ABSTRAK

Leo Aulia, 2019**, Perancangan Dan Pembuatan *Mobile Learning*Berbasis *Client Server* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digtal (SIMDIG) Kelas X Smkn 9 PadangSemester Ganjil/Genap Tahun Ajaran 2018/2019.**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Aplikasi *Mobile Learning* berbasis *Client Server*dalam media untuk siswa kelas X sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Four-D model*), dengan desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan model pengembangan THIAGARAJAN.Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate*.

Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap *mobile learning* berbasis *client server*82,17%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan sangat valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap *mobile learning* berbasis *client server* sebesar 82,29%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektivitas secara keseluruhan penilaian efektivitas *mobile learning* berbasis *client server*sebesar 90,63%, sehingga tingkat efektivitasnya dapat di interprestasikan efektif digunakan.

Kesimpulannya, berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta hasil dari uji coba lapanganAplikasi *Mobile Learning* sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMKN 9 Padang.

Kata kunci : Perancangandan Pembuatan,*Mobile Learning*, *Client Server*,Simdig