

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN

DESAIN GRAFIS KELAS X

Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Simpang Sender

SKRIPSI



Disusun oleh :

RIRIN AGUSTINA SARI

2135004P

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER

UNIVERSITAS BATURAJA

2023



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Terakreditasi Institusi BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT/VI/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax. 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan
Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

HALAMAN PERSETUJUAN

Naskah skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X” disusun oleh :

Nama : Ririn Agustina Sari
Npm : 2135004P
Fakultas : Teknik Dan Komputer
Program Studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Pembimbing I

(Abdul Rahman, M.Kom)

NIDN : 0216059202

Baturaja, 30 Mei 2023

Pembimbing II

(M. Nang Alkodri, M.Kom)

NIDN : 0231128301



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Terakreditasi Institusi BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT/V/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan
Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

“ Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran
Desain Grafis Kelas X ”

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer pada Universitas Baturaja pada hari Kamis tanggal 25 Mei 2023

Tim Penguji :

1. Abdul Rahman, M.Kom
Ketua Tim
2. M. Nang Al Kodri, M.Kom
Sekertaris
3. Joko Kuswanto, M.Kom
Penguji I
4. Anggraeni A. Muris, M.Kom
Penguji II

Tanda Tangan

Mengetahui,

Dekan FTK

Ferry Desromi, S.T, M.T
NIDN. 0206127101

Ka. Prodi Informatika


Destiani, M.Kom
NIDN. 0223127901



UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
Terakreditasi Institut BAN-PT No. 088/SK/BN-PT/Akred/PT V/2018
Ki Ratu Penghulu Karang Sari No. 0231 Telepon (0735) 326122 Fax 321822
Baturaja – 32155 OKU Sumatera Selatan
Website : www.unbara.ac.id E-mail : info@unbara.ac.id

PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul : “Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X ”. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini benar adalah buatan saya sendiri tidak dibuatkan oleh orang lain ataupun hasil plagiat dari skripsi orang lain yang dilindungi hak ciptanya secara konstitusional.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari ternyata skripsi saya dengan judul tersebut, tidak benar atau terbukti hasil plagiat dari karya orang lain maka, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku ataupun saya bersedia untuk di anulir/dibatalkan segala hak atas gelar sarjana saya.

Baturaja, 30 Mei 2023

Mahasiswa yang bertanda tangan



Ririn Agustina Sari

NPM. 2135004P

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Kita boleh saja kecewa dengan apa yang telah terjadi, tetapi jangan pernah kehilangan harapan untuk masa depan yang lebih baik."

Bambang Pamungkas

"Saya bisa menerima kegagalan, tapi saya tidak bisa menerima segala hal yang tak pernah diusahakan."

Michael Jordan

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- **Kedua orang tua tercinta, ayahku Aguscik dan ibuku Nuril Wardati serta kelurgaku sebagai tanda hormat dan rasa terima kasih yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, dan cinta kasih yang tidak pernah berhenti kalian berikan.**
- **Untuk kakak perempuanku Heni Fitria, S.Pd yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini dan juga menantikan keberhasilanku.**
- **Teman-teman seperjuanganku yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.**
- **Serta untuk almamaterku tercinta Universitas Baturaja.**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “ Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. Shalawat beriring salam tak lupa saya mohonkan kepada Allah SWT agar selalu disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan al-Qur’an dan Hadist sebagai pegangan umat Islam agar tidak tersesat. Selanjutnya saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ferry Desromi, ST, MT, selaku Rektor Universitas Baturaja yang telah memberi kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan Pendidikan di Universitas Baturaja
2. Ibu Destiarini, M.Kom selaku Ketua Program Studi, yang telah banyak membantu dan memotivasi kepada penulis skripsi ini.
3. Bapak Abdul Rahman, M.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Muhammad Nang Alkodri, M.Kom selaku pembimbing II yang telah dengan sabarnya memberikan, bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di Universitas Baturaja.

4. Ibu Anggraeni A. Muris, M.Kom selaku penguji I dan Bapak Joko Kuswanto selaku Penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga bisa lebih baik lagi.
5. Ibu Nurul Mufidah, S. TP., M.M., M. Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu dan Bapak Guru serta staf yang bertugas di SMK Muhammadiyah yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan doanya dengan ikhlas, yang selalu memberikan nasihat, motivasi, mengajarkan arti hidup dan senantiasa mencurahkan dukungannya demi keberhasilan penulis. Selanjutnya saudara serta keluarga yang telah memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini, serta semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda. Amin ya rabbal 'alamin. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata saya mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat kepada diri sendiri dan orang lain khususnya kepada segenap pembaca. Amin

Baturaja, 30 Mei 2023

Penulis

Ririn Agustina Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	12
2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	13
2.6 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.7 Aplikasi.....	16

2.8	Android.....	17
2.9	Android Studio	21
2.10	Struktur.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	24
3.2	Lingkungan Pengembangan	24
3.3	Metode Penelitian	25
3.4	Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Hasil	41
4.1.1	Halaman <i>Splashscreen</i>	41
4.1.2	Halaman <i>Login</i>	42
4.1.3	Halaman Register	42
4.1.4	Halaman Menu Utama.....	43
4.1.5	Halaman Kompetensi	43
4.1.6	Halaman Materi.....	44
4.1.7	Halaman Semester 1	44
4.1.8	Halaman Bab 1	45
4.1.9	Halaman Bab 2	45
4.1.10	Halaman Bab 3	46
4.1.11	Halaman Bab 4	46
4.1.12	Halaman Bab 5	47
4.1.13	Halaman Semester 2	47
4.1.14	Halaman Bab 6	48
4.1.15	Halaman Bab 7	48
4.1.16	Halaman Bab 8	49
4.1.17	Halaman Profil Pengembang	49
4.1.17	Halaman Topik Kuis.....	50

4.1.18	Halaman Kuis.....	50
4.1.19	Halaman Hasil Kuis.....	51
4.1.20	Halaman RPP dan Silabus	51
4.1.21	Halaman RPP Semester 1	52
4.1.22	Halaman RPP Semsester 2.....	52
4.1.23	Halaman silabus	53
4.1.24	Halaman Video	53
4.1.25	Halaman Video Tutorial Adobe Illustrator.....	54
4.1.26	Halaman Video Tutorial Adobe After Effect.....	54
4.1.27	Halaman Video Tutorial Adobe Photoshop.....	55
4.1.28	Halaman Video Tutorial Adobe Corel Draw	55
4.1.29	Halaman Keluar.....	56
4.2	Pembahasan.....	56
4.2.1	Cara Pembuatan Database.....	56
4.2.2	Membuat Aplikasi Android.....	59
4.3	Pengujian Sistem.....	68
4.4	Pengujian Aplikasi	69
4.5	Kelebihan dan Kekurangan.....	77
4.3.1	Kelebihan	77
4.3.2	Kekurangan	78
BAB. V	PENUTUP	70
	Kesimpulan.....	70
	Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Alir Tahapan Penelitian	26
Gambar 3.2. <i>Use case diagram admin</i>	29
Gambar 3.3 <i>Use case diagram user</i>	30
Gambar 3.4 <i>Flowchart Diagram</i>	30
Gambar 3,5 <i>Prototype halaman awal</i>	31
Gambar 3.6 <i>Prototype halaman menu utama</i>	32
Gambar 3.7 <i>Prototype halaman menu Kompetensi</i>	32
Gambar 3.8 <i>Prototype halaman materi</i>	33
Gambar 3.9 <i>Prototype halaman menu profil</i>	33
Gambar 3.10 <i>Prototype halaman menu evaluasi</i>	34
Gambar 3.11 <i>Prototype halaman menu RPP dan Silabus</i>	35
Gambar 3.12 <i>Prototype halaman menu video</i>	35
Gambar 3.13 <i>Prototype halaman menu keluar</i>	36
Gambar 3.14 <i>Data flow diagram aplikasi</i>	37
Gambar 4.1 <i>Halaman Splashscreen</i>	41
Gambar 4.2 <i>Halaman Login</i>	42
Gambar 4.3 <i>Halaman Register</i>	42
Gambar 4.4 <i>Halaman Menu Utama</i>	43
Gambar 4.5 <i>Halaman Kompetensi</i>	43
Gambar 4.6 <i>Halaman Materi</i>	44
Gambar 4.7 <i>Halaman Semester 1</i>	44
Gambar 4.8 <i>Halaman Bab 1</i>	45
Gambar 4.9 <i>Halaman Bab 2</i>	45
Gambar 4.10 <i>Halaman Bab 3</i>	46
Gambar 4.11 <i>Halaman Bab 4</i>	46
Gambar 4.12 <i>Halaman Bab 5</i>	47
Gambar 4.13 <i>Halaman Semester 2</i>	47

Gambar 4.14	Halaman Bab 6	48
Gambar 4.15	Halaman Bab 7	48
Gambar 4.16	Halaman Bab 8	49
Gambar 4.17	Halaman Profil Pengembang	49
Gambar 4.18	Halaman Topik Kuis	50
Gambar 4.19	Halaman Kuis	50
Gambar 4.20	Halaman Hasil Kuis	51
Gambar 4.21	Halaman RPP dan Silabus.....	51
Gambar 4.22	Halaman RPP Semester 1.....	52
Gambar 4.23	Halaman RPP Semester 2.....	52
Gambar 4.24	Halaman Silabus.....	53
Gambar 4.25	Halaman Video	53
Gambar 4.26	Halaman Video Adobe Illustrator.....	54
Gambar 4.27	Halaman Video After Effect.....	54
Gambar 4.28	Halaman Video Adobe Photoshop.....	55
Gambar 4.29	Halaman Video Coreal Draw.....	55
Gambar 4.30	Halaman Keluar.....	56
Gambar 4.31	Tampilan Firebase.....	57
Gambar 4.32	Tampilan Add Project	57
Gambar 4.33	Tampilan Mengisi Nama Project	58
Gambar 4.34	Tampilan Package Name.....	58
Gambar 4.35	Tampilan Download Json.....	59
Gambar 4.36	Tampilan New Project.....	59
Gambar 4.37	Tampilan Buat Activity Baru.....	60
Gambar 4.38	Tampilan Buat Nama Activity	60
Gambar 4.39	Tampilan Layout <i>Splashscreen</i>	61
Gambar 4.40	Tampilan Java <i>Splashscreen</i>	61
Gambar 4.41	Tampilan Buat Login	62
Gambar 4.42	Tampilan Layout Login.....	62
Gambar 4.43	Tampilan Buat Register.....	63
Gambar 4.44	Tampilan Layout Register	63

Gambar 4.45	Tampilan Layout Menu Utama	64
Gambar 4.46	Tampilan Layout Kompetensi.....	64
Gambar 4.47	Tampilan Layout Materi.....	65
Gambar 4.48	Tampilan Layout Profil	65
Gambar 4.49	Tampilan Layout Soal	66
Gambar 4.50	Tampilan Layout Kuis Result.....	66
Gambar 4.51	Tampilan Seleksi Gambar.....	67
Gambar 4.52	Tampilan Ganti Icon	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pertanyaan <i>Kuisisioner User Acceptance Testing (UAT)</i>	38
Tabel 4.1	<i>BlackBox Testing Interface Aplikasi</i>	68
Tabel 4.2	Hasil Jawaban Responde <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	69
Tabel 4.3	Bobot Nilai Jawaban <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	70
Tabel 4.4	Hasil Pengolahan Data Kuesioner.....	72
Tabel 4.5	Hasil Analisis Kuesioner.....	75
Tabel 4.6	Hasil Akhir Pengolahan Data Kuesioner.....	76