

**RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA
BELAJAR KEMUHAMMADIYAHAN UNTUK KELAS X DI
SMA MUHAMMADIYAH 1 PURWOKERTO**



SKRIPSI

Defta Agung Wardana

(1803040136)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JULI 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh

Nama : Defda Agung Wardana

Nim : 1803040136

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Android sebagai Media Belajar

Kemuhammadiyahan untuk Kelas X di SMA Muhammadiyah

1 Purwokerto

Telah diterima dan disetujui

Purwokerto, Agustus 2025

PEMBIMBING

Abid Yanuar Badharudin, S.Kom., M.Kom.

NIK. 2160528

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh

Nama : Defta Agung Wardana

Nim : 1803040136

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Android sebagai Media Belajar

Kemuhammadiyahahan untuk Kelas X di SMA


Muhammadiyah 1 Purwokerto

Telah berhasil dipertahankan dihadapan 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) : Abid Yanuar Badharudin, S.Kom., M.Kom. ()

Penguji 2 : Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng. ()

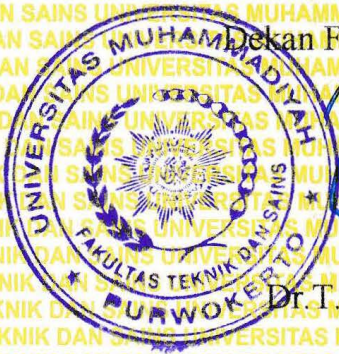
Penguji 3 : Ermadi Satriya Wijaya, S.T., M.Kom. ()

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : Agustus 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik dan Sains



Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T

NIK: 2160207

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Defda Agung Wardana

Nim : 1803040136

Progam Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Android sebagai Media Belajar

Kemuhammadiyahian untuk Kelas X di SMA Muhammadiyah
I 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 kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggung jawabkan dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, Agustus 2025


37F25AMX427704903

Defda Agung Wardana

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Defda Agung Wardana

Nim : 1803040136

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) Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul

**RANCANG BANGUN APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA BELAJAR
KEMUHAMMADIYAHAN UNTUK KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 1
PURWOKERTO**

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/alihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada Tanggal : Agustus 2025
Yang Menyatakan,



Defda Agung Wardana

BAB IV JURNAL PENERAPAN	0.38
A. Kesimpulan	38
D. Kesimpulan	0.38
BAB V KESIMPULAN	48
A. Kesimpulan	6:
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan.....	13
Tabel 3. 2 Skala Jawaban	14
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Penelitian.....	14
Tabel 4. 1 Rincian Bahan Teks	22
Tabel 4. 2 Rincian Bahan Gambar	24
Tabel 4. 3 Pengujian Tampilan Awal.....	36
Tabel 4. 4 Pengujian Menu Utama.....	36
Tabel 4. 5 Pengujian Menu Materi.....	37
Tabel 4. 6 Menu Materi Bab 1	38
Tabel 4. 7 Menu Materi Bab 2	38
Tabel 4. 8 Menu Materi Bab 3	39
Tabel 4. 9 Menu Materi Bab 4	39
Tabel 4. 10 Menu Materi Bab 5	40
Tabel 4. 11 Menu Materi Bab 6	40
Tabel 4. 12 Pengujian Menu Soal	41
Tabel 4. 13 Pengujian Menu Soal Bab 1.....	42
Tabel 4. 14 Pengujian Menu Info.....	42
Tabel 4. 15 Pengujian Menu Keluar	42
Tabel 4. 16 Datar Pertanyaan	43
Tabel 4. 17 Hasil Kuisisioner	44
Tabel 4. 18 Kriteria Skor Penelitian.....	47
Tabel 4. 19 Hasil Akhir Pengujian.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 MDLC (Multimedia Development Media Cycle).....	10
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi Aplikasi.....	17
Gambar 4. 2 Alur Sistem.....	18
Gambar 4. 3 Tampilan Awal.....	19
Gambar 4. 4 Menu Utama.....	19
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Materi.....	20
Gambar 4. 6 Menu Materi Setiap Bab.....	20
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Soal.....	21
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Soal Setiap Materi.....	21
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Info.....	22
Gambar 4. 10 Tampilan Desain Aplikasi.....	26
Gambar 4. 11 Tampilan Pembuatan Aplikasi.....	26
Gambar 4. 12 Tampilan Awal.....	27
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Materi.....	27
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Materi.....	28
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Materi Bab 1.....	28
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi Bab 2.....	29
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Materi Bab 3.....	29
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Materi Bab 4.....	30
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Materi Bab 5.....	30
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Materi Bab 6.....	31
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Soal.....	31
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Soal Bab 1.....	32
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Soal Bab 2.....	32
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Soal Bab 3.....	33
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Soal Bab 4.....	33
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Soal Bab 5.....	34
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Soal Bab 6.....	34
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Info.....	35



ABSTRAK

Pendidikan berkualitas di era digital menuntut inovasi pembelajaran yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal. Di SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, masih terlihat kurangnya integrasi teknologi smartphone sebagai alat bantu mengajar. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Android untuk mata pelajaran Kemuhammadiyahahan menjadi krusial untuk menciptakan keterampilan belajar yang lebih menarik serta mudah diakses, sehingga mampu menambah pemahaman serta hasil belajar siswa di era modern.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Teknologi Smartphone, Aplikasi Android.



ABSTRACT

Quality education in the digital age demands learning innovation that optimally leverages technological advancements. At SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto, there's still a noticeable lack of smartphone technology integration as a teaching aid. Therefore, developing an Android application for the Kemuhammadiyah subject is crucial to creating a more engaging and accessible learning experience, ultimately enhancing students' understanding and academic outcomes in this modern era.

Keywords: Learning Innovation, Smartphone Technology, Android Application.

