

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**BIMA ANGGARA PUTRA
10.18.160**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN
DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :
Bima Anggara Putra
10.18.160

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP. Y. 1039500274

Nurhaily Vadvansyah, ST.

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002

MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bima Anggara Putra
Nim : 10.18.160
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**" Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Pulau Jawa Berbasis
Android"**

Adalah Skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur
seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 22 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan


**METERAI
TEMPEL**
59994 AC 327921304
6000 **DJP**
Bima Anggara Putra

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS
ANDROID

Bima Anggara Putra

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email: Bima91anggara@gmail.com

Dosen Pembimbing: 1. Ir. Yudi Limpraptono, MT
2. Nurlaily Vandyansyah, ST

Abstraksi

Indonesia adalah sebuah Negara yang memiliki berbagai macam sejarah, salah satunya adalah sejarah Kerajaan yang berada di pulau Jawa. Sejarah kerajaan merupakan kejadian yang ada di Indonesia yang terjadi sebelum terbentuknya negara Indonesia. Oleh karena itu sejarah kerajaan - kerajaan dapat dikatakan sebagai bagian terpenting bangsa Indonesia. Sebagian besar masyarakat belum mengetahui tentang sejarah kerajaan di pulau Jawa. Mengingat sejarah yang ada diberbagai daerah yang ada di Indonesia begitu banyak, sehingga banyak masyarakat yang kurang paham bahkan lupa akan sejarah kerajaan yang terdapat di Indonesia

Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis android menggunakan Adobe Flash Action script 3.0 yang didalamnya terdapat beberapa jenis pembelajaran yaitu pembelajaran sejarah, peninggalan, dan letak kerajaan. Dari beberapa jenis pembelajaran tersebut kemudian dibuatlah 2 macam quis yaitu pilihan ganda dan essay yang harus dijawab oleh user.

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsi dan pengujian user yang dilakukan terhadap 20 responden. Pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya serta pengujian operating system. Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat untuk orientasi portrait. Dengan tingkat keakuratan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100 %. Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa ini dapat digunakan kedalam sistem operasi Android antara versi Froyo (2.2.1) hingga versi Jelly Bean (4.1.2).

Kata Kunci: *Android, Sejarah kerajaan, media pembelajaran.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Sukarno dan Ibu Aprilia Herawati, yang merupakan kedua orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
 2. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
 3. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
 4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
 5. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
 6. Ir. Yudi Limpraptono, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
 7. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II,
 8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
 9. Rega Aditya, Chandra Excha, M Rajib Khoirul Ibad, Regar Arif Johansyah, Moch Arif, M Faiz, Nicco Barcelona Sumedi dan Budi Wibowo yang telah membantu dan memotifasi sehingga terselesaikannya skripsi yang dibuat oleh penulis.
 10. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.
-

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 22 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6. Metode Penelitian	2
1.7. Metode Penelitian	3
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Sejarah.....	5
2.2. Kerajaan Pulau Jawa	6
2.3. Aplikasi	6
2.4. Media Pembelajaran	7
2.5. Pengertian Multimedia	7
2.6. Adobe Flash Profesional CS6	8
2.7. Android.....	9
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan	12
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsi.....	12
3.1.2. Perangkat lunak (<i>Software</i>).....	12
1. Adobe Flash Profesional CS6	12
2. Adobe Photosop CS4.....	13
3.2. Desain Aplikasi	13
3.2.1. Perancangan Sistem.....	13
3.2.2. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi	14
3.2.3. Perancangan alur cerita (<i>Story Line</i>)	16
3.2.4. Flowchart Aplikasi	17
3.2.5. Desain Halaman Aplikasi	24
3.2.5.1. Halaman Opening	24
3.2.5.2. Halaman Menu Utama	24
3.2.5.3. Halaman Menu Kerajaan.....	25
3.2.5.4. Halaman Menu Hindu-Budha.....	26
3.2.5.5. Halaman Nama Kerajaan	26

3.2.5.6. Halaman Menu Sejarah.....	27
3.2.5.7. Halaman Peninggalan	28
3.2.5.8. Halaman Letak Kerajan.....	29
3.2.5.9. Halaman Menu Islam	29
3.2.5.10. Halaman Menu Kuis	30
3.2.5.11. Halaman Menu Kuis	31
3.2.5.12. Halaman Menu Bantuan.....	34
3.2.5.13. Halaman Menu About Us.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1. Implementasi Sistem.....	36
4.2. Pengujian Aplikasi.....	36
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i>	36
4.2.1.1. Tampilan Menu Splash Screen.....	37
4.2.1.2. Tampilan Menu Utama	37
4.2.1.3. Tampilan Menu Kerajaan.....	38
4.2.1.2.1. Tampilan Menu Hindu-Budha	39
4.2.1.3.1.1. Tampilan Menu Matram Kuno	40
4.2.1.3.1.2. Tampilan Menu Kadiri.....	42
4.2.1.3.1.3. Tampilan Menu Singhasari	44
4.2.1.3.1.4. Tampilan Menu Majapahit	46
4.2.1.3.1.5. Tampilan Menu Pajajaran	48
4.2.1.3.1.6. Tampilan Menu Kanjuruhan	50
4.2.1.2.2. Tampilan Menu Islam	52
4.2.1.2.2.1. Tampilan Menu Demak.....	52
4.2.1.2.2.2. Tampilan Menu Pajang	54
4.2.1.2.2.3. Tampilan Menu Matram Islam	56
4.2.1.2.2.4. Tampilan Menu Kartasura.....	58
4.2.1.3. Tampilan Menu Kuis	60
4.2.1.3.1. Tampilan Menu Kuis Pilihan.....	61
4.2.1.3.2. Tampilan Menu Kuis Mulai	61
4.2.1.3.3. Tampilan Menu Score	62
4.2.1.3.4. Tampilan Menu Poin Tertinggi.....	63
4.2.1.3.4. Tampilan Menu Essay	63
4.2.1.4. Tampilan Menu Bantuan.....	64
4.2.1.5. Tampilan Menu About Us.....	65
4.3. Cara Kompilasi File Menjadi Apk	65
4.4. Pengujian	69
4.4.1. Pengujian Fungsional Sistem	69
4.4.2. Pengujian <i>User</i>	72
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsional Sistem Aplikasi	70
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram	13
Gambar 3.2. Struktur Navigasi Aplikasi	14
Gambar 3.3. Flowchar Sistem	17
Gambar 3.4. Flowchar Kuis	22
Gambar 3.5. Flowchar Kuis Essay	23
Gambar 3.6. Desain Halaman Opening.....	24
Gambar 3.7. Desain Halaman Menu Utama	25
Gambar 3.8. Desain Halaman Menu Kerajaan	25
Gambar 3.9. Desain Halaman Menu Hindu-Budha	26
Gambar 3.10. Desain Halaman Menu Nama Kerajaan	27
Gambar 3.11. Desain Halaman Menu Sejarah	28
Gambar 3.12. Desain Halaman Menu Peninggalan	28
Gambar 3.13. Desain Halaman Menu Letak Kerajaan	29
Gambar 3.14. Desain Halaman Menu Islam	30
Gambar 3.15. Desain Halaman Menu Kuis	30
Gambar 3.16. Desain Halaman Menu Kuis Pilihan	31
Gambar 3.17. Desain Halaman Menu Mulai Kuis.....	32
Gambar 3.18. Desain Halaman Menu Skor.....	32
Gambar 3.19. Desain Halaman Menu Poin Tertinggi	33
Gambar 3.20. Desain Halaman Menu Kuis Essai.....	33
Gambar 3.21. Desain Halaman Menu Bantuan	34
Gambar 3.22. Desain Halaman Menu About Us	35
Gambar 4.1. Tampilan <i>Splash Screen</i>	37
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama	38
Gambar 4.3. Tampilan Menu Kerajaan	39
Gambar 4.4. Tampilan Menu Hindu-Budha	39
Gambar 4.5. Tampilan Menu Mataram Kuno	40
Gambar 4.6. Tampilan Menu Sejarah Mataram Kuno.....	40
Gambar 4.7. Tampilan Menu Peninggalan Mataram Kuno	41
Gambar 4.8. Tampilan Menu Letak Kerajaan Mataram Kuno	41
Gambar 4.9. Tampilan Menu Kadiri	42
Gambar 4.10. Tampilan Menu Sejarah Kadiri	42
Gambar 4.11. Tampilan Menu Peninggalan Kadiri	43
Gambar 4.12. Tampilan Menu Letak Kerajaan Kadiri	43
Gambar 4.13. Tampilan Menu Singhasari	44
Gambar 4.14. Tampilan Menu Sejarah Singhasari	44
Gambar 4.15. Tampilan Menu Peninggalan Singhasari.....	45
Gambar 4.16. Tampilan Menu Letak Kerajaan Singhasari	45
Gambar 4.17. Tampilan Menu Majapahit	46
Gambar 4.18. Tampilan Menu Sejarah Majapahit.....	46
Gambar 4.19. Tampilan Menu Peninggalan Majapahit	47
Gambar 4.20. Tampilan Menu Letak Kerajaan Majapahit	47
Gambar 4.21. Tampilan Menu Pajajaran.....	48
Gambar 4.22. Tampilan Menu Sejarah Pajajaran	48

Gambar 4.23. Tampilan Menu Peninggalan Pajajaran	49
Gambar 4.24. Tampilan Menu Letak Kerajaan Pajajaran	49
Gambar 4.25. Tampilan Menu Kahjuruhan	50
Gambar 4.26. Tampilan Menu Sejarah Kanjuruhan	50
Gambar 4.27. Tampilan Menu Peninggalan Kanjuruhan	51
Gambar 4.28. Tampilan Menu Letak Kerajaan Kanjuruhan	51
Gambar 4.29. Tampilan Menu Islam	52
Gambar 4.30. Tampilan Menu Demak	52
Gambar 4.31. Tampilan Menu Sejarah Demak	53
Gambar 4.32. Tampilan Menu Peninggalan Demak	53
Gambar 4.33. Tampilan Menu Letak Kerajaan Demak	54
Gambar 4.34. Tampilan Menu Pajang	54
Gambar 4.35. Tampilan Menu Sejarah Pajang	55
Gambar 4.36. Tampilan Menu Peninggalan Pajang	55
Gambar 4.37. Tampilan Menu Letak Kerajaan Pajang	56
Gambar 4.38. Tampilan Menu Mataram Islam	56
Gambar 4.39. Tampilan Menu Sejarah Mataram Islam	57
Gambar 4.40. Tampilan Menu Peninggalan Mataram Islam	57
Gambar 4.41. Tampilan Menu Letak Kerajaan Mataram Islam	58
Gambar 4.42. Tampilan Menu Kartasura	58
Gambar 4.43. Tampilan Menu Sejarah Kartasura	59
Gambar 4.44. Tampilan Menu Peninggalan Kartasura	59
Gambar 4.45. Tampilan Menu Letak Kerajaan Kartasura	60
Gambar 4.46. Tampilan Menu Kuis	60
Gambar 4.47. Tampilan Menu Kuis Pilihan	61
Gambar 4.48. Tampilan Menu Kuis Mulai	61
Gambar 4.49. Tampilan Menu Score	62
Gambar 4.50. Tampilan Menu Poin Tertinggi	63
Gambar 4.51. Tampilan Menu Kuis Essay	64
Gambar 4.51. Tampilan Menu Bantuan	64
Gambar 4.52. Tampilan Menu About us	65
Gambar 4.53. Tampilan Publish	66
Gambar 4.54. Tampilan Tabulasi General	66
Gambar 4.55. Tampilan Tabulasi Deployment	67
Gambar 4.56. Tampilan Certificate	68
Gambar 4.57. Tampilan Tabulasi Permissions	69

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah sebuah Negara yang memiliki berbagai macam sejarah, salah satunya adalah sejarah Kerajaan yang berada di pulau Jawa. Sejarah kerajaan merupakan kejadian – kejadian yang ada di Indonesia yang terjadi sebelum terbentuknya negara Indonesia oleh karena itu sejarah kerajaan - kerajaan dapat dikatakan sebagai bagian terpenting bangsa Indonesia

Sebagian besar masyarakat belum mengetahui tentang sejarah – sejarah kerajaan di pulau Jawa bagaimanapun sejarah yang ada diberbagai daerah yang ada di Indonesia begitu banyak, sehingga banyak masyarakat yang kurang paham akan sejarah – sejarah kerajaan yang terdapat di daerahnya atau daerah lainya di Indonesia

Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi saat ini telah banyak melahirkan teknologi-teknologi baru yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik dalam komunikasi di kehidupan nyata, maupun berkomunikasi di dunia maya. Salah satu teknologi tersebut adalah handphone, yang dimana handphone yang berbasis android.

Dari pemaparan diatas penulis melihat kebutuhan masyarakat terkait pengetahuan dan pendidikan masyarakat Indonesia tentang sejarah kerajaan. Kemudian dari pemaparan tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai sejarah kerajaan – kerajaan besar di pulau Jawa dalam bentuk aplikasi berbasis *Android* yang nantinya dapat menjembatani perkembangan teknologi dan dunia pembelajaran untuk masyarakat pulau Jawa pada khususnya dan Indonesia pada umumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka timbul suatu permasalahan bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi pembelajaran Sejarah Kerajaan di Pulau Jawa ?

1.3. Tujuan Penelitian

Merancang dan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis android.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pembahasan diambil agar sesuai dengan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan, maka ditentukan ruang lingkup tujuan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan adobe flash Profesional CS6.
2. Aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis android.
3. Aplikasi media pembelajaran ini hanya memberikan informasi tentang kerajaan hindu-budha dan kerajaan islam yang ada di pulau jawa yang meliputi, Kerajaan Mataram Kuno, Kerajaan Kadiri, Kerajaan Singhasari, Kerajaan Majapahit, Kerajaan Pajajaran, Kerajaan Kanjuruhan, Kesultanan Demak, Kerajaan Matram Islam, Kesultanan Pajang, Kasunanan Kartasura.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Membuat inovasi pada media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis *Android*.
2. Memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengenal sejarah kerajaan di pulau jawa
3. Menambah motivasi dan inspirasi penulis untuk mengembangkan *software-software* aplikasi *android*.

1.6. Metode Penelitian

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain :

1. Pengumpulan Data

Data yang di kumpulkan merupakan data yang di peroleh dari buku, paper, dan juga litelatur lainya yang terkait dengan penelitian ini.

2. Analisis Aplikasi

Populasi dari analisis data ini, adalah semua data yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa untuk mendukung pembuatan aplikasi.

3. Perancangan dan Implementasi

Perancangan mekanisme aplikasi dilakukan berdasarkan analisis yang telah di peroleh, untuk diimplementasikan ke dalam aplikasi.

4. Evaluasi dan Perbaikan

Implementasi ke dalam aplikasi yang di buat, akan di evaluasi dalam bentuk pengujian aplikasi, dan akan dilakukan perbaikan apabila diperlukan.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan yang di peroleh sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan
Berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan
- BAB II : Landasan Teori
Berisi tinjauan pustaka mengenai teori yang mendukung penelitian.
- BAB III : Analisa dan Perancangan
Berisi tentang Analisa Kebutuhan Fungsi aplikasi yang akan dibuat yang menjelaskan fitur apasajakah yang akan dibangun. Anlaises kebutuhan software berisi Software apasaja yang digunakan dalam membangun aplikasi. Perancangan aplikasi yang berisi perangan struktur menu, flowchart aplikasi, flowchart kuis, serta *desain interface*.
-

- BAB IV : Implementasi dan Pengujian
Berisi implementasi program aplikasi berdasarkan analisa dan perancangan. Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsi dan pengujian user. Pengujian fungsi dilakukan dengan cara melakukan uji coba seluruh fungsi aplikasi terhadap beberapa smartphone. Pengujian user dilakukan dengan cara memberikan kuisioner.
- BAB V : Penutup
Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk bahan pengembangan penelitian berikutnya.
-

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah

Sejarah adalah kejadian yang terjadi pada masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan-peninggalan itu disebut sumber sejarah. Dalam bahasa Inggris, kata sejarah disebut *history*, artinya masa lampau; masa lampau umat manusia. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut *sajaratun*(*syajarah*), artinya pohon dan keturunan. Jika kita membaca silsilah raja-raja akan tampak seperti gambar pohon dari sederhana dan berkembang menjadi besar, maka sejarah dapat diartikan silsilah keturunan raja-raja yang berarti peristiwa pemerintahan keluarga raja pada masa lampau.

Dalam bahasa Yunani, kata sejarah disebut *istoria*, yang berarti belajar. Jadi, sejarah adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa, kejadian yang terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia. Dalam bahasa Jerman, kata sejarah disebut *geschichteyang* artinya sesuatu yang telah terjadi, sesuatu yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia. Adapun menurut Sartono Kartodirdjo, sejarah adalah rekonstruksi masa lampau atau kejadian yang terjadi pada masa lampau.

Ada tiga aspek dalam sejarah, yaitu masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang. Masa lampau dijadikan titik tolak untuk masa yang akan datang sehingga sejarah mengandung pelajaran tentang nilai dan moral. Pada masa kini, sejarah akan dapat dipahami oleh generasi penerus dari masyarakat yang terdahulu sebagai suatu cermin untuk menuju kemajuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Peristiwa yang terjadi pada masa lampau akan memberi kita gambaran tentang kehidupan manusia dan kebudayaannya di masa lampau sehingga dapat merumuskan hubungan sebab akibat mengapa suatu peristiwa dapat terjadi dalam kehidupan tersebut, walaupun belum tentu setiap peristiwa atau kejadian akan tercatat dalam sejarah.^[1]

2.2 Kerajaan Pulau Jawa

Nusantara merupakan wilayah yang terdiri dari lautan dan kepulauan. Nusantara memiliki pulau terkenal seperti Sumatera, Jawa, Sulawesi, Irian, Bali dan masih banyak lagi.

Di mata masyarakat Indonesia, Nusantara dikenal memiliki ragam budaya. Hal tersebut dapat disaksikan melalui berbagai produk budaya yang terpajang dari Sabang (Aceh) hingga Merauke (Irian Barat). Produk budaya yang menunjukkan bahwa Indonesia memiliki kekhasan tersendiri bila dibandingkan dengan Negara-negara lain di dunia.

Jauh sebelum Indonesia merdeka atau kedatangan para colonial, Nusantara di kuasai oleh kerajaan-kerajaan besar sesudah menempuh prosce penaklukan yang panjang. Hingga kerajaan-kerajaan kecil yang mengalami keruntuhannya itu terpaksa menjadi bawahan. Akan tetapi, tidak sedikit kerajaan-kerajaan besar Nusantara mengalami keruntuhannya sesudah mendapatkan kudeta dari kerajaan-kerajaan kecil yang semula jadi bawahan.

Beratus-ratus kerajaan pernah berkuasa di bumi Nusantara. Namun dari semakin ratus kerajaan, hanya di kenal beberapa kerajaan besar yang namanya masih bergaung hingga sekarang. Kerajaan-kerajaan besar yang pernah mancapak tonggak kekuasaannya di bumi Nusantara tersebut, antara lain :

Kesultanan Samudra Pasai, Kesultanan Aceh, Kesultanan Indrapura, Kerajaan Pagaruyung, Kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Siak Sri Inderapura, Kerajaan Mataram Kuno, Kerajaan Kadiri, Kerajaan Shingsari, Kerajaan Majapahit, Kerajaan Pajajaran, Kerajaan Kanjuruhan, Kesultanan Demak, Kesultanan Pajang, Mataram Islam, Kasunanan Kartasura^[2]

2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah program-program yang dirancang untuk menjadikan para pengguna lebih produktif atau membantu dalam mengerjakan tugas perorangan. Aplikasi memiliki beberapa macam kegunaan yaitu untuk membantu aktivitas bisnis lebih efisien, membantu pengerjaan proyek-proyek grafis dan multimedia, mendukung tugas-tugas dan pendidikan, dan untuk memfasilitasi komunikasi.^[3]

2.4 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Heinich, Molenda, Russel (1996:8) menyatakan bahwa : *"A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors.* (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur). AECT (Assosiation of Education and Communication Technology, 1977), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (National Education Assosiation) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya.

Dari berbagai batasan di atas dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk meyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa⁽⁴⁾

2.5 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone,2005/2006). Maswin (2010) dalam mengemukakan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media atau format file yang berupa teks,

gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain, sedangkan dari Wikipedia Indonesia ensiklopedia berbahasa Indonesia pengertian multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.^[5]

2.6 Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan

Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara *HTML* dan *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya.^[6]

2.7 Android

Sistem Operasi *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services (GMS)*

dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Pada Juli 2005, *Google* bekerjasama dengan *Android Inc.*, perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri *Android Inc.* bekerja pada *Google*, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi *Android Inc.* hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa *Google* hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan *Google*, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel *Linux*. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa *Google* sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya *Google* mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis telepon pintar *GSM* yang menggunakan *Android* pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010).

Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android ARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc*. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance, (OHA)* mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi kernel *Linux 2.6*. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan *Android*.^[7]

Versi dari *Android* adalah sebagai berikut :

- a) *Android* versi 1.1
- b) *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)

- c) Android versi 1.6 (Donut)
 - d) Android versi 2.0/2.1 (Eclair)
 - e) Android versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*)
 - f) Android versi 2.3 (*Gingerbread*)
 - g) Android versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)
 - h) Android versi 4.0 (*ICS: Ice Cream Sandwich*)
 - i) Android versi 4.2 (Jelly Bean)
-

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Kebutuhan

Dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Pulau Jawa Berbasis Android ini dilakukan analisa kebutuhan mulai dari analisa kebutuhan fungsi fitur aplikasi dan analisa perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsi

Adapun aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa ini memiliki 12 kerajaan yaitu mataram kuno, kahuripan, jenggala, kadiri, singhasari, majapahit, pajajaran, kanjuruhan, demak, pajang, mataram islam, kartasura. Yang masing – masing ditampilkan dalam text dan gambar.
2. Penujukan lokasi disajikan berupa informasi kordinat letak peninggalan kerajaan yang diambil dari google map dan informasi desa, kecamatan dari letak peninggalan kerajaan tersebut.
3. Kuis yaitu text dan objective. Kuis text berisi gambar yang harus di jawab dengan menginputkan jawaban, kuis objectif berisi soal – soal yang di random dan ada timer untuk memilih jawaban.

3.1.2. Perangkat lunak (software)

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Jawa berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Flash Profesional CS6

Software Adobe Flash Profesional CS6 ini digunakan dalam hal pembuatan animasi dan pembuatan design tampilan aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis android.

2. Adobe Photosop CS4

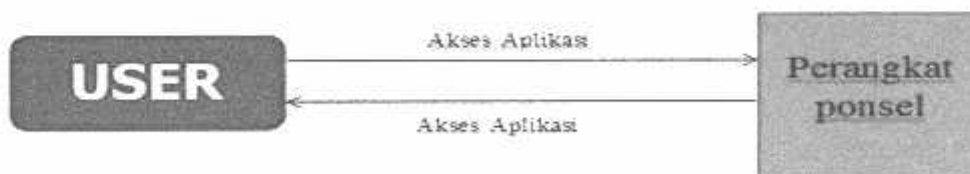
Adobe Photoshop CS 4 digunakan untuk editing gambar yang akan dipakai dalam aplikasi. Editing gambar yang dilakukan adalah pengolahan agar ukuran file gambar tidak terlalu besar pada saat dipasang pada aplikasi. Karena jika file gambar yang terlalu besar dipasang pada aplikasi akan menyebabkan besarnya ukuran file aplikasi sehingga memungkinkan aplikasi tidak dapat dijalankan pada *device* target.

3.2. Desain aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa Berbasis *Andoid* ini setelah melakukan analisa kebutuhan adalah membuat desain aplikasinya. Desain aplikasi dibuat untuk memudahkan dalam implementasi aplikasi yang akan dibuat nantinya. Desain aplikasi yang dilakukakan adalah sebagai berikut:

3.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa Berbasis Android dengan Adobe flash professional CS6 ditunjukkan dengan Gambar 3.1.

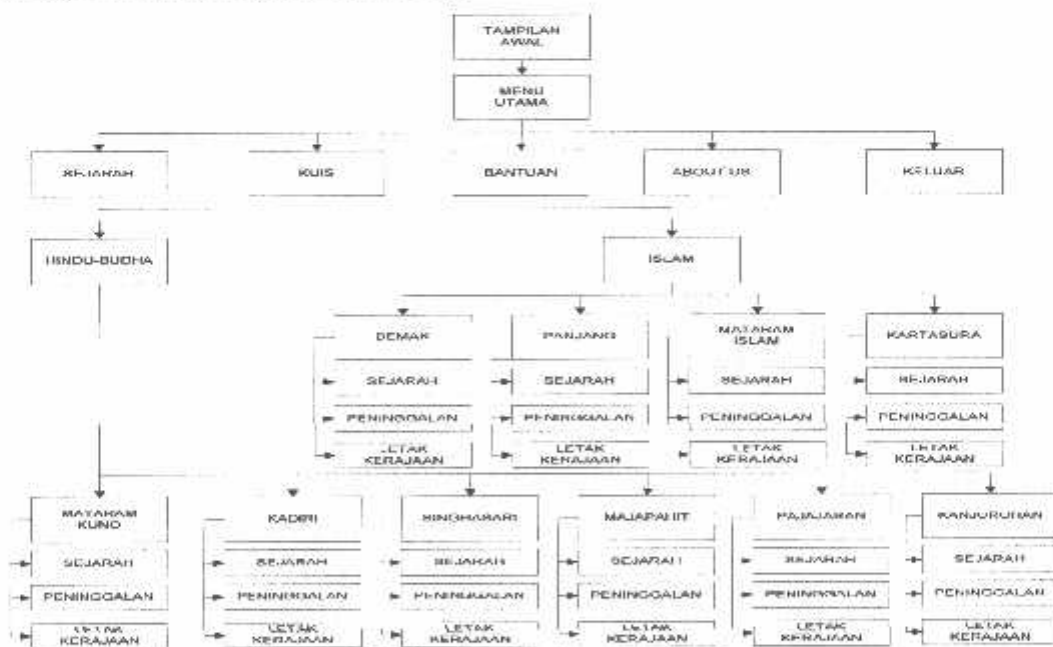


Gambar 3.1 Blok diagram

Blok diagram 3.1 menunjukkan interaksi antara user / pengguna dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat (ponsel). Dimana dalam blok diagram tersebut dapat dijelaskan user mengakses atau membuka aplikasi melalui perangkat (ponsel) dan memberi perintah dengan memilih menu atau fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Setelah memberikan perintah (memilih menu), aplikasi akan menampilkan informasi atau data kepada user sesuai dengan perintah yang diberikan oleh user.

3.2.2. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi

Navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan user untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuat aplikasi dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa Berbasis Android Dengan Adobe Flash Profesional CS6 ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Struktur Navigasi Aplikasi

a. Opening

Opening merupakan halaman awal pada saat aplikasi pertama kali dibuka. Halaman opening terhubung dengan halaman menu utama.

b. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi ini. Pada halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan menu yang merupakan isi dari aplikasi. Halaman menu utama terhubung dengan halaman sejarah, pembelajaran, kuis dan bantuan.

c. Menu Kerajaan

Halaman kerajaan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman kerajaan ini berisi sub menu yaitu hindu-budha dan islam. Selain itu halaman menu ini juga terhubung dengan menu utama.

d. Menu Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman kuis ini berisi tentang soal-soal latihan yang berisi tentang materi-materi yang diuraikan pada aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Pulau Jawa dan pada menu kuis ini terdapat waktu dan skor untuk menjawab kuis. Didalam menu kuis terdapat sub menu yang dapat terhubung ke menu utama.

e. Menu Bantuan

Halaman bantuan merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu bantuan ini berisi tentang bantuan dari aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa . Di dalam menu bantuan terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

f. Menu About Us

Halaman about us merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu about us ini berisi tentang keterangan dari aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa. Di dalam menu bantuan terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

3.2.3. Perancangan alur cerita (*StoryLine*) Aplikasi

Alur cerita (*StoryLine*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah

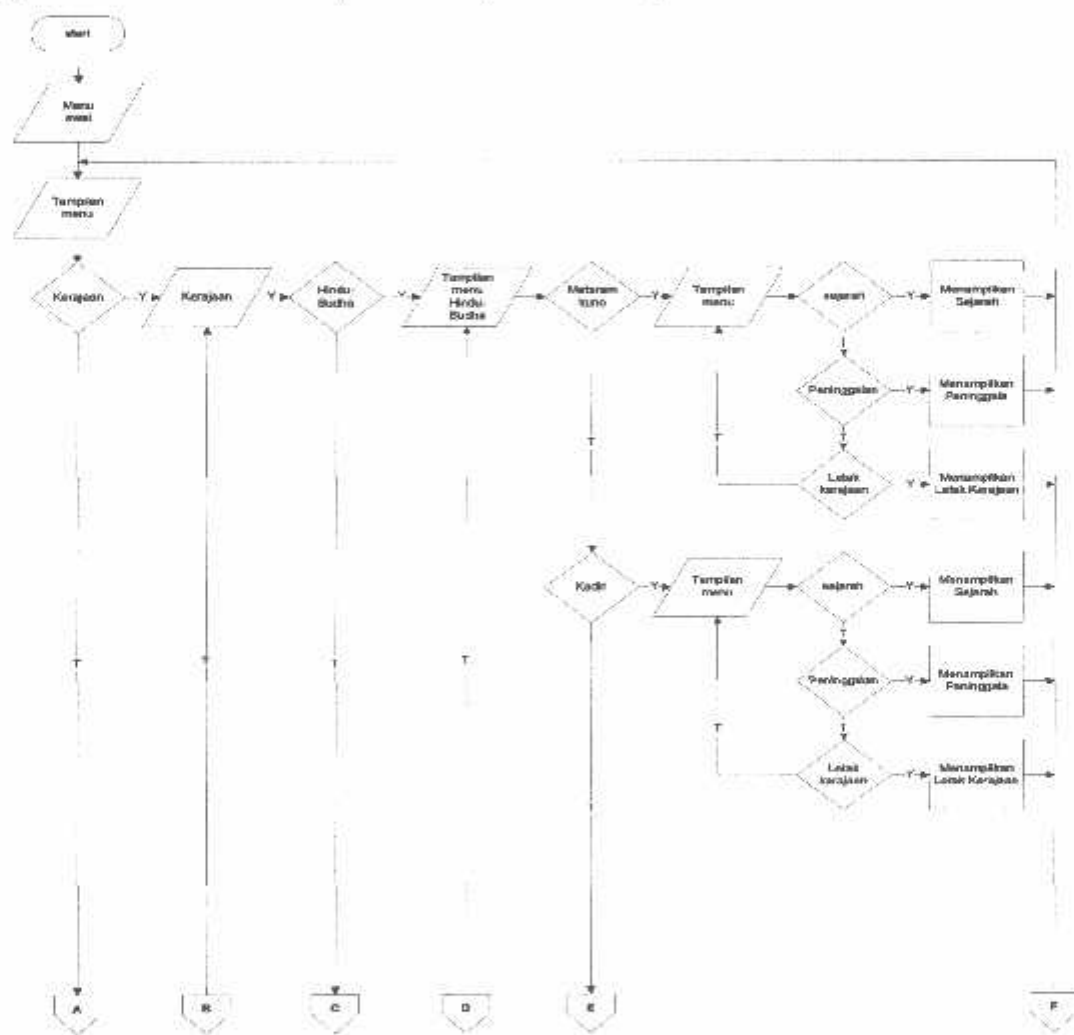
dalam mengimplementasikan flowchart program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa Berbasis Android ini alur ceritanya yaitu program dimulai dari halaman *opening* dan langsung ke menu utama. Pada halaman menu utama, terdapat empat sub menu yaitu Kerajaan, kuis, bantuan, dan about us. Untuk masuk ke dalam sub-sub menu tersebut, tinggal pilih tombol dari sub-sub menu tersebut. Dalam Sub menu yang telah dipilih tadi terdapat halaman konten yang berisi sub-sub menu dari menu utama ke halaman selanjutnya dan tombol *home* kembali ke halaman menu utama. Pada menu kerajaan terdapat dua buah sub menu yaitu sub menu hindu-budha dan sub menu isalm, di dalam sub menu hindu-budha terdapat enam sub menu antara lain matram, kadiri, singhasari, majapahit, pajajaran, kanjuruhan dan dalam sub menu islam terdapat empat sub menu yaitu demak, panjang, mataram islam, kartasura dimana setiap sub menu menjelaskan tentang sejarah kerajaan, peninggalan, dan letak kerajaan. Pada menu kuis terdapat dua buah sub menu yaitu menu kuis pilihan ganda yang berisi soal-soal mengenai media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa yang di dalamnya terdapat waktu serta skor yang diperoleh oleh user, dan menu kuis essay yang berisi soal-soal mengenai media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa yang di dalamnya terdapat waktu serta skor yang diperoleh oleh user. Terdapat juga menu bantuan yang berisi tentang keterangan dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau

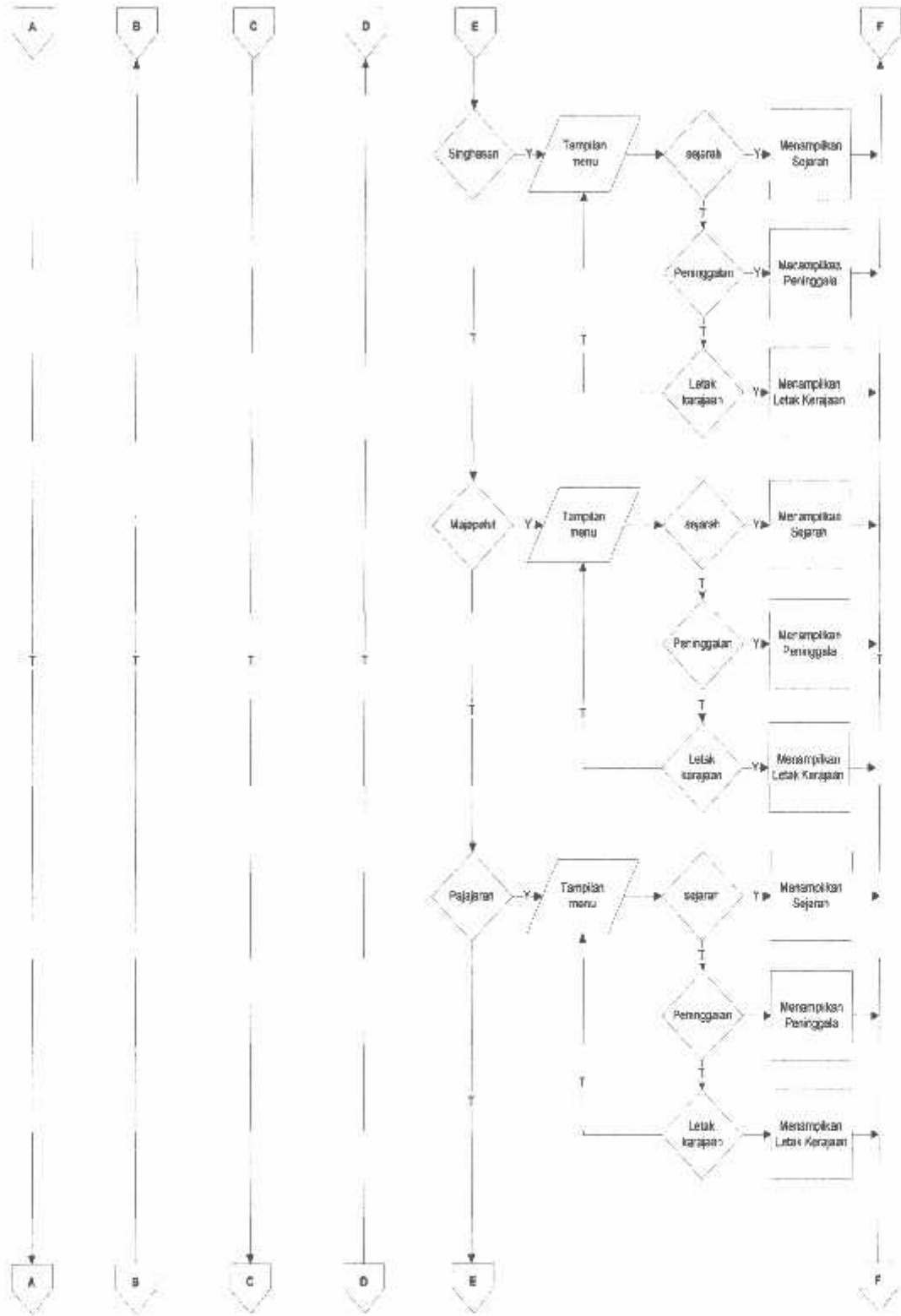
jawa tersebut, dan yang terakhir adalah menu about us yang berisi tentang profil pembuat aplikasi pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa ini.

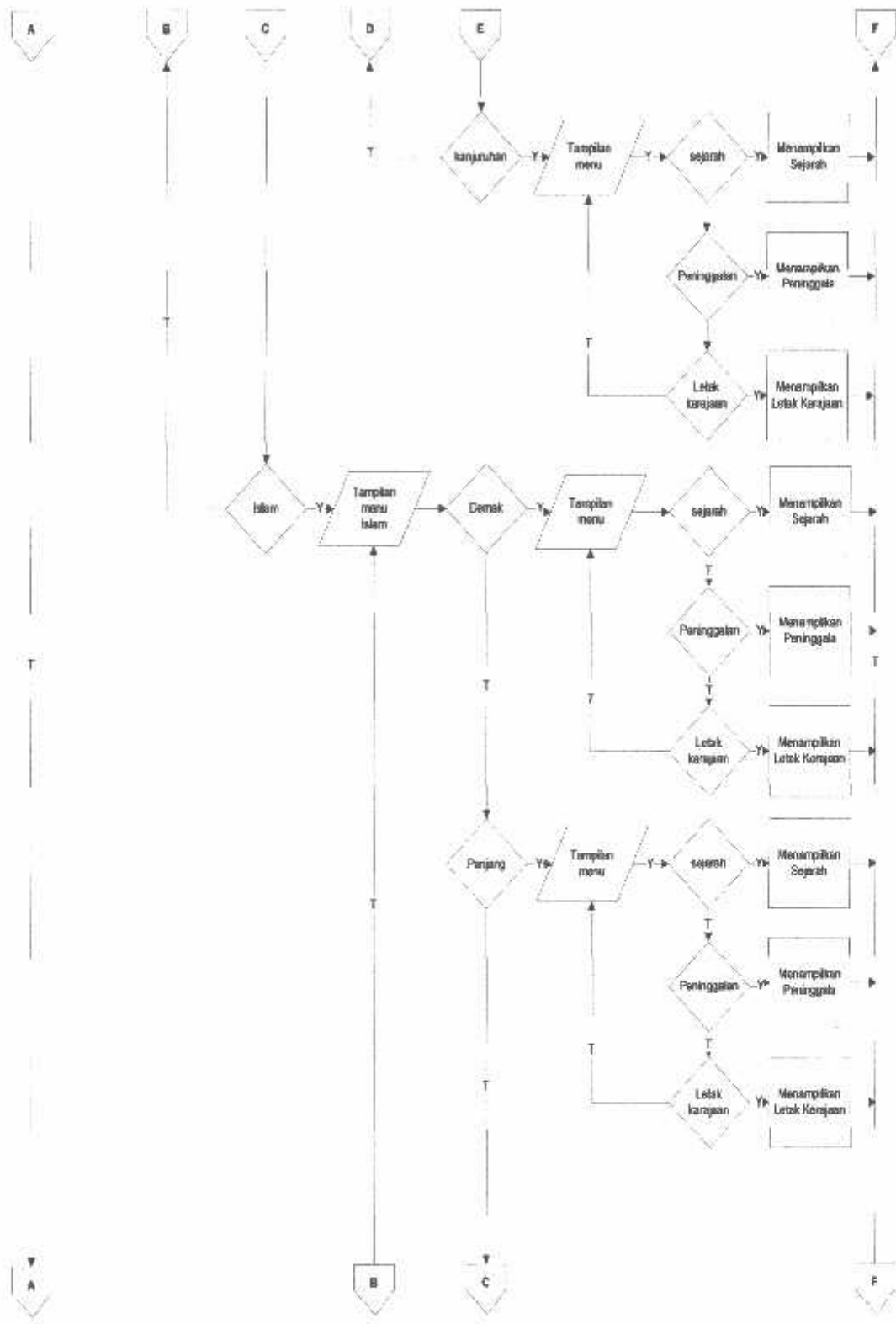
3.2.4. Flowchart Aplikasi

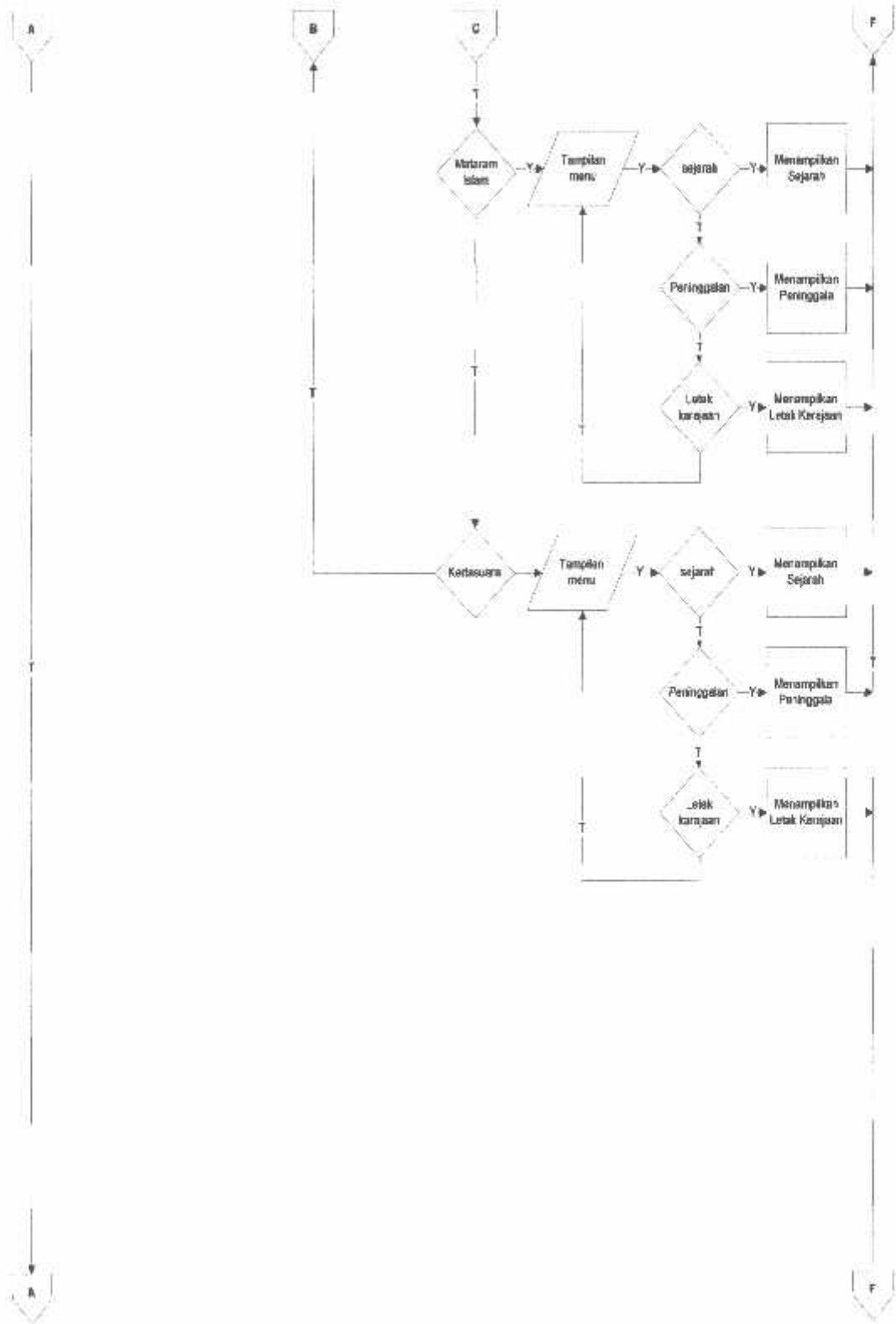
Pembuatan flowchart aplikasi bertujuan memberikan gambaran konsep mengenai apa saja yang ditampilkan dalam aplikasi yang dibuat. Supaya alur kerja dalam aplikasi dapat digambarkan dengan jelas maka perlu dibuat suatu flowchart untuk menggambarkan hubungan dalam aplikasi tersebut.

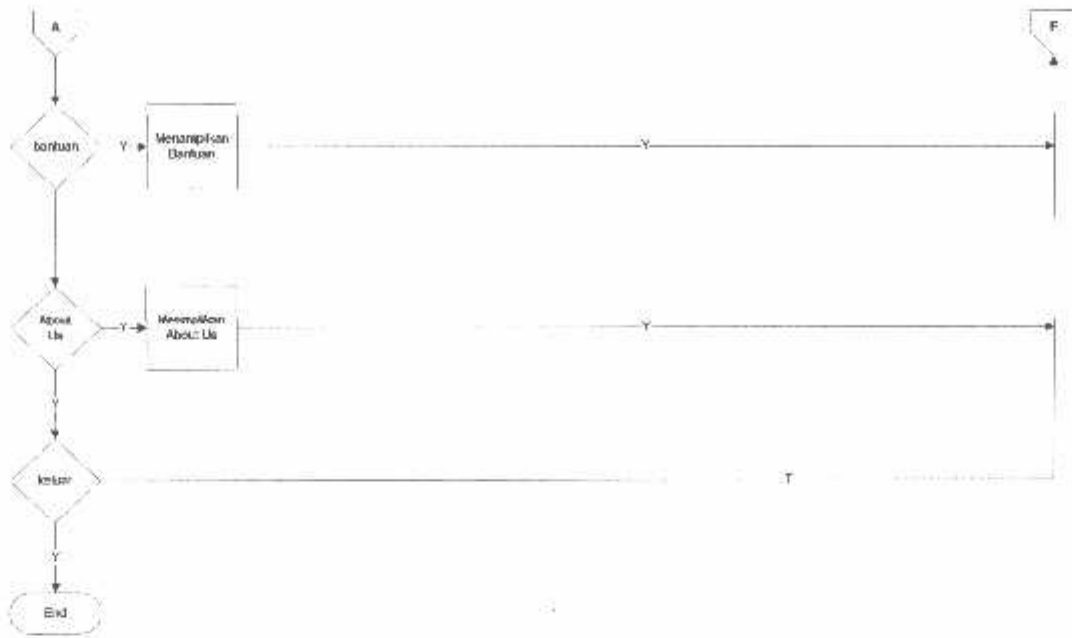
Secara garis besar alur kerja dari pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis android ditunjukkan dengan flowchart pada Gambar 3.2.





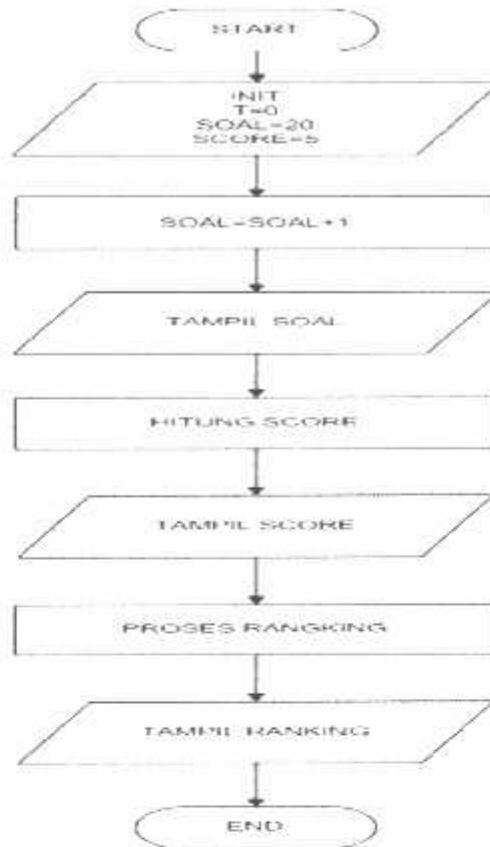






Gambar 3.2 Flowchart Sistem

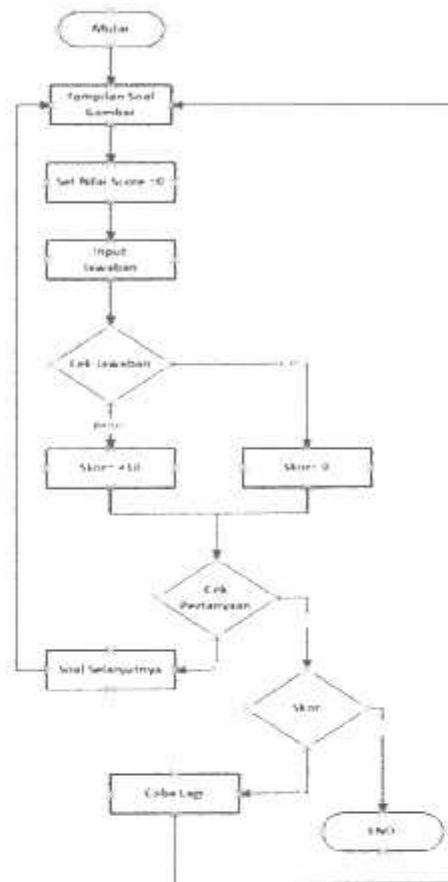
Flowchart pada Gambar 3.2 ini berisikan 4 menu utama yaitu menu Kerajaan, menu Kuis, menu Bantuan, dan menu About us. Pada menu Kerajaan terdapat 2 menu di dalamnya yaitu menu Hindu-Budha dan menu Islam, pada menu Hindu-Budha terdapat 6 menu yaitu menu mataram, menu kediri, menu singhasari, menu majapahit, menu pajajaran, menu kanjuruhan dan pada menu islam terdapat 4 menu di dalamnya yaitu menu demak, menu panjang, menu matram islam, menu kartasura diman dari setiap submenu dari menu hindu-budha dan menu islam akan menjelaskan sejarah, peninggalan, letak kerajaan. Menu kuis disini berfungsi menampilkan soal soal kuis yang akan digunakan oleh user, menu bantuan menampilkan bantuan menggunakan aplikasi, menu about us menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi.



Gambar 3.3 Flowchart Kuis

Flowchart pada Gambar 3.3 menggambarkan pada saat user membuka menu kuis maka akan tampil tiga buah tombol diantaranya ada tombol *home*, tombol mulai dan tombol point tertinggi. Jika user memilih tombol poin tertinggi maka akan menampilkan poin tertinggi dari kuis tersebut dan jika user memilih tombol *home* maka akan kembali ke menu utama dan jika user memilih tombol mulai maka soal kuis dan timer akan diaktifkan dan setelah user selesai menjawab soal kuis maka user dapat memilih tombol lanjut ke soal berikutnya atau memilih tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Setelah user selesai menjawab soal maka akan tampil menu skor. Didalam menu skor terdapat empat buah tombol yaitu tombol *home* yang berfungsi kembali ke menu utama, tombol coba lagi yang berfungsi untuk mencoba soal kuis kembali, tombol simpan skor yang berfungsi

untuk menyimpan skor dari kuis dan tombol poin tertinggi untuk melihat poin tertinggi dari kuis tersebut.



Gambar 3.4 Flowchart Kuis Pilihan Essay

Flowchart pada Gambar 3.4 adalah merupakan kuis essay yang menggambarkan pada saat *user* menekan tombol mulai maka akan keluar gambar pada kuis, *user* diwajibkan untuk mengisi jawaban berdasarkan gambar yang ditampilkan oleh kuis tersebut. Jika *user* telah mengisi jawaban ke dalam kuis maka *user* diharuskan menekan tombol cek yang berfungsi memeriksa jawaban pada kuis tersebut. Setelah itu juga *user* telah menekan tombol cek akan muncul gambar yang menunjukkan apakah jawaban yg diinputkan benar atau salah. Di dalam kuis ini terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab, jika *user* menjawab

dengan benar dengan nilai ≤ 60 maka akan muncul tulisan yang menyatakan bahwa anda berhasil menjawab soal dengan baik dan jika *user* menjawab menjawab dengan benar dengan nilai >60 maka akan muncul tulisan yang menyatakan anda harus belajar lagi agar dapat mengerjakan soal dengan baik. Di akhir kuis ini juga ada tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengerjakan ulang kuis essay ini.

3.2.5 Desain Halaman Aplikasi

Halaman pada aplikasi berfungsi untuk menampilkan pilihan menu dan menampilkan informasi-informasi pada aplikasi. selanjutnya penulis membuat rancangan/desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Berikut ini dijelaskan adalah desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi:

3.2.5.1. Halaman Opening

Halaman opening merupakan halaman awal yang tampil pada saat pertama kali aplikasi dibuka. Pada halaman opening hanya menampilkan judul dari aplikasi dan tombol *start* sebelum masuk ke halaman berikutnya yaitu halaman menu utama. Gambar 3.5 merupakan gambar dari desain untuk halaman opening.

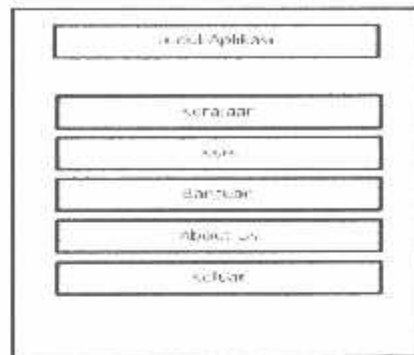


Gambar 3.5 Desain Halaman Opening

3.2.5.2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi.

Menu-menu tersebut yang nantinya dari aplikasi. Pada gambar 3.6 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.

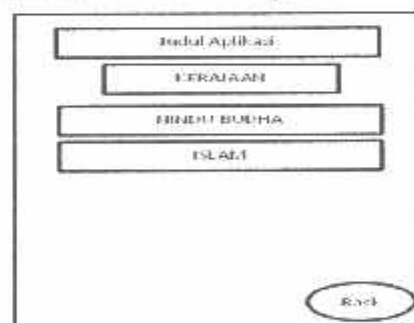


Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Utama

Pada Gambar 3.6 menunjukkan bahwa pada halaman menu utama hanya terdapat judul halaman, yaitu menu utama dan ada lima pilihan menu yaitu sejarah, kuis, bantuan, dan about us yang hanya berupa tulisan. Keempat pilihan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut.

3.2.5.3. Halaman Menu Kerajaan

Dalam menu kerajaan terdapat dua halaman yang merupakan isi atau konten dari menu sejarah tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.7 merupakan tampilan desain dari halaman kerajaan.

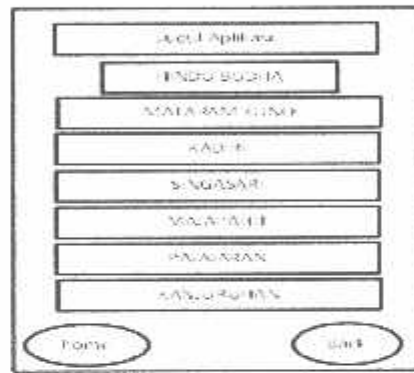


Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Kerajaan

Pada Gambar 3.7 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kerajaan terdapat dua buah sub menu, yaitu menu hindu-budha dan islam pada bagian tersebut terdapat informasi-informasi seputar kerajaan hindu-budha dan kerajaan islam yang ada pulau jawa. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.2.5.4. Halaman Menu Hindu-Budha

Dalam menu hindu-budha terdapat delapan halaman yang merupakan isi atau konten dari menu kerajaan hindu-budha tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.8 merupakan tampilan desain dari halaman hindu-budha yang menampilkan isi informasi kerajaan hindu-budha pada menu hindu-budha.



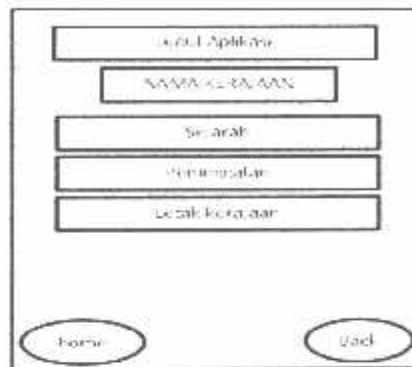
Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Hindu Budha

Pada Gambar 3.8 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan submenu yang berfungsi untuk masuk kedalam kerajaan hindu-budha di pulau jawa. Sedangkan tombol *home* dan *back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu kerajaan yang ditunjukkan pada gambar 3.7 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.2.5.5. Halaman Menu Nama Kerajaan

Dalam menu nama kerajaan terdapat tiga submenu yang merupakan isi atau konten dari menu nama kerajaan tersebut, dimana dalam halaman-halaman

tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.7 merupakan tampilan desain dari halaman kerajaan.

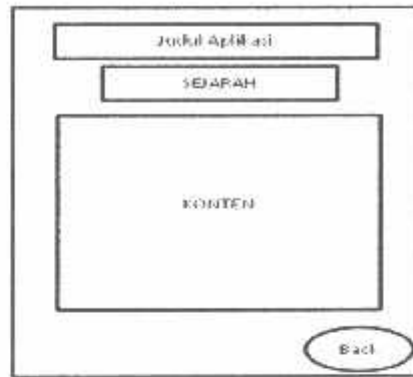


Gambar 3.9 Desain Halaman Menu Nama Kerajaan

Pada Gambar 3.9 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat tiga bagian yang menampilkan isi informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami menu dari nama kerajaan pada aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Pulau Jawa. Sedangkan tombol *home* dan *Back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu pulau Jawa yang ditunjukkan pada Gambar 3.9 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali kemenu utama.

3.2.5.6. Halaman Menu Sejarah

Dalam menu sejarah terdapat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu sejarah kerajaan, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi nama raja, masa kejayaan kerajaan dan runtuhnya kerajaan. Pada Gambar 3.10 merupakan tampilan desain dari halaman sejarah yang menampilkan isi informasi dari sejarah kerajaan.

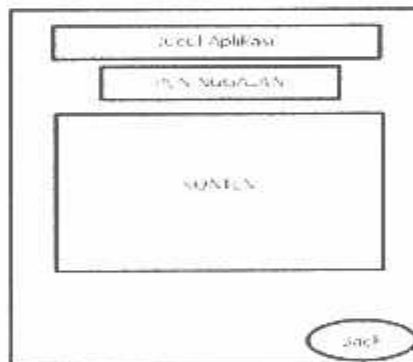


Gambar 3.10 Desain Halaman Menu Sejarah

Pada Gambar 3.10 dapat dilihat bahwa pada desain halaman sejarah terdapat content yang berisi tentang sejarah kerajaan. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu nama kerajaan.

3.2.5.7. Halaman Menu Peninggalan

Dalam menu peninggalan terdapat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu peninggalan kerajaan, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat letak dari kerajaan tersebut. Pada Gambar 3.11 merupakan tampilan desain dari halaman peninggalan yang menampilkan isi informasi dari peninggalan kerajaan.



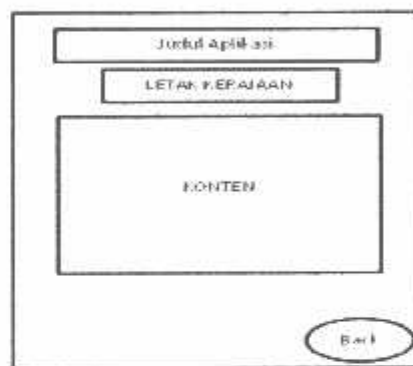
Gambar 3.11 Desain Halaman Menu Peninggalan

Pada Gambar 3.11 dapat dilihat bahwa pada desain halaman peninggalan terdapat konten yang berisi tentang peninggalan kerajaan. Selain itu terdapat

sebuah tombol yaitu, tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu nama kerajaan

3.2.5.8. Halaman Menu Letak Kerajaan

Dalam menu letak kerajaan terdapat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu letak kerajaan, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi berupa gambar peta dimana letak kerajaan. Pada Gambar 3.12 merupakan tampilan desain dari halaman sejarah yang menampilkan isi informasi dari letak kerajaan.

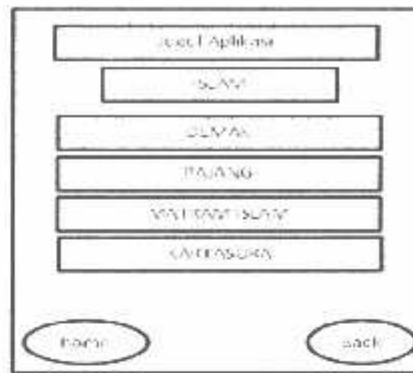


Gambar 3.12 Desain Halaman Menu Letak Kerajaan

Pada Gambar 3.12 dapat dilihat bahwa pada desain halaman letak kerajaan terdapat content yang berisi gambar peta tentang dimana letak kerajaan. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu nama kerajaan

3.2.5.9. Halaman Menu Islam

Dalam menu islam terdapat empat halaman yang merupakan isi atau konten dari menu kerajaan islam tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.13 merupakan tampilan desain dari halaman islam yang menampilkan isi informasi kerajaan islam yang ada di pulau jawa.

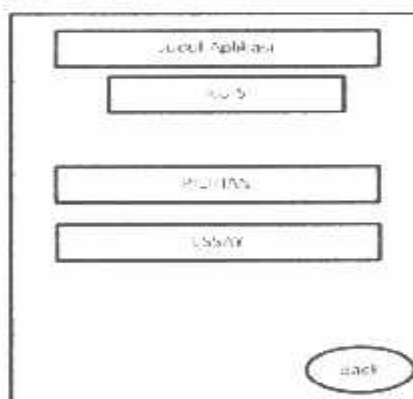


Gambar 3.13 Desain Halaman Menu Islam

Pada gambar di atas terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan submenu yang berfungsi untuk masuk kedalam kerajaan Islam di pulau Jawa. Sedangkan tombol *home* dan *back* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai menu kerajaan yang ditunjukkan pada gambar 3.7 tersebut sedangkan tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.2.5.10. Halaman Menu Kuis

Dalam menu kuis terdapat dua halaman yang merupakan isi atau konten dari menu kuis tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.14 merupakan tampilan desain dari halaman kuis yang menampilkan kuis pilihan dan kuis essay pada menu kuis.

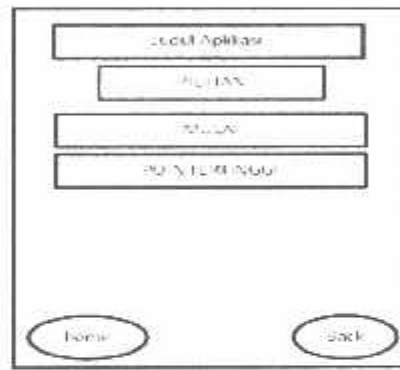


Gambar 3.14 Desain Halaman Menu Kuis

Pada Gambar 3.14 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat dua buah sub menu, yaitu menu pilihan dan essay dimana pada bagian tersebut terdapat tombol untuk memulai kuis pilihan dan kuis essay. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.2.5.11. Halaman Menu Kuis

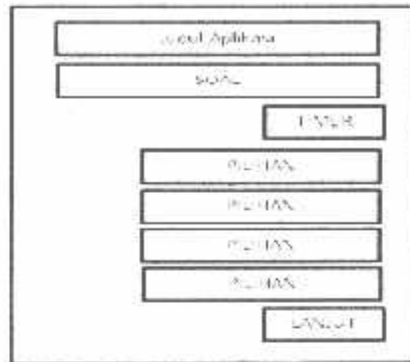
Dalam menu kuis terdapat dua halaman yang merupakan isi atau konten dari menu kuis tersebut, dimana dalam halaman-halaman tersebut terdapat informasi dan tombol-tombol untuk interaksi antar halaman. Gambar 3.15 merupakan tampilan desain dari halaman kuis yang menampilkan mulai dan poin tertinggi pada menu kuis.



Gambar 3.15 Desain Halaman Menu Kuis Pilihan

Pada Gambar 3.15 dapat dilihat bahwa pada desain halaman kuis terdapat dua buah sub menu, yaitu menu mulai dan poin tertinggi dimana pada bagian tersebut terdapat tombol untuk memulai kuis dan melihat skor tertinggi pada kuis. Selain itu terdapat dua buah tombol yaitu, tombol *home* dan *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama sedangkan tombol *back* untuk kembali ke menu kuis.

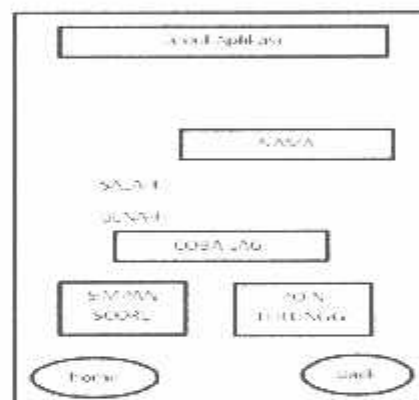
Sedangkan pada Gambar 3.16 menunjukkan desain halaman mulai pada menu kuis yang menampilkan soal-soal kuis dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa tersebut.



Gambar 3.16 Desain Halaman Menu Mulai Kuis

Pada Gambar 3.16 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal kuis.

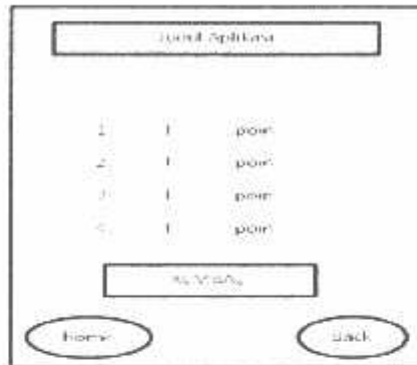
Sedangkan pada Gambar 3.17 menunjukkan desain halaman skor pada menu kuis yang menampilkan skor kuis dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa tersebut.



Gambar 3.17 Desain Halaman Menu Skor

Pada Gambar 3.17 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat lima buah sub menu, yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor dari kuis dan tombol poin poin tertinggi berfungsi untuk melihat point tertinggi dari kuis. Selain itu terdapat sebuah tombol yaitu, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan *back* untuk kembali ke menu kuis pilihan.

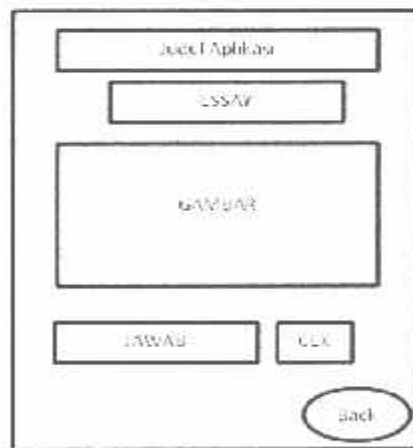
pada Gambar 3.18 menunjukkan desain halaman poin tertinggi pada menu kuis yang menampilkan poin tertinggi kuis dari aplikasi media pembelajaran busana tradisional jawa tersebut.



Gambar 3.18 Desain Halaman Menu Poin Tertinggi

Pada Gambar 3.18 dapat dilihat bahwa pada desain halaman skor terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu kuis, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu kuis pilihan.

Sedangkan pada Gambar 3.19 menunjukkan desain halaman mulai pada menu kuis essay yang menampilkan soal-soal kuis dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa tersebut.

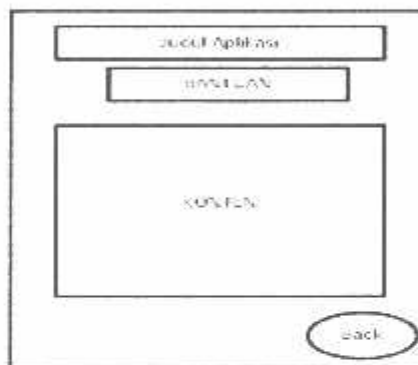


Gambar 3.19 Desain Halaman Menu Kuis Essay

Pada Gambar 3.19 terlihat bahwa pada halaman tersebut terdapat bagian yang menampilkan soal- soal kuis berupa gambar dan *user* dapat menjawabnya di dalam kolom yang sudah disediakan. Sedangkan tombol cek berfungsi untuk memeriksa jawaban serta melanjutkan soal kuis selanjutnya sedangkan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke menu utama.

3.2.5.12. Halaman Menu Bantuan

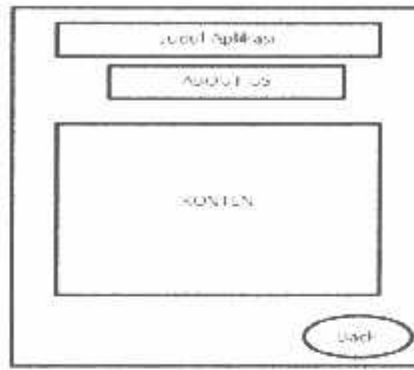
Pada halaman bantuan tersebut terdapat bagian yang menampilkan isi informasi yang berfungsi membantu pengguna untuk memahami menu dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa. Sedangkan tombol *Home* berfungsi untuk kembali ke halaman yang menampilkan informasi mengenai aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa yang ditunjukkan pada gambar 3.20 tersebut.



Gambar 3.20 Desain Halaman Menu Bantuan

3.2.5.13. Halaman Menu About Us

Pada halaman *about us* tersebut menampilkan isi informasi pembuat dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jerman. Sedangkan tombol *back* berfungsi untuk kembali ke utama yang ditunjukkan pada gambar 3.21 tersebut.



Gambar 3.21 Desain Halaman Menu *about us*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah proses penerapan rancangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. Implementasi sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuai dengan tujuan sistem. Disamping implementasi berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat.

Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa Berbasis Android sebagai software utamanya. Dimana aplikasi ini mempunyai empat menu utama yang masing-masing menu terdapat informasi mengenai sejarah kerajaan di pulau jawa. kerajaan, kuis, about us, dan serta bantuan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Pembuatan aplikasi ini dibuat dalam frame-frame pada Adobe Flash CS6 Profesional yang saling berhubungan, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi.

4.2. Pengujian aplikasi

Pengujian aplikasi merupakan tahap uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengidentifikasi masalah bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan.

4.2.1. Tampilan *User Interface*

Pada tampilan *user interface* ini dibuat sedemikian rupa agar bisa menarik perhatian pengguna (*user*). Tampilan *user interface* ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

4.2.1.1. Tampilan Menu *Splash Screen*

Tampilan menu *splash screen* ini merupakan tampilan awal ketika user pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa. Tampilan *splash screen* ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen

Disaat membuka aplikasi media pembelajaran ini akan tampil *splash screen* seperti pada Gambar 4.1 dan untuk masuk ke dalam menu utama ada sebuah *button start*.

4.2.1.2. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama (*home*) merupakan tampilan yang keluar setelah *splash screen* selesai dijalankan. Didalam tampilan menu terdapat 4 tombol menu diantaranya tombol kerajaan, tombol kuis, tombol bantuan dan tombol about us seperti ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai 4 macam tombol diantaranya tombol kerajaan untuk Menuju ke Menu kerajaan-kerajaan hindu-budha dan kerajaan-kerajaan islam, tombol kuis untuk menuju ke kuis, tombol bantuan untuk Menuju ke panduan pengguna, tombol about us untuk menuju menu about us.

4.2.1.3. Tampilan Menu Kerajaan

Didalam tampilan menu kerajaan terdapat dua buah sub menu yaitu menu hindu-budha dan menu islam. Yang berisi tentang kerajaan hindu-budha dan kerajaan islam serta terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama utama, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Kerajaan

Didalam menu hindu-budha berisi tentang kerajaan-kerajaan hindu-budha di pulau jawa. Dan menu islam yang berisi tentang kerajaan-kerajaan islam di pulau jawa.

4.2.1.3.1. Tampilan Menu Hindu-Budha

Didalam menu hindu-budha terdapat enam dan satu tombol yaitu menu matram kuno, menu kadiri, menu singhasari, menu majapahit, menu pajajara, menu kanjuruhan dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu keagamaan, seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Hindu-Budha

4.2.1.3.1.1 Tampilan Menu Mataram Kuno

Di dalam menu maatram kuno terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Mataram Kuno

Di dalam menu sejarah matram kuno akan menampilkan sejarah dari kerajaan matram kuno dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu mataram kuno. Seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Menu Sejarah Mataram Kuno

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan matram kuno dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terdapat pada pojok kanan bawah untuk kembali ke menu matram kuno dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Peninggalan Mataram Kuno

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari matram kuno dan terdapat tombol *back* yang terdapat pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu matram kuno. Seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Letak Kerajaan
Mataram Kuno

4.2.1.3.1.2 Tampilan Menu Kadiri

Di dalam menu kadiri terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terdapat pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terdapat pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Menu Kadiri

Di dalam menu sejarah kadiri menampilkan sejarah dari kerajaan kadiri dan terdapat tombol back yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kadiri. Seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Sejarah Kadiri

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan kadiri dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kadiri dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Menu Peninggalan Kadiri

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari kadiri dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kadiri. Seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Menu Letak Kerajaan Kadiri

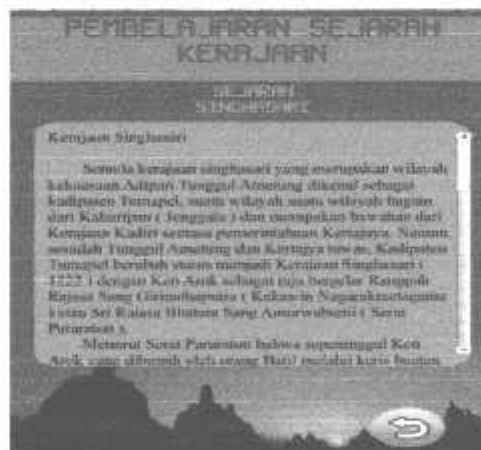
4.2.1.3.1.3 Tampilan Menu Singhasari

Di dalam menu singhasari terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Singhasari

Di dalam menu sejarah singhasari menampilkan sejarah dari kerajaan singhasari dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu singhasari. Seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Sejarah Singhasari

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan singhasari dan terdapat dua tombol yaitu *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu singhasari, dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 Tampilan Menu Peninggalan Singhasari

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari singhasari dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu singhasari. Seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Letak Kerajaan
Singhasari

4.2.1.3.1.4 Tampilan Menu Majapahit

Di dalam menu majapahit terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Majapahit

Di dalam menu sejarah majapahit menampilkan sejarah dari kerajaan majapahit dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu majapahit. Seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Sejarah Majapahit

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan majapahit dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu majapahit dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 Tampilan Menu Peninggalan Majapahit

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari majapahit dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu majapahit. Seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Letak Kerajaan
Majapahit

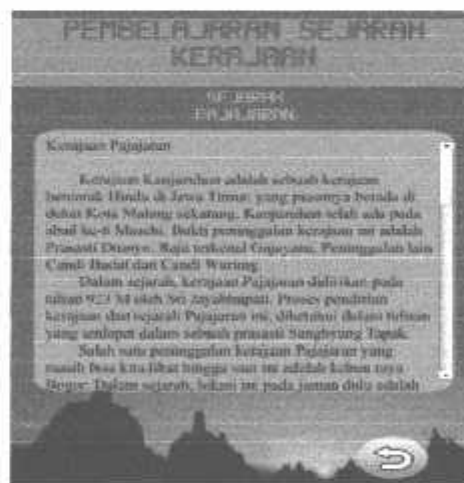
4.2.1.3.1.5. Tampilan Menu Pajajaran

Di dalam menu pajajaran terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 Tampilan Menu Panjajaran

Di dalam menu sejarah pajajaran menampilkan sejarah dari kerajaan pajajaran dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu pajajaran. Seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan Menu Sejarah Panjajaran

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan pajajaran dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu pajajaran dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan Menu Peninggalan Panjajaran

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari pajajaran dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu pajajaran. Seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan Menu Letak Kerajaan Panjajaran

4.2.1.3.1.6. Tampilan Menu Kanjuruhan

Di dalam menu kanjuruhan terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu hindu-budha. Seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan Menu Kanjuruhan

Di dalam menu sejarah kanjuruhan menampilkan sejarah dari kerajaan kanjuruhan dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kanjuruhan. Seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan Menu Sejarah Kanjuruhan

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan Kanjuruhan dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu Kanjuruhan dan tombol kordinat untuk menunjukkan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 Tampilan Menu Peninggalan Kanjuruhan

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari Kanjuruhan dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu Kanjuruhan. Seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan Menu Letak Kerajaan Kanjuruhan

4.2.1.3.1. Tampilan Menu Islam

Didalam menu islam terdapat empat menu dan dua tombol yaitu menu demak, menu pajang, menu matram islam, menu kartasura, tombol *home* yang terdapat di kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu keagamaan. Seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Islam

4.2.1.4. Tampilan Menu Demak

Tampilan dari menu demak berisi tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terdapat di pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu islam, seperti pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan Menu Demak

Di dalam menu sejarah demak menampilkan sejarah dari kerajaan demak dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu demak. Seperti pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan Menu Sejarah Demak

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan demak dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu kanjuruhan dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan Menu Peninggalan Demak

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari demak dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu demak. Seperti pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan Menu Letak Kerajaan Demak

4.2.1.3.1.1 Tampilan Menu Pajang

Di dalam menu pajang terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu islam. Seperti pada Gambar 4.9



Gambar 4.34 Tampilan Menu Pajang

Di dalam menu sejarah pajang menampilkan sejarah dari kerajaan pajang dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu pajang. Seperti pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Tampilan Menu Sejarah Pajang

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan pajang dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu pajang dan tombol kordinat untuk menunjukkan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan Menu Peninggalan Pajang

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari pajang dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu pajang. Seperti pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37 Tampilan Menu Letak Kerajaan Pajang

4.2.1.3.1.1 Tampilan Menu Mataram Islam

Di dalam menu mataram islam terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu islam. Seperti pada Gambar 4.38.



Gambar 4.38 Tampilan Menu Mataram Islam

Di dalam menu sejarah mataram islam menampilkan sejarah dari kerajaan mataram islam dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu mataram islam. Seperti pada Gambar 4.39.



Gambar 4.39 Tampilan Menu Sejarah Mataram Islam

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan mataram islam dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu mataram islam dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.40.



Gambar 4.40 Tampilan Menu Peninggalan Mataram Islam

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari mataram islam dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu mataram islam. Seperti pada Gambar 4.41.



Gambar 4.41 Tampilan Menu Letak Kerajaan Mataram Islam

4.2.1.3.1.1 Tampilan Menu Kartasura

Di dalam menu kartasura terdapat tiga menu dan dua tombol yaitu menu sejarah, menu peninggalan, menu letak kerajaan, tombol *home* yang terletak pada pojok kiri bawah aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu islam. Seperti pada Gambar 4.42.



Gambar 4.42 Tampilan Menu Kartasura

Di dalam menu sejarah kartasura menampilkan sejarah dari kerajaan kartasura dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kartasura. Seperti pada Gambar 4.43.



Gambar 4.43 Tampilan Menu Sejarah Kartasura

Sedangkan pada menu peninggalan menampilkan peninggalan dari kerajaan kartasura dan terdapat dua tombol yaitu tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kartasura dan tombol kordinat untuk menunjukan dimana letak peninggalan tersebut. Seperti pada Gambar 4.44.



Gambar 4.44 Tampilan Menu Peninggalan Kartasura

Sedangkan pada menu letak kerajaan menampilkan letak kerajaan dari kartasura dan terdapat tombol *back* yang terletak pada pojok kanan bawah aplikasi untuk kembali ke menu kartasura. Seperti pada Gambar 4.45.



Gambar 4.45 Tampilan Menu Letak Kerajaan Kartasura

4.2.1.5. Tampilan Menu Kuis

Didalam tampilan menu kuis terdapat dua buah sub menu yaitu menu pilihan berfungsi untuk menampilkan kuis pilihan kuis dan menu essay tertinggi yang berfungsi untuk menampilkan kuis essay dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama. Seperti pada Gambar 4.46.



Gambar 4.46 Tampilan Menu Kuis

4.2.1.6. Tampilan Menu Pilihan

Didalam tampilan menu pilihan terdapat dua buah sub menu yaitu menu mulai yang berfungsi untuk menuju soal-soal kuis dan menu poin tertinggi yang berfungsi untuk menuju poin atau peringkat teratas dari kuis. dan terdapat tombol *back* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama. Seperti pada Gambar 4.47.



Gambar 4.47 Tampilan Menu Pilihan

4.2.1.7. Tampilan Menu Kuis mulai

Didalam tampilan menu kuis ini terdapat soal-soal latihan dari pembelajaran tersebut didalam kuis ini terdapat *timer* atau waktu 60 detik dalam menjawab soal dan tombol lanjut untuk menuju ke soal selanjutnya. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kiri aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.48.



Gambar 4.48 Tampilan Menu kuis mulai

Didalam menjawab soal- soal kuis ini bila jawaban benar maka skor akan di tambahkan 10 poin dan bila salah menjawab soal kuis maka skor akan dikurangkan 10 poin.

4.2.1.8. Tampilan Menu Skor

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama dan tombol back untuk kembali ke menu sebelumnya. Seperti pada gambar 4.49.

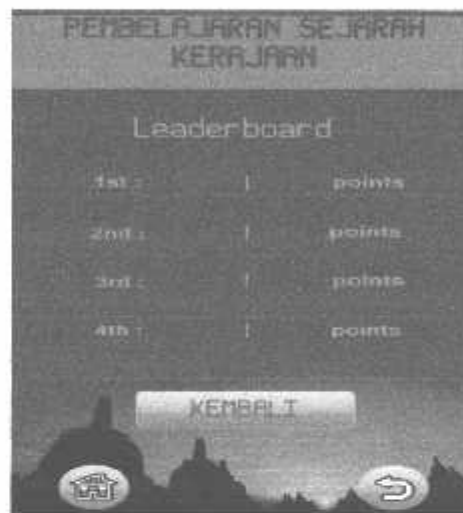


Gambar 4.49 Tampilan Menu Skor

Didalam tampilan menu kuis ini terdapat beberapa tombol yaitu tombol coba lagi yang berfungsi untuk mengulang kembali menjawab soal kuis, tombol simpan skor yang berfungsi untuk menyimpan skor yang akan disimpan di poin tertinggi dan poin tertinggi yang berfungsi untuk ke halaman menu poin tertinggi, seperti pada Gambar 4.49.

4.2.1.9. Tampilan Menu Point Tertinggi

Tampilan point tertinggi merupakan tampilan yang keluar setelah user selesai menjawab soal kuis dan menyimpan skor. Skor tertinggi akan langsung mengisi peringkat dari poin tertinggi jika poin lebih rendah dari peringkat empat maka tidak akan muncul skor dari poin tersebut. dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada Gambar 4.50.



Gambar 4.50 Tampilan Menu Point

4.2.1.10. Tampilan Menu Essay

Didalam tampilan menu kuis essay terdapat sebuah pertanyaan disertai gambar *user* diharuskan menjawab pertanyaan berdasarkan gambar tersebut. *User* juga diberikan kemudahan dengan adanya bantuan berupa jawaban dari pertanyaan tersebut namun dengan huruf yang diacak yang terdapat dibawah gambar. Didalamnya juga terdapat tombol *home* yang terdapat ditengah atas aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.51.



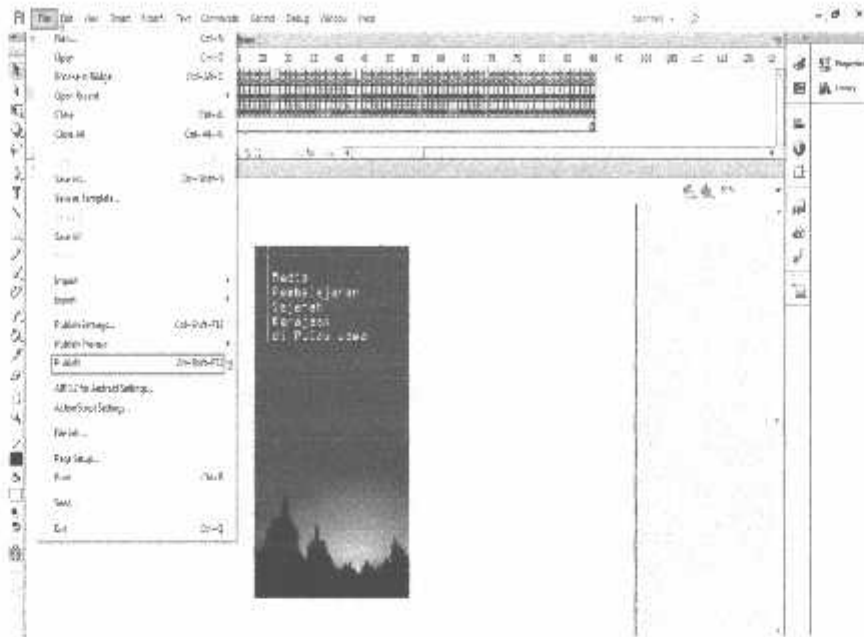
Gambar 4.51 Tampilan Menu Essay

4.2.1.11. Tampilan Menu Bantuan

Tampilan menu bantuan merupakan tampilan dari menu utama yang berfungsi sebagai bantuan atau keterangan dari menu-menu aplikasi media pembelajaran ini. Agar memudahkan user dalam menjalankan aplikasi tersebut, dan terdapat tombol *home* yang terdapat di pojok kanan aplikasi untuk kembali ke menu utama seperti pada gambar 4.50.



Gambar 4.50 Tampilan Menu Bantuan



Gambar 4.53 Tampilan *Publish*

2. Setelah itu klik dan akan muncul jendela seperti gambar 4.54.



Gambar 4.54 Tampilan Tabulasi *General*

Keterangan :

1. Outputan atau keluaran filenya dimana.
2. Nama aplikasi yang akan dibuat.
3. Aplikasi ID.

4. Informasi versi aplikasi yang dibuat.
5. Rasio aplikasi setelah dipublish.
6. yaitu file yang akan diinclude dalam aplikasi, seperti gambar/video/music/xml/dll.

3. Kemudian pindah ke tabulasi *Deployment*. Seperti gambar 4.55.



Gambar 4.55 Tampilan Tabulasi *Deployment*

Keterangan :

1. Disini kita harus membuat certificate, yaitu sertifikasi aplikasi, bahwa itu adalah karya kita sehingga setiap kita membuat aplikasi android certificatanya harus sama, untuk mengurangi penjiplakan karya.

Gambar 4.56 Tampilan *Certificate*.

Keterangan :

1. Nama publisernya, misalkan **Bima**.
2. Merupakan Unit Organisasi Misalkan, **Software Engineering**.
3. Merupakan Nama Organisasi Anda, Sebagai Contoh **Bima Developer**.
4. Merupakan Negaranya, kita pilih ID **Indonesia**.
5. Merupakan Password Aplikasi, Sehingga Orangpun tidak bisa merubah Certificate dari Aplikasi.
6. Validasi Periode Aplikasi, Misalkan 2 Tahun.
7. Dimana File Certificate Akan Disimpan.

Untuk melakukan proses publish sebaiknya file diletakan ke dalam direktori yang sama dengan file fla yang anda buat.

2. Setelah itu pindah ke tabulasi *permissions* dan centang *Disable Keystore* setelah itu klik *publish*, silahkan cek pada folder yang telah menyimpan apk tersebut.. Seperti gambar 4.57.



Gambar 4.57 Tampilan Tabulasi Permissions

4.4. Pengujian

4.4.1. Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi, sebelum aplikasi tersebut diberikan kepada *user*. Selain itu pengujian ini sangatlah diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan aplikasi media pembelajaran yang dirancang. Pengujian dikatakan baik dan berhasil jika memiliki peluang untuk memunculkan dan mendapatkan kesalahan yang belum diketahui. Bukan untuk memastikan tidak ada kesalahan tetapi untuk mencari sebanyak mungkin kesalahan yang ada dalam aplikasi.

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pengujian aplikasi ini dilakukan pada ide Tab A1000-G dengan *operating system* android jelly bean 4.1.2 .

Tabel 4.1. Hasil Pengujian fungsional sistem aplikasi media pembelajaran dalam sistem android

Pengujian Kesesuaian Fungsi dalam Sistem Android						
No	Menu	Proses	Hasil pada <i>Smartphone</i>			
			A	B	C	D
1	Tampilan Awal	Link to Menu Utama	✓	✓	✓	✓
2	Button Kerajaan	Link to Kerajaan	✓	✓	✓	✓
3	Button Hindu-Budha	Link to Hindu-Budha	✓	✓	✓	✓
4	Button Islam	Link to Islam	✓	✓	✓	✓
5	Button Mataram Kuno	Link to Mataram Kuno	✓	✓	✓	✓
6	Button Kadiri	Link to Kadiri	✓	✓	✓	✓
7	Button Singhasari	Link to Singhasari	✓	✓	✓	✓
8	Button Majapahit	Link to Majapahit	✓	✓	✓	✓
9	Button Pajajaran	Link to Pajajaran	✓	✓	✓	✓
10	Button Kanjuruhan	Link to Kanjuruhan	✓	✓	✓	✓
11	Button Demak	Link to Demak	✓	✓	✓	✓
12	Button Panjang	Link to Panjang	✓	✓	✓	✓
13	Button Matram Islam	Link to Matram Islam	✓	✓	✓	✓
14	Button Surakarta	Link to Surakarta	✓	✓	✓	✓
15	Button Sejarah	Link to Sejarah	✓	✓	✓	✓
16	Button Peninggalan	Link to Peninggalan	✓	✓	✓	✓
17	Butoon Letak Kerajaan	Link to Letak Kerajaan	✓	✓	✓	✓
18	Button Kuis	Link to Kuis	✓	✓	✓	✓
19	Button Mulai	Link to Mulai	✓	✓	✓	✓
20	Button Poin Tertinggi	Link to Poin Tertinggi	✓	✓	✓	✓

21	Button Lanjut	Link to soal selanjutnya	✓	✓	✓	✓
22	Button Coba Lagi	Link to menu Kuis	✓	✓	✓	✓
23	Button Simpan Skor	Link to user name dan skor	✓	✓	✓	✓
24	Point Tertinggi	Poin Tertinggi data Berdasarkan skor	✓	✓	✓	✓
25	Button Essay	Link to Essay	✓	✓	✓	✓
26	Button Cek	Link to Next Soal	✓	✓	✓	✓
27	Button Bantuan	Link to Menu Bantuan	✓	✓	✓	✓
28	Button About Us	Link to Menu About Us	✓	✓	✓	✓
29	Button Keluar	Link to Keluar	✓	✓	✓	✓

Keterangan simbol:

✓ =bisa

X =tidak bisa

Smartphone yang digunakan :

A = Samsung Galaxy Mini 2 S6500D

320 x 480

Frozen Yoghurt (Froyo)

B = Idea Tab A1000-G

1024 x 600

Gingerbread

C = Smartfren Andromax U2.V1.00

540 x 960

Ice Cream Sandwich

D = Sony Xperia L

480 x 854

Jelly Bean

Prosentase Pengujian pada sistem Android

$$\frac{29}{29} \times 100 \% = 100 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 29 dari 29 pengujian pada sistem Android berhasil, sehingga memperoleh persentase 100 %.

4.4.2. Pengujian User

Pengujian *user* pada aplikasi *Android* Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem aplikasi . Pengujian *user* ini dilakukan kepada 20 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi *Android* Sejarah Kerajaan Di Pulau Jawa ini. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5. Hasil Pengujian sistem kepada pengguna (*user*)

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan	8 Orang	12 Orang	-
2	Kelengkapan informasi tentang aplikasi	10 Orang	10 Orang	-
3	Kinerja Aplikasi	14 Orang	6 Orang	-
4	Tingkat Kemudahan Aplikasi	18 Orang	2 Orang	-
5	Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran	16 Orang	4 Orang	-

Persentase Pengujian pengguna (*user*)

1. Tampilan

$$\frac{8}{20} \times 100 \% = 40 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 8 dari 20 user memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 40 %, selebihnya user memilih cukup.

2. Menu aplikasi

$$\frac{10}{20} \times 100 \% = 50 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 10 dari 20 user memilih baik untuk menu aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 50 %, selebihnya user memilih cukup.

3. Kinerja Aplikasi

$$\frac{14}{20} \times 100 \% = 70 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 14 dari 20 user memilih baik untuk kinerja aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 70 %, selebihnya user memilih cukup.

4. Tingkat Kemudahan Aplikasi

$$\frac{18}{20} \times 100 \% = 90 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 18 dari 20 user memilih baik untuk tingkat kemudahan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 90 %, selebihnya user memilih cukup.

5. Fungsi Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran

$$\frac{16}{20} \times 100 \% = 80 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 16 dari 20 user memilih baik untuk fungsi aplikasi sebagai media pembelajaran, sehingga memperoleh prosentase 80 %, selebihnya user memilih cukup.

Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat di tarik kesimpulan aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau berbasis android menggunakan adobe flash profesional CS 6 dapat diterima oleh pelajar dan masyarakat pada umumnya. Karena tingkat kemudahan pada aplikasi ini mencapai 90 %.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat suatu aplikasi berupa media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan untuk mempelajari tentang sejarah kerajaan di pulau jawa.
 2. Aplikasi ini dibuat selain mempelajari tentang sejarah kerajaan di pulau jawa terdapat juga kuis berupa soal-soal latihan untuk mengetahui tingkat pemahaman *user* terhadap aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa.
 3. Aplikasi media pembelajaran ini dapat di operasikan setelah user menginstal adobe air untuk mendukung berjalannya aplikasi media pembelajaran tersebut.
 4. Aplikasi dapat tampil optimal jika dijalankan pada handphone maupun tablet yang menggunakan *operating sistem* android dengan resolusi 320 x 480 pixel.
 5. Aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa ini dapat dijalankan pada *OS Android* antara *Froyo* (2.2.1) sampai versi *Jelly Bean* (4.1.2) dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.
 6. Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) didapatkan hasil bahwa 90% aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau jawa berbasis android menggunakan dapat diterima oleh pelajar dan masyarakat pada umumnya.
-

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat dijadikan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah :

1. Aplikasi dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan materi kerajaan selain di Pulau Jawa, yaitu Sulawesi, Sumatera, Kalimantan.
 2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi supaya aplikasi dapat dioperasikan selain portrait dapat juga dioperasikan dengan landscape.
 3. Aplikasi dikembangkan dengan menambahkan game dengan menerapkan algoritma tertentu.
-

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Wardaya.2009,"*Cakrawala sejarah*", Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- [2]. Bayu Adji, Krisna, 2014, "*Sejarah Panjang Perang di Bumi Jawa*", ARASKA, Yogyakarta.
- [3]. Gary B. Shelly, Misty E. Vermaat. 2012. *Menjelajah Dunia Komputer. Jakarta: Salemba Infotek.*
- [4]. Kosasih, A. R. (2007), "*Optimalisasi Media Pembelajaran*". Grasindo, Jakarta
- [5]. Nur Ikhsan.2011 Pengertian Media
http://www.academia.edu/7643582/Media_2.1.1_Pengertian_Media
(diakses pada tanggal 12 juni 2014. 02:00)
- [6]. ANDI. 2013. "*Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*"Yogyakarta : PENERBIT C.V ANDI OFFSET
- [7]. Huda, Arif Akbarul. 2012, "*24 Jam Pintar Pemrograman Android*", Yogyakarta, PENERBIT ANDI.
- [8]. Arif Akbarul Huda.*Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*.Yogyakarta.

LAMPIRAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membelakiku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas ridho serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasih dan kusayangi.

Ibu "Aprila Hera Wati" dan Ayah "Sukarno" Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,

Terima Kasih Ibu... Terima Kasih Ayah...

Keluarga

Sebagai tanda rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada keluargaku tercinta khususnya kepada kakak dan nenekku baik yang masih hidup maupun yang telah dipanggil oleh sang pencipta semoga engkau diberi tempat terindah di sisiNYA. Serta saudara-saudara dari bapak maupun saudara-saudara dari ibu yang telah memberi kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas kecil ini yang bertuliskan kata cinta

Terimakasih untuk keluargaku

Teman-Temanku

Buat teman-temanku Denis (ambon), Rio, Chandra (emon), Rega, Regar, Nicco, Faiz, Arif (gendut), Zainul, Budi (pol), Bina, Shidqonil (icho), Livio, Nehemia (rasta), Negta, Adhy, Vindry, Letik, Mina, Risma, Huda, Yudi, Riza, Sofi (cipeng), Tama, Hanafi (Bocil), Bareta, Cessa, Agung (percil), Sugeng, Meggy, Adi (Sinyo), Yosi, Zam, Putri, kristin, Yoga, Zico, Dem, Aan, Nico (koplak), didik, Tika, Ahmad (Kipli), Salman, ditto, Amir, darmaji (alek) dan teman – teman yang lain yang tidak bias saya sebutkan satu – persatu terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini.

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku.

Bapak Ir. Yudi Limpraponto, MT dan Ibu Nurlaily Vandyansyah, ST, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak. Sudah membantu, menasehati, mengajari saya untuk menyusun tugas akhir ini. Saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak dan ibu.

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Informatika ITN Malang:

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.

Teman-teman angkatan 2010 :

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini.

Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Motto

"janganlah malu meminta bantuan jika tidak bisa"

Salam Sukses.

Bima Anggara Putra, S.kom



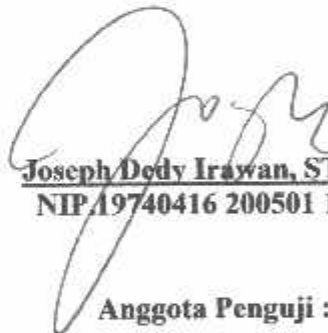
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Bima Anggara Putra
NIM : 10.18.160
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan Pulau Jawa Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)
pada :
Hari : Kamis
Tanggal : 21 Agustus 2014

**Panitia Ujian Skripsi
Ketua Majelis Penguji**



Joseph Dedy Irayan, ST, MT
NIP.19740416 200501 1 022

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433

Penguji Kedua


Ali Mahmudi, B.Eng, P.hd
NIP.1031000429

P. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y. 1039500274

Nurtaily Vendyansyah, ST

MESINGO Copy Center * Jl. D. Sudirman 8 Km 3 No 567216 * Jl. Pongoroso 26 C.D No 557100 M



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
NIM : 10.18.160
Massa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014
Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERA-
JAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NO.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	16 - 04 - 2014	Bab I, II, III	
2	05 - 05 - 2014	Perbaikan Bab II, III	
3	15 - 05 - 2014	Perbaikan Penulisan Sitasi	
4	04 - 06 - 2014	Perbaikan Flowchart	
5	16 - 06 - 2014	Perbaikan laporan dan Pustaka	
6	30 - 06 - 2014	Bab IV	
7	05 - 07 - 2014	Pengujian Sistem	
8	12 - 08 - 2014	Abstrak Makalah Seminar Hasil	
9	13 - 08 - 2014	Asistensi Makalah Seminar Hasil	
10	19 - 08 - 2014	Meninjau ulang Bab I, II, III, IV, V	

Malang, _____
Dosen Pembimbing

Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y.1039500274



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
NIM : 10.18.160
Masa Bimbingan : 21 SEPTEMBER 2014
Judul Skripsi : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERA-
JAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NO.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	15 - 04 - 2014	Review Bab I, II, III	
2	02 - 05 - 2014	Perbaikan Bab III, Tambah keterangan flowchart	
3	14 - 05 - 2014	Analisa kebutuhan fungsi dan software	
4	03 - 06 - 2014	Demo program, Perbaikan kuis	
5	17 - 06 - 2014	Pengujian, Perbaikan laporan dan Pustaka	
6	30 - 06 - 2014	Demo program, Bab IV	
7	04 - 07 - 2014	Penutup, Kesimpulan dan Saran	
8	11 - 08 - 2014	Abstrak Makalah Seminar Hasil	
9	12 - 08 - 2014	Makalah, Kesimpulan	
10	15 - 08 - 2014	Review Seminar Hasil	

Malang,

Dosen Pembimbing

20/08/14

Nurlaily Vendyansyah, ST

Malang, 21 April 2014

lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG


Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
Nim : 1018160
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Besar di Pulau Jawa Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.


Ketua,
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Hormat Kami,


BIMA ANGGARA PUTRA

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA

NIM : 1018160

Program Studi : Teknik Informatika

Apakah saya menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Besar di Pulau Jawa Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP. Y.1039500274

Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran penuh dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini ditandatangani oleh mahasiswa/i bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut, maka pernyataan ini tidak perlu ditandatangani oleh dosen pembimbing.

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vandyansyah, ST
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
Nim : 1018160
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing ~~Utama~~ / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

**Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Besar di Pulau Jawa
Berbasis Android**

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP: 197404162005021002

Hormat Kami,

BIMA ANGGARA PUTRA

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA

NIM : 1018160

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

**Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Besar di Pulau Jawa
Berbasis Android**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 3 MEI 2014 .

Hormat Kami,



Nurlaily Vendyansyah, ST

Catatan :
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
yang bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Jl. (PERSERO) MALANG
JNK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bōrdungan Sigara-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax, (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo Km2 Telp. (0341) 417636 Fax, (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014
Aspek : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
Nim : 1018160
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

II (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : J. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

nomor : ITN-253/INF/TA/2014
ampiran : ---
perihal : Bimbingan Skripsi

kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : BIMA ANGGARA PUTRA
Nim : 1018160
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP: 197404162005021002

Form S-4a



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : 10.18.160
NIM : Bima Anggara Putra
Perbaikan Meliputi : _____

Pustaka :

Cari sumber / referensi materi dari buku
pembelajaran sejarah (SD / SMP / SMA)

Malang, 2 April 2014

(Michael Ardita)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Piima Anggara Putra
 NIM : 10 10 160
 Perbaikan Meliputi : _____

1) Implementasi
 Bagaimana membuat sertifikat sampai ke bentuk d:
 android

2) Tambahkan suara / background suara. → utk background.
 pada 3 kerajaan

3) Tambahkan soal menjadi ~~30~~
 Tampilkan 20 selara acak

4) Perbaiki kesimpulan no 5 & 6

Pajajaran → tari Sunda / Bandung

Kartasura → cavi tari 3 dari solo

Ke diri

Tari Besralan → Malang

Tari Topeng →

Malang, _____

(_____)



FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Bima Anggara Putra
NIM : 1018160
Perbaikan Meliputi : _____

1. Tambah user pengujian menjadi 20 user &
2. Tuliskan langkah instalasi aplikasi ke android &
3. Tabel pengujian tidak hanya persentase tetapi jumlah user &
4. Kesimpulan no 6, memperden 90 % dari mana ? &
5. Buat lampiran untuk kuis & jawaban &
6. Perencanaan score kuis &
7. Jumlah kuis ditambah ya 40 soal &

Malang, _____

(SONNY PRASETYO)

- Siapakah pendiri kerajaan kahuripan ?

Jawaban : Airlangga

- Tahun berapakah pemerintahan sanjaya di matram kuno berakhir ?

Jawaban : Tahun 760

- Berapa lama usia kerajaan jenggala ?

Jawaban : 17

- Siapakah raja pertama jenggala ?

Jawaban : Lembu Amiluhung

- Pada saat runtuhnya kerajaan Kediri di pimpin oleh raja ?

Jawaban : Kertajaya

- Sebelum menjadi kerajaan singhasari di kenal dengan ?

Jawaban : Kadipaten Tumapel

- Dimasa puncak sekaligus masa keruntuhan singo sari di pimpin oleh raja ?

Jawaban : Kertanegara

- Tahun berapakah kerajaan majapahit didirikan ?

Jawaban : Tahun 1293

- Siapakah pendiri majapahit ?

Jawaban : Raden wijaya

- Puncak kejayaan majapahit di pimpin oleh raja ?

Jawaban : Hayam Wuruk

- Dimakah ibukota kerajann/kesultanan demak ?

Jawaban : Bintara

- Siapa pendiri kerajaan/kesultanan demak ?

Jawaban : Raden Patah

- Tahun berapakah adipati hadiwijaya naik takhta di kerajaan/kesultanan panjang ?

Jawaban : Tahun 1549

- Tahun berapakah raden bagus naik takhta di kerajaan matram islam ?

Jawaban : Tahun 1587

- Tahun 1680 amangkurat II resmi menjadi raja sampai tahun berapa ?

Jawaban : Tahun 1702

- Ken Arok mengawini istri dari Tunggul Ametung yang bernama ?

Jawaban : Ken Dedes

- Raja Terakhir dari Kerajaan Singhasari ?

Jawaban : Kertanegara

- Anak dari Tunggul Ametung dan Ken Dedes yang membunuh Ken Arok adalah ?

Jawaban : Anusapati

- Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan ?

Jawaban : Hindu – Budha

- Siapakah yang juga disebut Sri Rajasanagara ?

Jawaban : Hayam Wuruk

- Siapakah Raja Terakhir Majapahit ?

Jawaban : Patih Udara

- Kerajaan Kediri adalah kerajaan yang pernah berkuasa pada tahun ?

Jawaban : Tahun 1042 – Tahun 1222

- Kerajaan Kediri disebut juga kerajaan ?

Jawaban : Kerajaan Panjalu

- Kerajaan Mataram Kuno adalah kerajaan yang pernah berkuasa pada tahun ?

Jawaban : Tahun 752 – Tahun 1045

- Kerajaan Mataram Kuno disebut juga ?

Jawaban : Kerajaan Medang

- Prasasti yang dikeluarkan oleh Sanjaya adalah ?

Jawaban : Prasasti Canggal

- Raja Terakhir kerajaan Mataram Kuno adalah ?

Jawaban : Dharmawangsa Teguh

- Kesultanan Mataram Islam adalah kesultanan yang pernah berkuasa pada tahun ?

Jawaban : Tahun 1588 – Tahun 1681

- Kerajaan ini dipimpin oleh suatu dinasti keturunan ?

Jawaban : Ki Ageng Sela dan Ki Ageng Pemanahan

- Sutawijaya merupakan putra dari ?

Jawaban : Ki Ageng Pemanahan

- Karya sastra Kakawin Smaradahanana di tulis oleh

Jawaban : Mpu Dharmaja

- Tanggal pasti yang digunakan sebagai tanggal kelahiran kerajaan Majapahit adalah hari penobatan Raden Wijaya sebagai raja, yaitu tanggal ?

Jawaban : 10 November 1293

- Akhirnya Kesultanan Demak beralih ke Kesultanan Pajang yang didirikan oleh ?

Jawaban : Jaka Tingkir

- Runtuhnya kerajaan Majapahit disebabkan oleh peristiwa ?

Jawaban : Perang Paregreg

- Ramalan dari Jayabaya terkenal adalah ramalan ?

Jawaban : Jangka Jayabaya

- Pada masa pemerintahan siapakah keadaan Majapahit sering terjadi pemberontakan ?

Jawaban : Jayanegara

- Apakah gelar Hayam Wuruk setelah naik tahta menjadi raja ?

Jawaban : Rajasanegara

- Sumpah yang terkenal diucapkan oleh Gajah Mada saat pelantikannya sebagai perdana menteri ialah ?

Jawaban : sumpah palapa

- Raja Terakhir kerajaan Mataram Kuno adalah ?

Jawaban : Dharmawangsa Teguh

- Raja berdaulat pertama Kerajaan Mataram Islam adalah :

Jawaban : Sutawijaya

Lampiran 1 *Source Code* Berhenti

```
Stop();
```

Lampiran 2 *Source Code* Tombol Menu Utama

```
kerajaan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(3);  
}  
  
kuis.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_59);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_59(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(36);  
}  
  
bantuan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_82);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_82(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(39);  
}  
  
about.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_83);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_83(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(40);  
}  
  
keluar.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_166);  
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_166(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(41);  
}
```

Lampiran 3 *Source Code* Memanggil *File XML* Soal Kuis

```
import flash.events.MouseEvent;  
  
var questions:Array=new Array();  
var answers:Array=new Array();  
  
var loader:URLLoader = new URLLoader();  
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, loadXML);
```

```

loader.load(new URLRequest("pertanyaan.xml"));

function loadXML(e:Event):void
{
    var myxml = new XML(e.target.data);
    var loop =myxml.ques.length();
    for (var i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.ques[i].q1;

        answers[i]=[myxml.ques[i].op1,myxml.ques[i].op2,myxml.ques[i].op3,myxml.ques[i].op
4];

        }
        //gotoAndPlay(2);
    }
}

stop();

function main(e:MouseEvent){
    gotoAndPlay(2);
}
function sekor(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(4);
}
mulai.addEventListener(MouseEvent.CLICK, main);
higscore.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sekor);

```

Lampiran 4 Source Code Memasukkan Nama User pada Kuis

```

import flash.events.MouseEvent;

nameField.text = "";
score.text=String(right_answers);
ra.text=right;
wa.text=wrong_answers;

function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name") { // If the nameField is not null
and not equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0x000000;
        this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    }
}

```

Lampiran 5 Source Code Menampilkan Nilai Kuis

```

function saveScore(event:MouseEvent) { // Save the score
    if (right_answers == 0) { // If the SCORE is equal to 0
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "No Points";
    } else if (right_answers < savedSN.score4) { // The score is to small to end up
on the leaderboard
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "Score<";
    } else if (nameField.text == "" || nameField.text == "Name") { // If the text field
is empty and equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0xFF0000;
    }
}

```

```

nameField.text = "Name";
this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
}

```

Lampiran 6 Source Code Menyimpan Nilai Kuis

```

if ((right_answers > savedSN.score1 || savedSN.score1 == "-" && right_answers != 0) {
    trace("Score 1");
    savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
        name1:nameField.text,
        name2:savedSN.name1,
        name3:savedSN.name2,
        name4:savedSN.name3,
        score1:right_answers,
        score2:savedSN.score1,
        score3:savedSN.score2,
        score4:savedSN.score3};
    soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in
the save file to the savedSN variable
    soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
    buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

    //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, continueStartM);
    //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
    } else if ((right_answers > savedSN.score2 || savedSN.score2 == "-"
&& right_answers != 0) {
        trace("Score 2");
        savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
            name1:savedSN.name1,
            name2:nameField.text,
            name3:savedSN.name2,
            name4:savedSN.name3,
            score1:savedSN.score1,
            score2:right_answers,
            score3:savedSN.score2,
            score4:savedSN.score3};
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in
the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
        buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score3 || savedSN.score3 == "-"
&& right_answers != 0) {
            trace("Score 3");
            savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:nameField.text,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:right_answers,
                score4:savedSN.score3};

```

```

soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in
the save file to the savedSN variable
soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);

//buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, continueStartM);
//gotoAndStop(1); // Go to the start menu
} else if ((right_answers > savedSN.score4 || savedSN.score4 == "-")
&& right_answers != 0) {
    trace("Score 4");
    savedSN = { // Set the date the savedSN variable will have
        name1:savedSN.name1,
        name2:savedSN.name2,
        name3:savedSN.name3,
        name4:nameField.text,
        score1:savedSN.score1,
        score2:savedSN.score2,
        score3:savedSN.score3,
        score4:right_answers};
    soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data in
the save file to the savedSN variable
soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
buttonSave.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);

//buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, continueStartM);
//gotoAndStop(1); // Go to the start menu
}
}
function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name") { // If the nameField is not null
and not equal to 'Name'
        nameField.textColor = 0x000000;
        this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, checkTextName);
    }
}

```

Lampiran 7 Source Code Menampilkan Skor Tertinggi

```

name1.text = savedSN.name1;
points1.text = savedSN.score1;
name2.text = savedSN.name2;
points2.text = savedSN.score2;
name3.text = savedSN.name3;
points3.text = savedSN.score3;
name4.text = savedSN.name4;
points4.text = savedSN.score4;

```

Lampiran 8 Source Code Kuis Essay

```

import flash.media.Sound;
import flash.media.SoundChannel;
import flash.media.SoundTransform;

```

```

import flash.net.URLRequest;
import flash.events.MouseEvent;
import fl.display.ProLoader;
import flash.utils.*;
import flash.events.TimerEvent;

//variable awal
var cek:int=0;
var sta:int=0;
var hurufMisteri:String;
var hurufPrediksi:String;
var txt:String;
var fl_ProLoader:ProLoader;
var fl_ProLoader1:ProLoader;
var fl_ToLoad:Boolean = true;
var benar:int;
var mySound1:Sound = new Sound();
var myChannel:SoundChannel = new SoundChannel();
var myTransform = new SoundTransform();
//mySound1.load(new URLRequest("nice.mp3"));

//event pada tombol cek
cekBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cekHuruf);
function cekHuruf(event:MouseEvent):void
{
    hurufPrediksi=String(inputTeks.text);

    //jika angka yang ditebak kurang dari target
    if( hurufPrediksi == "mataram" || hurufPrediksi == "MATARAM")
    {
        //display.text="Benar";
        benar = benar + 10;
        //tampil.text= String(benar);
        //myChannel= mySound1.play();
        myTransform.volume = 0.5;
        fl_ProLoader = new ProLoader();
        //cek
        if (cek==0) {
            fl_ProLoader.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_ProLoader.x=-172.15;
            fl_ProLoader.y=-25.65;
            addChild(fl_ProLoader);
            trace(benar);
        }
        else {
            fl_ProLoader1.unload()
            fl_ProLoader.load(new URLRequest("benar1.png"));
            fl_ProLoader.x=-172.15;
            fl_ProLoader.y=-25.65;
            addChild(fl_ProLoader);
            trace(benar);
            cek=0;
        }
        var timer:Timer = new Timer(1000,1);
        timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER,blah);
        timer.start();
    }
    else
    {
        if (cek==0) {

```




```
        //display.text="salah";
        fl_ProLoader1 = new ProLoader();
        fl_ProLoader1.load(new URLRequest("salah.png"));
        fl_ProLoader1.x=-172.15;
        fl_ProLoader1.y=-25.65;
        addChild(fl_ProLoader1);
        cek=1;
    }
    var timer11:Timer = new Timer(1000,1);
    timer11.addEventListener(TimerEvent.TIMER,blah11);
    timer11.start();
}

function blah(e:TimerEvent):void{
    fl_ProLoader.unload();
    myChannel.stop();
    nextFrame();
}
function blah11(e:TimerEvent):void{
    fl_ProLoader1.unload();
    //myChannel.stop();
    nextFrame();
}
stop();
```

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID**

NAMA RESPONDEN : Moh Afif
ALAMAT : ~~10~~ Jatis petujin tunggal - Gresik
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Rogay Arif Jhangyuh*
ALAMAT : *J. Penajenean*
PEKERJAAN : *Mahasiswa*

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : UGIK SUPRIYANI
ALAMAT : Jl. KS. TUBUN. BOJONEGORO
PEKERJAAN : SWASTA

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Purwanto
ALAMAT : Kertocentono 103
PEKERJAAN : Swasta

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID**

NAMA RESPONDEN : *Fatkhurrohman*
ALAMAT : *Perum Asrikaton*
PEKERJAAN : *PAMDAL*

Tanda Tangan




- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : NONI YUNITASARI
ALAMAT : JL MAYJEND PANCAHTAN NO.48
PEKERJAAN : PELAJAR

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Sumarto*
ALAMAT : *Majasan Pengahitan*
PEKERJAAN : *Sumarto*

Tanda Tangan
Sumarto

- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Syaiban
ALAMAT : Jl. Mayjen Pangrehatan
PEKERJAAN : Susma

Tanda Tangan

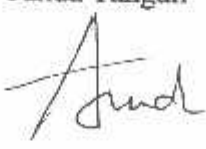


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Armand
ALAMAT : Mayen panyatutan
PEKERJAAN : Siswa

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Badrus
ALAMAT : Maysen Panyaditan
PEKERJAAN : Swasta

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : MIFTAKHUL HUDA
ALAMAT : BOJONEGORO
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan




- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : KHOLIL AFAN
ALAMAT : REMBANG
PEKERJAAN : MAHASISWA

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID**

NAMA RESPONDEN : Arik Faisal Rahman
ALAMAT : Malang
PEKERJAAN : Swasta

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Muhammad Zacky M.
ALAMAT : Rembang
PEKERJAAN : Mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : VERONICA.
ALAMAT : LINDU 18 TRISULA JABUNG
PEKERJAAN : SISWA.

Tanda Tangan


- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan ?
 a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : *Abdul muhtolib .*
ALAMAT : *Kepanjen*
PEKERJAAN : *Pelajar .*

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interfacce atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID**

NAMA RESPONDEN : ERWIN
ALAMAT : NGANTANG
PEKERJAAN : SWASTA

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
 - 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU JAWA BERBASIS ANDROID

NAMA RESPONDEN : Lukman Hargo Santoso
ALAMAT : WONOGIRI, Jawa tengah
PEKERJAAN : PAMDAK (Politeknik Negeri 10809)



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN DI PULAU
JAWA BERBASIS ANDROID**

NAMA RESPONDEN : Chandro GCHA S.
ALAMAT : Malang
PEKERJAAN : mahasiswa

Tanda Tangan



- 1) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari aplikasi ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 2) Bagaimana menurut Anda tentang materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 3) Bagaimana menurut Anda kinerja dari aplikasi media pembelajaran sejarah kerajaan di pulau Jawa berbasis android ini ketika aplikasi dijalankan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 4) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan aplikasi ini dari segi tampilan maupun hasil yang diberikan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 5) Bagaimana menurut Anda fungsi aplikasi sebagai sarana pembelajaran atau pengetahuan?
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang