

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
PAHLAWAN REVOLUSI UNTUK MENGENANG PERISTIWA
GERAKAN 30 SEPTEMBER BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Teknik/Komputer**

Wahyu Pangestu

2003040025

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JULI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Wahyu Pangestu

NIM : 2003040025

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan

Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September

Berbasis *Android*



telah diterima dan disetujui
Purwokerto, 21 Juni 2024

PEMBIMBING

Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom.

NIK. 2160518

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh

Nama : Wahyu Pangestu
NIM : 2003040025
Program Studi : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis Android

Tetelah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

- Penguji 1 (Pembimbing) : Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom.
- Penguji 2 : Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom.
- Penguji 3 : Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng.

Ditetapkan di
Tanggal

Purwokerto
29 Juli 2024

Mengetahui

Dewan Fakultas Teknik dan Sains



Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T.
NIK: 2160207

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Pangestu
NIM : 2003040025
Program Studi : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Wahyu Pangestu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan, serta rasa syukur terhadap Allah yang telah memberikan rahmat dan nikmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis Android” dengan baik. Oleh sebab itu, dengan rasa syukur dan dedikasi yang luar biasa, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang senantiasa melimpahkan nikmat dan kasih sayang-Nya.
2. Orang tua tercinta yang telah memberikan semangat dan nasehat sampai saat ini, Ibu Juni Astuti yang selalu memperhatikanku dan Bapak Umar Wahyudi yang mengajarkanku akan semangat pantang menyerah.
3. Kepada Pak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Kepada seluruh dosen program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu.
5. Staf dan karyawan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas segala bantuannya.
6. Teman – teman TI A 2020 yang telah bersama-sama berjuang.
7. Semua pihak yang telah membantu saya selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan penelitian hingga penyusunan laporan skripsi dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis Android”. Penyusunan laporan skripsi ini merupakan salah satu kurikulum untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari terdapat kesulitan yang dihadapi serta membutuhkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Bapak Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bapak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika dan selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Lahan Adi Purwanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan serta arahan dari awal perkuliahan hingga tahap ini.
5. Seluruh Dosen Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberi ilmu, masukan, dan pengalaman yang bermanfaat untuk penulis.
6. Staff Tata Usaha dan Karyawan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah membantu dan memberikan pelayanan selama masa perkuliahan.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Pangestu
NIM : 2003040025
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PAHLAWAN REVOLUSI UNTUK MENGENANG PERISTIWA GERAKAN 30 SEPTEMBER BERBASIS *ANDROID*

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 24 Juli 2024

Yang menyatakan,



Wahyu Pangestu

DAFTAR ISI

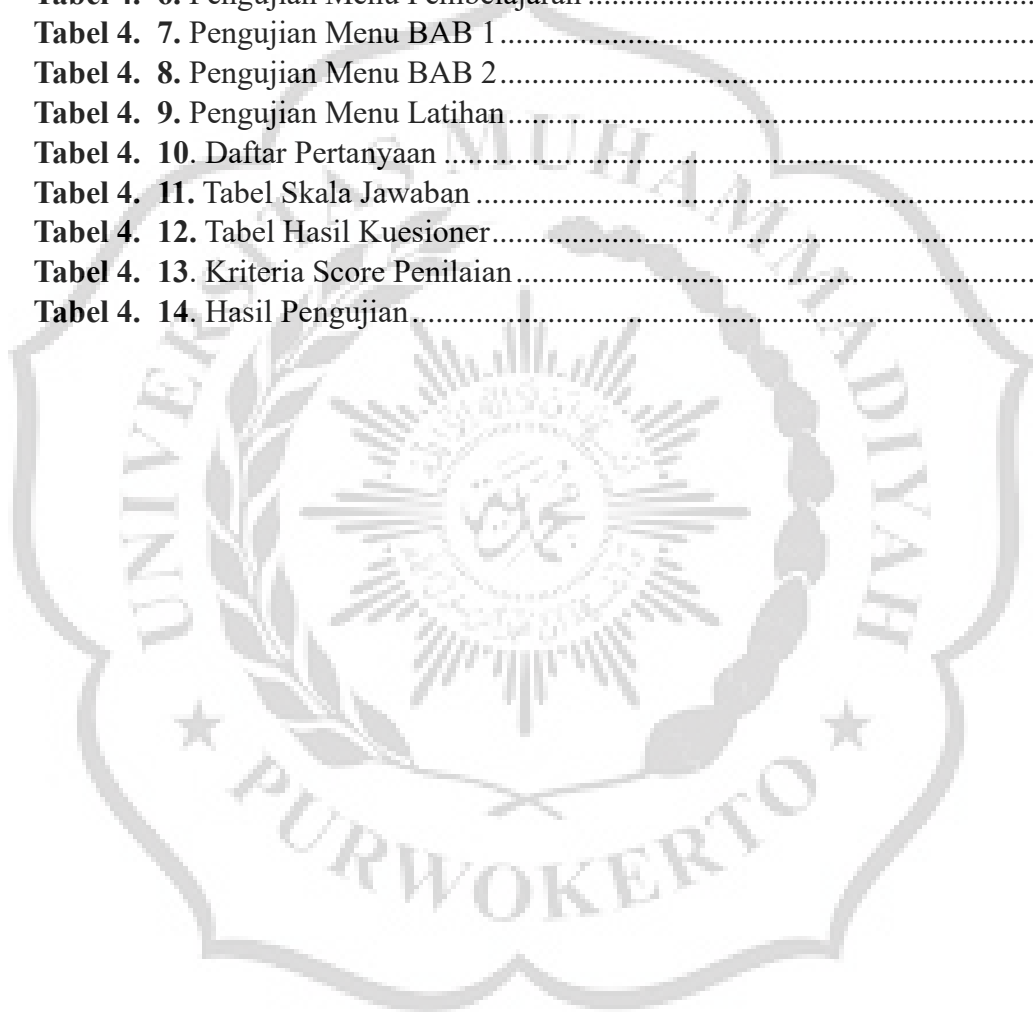
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan	2
E. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Penelitian Terdahulu	4
B. Landasan Teori	6
BAB III METODE PENELITIAN	8
A. Pendekatan Penelitian	8
B. Waktu dan Tempat Penelitian	8
C. Metode Pengumpulan Data	8
D. Metode Pengembangan Aplikasi	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Gambaran Objek Penelitian	14
B. Analisis Sistem	14

BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Tabel Bahan Teks.....	21
Tabel 4. 2. Tabel Bahan Gambar	22
Tabel 4. 3. Pengujian Splash Screen.....	32
Tabel 4. 4. Pengujian Menu Utama	32
Tabel 4. 5. Pengujian Menu Tentang	32
Tabel 4. 6. Pengujian Menu Pembelajaran	33
Tabel 4. 7. Pengujian Menu BAB 1	33
Tabel 4. 8. Pengujian Menu BAB 2.....	34
Tabel 4. 9. Pengujian Menu Latihan.....	35
Tabel 4. 10. Daftar Pertanyaan	36
Tabel 4. 11. Tabel Skala Jawaban	36
Tabel 4. 12. Tabel Hasil Kuesioner.....	37
Tabel 4. 13. Kriteria Score Penilaian.....	40
Tabel 4. 14. Hasil Pengujian.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1.	Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	9
Gambar 4. 1.	Rancangan Alur Sistem.....	15
Gambar 4. 2.	Struktur Navigasi Aplikasi.....	16
Gambar 4. 3.	Rancangan Tampilan Splash Screen	17
Gambar 4. 4	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	18
Gambar 4. 5.	Rancangan Tampilan Menu Tentang	18
Gambar 4. 6.	Rancangan Tampilan Menu Pembelajaran	19
Gambar 4. 7.	Rancangan Tampilan Menu BAB 1 dan BAB 2	20
Gambar 4. 8.	Rancangan Tampilan Menu Materi pada BAB 1 dan BAB 2.....	20
Gambar 4. 9.	Rancangan Tampilan Menu Latihan	21
Gambar 4. 10.	Tampilan Splash Screen.....	25
Gambar 4. 11.	Tampilan Menu Utama.....	25
Gambar 4. 12.	Tampilan Menu Tentang	26
Gambar 4. 13.	Tampilan Menu Pembelajaran	27
Gambar 4. 14.	Tampilan Menu BAB 1	27
Gambar 4. 15.	Tampilan Menu Materi pada BAB 1.....	28
Gambar 4. 16.	Tampilan Menu Latihan BAB 1.....	29
Gambar 4. 17.	Tampilan Menu BAB 2.....	29
Gambar 4. 18.	Tampilan Menu Materi pada BAB 2.....	30
Gambar 4. 19.	Tampilan Menu Latihan BAB 2.....	30
Gambar 4. 20.	Tampilan Menu Latihan.....	31

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang untuk membangun aplikasi pembelajaran yang interaktif, termasuk untuk mata pelajaran sejarah kelas 12 SMA. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang konvensional dan kurang interaktif, yang membuat siswa sulit untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan membangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis *Android*. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Revolusi Untuk Mengenang Peristiwa Gerakan 30 September Berbasis *Android* yang dapat diakses oleh siswa secara mudah melalui perangkat *android* mereka. Aplikasi ini dilengkapi dengan materi sejarah dalam bentuk teks, gambar, video, dan kuis interaktif. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa serta generasi muda tentang sejarah bangsa. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, dapat memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar siswa dan alat bantu guru dalam pengajaran.

Kata Kunci: *Aplikasi Pembelajaran Interaktif, Sejarah Kelas 12 SMA, Media Pembelajaran, Android, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology opens up opportunities to build interactive learning applications, including for the 12th grade history subject. History is one of the subjects that is often considered boring by students. This is caused by conventional and less interactive teaching methods, which make it difficult for students to remember and understand the material presented. Therefore, this research aims to build a Learning Media Application for the Introduction of Revolutionary Heroes to Commemorate the Events of the September 30 Movement based on Android. The application development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). This research produces An Android-Based Educational Media Application For Introducing Revolutionary Heroes To Commemorate The September 30th Movement that can be accessed by students easily through their android devices. This application is equipped with historical material in the form of text, images, videos, and interactive quizzes. It is hoped that with this application, it can increase the knowledge and understanding of students and the younger generation about the nation's history. It is hoped that with this application, it can make a positive contribution to student interest in learning and teacher aids in teaching.

Keywords: *Interactive Learning Application, 12th Grade History, Learning Media, Android, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*