

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



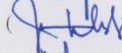

Skripsi yang berjudul: Sistem Informasi Rumus Matematika Berbasis Mobile
(Android) Dengan Pemanfaatan Teknologi Multimedia
Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 27 Juli 2016
Waktu : 13.00 – 14.00 WITA

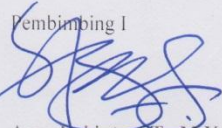
Oleh


Nama : Abdul Madjid Putra Prawiro
NIM : 531411024

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Abd. Aziz Bouty, S.Kom, M.Kom. ()
Penguji 2 : Sitti Suhada, S.Kom, MT ()
Penguji 3 : Rahman Takdir, S.Kom, M.Cs ()
Penguji 4 : Roviana H Dai, S.Kom, MT. ()

Mengetahui,

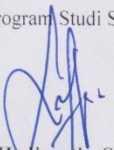
Pembimbing I

Agus Luthinta, S.T., M.Kom
NIP. 19740817 200112 1 001

Pembimbing II

Roviana H Dai, S.Kom, MT
NIP. 19830130 200812 2 002

Menyetujui,


Dekan Fakultas Teknik

Moh. Hidayat Konivo, ST., M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Lillyan Hadjaratie, S.Kom, M.Si
NIP. 19800417 200212 2 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Abdul Madjid Putra Prawiro
NIM : 531411024
Judul Penelitian : Sistem Informasi Rumus Matematika Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Teknologi Multimedia
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Juni 2016

Pembimbing 1


Agus Lahinta, ST., M.Kom
NIP. 197408172001121001

Pembimbing 2



Roviana H. Dai, S.Kom., MT
NIP. 198301302008122002

INTISARI

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Penjelasan cara memakai rumus pada soal-soal yang sulit juga hanya diajarkan saat di kelas oleh guru. Sehingga dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Tujuan pengembangan kamus rumus matematika ini diharapkan dapat membantu proses belajar para siswa sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami rumus serta cara menyelesaikan soal yang dirasa sulit bagi mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian diketahui bahwa dengan aplikasi android siswa dapat belajar matematika secara mobile dan sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *rumus matematika, media interaktif, multimedia, mobile.*

ABSTRACT

Mathematic is reputed to be one of the difficult subjects for student. Explanation of how to use formula on difficult questions only taught in the class by teacher, so that during learning process teacher is required to be creative in utilizing learning media. The aim of this Mathematic formula development is expected to help student learning process, therefore student is more interested and more understand on the formula and how to solve the difficult question to them. This research uses Research and Development method by applying ADDIE development model that is analysis, design, development, implementation and evaluation. The result showed that through Android application, student can learn mathematic on mobile and help teacher and student so much in learning process.

Keywords: *Mathematic formula, interactive media, multimedia, mobile.*

