



LAPORANSKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS
*MOBILE***

**MARIANA FAHRUN NISA
NIM. 201353002**

DOSEN PEMBIMBING

**R. Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom
Yudie Irawan, S.Kom, M.Kom**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MOBILE

MARIANA FAHRUN NISA

NIM. 201353002

Kudus, 21 Maret 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

R. Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0607067001

Pembimbing Pendamping,

Yudie Irawan, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0604047501

Mengetahui
Koordinator Skripsi

Wiwit Agus Trivanto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631088901

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MOBILE

MARIANA FAHRUN NISA

NIM. 201353002

Kudus, 24 Agustus 2017

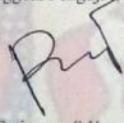
Menyetujui,

Ketua Penguji



Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, M.T
NIDN. 0618058301

Anggota Penguji I



R. Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0607067001

Anggota Penguji II,



Supriyono, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0602017901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Mohammed Dahlan, S.T, M.T
NIDN. 0601076901



Pratomo Setiadi, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0619067802

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Mariana Fahrur Nisa

NIM : 2013-53-002

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul: "**Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Mobile**".

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak Universitas Muria Kudus berhak menyimpan, mengalih-media atau bentuk-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Muria Kudus, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kudus, 30 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Mariana Fahrur Nisa

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mariana Fahrur Nisa
NIM : 201353002
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 9 Maret 1995
Judul Skripsi/Tugas Akhir* : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis *Mobile*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi atau Tugas Akhir* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 14 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Mariana Fahrur Nisa

NIM. 201353002

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MOBILE

Nama mahasiswa : Mariana Fahrin Nisa
NIM : 201353002
Pembimbing : 1. R. Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom
2. Yudie Irawan, S.Kom, M.Kom

RINGKASAN

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa.

Penggunaan *smartphone* selain sebagai media komunikasi, juga menjadikannya sebagai media pembelajaran dan hiburan. Dengan adanya aplikasi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis mobileakan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar. Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall* sedangkan untuk metode perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).Aplikasi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini menampilkan materi belajar tentang pendidikan kewarganegaraan serta evaluasi yang berupa soal-soal.

Kata Kunci :Aplikasi Mobile, Pembelajaran, Pkn

**DESIGN LEARNING EDUCATION BASED MOBILE CITIZENSHIP
APPLICATION**

Student Name : Mariana Fahrur Nisa

Student Identity Number : 201353002

Supervisor : 1. R. Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom
2. Yudie Irawan, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

The world of education can not be separated from the learning process that includes teachers, students, and learning environments that affect each other in order to achieve the objectives of learning. Media is one of the factors supporting the achievement of learning objectives. This is related to the appropriate and varied use of media in the learning process which can increase learning motivation and can reduce the passive attitude of students. The use of smartphones other than as a medium of communication, also make it as a medium of learning and entertainment. With the application of mobile citizenship-based education learning will be more practical to do anywhere and anytime so as to make students more easily in learning. System development method uses Waterfall method while for system design method using Unified Modeling Language (UML). This civic education learning application features learning materials about civic education and evaluation in the form of questions.

Keywords: Mobile Application, Learning, Pkn

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Mobile”.

Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Tersusunnya Laporan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Moh. Dahlan, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Komselaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rhoedy Setiawan, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing utamadan Bapak Yudie Irawan, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
4. Ibu Diana Rahmawati, S.Pd selaku penyelia yang telah membimbing dan memberikan pengarahananya, serta semua staf yang telah memberikan data kepada penulis untuk penyusunan laporan skripsi ini.
5. SDN 2 Bliming Kidul yang telah memberikan izin penelitian skipsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam penyusunan laporan skripsi ini.
7. Semua pihak, sahabat dan teman-teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, mendukung dan memberikan semangat penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna.Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang.Semoga laporan ini

dapat bermanfaat bagi kita untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi.Aamiin.

Kudus, 14 Agustus 2017

Mariana Fahrur Nisa



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
RINGKASAN	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode pengumpulan data	3
a. Sumber Data Primer	3
b. Sumber Data Sekunder.....	4
1.6.2 Metode pengembangan sistem	5
1.6.3 Metode perancangan sistem	6
1.7 Kerangka Pemikiran.....	7
BAB IIINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian yang Terkait	9
2.2 Tabel Perbandingan Penelitian.....	10
2.3 Landasan Teori.....	11
2.3.1 Pengertian rancang bangun	11
2.3.2 Definisi dan tujuan pembelajaran.....	11

2.3.3	Definisi pendidikan kewarganegaraan	12
2.3.4	Definisi mobile.....	13
2.3.5	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	14
2.3.6	Konsep dasar rational rose	16
2.3.7	Android software development kit (SDK)	16
	BAB II METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.1.1	Sekilas tentang objek penelitian.....	18
3.1.2	Visi dan Misi	18
3.1.3	Struktur organisasi.....	19
3.1.4	Denah Lokasi.....	19
3.2	Analisa Sistem Lama	20
3.3	Analisa dan Rancangan Sistem Baru	20
3.3.1	Analisa kebutuhan	20
3.3.2	Rancangan sistem baru.....	21
3.3.2.1	Perancangan program.....	21
3.3.2.2	Struktur program.....	22
3.3.2.3	Flowchart program.....	23
3.3.2.4	Use case diagram	26
4.3.2.5	Class diagram.....	31
4.3.2.6	Sequence diagram	34
4.3.2.7	Activity diagram	38
4.3.2.8	Statechart diagram	42
4.3.3	Perancangan Basis Data	50
6.3.3.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	50
6.3.3.2	Perancangan Struktur Tabel	51
6.3.3.3	Relasi Tabel	54
4.3.4	Desain Input dan Output	55
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Implementasi Program	60
4.2	Hasil Pembahasan	60
4.2.1	Tampilan Login.....	60
4.2.2	Tampilan Halaman Menu Utama	61
4.2.3	Tampilan Halaman Menu Materi Pembelajaran.....	61

4.2.4	Tampilan Halaman Tambah Data Materi	62
4.2.5	Tampilan Halaman Kuis.....	63
4.2.6	Tampilan Halaman Tambah Data Kuis ABCD.....	64
4.2.7	Tampilan Halaman Data Kuis True False	65
4.2.8	Tampilan Halaman Tambah Data Kuis True False	66
4.2.9	Tampilan Halaman Data Kuis Essay.....	67
4.2.10	Tampilan Halaman Tambah Data Kuis Essay.....	68
4.2.11	Tampilan Halaman Menu Data Siswa.....	69
4.2.12	Tampilan Halaman Tambah Data Siswa	70
4.2.13	Tampilan Halaman Data Nilai Siswa.....	72
4.2.14	Tampilan Halaman Hasil Mengerjakan Kuis	72
4.2.15	Tampilan Halaman Laporan Data Nilai Siswa.....	73
BAB V	PENUTUP	76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78	
BIODATA PENULIS	98	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	8
Gambar 3. 2 Denah Lokasi SDN 2 Bliming Kidul	19
Gambar 3. 5 Flowcart Latihan Soal ABCD	24
Gambar 3. 6 Flowchart Lathan Soal <i>True False</i>	25
Gambar 3. 7 Flowchart Latihan Soal <i>Essay</i>	26
Gambar 3. 8 Sistem Use Case	28
Gambar 3. 9 Kelas User	31
Gambar 3. 10 Kelas Siswa	32
Gambar 3. 11 Kelas Materi	32
Gambar 3. 12 Kelas Kuis	33
Gambar 3. 13 Kelas Pengaturan.....	33
Gambar 3. 14 Kelas Nilai.....	34
Gambar 3. 15 Kelas Diagram Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	34
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Kelola Materi	36
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Enroll Siswa.....	37
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Laporan Data Nilai.....	38
Gambar 3. 19 Activity Diagram Upload Materi	39
Gambar 3. 20 Activity Diagram Enroll Siswa	40
Gambar 3. 21 Activity Diagram Belajar	41
Gambar 3. 22 Activity Diagram Evaluasi	41
Gambar 3. 23 Activity Lihat Nilai	42
Gambar 3. 24 Statechart Diagram Method Login	42
Gambar 3. 25 Statechart Diagram Method Tambah Data Materi	43
Gambar 3. 26 Statechart Diagram Method Ubah Data Materi	43
Gambar 3. 27 Statechart Diagram Method Hapus Data Materi.....	44
Gambar 3. 28 Statechart Diagram Method Tambah Data Siswa	44
Gambar 3. 29 Statechart Diagram Method Ubah Data Siswa	45
Gambar 3. 30 Statechart Diagram Method Hapus Data Siswa	45
Gambar 3. 31 Statechart Diagram Method Tambah Data Kuis	47
Gambar 3. 32 Statechart Diagram Method Ubah Data Kuis	48

Gambar 3. 33 Statechart Diagram Method Hapus Data Kuis	48
Gambar 3. 34 Statechart Diagram Laporan Data Nilai.....	50
Gambar 3. 35 Entitas.....	50
Gambar 3. 36 Primary Key	50
Gambar 3. 37 Entity Relationship Diagram Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	51
Gambar 3. 38 Relasi Tabel.....	55
Gambar 3. 39 Desain Halaman Login.....	55
Gambar 3. 40 Desain Halaman Tambah Data Siswa.....	56
Gambar 3. 41 Desain Halaman Tambah Data Materi.....	56
Gambar 3. 42 Desain Halaman Tambah Data Kuis ABCD	57
Gambar 3. 43 Desain Halaman Tambah Data Kuis True False	57
Gambar 3. 44 Desain Halaman Tambah Data Kuis Essay.....	58
Gambar 3. 45 Desain Laporan Data Nilai.....	58
Gambar 3. 46 Tampilan Login Aplikasi	60
Gambar 3. 47 Tampilan Halaman Menu Utama	61
Gambar 3. 48 Tampilan Halaman Menu Materi Pembelajaran	62
Gambar 3. 49 Tampilan Halaman Tambah Data Materi.....	63
Gambar 3. 50 Tampilan Halaman Kuis	64
Gambar 3. 51 Tampilan Halaman Tambah Data Kuis ABCD	65
Gambar 3. 52 Tampilan Halaman Tambah Data Kuis True False	67
Gambar 3. 53 Tampilan Halaman Tambah Data Kuis Essay	69
Gambar 3. 54 Tampilan Halaman Menu Data Siswa.....	70
Gambar 3. 55 Tampilan Halaman Tambah Data Siswa.....	71
Gambar 3. 56 Tampilan Halaman Data Nilai Siswa.....	72
Gambar 3. 57 Tampilan Halaman Laporan Data Nilai Siswa.....	74