

## **MEDIA PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ANDROID**

**AFIEF ANGGA PRADIPTA**

(Pembimbing : Ibnu Utomo W.M., S.Kom, M.Kom)  
*Manajemen Informatika - D3, FIK, Universitas Dian  
Nuswantoro*  
*www.dinus.ac.id*  
*Email : 121201206307@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi informasi tidak sekedar sebagai fasilitas bagi dunia pendidikan untuk memperoleh informasi-informasi terbaru mengenai pendidikan terutama di Indonesia, tetapi juga dapat memberikan kesan baik dan profesionalisme bagi sekolah. Di dalam masyarakat sekarang ini semakin tidak mau disibukan dengan keterbatasan waktu dan kesempatan untuk melihat informasi. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini, terutama teknologi komunikasi yang telah memasuki era smartphone yang berbasis android, penulis ingin mempermudah seseorang untuk mempelajari ilmu jaringan komputer dengan membuat sebuah aplikasi pembelajaran jaringan komputer berbasis android untuk semua masyarakat pada umumnya. Metode yang digunakan dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan sekolah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi M-Learning. Melakukan tanya jawab, meminta keterangan atau pendapat. Melakukan penelitian melalui buku-buku yang memuat berbagai macam materi tentang aplikasi M-Learning. Software pendukungnya meliputi Eclipse/ Android Development Tool, Adobe Photoshop, Notepad++, dan mozilla. Adanya aplikasi mobile ini, diharapkan membantu masalah yang dihadapi dosen dan mahasiswa diluar jam pelajaran, seperti kurangnya waktu komunikasi antara dosen dan mahasiswa, pencarian informasi mengenai materi khususnya untuk belajar jaringan komputer. Hasil yang dicapai adalah ketersediaan aplikasi pendukung kegiatan belajar mengajar yang dapat diperoleh tanpa terikat waktu dan tempat. Ilmu jaringan komputer yang tadinya terlihat susah dipelajari akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dipelajari melalui smartphone android.

Kata Kunci : Jaringan Komputer, Android, Smartphone, edukasi, M-Learning.

## **android - based E-laerning computer network**

**AFIEF ANGGA PRADIPTA**

(Lecturer : Ibnu Utomo W.M., S.Kom, M.Kom)

*Diploma of Informatics Management - D3, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 121201206307@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Utilization of information technology not merely as facilities for education to obtain the latest information about education, especially in Indonesia, but also can give a good impression and professionalism for schools. In today's society more and do not want to be preoccupied with the time and opportunity to see the information. By utilizing the current level of technology, especially communications technology has entered the era of Android-based smartphone, the author wants to make it easier for someone to learn the science of computer networks by creating a learning application android-based computer network for all society in general. The method used to make the observation of school activities related to the manufacture of M-Learning applications. Doing frequently asked questions, request information or opinions. Conducting research through books containing various materials on M-Learning applications. Supporting software includes the Eclipse / Android Development Tool, Adobe Photoshop, Notepad ++, and Mozilla. The existence of this mobile application, is expected to help the problems facing the faculty and students outside of school hours, such as a lack of communication between faculty and students, to find information about the material, especially for learning computer networks. While the result is the availability of applications supporting teaching and learning activities that can be obtained without being tied to time and place. Science computer network that had seen hard-learned will feel easy and fun to learn through android smartphone.

Keyword : Computer Network, Android, Smartphone, M-Learning education