

INTISARI

Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak. Pemrograman bahasa java juga sering digunakan sebagai uji kompetensi profesi programmer oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP).

Banyak materi yang harus dipelajari mengenai pemrograman bahasa java, sehingga menyulitkan mahasiswa dalam mempelajari pemrograman bahasa java. Sedikitnya aplikasi berbasis android tentang pembelajaran pemrograman bahasa java yang dapat diakses secara online maupun offline merupakan salah satu penyebab kurangnya pemahaman mahasiswa dalam mempelajari materi pemrograman bahasa java. Oleh karena itu penulis mengajukan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING* PEMROGRAMAN BAHASA *JAVA*” agar dapat digunakan untuk belajar bahasa pemrograman java.

Metode yang digunakan adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Hasil dari pengembangan ini adalah aplikasi pembelajaran pemrograman bahasa java pada perangkat mobile berbasis android. Dengan dibuatnya aplikasi *Mobile Learning* diharapkan dapat mempermudah sistem pembelajaran dan meningkatkan keefektifan belajar bagi mahasiswa.

Kata Kunci: *Android*, Aplikasi *Mobile Learning*, Pemrograman Bahasa Java.

ABSTRACT

Currently java is the most popular programming language used, and is widely used in developing various types of software. Java language programming is also often used as a professional programmer competency test by the Certificate of Competence Indonesian Professional Certification Authority.

A lot of material must be learned about java language programming, making it difficult for students to learn java language programming. At least an Android-based application about learning Java language programming that can be accessed online or fromline is one of the causes of a lack of understanding of students in learning java language programming material. the authors submit a thesis with the title "THE DEVELOPMENT OF MOBILE LEARNING APLICATIONS JAVA PROGRAMMING" so that it can be used to study the java programming language.

The method used is the Software Development Life Cycle (SDLC) method with the waterfall model. The results of this development are java language programming learning applications on android-based mobile devices. With the making of the Mobile Learning application, it is expected to facilitate learning systems and improve learning effectiveness for students.

Keywords: Android, Mobile Learning Application, Java Programming.