**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

* 1. **Tinjauan Pustaka**

1. Oleh Dewi Wahyuni, Syarifah Fadillah Rezeki (2019) dari jurusan Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Imelda dengan judul Sistem Informasi *E-learning* AMIK Imelda Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masalah tentang pemanfaatan sistem *e-learning* yang efektiftas dan fleksibelitas dalam pembelajaran, karena terbatasnya waktu dalam proses belajar mengajar dalam ruangan, terkadang materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama justru harus dijelaskan dalam yang singkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi *e-learning* yang dapat diakses oleh mahasiswa untuk mendapatkan materi belajar dan meningkatkan mutu pembelajaran. Hasil dari penelitian yang dilakukan ini adalah terwujudnya sebuah aplikasi *e-learning* yang menyediakan fasilitas upload, download, serta forum diskusi anatara Dosen dan Mahasiswa yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Perancangan aplikasi *e-learning* ini dibangun dengan teknologi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* menggunakan MySQL.
2. Oleh Hengki Tamando Sihotang (2017) dari jurusan Teknik Informatika STIMIK Pelita Nusantara Medan dengan judul Pembuatan Aplikasi *E-learning* Pada SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masalah tentang pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah tenologi berbasis web yang dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi, karena materi pelajaran yang diberikan cukup sulit sehingga para guru dan siswa memerlukan waktu yang lama dalam proses belajar mengajar, untuk mendukun proses pembelajaran yang efektif maka membutuhkan sebuah sistem pembelajaran *e-learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses oleh siswa tanpa terkait waktu dan tempat serta menambah motifasi siswa untuk belajar dan membaca. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi *e-learning* dapat membantu para guru dan siswsa dalam proses pembelajaran tanpa terkait waktu mata pelajaran. perancangan aplikasi ini menggunakan teknik pemodelan UML dan dibangun dengan teknologi berbasis web menggunakan Dreamweaver 8 serata bahasa pemrograman PHP dan *database* menggunakan MySQL.
3. Oleh Nurul Isha Aprilia Gusti Putri, Rudi Setiawan (2020) dari jurusan Sistem Informasi Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Universitas Trilogi dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Elearning. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masah bagaimana cara membuat aplikasi *e-learning* untuk belajar bahasa Jepang, sebagai pengganti media belajar seperti buku dan mengikuti kursus secara *offline*. Hasil dari penelitian yang dilakukan dari penelitian ini adalah para pengguna dapat melakukan kegiatan belajar bahasa Jepang lebih mudah, dapat dengan mudah mencari contoh-contoh materi pelajaran bahasa Jepang. Aplikasi *e-learning* ini dibangun menggunakan proses pengembangan sistem Waterfall, perancangan *interface* menggunakan teknologi web dengan *framework* Laravel dan menggunakan *database* MySQL.
4. Oleh Ditha Febriannisa, Leonardi Paris Hasugian (2017) dari jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia dengan judul Perancangan *E-learning* pada SMK Negeri 1 Bandung. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis menganggkat masalah tentang tidak adanya forum diskusi antara siswa dan guru, serta siswa kesulitan dalam memperoleh materi pelajaran secara digital. Tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan media pembelajaran secara *e-learning*. Hasil dari penelitian yang dilakukan dari penelitian ini adalah dengan adanya *e-leraning* para guru dapat memberikan pateri dan tugas secara digital serta adanya forum untuk siswa dan guru untuk berdiskusi Perancangan aplikasi *e-learning* menggunakan proses pengembangan sistem *Prototype* dan perancangn *interface* menggunakan teknologi web.
   1. **sdghsas**
   2. **huisfgfs**
   3. **sfsdfsf**