



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
JUDUL PROGRAM**

***MOBILE TECHNOLOGY PANJIKAWAN (PANCASILA JIWA KAWULA
MUDA NEGARA) BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA
PENANAMAN RASA CINTA TERHADAP PANCASILA***

**BIDANG KEGIATAN:
PKM-KC**

Diusulkan oleh:

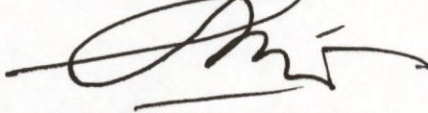
ZAINAL ABIDIN	NIM. 11401241025 / 2011
PRAMESTHI ANGGORO SEKTI	NIM. 12401241022 / 2012
RIO NURTANTYANA	NIM. 12520241001 / 2012

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2012**


1. Judul Kegiatan : *Mobile Technology* PANJIKAWAN (Pancasila Jiwa Kawula Muda Negara) berbasis Aplikasi Android sebagai Media Penanaman Rasa Cinta terhadap Pancasila.
2. Bidang Kegiatan : () PKM-P () PKM-M () PKM-KC
(Pilih salah satu) () PKM-K () PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Zainal Abidin
 - b. NIM : 11401241025
 - c. Jurusan : Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum
 - d. Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
 - e. Alamat & No. HP : 089694863668
 - f. Alamat e-mail : Octenal@ovi.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama dan Gelar : Pratiwi Wahyu W , M.Si
 - b. NIDN : 0023075909
 - c. Alamat & No. HP : Kadirojo 2, Purwomartani, Kalasan, Sleman
082135706031
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. DIKTI : Rp 6.000.000,00
 - b. Sumber lain : Rp. -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 bulan

Yogyakarta, 19 Oktober 2012


Menyetujui:
Ketua Jurusan PKnH


(Dr. Samsuri, S.Pd., M.Ag.)
NIP. 19720619 200212 1 001

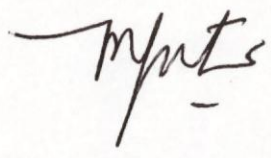
Ketua Pelaksana Kegiatan


(Zainal Abidin)
NIM. 11401241025

Wakil Rektor III
Universitas Negeri Yogyakarta


(Dr. Sumaryanto, M.Kes.)
NIP. 19650301 199001 1 001

Dosen Pendamping


(Pratiwi Wahyu W , M.Si)
NIDN. 0023075909

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
A. JUDUL	1
B. LATAR BELAKANG	1
C. PERUMUSAN MASALAH	3
D. TUJUAN	3
E. LUARAN YANG DIHARAPKAN	3
F. KEGUNAAN	3
G. TINJAUAN PUSTAKA	
1. Nilai	4
2. Ideologi	5
3. Pancasila	5
4. Karakter	6
5. Generasi Muda	6
6. Android.....	6
7. <i>Mobile Application</i>	7
8. Mobile Web.....	7
9. Bahasa Pemrograman Java	7
H. METODE PELAKSANAAN	
1. Inovasi yang Dilakukan	8
2. Tahapan Pelaksanaan	9
a. Analisis Kebutuhan	8
b. Desain Model	9
c. Implementasi (Coding)	9
d. Pengujian	11
I. JADWAL KEGIATAN	10
J. RANCANGAN BIAYA	11
K. DAFTAR PUSTAKA	13
L. LAMPIRAN	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Aplikasi yang akan Dikembangkan..... ..	15
--	----

A. JUDUL

Mobile Technology PANJIKAWAN (Pancasila Jiwa Kawula Muda Negara) berbasis Aplikasi Android sebagai Media Penanaman Rasa Cinta terhadap Pancasila.

B. LATAR BELAKANG

Pada zaman sekarang nilai-nilai Pancasila sudah semakin luntur dan dianggap tidak bisa menjadi pegangan hidup serta solusi bagi kehidupan bangsa. Keadaan ini membuat para pemuda ikut galau karena memudarnya nilai-nilai Pancasila dan cenderung mencoba ideologi lain. Akhirnya, pengamalan terhadap nilai-nilai Pancasila semakin jauh dan semakin terpinggirkan dari kehidupan pemuda Indonesia.

Data yang cukup mencengangkan diungkapkan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Data yang dirilis lembaga penelitian terbesar di Indonesia ini mengungkapkan, 5 universitas ternama di Jawa, 86 % mahasiswanya menolak Pancasila sebagai dasar negara (Permana, <http://news.detik.com/read/2012/09/06/221155/2010669/10/>, akses 9 Oktober 2012). Data ini menunjukkan bahwa pemuda Indonesia yang nantinya akan menjadi penerus bangsa, generasi yang nantinya akan mewarisi bahkan memimpin bangsa ini justru tidak lagi mempercayai ideologi negaranya.

Pancasila merupakan ideologi Negara Indonesia, secara otomatis menjadi landasan pokok ataupun landasan fundamental untuk kehidupan bermasyarakat. Ada 3 tataran nilai dalam ideologi Pancasila, tiga tataran nilai itu adalah: Pertama, nilai dasar, yaitu suatu nilai yang bersifat amat abstrak dan tetap, yang terlepas dari pengaruh perubahan waktu. Nilai dasar merupakan prinsip, yang bersifat amat abstrak, bersifat amat umum, tidak terikat oleh waktu dan tempat, dengan kandungan kebenaran yang bagaikan aksioma. Kedua, nilai instrumental, yaitu suatu nilai yang bersifat kontekstual. Nilai instrumental merupakan penjabaran dari nilai dasar tersebut, yang merupakan arahan kinerjanya untuk kurun waktu tertentu dan untuk kondisi tertentu. Ketiga, nilai praksis, yaitu nilai yang terkandung dalam kenyataan sehari-hari, berupa cara bagaimana rakyat melaksanakan

(mengaktualisasikan) nilai Pancasila (Mulyono, eprints.undip.ac.id/3241/, akses 9 Oktober 2012)

Dari ketiga tataran nilai ideologi pancasila, maka nilai parksislah yang menjadi penentu tegaknya suatu ideologi karena bagi suatu ideologi, yang paling penting adalah bukti pengamalannya atau aktualisasinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu yang penting adalah bagaimana kita memahami, menghayati dan mengamalkan Pancasila dalam segala segi kehidupan. Tanpa ini maka Pancasila hanya akan merupakan rangkaian kata-kata indah yang tertulis dalam Pembukaan UUD 1945, yang merupakan perumusan yang beku dan mati, serta tidak mempunyai arti bagi kehidupan bangsa kita.

Tidak menutup kemungkinan mainstream pemikiran generasi muda terhadap nilai-nilai pancasila hanya sampai pada tataran nilai instrumental dan belum menyentuh nilai praksis. Tentunya dapat dipastikan Pancasila tidak menyentuh kehidupan generasi muda sehari-hari, maka lambat laun kehidupan Pancasila akan kabur dan kesetiaan akan luntur. Mungkin Pancasila akan hanya tertinggal dalam buku-buku sejarah yang tertata rapih di atas rak buku perpustakaan. Untuk itu diperlukan sebuah media yang dapat memberi akses bagi generasi muda tentang nilai-nilai Pancasila yang sesuai dengan gaya hidup generasi muda.

Menurut data yang dirilis IDC , pengapalan *smartphone* di Indonesia dari tahun ke tahun terus melonjak dan pengguna Android di Indonesia melonjak secara drastis yaitu meningkat 22% (Heriyanto <http://inet.detik.com/read/2012/03/27/122306/1877508/319/smartphone-di-indonesia-melonjak-android-menggeliat>, akses 17 Oktober 2012). Fenomena kegandrungan generasi Indonesia yang menggunakan *smartphone* berbasis Android menjadi peluang besar untuk menyisipkan sebuah media pembelajaran tentang Pancasila ke dalam *smartphone*, untuk itu perlu sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat memberikan ruang sosialisasi dan informasi mengenai nilai-nilai Pancasila. Suplai informasi secara digital memiliki keunggulan tersendiri, yaitu tidak terbatas pada ruang dan waktu, sehingga pendidikan pancasila akan lebih mudah di lakukan.

C. PERUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang maka dapat ditarik suatu rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Android PANJIKAWAN yang dapat menarik perhatian generasi muda?
2. Bagaimana mengoperasikan aplikasi Android PANJIKAWAN aplikasi?
3. Bagaimana menyosialisasikan aplikasi Android PANJIKAWAN dalam kehidupan masyarakat ?

D. TUJUAN

Pembuatan aplikasi Android PANJIKAWAN (Pancasila Jiwa Kawula Muda Negara) memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membumikan kembali nilai-nilai Pancasila yang mulai memudar pada generasi muda.
2. Memberikan sosialisasi secara interaktif melalui android tentang ideologi Pancasila kepada generasi muda maupun seluruh lapisan warga negara Indonesia dalam di era digital ini.
3. Pembuatan Android PANJIKAWAN diharapkan dapat menanamkan rasa cinta dan nasionalisme pada generasi muda.

E. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Luaran yang diharapkan dari pembuatan adalah terciptanya sebuah aplikasi yang dapat memberi pendidikan kepada generasi muda tentang nilai-nilai Pancasila. Suplai informasi secara digital dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat tanpa dibatasi ruang dan waktu.

F. KEGUNAAN

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Sebagai penerapan teori yang telah diterima dibangku kuliah
 - b) Dapat membandingkan antara teori dan kenyataan

2. Bagi Masyarakat

- a) Tersedianya aplikasi pendidikan Pancasila yang bersifat *mobile* sehingga informasi dan penjelasan tentang ideologi Pancasila dapat diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.
- b) Menjadi instrumen pengajaran pendidikan pancasila di sekolah maupun di masyarakat

3. Bagi Pemerintah

- a) Membantu program pemerintah untuk menghidupkan kembali nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.
- b) Menjaga ketahanan ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan di era globalisasi

G. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Nilai*

Cabang filsafat yang membicarakan nilai disebut dengan aksiologi (filsafat nilai). Menurut Kattosoff (2004: 319) aksiologi ialah ilmu pengetahuan yang menyelidiki hakekat nilai, yang umumnya ditinjau dari sudut kefilsafatan. Istilah nilai dipakai untuk menunjuk kata benda abstrak { c p i " c t v k p { c " õ m g d g t j c ((goodness). Disamping itu juga menunjuk kata kerja yang artinya suatu tindakan kejiwaan tertentu dalam menilai atau melakukan penilaian.

Nilai pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek itu sendiri yang dinamakan nilai. Suatu itu mengandung nilai artinya ada sifat atau kualitas yang melekat pada sesuatu itu. (Rukiyati, dkk., 2008: 58)

2. *Ideologi*

Ideologi adalah pemikiran yang mencakup konsepsi mendasar tentang kehidupan dan memiliki metode untuk merasionalisasikan pemikiran tersebut

berupa fakta, metode menjaga pemikiran tersebut agar tidak menjadi absurd dari pemikiran-pemikiran yang lain dan metode untuk menyebarkannya (Anonim, <http://id.wikipedia.org/wiki/Ideologi>, akses 17 Oktober 2012). Ideologi berintikan serangkaian nilai (norma) atau sistem nilai dasar yang bersifat menyeluruh dan mendalam yang dimiliki dan di pegang oleh suatu masyarakat atau bangsa sebagai wawasan atau pandangan hidup mereka (Oesman, dkk., 1991: 6).

3. *Pancasila*

U g e c t c " g v k o q n q i berasal dari kata Sanskerta dari R c p e c u k n c " india (bahasa kasta Brahmana). Muhammad Yamin, dalam bahasa Sanskerta R g t m c v c c p " R c p e c u k n c " o g o k n k m k " f w c " o c e c o c t v k p { c f " c p n k o u c k n c ö " { c p i " c t v k p { c " õ r g t c v v y c p i " r g p v k p i " c v c kata tersebut kemudian dalam bahasa " M c v c K p f q p g u k c " v g t w v c o c " d c j c u c " L hubungah f k c t v k m dengan moralitas " Q n g j " m c t g p c " k v w " u g e c t c " g v k o f k o c m u w f m c p " c f c n c ö j " " k { u c v p k i n " c o j g " o õ k " n R k c m p k e " c c " t U v { k k " õ f c u c t " { c p i " o g o k n k m k . Adapun Sila-sila Pancasila adalah: Ketuhanan yang maha Esa; Kemanusiaan yang adil dan beradab; Persatuan Indonesia; Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan; Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

4. *Karakter*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Karakter memiliki arti: 1). Sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. 2). Karakter juga bisa bermakna "huruf". Menurut (Ditjen Mandikdasmen - Kementerian Pendidikan Nasional), Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Gulo (2008: 29) menjabarkan bahwa karakter adalah

kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang, biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap.

5. *Generasi Muda*

Generasi Muda adalah terjemahan dari young generation lawan dari *old age*. *Youth* mengandung arti populasi remaja/anak muda/pemuda yang sedang membentuk dirinya. Melihat kata "Generasi muda" yang terdiri dari dua kata yang majemuk, kata yang kedua adalah sifat atau keadaan kelompok individu itu masih berusia muda dalam kelompok usia muda yang diwarisi cita-cita dan dibebani hak dan kewajiban, sejak dini telah diwarnai oleh kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan kegiatan politik. Maka dalam keadaan seperti ini generasi muda dari suatu bangsa merupakan "*Young Citizen*". Pengertian generasi muda erat hubungannya dengan arti generasi muda sebagai generasi penerus.

Yang dimaksud "Generasi Muda" secara pasti tidak terdapat satu definisi yang dianggap paling tepat akan tetapi banyak pandangan yang mengartikannya tergantung dari sudut mana masyarakat melihatnya. Namun dalam rangka untuk pelaksanaan suatu program pembinaan bahwa "Generasi Muda" ialah bagian suatu generasi yang berusia 0 ó 30 tahun (Anonim, http://www.ut.ac.id/html/suplemen/pmak8190/generasi_muda.htm, akses 17 Oktober 2012).

6. *Android*

Android adalah *operating sistem* (OS) berlisensi *platform* terbuka berbasis linux yang diperuntukan untuk *mobile device* seperti *smartphone* maupun tablet PC. Android *Open Source Project* (AOSP) yang dibuat oleh Google. Beberapa produsen *mobile* menanamkannya untuk menjadikan android sebagai sistem operasi. Berbagai keunggulan sistem operasi android mampu memenuhi kebutuhan informasi manusia secara cepat dan menarik. Android disematkan berbagai fitur sebagai fungsi utama.

- a) Kerangka aplikasi, memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.

- b) Dalvik mesin virtual, mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.
- c) Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.
- d) SQLite: sebagai penyimpanan data.
- e) Dukungan pembacaan terhadap banyak format media.
- f) GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi (tergantung piranti keras).
- g) Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, NFC dan accelerometer (www.android.com, akses 17 Oktober).

7. *Mobile Application*

Mobile application adalah aplikasi yang cara aksesnya menggunakan perangkat bergerak (mobile device) seperti *handphone*, *smartphone* dan *PDA phone*. Saat ini aplikasi yang menggunakan perangkat bergerak semakin meningkat dan beragam. Aplikasi yang dibuat dapat menggunakan perangkat pengembangan *proprietary* (closed source). *Development tools* yang digunakan adalah Java 2 Micro Edition (J2ME). Hasil akhir dari adalah aplikasi yang ditempatkan (embedded) di perangkat mobile (Nana Suryana and Purnomo H K, 2008).

8. *Mobile Web*

Mobile Web adalah kumpulan halaman *website* yang disampaikan melalui HTTP yang menggunakan *mobile browser* berbasis internet layanan, dari genggam perangkat *mobile*. Halaman website dikembangkan dengan standar format data yang disesuaikan dengan spesifikasi perangkat seluler tertentu. (W3C : 2010).

9. *Bahasa Pemrograman Java*

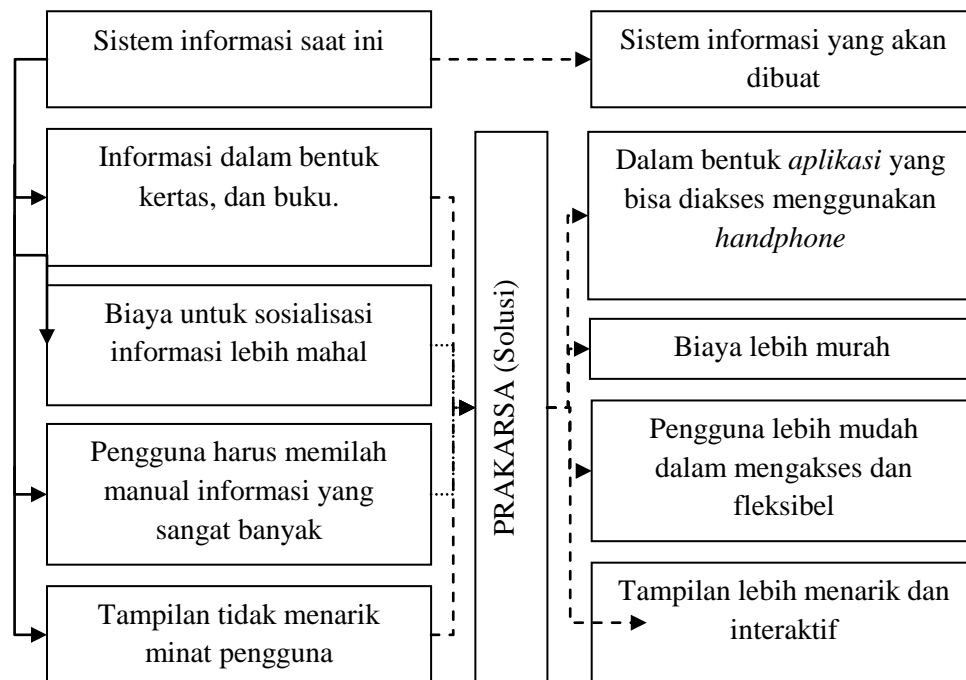
Java, dalam ilmu komputer merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang diperkenalkan pada tahun 1995 oleh Sun Microsystems, Inc., yang saat Java diciptakan, dipimpin oleh James Gosling. Java memfasilitasi penyebaran baik data maupun program aplikasi kecil, yang dinamakan applet, lewat Internet. Java secara teori dapat berjalan dengan baik di komputer mikro, mini maupun besar (mainframe) yang dijalankan dengan menggunakan berbagai operasi. (Adi Nugroho : 2008)

H. METODE PELAKSANAAN

1. Inovasi yang dilakukan

Aplikasi PANJIKAWAN berbasis Android memanfaatkan teknologi mobile web dengan desain interaktif dan ramah yang memungkinkan pengguna dapat lebih nyaman untuk memakai aplikasi ini.

Penanaman fitur-fitur aplikatif pada aplikasi PANJIKAWAN yang dapat diakses secara terupdate dan realtime yang terhubung dengan server.



Bagan 1. Inovasi yang dilakukan

2. Tahapan Pelaksanaan

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis yaitu tahap untuk mengidentifikasi dan mendapatkan data mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan dan pengimplementasian sistem dan pemikiran untuk perancangan selanjutnya. Menurut Pressman (2002:319), analisis adalah suatu proses penemuan, perbaikan, dan spesifikasi. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi data yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Langkah yang dilakukan pada tahap analisis meliputi: a) analisis spesifikasi teknis, yaitu: analisis kemampuan apa

sajakah yang dibutuhkan oleh sistem, b) analisis kerja sistem, yaitu: analisis mengenai unjuk kerja yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibuat atau dibangun.

b. Desain Model

1) Arsitektur

Desain arsitektur merupakan gambaran mengenai sistem perancangan model yang akan dibuat.

2) Alur (flowchart)

Desain alur merupakan gambaran bagaimana proses-proses yang didapat dari aktifitas pengguna yang terdapat pada sistem aplikasi.

3) Tampilan (Interface)

Desain Tampilan merupakan tampilan sebuah aplikasi dengan tujuan agar pengguna dapat memahami dengan mudah maksud dari aplikasi website (User Interface). Dengan tampilan yang ramah (user-friendly), pengguna dapat menjalankan sistem aplikasi dengan lebih mudah.

c. Implementasi (*coding*)

Implementasi merupakan tahap menterjemahkan modul-modul desain sistem ke dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan menyatukannya menjadi kesatuan sistem yang terpadu. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam implementasi tersebut adalah: (a) mengumpulkan dan memilih modul-modul yang akan diterjemahkan ke bahasa pemrograman, (b) menentukan program yang dibutuhkan sebagai pendukung program yang telah dirancang, (c) menterjemahkan prosedur, subrutin dan fungsi-fungsi dari modul-modul ke dalam bahasa pemrograman, (d) menyatukan prosedur, subrutin dan fungsi-fungsi dari modul-modul yang telah dibuat ke dalam kesatuan program.

d. Pengujian (*testing*)

3	Persiapan <i>software</i> pendukung																			
B. Pelaksanaan																				
1	Analisis Kebutuhan																			
2	Desain Model																			
3	Implementasi																			
4	Pengujian dan Perbaikan																			
C. Penyusunan laporan																				

J. RANCANGAN BIAYA

Pemasukan

Dikti

Rp 6.000.000,00

Pengeluaran

1. Biaya Bahan Habis Pakai

No.	Nama Barang	Spesifikasi/Merek	Banyak	Ū
1	Kertas A4s	Paper One	1 buah	Rp. 28.700
2	Pen	Joyko JK-100 KING JELLER	1 pack	Rp. 16.000
3	Tipe-X	Correction Tape Faber Castel 169406R	1 buah	Rp. 16.500
4	Lem	Uhu Stick Besar	1 buah	Rp. 18.600
5	Stapler	Joyko	1 buah	Rp. 5.500
6	Pensil Warna	Faber Castel water e q n q w t u " r g	1 buah	Rp. 39.000
7	Penghapus	Faber Castel	1 buah	Rp. 2.000
8	Trigonal Clips	Sea Gull	1 buah	Rp. 1.700
9	Pensil	Faber Castell 2B	1 box	Rp. 27.000
10	Tinta Printer	HP 49A DJ 600 series COLOUR Rp269.000	4 buah	Rp 269.000
11	Buku Kwarto	Glatik Kembar 50 lbr	4 buah	Rp. 60.000
Total 3				Rp. 457.000

2. Biaya Operasional

No.	Komponen	Banyaknya	Harga @	Ū
3	Akses internet	4 bulan	Rp 150.000	Rp. 450.000
4	PC Server	1 unit	Rp 2.000.000	Rp. 2.000.000
5	Kabel data	1 unit	Rp 60.000	Rp. 60.000
8	Flash Disk	1 unit	Rp 225.000	Rp. 225.000
9	Card Reader	1 unit	Rp 10.000	Rp. 18.000
10	<i>Smart phone</i>	1 buah	Rp 1.400.000	Rp. 1.400.000
Total 2				Rp. 4.153.000

3. Transportasi dan komunikasi

No.	Kebutuhan	Jumlah/bulan	Ū bulan	Ū
1	Makan 3 orang @20.000	Rp. 160.000	4	Rp. 640.000
2	Telekomunikasi	Rp. 100,000	4	Rp. 400.000
3	Transportasi			Rp. 350.000
Total 3				Rp.1390000

Total biaya:

Total 1 Rp 457.000,00

Total 2 Rp 4.153.000,00

Total 3 Rp 1.390.000,00

===== +

Total Rp 6.000.000,00

K. DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Ideologi*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Ideologi>, akses 17 Oktober 2012
- Anonim, *Pengertian Generasi Muda*.
http://www.ut.ac.id/html/suplemen/pmak8190/generasi_muda.htm ,
akses 17 Oktober 2012
- Gulo. W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Heriyanto, Trisno. 2012. *Smartphone di Indonesia Melonjak, Android Menggeliat*.<http://inet.detik.com/read/2012/03/27/122306/1877508/319/smartphone-di-indonesia-melonjak-android-menggeliat>, akses 17 Oktober 2012
- Kaelan. M.S. 1999. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma
- Kattosoff, O. Louis. 2004. *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya
- Mulyono, M. 2010. *Dinamika Aktualisasi Nilai Pancasila dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*. eprints.undip.ac.id/3241/, akses 9 Oktober 2012
- Nugroho, Adi. 2008. *Pemograman Java Menggunakan IDE Eclipse dalam Penerapan pada Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Yogyakarta : Andi Offset
- Oesman. Oetojo. 1991. *Pancasila sebagai Ideologi*. Jakarta: BP-7 Pusat
- Permana, Sukma Indah. 2012. BNPT: 86 % Mahasiswa di 5 Universitas Tenar di Jawa Tolak Pancasila.
<http://news.detik.com/read/2012/09/06/221155/2010669/10/>. akses 9 Oktober 2012)
- Rukiyati, et.al. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: UNY Press, 2008
- Wahana. 2012. *Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Winarno Edy, dkk. 2012. *Mobile Web Development dengan Dreamweaver*. Jakarta : Elex Media Komputindo

L. LAMPIRAN**1. Biodata Kelompok****a. Biodata Ketua Kelompok**

- 1) Nama Lengkap : Zainal Abidin
- 2) NIM : 11401241025
- 3) Fakultas/Program Studi : FIS/ PKn
- 4) No. HP : 089694863668

Ketua Kelompok,



(Zainal Abidin)

b. Biodata Anggota Kelompok 1

- 1) Nama Lengkap : Rio Nurtantyana
- 2) NIM : 12520241001
- 3) Fakultas/Program Studi : FT/Pend. Teknik Informatika
- 4) No. HP : 08994149696

Anggota Kelompok,



(Rio Nurtantyana)

c. Biodata Anggota Kelompok 2

- 1) Nama Lengkap : Pramesthi Anggoro Sekti
- 2) NIM : 12401241022
- 3) Fakultas/Program Studi : FIS/PKn
- 4) No. HP : 089671855585

Anggota Kelompok,

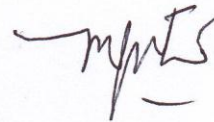


(Pramesthi Anggoro Sekti)

d. Biodata Pembimbing

- 1) Nama Lengkap dan Gelar : Pratiwi Wahyu W , M.Si
- 2) NIDN : 0023075909
- 3) Alamat : Kadirojo 2, Kalasan, Sleman
- 4) No. HP : 082135706031

Dosen Pembimbing,



(Pratiwi Wahyu W , M.Si)

2. Gambar Aplikasi yang akan Dikembangkan

Gambar 1. Hasil Rancangan Tampilan Mobile *Technology*
PANJIKAWAN