ABSTRAK

Penyusunan skripsi ini membahas tentang "Aplikasi Edukasi Matematika Berbasis Java 2 Micro Edition Studi Kasus Sekolah Menengah Pertama Negri 5 Karawang". Aplikasi dibagi menjadi empat bagian yaitu : Latihan soal, Nilai tertinggi, Bantuan dan Tentang. Pengguna berinteraksi dengan aplikasi melalui ponsel.

Fungsionalitas yang disediakan untuk pengguna adalah menu Latihan soal untuk menampilkan macam-macam soal yang sebelumnya meng*input* nama pemain dahulu untuk memulai proses latihan, menu nilai tertinggi dapat menampilkan nama-nama user dan score yang telah masuk kategori nilai tertinggi, menu Bantuan untuk menampilkan informasi bagaimana menggunakan menu-menu dalam aplikasi edukasi matematika dan menu Tentang untuk menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi edukasi matematika untuk sekolah menengah pertama.

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia seperti teks, dan gambar. Pengujian aplikasi menggunakan dua metode yaitu pengujian fungsionalitas aplikasi yang dilakukan oleh pengembang aplikasi menggunakan emulator J2ME dan ponsel yang mendukung teknologi Java. Perangkat lunak untuk membangun aplikasi menggunakan Netbeans 6.8.

Kata Kunci : J2ME, Edukasi dan Matematika.

ABSTRACT

This research objective discusses about "The Application of Mathematic Education Based on J2me (Java 2 Micro Edition) Study Case in SMP N 5 Karawang ". The Application is divided into four parts: Exercises, The highest value, Help and About. Users interact with applications by via mobile phones.

The Functionality provided to users are menu of the exercises put the kinds of exercises that previously inputting the name of the first player to start the training process, the highest value menu to put the name of the users and scores that have been categorized the highest value, Help menu to put the information how to use the menus in the application of mathematics education and About menu to put the information about the manufacturer's application of mathematic education for junior high schools.

This application is collected with multimedia elements too, such as text, and images. Testing applications are using two methods such as of testing the application functionality that performed of the application developers by using J2ME emulator and mobile phones that support Java technology. Software is to build the applications using Netbeans 6.8.

Keywords: J2ME, Education and Mathematics.