****

**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.*

**DAFTAR PUSTAKA**

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

[1] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[2] S. Suhartono, “DESAIN SISTEM MOBILE WEB STORE MENGGUNAKAN CODEIGNITER, MYSQL, DAN JQUERY MOBILE,” *Din. J. Ilm. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, 2015.

[3] H. Jaya, “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM LABORATORIUM SIMULASI BERBASIS WEB,” *JETC" J. Elektron. Telekomun. Comput.*, vol. 9, no. 1, pp. 75–90, 2014.

[4] H. Jaya and L. Lumu, “Praktikum Simulasi Berbasis Website.” Edukasi Mitra Grafika, 2015.

[5] A. Rahman and A. S. Ahmar, “Pengembangan Perangkat Perkuliahan Berbasis IT (Suatu Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Mahasiswa),” 2016.