

ABSTRAKSI

Bandung *Smart City* merupakan program kerja pemerintah Kota Bandung yang bertujuan untuk menjadikan Kota Bandung menjadi kota cerdas dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu dimensi dari *smart city* adalah *smart people*. Faktor yang berpengaruh terhadap *smart people* adalah pendidikan dan pelatihan, *e-Learning*, *human capital and research, development and innovation*. Aplikasi pembelajaran (*e-Learning*) merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan *Smart People*. Melihat karakteristik warga Kota Bandung yang sering mengakses sosial media, maka *e-Learning* dirancang dengan konsep media sosial (*Social e-Learning*).

Pembangunan aplikasi *Social e-Learning* secara utuh dimulai dari tahap Analisis dan Desain Aplikasi. Analisis dan Perancangan Aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD). Analisis dilakukan dengan membuat 13 diagram perancangan menggunakan UML 2.0.

Pada penelitian ini dibuat sebuah perancangan aplikasi *Social e-Learning* yang menerapkan *ecosystem e-Learning 2.0* hasil riset dari Prof. Yuen. Perancangan aplikasi terdiri dari modul *personal space* dan modul *collaboration and communication space*. Dengan aplikasi *Social e-Learning* maka Kota Bandung akan memiliki media yang dapat digunakan warganya untuk saling berinteraksi dan bertukar pengetahuan. Dengan hal ini diharapkan Bandung *Smart City* dapat segera terwujud dengan cara mendorongnya melalui *smart people* yang juga merupakan salah satu dimensi dari *smart city* tersebut.

Kata kunci: *Social e-Learning*, *Bandung Smart City*, *smart people*, *personal space*, *collaboration and communication space*, *Object-Oriented Analysis and Design*.

ABSTRACT

Bandung Smart City is the Bandung government program that aims to make Bandung become a smart city by using the role of information and communication technology. Part dimension of the smart city is the smart people. Smart people can be accessed by several indicators, training and development; e-Learning; human capital and research; development and innovation. Learning application (e-learning) is one of things that can be done to improve the intelligence of Bandung residents. Seeing characteristic of Bandung citizen who frequently access social media, e-Learning application is built using social media concept (Social e-Learning).

The development of Social e-Learning in their entirety starting from the stage of Analysis and Design Application. Analysis and Design Application using the method of the Object-Oriented Analysis and Design (OOAD). Analysis were performed with build 13 diagrams using UML 2.0.

This research produces design application of Social e-Learning implement e-ecosystem Learning 2.0 research result of Prof. Yuen. The design of the application consist of personal space and collaboration and communication space. With this application then Bandung will have a media that can be used by citizen to interact and share the knowledge. With this, it is expected that Bandung Smart City program can be realized as soon as possible by making Bandung citizen become the smart people that also is one dimension of the smart city.

Keywords: Social e-Learning, Bandung Smart City, smart people, personal space, collaboration and communication space, Object-Oriented Analysis and Design.