

ABSTRAK

Dalam era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan Media pembelajaran. *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui internet. .penerapan *Media Learning Web Apps* ini dapat diaplikasikan pada anak penderita disleksia dimana fokus *Media Learning Web Apps* ini sebagai media pembelajaran berupa bentuk visual dimana anak penderita disleksia dapat melihat objek simulasi 3D dari benda atau pengenalan makanan sehat dalam dunia nyata. Selain objek tersebut dapat diimplementasikan sebuah animasi karena normalnya orang lebih tertarik pada sebuah objek yang bergerak dinamis dibandingkanstatis, hal ini juga dapat membantu anak penderita disleksia agar lebih tertarik dalam memperhatikan objek dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal yang terakhir juga ada pada *Media Learning Web Apps* ini diimplementasikan penerapan video agar bentuk simulasi 3D yang disertai animasi lebih menarik bagi anak penderita disleksia. Dengan permasalahan yang telah disebutkan diatas, proses pembelajaran dan permainan dapat dikombinasikan menjadi sebuah aplikasi dengan metode *Media Learning Web Apps* pada anak disleksia pengenalan makanan sehat.

Pada tugas akhir ini penulis melakukan uji pengukuran kualitas *Media Learning Web Apps* karena akurasi kemunculan objek *Media Learning Web Apps* sangat penting dilakukan untuk menentukan stabilitas kemunculan objek, penulis juga melakukan uji performasi perangkat lunak melalui *black-box testing* dan melakukan pengukuran *Quality of service*. Selain itu, penulis melakukan *user testing* untuk menguji seberapa handal aplikasi dalam penggunaannya.

Kata Kunci: *E-learning, Website, Java script*