

ABSTRAK

Judul : DESAIN VISUALISASI BERBASIS MULTIMEDIA
OLAHRAGA BOLA BASKET BAGI TINGKAT PEMULA
BERBASIS ANDROID
Nama : Agus Salim
Program Studi : Sistem Informasi

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, sehingga hal itu mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan cara berpikir yang berbeda untuk mengembangkan diri dalam memahami suatu materi. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pendidik agar lebih efisien dalam mengajar sehingga siswa dapat belajar dan memahami teknik materi yang tersedia dalam olahraga basket melalui aplikasi sebagai media pembelajaran. Sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Olahraga Basket ini, diharapkan dapat memberikan materi yang lebih mudah dalam memahami, interaktif dalam mengajar, menarik dalam memberikan materi kepada siswa, dan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dalam praktik Olahraga Basket kepada pengguna.

Kata kunci : Aplikasi, Olahraga Basket, Teknologi

ABSTRACT

Title : MULTIMEDIA BASED VISUALIZATION DESIGN
SPORTS BASKETBALL FOR BEGINNER LEVELS
ANDROID BASED
Name : Agus Salim
Study Program : Information System

The development of information technology is currently very rapid, so that it affects the world of education, especially in the learning process. Each student has different abilities and ways of thinking to develop themselves in understanding a material. This application was created to help educators to be more efficient in teaching so students can learn and understand the material techniques available in basketball through the application as a learning medium. So students can study wherever and whenever. With this Basketball Sports Learning Application, it is expected to be able to provide material that is easier to understand, interactive in teaching, interesting in providing material to students, and can facilitate the learning process in the practice of Basketball Sports to users.

Keywords : Application, Basketball Sports, Technology