

INTISARI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN DI SMA
NEGERI 1 SUNGKAI UTARA MENGGUNAKAN *M-LEARNING* BERBASIS
ANDROID**

Oleh:
WENTI DIARNA

Wentidiarna268@gmail.com

Timbulnya penemuan baru akibat kemajuan ilmu dan teknologi (iptek), berakibat pula menggeser cara pandang dan membentuk pola pikir yang membawa konsekuensi logis serta melahirkan norma baru dalam kehidupan masyarakat. Salah satunya peran sistem informasi dalam pendidikan pada dasarnya sangat penting yaitu sebuah proses komunikasi yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan di luar lingkungan. Peneliti ingin memanfaatkan perkembangan teknologi informasi didalam dunia pendidikan untuk mendapatkan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh untuk melakukan proses belajar mengajar agar tidak terhalang antara ruang dan waktu. Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama, keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (*SDM*). Konsep yang akan diterapkan merupakan pembelajaran secara *online* yang akan diaplikasikan melalui sarana pembelajaran *M-Learning* menggunakan Aplikasi *Mobile Android*. *M-Learning* adalah pembelajaran jarak pada umumnya tidak pada lokasi yang ditetapkan atau telah ditentukan. *Mobile Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *Mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan Aplikasi. Berdasarkan pengalaman penggunaan aplikasi maka penulis memilih untuk desain pengalaman pengguna dengan menggunakan pendekatan metode *Prototype* dan Arsitektur yang dipakai yaitu menggunakan UML. *Metode Prototype* adalah suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program yang cepat dan bertahap sehingga dapat di evaluasi oleh pemakai serta arsitektur UML adalah standarisasi internasional dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak di kembangkan dengan pemrograman berorientasi objek.

Kata Kunci : M-Learning, Aplikasi Mobile Android, Prototype, UML.