

ABSTRAK

SMA Swasta Rahmat Islamiyah merupakan instansi yang bergerak di dunia pendidikan. Berdasarkan temuan awal penelitian pada saat pelaksanaan Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMA Swasta Rahmat Islamiyah, media pembelajaran yang sering digunakan oleh sebagian guru teori dan praktik pada program Sistem Komputer, masih menggunakan papan tulis dan LCD Proyektor. Berdasarkan survei awal media pembelajaran ini masih dirasa kurang menarik, kurang inovatif, kurang edukatif dan kurang praktis menurut siswa kelas X karena siswa terkadang bosan menerima materi, sehingga seringkali mencuri kesempatan untuk bermain telepon genggam. Dengan merancang sistem pembelajaran antropologi sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, sehingga siswa/i dapat melakukan belajar mengajar dengan menggunakan android, sehingga proses penyampaian materi SMA Swasta Rahmat Islamiyah. Aplikasi yang di rancang menggunakan java dan dapat di akase oleh guru dan siswa/i pada SMA Swasta Rahmat Islamiyah. Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran pengajar dan pelajar bisa tetap melakukan Kegiatan Seperti halnya Di kelas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Java, Antropologi, Java, Mysql