ABSTRAK

Metode penyelenggaraan pendidikan pada SMPN 5 Bandung yang sifatnya konvensional atau langsung dirasa mengalami banyak kendala terutama pada matapelajaran seni budaya (seni rupa dan seni musik) dikarenakan banyak waktu terpakai oleh kegiatan prktek dibandingkan dengan penyampaian materi didlam kelas. Dunia pendidikan memerlukan teknologi yang dapat menyediakan pendidikan dengan metode *e-learning* sehingga siswa dapat memperoleh materi-materi yang diperlukan, hanya dengan mengakses *e-learning* ini dimanapun dan kapanpun tanpa kendala jarak dan waktu.

Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode penelitian 'Action Research' dengan metode RUP. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Dalam perancangan aplikasi digunakan metode prancangan berorientasi objek yaitu pembuatan diagram use case, diagram sekuen, diagram aktifitas, diagram kelas, diagram objek, diagram komponen, dan diagram deploymen untuk merancang dan mendokumentasikan aliran data. Dalam pembuatan perangkat lunak ini PHP digunakan sebagai bahasa script dan untuk membuat halaman website, sedangkan untuk penyimpanan data menggunakan MySQL. Pegujian yang dilakukan menggunakan metode black box.

Dengan adanya aplikasi *e-learning* ini diharapkan dapat membantu para guru seni budaya pada SMPN 5 Bandung dalam penyampaian materi yang pada saat KBM dirasa tidak maksimal karena terhalang oleh kegiatan praktek didalam kelas. Bagi para siswa, dengan menggunakan aplikasi ini siswa bisa mendapatkan referensi materi untuk ujian sekolah. Semoga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para siswa dan guru untuk memanfaatkan sarana *wi-fi* yang telahdisediakan oleh pihak sekolah.

Kata Kunci : SMPN 5, E-Learning, OOP.

ABSTRACT

Method of implementation education at 5 JHS Bandung that are conventional or directly, felt have a lot of constrains. Especially on the art and culture subject (Fine art and music art) because a lot of time used by practice activity than learning in classroom. Education world need technology that can appropriate education with e-learning method. That student can achive the materials needed just with access e-learning everywhere and everytime without the problem of distance and time.

Development of this application is us 'Action Research' method with RUP method collecting data which used in this research is observation and interview. On design tis application use object orientied design, that is making use case diagram, sequence diagram, activity diagram, class diagram, object diagram, component diagram, and deployment diagram for design and documentary the data flow. On making this software, PHP is used for script language and for making website page. For database is used MySQL. Study were performed using black box method.

With the e-learning, we expected to help the teachers of art and cultur subject in 5 JHS on learning in classroom which felt isn't maximum because of practice activity in the classroom. More over, the student can get reference material for school exams. We hope with this application, all the student and teachers felt helped for utilize the wi-fi facilities in school

Keyword : SMPN 5, E-Learning, OOP.