

## PERANCANGAN SISTEM PEMBUATAN PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR D-LLA COURSE

SYAMSIAH

ncham.unindra08@gmail.com

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA  
Universitas Indraprasta PGRI

**Abstrak.** Agar siswa mempunyai motivasi dalam proses belajar, maka metode yang digunakan dalam proses belajar harus diperbaharui disesuaikan dengan minat, kecerdasan dan gaya belajar siswa. Salah satu cara dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih aktif atau banyak berperan dalam proses belajar. Seiring perkembangan teknologi internet, sistem e-learning mulai dikembangkan, sehingga kajian dan penelitian sangat diperlukan. Hakekat e-learning adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu mengembangkan sistem ini tidak sekedar menyajikan materi pelajaran ke dalam internet tetapi perlu dipertimbangkan secara logis. Begitu pula desain pengembangan yang sederhana, personal dan cepat, serta unsur hiburan akan menjadikan peserta didik betah belajar di depan internet. Dimana Penelitian Dalam penelitian ini dilakukan dengan sistem e-learning merupakan metode diskriptif, dengan pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dan wawancara. Sebagai media yang akan digunakan oleh siswa dan pengajar maka dibangunlah Learning Management System. Selain itu perlu diperhatikan infrastruktur penunjang yang nantinya akan menyokong pengembangan sistem e-learning yang dipilih. Dari perbaikan sistem diharapkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar diharapkan akan semakin baik Lembaga Pendidikan Bimbingan Belajar D-LLA COURSE.

Kata kunci: E-Learning, Analisa ANP, Learning Management System

**Abstract.** In order for students to have motivation in the learning process, the methods used in the learning process must be renewed tailored to the interests, intelligence and learning styles of students. One way by using appropriate instructional media that students are more active or a role in the learning process. As the development of Internet technology, e-learning system was developed, so the study and research is needed. The essence of e-learning is a form of conventional learning as outlined in digital format through internet technology. Therefore developing this system is not merely to present the course material in the internet but need to be considered logically. Similarly, the development of a simple design, personal and fast, and entertainment elements will make students learn at home in front of the net. In studies where the research was conducted with the e-learning system is a descriptive method, with data collection using questionnaires and interviews. For the media to be used by students and teachers, he built a Learning Management System. In addition it should be noted that the supporting infrastructure will support the development of e-learning system that dipilih. From system improvements and quality of learning expected learning outcomes expected to be the better Institutions Guidance learning D - LLA COURSE.

Keywords: E - Learning, ANP Analysis, Learning Management System

## PENDAHULUAN

*E-learning* merupakan singkatan dari *Elektronic Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah *e-Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan yaitu suatu sistem pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau Internet..

Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian *e-learning* menurut versinya masing-masing, diantaranya:

1. (Jaya Kumar C. Koran, 2005:34): ” *e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan*”.
2. (Darin E. Hartley, 2005:47): “ *e-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain* ”.

*E-learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri. *E-learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter* atau *website* pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

Pendidikan nonformal atau lembaga bimbingan belajar juga merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang

Menurut A J Jones (2007:78), *bimbingan belajar merupakan suatu proses pemberian bantuan seseorang pada orang lain dalam menentukan pilihan dan pemecahan masalah dalam kehidupannya*.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa bimbingan belajar adalah suatu bentuk kegiatan dalam proses belajar yang dilakukan oleh seseorang yang telah memiliki kemampuan lebih dalam banyak hal untuk diberikan kepada orang lain yang mana bertujuan agar orang lain dapat menemukan pengetahuan baru yang belum dimilikinya serta dapat diterapkan dalam kehidupannya. Dengan menerapkan konsep dasar domain teknologi pengajaran (*domain of instructional technology*), maka *e-learning* merupakan suatu peluang dan tantangan bagi Lembaga Pendidikan Bimbingan Belajar D-LLA COURSE untuk memulai mengimplementasikan Pendidikan Berbasi IT.

Maka perlu dibuat suatu aplikasi e-Learning berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di Lembaga Pendidikan Bimbingan Belajar D-LLA COURSE serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum. Dengan pertimbangan diatas dan pribadi penulis yang ingin menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama ini maka penulis memutuskan untuk membuat suatu aplikasi web yang berjudul: “**Perancangan Sistem Pembelajaran Elektronik Pada Lembaga Belajar D-LLA COURSE**”.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian dari sistem informasi menjadi dua pengertian yaitu sistem dan informasi, dan didalam pengertian sistem terdapat dua kelomok pendekatan didalam mendefinisikan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Menurut Jerry Fitz Gerald, dalam bukunya yang berjudul “*Fundamentals of System Analysis*” menjabarkan bahwa “*sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu*”. (Jerry Fitz Gerald, 2009.534). Pendapat ini lebih menekankan pada elemen atau komponennya sehingga cakupannya lebih luas.

### **Konsep Pembelajaran dengan Internet**

#### **E-Learning**

Istilah *e-Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan yaitu suatu sistem pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet.. Walaupun sepertinya *e-Learning* diberikan hanya melalui perangkat komputer, *e-Learning* memerlukan perencanaan yang sangat matang, seperti layaknya membangun sebuah lembaga pendidikan konvensional. *e-Learning* ternyata disiapkan, ditunjang, dikelola oleh tim yang terdiri dari para ahli di bidang masing-masing, yaitu:

1. *Subject Matter Expert* (SME) atau nara sumber dari pelatihan yang disampaikan.
2. *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-Learning* dengan memasukkan unsur metode pengajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah dan lebih menarik untuk dipelajari.
3. *Graphic Designer* (GD), mengubah materi text menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan layout yang enak dipandang, efektif dan menarik untuk dipelajari.
4. Ahli bidang *Learning Management System* (LMS). Mengelola sistem di *website* yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan siswa, antarsiswa dengan siswa lainnya.

#### **Moodle**

Moodle yang berupa paket *software* produksi dari *e-learning* untuk sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *web*. Dengan menggunakan Moodle, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain.

Moodle yang dikenal dengan paket *software* dari CMS (*Course Management System*) ini dapat di download, digunakan ataupun di modifikasi secara bebas sebagai produk *open source* oleh siapa saja di bawah lisensi GNU (*General Public Licence*).

Keunggulan menggunakan *software* ini bisa didapatkan dari membangun e-learning dengan menggunakan Moodle, yaitu:

1. Sederhana, efisien, ringan, dan kompatibel dengan banyak *browser*.
2. Mudah cara menginstalnya serta mendukung banyak bahasa, termasuk Indonesia.
3. Tersedianya manajemen situs untuk pengaturan situs keseluruhan, mengubah *theme*, menambah *module*, dan sebagainya.
4. Tersedianya manajemen pengguna.
5. Manajemen kuliah, penambahan jenis kuliah, pengurangan, atau pengubahan kuliah.
6. Modul Chat, modul pemilihan (polling), modul forum, modul untuk jurnal, modul untuk jurnal, modul untuk kuis, modul untuk survai dan workshop, dan masih banyak lainnya.
7. *Free* dan *open source software*, dengan maksud member peluang luas untuk dapat mengembangkan (modifikasi) sistem yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keperluan.

### ***Learning Management System (LMS)***

Komponen *e-learning* yang terutama berhubungan dengan pengembangan sistem *e-learning management system* (LMS) atau sering disebut LMS ini disebut juga dengan *platform e-learning* atau *Learning Content Management System* (LCMS). Intinya LSM adalah aplikasi yang mengotomasi dan mem-virtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik. Memilih LSM memang tidak mudah, karena banyak faktor yang harus kita perhatikan.

LSM secara umum memiliki fitur-fitur standar pembelajaran elektronik antara lain:

1. Fitur Kelengkapan Belajar Mengajar: Daftar Mata Kuliah dan kategorinya, silabus Mata Kuliah, materi kuliah (Berbasis Text atau Multimedia, Daftar Referensi atau Bahan Bacaan).
2. Fitur Diskusi dan Komunikasi: Forum Diskusi atau Mailing List, Pengumuman, Profil dan Kontak Instruktur, File and Directory sharing
3. Fitur Ujian dan Penugasan: Ujian Online (*Exam*), Tugas mandiri (*Assignment*), Rapor dan penilaian.

### **Konsep dasar Perancangan sistem**

#### **Konsep Data Flow Diagram**

##### ***Data Flow Diagram(DFD)***

*Data Flow Diagram(DFD)* merupakan suatu sarana yang digunakan oleh para perancang sistem untuk memberikan gambaran logika yang tidak tergantung pada perangkat lunak, perangkat keras, struktur data atau organisasi file.

##### ***Entity Relationship Diagram(ERD)***

ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar penyimpanan data yang terdapat dalam DFD. ERD memakai sejumlah simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data.

##### **Normalisasi**

Normalisasi adalah proses pengelompokan *atribut* atau *field* dari suatu relasi sehingga membentuk relasi yang strukturnya baik. Normalisasi merupakan suatu teknik dalam desain logika dalam sebuah *database*. Normalisasi dilakukan berdasarkan analisis terhadap *functional dependency*, yang merupakan keterkaitan atau hubungan antara dua buah atribut atau *field*.

##### **Basis data**

Basis data dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang, seperti menurut Connolly (2007,46), definisi basis data adalah *kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Berbeda dengan sistem file yang menyimpan data secara terpisah, pada basis data data tersimpan secara terintegrasi. Basis data bukan menjadi milik dari suatu departemen tetapi sebagai sumber daya perusahaan yang dapat digunakan bersama.*

### **MySQL**

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan pada Lembaga Bimbingan Belajar D-LLA COURSE yang berlokasi di Jalan Mampang Prapatan VI no. 71 tlp (021) 51272377, Tegal parang, Mampang Prapatan Jakarta Selatan 12790. Pemilihan lokasi penelitian ini ditentukan dengan sengaja (*surposive*) dengan pertimbangan Lembaga Pendidikan tersebut merupakan salah satu Lembaga yang sedang berkembang. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode ilmiah, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada data atau informasi yang dikumpulkan kemudian diteliti dan dapat diuji kebenarannya. Penelitian merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisis informasi data yang dilakukan dengan kesabaran, kehati-hatian, terencana dan tersusun secara sistematis serta berasaskan ilmu pengetahuan.

### **Analisis Sistem yang berjalan**

#### **Proses Bisnis Sistem Berjalan**

Dalam pengelolaan sistem pembelajaran pada lembaga masih menggunakan sistem manual, belum memiliki perangkat lunak tersendiri. Adapun proses yang diawali dari pendaftaran siswa hingga mendapatkan jadwal kursus sebagai berikut:

- 1) Pengelolaan Jadwal Pelajaran, Jadwal Pengajar, dan Data Siswa  
Manager kurikulum memberikan jadwal pelajaran dan data siswa ke guru yang mengajar sesuai instruksi Kepala yayasan.
- 2) Pengelolaan Absensi  
Tata usaha mengelola absensi siswa dan guru lalu dilaporkan kepada kepala yayasan
- 3) Ujian  
Siswa menerima jadwal ujian dari manager kurikulum yang terlebih dahulu mendapatkan instruksi dari kepala yayasan
- 4) Nilai  
Guru memberikan data nilai siswa kepada tata usaha. Tata usaha mendapat perintah dari kepala yayasan untuk mengelola nilai. Setelah hasil nilai siswa keluar diberikan kepada kepala yayasan dan kemudian hasil nilai diberikan kepada siswa.
- 5) Laporan nilai dan laporan kursus  
Guru memberikan laporan nilai tata usaha kemudian tata usaha memberikan laporan nilai dan laporan kursus kepada Kepala yayasan. Setelah itu kepala yayasan memberikan laporan hasil nilai kepada siswa.

#### **Aturan Bisnis Sistem Berjalan**

Aturan bisnis yang berjalan di lembaga bimbingan belajar sebagai berikut:

- 1) Manager kurikulum membuat jadwal setelah itu memberikan jadwal kepada siswa dan pengajar. Manager kurikulum juga memberikan draft materi kepada pengajar.
- 2) Siswa dan pengajar mengikuti kursus sesuai jadwal kursus yang telah diberikan oleh manager kurikulum.
- 3) Pengajar mengajar sesuai panduan draft materi dan modul serta membuat soal dan memberikan nilai.
- 4) Siswa mengerjakan soal.

### Analisis Sistem Permasalahan

Dari hasil penelitian yang penulis maka penulis dapat menganalisa permasalahan yang ada pada sistem belajar Lembaga Bimbingan Belajar D-LLA COURSE, yaitu:

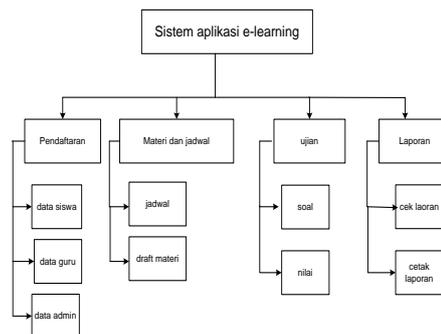
- a. Pemahaman siswa dalam belajar belum optimal.
- b. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar

### Perancangan Sistem Di Usulkan

#### a. Aturan Sistem yang Diusulkan

- 1) Proses Pendaftaran  
Siswa, guru dan admin di data untuk mendapatkan password dan id.
- 2) Setelah itu diproses atau di input oleh admin dan setiap masuk siswa dan guru serta mendapatkan password dan id, karena untuk masuk ke web ini guru dan siswa harus login terlebih dahulu.
- 3) Jadwal  
Setelah menjadi anggota *e-learning* siswa dan guru mendapatkan jadwal kursus
- 4) Materi  
Pengisian soal dilakukan oleh guru yang bersangkutan, serta memasukan materi yang berhubungan dengan soal test.
- 5) Soal test  
Siswa dapat mengerjakan soal test sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan guru bidang studi masing-masing.
- 6) Ujian dan Nilai  
Siswa mengerjakan ujian secara online serta nilai disini adalah nilai yang di peroleh siswa setelah selesai menjawab seluruh soal yang diberikan.
- 7) Laporan  
Laporan ini berisi rekap nilai siswa yang telah mengerjakan soal test, serta mengetahui siswa yang telah mengerjakan soal test tersebut.

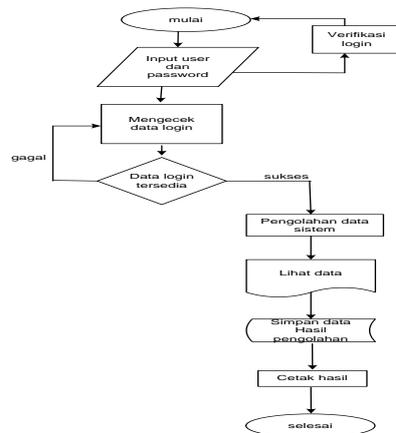
### Dekomposisi Fungsi Sistem yang Diusulkan



Gambar 1. *flowchart* dekomposisi fungsi sistem yang di usulkan

### Proses pendataan Oleh Admin

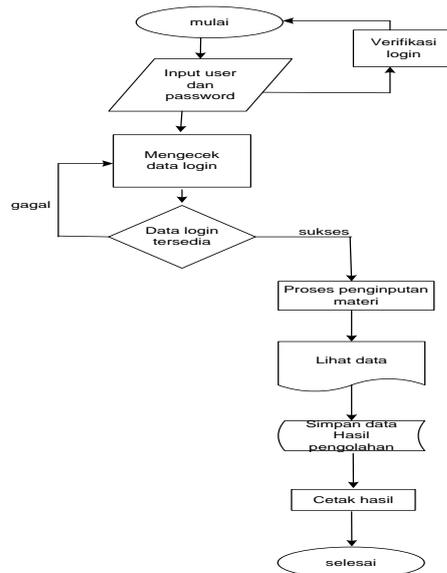
Keseluruhan sistem di atur oleh admin, dimana dalam sistem tersebut admin dapat menjalankan seluruh fungsi system. Dimulai dari pengelolaan data siswa, data guru, data admin, dan laporan.



Gambar 2. flowchart proses pendataan oleh admin sistem yang di usulkan

### Proses inputan materi oleh guru

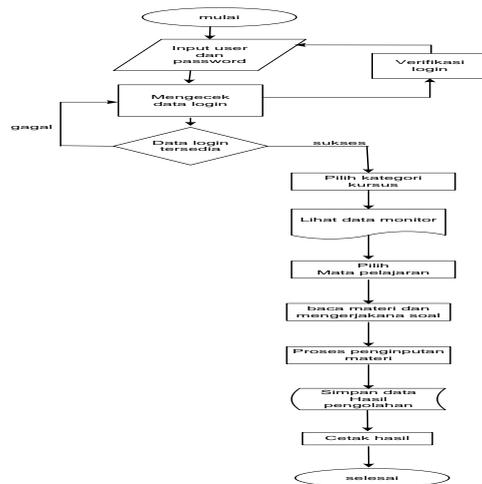
Keseluruhan sistem diatur oleh admin, dimana dalam system tersebut admin dapat menjalankan seluruh fungsi sistem. Dimulai dari pengelolaan data siswa, data guru, data admin, dan laporan.



Gambar 3. flowchart proses input materi oleh guru sistem yang di usulkan

### Proses Inputan siswa

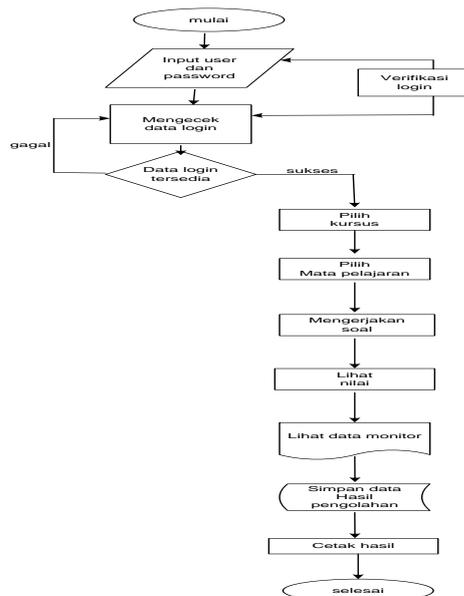
Siswa login setelah itu masuk ke sistem e-learning, pilih kategori dan mata pelajaran. Sebelum mengerjakan soal siswa terlebih dahulu membaca materi yang tersedia, kemudian siswa dapat mengerjakan soal-soal atau kuis yang tersedia yang terdapat batas waktu yang ditentukan. Siswa dapat langsung melihat nilai pada saat selesai mengerjakan soal.



Gambar 4. *flowchart* proses inputan siswa sistem yang di usulkan

### Nilai

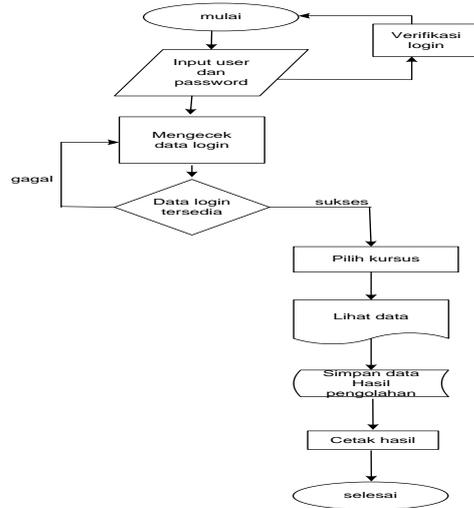
Siswa dapat melihat langsung nilai mereka setelah mengerjakan soal.



Gambar 5. *flowchart* nilai sistem yang diusulkan

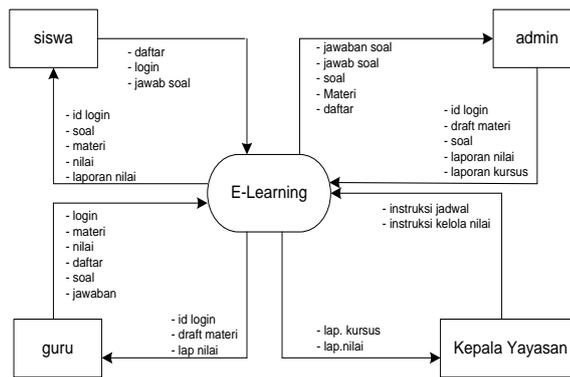
### Laporan

Proses pengelolaan laporan admin kepada kepala yayasan, kepala yayasan mempunyai hak untuk mengakses sistem. Walaupun demikian, kepala yayasan hanya berhak untuk mengontrol dan melihat laporan hari maupun perbulan secara rutin tanpa merubah data-data yang telah dikelola oleh admin.

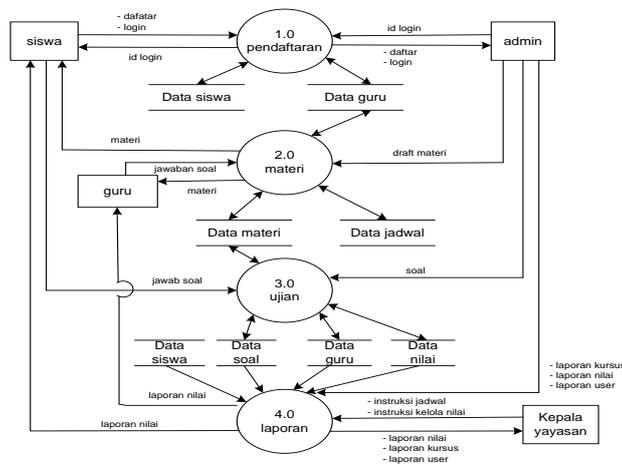


Gambar 6. flowchart laporan sistem yang diusulkan

**Diagram aliran data (DAD) konteks, Nol, dan Rinci sistem yang Diusulkan**



Gambar 7. Diagram konteks untuk sistem e-learning yang diusulkan



Gambar 8. Diagram nol untuk sistem e-learning yang diusulkan

### Spesifikasi file yang diusulkan

Penulis membuat spesifikasi file yang di gunakan untuk menyimpan semua data yang di periksa untuk menyajikan informasi pada sistem yang di buat.

### Rancangan Layar, Rancangan Masukam, Form Masukan Data dan Rancangan Form Keluaran

#### Menu Awal



Gambar 9. tampilan layar menu awal

### Login

Setiap user yang akan menjalankan aplikasi ini harus melakukan login terlebih dulu ke dalam sistem, agar dapat mengakses menu-menu yang telah tersediakan. Login user ini berguna untuk mengatur hak akses user sesuai dengan kewenangannya. Pengaturan hak akses user ini dilakukan oleh seorang Administrator User yang telah ditunjuk. Adapun hak akses user dalam sistem dijelaskan sebagai berikut:

- Siswa. User siswa merupakan partisipan dalam pembelajaran
- Guru. User sebagai staf pengajar dan pada umumnya berfungsi sebagai admin di dalam pembelajaran.
- Administrator. Administrator sistem prosedur dalam melakukan login tidaklah sulit jika pengguna telah mendaftarkan dan terdaftar, langkah selanjutnya untuk melakukan login adalah sebagai berikut:

Masukan informasi yang benar tentang:

- Username**  
Username adalah nama user yang telah di daftarkan oleh administrator user ke dalam sistem berikut hak aksesnya.
- Password**  
Password adalah kata kunci yang dimiliki oleh masing-masing user yang bersangkutan untuk masuk kedalam sistem menggunakan username tersebut. Dengan demikian, orang lain tidak bias masuk kedalam sistem dengan menggunakan username tertentu kecuali mengetahui passwordnya.
- Tekan enter atau klik tombol login**  
Kesalahan yang mungkin terjadi ketika login adalah user salah masuk username atau passwordnya. Jika user berhasil masuk dalam aplikasi, maka sistem akan menampilkan halaman utama yang berisi daftar mata kuliah yang di ikuti user.



Gambar 10. Login

Menu CMS yang ada di aplikasi CMS Moodle ini berupa blok terpisah dari blok default yang dimiliki oleh Moodle, dengan nama blok “CMS”. Berdasarkan fungsinya di dalam aplikasi, blok CMS sistem dan Blok CMS dapat di bedakan menjadi dua, yaitu blok CMS sistem dan blok CMS pembelajaran. Blok CMS yang digunakan untuk sistem dapat ditemukan pada halaman depan (setelah anda melakukan login)

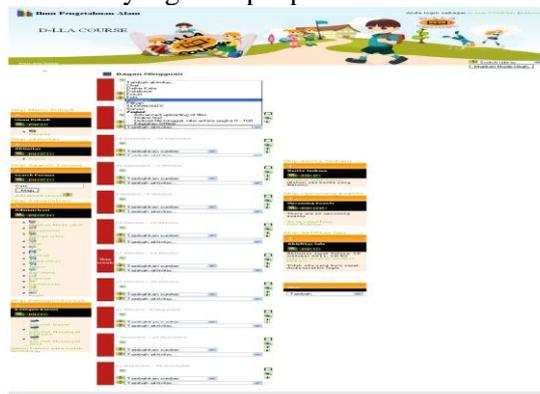


Gambar 11. Menu CMS setelah login

Pembuatan metode pembelajaran dengan menggunakan teks

Tahapan pembuatan metode pembelajaran dengan menggunakan teks adalah sebagai berikut:

1. Membuat metode pembelajaran dengan memilih “compose a text page” pada add an resource pada menu utama yang terdapat pada halaman utama.



Gambar 12. Membuat metode pembelajaran

2. Setelah itu isi teks yang tersedia dalam table, lalu pilihlah antara save and return to course, save and display atau cancel untuk membatalkan.

Gambar tahapan pembuatan metode pembelajaran dengan menggunakan teks adalah sebagai berikut



Gambar 13. Tampilan Metode Pembelajaran

a. Pembuatan tugas

Penulis membuat tugas di bagi menjadi 2 yaitu:

1. Tugas upload / upload a single file
2. Tugas on-line teks

Tahapan pembuatan metode pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan pdf adalah sebagai berikut:

1. Membuat metode pembelajaran dengan memilih “assignment” pada add an activity pada menu utama yang terdapat pada halaman utama.
2. Pilihlah tugas yang anda buat tugas upload / upload a single file dan tugas on-line teks.

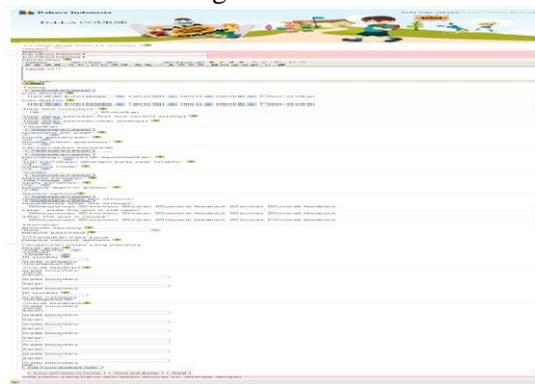
b. Pembuatan kuis

salah satu kemampuan moodle adalah pembuatan kuis secara online. Pengajar dapat membuat daftar soal-soal yang akan digunakan sebagai kuis.

Tahapan pembuatan kuis adalah sebagai berikut:

1. Membuat kuis baru dengan memilih “quiz” pada add an activity pada Menu utama yang terdapat pada halaman utama

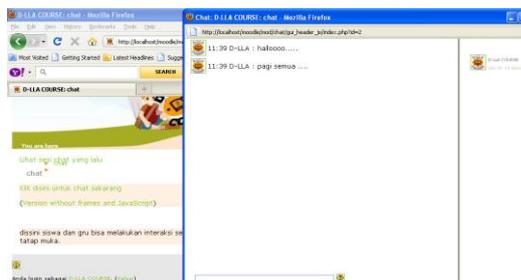
Tahapan pembuatan kuis adalah sebagai berikut:



Gambar 14. Pembuatan Kuis

c. Pembuatan forum chatting

Salah satu kemampuan Moodle adalah mempunyai fasilitas chat secara online. Pengajar dan siswa dapat berkomunikasi di dalam forum diskusi ini



Gambar 15. Pembuatan Forum Chatting

## PENUTUP

### Simpulan

Dari uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa E-Learning adalah sebuah pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi dan informasi dan komunikasi. Pembelajaran dengan e-Learning memungkinkan pengajar dan pembelajar untuk tidak tergantung pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan pembelajaran. Pengajar mengunggah bahan-bahan pembelajaran pada situs E-Learning, dan pembelajar dapat mengaksesnya kapan pun dan di mana pun.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Para siswa dan guru di Lembaga Bimbingan Belajar D-LLA COURSE masih banyak yang belum mengetahui informasi tentang E-Learning dan Moodle. Hal ini dikarenakan masih minimnya sosialisasi dari pihak yang berwenang dan kesadaran dari para siswa dan guru untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang positif.
2. Pembelajaran E-Learning yang berbasis moodle memiliki berapa keunggulan yakni:
  - a. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi pembelajar karena kemampuannya dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi lebih bermakna, mudah dipahami, mudah diingat dan mudah diungkapkan kembali.
  - b. Terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efisien
  - c. Pembelajaran jarak jauh, E-Learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas.
  - d. E-Learning dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran
  - e. E-Learning menghemat biaya yang harus dikeluarkan sebuah lembaga
  - f. E-Learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan guru/dosen/instruktur maupun peserta didik.
  - g. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang
  - h. Dengan kontennya yang bervariasi, interaksi yang menarik, pemberian feedback yang langsung, dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang akan langsung disampaikan.
  - i. Fasilitas kerjasama online yang dimiliki E-Learning memudahkan berlangsungnya proses transfer informasi dan komunikasi.
  - j. Pembelajaran dengan dukungan teknologi internet membuat pusat perhatian dalam pembelajaran tertuju pada pembelajar, dan tidak bergantung sepenuhnya pada pengajar.
3. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran E-Learning yang berbasis Moodle yakni:
  - a. Terutama dari sisi kebutuhan investasi jaringan pendukung dengan perangkat lunaknya. Untuk dapat memperoleh manfaat yang optimal dari E-Learning dibutuhkan dukungan jaringan yang cepat dan stabil.

- b. Guru banyak yang belum siap menggunakan metode E-Learning dan masih menggunakan metode ceramah serta belum terampil menggunakan fasilitas video dan computer.

### Saran

Guna mendukung dan mencapai tujuan perkembangan dalam sistem pendidikan pada Lembaga bimbingan Belajar D-LLA COURSE penulis memberikan saran penyempurnaan *desain home* agar lebih menarik pengguna dengan penambahan beberapa animasi. Penulis juga menyarankan adanya pengembangan dalam menggunakan software terbaru. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi pembaca.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul kadir. 2007. **Hypertext Markup Language**. Elex Media Komputindo. Jakarta
- A. W. Bates. 2008. **Pengertian Internet**. Andi Offse. Yogyakarta
- Irfan Maulana. 2008. **Mengenal Dunia Internet**. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Connolly. 2007. **Belajar Database untuk Pemula**. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Darin E. Hartley. 2005. **Mengenal Aplikasi E-Learning**. Elex media Komputindo. Jakarta
- Date. 2006. **Membangun aplikasi Web dengan PHP dan MySQL**. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Dong. 2008. **Pengembangan Situs Pembelajaran Elektronik Menggunakan ASP. NET 3. 5**. Universitas Gunadarma. Depok.
- Fathansyah. 2008. **Panduan Praktis Membuat Web untuk Pemula**. Media Kita. Jakarta
- Fitz Gerald. Jerry. 2009. **Fundamentals of System Analysis**. Genius. Yogyakarta.
- FN. Jovan. 2007. **Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL**. Informatika. Bandung
- Febrian. Jack. 2005. **Pengenalan Komputer dan Teknologi Informasi**. Informatika. Bandung
- Prakoso. 2005. **Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySQL**. Elex Media Komputindo. Jakarta
- H. M Jogiyanto. 2009. **Pengenalan Komputer**. Andi Offset Yogyakarta.
- Marzuki. 2005. **Metode Penelitian**. Gramedia. Jakarta
- Ridwan. 2005. **Pengenalan Sistem Informasi**. Gramedia. Jakarta
- Sidik Betha. 2006. **Aplikasi Internet**. Informatika. Bandung
- Sutarman. 2007. **Analisis dan Perancangan e-Learning Berbasis Web Pada SMA Plus Pembangunan Jaya**. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- . internet
- [www.moodle.org/22/9/2011](http://www.moodle.org/22/9/2011)
- [www.themza.com/20/0/2011](http://www.themza.com/20/0/2011)
- [www.flashbanner.com23/9/2011](http://www.flashbanner.com23/9/2011)