

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL UNTUK ANAK SD BERBASIS ANDROID

Asep Susilo<sup>1\*)</sup>, Ady Chandra Nugroho<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi

<sup>2</sup>Teknik Komputer

\*) asep\_susilo84@gmail.com

## Abstrak

Pahlawan adalah seseorang yang berjuang untuk negara. Setiap negara mempunyai pahlawan nasional. Pahlawan melakukan sesuatu yang berani dan membanggakan. Indonesia memiliki banyak pahlawan yang telah berjuang demi kemerdekaan. Mereka berjuang mengangkat senjata untuk mengusir penjajah dari Indonesia, Kemerdekaan yang kita nikmati sekarang ini tidak terlepas dari perjuangan dan pengorbanan yang dilakukan oleh para pahlawan. Dengan mempelajari catatan sejarah, kita akan lebih menghargai apa yang kita miliki sebagai bangsa. Betapa besar perjuangan para pahlawan dan pendekar untuk merebut kemerdekaan. Pengorbanan harta dan nyawa. Semua itu harus kita sadari, hormati dan kita jadikan teladan dalam hidup. Pembelajaran Pengenalan pahlawan nasional masih menggunakan media buku dan penyampian langsung guru ke murid, membuat siswa/siswi kurangnya waktu terhadap pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat “Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android”. Dengan memanfaatkan media android sebagai aplikasi menyampaikan informasi pengenalan nama pahlawan beserta jasanya dengan menampilkan gambar, dan data dari pahlawan tersebut, dilengkapi dengan kuis. Dalam pembangunan aplikasi ini, metode yang digunakan adalah metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), metodologi Pengembangan Multimedia Development Life Cycle pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution tools yang di gunakan Adobe Dreamweaver CS6. Hasil dari penelitian menyimpulkan aplikasi pengenalan pahlawan nasional dapat di gunakan untuk anak SD maupun masarakat umum, sebagai media sarana informasi dan alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan pengguna dalam mengenal pahlawan nasional.

**Kata Kunci:** Edukasi, Pahlawan Nasional, Berbasis Android

---

## PENDAHULUAN

Pahlawan adalah seseorang yang berjuang untuk negara. Setiap negara mempunyai pahlawan nasional. Ia melakukan sesuatu yang berani dan membanggakan. Indonesia memiliki banyak pahlawan yang telah berjuang demi kemerdekaan. Mereka berjuang mengangkat senjata untuk mengusir penjajah dari Indonesia, Kemerdekaan yang kita nikmati sekarang ini tidak terlepas dari perjuangan dan pengorbanan yang dilakukan oleh para pahlawan. Dengan mempelajari catatan sejarah, kita akan lebih menghargai apa yang kita miliki sebagai bangsa. Betapa besar perjuangan para pahlawan dan pendekar untuk

merebut kemerdekaan. Pengorbanan harta dan nyawa. Semua itu harus kita sadari, hormati dan kita jadikan teladan dalam hidup. Penyampian pengenalan pahlawan nasional di sekolah rata-rata masih mengunakan media setak seperti buku, artikel, majalah, serta media cetak lainnya yang di sampaikan langsung guru ke murid, membuat siswa/siswi kurangnya waktu dalam belajar, sehinga kurangnya pemahaman untuk mengenal sejarah para pahlawan. Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang, dilakukanlah pengembangan dalam pengenalan pahlawan nasional Indonesia dengan membuat sebuah media informasi untuk menghasilkan sebuah sarana belajar yang lebih efektif dan efisien. Mobile learning merupakan penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi mobile agar dapat diakses darimana saja dankapan saja. Pada umumnya, perangkat mobile smartfone. Penggunaan media mobile phone lebih praktis karena dengan ukuran yang simpel mudah dibawa kemana-mana akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang diinginkan dengan cepat dan mudah dan tidak ribet. Faktanya bahwa setiap orang saat ini sangat tergantung pada teknologi, seperti ketergantungan pada penggunaan komputer dan mobile phone dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari perkembangan teknologi informasi yang sangat penting adalah yang berfungsi menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, akurat, relevan, serta tepat sasaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Pahlawan**

Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia (Sari et al., 2021),(Rahmanto, 2021),(Riskiono & Reginal, 2018),(Nugroho et al., 2021).

### **Aplikasi**

aplikasi merupakan program yang ditujukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam aplikasi tertentu yang sudah dibuat oleh pabrik pembuat perangkat lunak aplikasi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak atau program yang dirancang dan dihasilkan melalui komputer untuk melakukan pekerjaan tertentu (Rahmansyah & Darwis, 2020),(Rahmanto & Hotijah, 2020),(Ariyanti

et al., 2020),(Rahmanto et al., 2020). Sedangkan menurut (Borman et al., 2018) dan (Dewi et al., 2021) mengemukakan bahwa perangkat lunak aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

### **Adobe Dreamweaver CS6**

Adobe Dreamweaver CS6 adalah perangkat lunak termuka untuk desain web yang menyediakan kemampuan visual yang intuitif termasuk pada tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit website HTML serta aplikasi mobile seperti smartphone, tablet, dan perangkat lainnya (Yolanda & Neneng, 2021),(Munandar et al., 2020),(Budiman et al., 2019),(Biilmilah & Darwis, 2017).

### **Android**

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk mobile (Damayanti et al., 2021),(Pasaribu et al., 2019),(Suri & Puspaningrum, 2020). Android awalnya dikembangkan oleh sebuah startup bernama Android, Inc. Namun pada tahun 2005, sebagai bagian dari strategi memasuki ruang mobile, Google membeli Android dan mengambil alih tim pengembangnya,(Damayanti & Hernandez, 2018),(Borman et al., 2020),(Surahman & Nursadi, 2019).

### **Story Board**

Story board adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai naskah, storyboard dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalah seorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita (TAMAN, 2019),(Ismatullah & Adrian, 2021),(Ernain et al., 2011),(Rahmadani et al., 2020).

### **Unified Modeling Language (UML)**

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Riskiono et al., 2020),(Alita et al., 2020),(Ardian & Fernando, 2020).

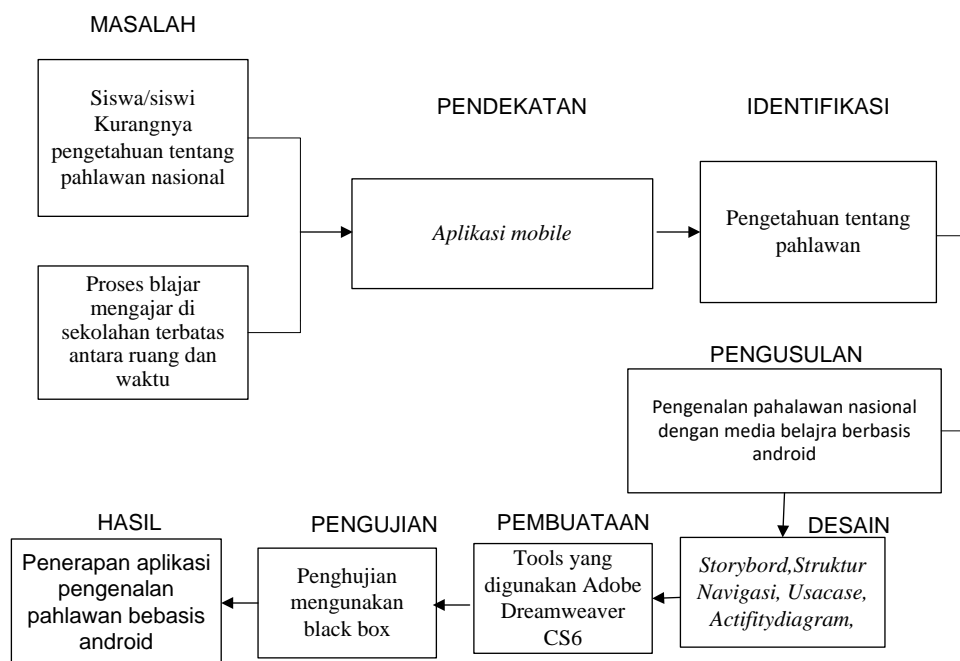
## Use Case Diagram

Use Case adalah pemodelan untuk behavior aplikasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Hidayat, 2014),(Priandika & Wantoro, 2017),(Isnaini et al., 2017).

## METODE

### Kerangka Pemikiran

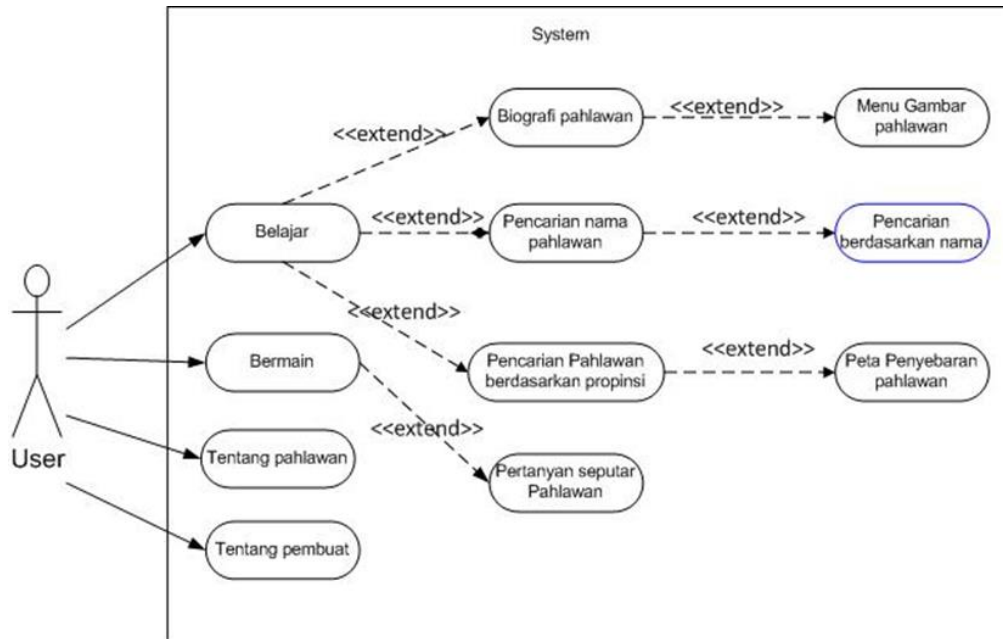
Kerangka pemikiran adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1** Kerangka Pemikiran

## Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan darisebuah sistem. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Lihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2 Alur Use Case

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Menu Utama

Halaman menu utama berisikan menu-menu yang bisa dipilih oleh pengguna. Halaman menu utama berisi menu button Belajar, Bermain, Tentang, dan Keluar, Hasil implementasi menu utama dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3 Tampilan menu utama Aplikasi Pahlawan

### Menu Belajar

Pada halaman menu Belajar terdapat Tiga pilihan menu mulia belajar antara lain biografi pahlawan, pencarian pahlawan, dan peta pahlawan, bisa langsung di lihat pada gambar di bawah 4



Gambar 4 Tampilan Menu Belajar

### Menu biogarfi pahlawan

Pada halaman menu belajar, disediakan pilihan mengenal pahlawan tampilan berdasarkan foto dan Nama. User atau pengguna dapat memilih salah satu dari menu belajar untuk mulai belajar, bisa dilihat pada tampilan gambar 5 dibawah ini



Gambar 5 Tampilan Menu Biografi pahlawan.

### Menu pencarian

Pada halaman menu pencarian, disediakan kolom buat mengetikan nama yang akan di cari yang bisa dilihat pada tampilan dibawah pada gambar 6



Gambar 6 tampilan menu pencarian nama pahlawan

### Menu Peta Pahlawan

Pada halaman menu Peta pahlawan ini user dapat mencari pengelompokan penyebaran pahlawan berdasarkan provinsi yang ada di Indonesia, yang bisa dilihat pada gambar 7 di bawah ini .



Gambar 7 peta pahlawan berdasarkan provinsi

### Menu Tentang Pahlawan

Pada halaman ini berisi tentang pengertian pahlawan dan manfaat tentang belajar mengenai pahlawan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut.



Gambar 8 menu tentang pengertian pahlawan



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengenalan pahlawan sebagai media belajar pengenalan pahlawan pada platform Android. Aplikasi dapat digunakan oleh anak SD sampai masyarakat umum, sebagai media sarana informasi tentang pahlawan dan alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan pengguna dalam mengenal pahlawan nasional.

2. Hasil pengujian kualitas aplikasipengenalan pahlawn Belajar dan Kuis yang meliputi aspek functionality, usability, dan portability yaitu sebagai berikut:

a) Hasil pengujian kualitas aspek functionality oleh seorang di bidang software engineering menunjukkan bahwa aplikasi dapat melakukan semua fungsinya dengan benar sehingga kualitas perangkat lunak 100% valid.

b) Hasil pengujian kualitas aspek portability pada beberapa device (smartphone) dengan sistem operasi Android versi, Kitkat Lollipop dan Marsmallow, menunjukkan aplikasi dapat di-install dan dijalankan pada device tersebut sehingga kualitas perangkat lunak 100% valid.

c) Hasil pengujian kualitas aspek usability oleh di ikuti oleh 57 siswa kelas 5B dan 6B, hasil yang di dapatkan pada table 4.1 untuk kelas 5 dan table 4.2 untuk kelas 6, dengan setandar penilain yang ada di SD 1 perumnas Way halim yang mengacu pada kurikulum K13 untuk kelas 5 : nilai 65, dan untuk kelas 6 kurikulum Ktsp: nilai 68, menunjukkan bahwa nilai sebelum menggunakan aplikasi belum memenuhi standar kelulusan, sedangkan sesudah menggunakan aplikasi nilai siswa Rata-rata memenuhi standar kelulusan, dari hasil penilain tersebut aplikasi pengenalan pahlawan nasional sebagai media pembelajaran pengenalan pahlawan dapat membantu dalam proses belajar.

## REFERENSI

- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal*

- Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10–16.
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Biilmilah, R., & Darwis, D. (2017). Audit Kinerja Sistem Informasi Penelusuran Perkara pada Pengadilan Agama Tanjung Karang Kelas IA Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 18–23.
- Borman, R. I., Mayangsari, M., & Muslihudin, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Lokasi Perumahan Di Pringsewu Selatan Menggunakan Fuzzy Multiple Attribute Decision Making. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 1(1), 5–9.
- Borman, R. I., Napianto, R., Nurlandari, P., & Abidin, Z. (2020). Implementasi Certainty Factor Dalam Mengatasi Ketidakpastian Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kuda Laut. *Jurteksi (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–8.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Damayanti, D., & Hernandez, M. Y. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kpri Andan Jejama Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 57–61.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Isnaini, F., Aisyah, F., Widiarti, D., & Pasha, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus pada Kopkar Bina Khatulistiwa. *Jurnal Tekno Kompak*,

- 11(2), 50–54.
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software development sistem informasi kursus mengemudi (kasus: kursus mengemudi Widi Mandiri). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 1–6.
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–25.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA

- KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Surahman, A., & Nursadi, N. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Gaji Karyawan Dengan Metode Topsis Berbasis Web. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 2(3), 82–87.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- TAMAN, A. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4).
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.