

Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Genrasi Muda Berbasis Android

Irwandi¹, Sestri Novia Rizki²

*Corresponding author : Wandyirwan97@gmail.com

^{1,2} Universitas Putera Batam

Jalan R.Soeprapto-Batam,kibing, Kec. Batu Aji, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Abstract-- Law is a rule that is a norm made by aiming to regulate every human behavior for example keeping order, fairness, and preventing chaos. Today's young generation is very lack of science about the law, legal learning is a fairly elusive and boring lesson and also the science of law is considered low and many are violating or defying the law, younger generations nowadays smore often play smartphones than on reading books about the law that is so thick. So they are more interested in learning the law with Android based learning media. Game application also aims to fill free time or rest time. In addition to entertainment or pleasure games also serve as learning media and can hone skills, intelligence in overcoming a problem found in a game. Besides because this game combines the learning and playing side, this game can also be used to attract the attention of the younger generation to continue to learn about the law, especially in the case of theft game application created and designed with the aim that the generation of easily more pleased to learn law on the case of theft with learning media games. The preparation of this research in making games with waterfall method (Reqriutment, Design, Implementation, Verification and Maintenance) and to analyze using Unified Modeling Language (UML) including Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram. The learning games themselves will be developed based on Android or intended for mobile/Smartphone users. Method used in the creation of game applications using waterfall method. This game is played by one person in this game there are several Theory and quiz. Based on the test results of the general criminal law Learning games for Android based youth using CONSTRUCT2 software that this Game application can be inserted on smartphones with the minimum operating system Android.

Keywords: android, hukum, pidana, game, kuis

Abstrak-- Hukum adalah suatu peraturan yang berupa norma yang dibuat dengan bertujuan untuk mengatur perilaku setiap manusia contohnya menjaga ketertiban, keadilan, dan mencegah terjadinya kekacauan. Generasi muda saat ini sangat kurangnya ilmu pengetahuan tentang hukum, Pembelajaran hukum adalah pelajaran yang cukup sulit dipahami dan membosankan dan juga Ilmu pengetahuan hukum ini dianggap rendah dan banyak yang melanggar atau menentang hukum, Generasi muda sekarang ini lebih sering bermain smartphone dari pada membaca Buku tentang Hukum yang begitu tebal. Sehingga mereka lebih tertarik mempelajari hukum dengan media pembelajaran berbasis android. Aplikasi Game juga bertujuan untuk mengisi waktu luang atau waktu istirahat. Selain untuk hiburan atau kesenangan game juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan, kecerdasan dalam mengatasi suatu permasalahan yang ditemukan didalam sebuah permainan. Selain dikarenakan game ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian generasi muda untuk terus belajar tentang Hukum khususnya pada kasus pencurian Aplikasi game dibuat dan dirancang dengan tujuan agar generasi mudah lebih senang belajar hukum pada kasus pencurian dengan media pembelajaran game. Penyusunan pada penelitian ini dalam membuat game dengan metode waterfall(Reqriutment, Design, Implementation, Verification dan Maintenance) dan untk menganalisis menggunakan Unified Modeling Language (UML) diantaranya Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram. Game pembelajaran sendiri akan dikembangkan berbasis android atau ditujukan untuk pengguna mobile/Smartphone. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi game menggunakan metode waterfall. Game ini dimainkan oleh satu orang pada game ini terdapat beberapa Theory dan Quis. Berdasarkan hasil pengujian Game Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda Berbasis Android menggunakan software Construct2 bahwa aplikasi game ini sudah dapat dimasukan pada smartphone dengansistem operasi minimum android.

Kata kunci : android, law, quis, game

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang melaju dengan begitu cepat pada saat sekarang ini dan dengan diiringi dengan kebutuhan setiap orang yang ingin mendapatkan kemudahan dari setiap kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, adapun teknologi komputer adalah teknologi yang dapat menyelesaikan dan mempercepat suatu pekerjaan yang dilakukan setiap orang, teknologi komputer saat ini telah diterapkan dalam berbagai macam bidang seperti, bisnis, militer, perkantoran, kesehatan, pendidikan dan masih banyak lagi teknologi komputer ini yang diterapkan didalam dunia hiburan.[1]

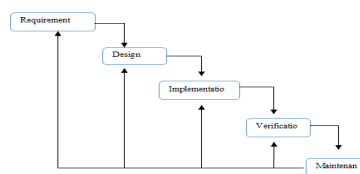
Aplikasi game juga bertujuan untuk mengisi waktu luang atau waktu istirahat. Selain untuk hiburan atau kesenangan game juga berfungsi sebagai media pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan, kecerdasan dalam mengatasi suatu permasalahan yang ditemukan didalam sebuah permainan. Melalui proses belajar ini maka pengguna dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan tentang pembelajaran Hukum khususnya kasus pencurian, Selain dikarenakan game ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian generasi muda untuk terus belajar tentang Hukum khususnya pada kasus pencurian.[2] Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kesadaran, pemahaman dan pengetahuan generasi muda tentang hukum, Sehingga kejahatan sering terjadi khususnya kasus pencurian tanpa mengetahui hukuman yang ditetapkan oleh penegak hukum, Pembelajaran tentang hukum adalah pelajaran yang cukup sulit dipahami dan membosankan dan ada juga Ilmu pengetahuan tentang hukum ini dianggap rendah dan banyak yang melanggar atau menentang hukum, Generasi muda sekarang ini lebih sering bermain smartphone dari pada membaca Buku tentang Hukum yang begitu tebal. Sehingga mereka lebih tertarik mempelajari hukum dengan media pembelajaran berbasis android. Dalam penelitian ini peneliti memilih *software construct2*, yang dijalankan pada platform android.[3]

Dalam pembuatan game pembelajaran Hukum Pidana Umum berbasis android ini karena fasilitas feature dan template yang dimilikinya. Game pembelajaran sendiri akan dikembangkan berbasis android atau ditujukan untuk pengguna mobile/Smartphone. Metode penelitian dalam pembuatan game pembelajaran Hukum berbasis android menggunakan metode waterfall.[4]

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada Perancangan system dalam membangun sebuah aplikasi game pembelajaran hukum pidana umum untuk generasi

muda berbasis android ini adalah dengan menggunakan metode waterfall. Berikut ini rancangan yang terdapat pada metode waterfall (*Reqriutment, Design, Implementation, Verification dan Maintenance*). [5][6]



Gambar 1. Metode Waterfall

1. *Reqriutment* dapat dilakukan dengan cara wawancara. Peneliti akan menacari sebuah informasi yang baik dan sebanyak-banyaknya dengan Jaksa Penuntut Umum sehingga bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi game yang berguna untuk generasi muda dalam belajar tentang hukum.
2. *Design* digunakan sebagai perancangan sebuah aplikasi game dan software yang dapat ditentukan sebelum terjadi implementation. Pada proses perancangan ini bertujuan pada detail prosedural (Flowchart dan Diagram) dan arsitektur perangkat lunak.
3. *Implementation* yang dilakukan secara abstrak dalam membuat suatu software, pada tahapan ini design akan diubah menjadi sebuah kode-kode program dan masih berupa modul-modul kemudian akan diintegrasikan menjadi sebuah perangkat lunak yang lengkap dan bagus.
4. *Verification* dalam proses pembuatan suatu aplikasi atau software dan akan diuji kelayakan dari sebuah aplikasi atau software yang telah dirancang atau dibangun.
5. *Maintenance* yang menggunakan metode waterfall, tahapan pemeliharaan yang termasuk kedalamnya diantaranya yaitu, instalasi dan proses perbaikan pada system yang memiliki permasalahan system.[7][8]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dimulai dengan tahapan awal perancangan Game Pembelajaran Hukum Pidana Umum Berbasis Android dengan pengujian awal.

Tabel 1. Pengujian menu awal

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan tombol Button Start	Dapat menampilkan tampilan Menu Game	Menampilkan tampilan Menu Game	Diterima

Pengujian diatas adalah pengujian pada Menu Awal. Pengujian pada Menu Awal dengan aktifitas

pengujian Button Start selanjutnya yang diharapkan system menampilkan Menu Game

Tabel 2. Pengujian pada Menu Game

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan Tombol Button Home	Dapat menampilkan tampilan Menu Awal	Muncul tampilan Menu Awal	SESUAI
Menekan Tombol Button Audio	Dapat mematikan Aodio atau music	Audio atau Musik akan Mati	SESUAI
Menekan Tombol Button Theory	Dapat menampilkan tampilan Menu Theory	Menu Theory ditampilkan	SESUAI
Menekan Tombol Button Play	Dapat menampilkan tampilan Menu Play	Menu Play ditampilkan	SESUAI
Menekan Tombol Button About	Dapat menampilkan tampilan Menu About	Menu About ditampilkan	SESUAI

Pengujian Menu Game diatas. Aktivitas pengujian Button Home yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Awal, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Spiker yang diharapkan Audio atau music mati, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Theory yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Theory, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Play yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Play, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button About yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu About, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 3. Pengujian Menu Teory

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan Tombol Button Hukum	Dapat menampilkan tampilan Menu Theory Hukum	Muncul tampilan Menu Theory Hukum	SESUAI
Menekan Tombol	Dapat menampilkan	Muncul tampilan	SESUAI

Button Pencurian	tampilan Menu Theory Pencurian	Menu Theory Pencurian	
Menekan Tombol Button Home	Dapat menampilkan tampilan Menu Awal	Menu Awal ditampilkan	SESUAI
Menekan Tombol Button Back	Dapat menampilkan tampilan Menu Game	Menu Game ditampilkan	SESUAI

Pada tabel pengujian Menu Theory diatas. Aktivitas pengujian Button Hukum yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Theory Hukum, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Pencurian yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Theory Pencurian, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Home yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Awal, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Back yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Game, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.[10][11]

Tabel 4. Pengujian pada Menu Play

Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan Tombol Button OK	Dapat menampilkan tampilan Menu Quis	Muncul tampilan Menu Quis	SESUAI
Menekan Tombol Button Home	Dapat menampilkan tampilan Menu Awal	Muncul tampilan Menu Awal	SESUAI

Pada tabel pengujian Menu Play diatas. Aktivitas pengujian Button OK yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Quis, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Home yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Awal, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 5. Pengujian pada Menu Fish

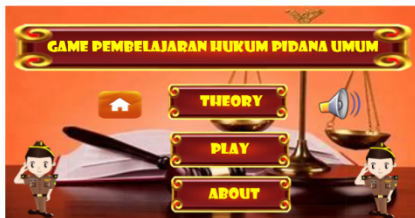
Aktivitas Pengujian	Yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Keterangan
Menekan Tombol Button Home	Dapat menampilkan tampilan	Muncul tampilan Menu Awal	SESUAI

	Menu Awal		
Menekan Tombol Button Back	Dapat menampilkan tampilan Menu Game	Muncul tampilan Menu Game	SESUAI
Menekan Tombol Button Next	Dapat menampilkan tampilan Menu Quis	Menu Quis ditampilkan	SESUAI

Pada tabel pengujian Menu Finish diatas. Aktivitas pengujian Button Home yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Awal, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Back yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Game, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas pengujian Button Next yang diharapkan system dapat menampilkan tampilan Menu Quis, keterangan yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan.

Implementasi Sistem

Implemetasi ini digunakan agar pengguna menyelesaikan game sesuai dengan tahapan-tahapan untuk menyelesaikan game tersebut.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Menu Game diatas ada beberapa tombol Button yang bisa pemain pilih diantaranya ada Button Theory, Button Play, Button About, Button Audio dan Button Home



Gambar 2. Menu Theory

Menu Theory Hukum diatas pengguna dapat melihat sekilas pembahasan tentang Hukum. Ada

beberapa tombol Button yang bisa pemain tekan diantaranya ada Button Home dan Button Back.



Gambar 3. Tampilan Quis

Menu Quis diatas pengguna dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Ada beberapa tombol Button yang bisa pemain tekan diantaranya ada Button Salah satu jawaban, Button Home, Button Back, Button Next dan Button Finish.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini dengan judul skripsi Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Generasi Muda Berbasis Android. Berikut ini peneliti dapat menyimpulkan:

1. Aplikasi Game ini bertujuan untuk membantu generasi muda dalam mempelajari dan memahami pengetahuan tentang hukum pada kasus pencurian.
2. Aplikasi Game ini telah dirancang dan dibuat agar generasi muda lebih giat dalam belajar tentang hukum.
3. Membuat semangat belajar yang tinggi pada generasi muda dengan media pembelajaran berupa sebuah aplikasi gam, sehingga dalam belajar tidak merasa bosan dan belajar dengan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.

[2]Andirvanto, I. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 1.

[3]Fuada, S. (2015). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer*, 3(1), 18–35.

[4]Game, P., & Pada, E. E. (2019). Pengembangan Game Edukasi E-Praktikum Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas XII. 4(1), 64–69.

[5]Nuh, S. L., Anzward, B., & Rizqia, G. P. (2019). LEGAL ENFORCEMENT OF CHILD RECIDIVISTS IN MOTORCYCLE. 1(September), 1–17.

[6]Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya

- Dengan Construct 2 Berbasis Android. Emitter: Jurnal Teknik Elektro, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Peneliti. (2020). No Title.
- [7]Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika, 7(2), 13–31.
- [8]Rifai, W. A. (2015). Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Evolution, 4, 1–14. https://eprints.uny.ac.id/21608/1/wafda_adita_rifai_10520241036.pdf
- [9]Shalahuddin M, A. . R. (2018). REKAYASA PERANGKAT LUNAK (April 2018). Informatika Bandung.
- [10]Tindak, T., Korupsi, P., & Mobile, B. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tentang Tindak Pidana. 2013(February), 2–7.
- [11]Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. Jurnal I: Jurnal Pengembangan ITnformatika, 3(1), 96–102. <https://doi.org/10.30591/JPIT.V3I1.621>