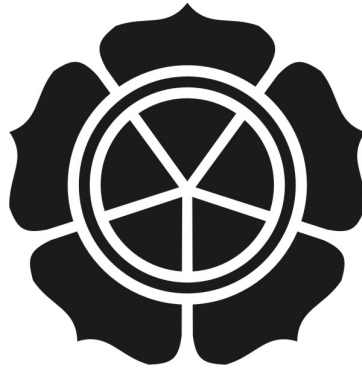


**PEMBUATAN APLIKASIPEMBELAJARAN ORGAN TUBUHPERMANUSIA
BERBASIS ANDROID PADA SDN NGOTO BANTUL**

SKRIPSI



disusun oleh:

Syam Harun

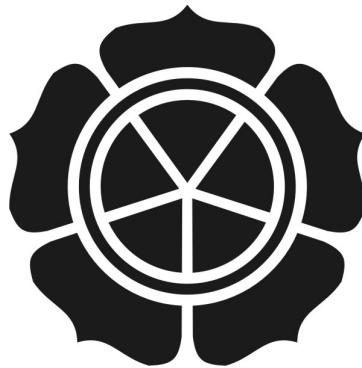
10.11.4440

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN APLIKASIPEMBELAJARAN ORGAN TUBUHPERMANUSIA
BERBASIS ANDROID PADA SDN NGOTO BANTUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh
Syam Harun
10.11.4440

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA
BERBASIS ANDROID PADA SDN NGOTO BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syam Harun

10.11.4440

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 April 2013

Dosen Pembimbing,

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA
BERBASIS ANDROID PADA SDN NGOTO BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syam Harun

10.11.4440

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302063

Tanda Tangan

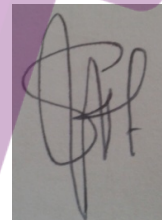
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 2014



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Mei 2014



Syam Harun
10.11.4440

MOTTO

"Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat"

(Winston Churchill)

"Our parents are the greatest gift in a life."

Orang tua kita adalah anugerah terbesar di dalam sebuah kehidupan.

***"Apa yang diperintahkan Rasul kepadamu maka laksanakanlah.
Dan apa yang dilarangnya maka tinggalkanlah"***

(Q.S. Al-Hasyr : 7)

قَدْ اِنْ مَعَ عُسْرٍ رَّحْمَةٌ (نَّ مَعَ عُسْرٍ رَّحْمَةٌ)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"

(Surat: Al-Inshirah: 5-6)

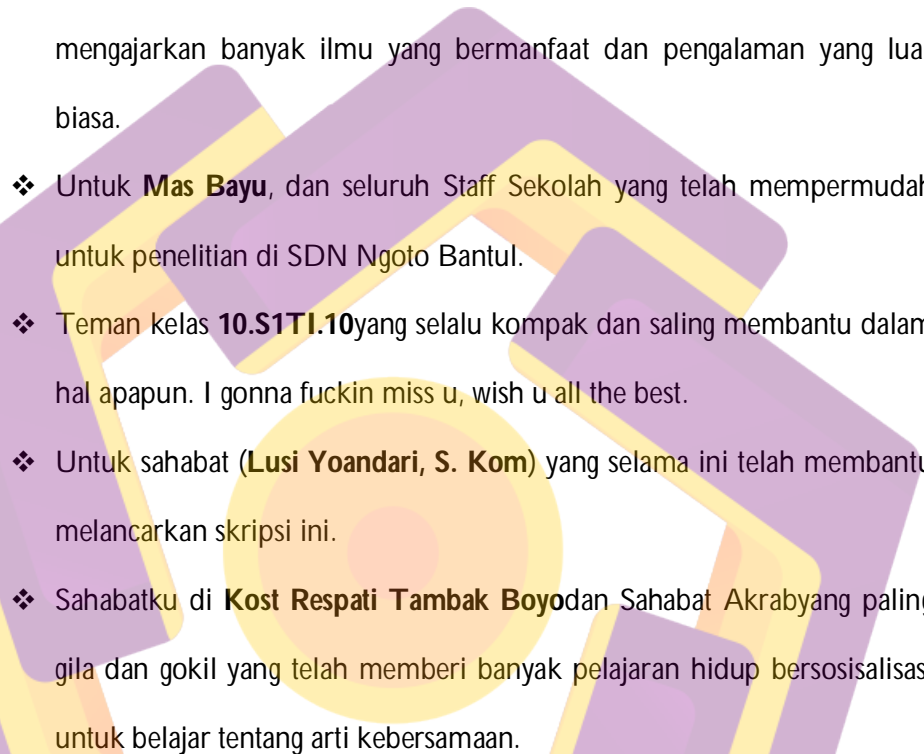
"Slow and Steady Wins The Race"

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Karya tulis sederhana ini kupersembahkan kepada:

- ❖ **Allah SWT** Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberi saya kepehaman ilmu yang bermanfaat dan kesehatan yang terlindungi..
- ❖ **Nabi Muhammad SAW**, beserta **Rasul dan Sahabat Nya** yang telah menuntun kejalan yang lurus dan diridhoi-Nya.
- ❖ Abah (**Alm. H. Nasrulloh**) yang telah memberikan segala pengorbanannya dan motivator terbesar dalam hidupku, dan Semoga beliau (Abah) bisa mendapatkan tempat yang terbaik disisi-Mu.
- ❖ Umi (**Hj. Mulyati**) yang telah tulus mendidik serta senantiasa menyayangi dan tak pernah jemu men-doakan, atas restumu jugalah yang dapat mengantarkan aku menuju hidup.
- ❖ Ke empat kakak saya (**Mas Hadi, Mas Banyamin, Mas Usman, beserta Istri dan Mba Ade beserta Suami**) yang selalu memberi perhatian dan dukungan motivasi untuk menjalani hidup ini.
- ❖ Untuk adikku (de' Agus salim) yang selalu membantu dalam kondisi apapun dan semoga sukses selalu.
- ❖ Bapak **Prof. Dr.M. Suyanto, M.M** sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan contoh jiwa pemimpin.

- 
- ❖ Ibu **Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya serta memberikan motivasi untuk selalu semangat dan berjuang untuk kedepannya.
 - ❖ Semua dosen **STMIK AMIKOM Yogyakarta** yang telah mendidik dan mengajarkan banyak ilmu yang bermanfaat dan pengalaman yang luar biasa.
 - ❖ Untuk **Mas Bayu**, dan seluruh Staff Sekolah yang telah mempermudah untuk penelitian di SDN Ngoto Bantul.
 - ❖ Teman kelas **10.S1TI.10** yang selalu kompak dan saling membantu dalam hal apapun. I gonna fuckin miss u, wish u all the best.
 - ❖ Untuk sahabat (**Lusi Yoandari, S. Kom**) yang selama ini telah membantu melancarkan skripsi ini.
 - ❖ Sahabatku di **Kost Respati Tambak Boyodan** Sahabat Akrabyang paling gila dan gokil yang telah memberi banyak pelajaran hidup bersosialisasi untuk belajar tentang arti kebersamaan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'ala karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya saya berhasil menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Android Pada SDN Ngoto Bantul”. Di era kompetitif ini penggunaan teknologi informasi Android adalah salah satu cara mencapai kehidupan yang modern.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang selalu ikut membantu perjuangan beliau dalam menegakkan Dinullah di bumi ini.

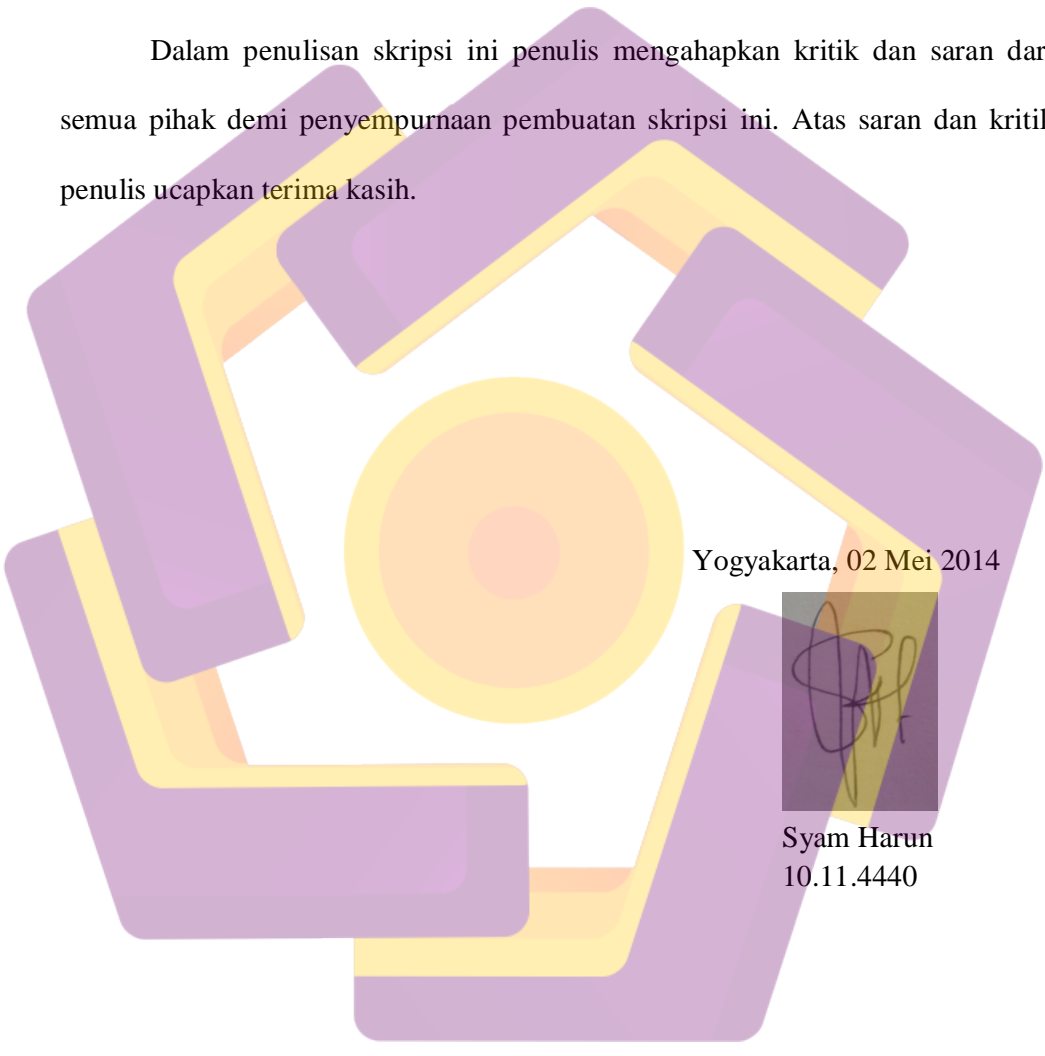
Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Komputer Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT sebagai ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi.

4. Seluruh pihak SDN Ngoto Bantul yang telah memberi izin untuk penelitian.
5. Teman-teman yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menghapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan pembuatan skripsi ini. Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.



Yogyakarta, 02 Mei 2014



Syam Harun
10.11.4440

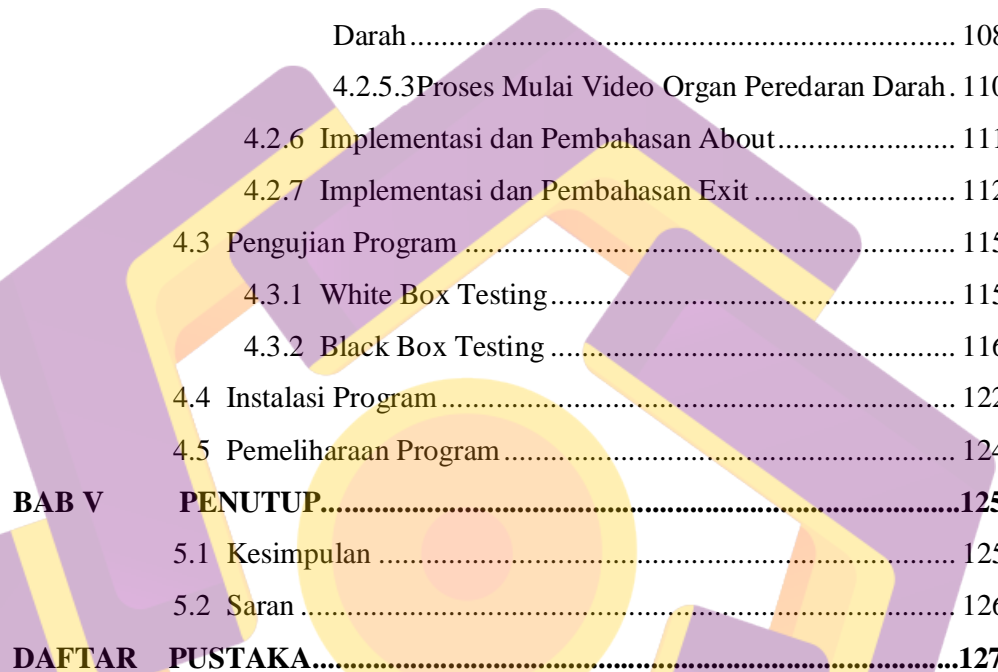
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Sistem	8
2.1.1 Definisi Sistem	8
2.1.2 Karakteristik Sistem	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media.....	10
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3 Android	13

2.3.1	Sejarah Android.....	13
2.3.2	Versi Android.....	14
2.3.2.1	Android Versi Beta.....	14
2.3.2.2	Android versi 1.0.....	14
2.3.2.3	Android versi 1.1.....	15
2.3.2.4	Android versi 1.5 untuk API level 3 <i>Cupcake</i> .	15
2.3.2.5	Android versi 1.6 untuk API level 4 Donut.	15
2.3.2.6	Android versi 2.1 untuk API level 7 <i>Éclair</i>	16
2.3.2.7	Android versi 2.2 untuk API level 8 <i>Froyo</i>	16
2.3.2.8	Android versi 2.3.x untuk API level 9-10 Gingerbread.	17
2.3.2.9	Android versi 3.0 untuk API level 11-13 Honeycomb.....	18
2.3.2.10	Android versi 4.0 untuk API level 14 <i>Ice Cream Sandwich</i>	18
2.3.2.11	Android versi 4.1 untuk API level 16 <i>Jelly Bean</i>	18
2.3.3	Fitur-Fitur Android.....	19
2.3.4	Arsitektur Android.....	20
2.4	<i>Eclipse</i>	23
2.4.1	Sejarah Eclipse.....	23
2.4.2	Sifat Eclipse.....	24
2.4.3	Arsitektur Eclipse.....	25
2.4.4	SDK.....	26
2.4.5	ADT.....	26
2.5	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
2.5.1	Pengertian UML.....	27
2.5.1.1	Use Case Diagram.....	28
2.5.1.2	Class Diagram.....	32
2.5.1.3	Sequence Diagram.....	36
2.5.1.4	Activity Diagram.....	39

BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	42
3.1	Tinjauan Umum.....	42
3.1.1	Visi dan Misi Sekolah.....	42
3.1.1.1	Visi	42
3.1.1.2	Misi.....	42
3.1.2	Struktur Organisasi Sekolah.....	43
3.2	Analisis Sistem.....	45
3.2.1	Analisis SWOT.....	45
3.2.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	46
3.2.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	46
3.2.1.3	<i>Oportunity</i> (Peluang)	47
3.2.1.4	<i>Threat</i> (Ancaman)	47
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	49
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	49
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	50
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	51
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	52
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	52
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Operasional	53
3.3	Perancangan Sistem.....	53
3.3.1	Perancangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	53
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	54
3.3.1.2	<i>Activity Diagram</i>	54
3.3.1.3	<i>Class Diagram</i>	57
3.3.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	58
3.3.2	Perancangan Tabel.....	64
3.3.2.1	Tabel Organ Pernapasan	64
3.3.2.2	Tabel Organ Pencernaan.....	65
3.3.2.3	Tabel Organ Peredaran Darah.....	66
3.3.3	Perancangan Antar Muka.....	67
3.3.3.1	Halaman Tampilan Awal	67

3.3.3.2	Halaman Menu Utama.....	67
3.3.3.3	Halaman Organ Pernapasan.....	68
3.3.3.4	Halaman Pembahasan Organ Pernapasan.....	68
3.3.3.5	Halaman Detail Organ Pernapasan	69
3.3.3.6	Halaman Video Organ Pernapasan	70
3.3.3.7	Halaman Organ Pencernaan.....	70
3.3.3.8	Halaman Pembahasan Organ Pencernaan	71
3.3.3.9	HalamanDetail Organ Pencernaan.....	71
3.3.3.10	Halaman Video Organ Pencernaan	72
3.3.3.11	Halaman Organ Peredaran Darah.....	72
3.3.3.12	Halaman Pembahasan Organ Peredaran Darah	73
3.3.3.13	Halaman Detail Organ Peredaran Darah	73
3.3.3.14	Halaman Video Organ Peredaran Darah	74
3.3.3.15	Halaman About	74
3.3.3.16	Halaman Exit.....	75
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	76
4.1	Pembahasan Pembuatan Database.....	76
4.2	Implementasi dan Pembahasan Tampilan Aplikasi.....	77
4.2.1	Implementasi dan Pembahasan Tampilan Awal	77
4.2.2	Implementasi dan Pembahasan Menu Utama	79
4.2.3	Implementasi dan Pembahasan Organ Pernapasan	82
4.2.3.1	Proses Memilih Pembahasan Organ Pernapasan	86
4.2.3.2	Proses Detail Pembahasan Organ Pernapasan .	87
4.2.3.1	Proses Mulai Video Organ Pernapasan	91
4.2.4	Implementasi dan Pembahasan Organ Pencernaan	92
4.2.4.1	Proses Memilih Pembahasan Organ Pencernaan	96
4.2.4.2	Proses Detail Pembahasan Organ Pencernaan .	98
4.2.4.3	Proses Mulai Video Organ Pencernaan	101



4.2.5 Implementasi dan Pembahasan Organ Peredaran Darah	103
4.2.5.1Proses Memilih Pembahasan Organ Peredaran Darah.....	106
4.2.5.2Proses Detail Pembahasan Organ Peredaran Darah.....	108
4.2.5.3Proses Mulai Video Organ Peredaran Darah .	110
4.2.6 Implementasi dan Pembahasan About.....	111
4.2.7 Implementasi dan Pembahasan Exit	112
4.3 Pengujian Program	115
4.3.1 White Box Testing.....	115
4.3.2 Black Box Testing	116
4.4 Instalasi Program.....	122
4.5 Pemeliharaan Program.....	124
BAB V PENUTUP.....	125
5.1 Kesimpulan	125
5.2 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Platform Android	20
Gambar 2.2	Tampilan Eclipse	24
Gambar 2.3	Tampilan Android SDK	26
Gambar 2.4	Contoh Diagram <i>Use Case</i>	31
Gambar 2.5	Contoh Diagram <i>Class</i>	35
Gambar 2.6	Contoh Diagram <i>Sequence</i>	37
Gambar 2.7	Contoh Diagram <i>Activity</i>	40
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	44
Gambar 3.2	Diagram <i>Use Case</i>	54
Gambar 3.3	Diagram <i>Activity</i> Organ Pernapasan	55
Gambar 3.4	Diagram <i>Activity</i> Organ Pencernaan	55
Gambar 3.5	Diagram <i>Activity</i> Organ Peredaran Darah	56
Gambar 3.6	Diagram <i>Activity</i> About.....	56
Gambar 3.7	Diagram <i>Activity</i> Exit	57
Gambar 3.8	Diagram <i>Class</i>	58
Gambar 3.9	<i>Sequence</i> Diagram View Organ Pernapasan	59
Gambar 3.10	<i>Sequence</i> Diagram View Pembahasan Organ Pernapasan	59
Gambar 3.11	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Organ Pernapasan.....	59
Gambar 3.12	<i>Sequence</i> Diagram View Video Organ Pernapasan.....	60
Gambar 3.13	<i>Sequence</i> Diagram View Organ Pencernaan	60
Gambar 3.14	<i>Sequence</i> Diagram View Pembahasan Organ pencernaan	60
Gambar 3.15	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Organ Pencernaan.....	61
Gambar 3.16	<i>Sequence</i> Diagram View Video Organ Pencernaan.....	61
Gambar 3.17	<i>Sequence</i> Diagram View Organ Peredaran Darah	61
Gambar 3.18	<i>Sequence</i> Diagram View Pembahasan Organ Peredaran Darah. 62	
Gambar 3.19	<i>Sequence</i> Diagram View Detail Organ Peredaran Darah.....	62
Gambar 3.20	<i>Sequence</i> Diagram View Video Organ Peredaran Darah.....	62
Gambar 3.21	<i>Sequence</i> Diagram View About.....	63

Gambar 3.22	<i>Sequence</i> Diagram View Exit.....	63
Gambar 3.23	Halaman Tampilan Awal.....	67
Gambar 3.24	Halaman Menu Utama	68
Gambar 3.25	Halaman Organ Pernapasan.....	68
Gambar 3.26	Halaman Pembahasan Organ Pernapasan	69
Gambar 3.27	Halaman Detail Organ Pernapasan	69
Gambar 3.28	Halaman Video Organ Pernapasan	70
Gambar 3.29	Halaman Organ Pencernaan	70
Gambar 3.30	Halaman Pembahasan Organ Pencernaan	71
Gambar 3.31	Halaman Detail Organ Pencernaan	71
Gambar 3.32	Halaman Video Organ Pencernaan.....	72
Gambar 3.33	Halaman Organ Peredaran Darah	72
Gambar 3.34	Halaman Pembahasan Organ Peredaran Darah	73
Gambar 3.35	Halaman Detail Organ Peredaran Darah.....	73
Gambar 3.36	Halaman Video Organ Peredaran Darah.....	74
Gambar 3.37	Halaman About.....	74
Gambar 3.38	Halaman Exit.....	75
Gambar 4.1	Tampilan Awal 78	
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama.....	80
Gambar 4.3	Organ Pernapasan	83
Gambar 4.4	Pembahasan Organ Pernapasan	86
Gambar 4.5	Detail Pembahasan Organ Pernapasan	88
Gambar 4.6	Video Organ Pernapasan	91
Gambar 4.7	Organ Pencernaan	93
Gambar 4.8	Pilihan Pembahasan Organ Pencernaan	96
Gambar 4.9	Detail Pembahasan Organ Pencernaan.....	98
Gambar 4.10	Video Organ Pencernaan.....	102
Gambar 4.11	Organ Peredaran Darah	103
Gambar 4.12	Pilihan Pembahasan Organ Peredaran Darah	106
Gambar 4.13	Detail Pembahasan Organ Peredaran Darah.....	108
Gambar 4.14	Video Organ Peredaran Darah.....	110

Gambar 4.15	Implementasi About.....	112
Gambar 4.16	Implementasi Exit	113
Gambar 4.17	Tampilan <i>Runtime Error</i>	115
Gambar 4.18	Syntax Error.....	116
Gambar 4.19	Baris kode program yang salah.....	116
Gambar 4.20	Testing Tombol Menu Organ	117
Gambar 4.21	Testing Tombol Pembahasan Organ	118
Gambar 4.22	Testing Detail Pembahasan Organ Pernapasan	119
Gambar 4.23	Testing Tombol Video Organ Pernapasan	120
Gambar 4.24	Testing Tombol About	121
Gambar 4.25	Testing Tombol Exit	121
Gambar 4.26	Membuka Lokasi File APK.....	122
Gambar 4.27	Halaman Penginstalan.....	122
Gambar 4.28	Halaman Menunggu Proses Instalasi	123
Gambar 4.29	Halaman Setelah Aplikasi Sudah Terinstal	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Notasi Komponen <i>Use Case Diagram</i>	29
Tabel 2.2	Notasi Komponen <i>Class Diagram</i>	32
Tabel 2.3	Notasi Komponen <i>Sequence Diagram</i>	37
Tabel 2.4	Notasi Komponen <i>Activity Diagram</i>	40
Tabel 3.1	Tabel Organ Pernapasan	64
Tabel 3.2	Tabel Pembahasan Organ Pernapasan	64
Tabel 3.3	Tabel Organ Pencernaan	65
Tabel 3.4	Tabel Pembahasan Organ Pencernaan	65
Tabel 3.5	Tabel Organ Peredaran Darah	66
Tabel 3.6	Tabel Pembahasan Organ Peredaran Darah.....	66
Tabel 4.1	Black Box Testing Menu Utama Memilih Organ	117
Tabel 4.2	Black Box Testing Pembahasan Organ.....	118
Tabel 4.3	Black Box Testing Detail Pembahasan Organ	119
Tabel 4.4	Black Box Testing Video Organ	120
Tabel 4.5	Black Box Testing Tombol About.....	120
Tabel 4.6	Black Box Testing Tombol Exit.....	121

INTISARI

Perkembangan teknologi pada perangkat handphone saat ini semakin berkembang pesat, salah satunya yang sedang populer saat ini adalah Android (smartphone). Android merupakan operating sistem open platform yang dirancang untuk perangkat handphone. Dengan menggunakan android penulis akan merancang sebuah aplikasi yaitu pembuatan aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia untuk anak-anak sekolah dasar, sehingga mereka bisa memanfaatkan android sebagai media belajar biologi. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para orang tua dirumah maupun diluar rumah untuk mengajarkan anak-anak nya mengenali bagian penting organ tubuh manusia.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan gambar-gambar yang menarik yang mudah dipahami dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah dan penjelasan yang jelas. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Dalam aplikasi edukasi pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia, siswa akan belajar dengan cara melihat dan mengamati secara detail penjelasan materi, gambar, dan video yang jelas, dengan aplikasi ini siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat nama-nama bentuk organ tubuh manusia.

Kata kunci: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Wisata Kota Surakarta, Sistem Informasi Geografis, Android, IDE Eclipse, JAVA SDK, Android SDK

ABSTRACT

The development of the technology on mobile devices is growing rapidly at this time, one that is popular today is Android (smartphone). Android is an open platform operating system designed for mobile devices. By using android writers will design an application that is making learning applications of human organs for primary school children, so that they can take advantage of the android as a medium of learning biology. This application is expected to help parents home and outside the home to teach their children to recognize the important part of human organs.

At this stage of the education of children of primary school age, students will tend to be more interested in the attractive pictures are easy to understand and includes bright colors and clear explanations. And in this stage students will be easier to remember a form or writing which has a characteristic color and shape communicative interesting and fun.

Educational applications of learning in human organs for 6th grade, students will learn how to see and observe in detail the explanation of matter, images, and videos are clear, with this application students will find it more quickly and will remember the names of organ shape humans.

Keywords: Biology of Learning Media, Learning Media Organ of the Human Body Elementary School, Human Organs, Android, IDE Eclipse, JAVA SDK, Android SDK.