

ABSTRAK

Dalam pelajaran selama ini seluruh proses penyampaian berita dan pembelajaran masih bersifat konvensional, menggunakan istilah lain bahwa proses belajar mengajar dan penyampaian info antara peserta didik dan pengajar hanya bisa dilakukan dengan kondisi terjadinya pertemuan antara peserta didik dengan pengajar pada kelas. Media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah pengajaran anak didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam mempelajari serta memahami dan membantu tenaga pendidik pada penyampaian materi, tugas, dan latihan. Maka penelitian ini yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Metode Prototype Studi Kasus Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Cijulang”.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode prototype. Metode ini sesuai untuk sistem yang memerlukan banyak perubahan pada fitur-fiturnya. Metode prototype diawali dengan mengumpulkan kebutuhan klien dalam penelitian ini yaitu Siswa SMP Negeri 1 Cijulang. Setelah kebutuhan klien terkumpul, pengembang membuat rancangan awal dari aplikasi atau prototype dari aplikasi yang berikutnya hendak dievaluasi kembali sampai menjadi aplikasi yang siap untuk dipakai

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai aplikasi media pembelajaran serta beberapa pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan Aplikasi pembelajaran ini hanya berfokus pada pembelajaran dan hanya untuk beberapa mata Pelajaran saja.

Kata kunci: Pembelajaran, e-learning, prototype

ABSTRACT

In lessons so far, the entire process of conveying news and learning is still conventional, using another term that the teaching and learning process and conveying information between students and teachers can only be carried out under the conditions of meetings between students and teachers in class. Learning media that can help and facilitate the teaching of junior high school (SMP) students in learning, understanding and assisting teaching staff in delivering material, assignments and exercises. So this research is entitled "Web-Based Learning Media Applications using the Case Study Prototype Method of State 1 Cijulang Junior High School (SMP).

The software development method used is the prototype method. This method is suitable for systems that require many changes to their features. The prototype method begins by collecting the needs of the clients in this research, namely students at SMP Negeri 1 Cijulang. After the client's needs are collected, the developer creates an initial design of the application or prototype of the application which will then be re-evaluated until it becomes an application that is ready to be used

Based on the results of research conducted by researchers regarding learning media applications as well as several discussions that have been described previously, researchers can conclude that this learning application only focuses on learning and only for a few subjects.

Keywords: Learning, e-learning, prototype