

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi saat ini ialah belum berkembangnya teknologi multimedia interaktif, yang mampu mendukung sekolah dasar untuk proses belajar mengajar pengenalan dari setiap *icon* ibu kota yang memiliki sejarah sekaligus sebagai media informasi yang ada pada bangunan *landmark* seluruh provinsi di Indonesia untuk menambah pengetahuan siswa. Oleh karenanya, semakin besar peluang ketidaktahuan para pelajar mengenai sejarah *landmark* di Indonesia karena hampir keseluruhan *icon* dari *landmark* ibu kota memiliki sejarah yang penting untuk di ketahui.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia berbasis *Android* dengan menggunakan *web* sebagai *server* untuk melakukan pengelolaan data *Landmark* dan menggunakan *Android* sebagai wadah untuk penyajian informasi, dengan menampilkan *landmark* ibu kota di 34 provinsi dan menambahkan fitur kuis, penulis berupaya membangun aplikasi semenarik mungkin dan *user friendly*. Sehingga akan mudah di pahami dan mudah di gunakan bagi siswa. Dengan adanya Aplikasi pembelajaran pengenalan *landmark* seluruh provinsi di indonesia untuk peyajian *Adobe Photoshop CC*.

Kata Kunci : Rancang bangun, Landmark, Media Pembelajaran, *Android*,
Website.

ABSTRACT

The problem that occurs today is that interactive multimedia technology has not yet been developed, which is able to support elementary schools for the teaching and learning process of the introduction of every capital city icon that has a history as well as a medium of information in landmark buildings of all provinces in Indonesia to increase students' knowledge. Therefore, the greater the chance that students will not know about the history of landmarks in Indonesia because almost all the icons of the capital's landmarks have an important history to know.

This study aims to build an interactive learning media application for recognizing landmarks in all provinces in Indonesia based on Android by using the web as a server to manage Landmark data and using Android as a forum for presenting information, by displaying landmarks of capital cities in 34 provinces and adding a quiz feature, the author tries to build the application as attractive as possible and user friendly. So it will be easy to understand and easy to use for students. With the application of learning to recognize landmarks in all provinces in Indonesia for the presentation of Adobe Photoshop CC.

Keywords: Design, Landmark, Learning Media, Android, Website