

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
UNDANG-UNDANG DASAR 1945
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh
Zuliana Nasution
150210057**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
UNDANG-UNDANG DASAR 1945
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**Oleh
Zuliana Nasution
150210057**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

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, 15 Februari 2019
Yang membuat pernyataan,



Zuliana Nasution
150210057

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
UNDANG-UNDANG DASAR 1945
BERBASIS ANDROID**

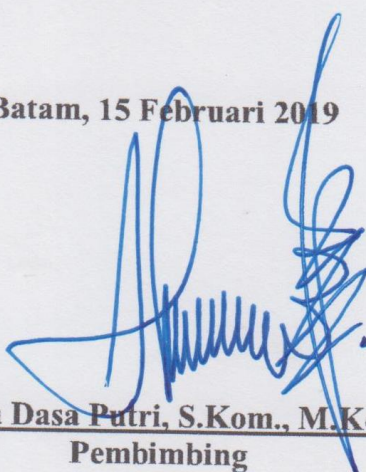
**Oleh
Zuliana Nasution
150210057**

SKRIPSI

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

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

Batam, 15 Februari 2019


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

ABSTRAK

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD '45) adalah tata urutan perundang-undangan tertinggi dalam negara yang mengatur dan menetapkan pemegang kedaulatan tertinggi, struktur negara, bentuk negara, bentuk pemerintahan, kekuasaan legislatif, kekuasaan peradilan dan berbagai lembaga negara serta hak-hak rakyat. Dengan perkembangan zaman yang canggih dan sudah serba digital dan serba Android membuat tidak adanya lagi batasan dalam pemanfaatan teknologi sehingga memudahkan budaya asing yang menganut liberalisme masuk dengan mudah dan mempengaruhi pola pikir, sehingga membuat karakter serta identitas negara di Indonesia khususnya generasi muda semakin memudar. Oleh sebab itu dengan adanya sebuah aplikasi yang mengikuti perkembangan teknologi yang mengikuti tren dimasa sekarang ini dapat menyajikan UUD '45 dengan tampilan yang menarik, lengkap dan interaktif meningkatkan minat dan rasa ingin tau generasi muda untuk mempelajari UUD '45 serta bisa menjadi media pendukung didalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PPKN) khususnya di tingkat sekolah menengah atas (SMA) di SMK N 1 Batam, serta dilihat dari kemudahan dalam penggunaan android yaitu yang bisa dibawa kemana-mana dan terhindar dari bentuk yang usang/ kotor juga menjadi alasan aplikasi ini di minati siswa jika dibandingkan dengan buku cetak yang tebal dan tampilan warna yang monoton. Dimana aplikasi ini di olah dengan menggunakan software android studio dengan bahasa pemrograman Java.

Kata kunci: Android, Media pembelajaran, Java.

ABSTRACT

Undang-Undang Dasar 1945 is Constitution of the Republic of Indonesia (UUD '45) is the highest order of legislation in the state that regulates and determines the highest sovereignty, state structure, state form, form of government, legislative power, judicial power and various state institutions and people's rights. (Press, 2011, p. 119). With the development of a sophisticated and all-digital and all-time Android, there is no longer a limit in the use of technology so as to facilitate foreign culture that embraces liberalism easily and influences the mindset, thus making the character and identity of the country in Indonesia, especially the younger generation fade. Therefore, in the presence of an application that follows the development of technology that can present UUD '45 Constitution with an attractive, complete and interactive appearance, increase the interest and curiosity of the younger generation to learn about UUD 1945 Constitution and become a supporting media in the civic education learning process (PPKN) especially at the senior high school level. Judging from the ease of use of Android, which can be carried everywhere and avoid the outdated / dirty forms, it is also the reason for this application to be interested in students when compared to thick printed books and monotonous color display.

Keyword: Android, Base learning media, Java.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT 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. 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. Kedua kakak dan juga abang ipar serta kedua keponakan yang selalu memberi motivasi dan nasihat-nasihat.
7. Azmi Amirullah teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
8. 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.

9. Ibu Nurasia M.Pd., selaku guru PPKN di SMK N 1 yang memberika dukungan
selama penelitian.

10. Kepada sahabat terbaik saya Ikrima Ulfa yang selalu memeberi motivasi
untuk terus berjuang.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidaya serta
taufikNya, Amin.

Batam, 15 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	1
HALAMAN.....	ii
JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Perumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.6.2. Manfaat Praktis.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1. Landasan Teori.....	5
2.1.1. Interaksi Manusia dan Komputer	5
2.1.2. Android	6
2.1.2.1. Komponen Utama Android	6
2.1.2.2. Fitur-Fitur Android	7
2.1.2.3. Versi Android.....	8
2.1.3. Media Pembelajaran.....	14
2.1.4. Java.....	17

2.2. Variabel.....	18
2.2.1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.....	19
2.3. Software Pendukung	23
2.3.1. Android studio	23
2.3.2. Unified Modeling Language.....	24
2.4. Penelitian Terdahulu	31
2.5. Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Desain Penelitian	34
3.2. Pengumpulan Data	37
3.3. Perancangan Sistem	38
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	38
3.3.2. Activity Diagram	40
3.3.3. <i>Sequence Diagram</i>	50
3.4. Algoritma Perancangan.....	59
3.5. Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1. Hasil Penelitian	65
4.2. Pembahasan.....	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1. Simpulan	74
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	77
SURAT IZIN PENELITIAN	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel simbol pada <i>use case diagram</i>	26
Tabel 2. 2 Tabel simbol-simbol pada <i>Activity diagram</i>	27
Tabel 2. 3 Tabel simbol-simbol pada <i>Sequence diagram</i>	28
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	64
Tabel 4. 1 <i>Testing</i> Menu media pembelajaran.....	71
Tabel 4. 2 <i>Testing</i> Menu Home	71
Tabel 4. 3 <i>Testing</i> Menu Pembukaan UUD 1945.....	72
Tabel 4. 4 <i>Testing</i> Menu BAB UUD 1945	72
Tabel 4. 5 <i>Testing About Application</i>	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cupcake</i> Android 1.5	8
Gambar 2. 2 <i>Donut</i> Android 1.6	9
Gambar 2. 3 <i>Éclair</i> Android 2.0	9
Gambar 2. 4 <i>Froyo</i> android 2.2.x	10
Gambar 2. 5 <i>Gingerbread</i> Android 2.3.x	10
Gambar 2. 6 <i>Honeycomb</i> Android 3.0	11
Gambar 2. 7 <i>Ice Cream Sandwich</i> Android 4.0.....	11
Gambar 2. 8 <i>Jelly Bean</i> Android 4.1	12
Gambar 2. 9 <i>Kitkat</i> Android 4.4.x	12
Gambar 2. 10 <i>Lollipop</i> Android 5.0	13
Gambar 2. 11 <i>Marshmellow</i> Android 6.0.....	13
Gambar 2. 12 <i>Nougat</i> Android 7.0	14
Gambar 2. 13 Logo Java.....	17
Gambar 2. 14 Kerangka Pemikiran	33
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	34
Gambar 3. 2 <i>Use case diagram</i> Perancangan aplikasi media pembelajaran	38
Gambar 3. 3 <i>Activity diagram</i> Aplikasi Media Pembelajaran.....	40
Gambar 3. 4 <i>Activity diagram</i> Aplikasi Media Pembelajaran.....	41
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram</i> menu Pembukaan UUD '45	42
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram</i> menu Pembukaan UUD '45	43
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Menu BAB UUD '45	44
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Menu BAB UUD '45	46
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> menu <i>About Application</i>	47
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Menu <i>About Application</i>	48
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> menu <i>Home</i>	49
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> menu <i>Home</i>	49
Gambar 3. 13 <i>Sequence diagram</i> Aplikasi Media Pembelajaran	50
Gambar 3. 14 <i>Sequence diagram</i> Aplikasi Media Pembelajaran	51
Gambar 3. 15 <i>Sequence diagram</i> menu Pembukaan UUD '45	52
Gambar 3. 16 <i>Sequence diagram</i> menu Pembukaan UUD '45	53
Gambar 3. 17 <i>Sequence diagram</i> menu BAB UUD'45	54
Gambar 3. 18 <i>Sequence diagram</i> menu BAB UUD'45	55
Gambar 3. 19 <i>Sequence diagram</i> menu <i>About Application</i>	56
Gambar 3. 20 <i>Sequence diagram</i> menu <i>About Application</i>	57
Gambar 3. 21 <i>Sequence diagram</i> menu <i>Home</i>	58
Gambar 3. 22 <i>Sequence diagram</i> menu <i>Home</i>	59
Gambar 3. 23 Algoritma Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran.....	60
Gambar 3. 24 Algoritma perancangan menu pencarian	61
Gambar 3. 25 Algoritma perancangan menu media <i>About Application</i>	62
Gambar 3. 26 Algoritma perancangan menu Pembukaan UUD '45	63
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Home</i>	65

Gambar 4. 2 Tampilan menu pembukaan UUD ‘45.....	66
Gambar 4. 3 Menu <i>About Application</i>	67
Gambar 4. 4 Tampilan Menu BAB	68
Gambar 4. 5 Bab I pasal 1 ayat 1-3	69
Gambar 4. 6 BAB XI Pasal 29 ayat 1-2	70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN SURAT PENELITIAN

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

LAMPIRAN *LIST CODING* ANDROID STUDIO

LAMPIRAN HASIL TURNITIN