

# **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SMA NEGERI 6 BANJARMASIN BERBASIS WEB**

**Dwi Ananda Fajarwati<sup>1</sup>,Ahmadi<sup>2</sup>,Auliya Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 19630993

<sup>2</sup>Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1105128902

<sup>3</sup>Teknik Informatika, 55201,FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1108098702

Email:dwianandaa02@gmail.com/HP.081349175156

## **ABSTRAK**

SMA Negeri 6 Banjarmasin merupakan salah satu SMA tertua dan terfavorit yang ada di Kota Banjarmasin. Proses belajar mengajar pada SMA Negeri 6 Banjarmasin saat ini berlangsung seperti pada umumnya yaitu pembelajaran secara tatap muka. Dimana guru dan murid pada waktu dan tempat yang sama melakukan proses belajar. Kebutuhan era saat ini dimana untuk memaksimalkan proses belajar dapat dilakukan dengan media interaktif. Media interaktif memiliki kelebihan diantaranya materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik seperti gambar, video dan sejenisnya. Selain itu media interaktif dapat meningkatkan fokus siswa karena suasana belajar yang nyaman kapan saja dan dimana saja dapat dilakukan. Oleh karena itu dibuat sebuah sistem media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar pada SMA Negeri 6 Banjarmasin. Sehingga para guru dan siswa dapat melakukan proses belajar kapan saja dan dimana saja. Tujuan penelitian ini membuat Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif pada SMA Negeri 6 Banjarmasin berbasis web demi mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar para siswa. Metode pengembangan yang digunakan dalam membuat aplikasi ini yaitu menggunakan metode *Waterfall* dan desain menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini yaitu para guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran melalui media interaktif berbasis web.

**Kata Kunci :** *Aplikasi, Media, Pembelajaran, Interaktif, Web*

## **ABSTRACT**

*SMA Negeri 6 Banjarmasin is one of the oldest and most favorite high schools in Banjarmasin City. The teaching and learning process at SMA Negeri 6 Banjarmasin is currently taking place as usual, namely face-to-face learning. Where teachers and students carry out the learning process at the same time and place. The need of the current era is that maximizing the learning process can be done with interactive media. Interactive media has advantages, including more interesting learning materials such as pictures, videos and the like. Apart from that, interactive media can increase student focus because the learning atmosphere is comfortable anytime and anywhere. Therefore, an interactive learning media system was created that can support the learning process at SMA Negeri 6 Banjarmasin. So that teachers and students can carry out the learning process anytime and anywhere. The aim of this research is to create a web-based Interactive Learning Media Application at SMA Negeri 6 Banjarmasin to support the learning process and increase students' interest in learning. The development method used in making this application is using the Waterfall method and design using Unified Modeling Language (UML). The conclusion obtained after conducting this research is that teachers and students can carry out the learning process through web-based interactive media.*

*Keywords: Application, Media, Learning, Interactive, Web*

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, B. (2021). *Sistem Informasi Kalibrasi Torque Wrench*. Tangerang: PT. MEDIATAMA DIGITAL CENDEKIA.
- Ahmad, N. (2022). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek*. Bandung: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Dr. Ina Magdalena, M. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV JEJAK.
- Eni Rohaini, S. M. (2022). *Analisis Permodelan Sistem Informasi Pengelolaan Kerja Sama*. Yogyakarta: Insan Cendekia Mandiri.
- Faozan, K. M. (2021). *Aplikasi Pengenalan Dunia Hewan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia Interaktif*. Bandung: UNIKOM.
- Gramedia. (2023, Juli 10). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis yang Perlu Kamu Tahu*. Retrieved from <https://www.gramedia.com/>
- Limbong, T. (2021). *Pemrograman Web Dasar*. Jakarta: YAYASAN KITA MENULIS.
- Mandasari, R. D. (2022). Perancangan Quiz Management System Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic. *Jurnal Inovasi dan Sains Teknik Elektro*, 44-48.
- Ningsih, S. R. (2022). *Perancangan Basis Data*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, A. (2020). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV JEJAK.
- Pane, S. F. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle APEX ONLINE*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Payakumbuh, P. N. (2023, Juli 10). *MARI MANFAATKAN MEDIA DAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. Retrieved from Website Program Studi Budidaya Tanaman Perkebunan: <https://btkebun.pnp.ac.id/mari-manfaatkan-media-dan-multimedia-pembelajaran/>
- Prabowo, T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis WEB pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5261-5272.
- Prof. Ir. Hening Widi Oetomo, M. P. (2020). *Aplikasi PHP & MySQL Pada Bidang Manajemen*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Prof. Suryanto, P. (2022). *Media: Cara Profesional*. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.
- Rachmat Destriana, M. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Rahman, M. (2020). *Ilmu Administrasi*. Makassar: CV. SAH MEDIA.
- Ramadhani, F. D. (2021). *Sistem Prediksi Penjualan Dengan Metode Single Exponential Smoothing dan Tren Parabolik*. Tangerang: PT. Mediatama Digital Cendekia.
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Septiawan, A. (2023). Perancangan

- Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Web di Perpustakaan Sma Negeri 3 Kabupaten Tangerang. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 37-46.
- Setyawan, M. Y. (2019). *Membuat Sistem Informasi Gadai Online Menggunakan Codeigniter Serta Kelola Proses Pemberitahuannya*. Bandung: KREATIF INDUSTRI NUSANTARA.
- Sugandi. (2008). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.
- Supriyadi, U. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3*. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Tri Rachmadi, S. (2020). *Sistem Basis Data MySQL*. Jakarta: TIGA EBOOK. Triandini, E. (2022). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Ummy Gusti Salamah, S. M. (2021). *Tutorial CSS Cascading Style Sheet*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Ummy Gusti Salamah, S. S. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Wandah Wibawanto, S. M. (2020). *Desain dan Pemrograman Multimedia*