

TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
UNY

# BUKU PANDUAN



Ekonomi SMA kelas 10

LUTFI RESTU FAJRIANI  
TEGUH ARIE SANDY

**APLIKASI ANDROID:  
BANK**

**UNTUK SISWA SMA KELAS X**

**LUTFI RESTU FAJRIANI  
TEGUH ARIE SANDY**



**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

**DOWNLOAD APLIKASI**  
**LINK GITHUB DAN QR APLIKASI**



**LINK GITHUB**

<https://github.com/Lutfirestu/Bank.git>

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa dengan rahmat dan karunia-Nya, Aplikasi Android: Bank untuk Siswa SMA Kelas X dapat kami selesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Aplikasi Android: Bank untuk Siswa SMA Kelas X ini kami buat dan kami persembahkan kepada pihak yang membutuhkan media pembelajaran ini. Aplikasi ini dibuat sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan keahlian profesi terutama menurut AECT 1994 yang merupakan kawasan desain, serta kemampuan juga berfungsi sebagai salah satu wadah menyampaikan pesan moral, ide, gagasan, kritikan, ajakan, kekaguman, ungkapan, harapan, khayalan dan rasa terimakasih kami. Aplikasi Android: Bank untuk Siswa SMA Kelas X dirancang dengan bahasa yang sederhana untuk menyesuaikan kemampuan pengguna secara umum agar pengguna dapat memahami isi pesan yang kami rancang.

Tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu proses pembuatan pembuatan karya kami sehingga terselesaikan. Aplikasi Android: Bank untuk

Siswa SMA Kelas X ini masih belum dapat dikatakan sempurna dan semoga memberi manfaat bagi para pengguna. Saran dan masukan penulis harapkan untuk membantu menyempurnakan karya penulis agar lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta,20 Desember 2022

Pengembang

## **DAFTAR ISI**

Link download aplikasi.....	3
Kata pengantar.....	4
Daftar isi.....	6
A. Latar belakang.....	7
B. Identitas media.....	8
C. Tampilan aplikasi.....	9
D. Identitas pengembang.....	17
E. Referensi dan Kredit.....	18

## **A. LATAR BELAKANG**

Saat ini teknologi berkembang dengan begitu pesat di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan ini memiliki pengaruh pada bagaimana pembelajar belajar. Teknologi membantu pembelajar berkembang lebih jauh dikarenakan dengan menggunakan teknologi akan mempermudah dalam pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya menggunakan buku dan guru, pada saat ini pembelajar dapat menggunakan berbagai media untuk pembelajar belajar lebih luas tanpa keterbatasan seperti pada tahun sebelumnya.

Kemajuan teknologi ini akan membantu guru dalam kegiatan mengajar pembelajaran, salah satunya dengan pembelajaran ekonomi yang merupakan pembelajaran penting dalam kehidupan keseharian. Sehingga perlu adanya pemahaman yang lebih untuk belajar ekonomi yang salah satunya pembelajaran mengenai sistem perbankan yang ada di Indonesia.

Dengan sasaran pengguna pelajar Sekolah Menengah Atas kelas X (Sepuluh), diharapkan penggunaan Aplikasi Android: Bank untuk pelajar SMA

Kelas X ini dapat mempermudah dan mengefektifkan belajar para siswa, dari yang awalnya membaca buku menjadi lebih interaktif dan fleksibel dengan adanya aplikasi Android interaktif ini.

## **B. IDENTITAS MEDIA**

### **1. Lingkup materi**

Aplikasi Android Bank dibentuk untuk Siswa SMA Kelas X disesuaikan dengan KI/KD Kurikulum Merdeka.

### **2. Fungsi dan Manfaat**

- a. Sebagai media pembelajaran bagi anak yang dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di sekolah.
- b. Membantu guru dalam melaksanakan terutama memberikan materi pembelajaran.
- c. Sebagai pengembangan aspek Kognitif yaitu konsep utuh mengenai perbankan.
- d. Sebagai media pengenalan bank kepada pengguna untuk memberikan perbedaan bank yang ada di Indonesia.

### **3. Sasaran Program**

- a. Guru lebih mudah mengajarkan materi perbankan.
- b. Pelajar dapat menggunakan aplikasi ini untuk belajar di kelas atau di luar kelas dengan menyenangkan.
- c. Aplikasi ini membantu peningkatan kemampuan menggunakan teknologi para penggunanya.

#### **4. Pengguna Program**

Program ini dapat digunakan sebagai suplemen untuk belajar secara mandiri bagi anak. Penggunaan Perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal:

- a. Android 5.0.0(Lollipop)
- b. RAM 512 MB
- c. ROM 500 MB
- d. Processor dual core
- e. Kecepatan processor 1,5 GHz

### **C. TAMPILAN PROGRAM**

#### **1. Membuka Aplikasi**



Tampilan diatas merupakan tampilan utama saat pembukaan aplikasi yang secara otomatis menuju Menu Utama.

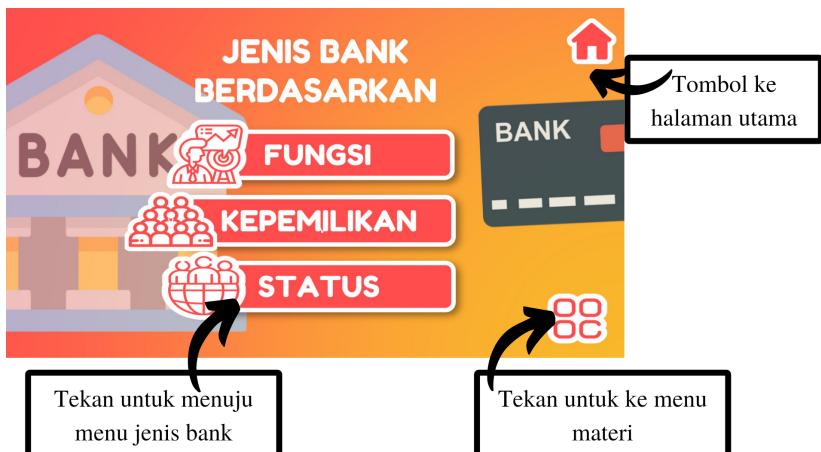
## 2. Halaman Menu Utama



### 3. Menu Materi



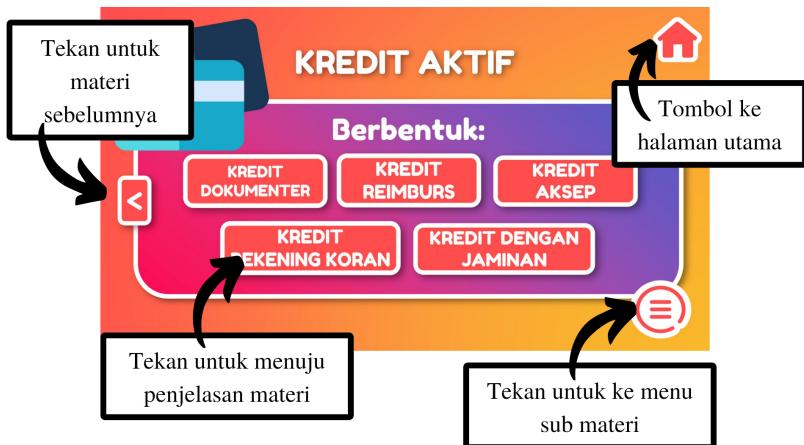
### 4. Menu Sub-Bab



5. Menu jenis-jenis
- Pada jenis bank



- Pada jenis produk



## 6. Materi

### a. Pada pengertian bank



b. Pada jenis bank



7. Credit



## 8. Kuis



## 9. Informasi pengembang



## 10. Keluar



## **D. IDENTITAS PENGEMBANG**

### **1. Pengembang 1**



Lutfi Restu Fajriani

[lutfirestu.2021@student.uny.ac.id](mailto:lutfirestu.2021@student.uny.ac.id)

081770608725 (HP/WA)

### **2. Pengembang 2**



Teguh Arie Sandy

[teguhariesandy@uny.ac.id](mailto:teguhariesandy@uny.ac.id)

085232777747 (WA)

## **E. REFERENSI KREDIT**

Materi:

Ismawanto. (2009). Ekonomi 1: Untuk SMA dan MA Kelas X. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. 174-184.

Audio:

<https://youtu.be/FL9m5rkXk44>

Gambar:

<https://www.flaticon.com>

## BUNDARAN CD



# TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNY

LUTFI RESTU FAJRIANI  
TEGUH ARIE SANDY