

# Turnitin Originality Report

Processed on: 24-Feb-2022 09:23 WIB  
ID: 1769572193  
Word Count: 4372  
Submitted: 1

Similarity Index	Similarity by Source
25%	Internet Sources: 24% Publications: 9% Student Papers: 15%

Cek Plagiarisme  
Skripsi\_Final"APLIKASI  
PEMBELAJARAN PENGENALAN  
SEJARAH KERAJAAN- KERAJAAN DI  
NUSANTARA UNTUK ANAK SD " By  
Arif Fernanda 2017.02738.11.0909

2% match (Internet from 11-Jan-2022) <a href="http://repository.unjaya.ac.id/4106/7/Bab%20IV.pdf">http://repository.unjaya.ac.id/4106/7/Bab%20IV.pdf</a>
1% match (student papers from 17-Mar-2021) <a href="#">Submitted to Nottingham Trent University on 2021-03-17</a>
1% match (student papers from 20-Mar-2020) <a href="#">Submitted to Nottingham Trent University on 2020-03-20</a>
1% match (student papers from 23-Mar-2020) <a href="#">Submitted to Nottingham Trent University on 2020-03-23</a>
1% match (Internet from 10-Jan-2022) <a href="http://repository.unjaya.ac.id/4125/7/Bab%20IV.pdf">http://repository.unjaya.ac.id/4125/7/Bab%20IV.pdf</a>
1% match (Internet from 13-Jan-2022) <a href="https://stackoverflow.com/questions/54885879/flutter-how-to-handle-image-with-fixed-size-inside-box">https://stackoverflow.com/questions/54885879/flutter-how-to-handle-image-with-fixed-size-inside-box</a>
1% match (Internet from 22-Jul-2020) <a href="https://stackoverflow.com/questions/44489804/show-hide-widgets-in-flutter-programmatically/53044562">https://stackoverflow.com/questions/44489804/show-hide-widgets-in-flutter-programmatically/53044562</a>
1% match (Internet from 05-Feb-2022) <a href="https://git.0x1a8510f2.space/0x1a8510f2/syphon/commit/550d814ae557a5039ac10cf17b0ded3c2fec60de.diff">https://git.0x1a8510f2.space/0x1a8510f2/syphon/commit/550d814ae557a5039ac10cf17b0ded3c2fec60de.diff</a>
1% match (Internet from 15-Jun-2021) <a href="https://repositorio.udl.edu.pe/bitstream/UDL/294/1/TESIS%20AGUILAR%20A%20VILLALOBOS%20C%20FINAL.p">https://repositorio.udl.edu.pe/bitstream/UDL/294/1/TESIS%20AGUILAR%20A%20VILLALOBOS%20C%20FINAL.p</a>
1% match (Internet from 14-Sep-2021) <a href="https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/18/143115579/kerajaan-kutai-masa-kejayaan-silsilah-raja-dan-peninggalan">https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/18/143115579/kerajaan-kutai-masa-kejayaan-silsilah-raja-dan-peninggalan</a>
1% match (Internet from 14-Sep-2021) <a href="https://www.dgraft.com/outline/almanac/2010/08/raja-mulawarman/">https://www.dgraft.com/outline/almanac/2010/08/raja-mulawarman/</a>
1% match (Internet from 04-Jun-2020) <a href="http://www.coderzheaven.com/2019/05/30/play-video-in-flutter/">http://www.coderzheaven.com/2019/05/30/play-video-in-flutter/</a>
1% match (student papers from 27-Oct-2021) <a href="#">Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia on 2021-10-27</a>
1% match (Internet from 03-Jun-2020) <a href="https://de.scribd.com/doc/73253304/bse-kelas-x-sej">https://de.scribd.com/doc/73253304/bse-kelas-x-sej</a>
1% match (student papers from 25-Jun-2014) <a href="#">Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2014-06-25</a>
1% match (Internet from 15-Dec-2021) <a href="https://slides.com/maulanailham/codingtalk01">https://slides.com/maulanailham/codingtalk01</a>
1% match (Internet from 22-Dec-2021) <a href="https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/download/2271/2084/">https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/download/2271/2084/</a>
< 1% match (student papers from 20-Mar-2020) <a href="#">Submitted to Nottingham Trent University on 2020-03-20</a>
< 1% match (student papers from 18-Mar-2021)

[Submitted to Nottingham Trent University on 2021-03-18](#)

< 1% match (Internet from 10-Jan-2022)  
<http://repository.unjaya.ac.id/4155/6/Bab%20IV.pdf>

< 1% match (Internet from 01-Feb-2022)  
<https://git.0x1a8510f2.space/0x1a8510f2/syphon/commit/4b3a3c1867252bcff20535390f8c3fccc6b09dbb?style=unified>

< 1% match (Internet from 25-Nov-2020)  
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/23/160000269/tokoh-tokoh-sejarah-pada-masa-hindu-buddha-dan-islam-di-indonesia>

< 1% match (Internet from 06-Feb-2022)  
<http://docplayer.info/69649976-Abstrak-keyword-game-endless-runner-unity.html>

< 1% match (Internet from 13-Feb-2022)  
<http://docplayer.info/48821335-Bab-i-pendahuluan-universitas-sumatera-utara.html>

< 1% match (Internet from 13-Feb-2022)  
<http://docplayer.info/41815927-Disusun-oleh-wahyuning-tri-utami-m.html>

< 1% match (Internet from 26-Jan-2022)  
<http://docplayer.info/42402212-Bab-iii-analisa-dan-perancangan-sistem.html>

< 1% match (student papers from 05-Apr-2021)  
[Submitted to HELP UNIVERSITY on 2021-04-05](#)

< 1% match (student papers from 26-Apr-2021)  
[Submitted to HELP UNIVERSITY on 2021-04-26](#)

< 1% match (student papers from 07-Apr-2021)  
[Submitted to HELP UNIVERSITY on 2021-04-07](#)

< 1% match (Internet from 15-Oct-2020)  
[http://tools.ages.pucrs.br/bem-estar/frontend\\_/commit/c92e3bebc19608e2f9e2cd77cdf9fba94314b02a](http://tools.ages.pucrs.br/bem-estar/frontend_/commit/c92e3bebc19608e2f9e2cd77cdf9fba94314b02a)

< 1% match (Internet from 27-Oct-2020)  
[http://tools.ages.pucrs.br/bem-estar/frontend\\_/commit/c4850d240126dc81280af351884423af0fd1a195?expanded=1&w=1](http://tools.ages.pucrs.br/bem-estar/frontend_/commit/c4850d240126dc81280af351884423af0fd1a195?expanded=1&w=1)

< 1% match (Internet from 15-Feb-2022)  
[https://repository.amikom.ac.id/files/2017/Publikasi\\_12.11.6379.pdf](https://repository.amikom.ac.id/files/2017/Publikasi_12.11.6379.pdf)

< 1% match (student papers from 23-Sep-2020)  
[Submitted to Universitas Airlangga on 2020-09-23](#)

< 1% match (Internet from 22-Aug-2021)  
[https://www.itb.ac.id/files/964\\_SE\\_Pemberlakuan\\_PPKM\\_Mikro\\_.pdf](https://www.itb.ac.id/files/964_SE_Pemberlakuan_PPKM_Mikro_.pdf)

< 1% match (Internet from 18-Jan-2022)  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/51890/75676591807>

< 1% match (Internet from 13-Nov-2020)  
<https://www.slideshare.net/sekolahmaya/kelas-v-sd-ilmu-pengetahuan-sosial-reny-yulianti>

< 1% match (student papers from 15-Aug-2021)  
[Submitted to Midlands State University on 2021-08-15](#)

< 1% match (Internet from 18-May-2021)  
<https://mrwhotheengineer.com/how-to-create-login-form-with-auto-validation-in-flutter/>

< 1% match (Internet from 28-Oct-2021)  
<https://www.coursehero.com/file/91860015/containerdocx/>

< 1% match (student papers from 22-Nov-2021)  
[Submitted to University of Greenwich on 2021-11-22](#)

< 1% match ()  
[Žibert, Simon. "Smart city solutions in Slovenia", S. Žibert, 2021](#)

< 1% match (Internet from 18-Mar-2021)  
<https://text-id.123dok.com/document/y431x80z-s-adp-1006733-chapter1.html>

< 1% match (student papers from 22-Jul-2020)  
[Submitted to University of London External System on 2020-07-22](#)

< 1% match ()  
[Sholikah, Rizka Wakhidatus. "Rancang Bangun Aplikasi Terapi Pasca Stroke Untuk Pergerakan Kaki Dengan Menggunakan Teknologi Kinect", 2015](#)

< 1% match (Internet from 16-Jun-2021)  
[http://repository.unp.ac.id/26576/1/0\\_Buku%20Model%20Balnded%20Learning.pdf](http://repository.unp.ac.id/26576/1/0_Buku%20Model%20Balnded%20Learning.pdf)

< 1% match (publications)  
[Risvilliani Afrilia, Zaid Romegar Mair, Juansyah Juansyah. "Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Pada UPT SMK Negeri 1 Musi Banyuasin", Jurnal Nasional Ilmu Komputer, 2021](#)

< 1% match (Internet from 11-Sep-2021)  
<http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/8628/1/SKRIPSI%20WAHYU%20BIMANTARA%20ANWAR.pdf>

BAB 1 APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SEJARAH KERAJAAN- KERAJAAN DI NUSANTARA UNTUK ANAK SD [BERBASIS ANDROID Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Informatika diajukan oleh Arif Fernanda 2017.02738.11.0909](#) [BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 LATAR BELAKANG Android](#) ialah [sistem operasi yang mengadopsi sistem operasi Linux. namun sudah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google di tahun 2005 berasal Android, Inc menjadi bagian seni manajemen buat mengisi pasar sistem operasi](#) berkiprah. berasal tahun ke tahun Android mempunyai adaptasi yang spesial menggunakan fitur-fitur inovatif yang khas. Dalam mempelajari struktur sejarah, banyak yang meneliti apa yang terjadi di masa lalu. Kain yang teruji ini bisa membantu anak-anak belajar serta mengenal sejarah, khususnya perihal kerajaan-kerajaan pada Indonesia, sebab menggunakan anak-[anak memahami sejarah, anak-anak bisa mengetahui peninggalan apa saja](#) yg terdapat [di Indonesia](#). dalam strategi [pembelajaran sejarah](#), poly [anak](#) yg tidak [memahami sejarah kerajaan](#) pada [Indonesia](#), dan kewalahan menggunakan buku- buku yg kurang bertanya-tanya, sebagai akibatnya anak cenderung bosan buat memeriksanya. buat memperluas berita serta pemahaman dalam sejarah, maka terdapat perangkat lunak Serbaguna agar anak-anak bisa dengan efektif mendapatkannya. Salah satunya menggunakan kerangka kerja Android yang mudah digunakan oleh siapa saja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sourial, 2018) dalam jurnalnya, [pembelajaran daring](#) adalah [pembelajaran yang](#) memakai [jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan](#) banyak sekali [jenis](#) hubungan [pembelajaran](#). Menurut [penelitian yang dilakukan oleh](#) (Kurtarto, 2017) Tampak bahwa pemanfaatan inovasi web dan media campuran mampu mengubah cara penyampaian informasi serta bisa menjadi pilihan pembelajaran yg dilakukan pada kelas konvensional. Pembelajaran online ialah pembelajaran yg bisa mempertemukan peserta didik serta guru buat melakukan hubungan pembelajaran menggunakan kontribusi web. 1 Kemajuan yang inovatif memberikan kenyamanan pada mengakses media pembelajaran. waktu ini bisa diperoleh menggunakan memakai personal komputer atau gadget lain yg dapat digunakan untuk menampilkan media. Pembuatan media pembelajaran juga lebih sederhana. banyak sekali program personal komputer dapat diakses untuk membentuk media pembelajaran. acara guling ini dapat membuat media pembelajaran lebih bertanya-tanya serta dapat dirancang secara efektif. [Instruksi Menteri dalam Negeri nomor 15 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan](#) restriksi aktivitas warga [Darurat Corona Virus Disease 2019 di](#) daerah [Jawa](#) serta [Bali](#). [Kementerian Pendidikan & Kebudayaan \(Kemendikbud\) menerbitkan Surat Edaran angka 15 Tahun 2020](#) mengenai [pedoman Penyelenggaraan Belajar asal tempat tinggal pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19](#). Staf pakar [Menteri Pendidikan & Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang](#) mengungkapkan [Surat Edaran nomor 15 ini](#) buat [memperkuat Surat Edaran mendikbud](#) angka [4 Tahun 2020](#) mengenai [pelaksanaan Pendidikan](#) pada [Masa Darurat Coronavirus Disease \(Covid-19\)](#). Sesuai latar belakang [yang](#) sudah dipaparkan sebelumnya buat menanggulangi menurunnya minat anak Sekolah Dasar pada menelaah kerajaan- kerajaan pada Indonesia, supaya lebih menarik dan efisien dalam membacanya menjadi alternatif dalam pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam hal ini peneliti mengambil judul "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Kerajaan- Kerajaan di Nusantara". Aplikasi ini berisi tentang peninggalan- [peninggalan dan tokoh sejarah pada masa](#) kerajan [Hindu, Budha dan Islam](#) dengan tampilan yang menarik, berbagi informasi mengenai peninggalan dan tokoh sejarah kerajaanHindu, [Budha dan Islam. Selain itu juga](#) terdapat kotak pencarian yang berfungsi untuk mencari materi yang diinginkan sebagai panduan. 1.1.1 Perumusan Masalah Berdasarkan fondasi yang digambarkan di atas, masalahnya pembelajaran sejarah untuk anak SD dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1. Strategi alamat dan buku tebal tampak membosankan dan anak-anak cenderung lamban menggunakannya. 2. Anak SD mengalami kesulitan untuk memahami sejarah dengan sistem pembelajaran dari buku karena untuk belajar sejarah dari buku harus ada bimbingan Guru. 3. Dengan pembatasan belajar secara langsung karena Covid-19 yang ada sekarang ini seperti PPKM, maka dengan aplikasi diharapkan bisa efektif membantu anak dalam belajar sejarah. 1.1.2 Manfaat Hasil Penelitian [Manfaat penelitian yang diharapkan antara lain: 1. Bagi](#) pelajar, [hasil penelitian ini mampu](#) dimanfaatkan menjadi media pembelajaran buat memudahkan anak Sekolah Dasar pada tahu

sejarah kerajaan-kerajaan pada Indonesia yang ada di masa lampau dengan pembelajaran yang lebih praktis dan mudah dipahami. 2. Bagi pengajar, materi investigasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pilihan untuk menunjang latihan-latihan pembelajaran kompetensi. 1.2 TUJUAN PENELITIAN Alasan dari penelitian ini adalah untuk membentuk sebuah aplikasi pembelajaran sejarah [kerajaan kerajaan di indonesia](#) berbasis [android](#) perihal [sejarah kerajaan kerajaan di indonesia](#) menjadi media [pembelajaran](#) penasaran resensi 5 anak Sekolah Dasar agar praktis pada menghafal dan mencapai. BAB 3 METODE PENELITIAN Penelitian ini bisa menjadi rencana penelitian. Menanyakan dimulai dari dasar masalah yang ada, memetakan bentuk, menemukan sumber masalah, dan terakhir merencanakan dan membuat kerangka kerja yang mampu dipergunakan buat mengurangi atau menghilangkan masalah pada saat ini. Pengambilan selanjutnya ialah bahan, peralatan, serta taktik pengembangan kerangka kerja dan tahap-termin penelitian dalam menyusun software pembelajaran. 3.1 ALAT PENELITIAN Alat yang dipakai pada penelitian ini merupakan personal komputer menggunakan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan sistem operasi dan pengembangan perangkat lunak serta konektivitas internet. sistem operasi serta acara aplikasi yg digunakan pada pembangunan perangkat lunak ini adalah: 1. Sistem Operasi: Windows 7 atau lebih tinggi. 2. Xampp sebuah paket aplikasi yg akan digunakan pada pembuatan page web yang terdiri sesuai aplikasi berikut: a) Apache, menjadi web server b) MySQL, menjadi basisdata server c) Flutter, menjadi bahasa pemrograman 3. Visual Studio Code 4. Notepad++ untuk text editor. 5. Jaringan internet 10 3.2 JALAN PENELITIAN Jalan penelitian ini berisi gambaran total dan poin demi poin dari langkah- langkah yang diambil dalam eksekusi. Dalam rangka penyelidikan rencana, segmen ini berisi tahapan-tahapan perbaikan yang dilakukan, misalnya tahapan-tahapan dalam siklus perbaikan program. Pada setiap pengorganisasian, sangatlah penting untuk menjelaskan secara tegas latihan yang dilakukan dan strateginya. Strategi perbaikan dapat dipilih dari teknik yang dikenal dan dicoba, disesuaikan dengan kebutuhan. Pengambilan setelah bagian memberikan kasus jika teknik yang digunakan adalah prototipe. Rencana kerangka data ini menggunakan strategi prototyping. Strategi ini dipakai untuk dapat mempermudah petugas pengumpul Informasi, yang selanjutnya disebut sebagai klien, untuk mengetahui keinginannya. Dalam metode prototyping, kerangka terdiri asal beberapa siklus. Dalam setiap siklus, insinyur membentuk contoh yg akan diuji oleh klien. Pada saat itu klien akan menilai kekurangan model. Hasil dari penilaian ini adalah. Secara umum, penelitian ini terdiri berasal 4 tahap, yaitu: 1.tahap identifikasi serta analisis. termin ini terdiri berdasarkan identifikasi serta analisis: a) bentuk penilaian hasil belajar siswa dan cara pencatatannya. b) kebutuhan dan kebutuhan instruktur dan sekolah untuk kerangka yang akan dibuat. 2.Pengaturan pengumpulan dan penanganan informasi pengujian. 3.Rencana aplikasi disusun menggunakan memperhatikan prinsip- prinsip rencana yang akan dihubungkan dalam holistik rencana yg disiapkan. 4.Termin pengujian kegunaan sistem serta kewajarannya sesuai keinginan pengajar dan sekolah. 3.3 PERANCANGAN SISTEM DAN UML UML (Bound Together Modeling Dialect) adalah salah satu strategi dalam pemodelan visual yang digunakan sebagai bagian dari perencanaan kerangka kerja berorientasi objek. Pada awalnya, UML dibuat oleh Protest Administration Bunch dengan versi awal 1.0 pada Januari 1997. UML juga dapat dicirikan sebagai dialek standar untuk kerangka visualisasi, perencanaan, dan pengarsipan, atau juga dikenal sebagai dialek standar untuk menyusun kerangka untuk komputer program.. 3.3.1 Perancangan Use Case Diagram Grafik use cas artinya grafik yg mendeskripsikan hubungan antara karakter pada layar & kerangka kerja. Memanfaatkan grafik masalah bisa mendeskripsikan hubungan antara satu atau lebih artis pertunjukan & kerangka yg akan dibuat. Dapat dicermati dalam Gambar 3.1 Lihat Sejarah Kerajaan Lihat Tokoh Kerajaan Admin Gambar 3.1 Use Case Diagram Di software Pembelajaran sosialisasi Sejarah Kerajaan-Kerajaan pada Nusantara buat Anak Sekolah Dasar Berbasis Android buat Use Case Diagram menggambarkan aktor Admin melakukan login, selanjutnya admin memilih menu Mengelola Sejarah Kerajaan dan menu Mengelola Tokoh Kerajaan. Untuk aktor pengguna bisa memilih menu Lihat Sejarah Kerajaan dan Lihat Tokoh Kerajaan. Tabel 3.1 Definisi Use Case Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah No Aktor Deskripsi 1 Admin Aktor admin sebelum membuka login ke aplikasi, setelah berhasil login admin bisa memilih menu mengelola sejarah kerajaan dan menu mengelola tokoh kerajaan termasuk mengedit, menambah dan menghapus data yang dipilih 2 Pengguna Aktor pengguna bisa memilih menu yang telah disediakan oleh aplikasi yaitu menu Lihat Sejarah Kerajaan dan menu Lihat Tokoh Kerajaan. Tabel 3.2 Definisi Use Case Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah [No Use Case Deskripsi 1 Login Use Case ini](#) digunakan Admin untuk [login masuk](#) Aplikasi, setelah login berhasil Admin bisa memilih menu mengelola sejarah kerajaan dan menu mengelola tokoh kerajaan termasuk mengedit, menambah dan menghapus data yang dipilih. 2 Mengelola Sejarah Kerajaan Use Case ini dipakai sang Admin buat mengelola data kerajaan yaitu Menambah data kerajaan, mengedit data kerajaan dan menghapus data kerajaan. 3 Mengelola Tokoh Kerajaan Use Case ini dipakai sang Admin buat mengelola data tokoh – tokoh kerajaan yaitu Menambah data tokoh kerajaan, mengedit data tokoh kerajaan dan menghapus data tokoh kerajaan.. 4 Lihat Kerajaan Sejarah Use Case ini dipergunakan oleh Pengguna buat melihat dan mencari sejarah – sejarah kerajaan pada nusantara. 5 Lihat Kerajaan Tokoh Use Case ini dipergunakan oleh Pengguna buat melihat dan mencari tokoh – tokoh kerajaan pada nusantara. 3.3.2 Activity Diagram Di perancangan Activity software Pembelajaran pengenalan Sejarah Kerajaan-Kerajaan pada Nusantara buat Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. 3.3.2.1 [Activity Diagram login Admin Gambar 3.6](#) adalah [alur](#) asal handle [login admin](#), buat memulai [admin](#) membuka aplikasi, admin login dengan memasukkan e-mail dan password, jika koordinat surat dan kata rahasia maka akan muncul menu paling admin dan jika sudah jatuh datar, itu akan kembali ke menu login meminta admin untuk memasukkan informasi e-mail dan password. [Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin 3.3.2.2](#) Activity [Diagram](#) Admin Tambah data Kerajaan Gambar 3.7

adalah alur proses admin untuk menambahkan data royal. Admin memilih kerajaan, admin memilih untuk menambahkan data kerajaan, kemudian admin mengisi data kerajaan yang akan ditambahkan dan menyimpan data kerajaan ke dalam database.. Activity Diagram Admin Tambah Data Kerajaan Admin Pilih Menu Kerajaan Tampil Menu Kerajaan Pilih Menu Tambah Tampil Form Tambah Tidak Input Data Kerajaan Simpan Data Gambar [3.3 Activity Diagram](#) tambah [data](#) kerajaan [3.3.2.3 Activity Diagram](#) Admin Edit Data Kerajaan Gambar 3.8 merupakan alur proses Admin mengedit data kerajaan. Langkahnya admin memilih menu kerajaan, kerangka kerja akan menampilkan daftar data kerajaan, admin menentukan data kerajaan yg akan diedit. Selanjutnya admin mengisi data kerajaan yg akan di diedit. Setelah selesai mengedit data kerajaan selanjutnya data kerajaan di simpan pada database. [Gambar 3.4 Activity Diagram](#) edit [data](#) kerajaan [3.3.2.4 Activity Diagram](#) Admin Hapus Data Kerajaan Gambar 3.9 merupakan alur proses Admin menghapus data kerajaan. Langkahnya admin memilih menu kerajaan, sistem akan menampilkan list data kerajaan, admin menentukan data kerajaan yg akan di hapus. selanjutnya sistem akan menampilkan option hapus serta cancel, jika memilih hapus maka data kerajaan akan terhapus, jika memilih cancel maka data kerajaan tidak akan terhapus. [Gambar 3.5 Activity Diagram](#) hapus [data](#) kerajaan [3.3.2.5 Activity Diagram](#) Pengguna pilih [data](#) Kerajaan Gambar 3.10 merupakan alur proses pengguna memilih data kerajaan. Pada menu data kerajaan menampilkan data kerajaan – kerajaan di Nusantara. Menu ini merupakan menu untuk menampilkan pembelajaran sejarah kerajaan – kerajaan di Nusantara. Di dalam menu ini pengguna bisa membaca sejarah dan melihat video serta gambar – gambar sejarah kerajaan di Nusantara Gambar 3.6 Activity Diagram Pengguna pilih data kerajaan [3.3.2.6 Activity Diagram](#) Pengguna pilih tokoh - tokoh Kerajaan Gambar 3.11 merupakan alur proses pengguna memilih tokoh - tokoh kerajaan. Pada menu tokoh - tokoh kerajaan menampilkan data tokoh - tokoh kerajaan di Nusantara. Gambar 3.7 Activity Diagram Pengguna pilih tokoh-tokoh kerajaan [3.3.3 Class Diagram](#) Gambar 3.12 ialah jenis diagram struktur tidak aktif UML yg mendeskripsikan struktur sistem menggunakan membagikan korelasi antara kelas sistem, atribut, metode, serta objek. Diagram kelas dianggap diagram struktural sebab menjelaskan apa yg perlu dimasukkan pada sistem yang dimodelkan dengan komponen yang berbeda. Untuk diagram kelas Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Kerajaan di Nusantara Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android sebagai berikut: Kerajaan tokoh\_kerajaan + id: Integer + idkategori: text + kerajaan : text + isi : text + image : datetime + video : datetime + add() + adit() + view() + delete() + id: Integer + idkerajaan: Integer + nama: text + profil: text + add () + update() + view () + delete () kategori\_kerajaan + id: Integer + kategori: text + add () + edit () +delete() + view () admin + id: Integer + nama: text + email: text + password: text + add () + edit () +delete() + view () Gambar 3.8 Class Diagram

#### 3.4 PERANCANGAN TAMPILAN

##### 3.4.1 Tampilan menu Utama

Halaman menu paling banyak dapat diakses oleh admin dan klien. Tampilan halaman denah menu paling banyak dapat dilihat pada Gambar 3.13 SEJARAH KERAJAAN-KERAJAAN DI NUSANTARA UNTUK ANAK SD BERBASIS ANDROID SEJARAH KERAJAAN SEJARAH KERAJAAN HINDU BUDHA SEJARAH KERAJAAN ISLAM TOKOH – TOKOH SEJARAH [Gambar 3.9 tampilan menu](#) utama [3.4.2 Tampilan menu](#) data kerajaan – kerajaan di Nusantara Halaman tampilan menu kerajaan akan menampilkan data yang dikelola oleh admin. Desain halaman menu data kerajaan-kerajaan di Nusantara dapat dilihat pada Gambar 3.14 Cari ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Nama Kerajan Sekilas Sejarah Kerajaan ... Gambar 3.10 tampilan menu data kerajaan - kerajaan

##### 3.4.3 Tampilan menu detail data kerajaan di Nusantara

Halaman tampilan menu detail kerajaan akan menampilkan menu detail data yang dikelola oleh admin. Desain halaman menu detail data kerajaan di Nusantara dapat dilihat pada Gambar 3.15 [Letak kerajaan ini berada di daerah Muara Kaman di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur](#). ditemukan, dengan Bahasa Sanskerta. [Asmawarman yang menjadi raja kedua Kutai. Asmawarman memiliki tiga orang putra, salah satunya bernama Mulawarman, yang akhirnya menjadi raja dan berhasil membawa Kerajaan Kutai menuju masa kejayaan](#). Gambar 3.11 tampilan menu detail data kerajaan

##### 3.4.4 Tampilan menu data tokoh – tokoh kerajaan di Nusantara

Halaman tampilan sajian tokoh kerajaan akan menampilkan data tokoh kerajaan yg dikelola sang admin. Desain laman sajian data tokoh pada Nusantara bisa ditinjau dalam Gambar 3.16 TOKOH – TOKOH KERAJAAN Nama Tokoh Sekilas Sejarah Tokoh – [Tokoh sejarah](#) ... Nama [Tokoh](#) Sekilas [Sejarah Tokoh](#) – Tokoh [sejarah](#) ... Nama Tokoh Sekilas Sejarah Tokoh – [Tokoh sejarah](#) ... Nama [Tokoh](#) Sekilas [Sejarah Tokoh](#) – Tokoh [sejarah](#) ... Nama Tokoh Sekilas Sejarah Tokoh – [Tokoh sejarah](#) ... Nama [Tokoh](#) Sekilas [Sejarah Tokoh](#) – Tokoh [sejarah](#) ... Nama Tokoh Sekilas Sejarah Tokoh – [Tokoh sejarah](#) ... Nama [Tokoh](#) Sekilas [Sejarah Tokoh](#) – Tokoh [sejarah](#) ... Nama Tokoh Sekilas Sejarah Tokoh – Tokoh [sejarah](#) ... Gambar 3.12 tampilan menu tokoh - tokoh kerajaan

##### 3.4.5 Tampilan menu detail data tokoh kerajaan di Nusantara

Halaman tampilan menu detail tokoh kerajaan akan menampilkan data detail tokoh yang dikelola oleh admin. Desain halaman menu data detail tokoh kerajaan di Nusantara dapat dilihat pada Gambar 3.17 Raja [Mulawarman seperti diungkapkan pada salah satu yupa berikut: "Sang Maharaja Kudungga yang amat mulia mempunyai putra yang masyur bernama Aswawarman. \(Dia\) mempunyai tiga orang putra yang seperti api](#). sang Mulawarman, raja [yang besar, yang berbudi baik, kuat, dan kuasa, yang telah upacara korban emas amat banyak dan untuk memperingati Raja Mulawarman, menurut yupa tersebut, sering diwujudkan dengan Ansuman, yaitu Dewa Matahari. Raja dikenal sangat dekat dengan rakyatnya. Ia juga memiliki hubungan yang baik dengan kaum brahmana yang datang ke Kutai](#). Gambar 3.13 tampilan menu detail tokoh kerajaan

##### 3.4.6 Tampilan [menu login admin](#)

[Tampilan menu login admin menampilkan](#) laman [login](#) buat [admin](#). Desain laman menu login bisa dipandang pada Gambar 3.18 LOGIN ADMIN Email ... Password Gambar 3.14 tampilan

menu login admin 27 [BAB 4 HASIL PENELITIAN 4.1 RINGKASAN HASIL PENELITIAN](#) Sebuah [sistem](#) aplikasi pembelajaran yg mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar dan memfasilitasi pengenalan sejarah. Sistem juga menghasilkan data historis berupa gambar, foto, dan video. [4.2 IMPLEMENTASI DISAIN INTERFACE Interface](#) artinya [tampilan antar muka](#) dimana menampilkan buat [berinteraksi](#) menggunakan [pengguna secara](#) eksklusif. Antarmuka dalam [sistem ini](#) dibagi sebagai 2 tampilan, yg ditampilkan buat admin & buat pengguna. Berikut merupakan beberapa kode berasal & contoh antarmuka dalam sistem ini. [4.2.1 Implementasi Halaman Utama Gambar 4.1](#) page tampilan [utama](#) yg ditampilkan [pada](#) pengguna. 27 Gambar 4.1 Implementasi Page Utama Page utama yaitu yaitu page yg diperuntukkan untuk user/pengguna yang digunakan untuk mengakses aplikasi. Dalam melakukan pencarian terdapat berbagai menu – menu kerajaan dan tokoh. Source code dibawah merupakan code dari tampilan halaman utama. [Widget build\(BuildContext context\) { return new Scaffold\( appBar: AppBar\( backgroundColor: Color.fromRGBO\(64, 63, 63, 1.0\), leading: IconButton\( icon: Icon\(Icons.arrow\\_back, color: Colors.white\), onPressed: \(\) { Navigator.pop\(context\); }, \), // title: Text\( title: Text\( \( \(\) { if \(widget.idk == "1"\) { return "Kerajaan Hindu"; } else if \(widget.idk == "2"\) { return "Kerajaan Budha"; } return "Kerajaan Islam"; } \)\(\), style: TextStyle\(color: Colors.white\), textAlign: TextAlign.center, \)](#) [4.2.2 Implementasi Page Login Admin Gambar 4.2](#) dua adalah [implementasi](#) laman masuk admin yg dipakai buat mengakses system serta mengelolanya. Gambar 4.2 Implementasi Page Masuk Admin Halaman Login Admin bisa berupa page buat memasukkan atau mengurangi substansi, apabila username atau slogan yg dimasukkan galat maka akan timbul pesan gagal, & apabila sinkron akan dikoordinasikan ke dashboard page. Source code pada bawah ini merupakan kode menurut [tampilan form login](#) admin. Kode [ini akan dialihkan](#) ke [file login. Php](#) di pengontrol yg kemudian mampu ditangani pada pekerjaan ActionLogin. [Widget build\(BuildContext context\) { return Scaffold\( appBar: AppBar\( // backgroundColor: Color.fromRGBO\(87, 174, 240, 1\), backgroundColor: Color.fromRGBO\(38, 39, 40, 1.0\), leading: IconButton\( icon: Icon\(Icons.arrow\\_back, color: Colors.white\), onPressed: \(\) { // Navigator.pop\(context\); Get.to\(MenuMain\(\)\); }, \), centerTitle: true, title: Text\( "Login", style: TextStyle\(color: Colors.white\), textAlign: TextAlign.center, \), elevation: 0, \), body: Container\( decoration: BoxDecoration\( image: DecorationImage\( image: AssetImage\("images/bgimgadm.jpg"\), fit: BoxFit.cover, \), \), child: Container\( padding: EdgeInsets.only\(left: 32, right: 32\), child: Obx\(\(\) { return Form\( key: \\_formKey, child: Center\( child: Container\( height: MediaQuery.of\(context\).size.height, child: Column\( mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center, crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.center, children: \[ TextFormField\( enabled: !controller.loginProcess.value, controller: \\_emailTextController, decoration: InputDecoration\( icon: Icon\(Icons.email\), labelText: "Email"\), validator: \(email\) => EmailValidator.validate\(email\) ? null : "Invalid email address", \), SizedBox\(height: 5\), TextFormField\( enabled: !controller.loginProcess.value, controller: \\_passwordTextController, decoration: InputDecoration\( icon: Icon\(Icons.password\), labelText: "Password", suffixIcon: IconButton\( icon: Icon\( \\_passwordVisible ? Icons.visibility\\_off : Icons.visibility, color: Theme.of\(context\).primaryColorDark, \), onPressed: \(\) { setState\(\(\) { \\_passwordVisible = !\\_passwordVisible; }\); }, \), \), obscureText: !\\_passwordVisible, validator: \(value\) { if \(value == null || value.isEmpty\) { return 'Insert Password'; } return null; }, \), SizedBox\(height: 15\), Material\( elevation: 5.0, borderRadius: BorderRadius.circular\(30\), color: controller.loginProcess.value ? Theme.of\(context\).disabledColor : Theme.of\(context\).primaryColor, child: MaterialButton\( minWidth: MediaQuery.of\(context\).size.width, padding: EdgeInsets.fromLTRB\(20, 15, 20, 15\), onPressed: \(\) async { if \(\\_formKey.currentState!.validate\(\)\) { String error = await controller.login\( email: \\_emailTextController.text, password: \\_passwordTextController.text\); if \(error != ""\) { print\('ERROR'\); Get.defaultDialog\( error\); }, \), \), \); } } title: "Oop!", middleText: } else { print\('AKSES'\); Get.to\(MenuAdminMain\(\)\); } } }, child: Text\( "- Login -", textAlign: TextAlign.center, style: TextStyle\( color: Colors.white, fontWeight: FontWeight.bold\), \), \), \), \), SizedBox\( height: 20, \), \], \),](#) [4.2.3 Implementasi Page Dashboard Menu Admin Gambar 4.3](#) adalah page [dashboard admin](#). di [halaman ini admin](#) bisa memasukkan atau mengganti substansi. Pada saat itu juga ada beberapa menu seperti menu dan karakter. Gambar 4.3 Implementasi Halaman Dashboard Menu Admin [Widget build\(BuildContext context\) { return Scaffold\( appBar: AppBar\( backgroundColor: Colors.black26, leading: IconButton\( icon: Icon\(Icons.backspace, color: Colors.white\), onPressed: \(\) { Get.to\(MenuMain\(\)\); }, \), centerTitle: true, title: Text\( "Menu Admin", style: TextStyle\( color: Colors.white\), textAlign: TextAlign.center, \), actions: \[ ElevatedButton.icon\( style: ButtonStyle\( foregroundColor: MaterialStateProperty.all <Color>\(Colors.white\), backgroundColor: MaterialStateProperty.all <Color>\(Colors.transparent\), \), label: Text\('Log Out'\), icon: Icon\(Icons.logout\\_outlined, color: Colors.white, size: 24.0, \), onPressed: \(\) { clearlogout\(\); Navigator.of\(context\).pushAndRemoveUntil\( MaterialPageRoute\( builder: \(BuildContext context\) => MenuMain\(\), \(Route route\) => false\);](#) [4.2.4 Implementasi Page Menu Kerajaan Gambar 4.4](#) page menu kerajaan. Berdasarkan page ini user/pengguna dapat memilih kerajaan yang akan dilihat. Kemudian di dalamnyaterdapat detail kerajaan tersebut. Gambar 4.4 Implementasi Page Menu Kerajaan [Widget build\(BuildContext context\) { return new Scaffold\( appBar: AppBar\( backgroundColor: Color.fromRGBO\(64, 63, 63, 1.0\), leading: IconButton\( icon: Icon\(Icons.arrow\\_back, color: Colors.white\), onPressed: \(\) { Navigator.pop\(context\); }, \), // title: Text\( title: Text\( \( \(\) { if \(widget.idk == "1"\) { return "Kerajaan Hindu"; } else if \(widget.idk == "2"\) { return "Kerajaan Budha"; } return "Kerajaan Islam"; } \)\(\), style: TextStyle\( color: Colors.white\), textAlign: TextAlign.center, \), // style: TextStyle\( color: Colors.white\), // textAlign: TextAlign.center, // \), elevation: 0, \), body: Center\( // key: \\_form, child: Container\( decoration: BoxDecoration\( image: DecorationImage\( image:](#)

```

AssetImage("images/bgimg.jpg"), fit: BoxFit.cover, ), ), child: new Column( children: <Widget
>[ Divider(height: 5, color: Colors.black26), Container( height: 50, margin: const
EdgeInsets.only(left: 5.0, right: 5.0), child: Container( decoration: new BoxDecoration( color:
Colors.white54, ), child: new ListTile( leading: new Icon(Icons.search), title: new TextField(
controller: editingController, decoration: new InputDecoration( hintText: 'Search', border:
InputBorder.none), onChanged: onSearchTextChanged, ), ), ), ), Divider(height: 5, color:
Colors.black26), Expanded( child: Container( color: Colors.white54, margin: const
EdgeInsets.only(left: 5.0, right: 5.0), child: new FutureBuilder<List>( future: getData(),
builder: (context, snapshot) { if (snapshot.hasError) print(snapshot.error); return
snapshot.hasData ? new ItemList( list: snapshot.data!, ) : new Center( child: new
CircularProgressIndicator(), ); }, ), ), ), ], ), ), ); }
4.2.5 Implementasi Page Menu Tokoh
Gambar 4.5 page menu tokoh. Berdasarkan page ini pengguna mampu memilih tokoh yang
akan dilihat. Kemudian didalamnya terdapat detail tokoh tersebut tersebut. Gambar 4.5
Implementasi Page Menu Tokoh
Widget build(BuildContext context) { return Scaffold( appBar:
AppBar( backgroundColor: Colors.black26, leading: IconButton( icon: Icon(Icons.backspace),
color: Colors.white), onPressed: () { Navigator.of(context).pop(); Get.to(MenuAdminMain()); },
), centerTitle: true, title: Text( "Tokoh - Tokoh Kerajaan", style: TextStyle(color: Colors.white),
textAlign: TextAlign.center, ), elevation: 0, ), floatingActionButton:
FloatingActionButton.extended( backgroundColor: Colors.black12, label: Text(' Tokoh
Kerajaan'), icon: Icon(Icons.add_circle_outline), onPressed: () {
Get.to(MenuAdminAddDataTokoh()); }, //child: const Icon(Icons.add), ),
floatingActionButtonLocation: FloatingActionButtonLocation.centerFloat, body: Container(
decoration: BoxDecoration( image: DecorationImage( image: AssetImage("images/bgimgadm.
jpg"), fit: BoxFit.cover, ), ), child: new FutureBuilder<List>( future: getData(), builder:
(context, snapshot) { if (snapshot.hasError) print(snapshot.error); return snapshot.hasData ?
new ItemList( list: snapshot.data!, ) : new Center( child: new CircularProgressIndicator(), ); },
), ), ); }
4.2.6 Implementasi Page Menu Detail Kerajaan
Gambar 4.6 page menu detail
kerajaan. Berdasarkan tampilan ini pengguna mampu melihat detail isi kerajaan. Gambar 4.6
Implementasi Page Menu Detail Kerajaan
Widget build(BuildContext context) { return new
Scaffold( appBar: AppBar( backgroundColor: Color.fromRGBO(64, 63, 63, 1.0), leading:
IconButton( icon: Icon(Icons.arrow_back, color: Colors.white), onPressed: () {
Navigator.pop(context); }, ), title: Text( widget.list[widget.index]['kerajaan'], style:
TextStyle(color: Colors.white), textAlign: TextAlign.center, ), elevation: 0, ), body: Column(
children: [ Card( color: Colors.transparent, child: Container( margin: EdgeInsets.all(8.0), child:
Card( elevation: 0, color: Colors.transparent, shape: RoundedRectangleBorder( borderRadius:
BorderRadius.all(Radius.circular(8.0))), child: Column( crossAxisAlignment: Cross
AxisAlignment.stretch, children: <Widget>[ ClipRRect( borderRadius: BorderRadius.only(
topLeft: Radius.circular(8.0), topRight: Radius.circular(8.0), ), child: Image.network(
"{$widget.list[widget.index]['pathgambar']}", height: 150, fit: BoxFit.fill, ), SizedBox(height:
5), ), ), ), ), Expanded( child: Scrollbar( child: Container( margin: EdgeInsets.all(5),
padding: EdgeInsets.all(5), // onRefresh: _handleRefresh, child: ConstrainedBox( constraints:
new BoxConstraints( minHeight: 250.0, maxHeight: 250.0, ), child: ListView( physics: const
AlwaysScrollableScrollPhysics(), children: [ Text('{$widget.list[widget.index]['isi']}', style:
TextStyle(color: Colors.black, fontSize: 12)), ], ), ), ), ), Card( color: Colors.black12, child:
Expanded( // color: Colors.transparent, child: Container( height: 120, margin:
EdgeInsets.all(8.0), child: Card( elevation: 0, // color: Colors.transparent, color:
Colors.transparent, child: _chewieController != null && _chewieController!
.videoPlayerController.value.isInitialized ? Chewie( controller: _chewieController!, ) : Column(
mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center, children: const [ CircularProgressIndicator(),
SizedBox(height: 20), Text('Loading'), ], ), ), ), // TextButton( // onPressed: () { //
setState(() { // _chewieController?.dispose(); // _videoPlayerController2.pause(); //
_videoPlayerController2.seekTo(const Duration()); // _chewieController = ChewieController( //
videoPlayerController: _videoPlayerController2, // autoPlay: true, // looping: true, // ); // }
}, // child: const Padding( // padding: EdgeInsets.symmetric(vertical: 5.0), // child: Text
("Putar Video"), // ), // ), ], ), ); }
4.2.7 Implementasi Page Menu Detail Tokoh
Gambar 4.7 page menu detail tokoh. Berdasarkan halaman ini pengguna dapat melihat detail isi tokoh.
Gambar 4.7 Implementasi Page Menu Detail Tokoh
Widget build(BuildContext context) { return
new Scaffold( appBar: AppBar( // backgroundColor: Color.fromRGBO(87, 174, 240, 1),
backgroundColor: Color.fromRGBO(64, 63, 63, 1.0), leading: IconButton( icon: Icon(Icons.
arrow_back, color: Colors.white), onPressed: () { Navigator.pop(context); }, ), title: Text(
widget.list[widget.index]['nama'], style: TextStyle(color: Colors.white), textAlign:
TextAlign.center, ), elevation: 0, ), /* floatingActionButton: FloatingActionButton.extended(
icon: Image.asset( 'images/pontmaps.png', width: 30, height: 30, fit: BoxFit.cover, ), label:
Text('Maps'), onPressed: () { // _launchURL( // 'https://www.google.com/maps/search/{$
widget.list[widget.index]['nama']}/@{$widget.list[widget.index]['latitude']},{$widget.list[wid
get.index]['longitude']}); // Navigator.of(context).pop(); }, ), /* // floatingActionButton:
FloatingActionButton( // onPressed: () { // setState(() { // controller.value.isPlaying // ?
controller.pause() // : controller.play(); // }); // }, // child: Icon( //
controller.value.isPlaying ? Icons.pause : Icons.play_arrow, // ), // ), /* floatingActionButton:
FloatingActionButton( onPressed: () { setState(() { if ( controller.value.isPlaying) {
controller.pause(); } else { controller.play(); } }); }, child: Icon( controller.value.isPlaying ?
Icons.pause : Icons.play_arrow, ), ), /* body: Form( key: _form, child: Container( decoration:
BoxDecoration( image: DecorationImage( image: AssetImage("images/bgimg.png"), fit:
BoxFit.cover, ), ), ), child: new Column( children: <Widget>[ Card( color: Colors.transparent,
child: Container( margin: EdgeInsets.all(8.0), child: Card( elevation: 0, color: Colors

```

```
.transparent, shape: RoundedRectangleBorder\( borderRadius: BorderRadius.all\(Radius.circular\(8.0\)\)\), child: Column\( crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.stretch, children: <Widget>\[ ClipRRect\( borderRadius: BorderRadius.only\( topLeft: Radius.circular\(8.0\), topRight: Radius.circular\(8.0\), \), child: Image.network\( "\${widget.list\[widget.index\]}\['pathgambartokoh'\]" \), height: 200, fit: BoxFit.fill, \), SizedBox\(height: 5, \), \), \), Expanded\( child: Scrollbar\( child: Container\( margin: EdgeInsets.all\(5\), padding: EdgeInsets.all\(5\), // onRefresh: \_handleRefresh, child: ConstrainedBox\( constraints: new BoxConstraints\( minHeight: 300.0, maxHeight: 300.0, \), child: ListView\( physics: const AlwaysScrollableScrollPhysics\(\), children: \[ Text\('Nama Tokoh : \${widget.list\[widget.index\]}\['nama'\]', style: TextStyle\(color: Colors.black, fontSize: 12\)\), Text\('\${widget.list\[widget.index\]}\['profil'\]', style: TextStyle\(color: Colors.black, fontSize: 12\)\), \], \), \), \), Divider\(height: 0, color: Colors.black26\), /\*Container\( height: 100, 4.3
```

BASISDATA Basis data bisa berupa gugusan aneka macam jenis informasi. Aplikasi Pembelajaran Presentasi Sejarah Kerajaan Nusantara memakai MySQL buat database plan. Database dalam framework ini diberi nama barah `_history_kingdom` yg mempunyai lima tabel. Setiap tabel mempunyai id menjadi primary key & berisi remote key buat membangun interaksi antara tabel yg satu menggunakan yg lainnya. Struktur database api `_sejarah_kingdom` ini bisa dicermati dalam Gambar 4.8. [Gambar 4.8](#) Basisdata [4.3.1 Implementasi Tabel](#) Admin [Gambar 4.9](#) adalah penggunaan [tabel](#) admin bernama admin di database api `_sejarah_kerajaan`. [Gambar 4.9](#) [Implementasi Tabel](#) Admin [4.3.2 Implementasi Tabel](#) Kategori [Gambar 4.10](#) artinya penggunaan [tabel](#) kategori yg [diberi nama](#) kategori dalam basisdata api `_sejarah_kerajaan`. [Gambar 4.10](#) [Implementasi Tabel](#) Kategori [4.3.3 Implementasi Tabel](#) Kerajaan [Gambar 4.11](#) adalah penggunaan [tabel](#) kerajaan yg [diberi nama](#) kerajaan dalam basisdata api `_sejarah_kerajaan`. Id tabelnya adalah PK. [Gambar 4.11](#) [Implementasi Tabel](#) Kerajaan [4.3.4 Implementasi Tabel](#) Tokoh [Gambar 4.12](#) adalah penggunaan [tabel](#) tokoh yang [diberi nama](#) tokoh dalam basisdata api `_sejarah_kerajaan`. [Gambar 4.12](#) [Implementasi Tabel](#) Tokoh [4.3.5 Implementasi Tabel](#) Alembic Version [Gambar 4.13](#) adalah penggunaan [tabel](#) alembic version [ini](#) adalah bawaan migrate database dari flask. [Gambar 4.13](#) [Implementasi Tabel](#) Alembic Version 4.4

### PENGUJIAN SISTEM

Poin pengujian kerja kerangka kerja untuk memutuskan kegunaan komponen yang terkandung dalam halaman kerangka kerja, apakah itu berjalan karena seharusnya, untuk pengujian yang akan dilakukan, harus spesifik, [Tabel 4.1](#)

Hasil Pengujian Perangkat Lunak No. Skenario Pengujian Yang akan terjadi yg dibutuhkan Hasil Pengujian n Konklusi

- 1 Menekan Tombol Login Admin Inteface Menu Login Sesuai Valid
- 2 Menekan Edit Kerajaan Pada Admin Inteface Menu Edit Kerajaan Sesuai Valid
- 3 Menekan Edit tokoh Pada Admin Inteface Menu Edit Tokoh Sesuai Valid
- 4 Memilih Kategori Interface Hasil Kategori Yang Sudah Di Pilih Sesuai Valid
- 5 Menekan Tombol Pencarian Interface Akan Muncul Sesuai Yang Di Inginkan Sesuai Valid
- 6 Menekan Edit Tokoh Pada Admin Inteface Menu Edit Tokoh Sesuai Valid
- 7 Menekan Salah Satu Kategori Kerajaan Hasil Detail Kerajaan Sesuai Valid
- 8 Menekan Salah Satu Kategori Tokoh Hasil Detail Tokoh Sesuai Valid
- 9 Menekan Tombol Kembali Ketika Sedang Berada Di Dalam Detail Kategori Interface Kategori Sesuai Valid
- 10 Menekan Tombol Hapus Pada Kerajaan Interface Data Kerajaan Yang Sudah Di Hapus Akan Hilang Sesuai Valid
- 11 Menekan Tombol Hapus Pada Tokoh Interface Data Tokoh Yang Sudah Di Hapus Akan Hilang Sesuai Valid
- 12 Menekan Tombol Tambah Pada Tokoh Interface Data Tokoh Di Halaman Akan Bertmbah Sesuai Valid
- 13 Menekan Tombol Tambah Pada Kerajaan Interface Data Kerajaan Di Halaman Akan Bertmbah Sesuai Valid
- 14 Menekan Tombol Keluar Akun pada Admin Interface akan keluar Dari Tampilan Admin Ke Login Sesuai Valid

### 4.5 PEMBAHASAN

Kerangka aplikasi pembelajaran ini digunakan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak sekolah dasar karena pembelajaran sudah dilakukan dengan menggunakan strategi membaca dalam pelajaran. Kerangka ini dapat menunjukkan raja dan karakter, kemudian juga dilengkapi dengan tempat menarik. Kelemahan aplikasi ini adalah belum adanya fitur tanya jawab dan pertanyaan-pertanyaan untuk anak-anak yang akan mau dijawab.

## BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Sesuai dan dialog dari pertanyaan ini, beberapa kesimpulan dapat diambil, termasuk pengambilan setelah:

1. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur informasi kerajaan tokoh dan pencarian.
2. Aplikasi ini juga dapat mengelola detail kerajaan dan tokoh kerajaan yang dikelola oleh admin.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi baik itu foto atau video.
4. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan anak-anak mencari informasi kerajaan dan tokoh yang ada.

### 5.2 SARAN

Untuk perubahan Kerangka Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kerajaan Kerajaan buat Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, ada beberapa rekomendasi untuk kemajuan kerangka aplikasi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur tanya jawab dan pertanyaan-pertanyaan untuk memudahkan dalam pembelajaran.
2. Sistem Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Kerajan-Kerajaan Untuk Anak SD dikembangkan lagi dalam bentuk Mobile Application.
3. Menambahkan fitur pertanyaan sebelum mempelajari sejarah kerajaan dan sesudah mempelajari sejarah kerajaan.

50 2 3 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49