

ABSTRAK

Mieke Tri Handari (12146850), “Pembuatan Aplikasi Kuis “TRY OUT SMA” Berbasis *Android*”.

Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, bisnis, militer, dan begitu juga dalam dunia hiburan. Melihat keadaan tersebut, salah satu perangkat *mobile* yang kemajuannya sangat pesat ialah *smartphone* yang dimana merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang tidak hanya berguna sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi di bidang media pembelajaran akan menjadikan sebuah media pembelajaran pada saat ini bisa lebih maju dan berkembang sehingga para masyarakat bias lebih kreatif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Namun bila hanya dengan memberikan informasi saja, hal tersebut tidaklah menjadi menarik maka perlu adanya inovasi seperti membuat aplikasi tersebut layaknya sebuah permainan karena saat ini penggunaan *smartphone* berbasis *Android* sangatlah diminati bukan hanya sebagai alat komunikasi semata namun tentunya juga dengan berbagai macam *entertainment* yang ada seperti contohnya permainan atau games. Dari penjelasan di atas, penulis berinisiatif untuk mengembangkan sebuah *game* yang tidak hanya asik untuk dimainkan tetapi juga dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pelajaran yang ada didalam *game*. *Game* yang berjudul “TRY OUT SMA” selain sebagai sarana hiburan sekaligus bertujuan untuk menarik minat belajar.

Kata Kunci: *Try Out SMA, Aplikasi Kuis Try Out SMA, Game Kuis Try Out SMA*

ABSTRACT

Mieke Tri Handari (12146850), "Making Application Quiz" TRY OUT SMA "Based Android".

Computer technology has been applied in various fields including education, health, offices, business, military, and so on in the entertainment world. Seeing this situation, one of the mobile devices that progress very rapidly is a smartphone which is one form of technological development that is not only useful as a communication tool, but also as a means of entertainment and learning media. With the development of information technology in the field of learning media will make a learning media at this time can be more advanced and developed so that the biased society more creative in taking advantage of existing technological progress. But if only by providing information alone, it does not become interesting then the need for innovation such as making the application is like a game because the current use of Android-based smartphone is in great demand not only as a tool of communication but of course also with a variety of existing entertainment such as Games or games. From the above explanation, the author took the initiative to develop a game that is not only cool to play but also can add knowledge about the lessons that are in the game. The game titled "TRY OUT SMA" in addition to as a means of entertainment as well as aims to attract interest in learning.

Keywords : Try Out SMA, Application quiz Try Out SMA, Game quiz Try Out SMA