

LAPORAN KERJA PRAKTEK
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN FPB DAN KPK DENGAN UNITY
SDIT ALAM NURUL ISLAM



Oleh :

Syarif Tofik Hidayat
1700018192

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2019

HALAMAN PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN FPB DAN KPK DENGAN UNITY
SDIT ALAM NURUL ISLAM GAMPING

SYARIF TOFIK HIDAYAT

1700018192

PEMBIMBING : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.kom.

NIY. 60181172


PENGUJI : Bambang Robiin, S.T.,M.T

NIY.197907202005011002

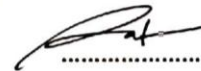
Yogyakarta, 8 Februari 2020
Kaprodi Teknik Informatika



Nur Rochmah Dyah Puji A, S.T.,
M.Kom.
NIP. 197608192005012001



..... 7/2 2020



..... 5/02/2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Kerja praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh tiap mahasiswa jurusan Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Laporan ini disusun setelah pelaksanaan kerja praktek kurang lebih selama 3 bulan.

Selesainya laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan kepada saya. Penulis berterima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing KP bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom
2. Dosen pembimbing akademik bapak Drs Tedy Setiyadi, M.T
3. Guru pembimbing lapangan ibu Siti Nurochmah, S.Pd.Si
4. Teman-teman Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan

saya menyadari masih banyaknya kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun penyajiannya, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan.

Terimakasih

Yogyakarta, 06 November 2019

Syarif Tofik Hidayat

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LISTING KODE	viii
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan KP	2
F. Manfaat KP	2
BAB II Gambaran Instansi	3
A. Umum	3
B. Struktur organisasi	4
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya	5
D. Proses Bisnis Saat Ini	6
BAB III Metodologi KP	7
A. Lokasi KP, Alamat, kontak pembimbing KP.....	7
B. Metode Pengambilan Data KP	7
C. Rancangan Jadwal Kegiatan KP	7
D. Rancangan Sistem	8
BAB IV Hasil Pelaksanaan KP	14
A. Deskripsi Sistem Yang Dibangun.....	14
B. Pembahasan Sistem Yang Dibangun	14
BAB V PENUTUP	32

A. Kesimpulan	32
B. Saran	32
LAMPIRAN	33

DAFTAR GAMBAR

gambar 1 Struktur Organisasi	5
gambar 2 Use Case Aplikasi	8
gambar 3 Flowchart Aplikasi.....	10
gambar 4 Desain Layar Utama	11
gambar 5 Desain Layar Materi.....	12
gambar 6 Desain Layar Akhir Materi.....	12
gambar 7 Desain Layar Pilihan Kuis	13
gambar 8 Desain Layar Latihan	13
gambar 9 Layar Utama Aplikasi	16
gambar 10 Layar Materi Pembelajaran Langkah 1	17
gambar 11 Layar Materi Pembelajaran Langkah 2	18
Gambar 12 Layar Materi Pembelajaran Langkah 3.....	18
Gambar 13 Layar Materi Pembelajaran Langkah 4.....	18
Gambar 14 Layar Materi Pembelajaran Langkah 5.....	19
Gambar 15 Layar Materi Pembelajaran Langkah 6.....	19
gambar 16 Layar Akhir Materi Pembelajaran	19
gambar 17 Layar Pilihan Latihan	21
gambar 18 Layar Latihan Dijawab Benar	24
gambar 19 Layar Latihan Dijawab Salah	24
Gambar 20 Layar Akhir Latihan.....	24
Gambar 21 layar informasi aplikasi.....	27

DAFTAR TABEL

tabel 1 Rancangan Jadwal Kegiatan KP.....	7
tabel 2 Tabel Hasil Pengujian Sistem	28
tabel 3 Tabel Hasil Kuesioner.....	29
tabel 4 Tabel Interpretasi SUS skor.....	30

DAFTAR LISTING KODE

listing 1 source code menu layar utama	16
listing 2 source code menu layar materi.....	20
listing 3 source code menu layar pilihan latihan	21
listing 4 source code menu layar sebelum latihan.....	22
listing 5 source code layar latihan.....	25
listing 6 source code update skor	26
listing 7 source code layar informasi aplikasi	27