

ABSTRAK

Redhy Luhur Perkasa. 2024. Rancang Bangun Aplikasi SINARAJA (Sinu Aksara Jawa) Berbasis Website. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, FT, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Erny Untari, S.Pd., M.Pd. (II) Pratiwi Susanti, S.Kom., M.MT.

Teknologi semakin hari berkembang sangat cepat yang membawa pengaruh positif dalam pekerjaan. Salah satu wujud nyata dari perkembangan teknologi tersebut adalah hadirnya perangkat *mobile phone*. Dengan adanya *smartphone* berbagai sektor termasuk dunia pendidikan menciptakan terobosan baru dalam mengatasi permasalahan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Kecanggihan teknologi saat ini memungkinkan masyarakat melakukan kegiatan belajar secara online. Seperti contohnya media pembelajaran berbasis *website* maupun android. Namun beberapa dari media pembelajaran tersebut dianggap kurang karena keterbatasan fitur yang disediakan. Oleh sebab itu, pada penelitian ini dilakukan rancang bangun aplikasi pembelajaran berbasis *website* yang mampu memenuhi kebutuhan fitur dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat diakses secara *online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *agile scrum*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis web yang dibangun dengan framework laravel dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang bisa membantu kegiatan belajar.

Kata Kunci : Rancang Bangun, *Website*, Laravel

ABSTRACT

Redhy Luhur Perkasa. 2024. *Website-Based SINARAJA (Sinaw Aksara Jawa) Application Design*. Thesis. Informatics, Faculty Of Engineering, University of PGRI Madiun. Advisor (I) Erny Untari, S.Pd., M.Pd. Co-Advisor (II) Pratiwi Susanti, S.Kom., M.MT.

Technology is developing very quickly day by day which has a positive influence on work. One concrete manifestation of this technological development is the presence of mobile telephone devices. With the existence of smartphones, various sectors, including the world of education, are creating new breakthroughs in overcoming problems that are becoming increasingly complex as time goes by. Current technological sophistication allows people to carry out learning activities online. For example, website and Android-based learning media. However, some of these learning media are considered inadequate due to the limited features provided. Therefore, in this research, a website-based learning application was designed that is able to meet the feature needs in implementing learning that can be accessed online. The method used in this research is the agile scrum method. The results of this research show that web-based learning applications built with the Laravel framework can be an alternative learning media that can help learning activities.

Keywords: Design, Website, Laravel