**Anggota Kelompok:**

1. **Bunga Laelatul Muna (21102010)**
2. **Nazwa Aulia Rakhma (21102015)**

**REVITALISASI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL:**

**MEMBANGUN SEKOLAH LITERASI MELALUI APLIKASI ‘ELITERASI’ BERBASIS AI DAN VR**

**System Request – Aplikasi E-Literasi**

| Project Sponsor: | SMAN 1 Pangkah |
| --- | --- |
| Business Need: | Project ini dibuat dengan tujuan untuk menyediakan platform untuk membantu SMAN 1 Pangkah dalam mengakses buku-buku digital (e-book) dan tempat pengumpulan karya atau tugas bahasa di SMAN 1 pangkah. SMAN 1 pangkah membutuhkan sebuah sistem atau cara yang dapat mengefisiensikan sumber daya dalam melakukan penampungan tugas siswa |
| Business Requirements: | |
| Pihak SMAN 1 pangkah sebagai klien kami meminta sebuah platform yang dapat melakukan pengaksesan secara online. Selain itu klien juga meminta sebuah fitur untuk mengumpulkan materi terkait tugas pembelajaran. Dari requirement tersebut kami membuatkan sebuah aplikasi “**E-Literasi**” yang disertai dengan fitur-fitur yang dapat membantu para guru dan siswanya.  Dengan menggunakan **“E-Literasi”,** akan lebih mengefisiensikan sumber daya baik waktu, tenaga dan material yang digunakan saat melakukan pembelajaran secara offline..  Fitur Utama:   1. Pengmpulan karya sastra 2. Perpustakaan online 3. Cerita basis virtual reality | |
| Business Value: | |
| Revitalisasi pendidikan di era digital dengan membangun sekolah literasi melalui aplikasi “**E-Literasi**” berbasis AI dan VR memiliki beberapa business value yang signifikan yaitu diantaranya:   1. Meningkatkan kualitas pendidikan. 2. Memperluas akses pendidikan. 3. Mengurangi biaya pembelajaran. 4. Meningkatkan efisiensi pengajaran. 5. Memperkaya pengalaman belajar. | |
| **Keuntungan Intangible:**   1. Meningkatkan efisiensi pengumpulan karya siswa 2. Meningkatkan efisiensi penilaian karya oleh Guru 3. Meningkatkan minat literasi siswa dikarenakan adanya fitur perpustakaan online dan juga virtual reality dalam satu aplikasi.     **Keuntungan Tangible:**   1. Pengurangan biaya cetak dan distribusi materi: Dengan adanya platform online, sekolah tidak perlu lagi mencetak dan mendistribusikan materi pembelajaran secara fisik kepada setiap siswa. 2. Skalabilitas dan aksesibilitas: Aplikasi "E-Literasi" dapat diakses oleh siswa dan guru melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar | |