

ABSTRAK

APLIKASI PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI KARAWITAN BERBASIS MULTIMEDIA

Yufi Taufik Hidayat – NIM 1209705151

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Pada saat ini, penggunaan *smartphone* sudah menjadi tren di masyarakat dunia. Telepon genggam yang semula hanya berfungsi untuk menerima atau menelepon dan menerima/mengirim SMS kini bertambah fungsi sebagai *mini* komputer yang memiliki banyak fungsi. Dari beberapa sistem operasi yang ada, yang kini cukup populer dan banyak digemari oleh masyarakat luas adalah Android. Begitu banyak fitur yang ada pada *smartphone* Android ini sehingga dapat lebih memudahkan apabila dijadikan sebagai media pembelajaran. Pada aplikasi ini merupakan salah satu media untuk mempelajari Seni Karawitan sehingga pelajar dapat mempelajarinya kapanpun, dimanapun tanpa mengenal keterbatasan ruang dan waktu. Fitur aplikasi ini menggunakan pencarian *sequential search*. Secara keseluruhan aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo dan mengaplikasikannya ke dalam aplikasi *mobile* yang dipakai pada *smartphone*. Aplikasi ini diimplementasikan pada teknologi ini yakni Android dengan menggunakan *Java* dan *PHP* sebagai *Language Programming* dan *MySQL* sebagai *Databases Management System*. Tujuan dari pengembangan aplikasi pengenalan dan pembelajaran seni karawitan berbasis multimedia ini ialah untuk mengembangkan *mobile learning* pada materi seni karawitan, membantu mempermudah dalam mempelajari seni karawitan.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ABSTRACT

APLIKASI PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI KARAWITAN BERBASIS MULTIMEDIA

Yufi Taufik Hidayat – NIM 1209705151

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Nowadays, using smartphone has been being trend in world society. Cellphone, before just functioned for receiving or calling and receiving/sending SMS now had increasing function to be a mini computer which had much function. In some operation system, which now popular and enough liked by society is android. It is so many contents in this smartphone android, so it can be easier if it became learning media. This application is the one of media to learning Seni Karawitan, so student can learn it every time, everywhere without knowing a limit of the space and the time. This Seni Karawitan application contents using search of formula with used algorithm sequential search. Over all this application developed using Luther Multimedia method and applying it into mobile application used in smartphone. This application implementing in now technology, android used Java and PHP as a Language Programing and MySQL as Databases Management System. The purpose in development application to helping people learning everything about seni karawitan material.

Keyword: mobile learning, Android, Seni Karawitan, Multimedia, *Sequential Search*

