

ABSTRACT

In the modern era it's needs for computer technology has been very widely applied in many fields, including education. Thus, in order to optimize a learning process with computerize system, I would like to create an application of learning mathematics modules for High School students of Class 10. This application would be using Adobe Flash CS3 and Action Script 2.0 with several additional software. Luther multimedia development method will be used for this application, and black box testing methods. Application of mathematics learning module contains a material matter, practice questions, exam and sample questions is interactive thus making users easily understand and be able to use it easily.

Key words: learning applications, Mathematics, and High School Class 10

ABSTRAK

Pada jaman modern seperti ini kebutuhan akan teknologi komputer sudah sangat banyak diterapkan pada berbagai bidang, termasuk salah satunya di bidang pendidikan. Untuk membantu proses belajar-mengajar yang terkomputerisasi, maka dirancang sebuah aplikasi modul pembelajaran matematika untuk SMA kelas 10. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan pengkodean Action Script 2.0 serta didukung dengan beberapa perangkat lunak lain. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia Luther dan metode pengujian black box. Aplikasi modul pembelajaran matematika ini berisi materi soal, latihan soal, ujian semester dan contoh soal yang bersifat interaktif sehingga pengguna mudah memahami dan mampu menggunakannya dengan mudah.

Kata kunci: Aplikasi pembelajaran, Matematika, dan SMA kelas 10