

## ABSTRAK

Berbagai konsep dan teknik baru dalam pengajaran telah banyak dikembangkan untuk menggantikan metode tradisional yang hanya mengandalkan pada metode pengajaran satu arah yaitu siswa dan guru bertatap muka langsung di kelas. Salah satu metode pengajaran yang sedang berkembang di masa sekarang adalah *e-learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Extreme Programming* yaitu dengan melakukan *planning*, *design*, *coding*, dan *test*. Agar dapat mengembangkan sistem informasi web. Sistem ini menjelaskan bahwa sistem informasi yang dibuat dapat diakses melalui media aplikasi web dalam bentuk *user interface* dan basis data yang *user friendly*. Dari penelitian ini dihasilkan sistem *e-learning* yang memudahkan siswa dalam belajar dengan mendapatkan materi secara *online* tanpa harus berada di kelas menggunakan *internet*, media diskusi untuk membahas materi pelajaran yang belum tuntas serta berguna sebagai media dalam menyampaikan dan mengumpulkan tugas-tugas yang di berikan. hal ini dapat memaksimalkan waktu pembelajaran di kelas yang terbatas. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Khursus Bahasa Jepang Ikuzo dan tercapainya target pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah di tentukan. Menghasilkan sistem pembelajaran berbasis website dengan dukungan multipedia. Memberikan informasi nilai dengan cepat dan akurat.

Kata Kunci : *E-learning, Extreme Programming, Web, User friendly, Online.*