

SISTEM INFORMASI SEJARAH WALISONGO BERBASIS ANDROID



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

YUDISTIRO

NIM : L200090160

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul
**“SISTEM INFORMASI SEJARAH WALISONGO
BERBASIS ANDROID”**

ini telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Jumat.....

Tanggal : 27 Juni 2014.....

Pembimbing I



Aris Rakhmadi, ST, M.Eng
NIK: 983

Pembimbing II



Aris Budiman, ST, M.T.
NIK: 885

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI SEJARAH WALISONGO
BERBASIS ANDROID**

dipersiapkan dan disusun oleh

YUDISTIRO

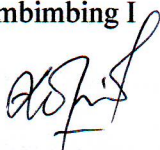
NIM : L200090160

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

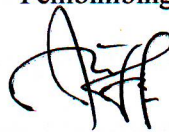
Pembimbing I



Aris Rakhmadi, S.T, M.Eng.

NIK : 983

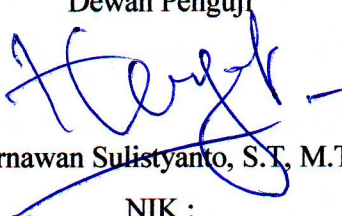
Pembimbing II



Aris Budiman, S.T, M.T.

NIK : 885

Dewan Penguji



Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T.

NIK :

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal ..22..Juli.....2014

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D.

NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Perancangan program aplikasi ini dengan bantuan dari tutorial – tutorial yang ada di internet, untuk *sprite* saya rancang menggunakan *adobe flash Professional CS3* yang di *export* berupa gambar yang berformat *.png*, untuk perancangan *script* pada *object* dilakukan dengan mengambil beberapa tutorial yang ada di internet serta bantuan dari teman yang lebih mengenal *java script*, buku pedoman untuk materi yang berjudul *Kisah Walisongo dan Biografi Walisongo* seperti yang dilampirkan pada daftar pustaka.
2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *GameMaker Studio*.
3. Desain tampilan yang digunakan dalam aplikasi ini didapatkan dari internet dan diedit menggunakan software *Adobe Photoshop CS3* dan *Adobe Flash CS3*.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini penulis buat dengan sejujurnya.

Penulis bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, 27 Juni 2014


Yudistiro

Mengetahui:

Pembimbing I



Aris Rakhmadi, ST, M.Eng
NIK: 983

Pembimbing II



Aris Budiman, ST, M.T.
NIK: 885

MOTTO

“Semua orang hidup terikat dan bergantung pada pengetahuan atau persepsinya sendiri, itu disebut kenyataan. Tetapi pengetahuan atau persepsi itu sesuatu yang samar. Bisa saja kenyataan itu hanya ilusi, semua orang hidup dalam asumsi”

(Uchiha Itachi)

“Mengetahui apa itu kemenangan dan kekalahan, berlari dan menangis, itu adalah cara menjadi laki-laki sejati”

(Shanks)

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan taqwa dan jangan tolong-menolong dalam mengerjakan dosa dan pelanggaran”.

(Qs. Al-Maidah: 2)

“Imajinasi menjadi lebih penting daripada ilmu pengetahuan”

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN



Sebagai rasa syukur dan terima kasih saya persembahkan karyaku ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sukardi dan Ibu Sumiyati untuk kasih sayang yang tidak terbatas, setiap doa yang dipanjatkan untuk kesuksesanku.
2. Teman-teman kelas E MATIKEP yang selalu memberikan arti sebuah persahabatan yang tidak ternilai harganya.
3. Teman-teman kost Lor In, Bambang, Dani, Ikhsan, Kipli, Koci, Zack, dan Pak Ndut yang selalu mengajarkanku rasa kebersamaan dalam menjalani sebuah persahabatan dan sukses selalu untuk kalian yang sudah lulus duluan.
4. Para sahabat super, Pepe, Valdi, Dimpel, Hendrik, Pincox, Alit, Awong, Betmen, Mico, Rozi, Mizi, Lokang, Fandi yang selalu menemani dan mengajari arti sebuah hidup entah bebas ato tidaknya LOD.
5. Keluarga besar SDN 2 Mojomulyo, Sragen yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk selalu maju dan terus berjuang.
6. Keluarga besar Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Semua pihak yang selalu ada di sekelilingku yang tidak bisa kusebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Sistem Informasi Sejarah Walisongo berbasis Android”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Dengan segala kemampuan yang maksimal, penulis telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini, namun demikian penulis menyadari bahwa laporan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan dengan sangat saran serta kritik yang bersifat membangun demi perbaikan. Di sisi lain, skripsi ini juga merupakan hasil karya dan kerjasama dari banyak pihak, walaupun yang terlihat dimuka mungkin hanyalah sebuah nama. Sehingga dalam kesempatan ini penyusun mempersembahkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya dengan segala kerendahan hati, kepada:

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugerahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu.
2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya.

3. Bapak Husni Thamrin, S.T M.T., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., MSc. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Ibu Endah Sudarmilah, S.T., M.Eng. Selaku pembimbing akademik selama kuliah.
6. Bapak Aris Rakhmadi S.T., M.Eng. Selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Aris Budiman. S.T., M.T. Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Segenap dosen dan karyawan progdi Teknik Informatika atas bantuan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
9. Kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penyusun khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto.....	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Abstraksi	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Telaah Penelitian	6

2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Pengertian Walisongo.....	7
2.2.2. <i>Java</i>	8
2.2.3. <i>Android</i>	8
2.2.4. <i>Gamemaker Studio</i>	10
2.2.5. <i>NDK (Native Development Kit)</i>	12
2.2.6. <i>Android SDK (Software Development Kit)</i>	13
2.2.7. <i>Aplikasi Mobile</i>	13
2.2.8. <i>Adobe Photoshop</i>	14
2.2.9. Sistem Operasi Windows 7	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	16
3.2. Peralatan Utama dan Pendukung.....	16
3.2.1 Perancangan dan Pembuatan	17
3.2.2 Pengujian	17
3.3. Alur Penelitian.....	18
3.4. Metode Perancangan Aplikasi	19
3.4.1 Pengumpulan Data.....	19
3.4.2 Desain Secara Umum	19
3.4.3 Hasil Perancangan	21
3.4.4 Perancangan Diagram Hipo.....	21
3.4.5 Hierarki Proses Aplikasi.....	22
3.5. Desain Secara Terperinci.....	23

1. Halaman <i>Splash Screen</i>	23
2. Halaman Utama	23
3. Halaman Pengenalan Walisongo	24
4. Halaman Biografi Walisongo	25
5. Halaman Kisah Walisongo	26
6. Halaman Peninggalan Walisongo.....	27
7. Halaman Kuis	29
8. Halaman Game	30
9. Halaman <i>About</i>	30
3.6. Pengujian	31
3.5.1 Kuisisioner	31
3.5.2 Cara Menghitung Kuisisioner	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	34
4.1.2 Halaman Menu Utama.....	35
4.1.3 Halaman Pengenalan Walisongo.....	37
4.1.4 Halaman Biografi Walisongo.....	38
4.1.5 Halaman Kisah Walisongo	39
4.1.6 Halaman Peninggalan Walisongo.....	41
4.1.7 Halaman Kuis	43
4.1.8 Halaman Tebak Gambar.....	44
4.1.9 Halaman <i>About</i>	45

4.2. Pengujian	46
4.3. Analisa dan Pembahasan	56
4.3.1 Kelebihan.....	56
4.3.2 Kekurangan.....	56
BAB V PENUTUP.....	58
5.1. Kesimpulan.....	58
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan kuisisioner untuk reponden pelajar	31
Tabel 3.2 : Rancangan kuisisioner untuk reponden pengajar	32
Tabel 4.1 : Tabel hasil pengisian angket pelajar	44
Tabel 4.2 : Tabel jumlah skoring pelajar	47
Tabel 4.3 : Tabel hasil pengisian angket guru.....	50
Tabel 4.4 : Tabel jumlah skoring guru	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Flowchart Penelitian	18
Gambar 3.2 : VTOC Proses Aplikasi.....	22
Gambar 3.3 : Rancang Halaman <i>Splash</i>	23
Gambar 3.4 : Rancang Halaman Menu Utama	24
Gambar 3.5 : Rancangan Halaman Pengenalan Walisongo.....	24
Gambar 3.6 : Rancangan Halaman Biografi Walisongo.....	25
Gambar 3.7 : Rancangan Halaman Penjelasan Biografi Walisongo.....	26
Gambar 3.8 : Rancangan Halaman Kisah Walisongo.....	26
Gambar 3.9 : Rancangan Halaman Penjelasan Kisah Walisongo.....	27
Gambar 3.10 : Rancangan Halaman Menu Peninggalan Walisongo	28
Gambar 3.11 : Rancangan Halaman Peninggalan Walisongo	28
Gambar 3.12 : Rancangan Penjelasan Peninggalan Walisongo.....	29
Gambar 3.13 : Rancangan Halaman Kuis	29
Gambar 3.14 : Rancangan Halaman Tebak Gambar.....	30
Gambar 3.15 : Rancangan Halaman About.....	30
Gambar 4.1 : Halaman <i>Splash Screen</i>	34
Gambar 4.2 : Halaman Menu Utama	35
Gambar 4.3 : Halaman Pengenalan Walisongo.....	37
Gambar 4.4 : Halaman Menu Biografi Walisongo	38
Gambar 4.5 : Halaman Biografi Walisongo	39
Gambar 4.6 : Halaman Menu Kisah Walisongo	39
Gambar 4.7 : Halaman Kisah Walisongo.....	40

Gambar 4.8 : Halaman Menu Peninggalan Walisongo.....	41
Gambar 4.9 : Halaman Peninggalan Walisongo	42
Gambar 4.10 : Halaman Penjelasan Peninggalan Walisongo	42
Gambar 4.11 : Halaman Menu Kuis	43
Gambar 4.12 : Halaman Nilai Kuis.....	42
Gambar 4.13 : Halaman Tebak Gambar	44
Gambar 4.14 : Halaman Nilai tebak Gambar.....	44
Gambar 4.15 : Halaman About	45
Gambar 4.16 : Halaman Referensi	45
Gambar 4.17 : Prosentase Kelompok Responden Pelajar	50
Gambar 4.18 : Prosentase Kelompok Responden Guru.....	54

ABSTRAKSI

Saat ini anak-anak sangat jarang minat untuk mengetahui sejarah Walisongo itu sendiri karena kebanyakan sejarah Walisongo didominasi dengan buku sehingga orang malas membacanya. Untuk itu di era teknologi yang serba modern ini pendidikan menjadi sebuah isu penting tentang kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh setiap manusia. Aplikasi ini membantu anak-anak untuk mengetahui sejarah Walisongo dengan menarik tanpa menghilangkan unsur bermain didalamnya.

Metode yang digunakan penulis adalah *research & development* dalam melakukan penelitian. *Metode research & development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Perancangan & pembangunan system dilakukan dengan proses pembuatan *flowchart*, diagram HIPO (*Hierarchy plus Input proces output*) dan diimplementasikan menggunakan aplikasi *Game Maker Studio*.

Hasil yang didapat dari penelitian melalui kuisisioner yang telah diujikan di SDN Mojomulyo 2, Sragen, Jawa Tengah didapat kesimpulan lebih dari 80% responden guru maupun pelajar menyatakan sangat kuat aplikasi ini menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan kesimpulan tersebut maka tujuan dari penelitian ini berhasil tercapai.

Kata Kunci : walisongo, sistem informasi, android