

Perancangan aplikasi smile pada sisi client menggunakan java 2 micro edition = S.M.I.L.E application design for client side using java 2 micro edition

Bernard Liandie, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20242749&lokasi=lokal>

Abstrak

The learning characteristic process using an Information and Communication Technology (ICT), has been chosen by an education institution likes school and university now. It could be because the benefit using this model like are not dependent by time or space and can giving a knowledge sharing facility by an attractive visualization which as include a lot of learning subject. The general purpose from implementation of both is it able to provide any education resource that can access everywhere, every time, ?super? search, interactive, fully support of effective learning and not dependent with a classroom. S.M.I.L.E as a mobile learning client is designed and developed with a great vision of learning content that can be accessed everywhere, every time and good interface visualization and layout. S.M.I.L.E provides some support tools for learning like calculator, dictionary and link to popular search engine. For the future, the important thing when we design mobile learning system is that not all subjects can be implemented with mobile learning because the learning contents are not fit to mobile devices screen dimension. More over with S.M.I.L.E we can analyze whether this learning model can be implemented in Indonesia which is known as Indonesia provider having poor GPRS access condition and expensive access charge.

<hr>Karakteristik pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah semakin dilirik oleh institusi pendidikan dikarenakan sifatnya yang tidak tergantung terhadap waktu dan tempat serta mampu menyediakan fasilitas knowledge sharing melalui visualisasi pengetahuan yang lebih atraktif dan dinamis yang mencakup beberapa bidang atau subyek pembelajaran. Pada prinsipnya teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan lebih lanjut dengan mengadopsi konsep mobile learning dimana suatu konsep yang mengintegrasikan mobile computing ataupun mobile device dalam sistem elearning. Tujuan umum dari implementasi kedua model tersebut adalah mampu menyediakan sumber daya yang dapat diakses dari manapun, kemampuan system pencarian yang tangguh, interaktif, serta dukungan yang penuh terhadap pembelajaran yang efektif serta tidak tergantung terhadap waktu dan tempat saat proses pembelajaran berlangsung. S.M.I.L.E sebagai sebuah client mobile learning dirancang dan dibangun dengan visi yang berorientasi kepada ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik selain itu juga disediakan beberapa tool pendukung dalam proses pembelajaran seperti kalkulator dan kamus serta akses menuju search engine populer. Selain itu, yang patut digarisbawahi adalah melihat kedepannya apakah bentuk pembelajaran menggunakan konsep mobile learning cocok diterapkan di Indonesia dengan melihat dari sisi kecepatan akses dan biaya yang dibebankan kepada user kemudian yang juga patut dijadikan catatan, bahwa ada kalanya suatu subyek pembelajaran lebih cocok diterapkan pada kelas konvensional.