

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH FILSAFAT
BERBASIS ANDROID**



ABDUL AZIS

Nomer Mahasiswa : 095410176

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA**

2020

SKRIPSI

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH FILSAFAT

BERBASIS ANDROID

Diajukan sebagai salah satu untuk syarat menyelesaikan studi

jenjang strata satu (S1)

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

**Akakom
Yogyakarta**

Disusun Oleh

ABDUL AZIS

Nomer Mahasiswa : 095410176

PROGAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Aplikasi Pembelajaran Sejarah Filsafat Berbasis Android
Nama : Abdul Azis
Nomor Mhs : 095410176
Progam Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu (S1)
Tahun : 2020



LN Harnaningrum S.Si., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH FILSAFAT

BERBASIS ANDROID

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

YOGYAKARTA

Yogyakarta,

Mengesahkan

Dewan Penguji

1. L.N. Harnaningrum, S.Si., M.T.
2. Ilham Rais Arvianto, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan

.....
.....
.....

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika



25 FEB 2020

Dini Fakta Sari, S.T., M.T.

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Buat Nyai Ati, Nyai' dan Eppa' , juga bibbi' belahan jiwaku,
Yang selalu menjadi inspirasi menjalani hidup..
Buat Kakak-kakaku dan adikku,
Dengan mereka semesta menjadi penuh warna..
Buat sahabat-sahabatku,
Terima kasih atas segalanya..*

HALAMAN MOTTO

*"The unexamined life is not worth living"*¹
(Hidup yang tidak direnungkan tak layak dijalani).

"Tuntutlah ilmu dari semenjak buaian sampai liang Lahat."²

*"Before you become too entranced with gorgeous gadgets and mesmerizing video displays, let me remind you that information is not knowledge, knowledge is not wisdom, and wisdom is not foresight. Each grows out of the other, and we need them all."*³

(Sebelum kamu menjadi terlalu terpesona dengan gadget cantik dan tampilan video yang memukau, izinkan saya mengingatkanmu bahwa informasi bukanlah pengetahuan, pengetahuan bukanlah kebijaksanaan, dan kebijaksanaan bukanlah pandangan ke depan. Masing-masing tumbuh dari yang lain, dan kita membutuhkan semuanya).

¹ Sokrates, seorang filsuf Yunani yang hidup pada tahun 469 SM – 399 SM.

² Al-Hadits

³ Arthur C. Clarke

INTISARI

Sejarah filsafat merupakan gambaran pergulatan pemikiran tokoh-tokoh filsafat dari masa ke masa. Sebagai sebuah kajian--sebagaimana filsafat yang bersifat logis, sistematis, dan kritis—acap membuat frustrasi yang mempelajarinya, baik mahasiswa dan masyarakat umum. Karena itu, penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar studi sejarah filsafat penting dilakukan dan merupakan *conditio sine qua non* (sesuatu yang tidak dapat ditawar-tawar) dewasa ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran studi sejarah filsafat berbasis android. Sebuah aplikasi yang dikembangkan dengan Bahasa pemograman *java dan xml*. Aplikasi ini menampilkan studi sejarah filsafat yang meliputi materi, kuis, kamus, dan quote para filsuf.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran sejarah filsafat yang diharapkan memberikan kemudahan bagi peminat kajian filsafat baik mahasiswa ataupun kalangan luas.

Kata kunci : *Android, Java, Sejarah filsafat, XML*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini diajukan sebagai satu syarat dalam menyelesaikan program Strata Satu (S-1) pada jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Tidak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawaoto M.M., M.T. selaku ketua STMIK AKAKOM.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Strata Satu (S-1) STMIK AKAKOM.
3. Ibu L.N. Harnaningrum, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing, mengarahkan dan membantu dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen serta staf karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
5. Ayah, Ibu, Adik-adikku dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a serta segenap rasa kasih sayang demi keberhasilan selama kuliah
6. Yos Sanusi, M. Faqihuddin, Iin Febryanda, Agus Dwi Kurniawan, M. Kadri, Rahma, Lukman Hakim, Yunaz Samir, dan Suryadi yang selalu mensupport dan memberikan semangat pada penulis untuk terus berusaha.

7. Semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dimana tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan dari penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga dapat dijadikan perbaikan. Serta tidak lupa penulis memohon maaf atas semua kesalahan yang terjadi.

Akhir kata penulis berdoa agar semua pihak yang turut serta membantu mendapatkan balasan dari Allah, Amin.

Yogyakarta, Februari 2020

Abdul Azis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
INTISARI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Aplikasi	9
2.2.2 Pembelajaran	9
2.2.3 Filsafat.....	11
2.2.4 Android.....	12

2.2.5 Android Studio	12
2.2.6 Android SDK.....	13
2.2.7 Java	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	15
3.1. Analisis Sistem.....	15
3.1.1 Kebutuhan Input dan Output	15
3.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	15
3.1.3 Spesifikasi Perangkat Keras	16
3.1.4 Spesifikasi Perangkat Android	16
3.2 Perancangan Sistem	17
3.2.1 Use Case Diagram.....	17
3.2.2 Class Diagram	17
3.2.3 Activity Diagram.....	18
3.2.4 Sequence Diagram Menu Utama	20
3.3 Perancangan Tampilan	20
3.3.1 Tampilan Halaman Utama	20
3.3.2 Tampilan Halaman Materi	21
3.3.3 Tampilan Halaman Kuis	22
3.3.4 Tampilan Halaman Skor	22
3.3.5 Tampilan Halaman Quote	23
3.3.6 Tampilan Halaman Kamus.....	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	25
4.1 Implementasi Sistem.....	25
4.1.1 Halaman Utama.....	25
4.1.2 Materi	26

4.1.3 Kuis dan Skor.....	27
4.1.4 Quote.....	31
4.1.5 Kamus	31
4.2 Pembahasan Sistem	33
4.2.1 Halaman Utama.....	33
4.2.2 Halaman Materi.....	33
4.2.3 Halaman Kuis dan Skor	34
4.2.4 Halaman Quote.....	35
4.2.5 Halaman Kamus	36
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Use Case Diagram	17
Gambar 3.2	Class Diagram	18
Gambar 3.3	Diagram Aktivitas Kuis	19
Gambar 3.4	Sequence Diagram Menu Utama.....	20
Gambar 3.5	Tampilan Halaman Utama.....	21
Gambar 3.6	Tampilan Halaman Materi.....	21
Gambar 3.7	Tampilan Halaman Kuis.....	22
Gambar 3.8	Tampilan Halaman Skor	23
Gambar 3.9	Tampilan Halaman Quote	23
Gambar 3.10	Tampilan Halaman Kamus.....	24
Gambar 4.1	Pindah Activity.....	25
Gambar 4.2	Keluar Aplikasi.....	25
Gambar 4.3	Pindah Activity.....	26
Gambar 4.4	Menampilkan Konten Materi	26
Gambar 4.5	Setting Search Materi	27
Gambar 4.6	Membuat Data Array Kuis	27
Gambar 4.7	Setting Kuis	28
Gambar 4.8	Menampilkan Soal dan Opsi Jawaban.....	28
Gambar 4.9	Warna dan Pop Up Tombol Jawaban	29
Gambar 4.10	Pindah Kehalaman Skor	30
Gambar 4.11	Menampilkan Skor	30
Gambar 4.12	Share	31
Gambar 4.13	Menampilkan Istilah dan Definisinya	31

Gambar 4.14	Memfilter Istilah.....	32
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Utama.....	33
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Materi.....	34
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Kuis dan Skor	35
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Quote dan Fitur Share.....	35
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Kamus.....	36

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 tabel perbandingan	6