

# **RANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA**

**Harry Mardianto**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

e-mail : [harry.mardianto@gmail.com](mailto:harry.mardianto@gmail.com)

**ABSTRAK** : Peran para pahlawan tidak bisa terlepas dari sejarah berdirinya Negara Indonesia. Dengan gagah berani mengorbankan jiwa dan raga membela kemerdekaan bangsa ini. Dari mulai sebelum kemerdekaan saat masih berupa kerajaan sampai dengan sesudah kemerdekaan dimana seluruh rakyat Indonesia bersatu melawan penjajahan. Akan tetapi sekarang banyak bangsa ini yang sudah melupakan jasa para pahlawan. Lupa akan sejarah perjuangan pahlawannya sendiri. Itupun diperparah dengan kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui sejarah dengan cara membaca buku. Masyarakat merasa malas untuk membuka buku atau pergi ke museum untuk mengetahui dan mempelajari sejarah. Namun dengan menggunakan teknologi mempelajari sesuatu akan terasa mudah, begitu juga dengan mempelajari sejarah. Salah satunya ialah teknologi multimedia. Dengan multimedia penyampaian materi akan menarik dan mudah. Untuk itulah aplikasi ini dibuat. Aplikasi dibuat menggunakan peta sebagai media informasi untuk mengenalkan masyarakat tentang sejarah pahlawan. Dengan menggunakan teknologi multimedia, masyarakat diharapkan akan tertarik untuk belajar sejarah para pahlawan karena dibuat dengan mempermudah masyarakat untuk mengetahui sejarah perjuangan para pahlawan.

**Kata kunci** : multimedia, media, sejarah, pahlawan

**ABSTRACT** : *The role of the hero can not be separated from the history of the State of Indonesia . Bravely sacrificed body and soul to defend the independence of this nation . Of start before independence while still a kingdom until after independence in which the Indonesian people united against the occupation . But now much of this nation which has forgotten the heroes of services . Forget the history of the struggle of the hero himself . Even then compounded by the lack of public interest to know the history by reading books . People feel lazy to open a book or go to a museum to find out and learn the history . However, by using technology to learn something will feel easy , as well as learn the history . One of them is multimedia technology . With the delivery of multimedia content will be interesting and easy . For that application is made . Applications created using the map as a medium to introduce the public information about the history of heroes . By using multimedia technology , people are expected to be interested in learning the history of the heroes as they are made with the easier for people to know the history of the struggle of the hero .*

**Keywords** : multimedia , media , history , heroes

## 1. PENDAHULUAN

Peran sejarah dalam bangsa Indonesia tidak terlepas dari pelaku sejarah itu sendiri yaitu para pahlawan. Adapun jasa pahlawan itu sendiri begitu terasa sampai saat ini. Dengan gagah berani memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajahan.

Pentingnya mempelajari sejarah para pahlawan itu adalah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan rasa bangga terhadap negara. Selain itu juga untuk menghargai atas jasa-jasa para pahlawan dan menunjukkan jati diri sebagai warga negara yang cinta tanah air.

Tapi masyarakat merasa enggan mempelajari sejarah pahlawan karena harus mencari referensi buku yang kadang sulit menemukan topik yang kita inginkan seperti untuk datang ke perpustakaan maupun museum. Apalagi sampai sekarang pemerintah sudah menetapkan sebanyak 156 pahlawan nasional dan akan terus bertambah. Masyarakat merasa menyita waktu hanya untuk sekedar pergi ke perpustakaan, ditambah rendahnya kepedulian masyarakat untuk mengetahui sejarah pahlawan nasional. Masyarakat menginginkan informasi yang lebih simpel tanpa banyak menyita waktu.

Multimedia dapat menyampaikan informasi menjadi lebih menarik dari pada informasi konvensional berupa teks dengan menampilkan animasi, baik audio maupun visual. Dalam hal ini pengetahuan akan informasi sejarah menjadi lebih menarik dari pada membaca buku yang kadang sulit

untuk menemukan topik sejarah ingin kita cari.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis memilih judul: "Rancangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Multimedia". Adanya penelitian ini diharapkan dapat diketahui tingkat keberhasilan Universitas Dian Nuswantoro dalam mendidik para lulusannya untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang relevan.

## 2. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah dengan menggunakan model proses pengembangan perangkat lunak *Prototyping*. *Prototyping* (prototipe) merupakan proses pembuatan model dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang akan didapat.

Alasan saya menggunakan model prototipe karena prototipe mempunyai beberapa keunggulan. Adapun keunggulan dan dari *Prototyping* adalah:

- Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan *user*.
- Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan *user*.
- *User* berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Penelitian ini mengikuti tahapan kerangka kerja pengembangan sistem *Prototyping*, yaitu:

#### 1. Identifikasi kebutuhan

Pada tahap ini penulis mencari permasalahan dan mencari solusi yang sekiranya dapat mengatasi masalah yang ada. Selanjutnya mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

#### 2. Mengembangkan Prototipe

Tahap mengembangkan prototipe ini dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* atau pemakai, serta menentukan apakah prototipe dapat diterima oleh *user* atau tidak.

#### 3. Evaluasi Prototipe

Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah prototipe yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak maka prototipe akan direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

#### 4. Mengkodekan sistem

Pada tahap ini dimana pengembang akan membuat aplikasi perangkat lunak *Prototyping*. Termasuk dalam tahap ini pengujian dan penyempurnaan aplikasi.

#### 5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak dengan menggunakan *Black Box*.

#### 6. Evaluasi sistem

Pada tahap ini *user* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya langkah 7 dilakukan, jika tidak maka akan direvisi dengan mengulang langkah 4, dan 5.

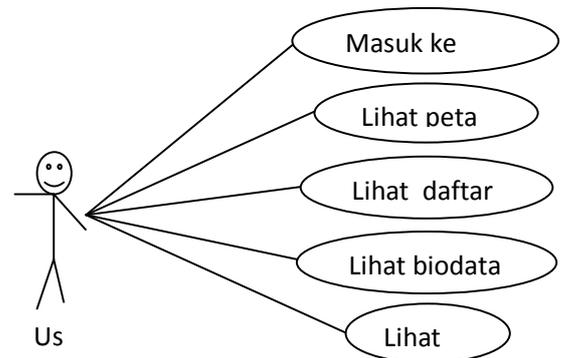
#### 7. Implementasi

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

### 3. PERANCANGAN SISTEM

Analisa terlebih dahulu mengidentifikasi orang atau perangkat yang akan menggunakan sistem. Orang atau perangkat ini disebut aktor, aktor merepresentasikan peran dari orang atau perangkat saat sistem beroperasi. Aktor dalam aplikasi ini disebut *user*. *User* yang menggunakan aplikasi ini adalah semua orang yang bisa menggunakan komputer dan menjalankan aplikasi media pembelajaran ini.

#### 3.1 Use Case

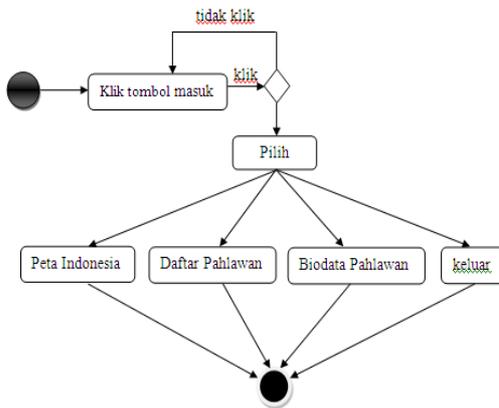


Pada use case ini menjelaskan tentang apa saja yang bisa dilakukan user / aktor pada umumnya. Jadi user / actor dapat melakukan tindakan masuk ke halaman depan, lihat halaman depan, lihat halaman alfabet, lihat halaman angka, lihat halaman mengeja 1, lihat halaman mengeja 2, lihat halaman video, lihat keluar.

### 3.2 Activity Diagram

Aliran skenario global bagaimana interaksi actor dengan program, kemudian yang di gambarkan seperti gambar 4.2 seperti berikut :

1. Pertama actor mengklik tombol masuk kemudian masuk ke menu. Jika tidak mengklik maka akan selalu mengulang –ngulang di situ saja.
2. Kemudian actor memilih menu yang di ingin kan
3. Jika ingin keluar maka actor memilih tombol menu keluar.



### 3.3 Implementasi

#### Menu Antarmuka



Masuk

Mengganti Warna

#### Halaman Peta Indonesia



#### Halaman Daftar Pahlawan



#### Halaman Biodata Pahlawan



## Menu Keluar



## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Aplikasi ini dibuat dengan tampilan yang mudah untuk digunakan, sehingga tidak menyulitkan bagi user yang sudah terbiasa ataupun yang belum terbiasa dengan aplikasi ini.
- Tampilan aplikasi ini masih kurang menarik, sehingga masih perlu perbaikan pada tampilan aplikasi.
- Secara keseluruhan aplikasi ini membantu user dalam mempelajari tentang sejarah para pahlawan.
- Belum bisa mengategorikan jenis-jenis pahlawan.
- Belum dapat meningkatkan nilai kecintaan serta minat masyarakat untuk mempelajari dan mengetahui sejarah Pahlawan Nasional.
- Belum tersedianya menu pencarian pada aplikasi ini.

### 2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat

digunakan untuk mengembangkan perangkat ajar ini di masa yang akan datang adalah sebagai berikut :

- Diharapkan untuk memperluas materi yang disajikan pada aplikasi ini.
- Memperkaya materi pembahasan untuk membantu user dalam pemahamannya terhadap materi yang disampaikan.
- Menambah sistem update online sehingga materi selalu up to date.
- Memberikan tampilan yang menarik agar user lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hofstetter, Fred T.(2001). Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill, Inc.,USA.
- [2]. <http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/> [7 mei 2013]
- [3]. Rahimsyah,MB, Mengenal Pahlawan Indonesia, Pustaka Agung Harapan Surabaya.
- [4]. Pressman, R.S.(2001). Software Engineering A Practitioner's Approach, fifth edition. McGraw-Hill Companies, Singapore.
- [5]. Whitten, Bentley, & Dittman (2004), Software Engineering A Practitioner's Approach, fifth edition. McGraw-Hill Companies, Singapore.

- [6]. Shneiderman, Ben (2010).  
Designing the User Interface:  
Strategies for Effective  
Human-Computer Interaction.  
5th Edition. Addison Wesley.
- [7]. Moock, Colin (2001).  
ActionScript: the definitive  
guide. O'Reilly
- [8]. Kadir, Abdul (2008), Dasar  
Perancangan Dan  
Implementasi. Yogyakarta  
Andi Publisher  
Nugroho Bunafit, Fauji Mahar  
(2008). Aneka Animasi  
Dengan Adobe FLASH CS3,  
Yogyakarta.