

**APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH
ADAT, PROVINSI, DAN IBU KOTA DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh
Sopar Butar Butar
150210176**

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

**APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH
ADAT, PROVINSI, DAN IBU KOTA DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**Oleh
Sopar Butar Butar
150210176**

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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Sopar Butar Butar

NPM : 150210176

Fakultas : Teknik dan Komputer

Prodi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul:

APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH ADAT, PROVINSI, DAN IBU KOTA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi dapat dibuktikan terdapat unsur unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan hasil yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Batam, 21 Februari 2020

Sopar Butar Butar
150210176

APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH ADAT, PROVINSI, DAN IBU KOTA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

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

**Oleh
Sopar Butar Butar
150210176**

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

Batam, 21 Februari 2020

**Cosmas Eko Suharyanto, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Zaman semakin maju, media informasi juga saat ini semakin berkembang dalam semua segi keseharian, apalagi untuk media akademik. Anak-anak pada tingkat sekolah dasar lebih tertarik dengan metode pembelajaran edukasi interaktif yang menarik dibandingkan pembelajaran konvensional dari buku pelajaran. Aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* berbasis android menggunakan aplikasi Android Studio dengan bahasa pemrograman Java. Metode penelitian yang dilakukan yaitu pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka dan metode wawancara, perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Hasil pada penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia. Program hasil penelitian ini lebih tertarik atau diminati untuk anak tingkat SD dibandingkan buku pelajaran, aplikasi disajikan dengan lebih menarik dengan gambar dan suara yang dapat membantu anak belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi yang dibuat menggunakan Android Studio dengan Bahasa Pemrograman Java berjalan dengan baik yaitu Aplikasi Pembelajaran Pancasila, Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia Berbasis Android.

Kata Kunci: Android, Android Studio, Java, *Unified Modeling Language* (UML)

ABSTRACT

Times are increasingly advancing, the media of information is also currently growing in all aspects of daily life, especially for academic media. Children at the elementary school level are more interested in interactive educational learning methods that are interesting compared to conventional learning from textbooks. Learning materials such as Pancasila, Traditional Houses, Provinces, and Cities in Indonesia are sometimes displayed boring, so that the display of learning media is needed for these interactive and interesting materials. This application is made so that it can help children to learning Pancasila, Traditional Houses, Provinces, and Cities in Indonesia. This application is made for android-based smartphones using the Android Studio application with the Java programming language. The research method that is carried out is collecting data using library research methods and interview methods, system design using the Unified Modeling Language (UML). The results of this study are applications for learning Pancasila, Traditional Houses, Provinces, and cities in Indonesia. The program results of this study are more interested or desirable for elementary school children compared to textbooks, Applications are presented with more interesting images and sounds that can help children learn to be easier and more enjoyable. Applications that are made using Android Studio with the Java Programming Language run well, namely the Application for Learning to Pancasila, Traditional Houses, Provinces, and Cities in Indonesia Based on Android.

Keyword : Android, Android Studio,Java, Unified Modeling Language (UML)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang 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. Bapak Cosmas Eko Suharyanto, S.Kom., M.SI, 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. Ketiga kakak dan juga abang serta ketiga keponakan yang selalu memberi motivasi dan nasihat-nasihat.
7. Erika Meylina Damanik selaku kekasih yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
8. Ibu Ria Amelida Frilen Sihombing, S.Pd, selaku Kepala Sekolah di SD CLARISSA yang memberikan dukungan selama penelitian.
9. Kepada sahabat terbaik saya Rustam Aryadi Sitorus yang selalu memeberi motivasi untuk terus berjuang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayaNya, Amin.

Batam, 21 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	1
JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.6.1 Aspek Teoritis.....	5
1.6.2 Aspek Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Interaksi Manusia Dan Komputer.....	7
2.1.2 Media Pembelajaran	7
2.1.3 <i>Mobile Learning (M-Learning)</i>	7
2.1.4 Edukasi	7
2.1.5 Android.....	7
2.1.6 Java	8
2.2 Variabel.....	8
2.2.1 Pancasila	9

2.2.2 Rumah Adat	10
2.2.3 Provinsi dan Ibu Kota	10
2.3 <i>Software</i> Pendukung	11
2.3.1 Android Studio	11
2.3.2 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	11
1. <i>Use Case</i> Diagram	11
2. <i>Activity</i> Diagram	13
3. <i>Sequence</i> Diagram	14
2.4 Penelitian Terdahulu	15
2.5 Kerangka Pemikiran	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2. Pengumpulan Data	20
3.2.1 Studi Literatur	20
3.2.2 Wawancara	21
3.3. Metode Perancangan Sistem	22
3.3.1 <i>Use Case</i> Diagram	22
3.3.2 <i>Activity</i> Diagram	24
3.3.3 <i>Sequene</i> Diagram	28
3.3.3 <i>Class</i> Diagram	33
3.4. Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	33
3.4.1 Lokasi Penelitian	33
3.4.2 Jadwal Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Hasil Penelitian.....	36
4.2 Pembahasan	79
4.2.1 <i>Box Testing</i>	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Lambang dan Isi Pancasila	9
Tabel 2. 2 Simbol dan <i>Use Case</i>	12
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	35
Tabel 4. 1 <i>Testing</i> Menu media pembelajaran.....	78
Tabel 4. 2 <i>Testing</i> Menu Home	78
Tabel 4. 3 <i>Testing</i> Menu Pancasila.....	79
Tabel 4. 4 <i>Testing</i> Menu Rumah Adat, Provinsi, dan Ibu Kota	79
Tabel 4. 5 <i>Testing About Application</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Java Logo	9
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	18
Gambar 3.1 Desain Penelitian	19
Gambar 3.2 Diagram Use Case	22
Gambar 3.3 <i>Activity</i> Diagram Admin	24
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram User.....	26
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram <i>About</i> Admin	27
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram <i>About</i> User.....	28
Gambar 3.7 <i>Sequence</i> Diagram Admin	29
Gambar 3.8 <i>Sequence</i> Diagram User.....	30
Gambar 3.9 <i>Class</i> Diagram Admin	31
Gambar 3.10 <i>Class</i> Diagram User.....	32
Gambar 3.11 <i>Class</i> Diagram	32
Gambar 4.1 Tampilan <i>Home</i>	36
Gambar 4.2 Tampilan menu Pancasila	37
Gambar 4.3 Tampilan Menu sila Pertama	38
Gambar 4.4 Tampilan Menu sila Ke-Dua	39
Gambar 4.5 Tampilan Menu sila Ke-Tiga.....	40
Gambar 4.6 Tampilan Menu sila Ke-Empat.....	41
Gambar 4.7 Tampilan Menu sila Ke-Lima.....	42
Gambar 4.8 Tampilan Menu Provinsi di Indonesia.....	43
Gambar 4.9 Tampilan Menu Provinsi Aceh.....	44
Gambar 4.10 Tampilan Menu Provinsi Bali.....	45
Gambar 4.11 Tampilan Menu Provinsi Bangka Belitung	46
Gambar 4.12 Tampilan Menu Banten	47
Gambar 4.13 Tampilan Menu Provinsi Bengkulu.....	48
Gambar 4.14 Tampilan Menu Provinsi Gorontalo	49
Gambar 4.15 Tampilan Menu Provinsi Jakarta	50
Gambar 4.16 Tampilan Menu Provinsi Jambi.....	51
Gambar 4.17 Tampilan Menu Provinsi Jawa Barat.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Menu Jawa Tengah.....	53
Gambar 4.19 Tampilan Menu Provinsi Jawa Timur	54
Gambar 4.20 Tampilan Menu Provinsi Kalimantan Barat	55
Gambar 4.21 Tampilan Menu Provinsi Kalimantan Selatan.....	56
Gambar 4.22 Tampilan Menu Provinsi Kalimantan Tengah.....	57
Gambar 4.23 Tampilan Menu Provinsi Kalimantan Timur.....	58
Gambar 4.24 Tampilan Menu Provinsi Kalimantan Utara.....	59
Gambar 4.25 Tampilan Menu Provinsi Kepulauan Riau	60
Gambar 4.26 Tampilan Menu Provinsi Lampung	61
Gambar 4.27 Tampilan Menu Provinsi Maluku.....	62
Gambar 4.28 Tampilan Menu Provinsi Maluku Utara	63
Gambar 4.29 Tampilan Menu Provinsi Nusa Tenggara Barat	64

Gambar 4.30	Tampilan Menu Provinsi Nusa Tenggara Timur	65
Gambar 4.31	Tampilan Menu Provinsi Papua.....	66
Gambar 4.32	Tampilan Menu Provinsi Papua Barat	67
Gambar 4.33	Tampilan Menu Provinsi Riau.....	68
Gambar 4.34	Tampilan Menu Provinsi Sulawesi Barat	69
Gambar 4.35	Tampilan Menu Provinsi Sulawesi Selatan	70
Gambar 4.36	Tampilan Menu Provinsi Sulawesi Tengah.....	71
Gambar 4.37	Tampilan Menu Provinsi Sulawesi Tenggara.....	72
Gambar 4.38	Tampilan Menu Provinsi Sulawesi Utara	73
Gambar 4.39	Tampilan Menu Provinsi Sumatera Barat.....	74
Gambar 4.40	Tampilan Menu Provinsi Sumatera Selatan	75
Gambar 4.41	Tampilan Menu Provinsi Sumatera Utara	76
Gambar 4.42	Tampilan Menu Provinsi Yogyakarta.....	77
Gambar 4.43	Tampilan Menu <i>About</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN SURAT PENELITIAN

LAMPIRAN HASIL TURNITIN

LAMPIRAN DAFTAR WAWANCARA PERTAMA

LAMPIRAN DAFTAR WAWANCARA KEDUA