

ABSTRAK

Pembelajaran Online atau *E-Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan media jaringan komputer dan *Internet*. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk melengkapi metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep bidang pendidikan, baik sebagai alat bantu jika guru berhalangan hadir dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna dilatar belakangi oleh kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMA Negeri 1 Singaparna yang masih mengandalkan tatap muka kelas secara langsung. Dengan demikian jika guru berhalangan hadir, maka materi, tugas tidak dapat disampaikan kepada siswa, sedangkan materi pembelajaran harus dibahas dan di jelaskan dengan waktu yang sangat terbatas. Tercapainya kesuksesan belajar mengajar dipengaruhi oleh proses komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Proses seperti ini sulit untuk diwujudkan karena siswa lebih cenderung kurang memiliki rasa percaya diri ketika ingin bertanya kepada guru.

Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat aplikasi pembelajaran berbasis jejaring sosial, yang di dalamnya memiliki fungsionalitas upload materi, tugas, file&link, nilai, hasil tugas, melihat nilai, melihat data siswa, dan memberikan komentar. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode waterfall, dengan bahasa pemograman *PHP* dengan *framework Code Igniter(CI)*, menggunakan tools editor *Sublime Text 2* dan databasenya menggunakan *MySQL*.

Dengan di buatnya aplikasi ini bertujuan untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam memberikan materi, tugas,nilai, hasil tugas, file dengan format file yang di dukung adalah pdf, doc, docx, xls, ppt dan MP4, download tugas,materi dan file, dan memfasilitasi komunikasi yang baik antar guru dan siswa dapat bertanya di media pembelajaran ini melalui komentar.