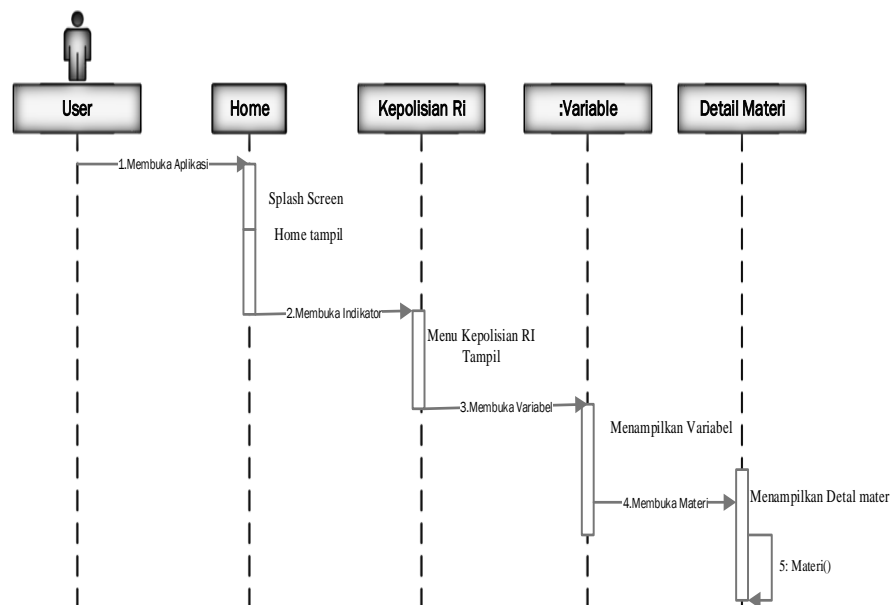
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 50 Sekuen diagram menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

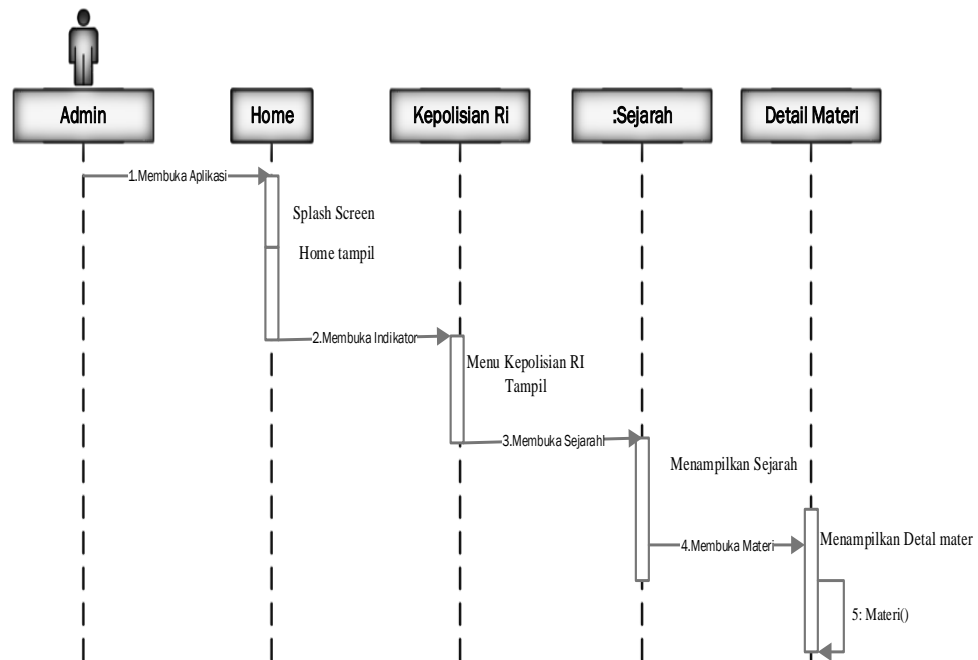
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

C. Menu Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran sejarah Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 51 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

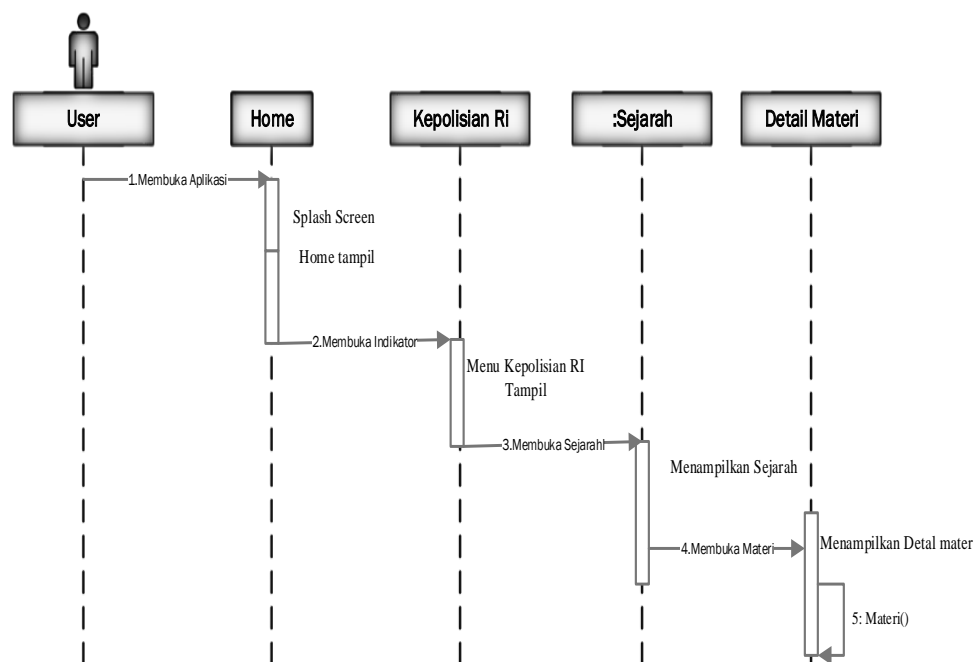
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu sejarah Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 52 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

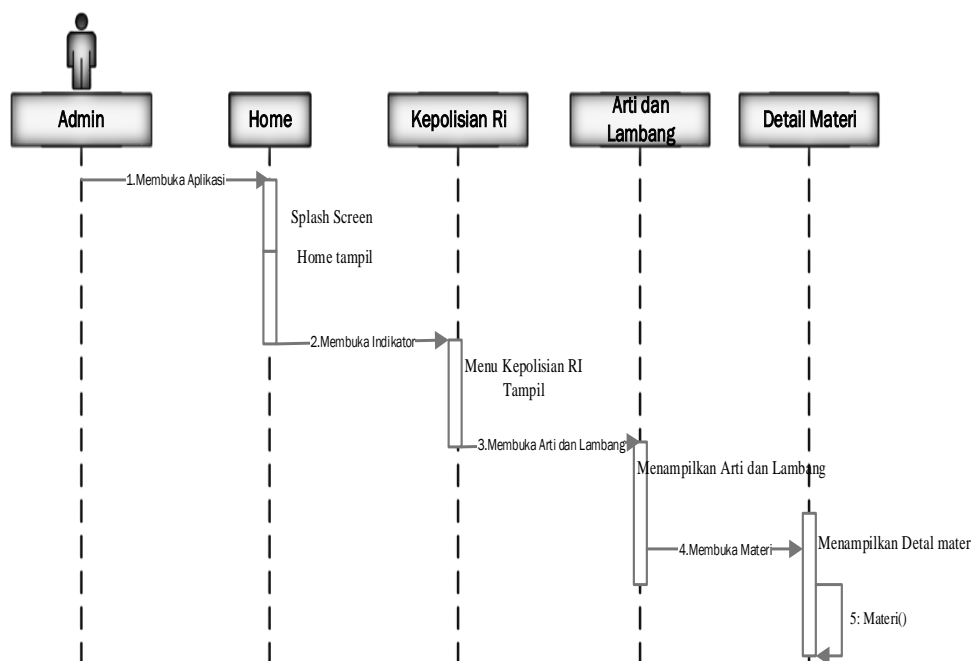
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu sejarah Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi sejarah Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

D. Menu Arti dan Lambang Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 53 Sekuen diagram menu pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

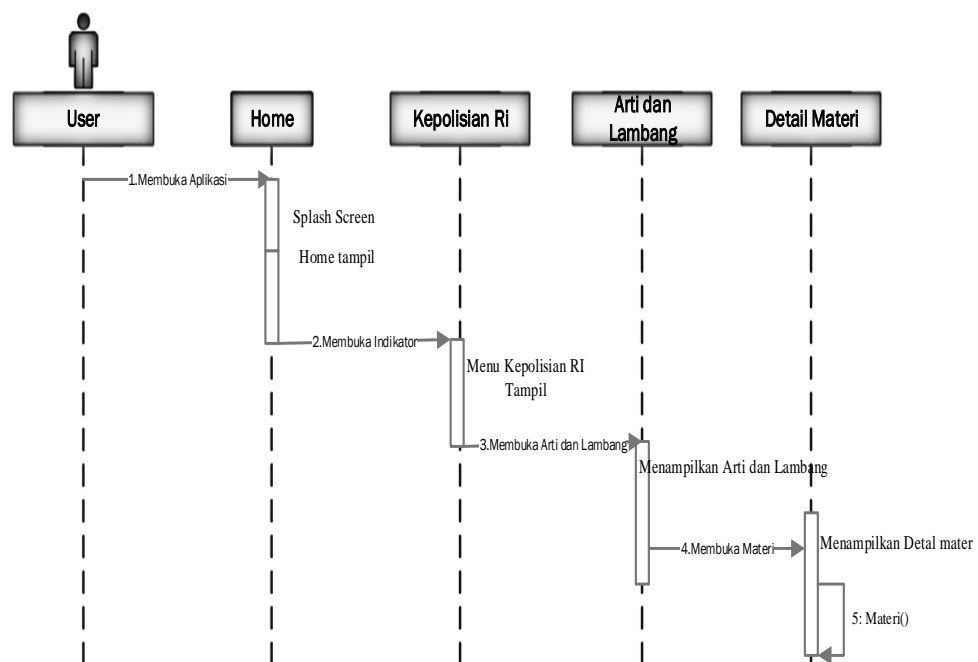
Keterangan diagram sekuen pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 54 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

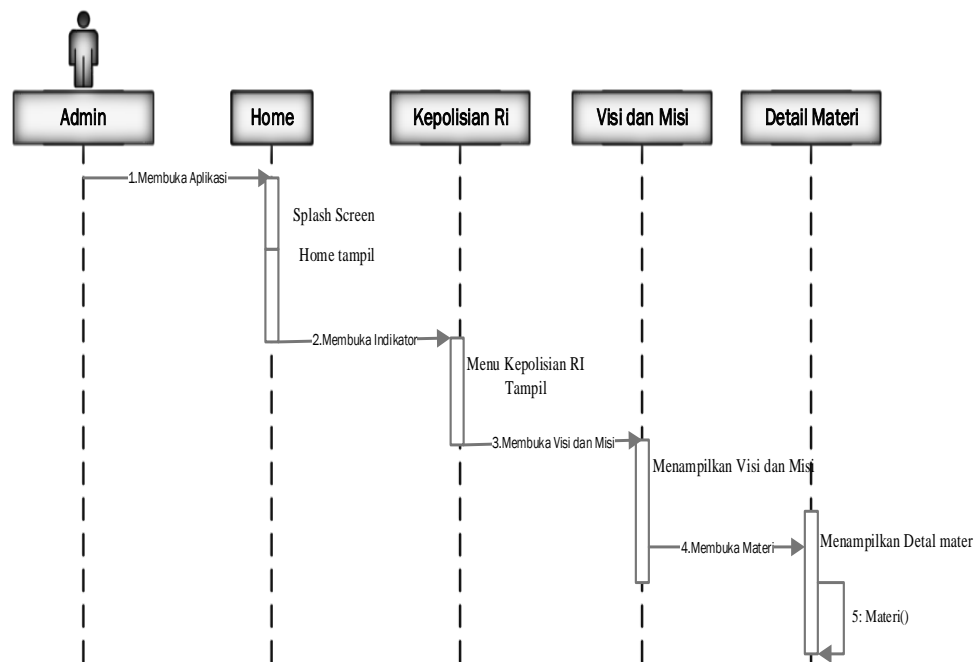
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

E. Menu Visi dan Misi Kepolisian Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 55 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

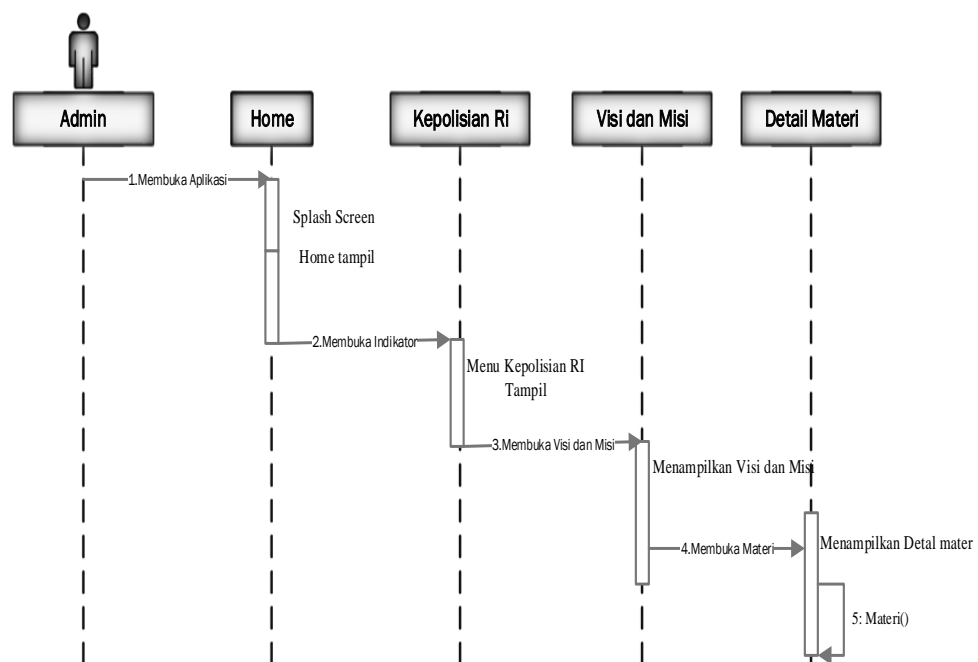
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 56 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

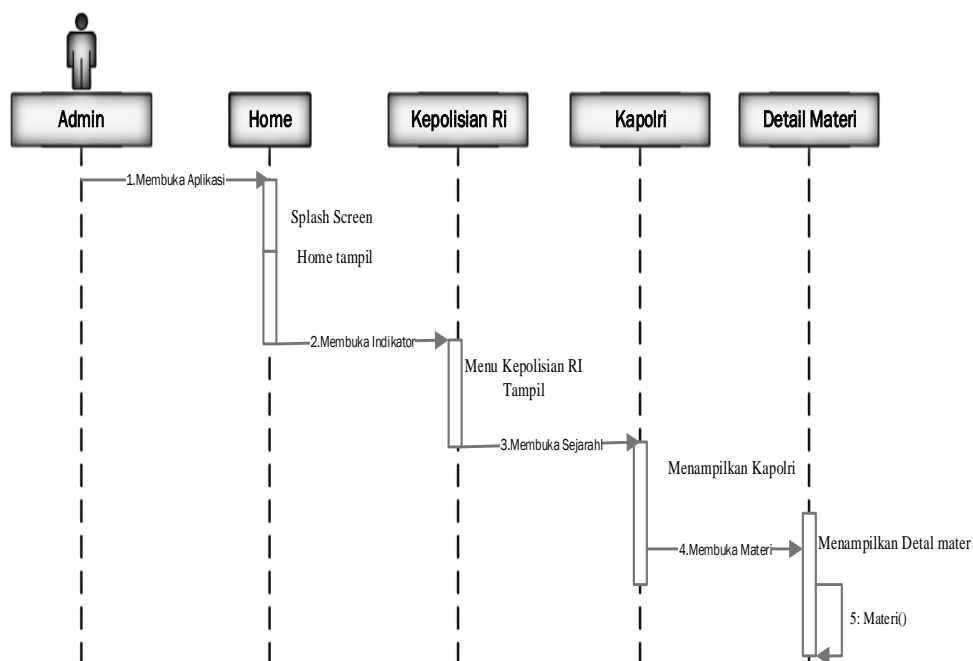
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.

Selesai

F. Menu Kapolri Kepolisian Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 57 Sekuen diagram menu pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

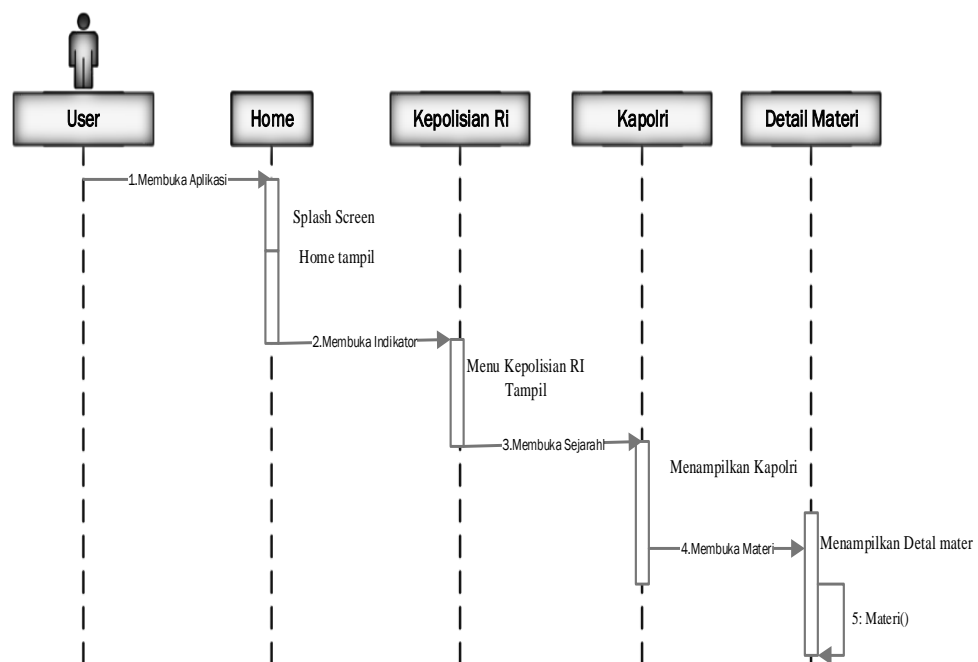
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu Kapolri Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Kapolri Kepolisian Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran kapolri Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 58 Sekuen diagram menu pembelajaran Kapolri
Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kapolri Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

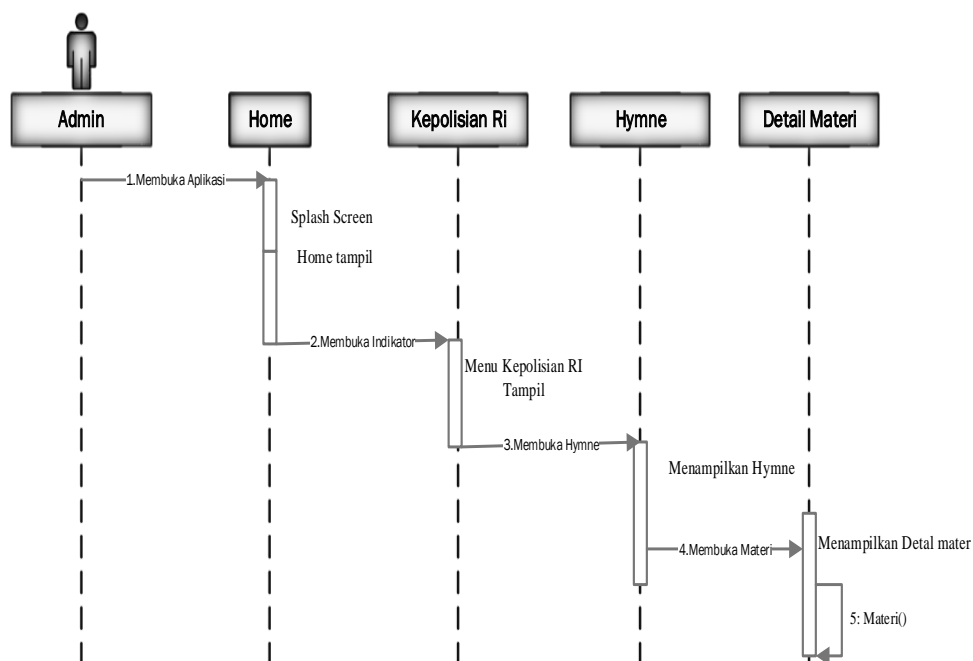
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu Kapolri Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Kapolri Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

G. Menu Hymne Kepolisian Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran arti dan lambang Kepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 59 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

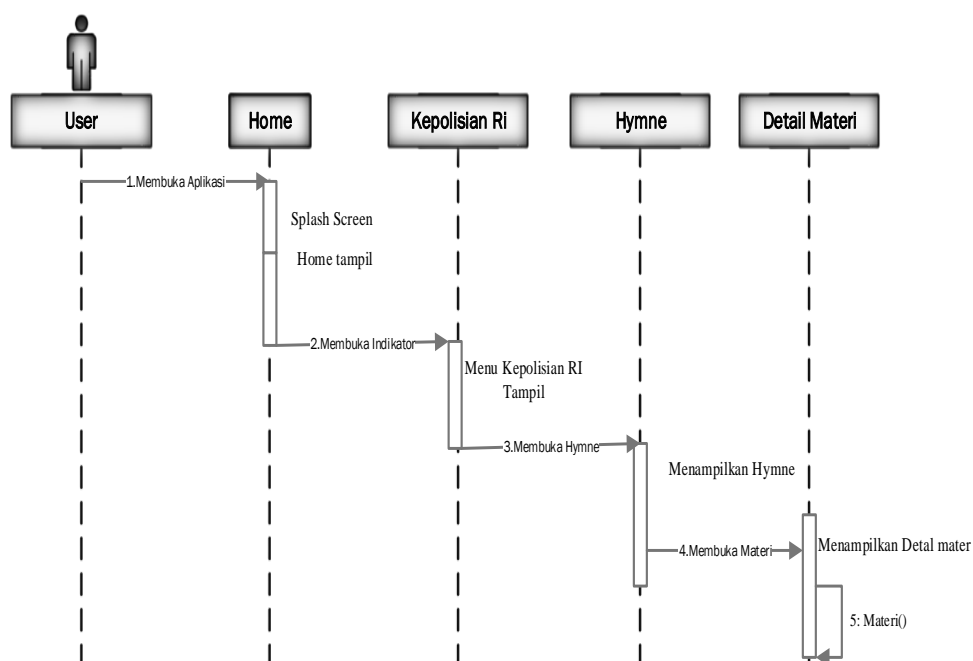
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu hymne Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Hymne Kepolisian Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 60 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hymne Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

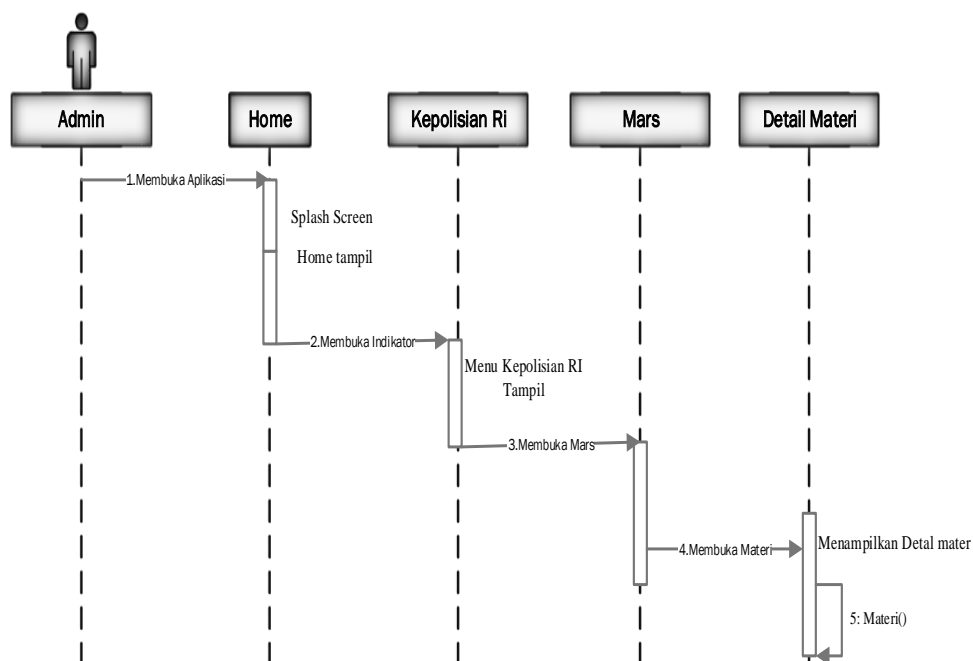
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu hymne Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Hymne Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

H. Menu Mars Kepolisian Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran MarsKepolisian Republik Indonesia.



Gambar 3. 61 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

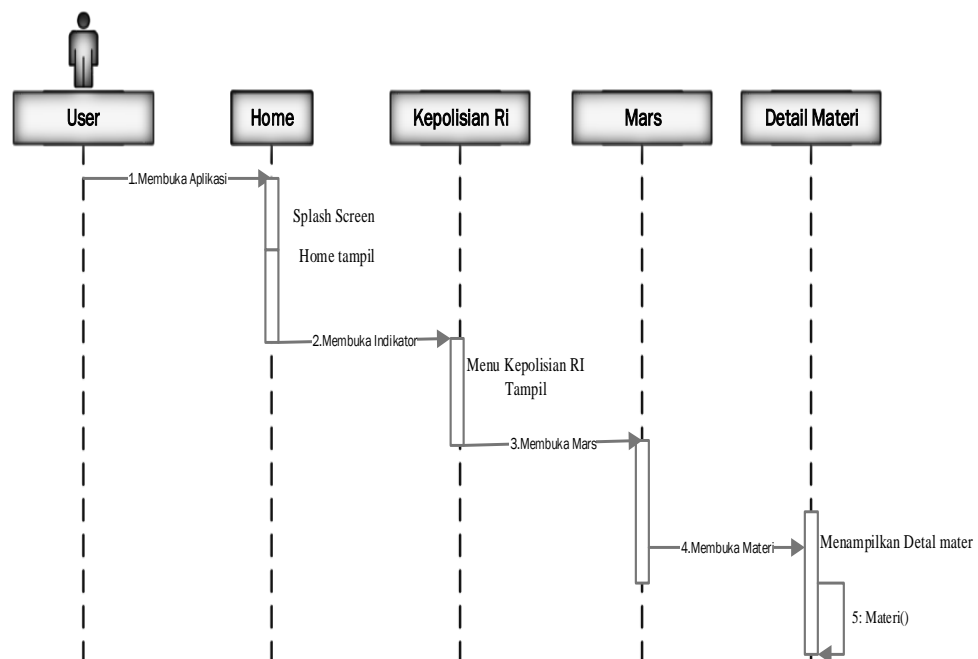
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). Admin mengklik menu Mars Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Mars Kepolisian Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 62 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

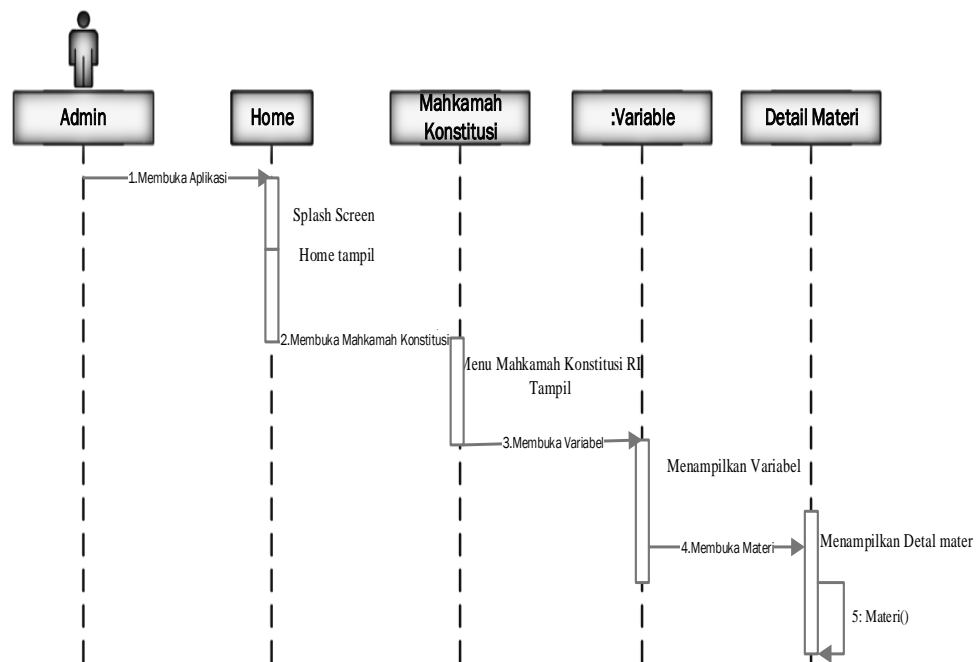
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Kepolisian Republik Indonesia, kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu Mars Kepolisian Republik Indonesia, tampil materi Mars Kepolisian Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

H. Menu Mahkamah Konstitusi indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 63 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

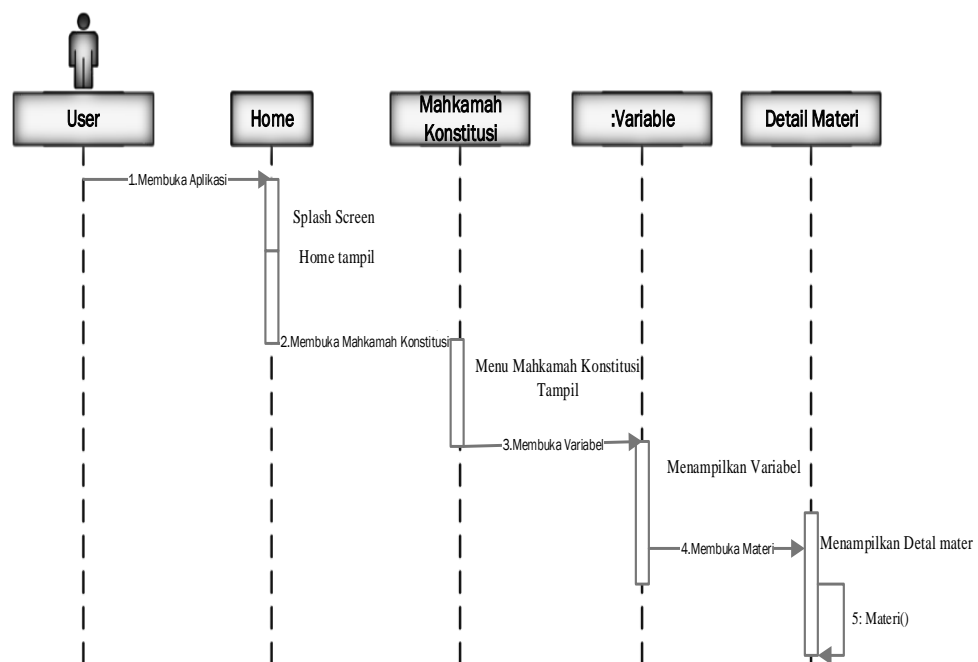
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi tampil.
- 4). Admin mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.

6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 64 Sekuen diagram menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mahkamah Konstitusi Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

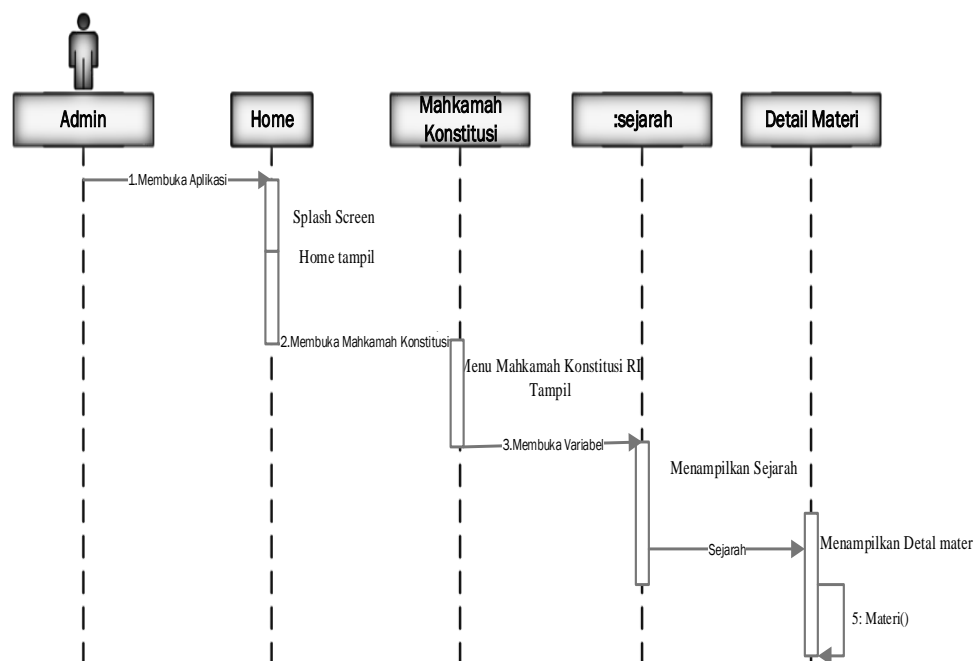
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Indonesia, kemudian men Mahkamah Konstitusi tampil.
- 4). User mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

I. Menu Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 65 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi
Sumber : Olahan data (2019)

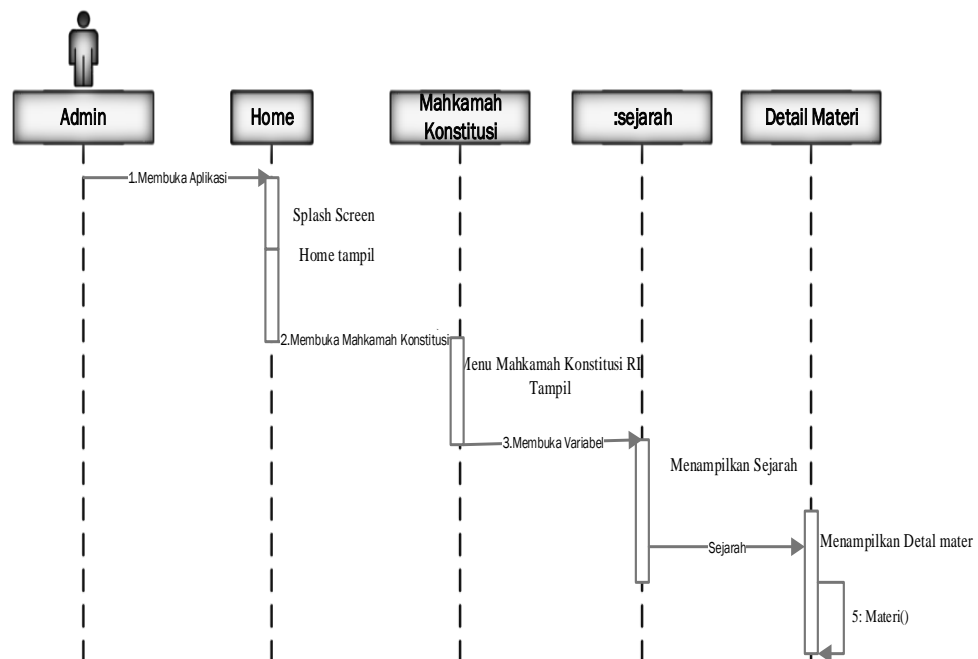
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi kemudian menu variable tampil.

- 4). Admin mengklik menu Sejarah Mahkamah Konstitusi Indonesia, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 66 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

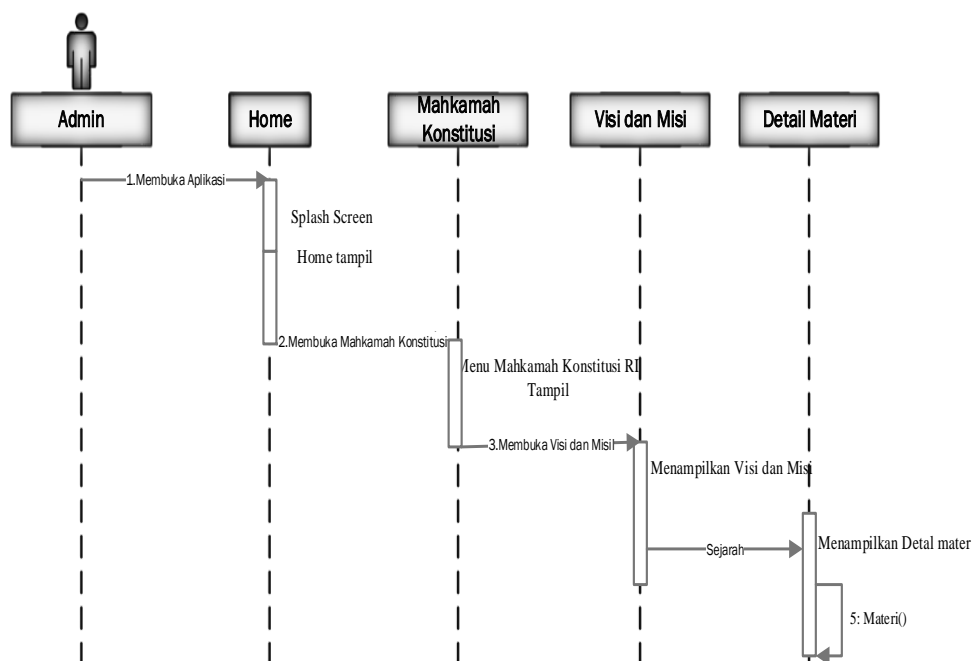
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Kepolisian Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia kemudian menu variable tampil.
- 4). User mengklik menu sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

J. Menu Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 67 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.

Sumber : Olahan data (2019)

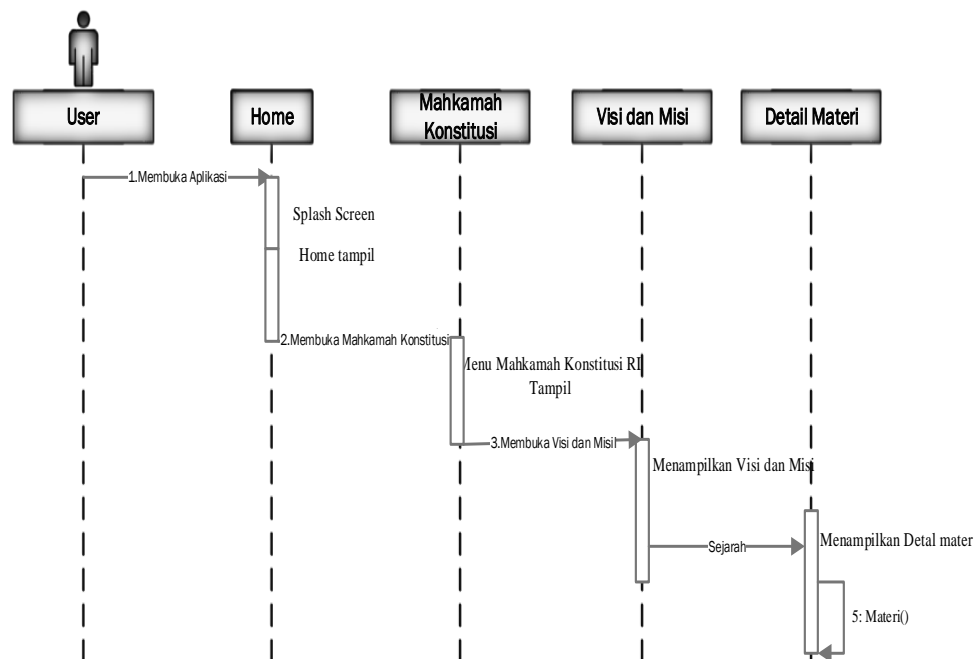
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Visi dan Misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 68 Sekuen diagram menu pembelajaran Visi dan Misi Kepolisian Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

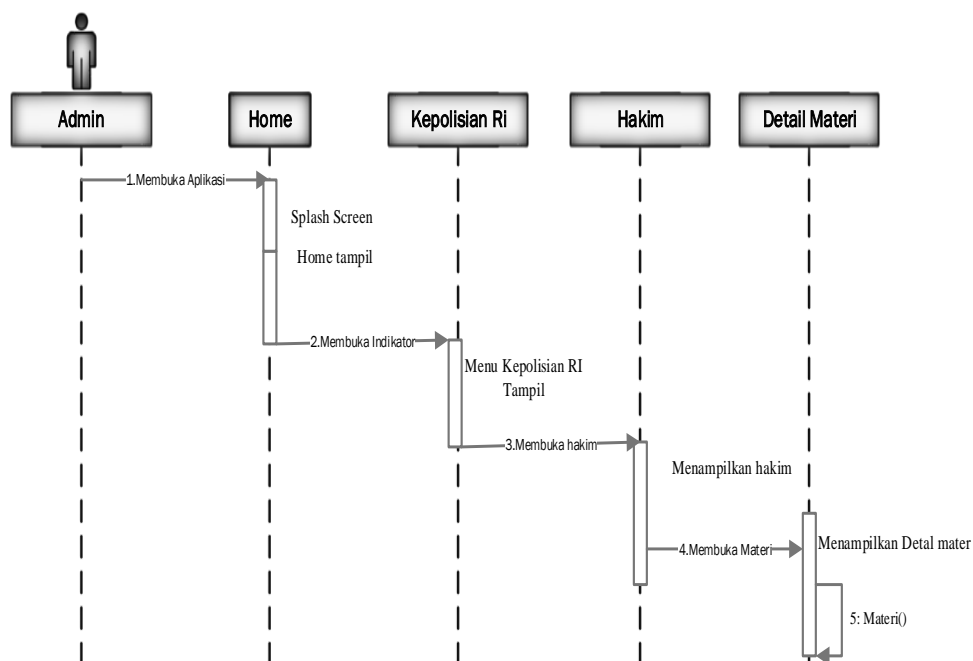
Keterangan diagram sekuen pembelajaran visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi visi dan misi Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

K. Menu Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 69 Sekuen diagram menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.

Sumber : Olahan data (2019)

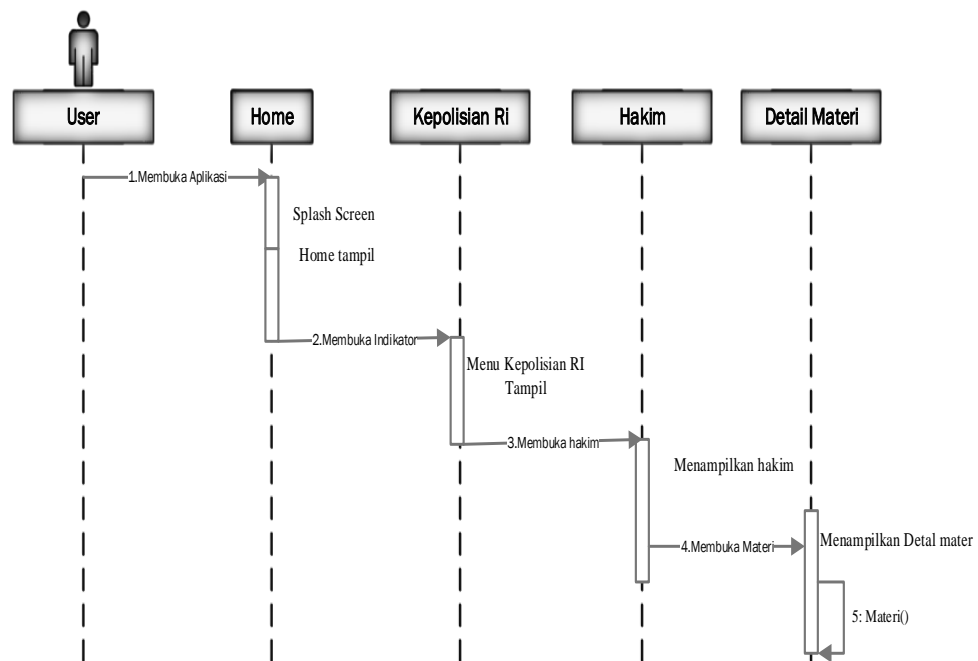
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 70 Sekuen diagram menu pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

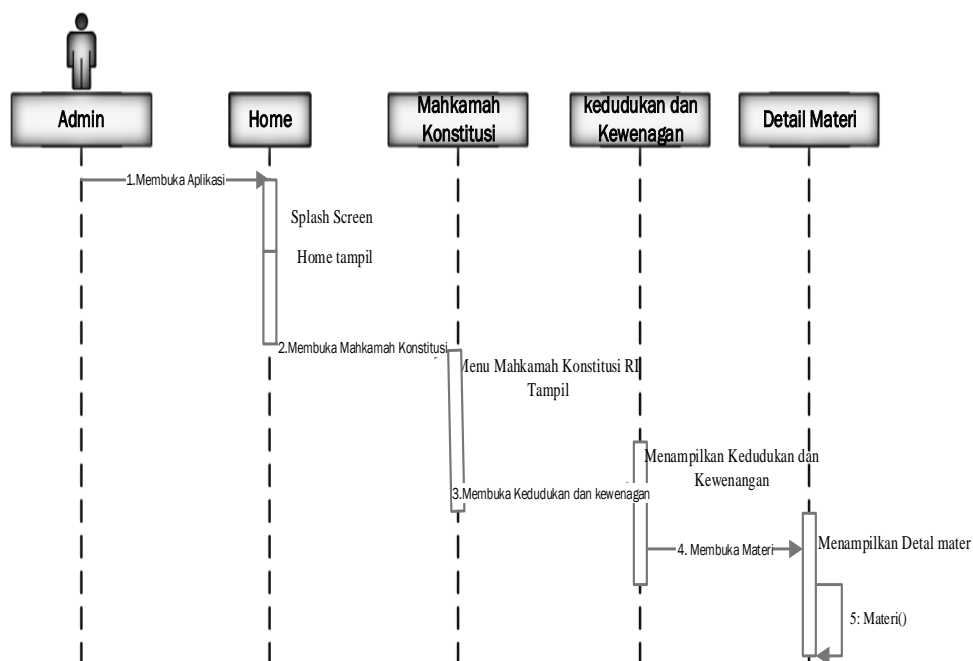
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Hakim Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.

Selesai

I. Menu Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 71 Sekuen diagram menu Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

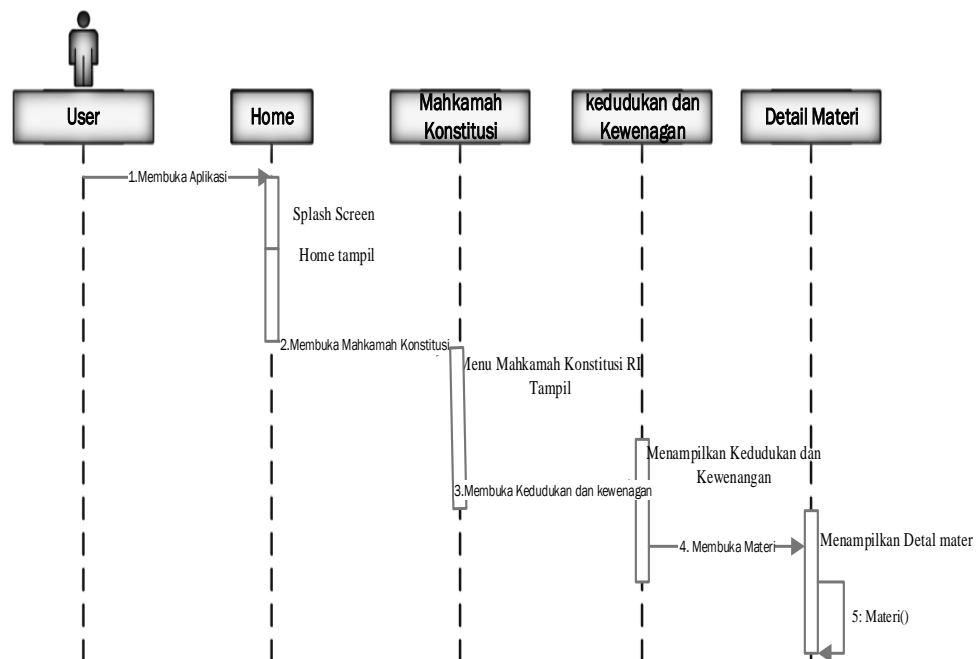
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi tampil

- 4). Admin mengklik menu Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 72 Sekuen diagram menu pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

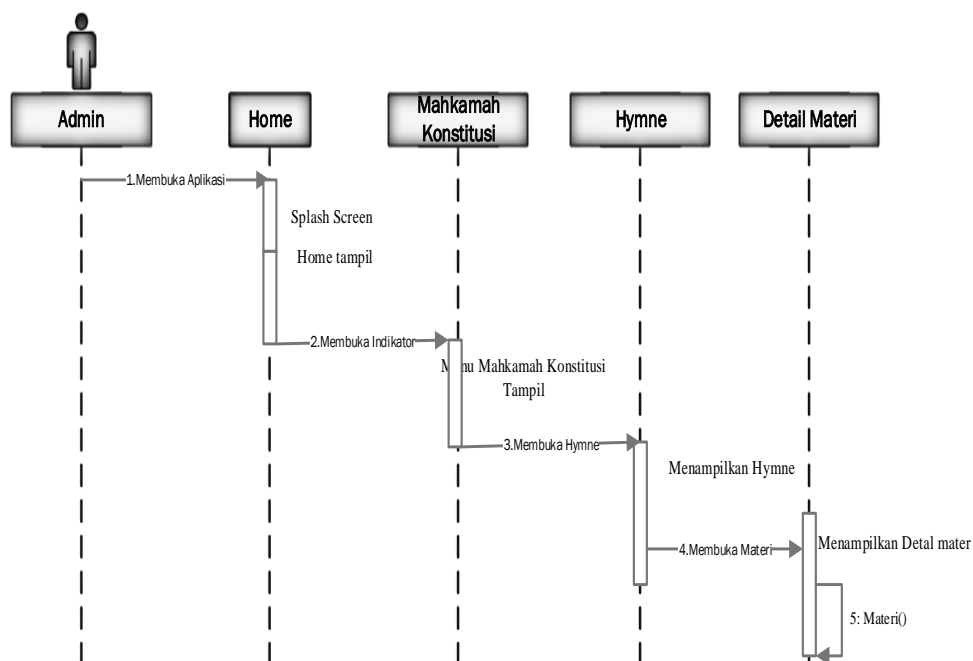
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol Mahkamah konstitusi Republik, kemudian menu konstitusi Republik tampil.
- 4). User mengklik Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik, tampil materi Kedudukan dan Kewenangan Mahkamah konstitusi Republik.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

J. Menu Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia.



Gambar 3. 73 Sekuen diagram menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

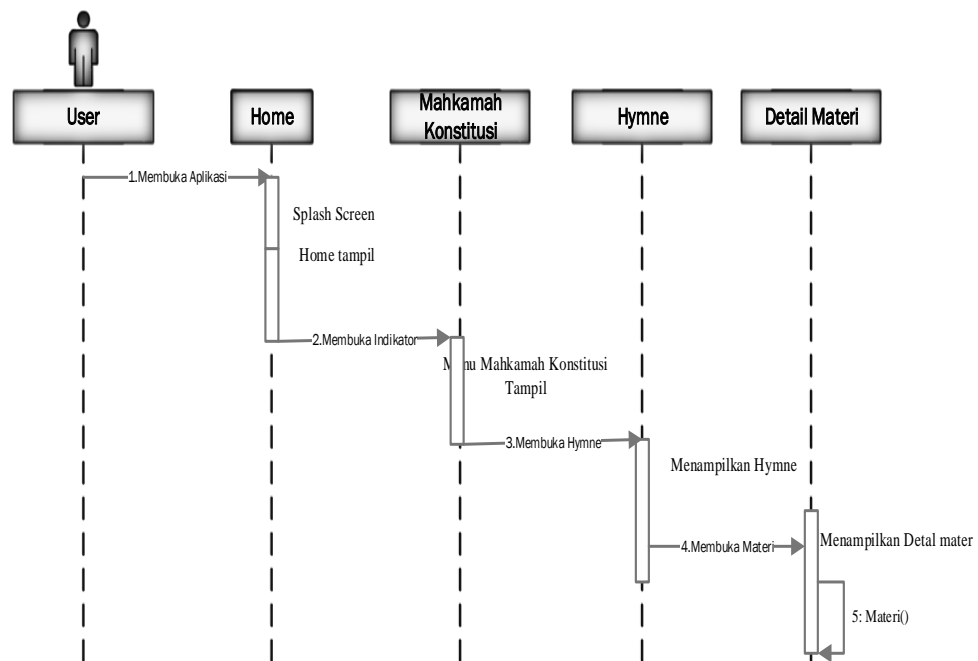
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi tampil.

- 4). Admin mengklik menu Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia, tampil materi Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 74 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

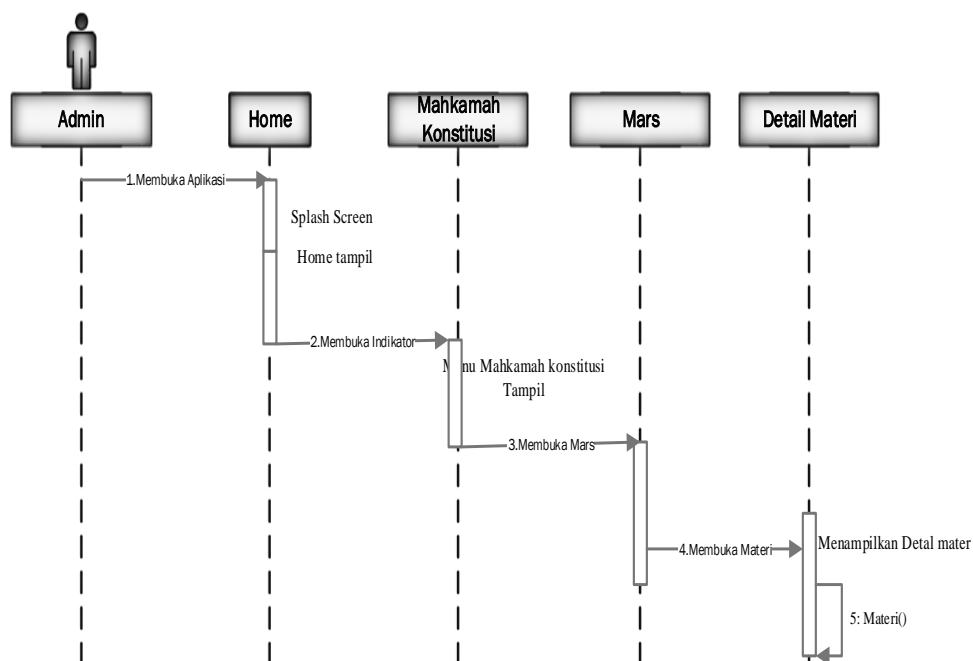
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Hymne Mahkamah Konstitusi Republik indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Hymne Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

K. Menu Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.



Gambar 3. 75 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

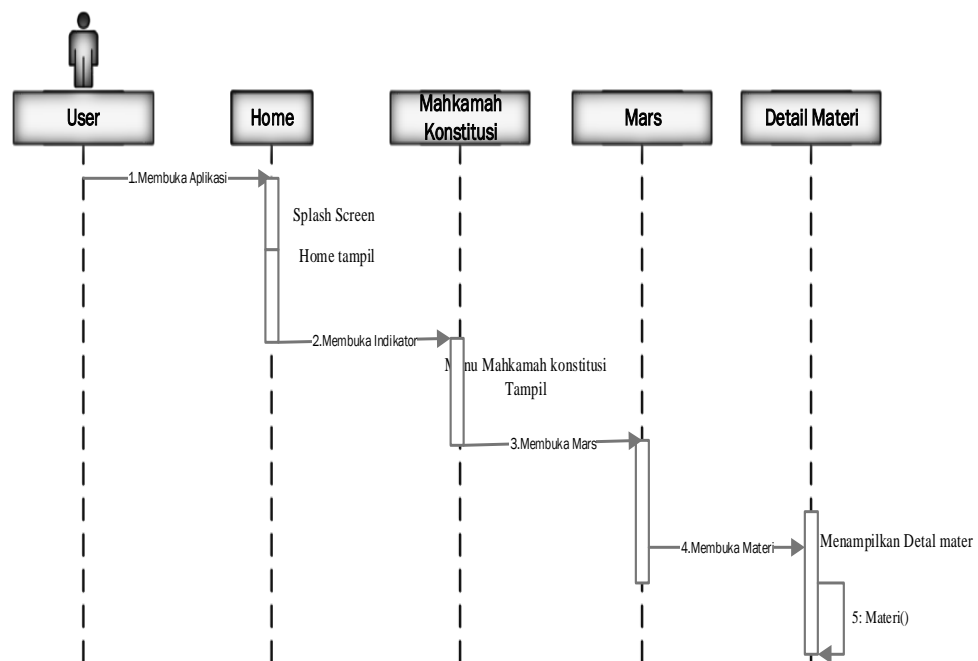
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Mars Kepolisian Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 76 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

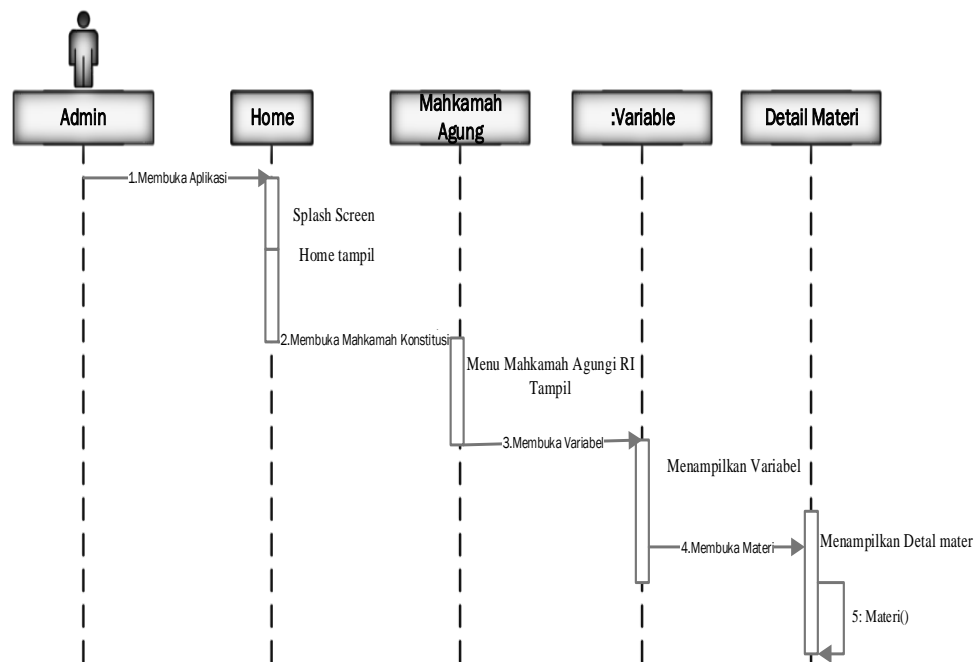
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi tampil.
- 4). User mengklik menu Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, tampil materi Mars Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

L. Menu Mahkamah Agung indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mahkamah agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 77 Sekuen diagram menu pembelajaran Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

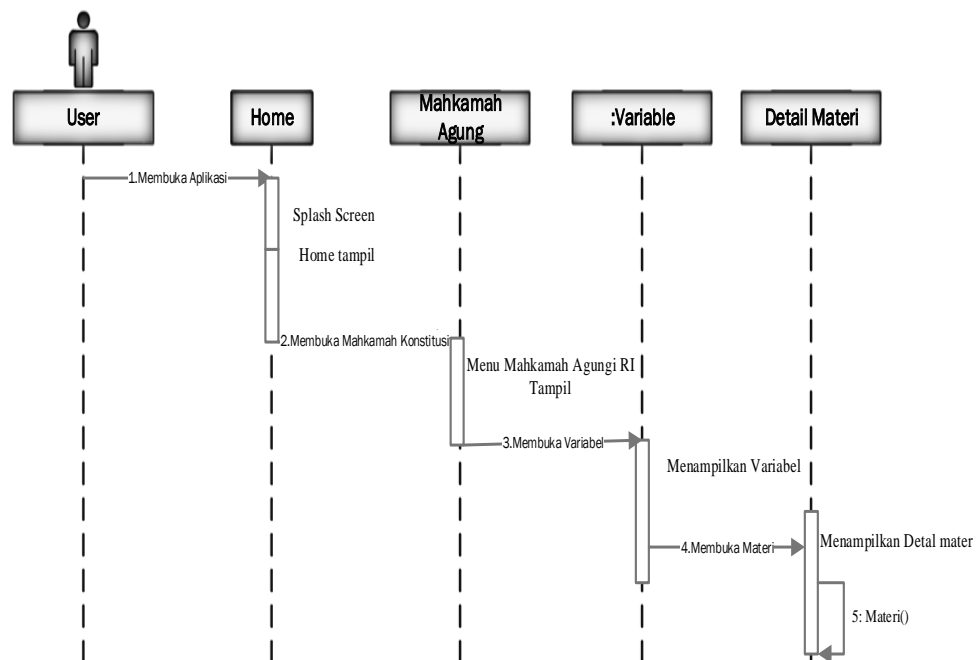
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Konstitusi Indonesia, kemudian menu Mahkamah Konstitusi tampil.
- 4). Admin mengklik menu variable, tampil materi.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Mahkamah Agung Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 78 Sekuen diagram menu Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mahkamah Agung Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

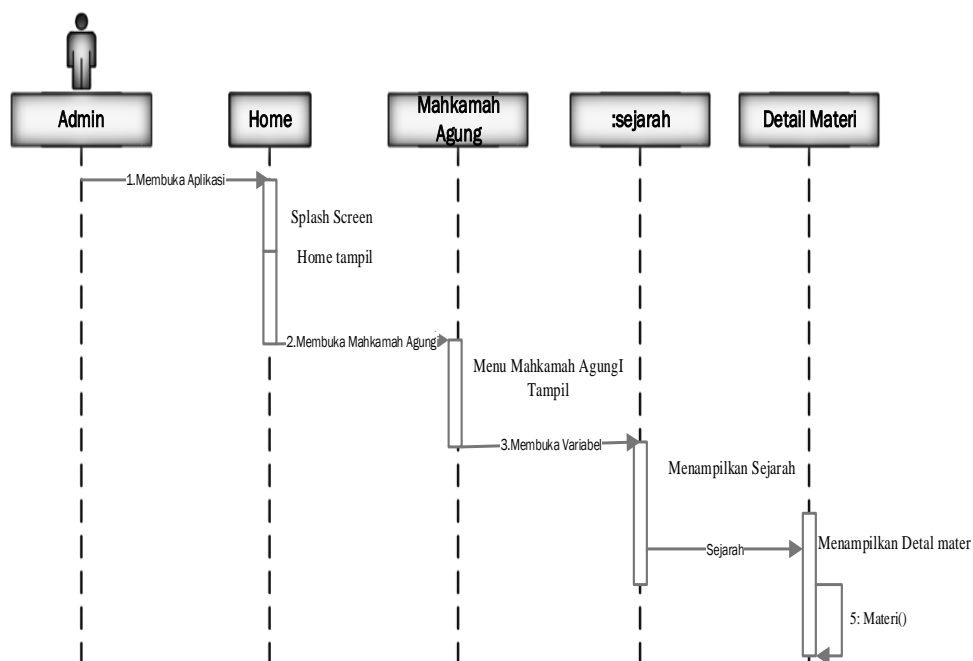
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Indonesia, kemudian men Mahkamah Agung tampil.
- 4). User mengklik menu variable, tampil materi.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

M. Menu Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, menghapus menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 79 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

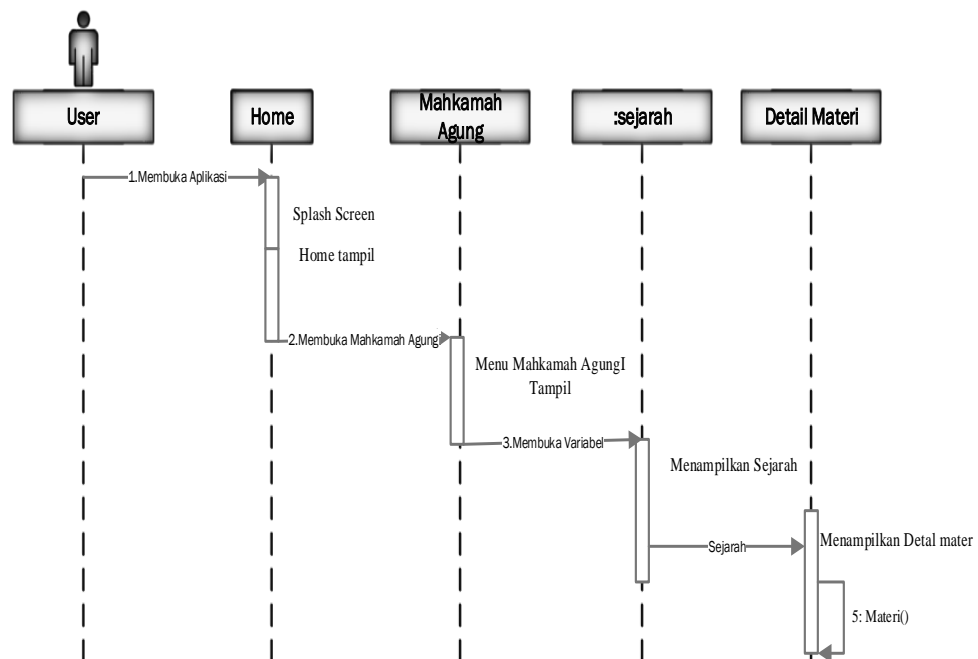
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia kemudian menu Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 80 Sekuen diagram menu pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

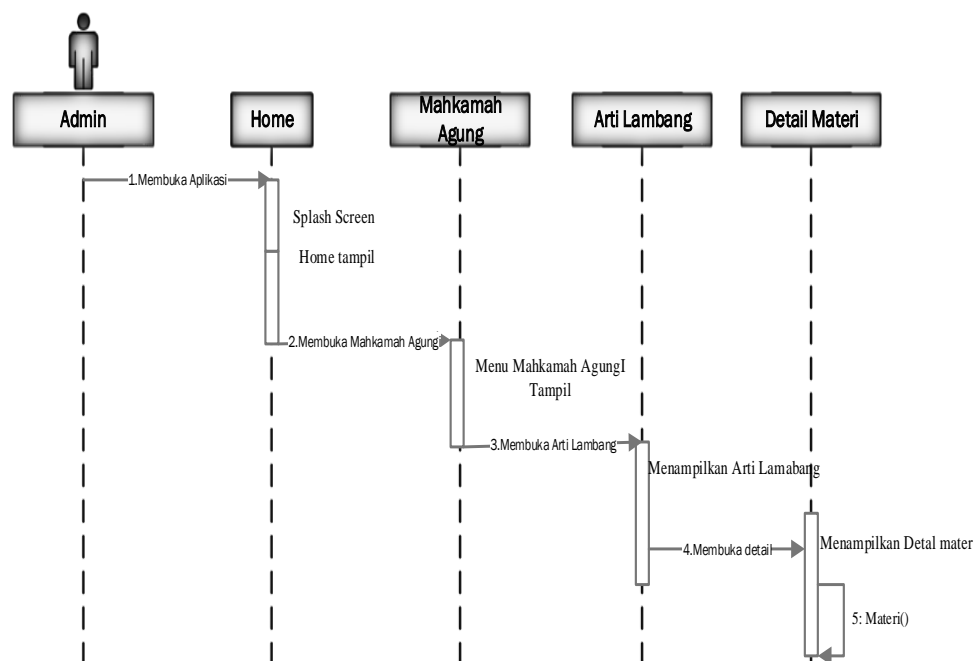
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh User adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi sejarah Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

N. Menu Arti Lambang Mahkamah Agung Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik indonesia.



Gambar 3. 81 Sekuen diagram menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.

Sumber : Olahan data (2019)

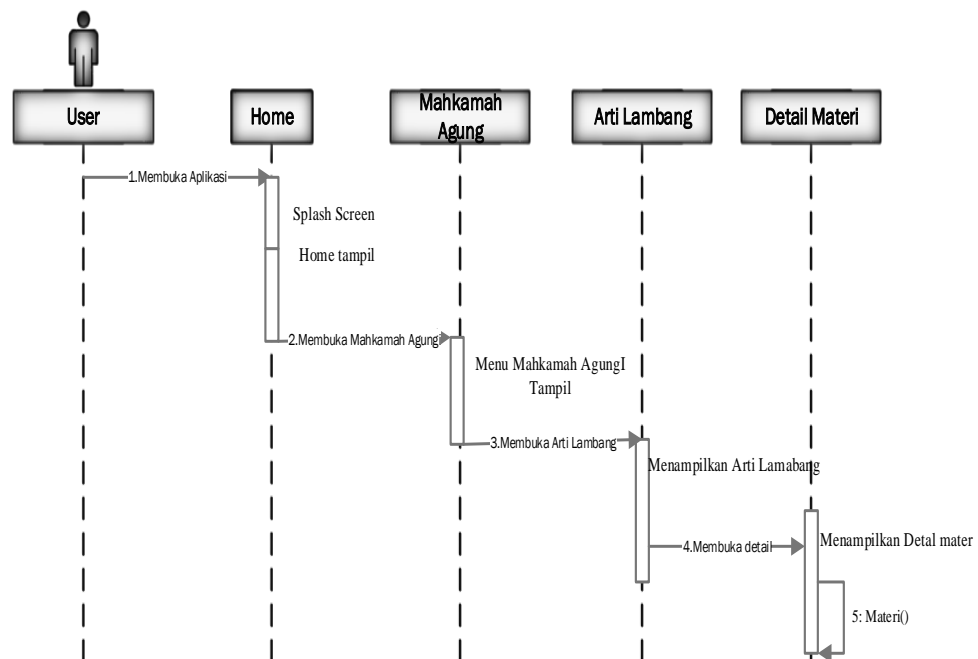
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 82 Sekuen diagram menu pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

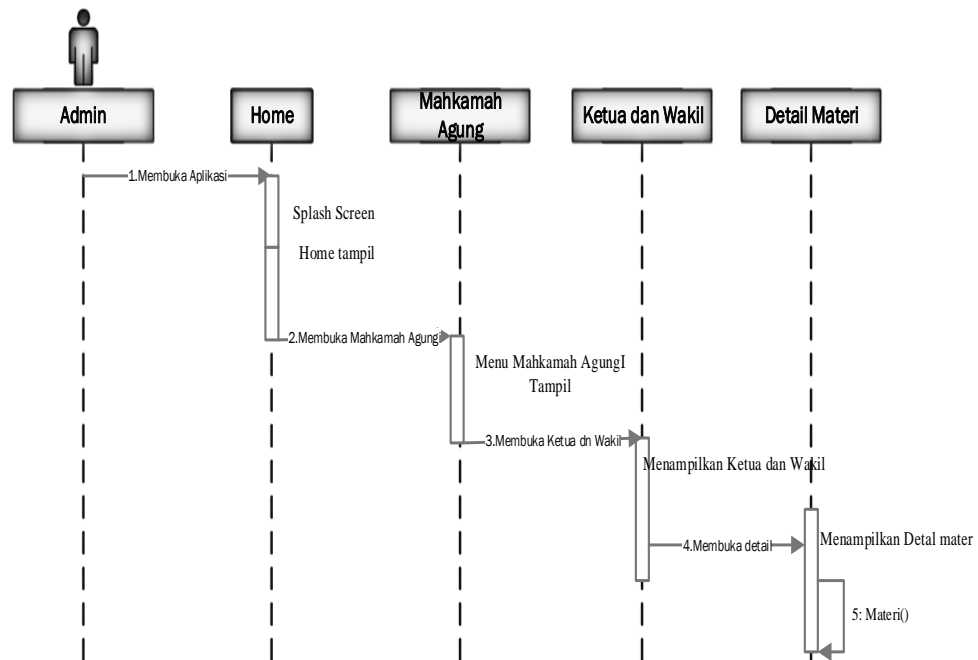
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Arti Lambang Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

O. Menu Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.



Gambar 3. 83 Sekuen diagram menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.
Sumber : Olahan data (2019)

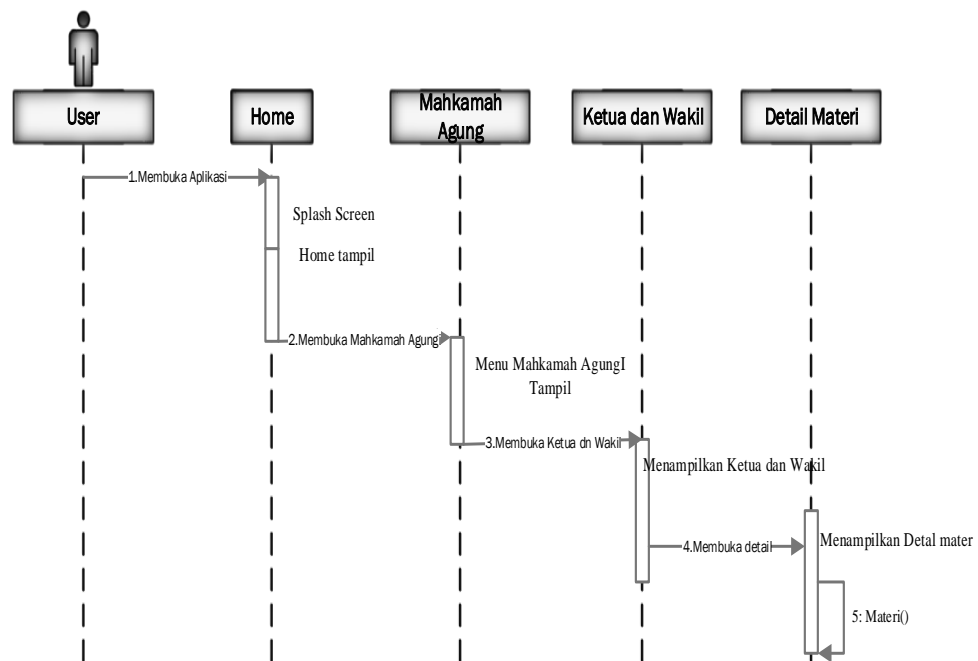
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.

- 4). Admin mengklik menu Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 84 Sekuen diagram menu pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

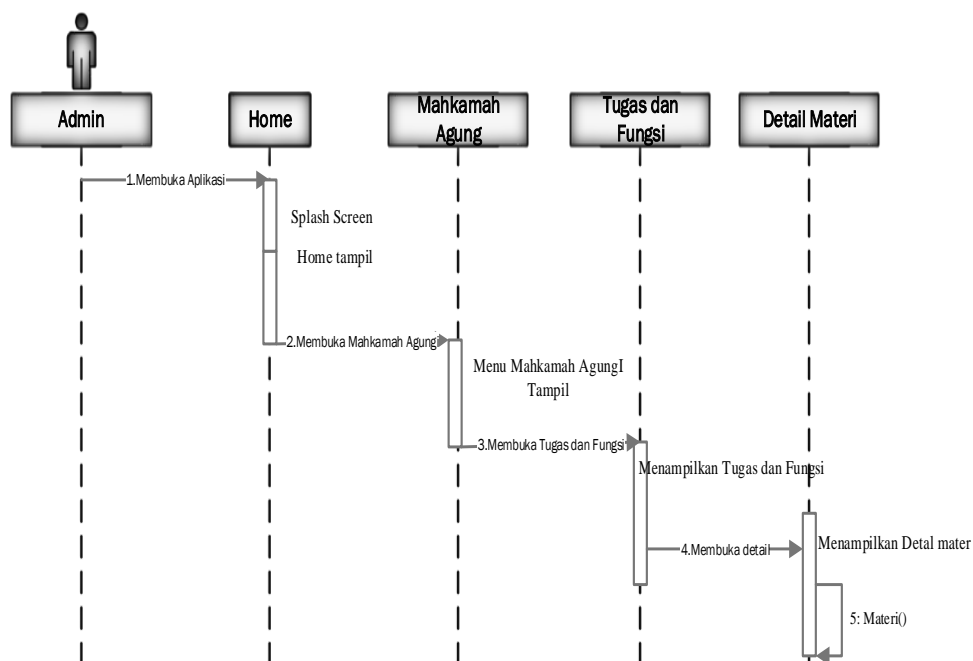
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Ketua dan Wakil Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.

Selesai

L. Menu Tugas Dan Fungsi Mahakamah Konstitusi Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik indonesia.



Gambar 3. 85 Sekuen diagram menu Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia

Sumber : Olahan data (2019)

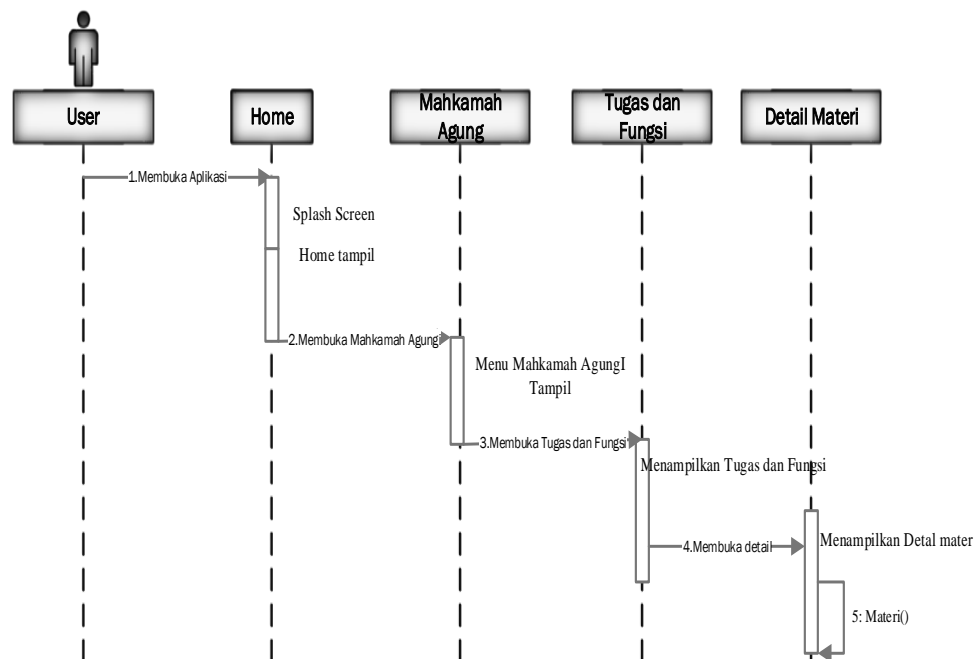
Keterangan diagram sekuen pembelajaran pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung tampil.

- 4). Admin mengklik menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 86 Sekuen diagram menu pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

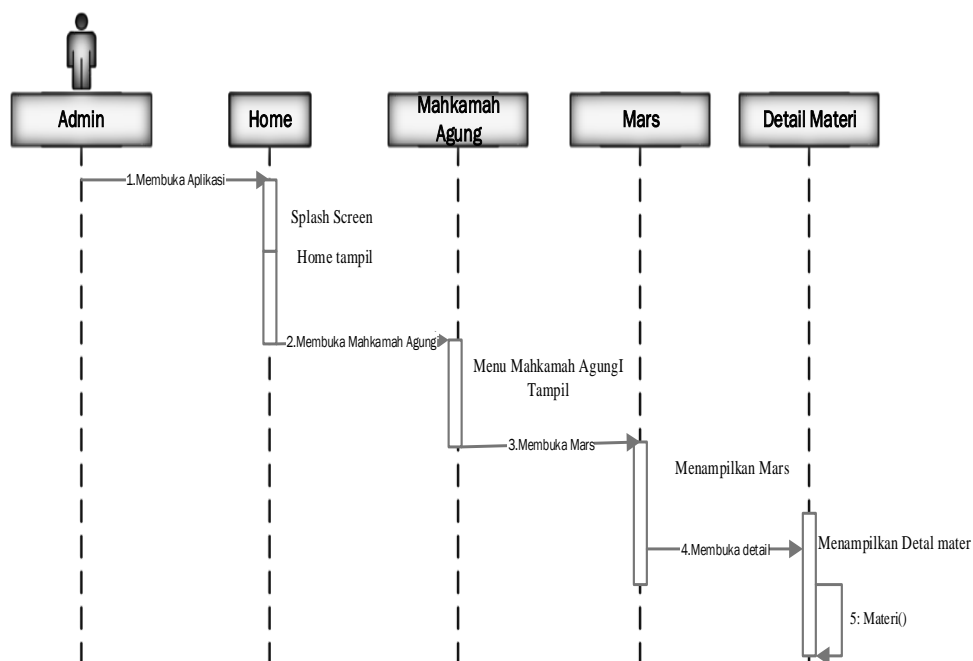
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Agung Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik indonesia, tampil materi Tugas dan Fungsi Mahkamah Agung Republik indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

M. Menu Mars Mahkamah Agung Republik indonesia

1. Admin

Admin dalam menu pembelajaran dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik indonesia.



Gambar 3. 87 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

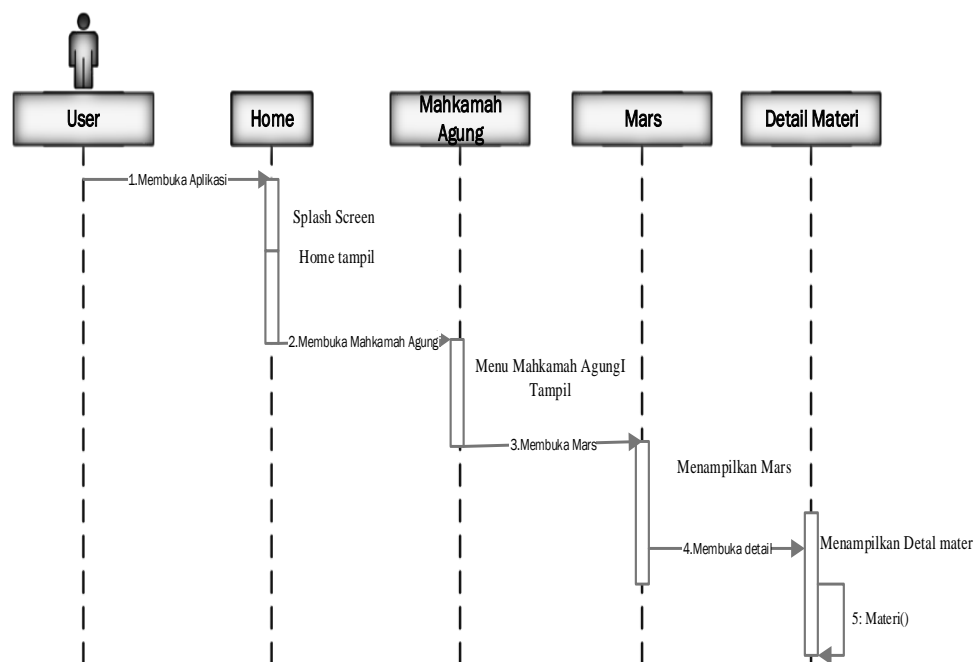
Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

- 1). Admin membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.
- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). Admin mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung tampil.
- 4). Admin mengklik menu Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.

- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

2. User

User dalam menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu pembelajaran.



Gambar 3. 88 Sekuen diagram menu pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia
Sumber : Olahan data (2019)

Keterangan diagram sekuen pembelajaran Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah :

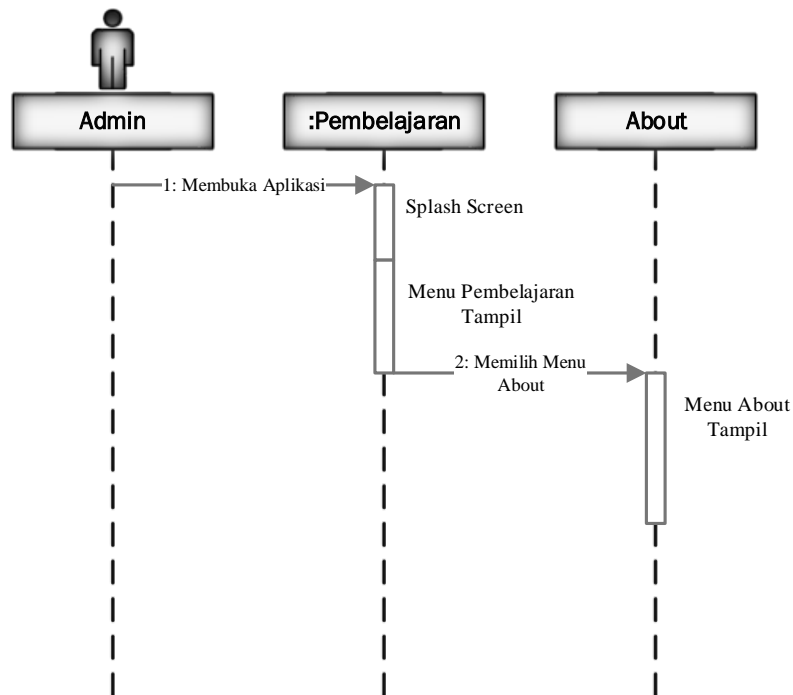
- 1). User membuka program untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik, muncul splash screen, lalu muncul menu home.

- 2). Tampilan Menu Home Ditampilkan, yang terdiri dari indikator yang terdiri dari Kepolisian Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi, Dan Mahkamah Agung.
- 3). User mengklik tombol pilihan Mahkamah Agung Republik Indonesia, kemudian menu Mahkamah Agung Republik Indonesia tampil.
- 4). User mengklik menu Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia, tampil materi Mars Mahkamah Agung Republik Indonesia.
- 5). Program menjalankan fungsi () untuk menjalankan detail materi.
- 6). Selesai.

N. Sequence Diagram Menu About

1. Admin

Admin dalam menu *about* dapat merubah, menambahkan, dan menghapus menu *about*.



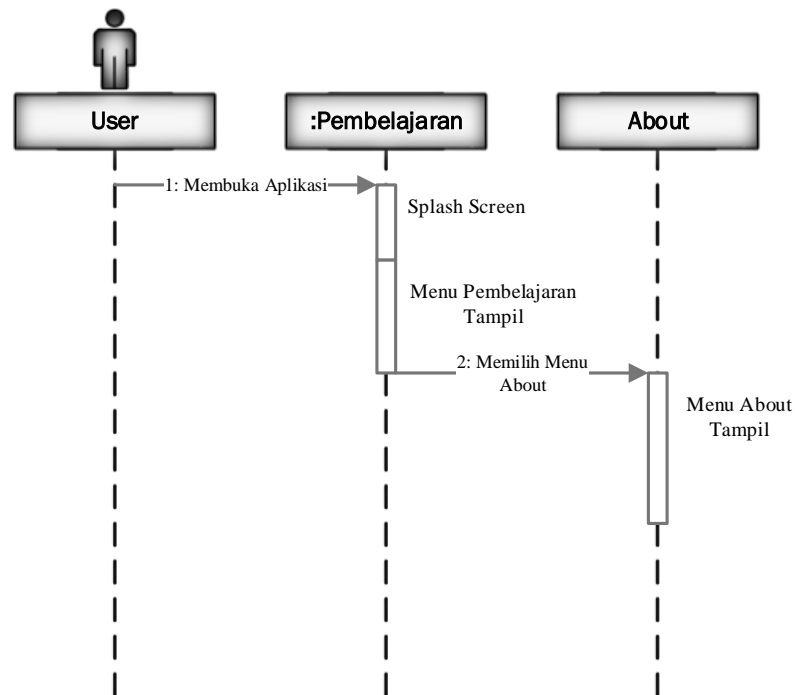
Gambar 3. 89 Sequence Diagram Menu About
Sumber : Olah data (2019)

Keterangan diagram sekuen *about* pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah:

- 1). *Admin* mengakses aplikasi dengan membuka aplikasi.
- 2). Tampilan awal terbuka dan menampilkan menu tampilan.
- 3). Pada menu tampilan, *Admin* memilih menu *about*.
- 4). Setelah menu *about* dipilih, maka akan menampilkan tampilan *about*.
- 5). Selesai.

2. User

User dalam menu *about* dapat membuka menu tetapi tidak dapat mengubah, menambah dan menghapus menu *about*.



Gambar 3. 90 Sequence Diagram Menu About

Sumber : Olah data (2019)

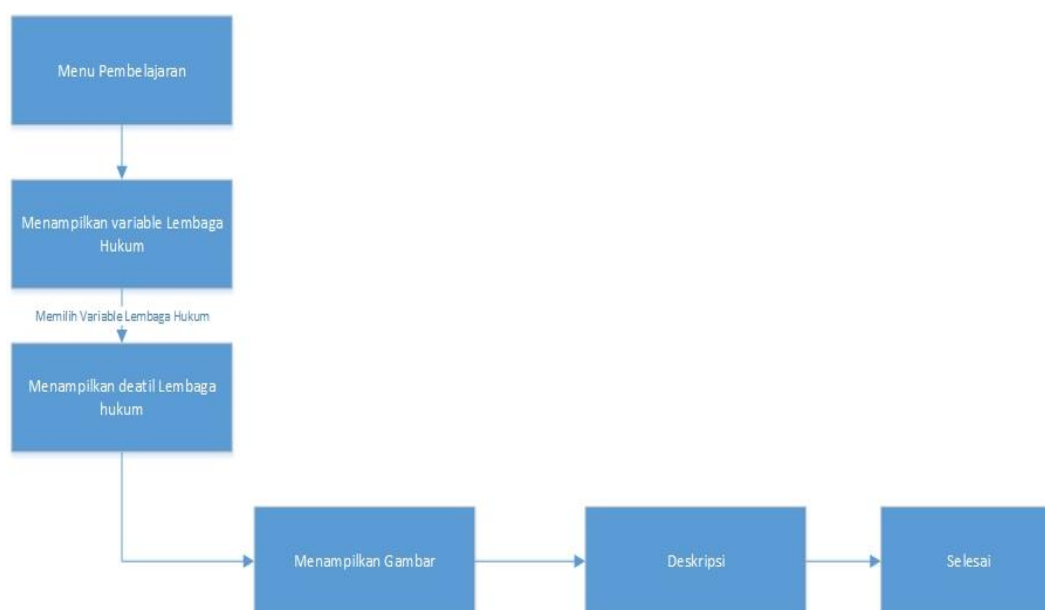
. Keterangan diagram sekuen *about* pada tampilan yang bisa diakses oleh admin adalah:

- 1). *Admin* mengakses aplikasi dengan membuka aplikasi.
- 2). Tampilan awal terbuka dan menampilkan menu tampilan.
- 3). Pada menu tampilan, *Admin* memilih menu *about*.
- 4). Setelah menu *about* dipilih, maka akan menampilkan tampilan *about*.
- 5). Selesai

3.3.4. Algoritma

Algoritma adalah urutan langkah-langkah yang dinyatakan dengan jelas dan tidak rancu untuk memecahkan suatu masalah (jika ada pemecahannya) dalam rentang waktu tertentu. Artinya, setiap langkah harus dapat dikerjakan dan mempunyai efek tertentu (Aripin & Sunandar, 2017). Perancangan dapat diartikan sebagai suatu tahapan setelah dianalisa dari pengembangan sistem untuk mengembangkan bagaimana suatu sistem itu akan dibentuk (Zulham, Kurniawan, & Rahmad, 2014)

1. Algoritma Perancangan Lembaga Hukum

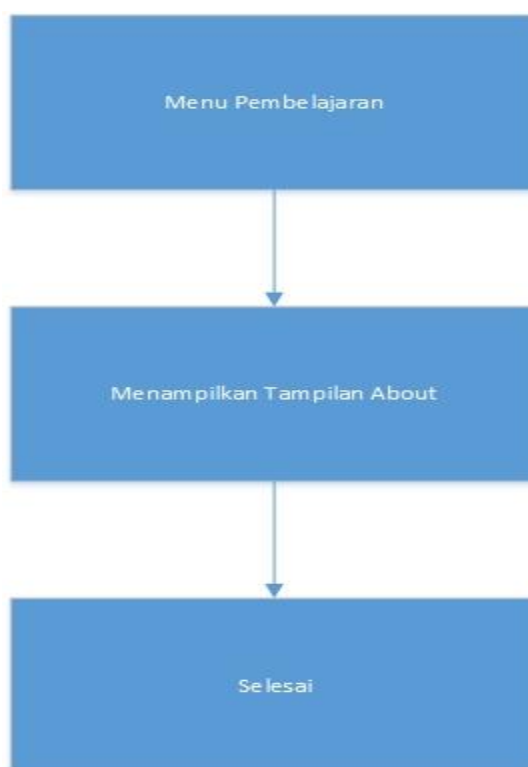


Gambar 3. 91 Algoritma Perancangan Menu Aplikasi
Sumber : Olah data (2019)

Algoritma perancangan aplikasi media pembelajaran merupakan algoritma perancangan pengenalan lembaga hukum. Perancangan tersebut dimulai dengan

membuka aplikasi media pembelajaran, menampilkan variabel lembaga hukum, menampilkan detail lembaga hukum, menampilkan gambar, menampilkan deskripsi.

2. Algoritma Perancangan *About*



Gambar 3. 92 Algoritma Perancangan *About*

Sumber : Olah data 2019

Algoritma perancangan pada menu *About* adalah menu yang menampilkan tentang contact, dan penggarap aplikasi. Perancangan ini dimulai dengan membuka aplikasi pengenalan lembaga hukum, kemudian pada tampilan menu home akan menampilkan menu *about* .Kemudian buka menu about, akan ditampilkan profil dari penggarap aplikasi.

3.4. Lokasi Dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pengadilan Negeri Batam yang beralamat di Jalan Engku Haji Tua, Batam Centre, Teluk Tering, Kota Batam, Kepri. Penelitian ini dimulai dari bulan September sampai dengan Februari sampai bulan .

Tabel 4. 1 Tabel jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu Kegiatan																				
	September 2019			Oktober 2019			November 2019			Desember 2019			Januari 2019			Februari 2019					
	Minggu			Minggu			Minggu			Minggu			Minggu			Minggu					
Pemilihan Judul	■	■																			
Penyetujuan Judul		■	■																		
Penyusunan BAB I				■	■	■															
Penyusunan BAB II							■	■	■												
Penyusunan BAB III										■	■	■									
Pengumpulan Data											■	■	■	■							
Pembuatan Aplikasi												■	■	■	■						
Penyusunan BAB IV														■	■	■	■				
Penyusunan BAB V																■	■	■	■		
Pengumpulan Skripsi																					■

Sumber : Olah data (2019)