

**PENERAPAN METODE *PROTOTYPE* UNTUK MEMBANGUN E-
LEARNING BERBASIS *FRAMEWORK CODEIGNITER***
(*APLICATION OF PROTOTYPE METHOD TO BUILD E-LEARNING BASED ON
FRAMEWORK CODEIGNITER*)

Sri Nur Ekawati

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
flowerekaeka12@gmail.com@gmail.com

ABSTRACT

The learning system that is carried out in a conventional manner by way of face to face directly allows for inequality in the distribution of material from the teaching staff to the students. Especially if there are students who are unable to participate in learning activities, of course these students will miss lessons. Or if students are required to borrow books from the library, this will take up a lot of time that could otherwise be used for learning activities. Students and teachers can take advantage of technology by using the e-learning system as a medium for distributing material that can be accessed whenever and wherever they are. This system uses the CodeIgniter framework and uses the prototype method as a system development method. The making of this e-learning system is expected to help teachers and students access the material and as a means of interacting with each other apart from meeting face to face at school so that learning activities carried out at school can run well and smoothly.

Keywords : *E-learning, Prototype, CodeIgniter*

ABSTRAK

Sistem pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan cara bertatap muka secara langsung memungkinkan terjadinya ketidakmerataan dalam pendistribusian materi dari tenaga pengajar ke siswa. Apalagi jika ada siswa yang berhalangan mengikuti kegiatan pembelajaran, tentu siswa tersebut akan tertinggal pelajaran. Atau jika siswa diharuskan untuk meminjam buku di perpustakaan, hal ini akan menyita banyak waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Siswa dan guru dapat memanfaatkan teknologi dengan memakai sistem *e-learning* sebagai media pendistribusian materi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun mereka berada. Sistem ini menggunakan *framework CodeIgniter* dan menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistemnya. Pembuatan sistem *e-learning* ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dan siswa dalam mengakses materi dan sebagai sarana untuk saling berinteraksi selain bertatap muka secara langsung di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

Kata Kunci: *E-Learning, Prototype, CodeIgniter*