ABSTRAK

Dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode pembelajaran secara terpusat, Seperti di SMA Negeri 2 Subang masih menggunakan metode pembelajaran secara terpusat. Sistem pembelajaran secara terpusat berlangsung secara searah. Pembelajaran secara searah yaitu tidak adanya interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Dalam metode pembelajaran secara searah pengetahuan hanya didapat di dalam kelas. Metode pembelajaran tersebut terkadang membuat siswa merasa jenuh untuk memahami pelajaran. Pada metode ini juga kurangnya komunikasi antara guru dan murid pada saat proses belajar mengajar sehingga tidak terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Metode searah ini memiliki keterbatasan waktu belajar mengajar di kelas sehingga menghalangi para guru dalam memberikan semua materi kepada siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi secara online dimana saja dan tidak hanya terpaku dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berbasis web tersebut dinamakan sebagai *e-learning*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan system. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype* yang didukung oleh pemodelan sistem dengan pendekatan terstruktur. Sistem perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *e-learning* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dengan software aplikasi Adobe Dreamweaver CS5.

Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi *e-learning* yang dibangun sebagai media pembantu dalam pembelajaran mata pelajaran komputer di SMA Negeri 2 Subang. Aplikasi *e-learning* yang dibangun disajiakn secara online, sehingga dapat diakses setiap saat melalui internet. Dengan adanya aplikasi *e-learning* diharapkan dapat membantu guru dan murid dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Kata Kunci : SMAN 2 Subang, prototype, pembelajaran