

**SISTEM INFORMASI E – LEARNING BERBASIS WEB PADA SDN 01  
GAJAHMUNGKUR SEMARANG**  
(*WEB-BASED E – LEARNING INFORMATION SYSTEM AT SDN 01 GAJAHMUNGKUR  
SEMARANG*)

**Dominico Glen Pratama Susilo**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*glenpratamaxxx@gmail.com*

***ABSTRACT***

*E-Learning is computer-assisted learning that is used to support the teaching and learning process. The use of the e-Learning method is expected to be able to assist the teacher's function in delivering a subject matter if the teacher is unable to attend class, and also students can study individually wherever and whenever. In this thesis, a webbased e-Learning application will be created as a learning tool at SDN 01 Gajahmungkur Semarang. This e-Learning application was made using descriptive research methods with the type of case study research in schools, where data collection techniques used included observation, interviews, and literature studies. The approach method used is structured analysis and design, and the development method used is waterfall, with the stages of Requirement specification, Architectural design, Detailed design, Coding, Testing and Implementation, and Maintenance.*

*Keywords : information system, PHP, e-Learning.*

***ABSTRAK***

E-Learning merupakan pembelajaran berbantuan komputer yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Penggunaan metode e-Learning diharapkan mampu membantu fungsi guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran apabila guru berhalangan hadir di kelas, dan juga siswa dapat belajar secara individu dimanapun dan kapanpun. Dalam skripsi ini, akan dibuat aplikasi e-Learning berbasis web sebagai sarana pembelajaran di SDN 01 Gajahmungkur Semarang . Aplikasi e-Learning ini dibuat menggunakan metode penelitian deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus pada sekolahan, dimana teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan studi literatur. Untuk metode pendekatan yang digunakan adalah analisis dan perancangan terstruktur, dan metode pengembangan yang digunakan adalah waterfall, dengan tahapan Requirement spesification, Architectural design, Detailed design, Coding, Testing and Implementation, dan Maintenance.

Kata Kunci : system informasi, PHP, e-Learning.