****

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SIMULASI SELEKSI BERSAMA MASUK PERGURUAN TINGGI NEGERI (SBMPTN) BERBASIS *ANDROID***

**ANDI RAHMAWATI**

**1229042006**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**ABSTRAK**

**Andi Rahmawati, 1229042006.** *Pengembangan Aplikasi Simulasi Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) Berbasis Android.* Skripsi. Makassar: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. 2016. Pembimbing: Al Imran dan Muliyati Yantahin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi simulasi Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) Berbasis *android*. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan sistem *prototype*. Aplikasi simulasi SBMPTN berbasis *android* merupakan aplikasi *mobile* yang memungkinkan penggunanya (*user*) dapat menggunakannya dimanapun dan kapanpun karena tidak menggunakan koneksi internet (*offline*). Aplikasi ini terdiri dari beberapa menu utama yaitu latihan, petunjuk penggunaan, tips dan tentang . Pada menu latihan, terdapat beberapa beberapa jenis kategori soal yang terdapat pada soal SBMPTN yaitu tes kemampuan potensi akademik (TKPA) terdiri dari 90 butir soal, sains dan teknologi (SAINTEK) 60 butir soal, dan Sosial dan Hukum (SOSHUM) 60 butir soal.

Sebanyak 30 siswa diminta untuk memberikan tanggapan mereka tentang aplikasi ini dan hasilnya 21 orang atau 70% pada kategori sangat baik serta pada kategori baik sebanyak 9 orang atau 30%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *user* memiliki tanggapan yang positif (sangat baik) terhadap aplikasi ini.

**Kata Kunci** : SBMPTN, *android, prototype.*

[1] [2] [3] [4][5]

[1] F. Fathahillah, P. I. Santosa, and R. Hartanto, “PURWARUPA APLIKASI PENDAFTARAN KTP BERGERAK,” *Proc. KNASTIK*, 2013.

[2] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[3] Y. Tjandi and S. Kasim, “Kendali Peralatan Listrik Berbasis Smartphone,” *Indones. J. Fundam. Sci.*, vol. 1, no. 1, 2015.

[4] H. Bakri, “Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif,” *J. Medtek*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2010.

[5] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.