

Abstrak

Abstrak - Rancang bangun aplikasi pengenalan dan pembelajaran seni karawitan berbasis multimedia merupakan salah satu media pengenalan dan pembelajaran seni karawitan menggunakan teknologi smartphone bersistem operasi android yang sangat dikenal oleh masyarakat. Secara keseluruhan aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo dan mengaplikasikannya ke dalam aplikasi mobile yang dipakai pada smartphone dengan menggunakan Java dan PHP sebagai Language Programing dan MySQL sebagai Databases Management System. Sistem pencarian pada aplikasi ini menerapkan metode algoritma pencarian sequential. Perancangan aplikasi ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk pengenalan dan pembelajaran seni karawitan secara mobile untuk masyarakat Jawa Barat maupun luar Jawa Barat secara interaktif yang mudah digunakan oleh masyarakat tanpa mengenal ruang dan waktu.

Kata Kunci: mobile learning, Android, Seni Karawitan, Multimedia, Sequential Search

