

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
KERJA PRAKTIK DI UNIT KERJA
BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA SEMARANG**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA \$
PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH
“SINAU SEJARAH”**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan disusun guna memenuhi syarat kewajiban
Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik**

**OLEH
ILHAM FAUZI
15102021**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM
PURWOKERTO**

2018

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
KERJA PRAKTIK DI UNIT KERJA
BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA SEMARANG**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH
"SINAU SEJARAH"**

Diperisapkan dan disusun oleh:

ILHAM FAUZI

15102021

Telah dipresentasikan pada Jum'at, 26 Oktober 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi



M. Zidny Na Pan, Lc., S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0626128801

Pembimbing PKL/KP,



Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0627089101

KATA PENGANTAR

Al-hamdu lillahi rabbil 'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik ini di BPMPK Semarang yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2018 sampai dengan 21 September 2018.

Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik yang telah penulis laksanakan dengan lancar dan sesuai dengan harapan, tidak terlepas dari dukungan segenap pihak yang telah memberikan kontribusi dan bantuan kepada penulis baik berupa dukungan moral maupun material. Untuk itu penulis dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ali Rokman, M.Si., M.Kom selaku Ketua Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Didi Supriyadi, S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Industri dan Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak M. Zidny Naf'an, Lc., S.Kom., M.Kom., selaku ketua prodi program studi S1 Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M. Kom ,selaku dosen gugus PKL IT Telkom Purwokerto.
5. Bapak Rifky Adhitama, S.T, M.T, selaku dosen pembimbing PKL/KP.
6. Bapak Drs, Abu Khaer, M.Pd, selaku kepala BPMPK kota Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan di tempat tersebut.
7. Bapak Adhi Tri Ardianto, S.Kom, selaku pembimbing lapangan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kota Semarang yang senantiasa dengan ikhlas membimbing dan memberikan arahan..

8. Ibu Manikowati, M.Pd., selaku koordinator pembimbing lapangan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kota Semarang yang senantiasa dengan ikhlas membimbing dan memberikan arahan.
9. Kedua Orang Tua dan Teman Seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan serta doa kepada penulis.

Dalam penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik ini tidak menutup kemungkinan masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Laporan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dan dapat menjadi masukan, sangat diperlukan oleh penulis. Besar harapan penulis, dengan adanya laporan ini dapat bermanfaat dan memenuhi wawasan bagi pembaca.

Purwokerto, Oktober 2018

Ilham Fauzi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iiiiv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
B. Tujuan	15
C. Ruang Lingkup	15
D. Aspek Umum Kelembagaan	16
1. Sejarah	16
2. Struktur Organisasi BPMPK	17
E. Metode Penulisan Laporan	18
1. Metode Wawancara	18
2. Metode Kajian Pustaka	18
3. Metode Diskusi	18
F. Sistematika Penulisan Laporan	18
BAB II	20
LANDASAN TEORI	20
A. Adobe Flash	20
B. Android	20
C. Aplikasi <i>Mobile</i>	20

D. Multimedia	21
E. Pembelajaran Interaktif	21
BAB III	22
ANALISA PEMBAHASAN.....	22
A. Pekerjaan / Kegiatan	22
1. Pekerjaan secara umum	22
2. Pekerjaan secara khusus.....	22
a. Tahapan <i>analysis</i>	22
b. Tahapan <i>design</i>	22
c. Tahapan <i>development</i> ,	23
d. Tahapan <i>implementation</i>	23
e. Tahapan <i>evaluation</i>	23
B. Analisis Hasil Pekerjaan	23
a. Tahapan <i>analysis</i> ,.....	23
b. Tahapan <i>design</i>	24
c. Tahapan <i>development</i>	24
d. Tahapan <i>implementation</i>	24
e. Tahapan <i>evaluation</i>	24
BAB IV	27
PENUTUP.....	27
A. Kesimpulan.....	27
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAAN.....	30

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Struktur Organisasi BPMK	18
2. Gambar 3.1 Tampilan Awal Aplikasi	39
3. Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama	40
4. Gambar 3.3 Tampilan Menu Indikator	41
5. Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi	42
6. Gambar 3.5 Tampilan Materi	43
7. Gambar 3.6 Tampilan Evaluasi	44
8. Gambar 3.7 Tampilan Jawaban Benar	45
9. Gambar 3.8 Tampilan Jawaban Salah	46
10. Gambar 3.9 Tampilan Hasil Evaluasi	47

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Uraian Kegiatan Mahasiswa Selama PKL/KP..... 26

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Garis Besar Isi Media <i>Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah.....	32
2. Lampiran 2 Naskah Media <i>Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah.....	34
3. Lampiran 3 <i>Moke Up Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah	35
4. Lampiran 4 <i>Development Analysis Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah	39
5. Lampiran 5 Peta Kompetensi <i>Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah.....	48
6. Lampiran 6 Peta Materi <i>Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah	49
7. Lampiran 7 <i>Flowchart</i> Naskah <i>Mobile</i> Edukasi Sinau Sejarah	50
8. Lampiran 8 <i>Deployment</i> Diagram.....	51