

**INDOHIRO: *GAME* EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA
BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh :

IRVAN AKBAR FEBRIANSYAH

19090099

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

**INDOHIRO: *GAME* EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA
BERBASIS *ANDROID***



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh :

IRVAN AKBAR FEBRIANSYAH

19090099

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irvan Akbar Febriansyah

NIM : 19090099

adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Skripsi yang berjudul: **“INDOHIRO: GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA BERBASIS ANDROID”**

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil yang saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Apabila dikemudian hari Laporan Skripsi ini terbukti melanggar kode etik karya cipta, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan Menyusun laporanya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Tegal, 6 September 2024

Yang membuat pernyataan,



Irvan Akbar Febriansyah

NIM. 19090099

HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Irvan Akbar Febriansyah

NIM : 19090099

Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : INDOHIRO: Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Indonesia berbasis Android.

untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir karena telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

Tegal, 16 Juli 2024

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Slamet Wiyono. S.Pd., M.Eng.

Dairoh. M.Sc.

NIPY. 08.015.222

NIPY. 04.014.178




HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Irvan Akbar Febriansyah
NIM : 19090099
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Skripsi : INDOHIRO : Game Edukasi Pengenalan Pahlawan
Indonesia Berbasis Android

Dinyatakan lulus Ujian Skripsi pada program studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.

Tegal, 11 September 2024

Dewan Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.	1. 
2. Anggota I	: M. Nishom, M.Kom.	2. 
3. Anggota II	: Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriliani, S.T., M.Kom.

NIPY. 09.015.225

ABSTRAK

Pengenalan pahlawan Indonesia kepada generasi muda penting untuk membangun rasa cinta tanah air dan memperkuat identitas nasional. Namun, informasi tentang pahlawan nasional dalam pendidikan seringkali minim, sesuai dengan pemikiran Bung Karno: "Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya." Pengenalan pahlawan sejak dini di bangku pendidikan sangat penting. Saat ini, materi pengenalan pahlawan diajarkan melalui buku cetak kelas IV tema 5 "Pahlawanku" dengan metode konvensional, di mana guru menyampaikan materi secara langsung dan satu arah. Metode ini dianggap kurang interaktif dan monoton. Sebagai alternatif, *game* edukasi dapat memperkuat pembelajaran tentang pahlawan nasional. *Game* edukasi menggabungkan unsur pendidikan dan dapat membantu mengatasi keterbatasan kurikulum sejarah yang sering kali hanya mencakup pahlawan secara singkat. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* pengenalan pahlawan Indonesia berbasis *android*, dan mengujinya pada siswa SD Rajegwesi 01. Pengujian dilakukan dengan *blackbox testing* dan *User Acceptance Testing*. Hasil *blackbox testing* sesuai dengan spesifikasi fungsional *game*, sementara hasil *User Acceptance Testing* pada 10 responden siswa menunjukkan skor 85,2%, menandakan penerimaan yang baik.

Kata Kunci: Pahlawan, *Game* Edukasi, *Blackbox testing*, *User Acceptance Testing*.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayahnya dan inayah-Nya sehingga terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “(INDOHIRO: *Game* Edukasi Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis *Android*)”.

Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A., selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Ibu Dyah Apriliani, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing I.
4. Ibu Dairoh, M.Sc. selaku dosen pembimbing II.
5. Kedua Orang tua, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat serta kasih sayang dan juga biaya yang telah diberikan kepada penulis.

Semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 09 September 2024

Penulis



Irvan Akbar Febriansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN REKOMENDASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.3. Tinjauan Pustaka	5
1.4. Data Penelitian	10
BAB II PRODUK	13
2.1. Perencanaan dan Pengujian	13
2.2. Kesimpulan dan Saran	46
BAB III HKI	48
3.1. Proses	48
3.2. Identitas HKI.....	48

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Use Case diagram user	14
Gambar 2.2 Diagram Activity menu utama user	15
Gambar 2.3 diagram activity mulai belajar.....	16
Gambar 2.4 diagram activity belajar kebangkitan bangsa.	17
Gambar 2.5 diagram activity belajar kemerdekaan.....	18
Gambar 2.6 diagram activity mulai belajar setelah proklamasi.....	19
Gambar 2.7 diagram activity kuis.....	20
Gambar 2.8 diagram activity kuis pilihan ganda.	21
Gambar 2.9 diagram activity kuis isian singkat.....	22
Gambar 2.10 diagram activity kuis tebak gambar.	23
Gambar 2.11 diagram activity tentang user.	24
Gambar 2.12 diagram activity cara bermain.	25
Gambar 2.13 diagram activity keluar aplikasi.	26
Gambar 2.14 desain menu utama.....	27
Gambar 2.15 desain mulai belajar.....	27
Gambar 2.16 desain halaman pemilihan pahlaman.....	28
Gambar 2.17 desain materi pahlawan	28
Gambar 2.18 desain halaman kuis	29
Gambar 2.19 desain kuis pilihan ganda	29
Gambar 2.20 desain kuis isian singkat.....	30
Gambar 2.21 desain tebak gambar	30
Gambar 2.22 desain halaman skor	31
Gambar 2.23 desain menu tentang.....	31
Gambar 2.24 desain menu cara bermain	32
Gambar 2.25 desain keluar aplikasi	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Gap Penelitian.....	4
Tabel 2.1 Tabel Pengujian Menu Utama.....	33
Tabel 2.2 Tabel Pengujian Halaman Mulai Belajar.....	35
Tabel 2.3 Tabel Pengujian Halaman Kuis.....	39
Tabel 2.4 Tabel Pengujian UAT	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesiediaan Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	B-1
Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI	C-1
Lampiran 4. Surat Pengalihan HKI.....	D-1
Lampiran 5. Syarat Pengajuan HKI (Manual Book dan Technical Book)	E-1
Lampiran 6. Sertifikat HKI yang Terbit.....	F-1
Lampiran 7. Lembar Bimbingan.....	G-1