HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI EDUKASI SEJARAH KABUPATEN SIDRAP BERBASIS ANDROID

ULFATUL HUSNA S NUR PUTRI
NIM. 218280143

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 30 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.kom., M.Kom (Ketua) (.....)

Mughaffir Yunus, ST., MT (Sekretaris) (.....)

Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT (Anggota) (.....)

Marlina, S.kom., M.Kom (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Plt. Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Mughaffir Yunus, ST., MT
NBM. 125 2 809

Dekan
Fakultas Teknik

Dr. Ir. H. Hakzah, ST., MT
NBM. 938 317

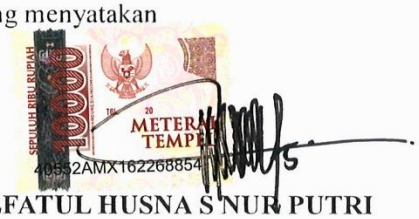
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **ULFATUL HUSNA S NUR PUTRI**
NIM	: **218280143**
Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi	: Aplikasi Edukasi Sejarah Kabupaten Sidrap Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 30 Agustus 2025
yang menyatakan



ULFATUL HUSNA S NUR PUTRI

NIM. 21828143

HALAMAN INSPIRASI

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَاۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْۗ

رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَآ اِنْ نَّسِيْنَآ اَوْ اَخْطَأْنَاۚ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَآ اِصْرًا

كَمَا حَمَلْتَهٗ عَلَى

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya.

(QS. Albaqarah :286)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahi robbil'alamiin. Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "APLIKASI EDUKASI SEJARAH KABUPATEN SIDRAP BERBASIS ANDROID" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada penyelesaian program Stara-1 di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan kontribusi terhadap penyusunan skripsi ini baik berupa dukungan moril maupun material sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis salah satunya yaitu nikmat kesehatan sehinggah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, Ayahanda Sutri dan Ibunda Nurdalifah. Terima kasih karena selalu menjadi tempat saya berpulang, tempat saya menangis dan bangkit lagi. Terima kasih atas setiap doa di malam hari, atas kerja keras yang tak pernah saya liat sepenuhnya tapi saya rasakan dampaknya setiap hari.

3. Wahyuddin, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I sekaligus sebagai sekertaris prodi teknik informatika yang juga banyak memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.

4. Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT Selaku pembimbing II sekaligus Kketua program studi teknik informatika yang selalu sabar dalam memberikan saran kepada penulis.

5. Ibu Hj. A. Irmayani Pawelloi, ST., MT. penguji I dan ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.

6. Segenap Dosen dan Staf Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

7. Kepada sahabat saya, Alda, Wiwi, Enung, Indar, Tiara dan Armayani. Terima kasih telah mendukung menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

8. Teman-teman seperjuangan khususnya kelas D Informatika angkatan 18 yang telah memberikan banyak dan bantuannya selama ini.

9. Untuk saudara saya Muh Teguh Karya S Nur. Terima kasih banyak untuk dukungannya secara moril maupun materil, terima kasih juga atas segala motifasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana .

10. Dan terakhir untuk Ulfatul Husna S Nur Putri Diri saya sendiri yang telah bertahan himgga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah walau sesulit apapun kondisi skripsi ini, penulis tetap ingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit. Tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba sebab "Skripsi yang berhasil adalah skripsi yang selesai" Terima kasih sudah tidak menyerah .

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, terlepas dari itu semua penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tentunya masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna kepada para pembaca dan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya. Aamiin ya Rabbal a'lamin

Billahi fii sabililhaq fastabiqul khairat

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Parepare, 21 Agustus 2025
Penulis

Ulfatul Husna S Nur Putri
NIM. 218280143

ABSTRAK

Ulfatul Husna S Nur Putri, Aplikasi Edukasi Sejarah Kabupaten Sidrap Berbasis Android (dibimbing oleh Wahyuddin dan MughaffirYunus)

Pengembangan Aplikasi Edukasi Sejarah Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap) berbasis Android sebagai solusi atas minimnya media digital interaktif untuk pelestarian sejarah lokal. Kajian teori menguraikan pentingnya sejarah lokal dan integrasi kearifan budaya sebagai materi pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan tinjauan penelitian terdahulu menunjukkan belum adanya aplikasi khusus sejarah Sidrap yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi mobile yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman generasi muda terhadap sejarah Sidrap, dengan batasan hanya pada platform Android dan konten sejarah lokal. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML) untuk merancang sistem, mencakup fitur membaca narasi sejarah, melihat media visual budaya, menjelajahi materi sejarah, serta mengenal tokoh dan peristiwa penting. Hasil perancangan meliputi antarmuka sederhana dan modular yang membagi konten ke dalam menu Sejarah, Budaya, dan Tokoh, serta pengujian black-box yang menunjukkan fungsionalitas berjalan dengan baik. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa aplikasi ini mampu menjadi media pembelajaran digital yang interaktif, relevan, dan mendukung pelestarian budaya daerah, sekaligus memberikan kontribusi pada literatur digitalisasi sejarah lokal serta berpotensi dikembangkan untuk platform dan wilayah lain.

Kata Kunci: Aplikasi, Sejarah, Android, Pelestarian, Budaya.

ABSTRACT

Ulfatul Husna S Nur Putri, *Educational Application for the History of Sidrap Regency Based on Android (supervised by Wahyuddin and Mughaffir Yunus)*

The development of an Android-based educational application for the history of Sidenreng Rappang (Sidrap) Regency is presented as a solution to the lack of interactive digital media for preserving local history. The theoretical review elaborates on the importance of local history and the integration of cultural wisdom as learning material based on technology, while the review of previous studies shows that there has not yet been a dedicated interactive application for Sidrap's history. The research problem is how to develop a mobile application that can enhance young generations' interest and understanding of Sidrap's history, with the scope limited to the Android platform and local historical content. This research uses the Research and Development (R&D) method with a Unified Modeling Language (UML) approach to design the system, featuring functions such as reading historical narratives, viewing cultural visual media, exploring historical materials, and learning about important figures and events. The design results include a simple and modular interface that organizes content into History, Culture, and Figures menus, along with black-box testing results showing that the application functions well. The study concludes that this application can serve as an interactive and relevant digital learning medium that supports the preservation of regional culture, while also contributing to the literature on the digitalization of local history and holding potential for development on other platforms and in other regions.

Keywords:*Aplication, History, Android , Preservation, Cultural*

DAFTAR ISI

SKRIPSI i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii

HALAMAN INSPIRASI iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK viii

ABSTRACT ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 2

C. Batasan Masalah 3

D. Tujuan Penelitian 3

E. Manfaat Penelitian 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

A. Kajian Teori 5

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 15

C. Kerangka Pikir 17

BAB III METODE PENELITIAN 18

A. Jenis Penelitian 18

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 18

C. Alat dan Bahan Penelitian 18

D. Teknik Pengumpulan Data 18

BAB IV HASIL DAN PERANCANGAN SISTEM 20

A. Rancangan Sistem 20

B. Perancangan input Output 28

C. Pengujian Aplikasi 38

D. Pengujian Sistem 39

BAB V PENUTUP 49

A. Kesimpulan 49

B. Saran 50

DAFTAR PUSTAKA 51

LAMPIRAN 53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Activity Diagram 9

Tabel 2. 2 Tabel Use Case Diagram 10

Tabel 2. 3 Tabel Class Diagram 11

Tabel 2. 4 Tabel Sequence Diagram 12

Tabel 4. 1 Penjelasan Use Case Diagram User 24

Tabel 4. 2 Perangkat Keras 39

Tabel 4. 3 Perangkat Lunak 39

Tabel 4. 4 Pengujian halaman dashboard 39

Tabel 4. 5 Pengujian halaman budaya 40

Tabel 4. 6 Pengujian halaman tokoh 41

Tabel 4. 7 Grafik Matriks Admin 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Javascript 13

Gambar 2. 2 Kerangka Pikir 17

Gambar 4. 1 Sistem Yang Berjalan 21

Gambar 4. 2 Sistem Yang Diusulkan 23

Gambar 4. 3 Use Case Diagram User 23

Gambar 4. 4 Activity diagram dashboard 26

Gambar 4. 5 Activity diagram halaman budaya 27

Gambar 4. 6 Activity diagram halaman tokoh 27

Gambar 4. 7 Halaman Dashboard 28

Gambar 4. 8 Halaman Budaya 30

Gambar 4. 9 Halaman Tokoh 34

Gambar 4. 10 Flowchart User 42

Gambar 4. 11 Flowgraph User 43

Gambar 4. 12 Flowchart Admin 45

Gambar 4. 13 Flowgraph Admin 46