

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganggarkan menggunakan pendekatan *Activity-Based Budgeting* (ABB) untuk proyek *e-learning* di bidang pertanian, yang dibagi menjadi dua aktivitas utama yaitu pengembangan *e-learning* dan kegiatan berkebun. Data penelitian diperoleh dari proyek *e-learning* pertanian di IT *Enterprise* di Jakarta dengan durasi 239 hari. Pengembangan proyek *e-learning* pertanian terdiri dari aktivitas yang terkait dengan pengembangan *e-learning* dan aktivitas pengembangan pertanian. Aktivitas pengembangan *e-learning* meliputi perencanaan, penyesuaian sumber daya, proses produksi, dan pengujian. Sedangkan aktivitas pengembangan pertanian mencakup perencanaan, penanaman, perawatan, dan integrasi video *e-learning*. Perhitungan biaya dilakukan berdasarkan tingkat pemakaian untuk setiap aktivitas dengan standar biaya sumber daya per jam. Penelitian ini menyajikan anggaran untuk pengembangan proyek *e-learning* pertanian dengan menggunakan pendekatan ABB, rincian perhitungan biaya, dan tingkat pemanfaatan tenaga kerja. Berdasarkan perhitungan, 89% dari total biaya digunakan untuk pengembangan platform *e-learning* yang mencakup perencanaan, penyesuaian sumber daya, proses produksi, dan pengujian. Sedangkan 11% sisanya dialokasikan untuk praktik berkebun di rumah. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap penganggaran di bidang *e-learning* dalam pengembangan pertanian. Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pengembang aplikasi dan manajemen proyek yang mengembangkan *e-learning*. Keterbatasan penelitian ini adalah skala berkebun yang hanya untuk lingkup rumah tangga.

Kata Kunci: *e-learning*, agrikultur, *Activity-Based Budgeting*