

ABSTRAK

MTs Daarul 'Ulya Metro merupakan salah satu lembaga pendidikan madrasah swasta yang ada di Kota Metro yang beralamatkan di Jalan Satelit dua, Kelurahan Iring Mulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung. kegiatan belajar hanya terfokus menggunakan buku cetak saja pemberian mata pelajaran seperti seperti di atas cenderung membuat siswa bosan atau jenuh dan apa yang disampaikan guru kepada siswa menjadi monoton dan kurang optimal. Usulan rancangan penelitian untuk mengatasi masalah pada MTs Daarul 'Ulya Metro yaitu agar lebih interaktif dalam belajar dan meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan Aplikasi Belajar berbasis *android*. Metode dalam penelitian ini adalah perancangan perangkat lunak dengan *System Development Life Cycle (SDLC)* serta teknik pengujian yang digunakan adalah teknik *Black Box Testing*. Hasil penelitian ini adalah membuat perancangan aplikasi belajar berbasis *android* sebagai media belajar yang diusulkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa interaktif dalam belajar, serta mengenalkan siswa tentang kemajuan teknologi dan juga dapat mempermudah belajar mengajar pada Mts Daarul 'Ulya Metro serta mempercepat proses pengoreksian dan pembuatan nilai pada Mts Daarul Ulya Metro. Kekurangan pada aplikasi ini adalah belum adanya menu cetak raport. Oleh karena itu, peneliti berharap kepada penulis selanjutnya untuk dapat memperbaiki kekurangan dan mengembangkan aplikasi tersebut.

Kata kunci: Aplikasi belajar; Sekolah; *System Development Life Cycle (SDLC)*.

ABSTRACT

MTs Daarul 'Ulya Metro is one of the private madrasah educational institutions in Metro City which is located at Jalan Satelit Dua, Iring Mulyo Village, East Metro District, Metro City, Lampung. Learning activities that only focus on using printed books and providing subjects like those above tend to make students bored or fed up and what the teacher conveys to students becomes monotonous and less than optimal. The proposed research design to overcome problems at MTs Daarul 'Ulya Metro is to make learning more interactive and increase student interest in learning by using Android-based learning applications. The method in this research is software design with a System Development Life Cycle (SDLC) and the testing technique used is the Black Box Testing technique. The results of this research are to design an Android-based learning application as a learning medium which is proposed to be able to increase learning motivation and make students interactive in learning, as well as introduce students to technological advances and also make teaching and learning easier at Mts Daarul 'Ulya Metro and speed up the proofreading and creation process. value at Mts Daarul Ulya Metro. The drawback to this application is that there is no report card printing menu. Therefore, researchers hope that future authors will be able to correct deficiencies and develop the application.

Keywords: Learning Application; Sekolah; System Development Life Cycle.