

**PERANCANGAN APLIKASI BUKU SAKU PMR BERBASIS MOBILE  
ANDROID UNTUK KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PMR  
DI SMK NEGERI 2 MAGETAN**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

<b>Ihsan Setia Rahmawan</b>	<b>13.02.8606</b>
<b>Pambudi Sancoyo W</b>	<b>13.02.8608</b>
<b>Tegar Rahma Putra</b>	<b>13.02.8640</b>
<b>Yopy Andreas Agustian</b>	<b>13.02.8643</b>

**PROGRAM DIPLOMA**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2016**

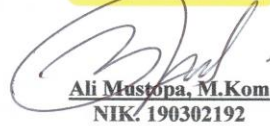
**PERSETUJUAN****TUGAS AKHIR****PERANCANGAN APLIKASI BUKU SAKU PMR BERBASIS MOBILE  
ANDROID UNTUK KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PMR  
DI SMK NEGERI 2 MAGETAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Ihsan Setia Rahmawan</b>	<b>13.02.8606</b>
<b>Pambudi Sancoyo Wibowo</b>	<b>13.02.8608</b>
<b>Tegar Rahma Putra</b>	<b>13.02.8640</b>
<b>Yopy Andreas Agustian</b>	<b>13.02.8643</b>

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 21 Desember 2015

**Dosen Pembimbing**

  
**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192



<b>PENGESAHAN</b>	
<b>TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERANCANGAN APLIKASI BUKU SAKU PMR BERBASIS MOBILE ANDROID UNTUK KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PMR DI SMK NEGERI 2 MAGETAN</b>	
yang dipersiapkan dan disusun oleh	
<b>Tegar Rahma Putra</b>	<b>13.02.8640</b>
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Agustus 2016	
<b>Susunan Dewan Penguji</b>	
<b>Nama Penguji</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<u>Anggit Dwi Hartanto, M.Kom</u> NIK. 190302163	
<u>Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs</u> NIK. 190302231	
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Tanggal 30 Agustus 2016	
<b>KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA</b>	
 <u>Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.</u> NIK. 190302001	

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI BUKU SAKU PMR BERBASIS MOBILE  
ANDROID UNTUK KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PMR  
DI SMK NEGERI 2 MAGETAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yopy Andreas Agustian** 13.02.8643

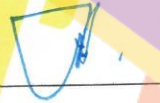
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



**Dina Maulina, M.Kom.**  
NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 30 Agustus 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 19 September 2016



Ihsan Setia Rahmawan

NIM. 13.02.8606

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 19 September 2016



Tegar Rahma Putra

NIM. 13.02.8640

## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 19 September 2016



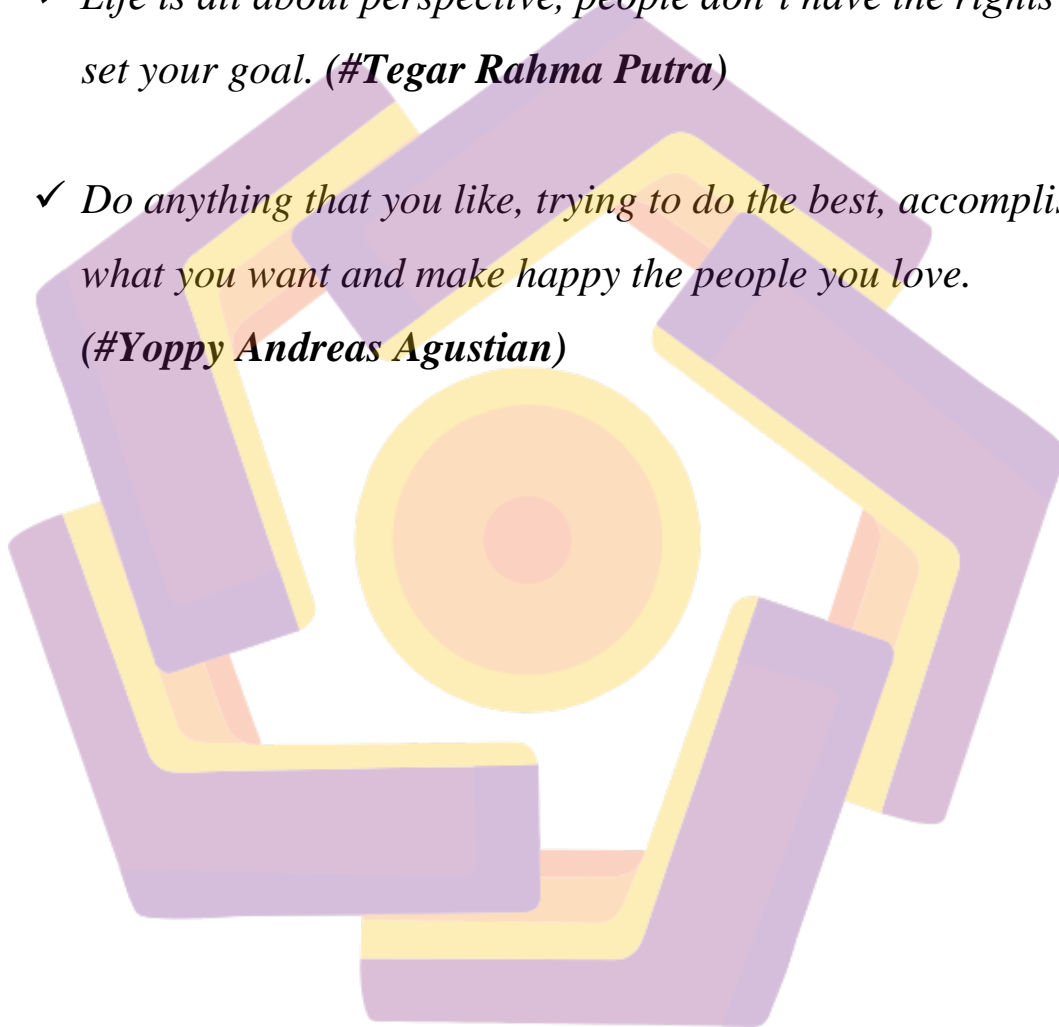
Yopy Andreas Agustian

NIM. 13.02.8643



**MOTTO**

- ✓ *Kersaning Gusti, balek neng gusti [Kehendak Tuhan, Kembali Tuhan] ( #Ihsan Setia Rahmawan )*
  
- ✓ *Life is all about perspective, people don't have the rights to set your goal. (#Tegar Rahma Putra)*
  
- ✓ *Do anything that you like, trying to do the best, accomplish what you want and make happy the people you love. (#Yoppy Andreas Agustian)*



## PERSEMBAHAN

Syukur kehadiran Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezeki yang melimpah, rahmat, hidayah serta pertolongan-Nya. Shalawat serta salam kami sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kelapangan ilmu dan kemudahan jalan dalam mengerjakan tugas akhir ini
2. Kedua Orang Tua saya yang tiada lelah mendukung dan mendoakan langkah perjuangan saya.
3. Kakak-kakak saya yang telah memotivasi untuk mengapa kesuksesan saya.
4. bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terimakasih banyak atas bantuan dan kesabaran bapak.
5. Teman-teman Manajemen Informatika khususnya kelas D3-Manajemen Informatika 04 yang telah menjadi saksi nyata langkah demi langkah dalam menempuh pendidikan Madya.
6. Teman seperjuangan saya dalam mengerjakan TA Yoppy,Pambudi dan Tegar yang selalu memberikan support dan memebantu dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Dan seseorang yang selalu memberikan motivasi serta kalian yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, penulis hanya dapat mengucapkan banyak terimakasih

***#Ihsan Setia.R***

Syukur kehadiran Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezeki yang melimpah, rahmat, hidayah serta pertolongan-Nya. Shalawat serta salam kami sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Suryandari, ibuku, *my first love*. Senyum dan suaramu yang telah tertanam di benakku akan selalu menjadi pelipur laraku, tenang di surga buk.
2. Heru Murtopo, bapak yang dengan tegas mengajarkan dasar-dasar nilai manusia, memanusiaikan manusia, cara pandang yang beragam, dan keberanian, agar doa dalam nama saya terealisasi. *Matur nuwun nggih pak, pep talk*-mu semalam sebelum pendadaran akan selalu saya ingat.
3. Yan Perdana Putra, Sukma Gangga Putra, Heni Noviastruti Marganingrum, dan Dessy Wulansari. Kakak-kakak yang selalu menjadi tempat melepas penat, selalu ada setiap saya tak tau akan melangkah kemana, denhan kalian yang ada hanya canda dan tawa.
4. Mumpuni Nukiasari, yang selalu membuat hidup saya berimbang, jangan pernah lelah memberikan makna hidup untukku.
5. Yoppy Andreas Agustian, Ihsan Setia Rahmawan, dan Pambudi Sancoyo Wibowo, teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini, kalau tak ada kalian mungkin saya masih masih memikirkan judul tugas akhir saya.
6. Semua teman-teman D3 MI-04, semoga suatu saat kita semua dapat berjumpa lagi teman!

**#Tegar Rahma Putra**

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezeki yang melimpah, rahmat, hidayah serta pertolongan-Nya. Shalawat serta salam kami sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tuaku tercinta yang selalu menyayangiku, mendoakanku. Terimakasih karena tidak pernah lelah memarahaku, menasehatiku, memberiku banyak pelajaran tentang hidup ini. Love You So Much mom dad.
2. Kedua kakakku yang selalu memberikanku motivasi, semangat dari kejauhan. Banyak sekali pelajaran yang kuambil dari mereka berdua. Semoga aku dapat sukses dan membanggakan kalian..
3. Teman Tugas akhirku, Ihsan, Pambudi, Tegar. Terimakasih telah berjuang dalam penyelesaian Tugas Akhir. Karena kalian saya jadi bisa ngoding android.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom, terima kasih atas kritik dan saran yang sangat bermanfaat.
5. Teman-teman grup paguyuban misuh dan grup teman tapi mesra. Terimakasih karena kalian saya bisa tertawa terbahak-bahak, karena kalian saya bisa melakukan hal goblok, aneh, konyol, gila. Semoga kalian kembali kejalan yang benar.
6. Teman-teman kelas 13-MI-04, terima kasih telah menemaniku saat masa-masa kuliah, tertawa, takut, mengerjakan tugas bersama. Karena kalian saya kenal dengan berbagai hal.

***#Yopyy Andreas Agustian***

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, atas seizing-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Buku Saku PMR Wira Berbasis Mobile Android Untuk Kegiatan Ekstrakurikuler Pmr Di SMK Negeri 2 Magetan” dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

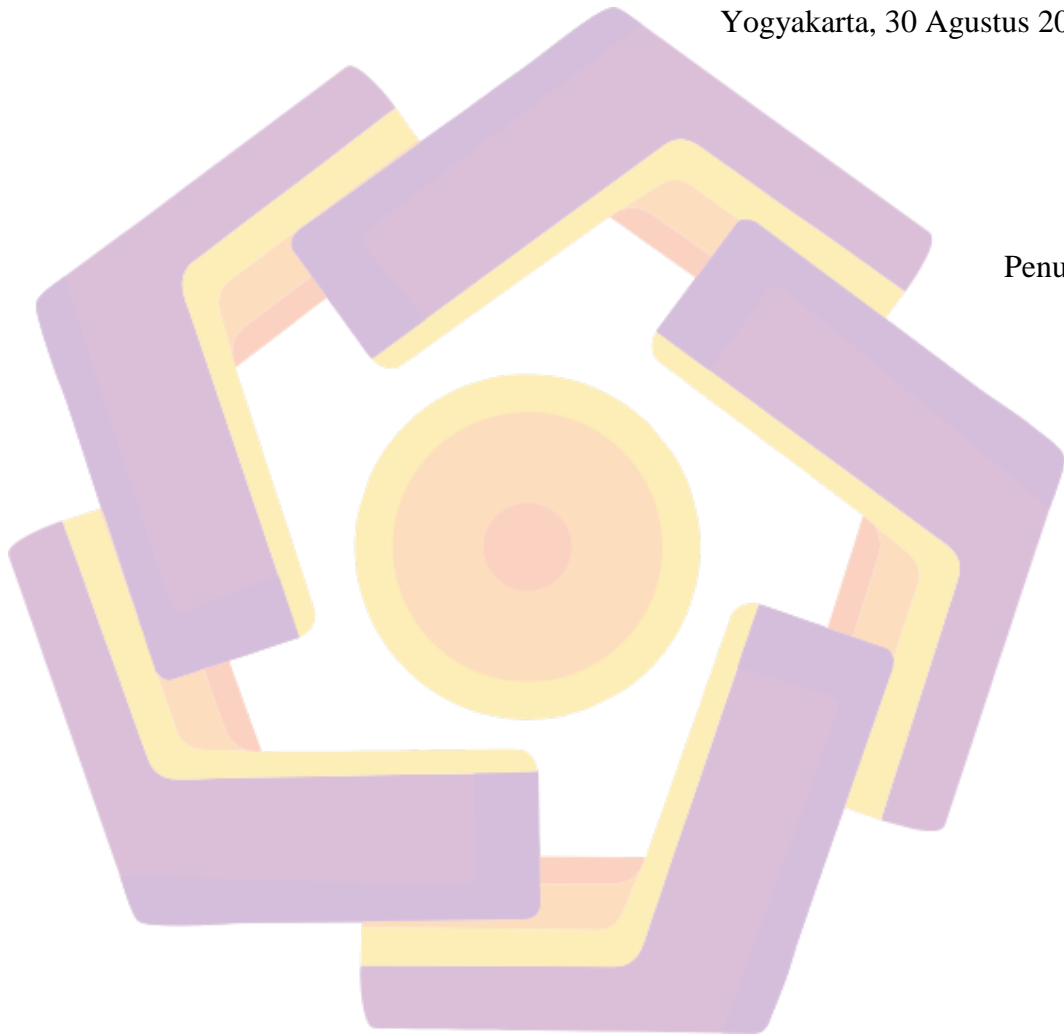
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Ali Mustopa, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan masukan yang membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staf dan Karyawan atau Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Orang tua dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan memberi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini,
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam tugas akhir ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	ix
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	x
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxi
<b>INTISARI</b> .....	xxiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xxiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8

2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.1.1 Pengertian Sistem .....	9
2.2.1.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.2.2 Media Pembelajaran .....	11
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.2.3 Android .....	12
2.2.3.1 Sejarah Android .....	12
2.2.3.2 Versi Android .....	13
2.2.3.3 Fitur-fitur Android .....	17
2.2.3.3.1 Fitur-fitur Perangkat Keras Android .....	17
2.2.3.3.2 Fitur-fitur Perangkat Lunak Android.....	18
2.2.3.3.3 Arsitektur Android.....	20
2.2.4 Eclipse .....	23
2.2.4.1 Eclipse IDE .....	23
2.2.4.2 SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	24
2.2.4.3 ADT ( <i>Android Development Tools</i> ) .....	24
2.2.5 <i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	24
2.2.5.1 Pengertian UML.....	24
2.2.5.2 <i>Use case Diagram</i> .....	25
2.2.5.3 <i>Class Diagram</i> .....	27
2.2.5.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	28
2.2.5.5 <i>Activity Diagram</i> .....	30
2.3 Analisis Sistem .....	31
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32



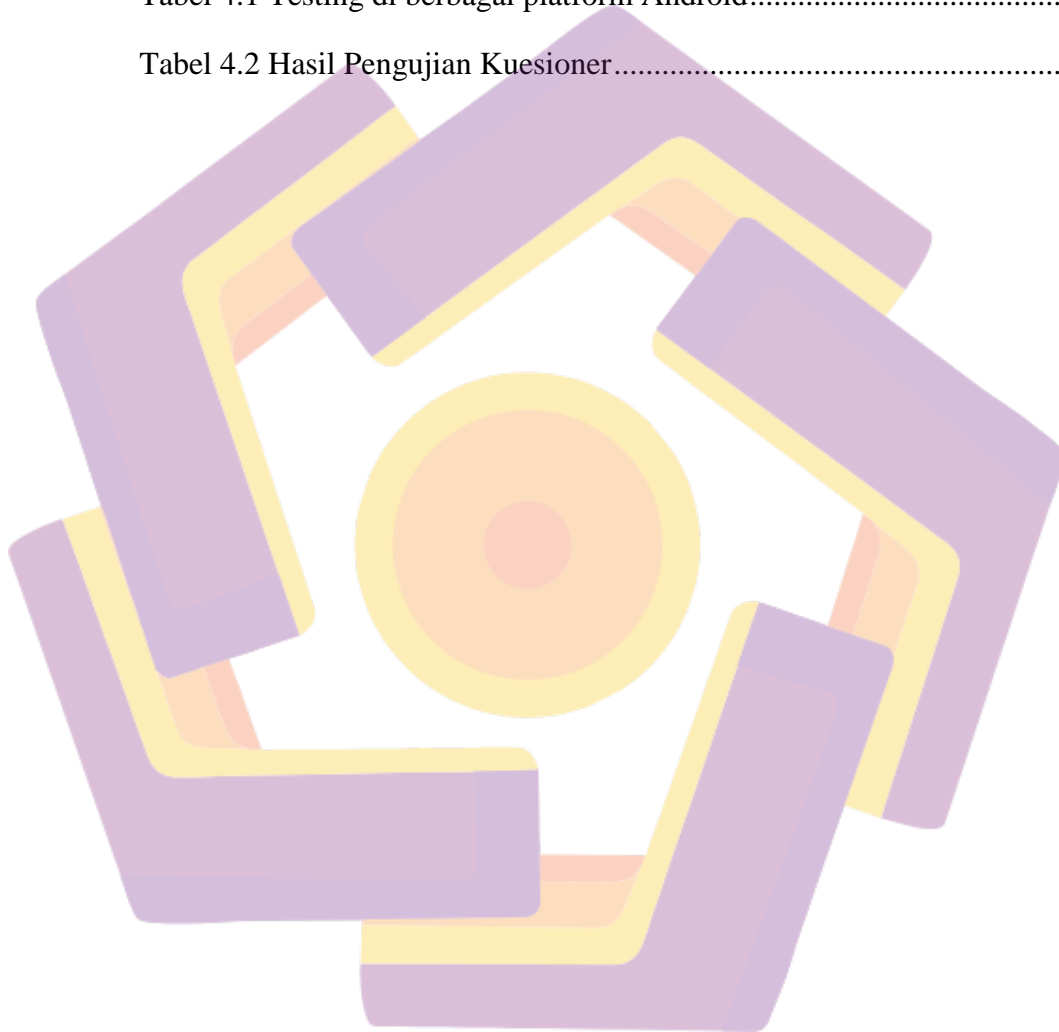
2.3.2 Analisis Kelayakan .....	32
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>33</b>
3.1 Identitas Sekolah .....	33
3.2 Visi dan Misi SMK Negeri 2 Magetan .....	33
3.2.1 Visi .....	33
3.2.2 Misi .....	33
3.3 Kegiatan Ektrakurikuler PMR Pada SMK Negeri 2 Magetan .....	34
3.4 Perancangan Sistem .....	35
3.4.1 Perancangan Proses .....	35
3.4.1.1 Use Case Diagram .....	36
3.4.1.2 Use Case Scenario .....	37
3.4.1.3 Activity Diagram .....	65
3.4.1.4 Class Diagram .....	70
3.4.1.5 Sequence Diagram .....	72
3.5 Perancangan Antar Muka .....	76
3.5.1 Rancangan Antar Muka Menu Utama .....	76
3.5.2 Rancangan Antar Muka Materi Pertolongan Pertama .....	77
3.5.3 Rancangan Antar Muka Praktek Penanganan .....	78
3.5.4 Rancangan Antar Muka Nomor Telepon Darurat .....	79
3.5.5 Rancangan Antar Muka Tentang .....	80
3.5.6 Rancangan Antar Muka Keluar .....	80
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>81</b>
4.1 Interface .....	81
4.1.1 Tampilan Splash Screen .....	81
4.1.2 Interface Menu Utama .....	82

4.1.3 Interface Menu Materi Pertolongan Pertama.....	83
4.1.4 Interface Menu Praktek Penanganan .....	84
4.1.5 Interface Menu Nomor Telepon Darurat .....	86
4.1.6 Interface Menu Tentang.....	87
4.1.7 Interface Menu Keluar.....	88
4.2 Uji Coba Sistem Pada Berbagai Jenis Platform Android .....	88
4.3 Hasil Pengujian Kuesioner .....	90
4.4 Kompilasi Program.....	95
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram .....	25
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram .....	27
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	29
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram .....	30
Tabel 3.1 Use Case Scenario Materi Pertolongan Pertama.....	37
Tabel 3.2 Use Case Scenario Materi Pentingnya Pertolongan Pertama....	38
Tabel 3.3 Use Case Scenario Alat Perlindungan Diri .....	39
Tabel 3.4 Use Case Scenario Anatomi dan Faal Dasar .....	40
Tabel 3.5 Use Case Scenario Penilaian Korban.....	42
Tabel 3.6 Use Case Scenario Cedera Sistem Lunak .....	43
Tabel 3.7 Use Case Scenario Cedera Sistem Otot dan Rangka .....	44
Tabel 3.8 Use Case Scenario Luka Bakar .....	45
Tabel 3.9 Use Case Scenario Pemindahan Korban .....	46
Tabel 3.10 Use Case Scenario Kedaruratan Medis .....	48
Tabel 3.11 Use Case Scenario Keracunan .....	49
Tabel 3.12 Use Case Scenario Praktek Penanganan .....	50
Tabel 3.13 Use Case Scenario Praktek Penilaian Korban.....	51
Tabel 3.14 Use Case Scenario Praktek Cedera Tangan .....	52
Tabel 3.15 Use Case Scenario Praktek Cedera Kaki .....	54
Tabel 3.16 Use Case Scenario Praktek Pemindahan Korban.....	55
Tabel 3.17 Use Case Scenario Praktek Pengangkatan Tandu.....	56
Tabel 3.18 Use Case Scenario Nomor Telepon Darurat .....	57
Tabel 3.19 Use Case Scenario Pemadam Kebakaran.....	59

Tabel 3.20 Use Case Scenario Kepolisian .....	60
Tabel 3.21 Use Case Scenario Ambulan.....	61
Tabel 3.22 Use Case Scenario Tentang.....	63
Tabel 3.23 Use Case Scenario Keluar.....	64
Tabel 4.1 Testing di berbagai platform Android.....	90
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Kuesioner.....	94



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	20
Gambar 3.1 Use Case Diagram .....	36
Gambar 3.2 Activity Diagram Splash Screen .....	65
Gambar 3.3 Activity Diagram Materi Pertolongan Pertama.....	66
Gambar 3.4 Activity Diagram Praktek Penanganan .....	67
Gambar 3.5 Activity Diagram Nomor Telepon Darurat .....	68
Gambar 3.6 Activity Diagram Tentang.....	69
Gambar 3.7 Activity Diagram Keluar .....	70
Gambar 3.8 Class Diagram .....	71
Gambar 3.9 Sequence Diagram Indeks Materi .....	72
Gambar 3.10 Sequence Diagram Praktek Penanganan .....	73
Gambar 3.11 Sequence Diagram Nomor Telepon Darurat.....	74
Gambar 3.12 Sequence Diagram Tentang .....	75
Gambar 3.13 Rancangan Menu Utama .....	76
Gambar 3.14 Rancangan Menu Materi Pertolongan Pertama.....	77
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Materi .....	78
Gambar 3.16 Rancangan Menu Praktek Penanganan .....	78
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Praktek Penanganan .....	79
Gambar 3.18 Rancangan Antar Muka Menu Nomor Telepon Darurat.....	79
Gambar 3.19 Rancangan Antar Muka Tentang.....	80
Gambar 3.20 Rancangan Antar Muka Keluar .....	80
Gambar 4.1 Tampilan Splash Screen .....	81
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama .....	82

Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi Pertolongan Pertama .....	83
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi .....	84
Gambar 4.5 Tampilan Menu Praktek Penanganan.....	85
Gambar 4.6 Tampilan Video Praktek.....	85
Gambar 4.7 Tampilan Menu Nomor Telepon Darurat.....	86
Gambar 4.8 Tampilan Output Nomor Telepon Darurat.....	87
Gambar 4.9 Tampilan Menu Tentang .....	87
Gambar 4.10 Tampilan Menu Keluar .....	88
Gambar 4.11 Testing di platform Android Asus Zenfone Go .....	89
Gambar 4.12 Tampilan Export Project .....	96
Gambar 4.13 Tampilan Project Checks .....	97
Gambar 4.14 Tampilan Keystore selection.....	98
Gambar 4.15 Gambar Key Creation.....	99
Gambar 4.16 Tampilan Penyimpanan File Apk.....	100

## INTISARI

Pada saat ini, dunia pendidikan memasuki era dunia media teknologi, peranan media teknologi pembelajaran menjadi semakin penting sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat dan meningkatkan proses belajar mengajar. Kegiatan Pembelajaran PMR di SMK Negeri 2 Magetan masih menggunakan metode manual dan ditemukan banyak kekurangan dalam proses penyampaian materi sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi khususnya materi pertolongan pertama.

Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android diharapkan dapat membantu proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi kekurangan dalam metode lama.

Oleh sebab itu dibuatlah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android yang berisi materi pertolongan pertama PMR. Aplikasi tersebut dibuat dengan tujuan membantu mempermudah pemahaman siswa pada materi dan meminimalisir waktu dalam belajar. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan bantuan software eclipse.

**Kata Kunci:** Media, Teknologi, Pembelajaran, Pertolongan Pertama, PMR.

## ABSTRACT

*At this time, the education world entered an era of media technology, the role of media learning technology is becoming increasingly important as a means to create a more effective learning, accelerate and improve the teaching and learning process. Learning Activity PMR at SMK Negeri 2 Magetan still use manual methods and found many flaws in the process of delivering the material making it difficult for students to understand the material, especially material first aid.*

*Making interactive learning media applications based on Android are expected to help the process of learning activities and overcome deficiencies in the old method.*

*Therefore made interactive learning media applications based on android which contain first aid materials PMR. The application is created with the aim to help facilitate students' understanding on the matter and to minimize the time in learning. Making these applications using software assistance eclipse.*

**Keywords:** *Media, Technology, Learning, First Aid, PMR.*

