ABSTRAK

Perkembangan ponsel begitu pesat, ponsel saat ini bukan merupakan kebutuhan sekunder lagi yang dulu dianggap mewah, melainkan sudah menjadi kebutuhan primer. Hal itu terbukti dengan semakin memasyarakatnya dikalangan remaja dan anak-anak. Skripsi ini mencoba untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran berbasis ponsel (M-*learning*) dengan metode pendekatan berorientasi objek. Aplikasi pembelajaran ini dibuat menggunakan bahasa pemograman Flash,Maka oleh sebab itu Penyusunan tugas akhir kali ini akan mencoba suatu metode pembelajaran yang atraktif dan interaktif dengan menggunakan media ponsel tersebut,Aplikasi pembelajaran ini ditujukan untuk kelas 1 SMA PGII II Bandung

Metode Penelitian yang digunakan menggunkan deskriptif yang artinya menggambarkan semua data yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya serta pengembangan sistem menggunakan *waterfall* Yang meliputi Analisa, Desain, Pengkodean, Pengujian dan Implementasi dan *Software* yang digunakan untuk pengembangan sistem menggunakan Flash 8 dan menu yang dipilih Flash lite 1.0 dalam pembuatan aplikasinya

Hasil dan kesimpulan dari keseluruhan penelitian maka penulis menarik kesimpulan untuk mengambil judul “Aplikasi Mobile learning berbasis Flash lite untuk kelas 1 SMA PGII II Bandung

Kata Kunci : ponsel, M-*Learning*, Flash lite,