

# Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android

Maria Atik Sunarti Ekowati <sup>a,1,\*</sup>, Kristyana Dananti <sup>a,2</sup>, Sri Wening <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Kristen Teknologi Solo, Jln. RW Monginsidi No.36-38 Surakarta, 57134, Indonesia.

<sup>1</sup> [maria.atik@gmail.com](mailto:maria.atik@gmail.com) \*; <sup>2</sup> [danantikristyanal@gmail.com](mailto:danantikristyanal@gmail.com); <sup>3</sup> [swening07@gmail.com](mailto:swening07@gmail.com) ;

\* korespondensi penulis

Submission: 06/05/2024; Revision: 21/05/2024; Accepted: 22/05/2024

## Abstract

*The development of Android applications is currently growing rapidly, which is the background for this research, there are various free and paid Android applications available on Google Play that we can install on Android-based smartphones according to our needs. The increasing development of Android applications nowadays opens up very promising opportunities for anyone who wants to become an Android application developer. The aim of this research is to make it easier for the public to get to know the heroes of the Indonesian Revolution, as well as to attract user interest who want to know and learn about the Heroes of the Indonesian Revolution and at the same time remind the public about the struggles carried out by the Heroes of the Indonesian Revolution. The method used in the research is the research & development method (R&D Method). The R & D method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The result of the research is an Android-based application for recognizing the heroes of the Indonesian Revolution.*

*Keywords: Smartphone, Android, Applications, Research & Development, Heroes of the Indonesian Revolution*

## Abstrak

Perkembangan aplikasi android saat ini semakin pesat, hal tersebut melatar belakangi penelitian ini, terdapat berbagai aplikasi android gratis dan berbayar yang tersedia di Google Play yang dapat kita install di smartphone berbasis android sesuai dengan kebutuhan kita. Meningkatnya perkembangan aplikasi android saat ini membuka peluang yang sangat menjanjikan bagi siapa saja yang ingin menjadi seorang pengembang aplikasi android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan masyarakat mengenal para pahlawan revolusi Indonesia dan menarik minat pengguna yang ingin mengetahui dan mempelajari tentang pahlawan revolusi Indonesia sekaligus mengingatkan masyarakat tentang perjuangan yang dilakukan oleh pahlawan revolusi Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian & pengembangan (*the Research & Development Methode*). Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengenalan pahlawan revolusi Indonesia berbasis Android.

Kata kunci: Ponsel pintar, Android, Aplikasi, Penelitian & Pengembangan, Pahlawan Revolusi Indonesia

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



## 1. Pendahuluan

Gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan Negara, disebut Pahlawan. Pahlawan juga dapat didefinisikan sebagai seseorang karena keberanian, kekuatan, pengorbanan dan kemampuan untuk mengatasi masalah [1]. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak device yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Sistem informasi tentang sejarah para

pahlawan indonesia saat ini masih banyak di dominasi buku. Oleh sebab itu perlu dikembangkan suatu aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis mobile android yang semakin berkembang pesat.

Android merupakan sistem operasi telepon seluler berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan pada bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone, tablet dan PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi IOS di Apple. Aplikasi ini akan membahas tentang materi sejarah dan biografi para pahlawan Revolusi. Pembuatan aplikasi yang berbasis android dipilih karena menyediakan platform, metode pembelajaran secara audio visual (multimedia), yang memungkinkan seseorang dapat belajar secara mandiri baik di rumah bahkan dimanapun berada.

Pembuatan aplikasi pengenalan pahlawan Revolusi Indonesia berbasis android dalam penelitian ini sangat penting dan diharapkan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android yang user friendly sehingga pengguna dapat memahami perjuangan pahlawan Revolusi Indonesia [2]. Aplikasi dibuat untuk melayani kebutuhan akan pentingnya mengenal pahlawan Revolusi. Seiring berkembang dengan pesatnya berbagai aplikasi Android di Smartphone. Berbagai macam aplikasi Android gratis maupun berbayar dapat kita install di handphone (smartphone) berbasis sistem operasi Android. Banyaknya kebutuhan aplikasi-aplikasi berbasis Android di masa sekarang dan masa yang akan datang membuka peluang yang sangat menjanjikan bagi siapa saja yang mau menjadi pengembang aplikasi Android. Namun kebanyakan pemilik smartphone saat ini hanya sebagai pengguna aplikasinya saja. Sudah saatnya putra-putri bangsa dapat membuat/mengembangkan aplikasi Android, minimal aplikasi yang dikembangkan bisa digunakan sendiri dan lingkungan sekitar. Berdasar pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, serta melihat pentingnya perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan ponsel pintar berbasis Android dalam segala aspek kehidupan, maka yang menjadi tujuan dari penelitian yaitu untuk mempermudah, meningkatkan efisien operasional pekerjaan dalam menyajikan informasi secara tepat, serta mengingatkan masyarakat tentang perjuangan yang sudah dilakukan oleh para pahlawan revolusi Indonesia yang berjuang demi kemerdekaan Indonesia[3]. Definisi “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”[4]. Definisi Aplikasi yaitu “Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya”[5], “Aplikasi adalah suatu sub-sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna”[6].

## 2. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini adalah Metode *Research and Development* (R&D) untuk pengembangan sistem berbasis Android dalam pengenalan pahlawan revolusi dapat dibagi menjadi beberapa tahapan. Berikut ini adalah penjelasan secara detail dari setiap tahapan [7]:

### 1. Analisis Kebutuhan

- a) Identifikasi Stakeholder
  - 1) Identifikasi Pengguna Utama: siswa, guru, penggemar sejarah, dan masyarakat umum
  - 2) Identifikasi Pemangku Kepentingan lainnya: sekolah, museum, institusi pemerintah, dan keluarga pahlawan
- b) Pengumpulan Kebutuhan
  - a) Wawancara dan Survai: Mengumpulkan informasi dari pengguna utama dan pemangku kepentingan tentang fitur yang diinginkan.
  - b) Analisis Dokumen: Mengkaji materi sejarah yang relevan dan kurikulum Pendidikan.
- c) Spesifikasi Kebutuhan
  - 1) Dokumentasi Kebutuhan: Menyusun daftar kebutuhan fungsional (misalnya, fitur profil pahlawan, kuis interaktif) dan non-fungsional (misalnya, keamanan, kinerja aplikasi [8].

### 2. Desain Sistem

- a) Desain Arsitektur
  - 1) Pemilihan Teknologi: Memilih framework Android yang tepat, basis data, dan API yang akan digunakan.
  - 2) Diagram Arsitektur: Menyusun diagram yang menggambarkan struktur keseluruhan system [9].
- b) Desain Antarmuka Pengguna (UI)
  - 1) *Wireframing*: Membuat sketsa awal antarmuka aplikasi.

- 2) *Prototyping*: Menggunakan alat seperti Figma atau Adobe XD untuk membuat prototipe interaktif [10].
- c) Desain Basis Data
  - 1) Model *Entity Relationship Diagram* (ERD): Merancang struktur basis data untuk menyimpan informasi pahlawan, kuis, dan interaksi pengguna.

### 3. Pengembangan

- a) Implementasi *Front-end*
  - 1) Pengembangan UI: Membuat antarmuka pengguna sesuai dengan desain yang telah disepakati.
  - 2) Integrasi API: Menghubungkan aplikasi dengan API untuk mengambil dan mengirim data
- b) Implementasi *Back-end*
  - 1) Pengembangan Logika Bisnis: Membuat layanan dan logika aplikasi yang mengelola data dan interaksi pengguna.
  - 2) Manajemen Basis Data: Menyusun dan mengelola basis data.
- c) Pengujian Unit
  - 1) Pengujian Modul: Menguji setiap komponen aplikasi secara individual untuk memastikan berfungsi dengan baik [11].

### 4. Pengujian

- a) Pengujian Fungsional
  - 1) Skenario Uji: Menyusun skenario pengujian untuk setiap fungsi aplikasi
  - 2) Uji Coba: Menguji aplikasi berdasarkan skenario yang telah dibuat.
- b) Pengujian Pengguna
  - 1) Uji Coba dengan Pengguna sebenarnya: Melibatkan pengguna utama untuk mencoba aplikasi dan memberikan umpan balik.
  - 2) Perbaikan berdasarkan Umpan Balik: Memperbaiki masalah yang ditemukan selama pengujian pengguna
- c) Pengujian Kinerja
  - 1) *Stress Test*: Menguji aplikasi di bawah beban tinggi untuk memastikan kinerja yang stabil
  - 2) Pengujian Keamanan: Memastikan bahwa aplikasi aman dari ancaman seperti *hacking* atau data *breach* [12].

### 5. Implementasi dan Peluncuran

- a) Persiapan Peluncuran
  - 1) Menyusun dokumentasi Pengguna: Membuat panduan penggunaan aplikasi.
  - 2) Pelatihan: Memberikan pelatihan kepada pengguna utama jika diperlukan
- b) Peluncuran Aplikasi
  - 1) Distribusi: Menyebarkan aplikasi melalui Google Play Store atau kanal distribusi lainnya.
  - 2) Pengumuman: Mengumumkan peluncuran aplikasi melalui media sosial, website resmi, dan media lainnya [13].

### 6. Evaluasi dan Pemeliharaan

- a) Evaluasi Pasca Peluncuran
  - 1) Pengumpulan Umpan Balik: Menggunakan survei, ulasan pengguna, dan analisis data penggunaan untuk mengevaluasi aplikasi.
  - 2) Analisis Data: Mengkaji data untuk menemukan area yang memerlukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut
- b) Pemeliharaan
  - 1) Perbaikan *Bug*: Menangani bug atau masalah yang ditemukan pasca peluncuran.
  - 2) Pembaruan Berkala: Menyediakan update fitur atau konten baru secara berkala untuk menjaga relevansi dan keterlibatan pengguna [14].

### 7. Pengembangan Lanjutan

- a) Rencana Pengembangan Lanjutan
  - 1) Fitur Tambahan : Merencanakan dan mengembangkan fitur baru berdasarkan umpan balik dan kebutuhan pengguna yang berkembang.

- 2) Ekspansi : Mempertimbangkan pengembangan untuk platform lain atau integrasi dengan teknologi baru seperti *Augmented Reality* (AR).
- b) Implementasi dan Pengujian
- 1) Implementasi Fitur Baru : Mengembangkan dan menguji fitur tambahan.
  - 2) Rilis Pembaharuan : Menyediakan update secara berkala dan memastikan kualitasnya melalui pengujian yang ketat

Metode R&D ini memastikan bahwa pengembangan sistem berbasis Android untuk pengenalan pahlawan revolusi dilakukan secara terstruktur dan sistematis, dengan fokus pada kebutuhan pengguna dan kualitas produk akhir [15]. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini adalah [7]:

#### A. Studi pustaka

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara membaca atau mengutip yang berasal dari buku, jurnal, atau tulisan-tulisan lain yang relevan terhadap penelitian. Dari bahan-bahan tersebut diambil teori-teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang ditemukan dalam penelitian [16].

#### B. Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan merupakan bagian penting dari metode *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan sistem berbasis Android untuk pengenalan pahlawan revolusi. Berikut adalah langkah-langkah dan kegiatan yang dilakukan secara detail pada tahap studi lapangan:

##### 1. Perencanaan Studi Lapangan

###### a. Identifikasi Lokasi

- 1) Pemilihan Lokasi Studi : Menentukan lokasi yang relevan seperti museum, monumen pahlawan revolusi, sekolah, dan tempat bersejarah.
- 2) Koordinasi dengan pihak terkait : Menghubungi pihak berwenang di lokasi untuk mendapatkan izin dan dukungan.

###### b. Penyusunan Tim

- 1) Pembentukan Tim Studi Lapangan : Memilih anggota tim yang terdiri dari pengembang, ahli sejarah, dan peneliti.
- 2) Pelatihan Tim : Memberikan pelatihan kepada anggota tim mengenai tujuan, metode pengumpulan data, dan etika penelitian [17].

##### 2. Pengumpulan Data

###### a. Wawancara

- 1) Wawancara dengan ahli Sejarah : Mendapatkan informasi mendalam tentang pahlawan revolusi dari sejarawan dan pakar.
- 2) Wawancara dengan keluarga Pahlawan : Mengumpulkan cerita pribadi dan artefak yang berkaitan dengan pahlawan.
- 3) Wawancara dengan pendidik : Mendapatkan perspektif dari guru sejarah mengenai cara terbaik menyajikan informasi kepada siswa.

###### b. Observasi Langsung

- 1) Kunjungan ke Tempat bersejarah : Mengamati dan mendokumentasikan monumen, patung, dan tempat-tempat penting yang terkait dengan pahlawan revolusi.
- 2) Mengambil Foto dan Vidio ; Mengumpulkan visual yang akan digunakan dalam aplikasi untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada pengguna.

###### c. Pengumpulan Dokumen dan Artefak

- 1) Dokumen Sejarah : Mengumpulkan buku, artikel, dan dokumen arsip yang menceritakan kisah pahlawan revolusi.
- 2) Artefak Bersejarah : Mengambil gambar dan mendokumentasikan artefak seperti surat, medali, dan barang-barang pribadi pahlawan.

###### d. Survei dan Kuesioner

- 1) Survei Pengguna Potensial : Menyebarkan kuesioner kepada siswa, guru, dan masyarakat umum untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan dan preferensi mereka.
- 2) Analisis Kuisisioner : Mengkaji hasil survei untuk mendapatkan wawasan mengenai fitur yang diinginkan dan cara penyajian informasi.

##### 3. Analisis Data

###### a. Pengolahan Data

- 1) Transkripsi Wawancara : Mentranskrip hasil wawancara untuk dianalisis lebih lanjut.

- 2) Analisis Konten : Mengkategorikan dan mengkodekan data berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari hasil wawancara dan observasi.
- b. Validasi Data**
  - 1) Triangulasi Data : Membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratan dan keandalan data.
  - 2) Verifikasi dengan Ahli : Mengkonfirmasi temuan dengan sejarawan atau ahli lainnya untuk memastikan validitas.
- 4. Penyusunan Laporan Studi Lapangan**
  - a. Penyusunan Laporan**
    - 1) Laporan hasil studi : Menyusun laporan yang merangkum temuan dari studi lapangan, termasuk wawancara, observasi, dan analisis data.
    - 2) Rekomendasi : Memberikan rekomendasi berdasarkan temuan untuk pengembangan aplikasi, seperti fitur yang perlu disertakan dan cara penyajian informasi.
  - b. Presentasi Temuan**
    - 1) Presentasi kepada tim penganbang : Menyampaikan hasil studi lapangan kepada tim penganbang dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan pemahaman yang jelas.
    - 2) Diskusi dan Masukan : Mengadakan diskusi untuk menerima masukan dan saran dari tim dan pemangku kepentingan mengenai temuan dan rencana pengembangan.
- 5. Implementasi Hasil Studi Lapangan dalam Pengembangan Aplikasi**
  - a. Integrasi Temuan**
    - 1) Desain Konten Aplikasi : Menggunakan data dan informasi yang diperoleh dari studi lapangan untuk mendesain konten aplikasi.
    - 2) Pengembangan Fitur Interaktif : Mengembangkan fitur interaktif berdasarkan preferensi pengguna yang diidentifikasi selama studi lapangan, seperti kuis sejarah atau tur virtual.
  - b. Uji Coba Awal**
    - 1) Prototipe dan Pengujian awal : Membuat prototipe awal aplikasi dan menguji dengan kelompok kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik awal.
    - 2) Revisi Berdasarkan Umpan Balik : Melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari uji coba awal.

Melalui langkah-langkah ini, studi lapangan memastikan bahwa pengembangan aplikasi berbasis Android untuk pengenalan pahlawan revolusi didasarkan pada data yang akurat dan relevan, serta memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna [18].

### **C Pengamatan (*Observasi*)**

Di museum, monumen pahlawan revolusi, sekolah, dan tempat bersejarah penulis melakukan peninjauan secara langsung kelapangan dengan mengamati pelaksanaan sistem yang sedang berjalan dan mengamati jalannya informasi yang ditinjau dari segi yang dianggap penting. Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* yaitu [18] :

#### **1) Analisa kebutuhan**

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah mencari dan menentukan tentang berbagai masalah yang di hadapi dalam membuat program meliputi batasan masalah, perumusan masalah hingga tentang studi pustaka. Di dalam perumusan masalah yang membahas bagaimana merancang desain aplikasi dan bagaimana mengimplementasikannya. Batasan masalah yang telah ditetapkan adalah aplikasi ini hanya memuat informasi mengenai pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia.

#### **2) Perancangan sistem**

Dalam merancang sistem, *storyboard* menggambarkan suatu sistem secara global, termasuk input ke sistem, proses yang terjadi serta *outputnya*.

#### **3) Desain aplikasi**

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur data, karakteristik antarmuka, dan tampilan layar dari sistem yang akan dirancang agar menarik dan juga mudah digunakan.

#### **4) Pengkodean dan pengujian sistem**

Sebelum sistem dijalankan maka harus melaksanakan pembuatan perancangan aplikasi pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia berbasis android dengan perintah kode program. Setelah proses pengkodean

selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dirancang untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan desain yang dilakukan sebelumnya [9].

### 5) Implementasi dan evaluasi sistem

Implementasi dan evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah semua sistem berjalan dengan baik, dan apakah ada kesalahan pada sistem. Implementasi atau pengujian amat penting dilakukan untuk menjadi peninjauan akhir terhadap spesifikasi, desain serta pengkodean. Proses evaluasi dilakukan melalui *testing* aplikasi untuk mengecek jika terdapat *error* yang biasa menghentikan program secara tiba-tiba ataupun terdapat fungsi-fungsi yang tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah ditentukan [10].

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil perbandingan dari penelitian Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android dengan penelitian lain yaitu :

### 1. Tujuan Penelitian

#### a. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android

- a) Tujuan Utama : Mengembangkan aplikasi Android yang bertujuan untuk mengenalkan pahlawan revolusi kepada masyarakat, terutama generasi muda, melalui fitur interaktif dan informatif.
- b) Sasaran Pengguna : Siswa, guru, penggemar sejarah, dan masyarakat umum.

#### b. Penelitian Lain:

- a) Tujuan Utama : Mengembangkan aplikasi Android untuk mendukung pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran seperti matematika, sains, atau bahasa.
- b) Sasaran : Siswa dan guru.

### 2. Metodologi Penelitian

#### Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android

- a. Studi Lapangan :
  - a) Wawancara : Dengan ahli sejarah, keluarga pahlawan, dan pendidik.
  - b) Observasi Lapangan : Di lokasi bersejarah seperti museum dan monumen.
  - c) Pengumpulan Dokumen dan Artefak : Dokumen sejarah, artefak pribadi pahlawan.
  - d) Survei dan Kuesioner : Mengumpulkan data dari pengguna potensial.
- b. Studi literatur:
  - a) Penelitian Teori Pendidikan : Literatur tentang teori pembelajaran modern.
  - b) Pengumpulan Data : Fokus grup dan wawancara dengan guru serta siswa.

### 3. Hasil Penelitian

#### a. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android

- a) Hasil Utama : Aplikasi dengan fitur seperti profil pahlawan, kuis interaktif, dan tur virtual tempat bersejarah.
- b) Umpan Balik Pengguna : Apresiasi terhadap fitur interaktif dan keterlibatan dalam mempelajari sejarah.
- c) Kendala yang di temukan : Keterbatasan akses ke beberapa dokumen dan artefak.

#### b. Penelitian Lain

- a) Hasil Utama : Aplikasi dengan fitur pembelajaran adaptif, kuis, dan penilaian otomatis.
- b) Umpan Balik : Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c) Kendala yang ditemukan : Integrasi dengan kurikulum dan masalah teknis.

### 4. Implikasi Penelitian

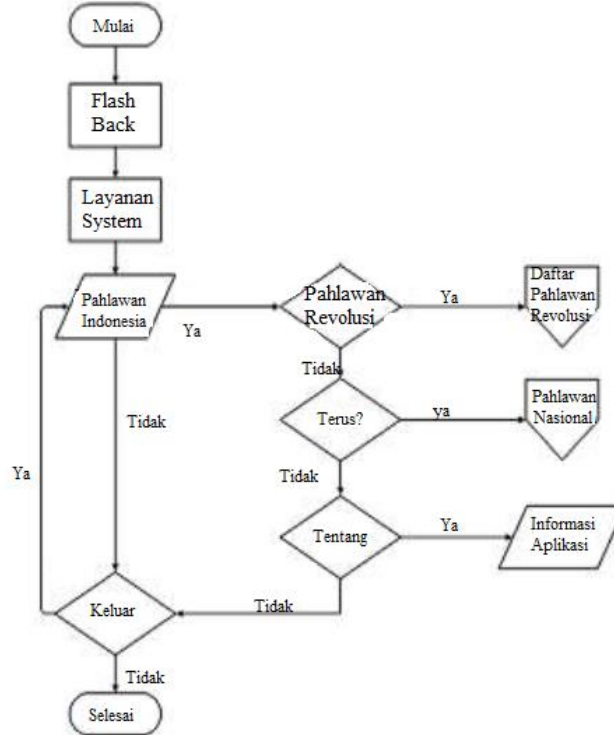
#### a. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android

- a) Pendidikan Sejarah : Meningkatkan minat dan pengetahuan generasi muda tentang pahlawan revolusi.
- b) Pendidikan Formal dan Informal : Digunakan sebagai alat bantu di sekolah dan sumber pembelajaran mandiri.
- c) Pelestarian Sejarah : Dokumentasi dan penyebaran informasi sejarah yang kurang dikenal.

#### b. Penelitian Lain

- a) Peningkatan kualitas pembelajaran : Mendukung metode pembelajaran modern dan meningkatkan keterlibatan siswa.

b) Akses Pendidikan : Mempermudah akses materi pendidikan terutama di daerah terpencil. Pada saat merancang aplikasi pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia berbasis android menggunakan flowchart untuk menggambarkan proses-proses sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses ke proses lainnya dan menyederhanakan rangkaian proses [11] atau prosedur untuk memudahkan pemahaman pengguna terhadap informasi tersebut, seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Flow Chart Diagram Menu Utama

Pada bagian menu utama dari aplikasi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Menu Utama

Pada Gambar 3. Berisi Menu diskripsi Pahlawan Revolusi



Gambar 3. Menu Diskripsi Pahlawan Revolusi



Gambar 4. Menu Diskripsi Lengkap 7 Pahlawan Revolusi Indonesia



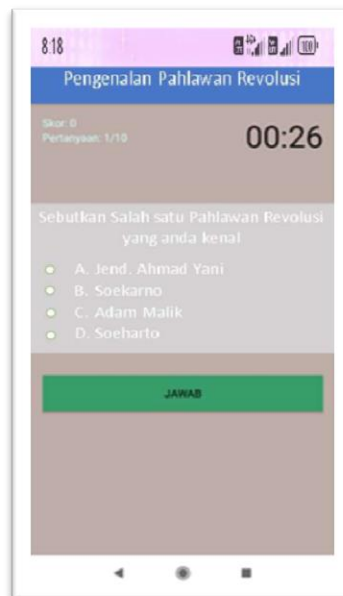
Gambar 4. Menu Diskripsi Lengkap 7 Pahlawan Revolusi Indonesia

Selanjutnya pada gambar 5. Di sajikan menu tampilan kuis bagi pemakai aplikasi yang dapat dilihat :



Gambar 5. Menu Kuis tentang Pahlawan Revolusi

Fasilitas menu lain yang ditampilkan adalah soal latihan tentang pengenalan pahlawan revolusi Indonesia, yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Menu soal latihan tentang pengenalan pahlawan revolusi Indonesia

## 4. Kesimpulan

### 4.1. Simpulan

Berdasarkan uraian dan analisis pada Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Aplikasi ini bertujuan mengenalkan Pahlawan Revolusi Indonesia pada masyarakat.

2. User Interface yang dikemas menarik sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami oleh pengguna.
3. Kemudahan akses dalam mengenal Pahlawan Revolusi Indonesia dengan menggunakan platform Android..
4. Aplikasi ini dapat digunakan oleh anak-anak, remaja dan dewasa.

#### 4.2. Saran

Dalam proses pembuatan pada program ini disadari oleh penulis masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan, karena itu penulis ingin memberikan beberapa saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dalam basis dan bidang yang sama agar menjadi bahan pertimbangan, diantaranya :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan informasi-informasi yang belum terdapat pada aplikasi ini.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan backsound musik yang menarik pada menu kuis.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan suara yang menyebutkan nama Pahlawan.

#### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Jurnal JITU Universitas Boyolali yang telah bersedia menerima dan mempublish artikel kami yang berjudul: **Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia berbasis Android.**

#### Daftar Pustaka

- [1]. Sutrisno, Alfarisa.. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 10 & Website 2 Apk Builder. Jurnal Fisika Papua, 2023
- [2]. Ayu,Wijaya. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. Jurnal Fisika Papua (2023)
- [3]. *Asani*. Tinjauan Pustaka Sistematis Efektivitas Media Pembelajaran Ipa Asani. Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdjurnal Fisika Papua (2023).
- [4]. *Ismawan F.* Implementasi Konsep No Programming Dalam Membangun Perangkat Lunak Email Berbasis Android. Jurnal Fisika Papua (2023).
- [5]. *Firmansyah I., Rahayu S., Cahyana R.*, Pengembangan Aplikasi Katalog Produk Usaha Kecil Menengah Berbasis Android. Jurnal Fisika Papua (2023).
- [6]. *Basri, Asani, at all.* Monitoring Kehadiran Dan Perilaku Peserta Didik Dengan Sistem Integrasi Presensi Dan Buku Penghubung Berbasis Android. Jurnal Fisika Papua (2023).
- [7]. Risma, Evi., Analisis Penggunaan Media Belajar Pendidikan Kesehatan Reproduksi Berbasis Aplikasi Android dan Website: Systematic Review, Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI) (2023).
- [8]. *Pasaribu.* Kelayakan E-Modul Fisika Berbantuan Flippingbook Berbasis Website Dan Aplikasi Android Materi Usaha dan Energi. Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI) (2023)
- [9]. *Al Imron, Santoso, Lutfi.* Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Karyawan berbasis Client Server Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI) (2023)
- [10] *Fadilan, Ikhwan, Alda.* Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan Berbasis Android Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI) (2023)
- [11]. *Mulyana, Indriani.* Rancang Bangun Aplikasi Pesona Garut Berbasis Mobile di PT. Singgung ITU. Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (2023).

- 
- [12]. Raihan, Bakti, Budiman, at All. Pengembangan Purwarupa Sistem Monitoring dan Proteksi Logam Menggunakan Metode Sacrificial Anode Cathodic Protection Berbasis Internet of Things (IoT). *Jurnal Teknologi* (2023).
- [13]. Kesalahan, Wibowo. Penerapan REST API Untuk Aplikasi Reservasi Dokter Praktik Berbasis Android (Studi Kasus: Klinik dr. Candra Safitri). *Jurnal Teknika* (2023).
- [14]. Rorimpandey, Kalitouw, Rantung. Aplikasi Yunit Laundry Menggunakan Framework Scrum. *Jurnal Teknika* (2023).
- [15]. Brown, D. J., & O'Hara, S. (2020). Conducting field research in historical settings. *Journal of Historical Research Methods*, 35(2), 45-59.
- [16]. Lopez, G., & Smith, R. (2019). Digital history and mobile applications: Engaging youth with the past. *History Education Review*, 28(1), 75-89.
- [17]. Davis, N., & Elliott, M. (2019). Mobile educational applications and student performance. *Educational Technology research Journal*, 37(2), 98-115.
- [18]. Rodriguez, L., & Martinez, S. (2020). Mobile technology for preserving historical heritage. *Heritage Studies Journal*, 15(3), 210-225.