

## **ABSTRAK**

### **IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARA ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN BERBASIS ANDROID**

**Oleh**

**Ahmad khodri**

Penerapan teknologi untuk pendidikan sangat banyak dikembangkan, seperti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial pada sekolah-sekolah. Namun, selama ini di jurusan teknik komputer dan jaringan SMK Paramarta 2. Media yang dipergunakan untuk menyampaikan mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan saat ini masih menggunakan whiteboard dan PowerPoint, sehingga pada beberapa bagian materi tertentu media tersebut dianggap kurang maksimal dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Oleh karena itu pnerapan teknologi sangatlah perlu untuk meningkatkan proses pembelajaran pada SMK Paramarta 2 Seputih Banyak. Penelitian ini menggunakan metode scrum. Metode Scrum merupakan suatu kerangka responsif yang digunakan dalam pembuatan software untuk mengelola produk atau aplikasi dengan fokus pada strategi dan fleksibilitas dalam bekerja sebagai satu unit untuk mencapai hasil bersama. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif untuk melakukan proses belajar mengajar pada SMK Paramarta 2 Seputih Banyak.

**Kata kunci:** pembelajaran, multimedia interaktif, metode scrum

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA NETWORK INFRASTRUCTURE ADMINISTRATION SUBJECT IN THE ANDROID- BASED COMPUTER AND NETWORK ENGINEERING DEPARTMENT**

**By**

**Ahmad Khodri**

The application of technology to education is very much developed, such as in natural and social science subjects in schools. However, so far in the computer and network engineering department of SMK Paramarta 2. The media used to deliver network infrastructure administration subjects currently still use whiteboards and PowerPoint, so that in certain parts of the material the media is considered to be less than optimal in conveying the content of learning material. Therefore the application of technology is very necessary to improve the learning process at SMK Paramarta 2 Seputih Banyak. This research uses scrum method. The Scrum method is a responsive framework used in software development to manage products or applications with a focus on strategy and flexibility in working as a unit to achieve common results. This research produces an interactive multimedia application to carry out the teaching and learning process at SMK Paramarta 2 Seputih Banyak.

**Keywords:** learning, interactive multimedia, scrum method