# ABSTRAK

## APLIKASI *DIGITAL LEARNING SYSTEM* BERDASARKAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN (SKL) UJIAN NASIONAL (STUDI KASUS SMP NEGERI 4 BANDUNG)

**Oleh**

**ASRI INDAH L.N**
**10106059**

SMP Negeri 4 Bandung merupakan sekolah dengan standar nasional adapun misi yang ingin dicapai oleh SMP Negeri 4 Bandung yaitu memberdayakan siswa berwawasan IPTEK dan lulusan yang berkualitas sehingga selalu diupayakan berbagai macam skenario pembelajaran. Namun dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) SMP Negeri 4 Bandung masih mengalami beberapa kendala terutama dalam keterbatasan waktu.Maka dari itu perlu adanya sebuah media pembelajaran lain diluar jam sekolah yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu Aplikasi *Digital Learning System yang bertujuan* untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi sarana penyampaian materi diluar jam sekolah , media komunikasi, sarana media tugas dan sarana kegiatan *tryout* yang terkomputerisasi secara *online*.

Tahap pembangunan perangkat lunak aplikasi *e-learning* ini menggunakan metode *classic life style* atau *waterfall*. Adapun tahapan yang pertama kali dilakukan adalah merumuskan sistem seperti apa yang akan dibangun, memahami permasalah dan kebutuhan yang dihadapi, merancang sebuah antar muka dari sistem yang akan di bangun, kemudian perancangan sistem tersebut diterjemahkan dalam sebuah bahasa yang dapat dimengerti mesin kedalam bahasa pemrograman tertentu sampai akhirnya perancangan tersebut direalisasikan sebagai serangkaian program yang t.elah memenuhi spesifikasi kebutuhan dari SMP Negeri 4 Bandung.

Aplikasi *e-learning* ini merupakan media penunjang pembelajaran yang mengadopsi sebuah terobosan terbaru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran secara digital, *offline* maupun *online* yang dikemas secara apik dan interaktif. Aplikasi *Digital Learning System* (DLS) ini dibangun sebagai penunjang keterbatasan waktu penyampaian materi, solusi keterbatasan komunikasi, media tugas, dan sarana kegiatan *tryout* yang terkomputerisasi secara *online* (berbasis *web*).

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi sistem ini dinilai sudah cukup baik dalam membantu proses belajar mengajar, mengatasi keterbatasan waktu di sekolah, terutama dalam mengatasi proses kegiatan *try out* yang dilakukan secara konvensional/langsung.

Kata kunci : *e-learning, Digital Learning System* (DLS), *tryout*, *classic life style* atau *waterfall.*