

## **ABSTRACT**

*Application Development On-line Learning (e-Learning) for Secondary High School* is an innovation for RSBI high school. There are two very crucial backgrounds for making this web e-learning, namely: First, the weakness of the learning patterns (face-to-face learning in the classroom) that is used by every high school. Second, the development of technology that has advanced rapidly by the stakeholder need to think of education to improve learning conditions. The main objectives contained in this final is *Application Development Online Learning (e-Learning) for Secondary High School*.

The analytical method used in the design and application development e-Learning is a method based on object oriented design through manufacturing stages which include UML, Use Case, Class, Sequence and Activity diagrams, making the database design, and manufacturing of screen design.

It can be concluded the application was developed that has already by using php, mysql, javascript and ajax has been developed

**Keywords:** e-Learning, web, application, analysis, object oriented

## ABSTRAK

*Aplikasi Pembelajaran On-line (e-Learning) Untuk Sekolah Menengah dan Aplikasi Pembelajaran On-line (e-Learning) Untuk Sekolah Menengah dan Sederajat* merupakan suatu inovasi bagi sekolah menengah dan sederajat khususnya sekolah menengah Al-Kautsar. Ada dua hal mendesak yang melatar belakangi pembuatan web *e-learning* ini, yaitu: Pertama, kelemahan pola pembelajaran (pembelajaran tatap muka di dalam kelas) yang dipakai oleh setiap sekolah menengah dan sederajat. Kedua, perkembangan teknologi yang telah maju dengan pesat perlu dipikir oleh para *stakeholder* pendidikan guna meningkatkan kondisi pembelajaran. Tujuan utama yang terkandung dalam penulisan tugas akhir ini adalah pembuatan *Aplikasi Pembelajaran Online (e-Learning) Untuk Sekolah Menengah dan Sederajat* .

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi *e-Learning* adalah metode perancangan berbasis *object oriented* melalui tahapan pembuatan UML yang mencakup *Use case* ,*Class* ,*Sequence* dan *Activity* diagram, pembuatan rancangan basis data, dan pembuatan rancangan layar.

Hasil yang dicapai adalah ketersediaan aplikasi pendukung kegiatan belajar mengajar yang dapat diakses secara online. Aplikasi *e-Learning* berbasis web ini menambah fasilitas guru dan siswa dalam hal berkomunikasi, pemberian materi pelajaran, pemberian dan pengumpulan tugas, dan menambah fasilitas dalam pemberian informasi nilai.

**Kata Kunci:** *e-Learning*, web, aplikasi, metode analisis, *object oriented*

