

**MEDIA PEMBELAJARAN BINA DIRI PADA ANAK
TUNAGRAHITA DI SDLB NEGERI BEKASI JAYA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Oleh :
KIKY MELATI
201410225050**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Media Pembelajaran Bina Diri Pada Anak
Tunagrahita di SDLB Negeri Bekasi Jaya
Berbasis Android

Nama Mahasiswa : Kiky Melati

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225050

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik


Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2018

Bekasi, 27 Juli 2018

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II


Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0013077002


Joni Warta, M.Si.

NIDN 0317066202

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Media Pembelajaran Bina Diri Pada Anak
Tunagrahita di SDLB Negeri Bekasi Jaya
Berbasis Android
Nama Mahasiswa : Kiky Melati
Nomor Pokok Mahasiswa : 201410225050
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2018

Bekasi, 27 Juli 2018

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : M. Khaerudin, Ir, M.Kom.

NIDN 0413066604

Penguji I : M. Khaerudin, Ir, M.Kom.

NIDN 0413066604

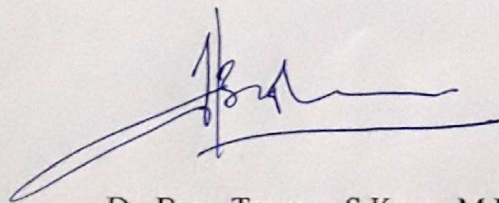
Penguji II : Andy Achmad, S.T., S.Sos., M.TI.

NIDN 0317057204

MENGETAHUI,

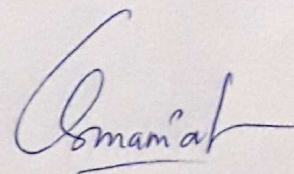
Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Dekan
Fakultas Teknik



Dr. Bayu Tenoyo, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0307077206



Ismaniah, S.Si., M.M.

NIDN 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul

Media Pembelajaran Bina Diri Pada Anak Tunagrahita di SDLB Negeri Bekasi Jaya Berbasis Android

ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 27 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



201410225050

ABSTRAK

Kiky Melati. 201410225050. Media Pembelajaran Bina Diri Pada Anak Tunagrahita di SDLB Negeri Bekasi Jaya Berbasis Android.

Bina Diri merupakan mata pelajaran khusus yang ada di Sekolah Luar Biasa (SLB). Namun hingga saat ini mata pelajaran Bina Diri belum memanfaatkan teknologi *smartphone*, dengan dibutuhkannya inovasi baru agar anak tunagrahita tertarik untuk melakukan kegiatan bina diri yaitu dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis *Android* agar dapat memudahkan anak didik, guru, maupun orangtua dalam membantu proses belajar anak didik yang lebih fleksibel dalam penggunaannya karena mudah didapat dan diunduh di *playstore*. Oleh karena itu dibangunlah aplikasi pembelajaran berbasis *android* agar dapat lebih memudahkan para guru dan orangtua.

Dalam proses pembuatan aplikasi ini *software* yang digunakan adalah *Android Studio* yang menggunakan bahasa pemrograman *Java*, serta untuk design tampilan aplikasi menggunakan *software* *Adobe Premiere Pro* dan *Coreldraw*. Dan untuk metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Model *Rapid Application Development* (RAD). Untuk pengujian aplikasi yang dilakukan menggunakan *Blackbox*. Hasil dari penelitian ini adalah menjadikan proses belajar-mengajar Anak didik lebih mudah dan menarik.

Kata Kunci : Aplikasi Pembelajaran *Android*, Bina Diri, Tunagrahita, *Android Studio*, *Adobe Premiere Pro*, *Coreldraw*, *Rapid Application Development* (RAD).

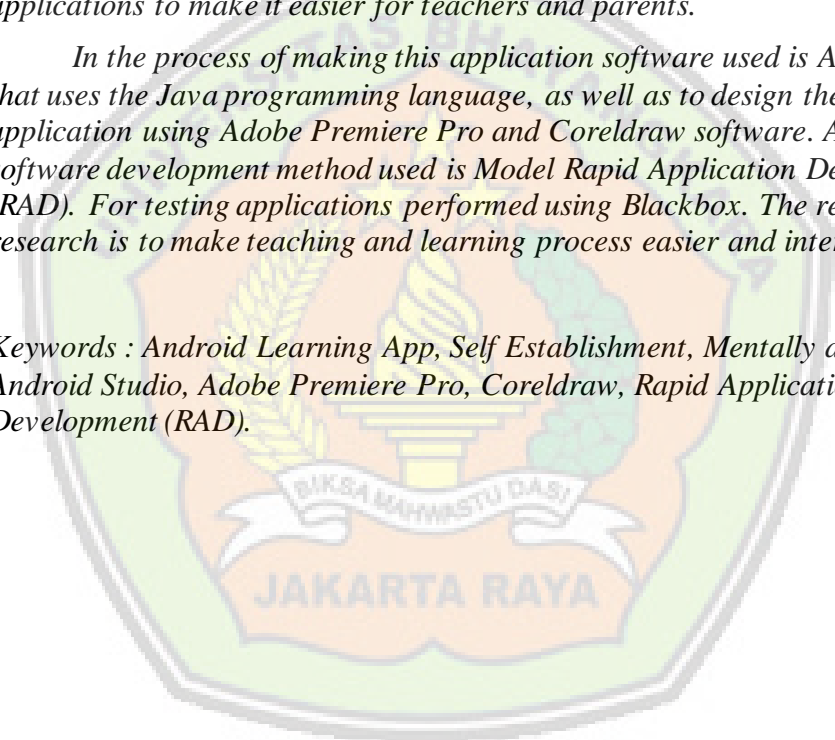
ABSTRACT

Kiky Melati. 201410225050. Learning Media Self-Esteem In Children Tunagrahita in SDLB Negeri Bekasi Jaya Based Android.

Self Development is a special subject that is in Special School (SLB). But until now the subject of Self Development has not utilized smartphone technology, with the need for new innovations for children tunagrahita interested to conduct self-development activities is by using Android-based smartphone technology in order to facilitate students, teachers, and parents in helping students learn more flexible in its use because it is easy to get and downloaded in playstore. Therefore, it was built an android-based learning applications to make it easier for teachers and parents.

In the process of making this application software used is Android Studio that uses the Java programming language, as well as to design the look of the application using Adobe Premiere Pro and Coreldraw software. And for software development method used is Model Rapid Application Development (RAD). For testing applications performed using Blackbox. The result of this research is to make teaching and learning process easier and interesting.

Keywords : Android Learning App, Self Establishment, Mentally disabled, Android Studio, Adobe Premiere Pro, Coreldraw, Rapid Application Development (RAD).



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda dibawah ini :

Nama : Kiky Melati
Npm : 201410225050
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi / ~~Tesis~~ / ~~Karya Ilmiah~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas Skripsi saya yang berjudul :

**MEDIA PEMBELAJARAN BINA DIRI PADA ANAK TUNAGRAHITA DI
SDLB NEGERI BEKASI JAYA BERBASIS ANDROID**

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak yang bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam skripsi ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 27 Juli 2018

Yang menyatakan,



Kiky Melati

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur Penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Media Pembelajaran Bina Diri Pada Anak Tunagrahita di SDLB Negeri Bekasi Jaya Berbasis Android”. Skripsi ini disusun dalam rangka tugas akhir program Sarjana Strata Satu (S1) Pada Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

sehingga Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar S1 Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Drs. H. Bambang Karsono, SH, MM. Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Ismaniah, S.Si, M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Dr. Bayu Tenoyo, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing I atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan kepada Penulis.
5. Bapak Joni Warta, M.Si. Selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan materi dan arahan tentang penulisan skripsi ini.
6. Segenap Dosen pengajar Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh guru dan staff di SLB Negeri Bekasi Jaya yang sudah membantu dan membimbing penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.

8. Kedua Orangtua Tercinta, Bapak Sukanto, S.H. Dan Ibu Suherni. Serta Kedua Adik Tersayang Jody Tama dan Dahan Sekar Putria yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, semangat, dan doa yang tulus.
9. Sahabat-sahabat Pristin yang selalu memberikan motivasi bagi penulis dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Ahmad Anjar, Ruky Setiawan, Obie Jagad Prakoso dan Andin Ariesta yang selalu memberikan dukungan dan memberikan inspirasi kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Keluarga besar Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya teman-teman seperjuangan Teknik Informatika atas dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca. Atas segala bantuan, bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan kepada penulis, penulis ucapakan terimakasih banyak semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin Yaa Rabbal Alamiin.

Bekasi, 27 Juli 2018



Kiky Melati

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	5
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Metode Perancangan Sistem.....	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Aplikasi.....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.3 Bina Diri.....	10
2.3.1 Tujuan Bina Diri.....	10
2.3.2 Program Bina Diri.....	10
2.4 Tunagrahita.....	11
2.5 Android.....	12
2.5.1 Versi Android.....	12
2.6 Software Pendukung.....	13
2.6.1 Android Studio.....	13
2.6.2 Java Development Kit (JDK).....	13
2.6.3 Software Development Kit (SDK).....	13
2.6.4 Android Development Tools (ADT).....	13
2.6.5 Adobe Premiere Pro.....	14
2.6.6 Coreldraw.....	14
2.6.7 Database.....	14
2.6.8 Firebase.....	14
2.6.9 Star UML.....	15
2.7 Metode Perancangan.....	16
2.7.1 Rapid Application Development (RAD).....	16
2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan RAD.....	17

2.8 Unified Modeling Language (UML).....	18
2.8.1 Usecase Diagram.....	19
2.8.2 Activity Diagram.....	22
2.8.3 Sequence Diagram.....	23
2.8.4 Class Diagram.....	26
2.9 Pengujian Black Box.....	27
2.10 Pengertian Metode Pengumpulan Data.....	28
BAB III METODELOGI PENELITIAN	30
3.1 Objek Penelitian.....	30
3.1.1 Profil SDLB Negeri Bekasi Jaya	31
3.1.2 Denah Lokasi SDLB Negeri Bekasi Jaya	31
3.1.3 Visi dan Misi SDLB Negeri Bekasi Jaya.....	32
3.1.4 Tujuan SDLB Negeri Bekasi Jaya	32
3.1.5 Struktur Organisasi SDLB Negeri Bekasi Jaya	33
3.2 Kerangka Penelitian.....	33
3.2.1 Diagram Alur Penelitian	34
3.3 Analisis Sistem Berjalan.....	35
3.4 Permasalahan	36
3.5 Analisis Usulan Sistem.....	37
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.7 Metode Penelitian	39
3.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	39
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI	42

4.1 Perancangan.....	42
4.2 Tahap Perancangan Syarat-Syarat.....	42
4.3 Fase Perancangan Proses	42
4.3.1 Usecase Diagram.....	43
4.3.2 Activity Diagram.....	45
4.3.2.1 Activity Diagram Halaman Utama.....	45
4.3.2.2 Activity Diagram Menu Merawat Diri.....	46
4.3.2.3 Activity Diagram Menu Mengurus Diri.....	47
4.3.2.4 Activity Diagram Menu Dasar-Dasar Pengertian.....	48
4.3.2.5 Activity Diagram Menu Bantuan	48
4.3.2.6 Activity Diagram Tentang Aplikasi.....	49
4.3.3 Sequence Diagram.....	50
4.3.3.1 Sequence Diagram Halaman Utama.....	50
4.3.3.2 Sequence Diagram Menu Merawat Diri.....	51
4.3.3.3 Sequence Diagram Menu Mengurus Diri.....	52
4.3.3.4 Sequence Diagram Menu Dasar-Dasar Pengertian.....	53
4.3.3.5 Sequence Diagram Menu Bantuan.....	54
4.3.3.6 Sequence Diagram Tentang Aplikasi.....	55
4.3.4 Class Diagram.....	55
4.4 Fase Perancangan Antarmuka.....	56
4.4.1 Perancangan Antarmuka Splashscreen	56
4.4.2 Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	56
4.4.3 Perancangan Antarmuka Menu Merawat Diri.....	57

4.4.4 Perancangan Antarmuka Merawat Diri Makan Menggunakan Sendok dan Garpu.....	58
4.4.5 Perancangan Antarmuka Merawat Diri Minum Menggunakan Gelas	58
4.4.6 Perancangan Antarmuka Menu Mengurus Diri.....	59
4.4.7 Perancangan Antarmuka Mengurus Diri Memakai Kemeja	60
4.4.8 Perancangan Antarmuka Mengurus diri Memakai Sepatu Bertali..	60
4.4.9 Perancangan Antarmuka Dasar-Dasar Pengertian	61
4.4.10 Perancangan Antarmuka Menu Bantuan.....	62
4.4.11 Perancangan Antarmuka Menu Bantuan Merawat Diri.....	62
4.4.12 Perancangan Antarmuka Tentang Aplikasi.....	63
4.5 Fase Pembentukan Aplikasi.....	63
4.6 Fase Pengujian	64
4.7 Implementasi Antarmuka.....	64
4.7.1 Implementasi Antarmuka Splashscreen.....	64
4.7.2 Implementasi Antarmuka Halaman Utama	65
4.7.3 Implementasi Antarmuka Menu Merawat Diri.....	65
4.7.4 Implementasi Antarmuka Merawat Diri Makan Menggunakan Sendok dan Garpu	66
4.7.5 Implementasi Antarmuka Merawat Diri Minum Menggunakan Gelas	67
4.7.6 Implementasi Antarmuka Menu Mengurus Diri.....	67
4.7.7 Implementasi Antarmuka Mengurus Diri Memakai Kemeja	68
4.7.8 Implementasi Antarmuka Mengurus Diri Memakai Sepatu Bertali	69

4.7.9 Implementasi Antarmuka Dasar-Dasar Pengertian.....	69
4.7.10 Implementasi Antarmuka Menu Bantuan.....	70
4.7.11 Implementasi Antarmuka Menu Bantuan Merawat Diri.....	71
4.7.12 Implementasi Antarmuka Tentang Aplikasi.....	71
4.8 Pengujian.....	72
4.8.1 Rencana Pengujian.....	72
4.8.2 Hasil Pengujian.....	73
4.8.3 Jadwal Implementasi.....	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Anak Didik SDLB Negeri Bekasi Jaya Tahun Ajaran 2017-2018..2	
Tabel 2.1 Versi Star UML.....	15
Tabel 2.2 Simbol-simbol Usecase Diagram.....	19
Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram.....	22
Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence Diagram.....	24
Tabel 2.5 Simbol-simbol Class Diagram.....	26
Tabel 2.6 Kategori Skala Guttman.....	29
Tabel 3.1 Tabel Kuisisioner.....	40
Tabel 4.1 Deskripsi Aktor.....	44
Tabel 4.2 Deskripsi Usecase.....	44
Tabel 4.3 Rencana Pengujian.....	72
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Black Box Aplikasi Ayo Bina Diri.....	73
Tabel 4.5 Jadwal Implementasi.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Android Lolipop.....	12
Gambar 2.2 Ilustrasi Model RAD.....	17
Gambar 3.1 Denah Lokasi SDLB Negeri Bekasi Jaya.....	31
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SDLB Negeri Bekasi Jaya.....	33
Gambar 3.3 Metode Pengumpulan Data	34
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	36
Gambar 3.5 Activity Diagram yang Diusulkan.....	38
Gambar 4.1 Usecase Aplikasi Media Pembelajaran Bina Diri.....	43
Gambar 4.2 Activity Diagram Halaman Utama	45
Gambar 4.3 Activity Diagram Menu Merawat Diri.....	46
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu Mengurus Diri.....	47
Gambar 4.5 Activity Diagram Menu Dasar-Dasar Pengertian.....	48
Gambar 4.6 Activity Diagram Menu Bantuan	48
Gambar 4.7 Activity Diagram Tentang Aplikasi.....	49
Gambar 4.8 Sequence Diagram Halaman Utama	50
Gambar 4.9 Sequence Diagram Menu Merawat Diri.....	51
Gambar 4.10 Sequence Diagram Menu Mengurus Diri.....	52
Gambar 4.11 Sequence Diagram Menu Dasar-Dasar Pengertian	53
Gambar 4.12 Sequence Diagram Menu Bantuan.....	54
Gambar 4.13 Sequence Diagram Tentang Aplikasi.....	55
Gambar 4.14 Class Diagram Aplikasi Ayo Bina Diri.....	55
Gambar 4.15 Perancangan Antarmuka Splashscreen.....	56

Gambar 4.16 Perancangan Antarmuka Halaman Utama	56
Gambar 4.17 Perancangan Antarmuka Menu Merawat Diri	57
Gambar 4.18 Perancangan Antarmuka “Makan Menggunakan Sendok”	58
Gambar 4.19 Perancangan Antarmuka “Minum Menggunakan Gelas”	58
Gambar 4.20 Perancangan Antarmuka Menu Mengurus Diri	59
Gambar 4.21 Perancangan Antarmuka “Memakai Kemeja”	60
Gambar 4.22 Perancangan Antarmuka “Memakai Sepatu Bertali”	60
Gambar 4.23 Perancangan Antarmuka Dasar-Dasar Pengertian.....	61
Gambar 4.24 Perancangan Antarmuka Menu Bantuan.....	62
Gambar 4.25 Perancangan Antarmuka Menu Bantuan Merawat Diri.....	62
Gambar 4.26 Perancangan Antarmuka Tentang Aplikasi.....	63
Gambar 4.27 Implementasi Antarmuka Splashscreen	64
Gambar 4.28 Implementasi Antarmuka Halaman Utama.....	65
Gambar 4.29 Implementasi Antarmuka Menu Merawat Diri.....	65
Gambar 4.30 Implementasi Antarmuka “Makan Menggunakan Sendok”	66
Gambar 4.31 Implementasi Antarmuka “Minum Menggunakan Gelas”	67
Gambar 4.32 Implementasi Antarmuka Menu Mengurus Diri.....	67
Gambar 4.33 Implementasi Antarmuka “Memakai Kemeja”	68
Gambar 4.34 Implementasi Antarmuka “Memakai Sepatu Bertali”	69
Gambar 4.35 Implementasi Antarmuka Dasar-Dasar Pengertian	69
Gambar 4.36 Implementasi Antarmuka Menu Bantuan.....	70
Gambar 4.37 Implementasi Antarmuka Menu Bantuan Merawat Diri.....	71
Gambar 4.38 Implementasi Antarmuka Tentang Aplikasi.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 : Surat Permohonan Riset
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Sedang Melaksanakan riset
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Riset
- Lampiran 6 : Data Kuisisioner

