

Rancang Bangun Sistem Pembelajaran E-learning Berbasis Websites pada SPS TAAM AL-Muttaqin Depok

Ali Hakim Alfaroshi¹, Ati Zaidiah²,
D-III Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jl. RS. Fatmawati No. 1, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450
2010501033@mahasiswa.upnvj.ac.id¹, atizaidiah@upnvj.ac.id²

Abstrak. Penerapan sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *website* dalam rangka upaya meningkatkan kualitas belajar di rumah, oleh karena itu diperlukan fasilitas pendukung, serta media untuk mengajar bagi para guru PAUD. Saat ini kegiatan belajar mengajar di SPS TAAM AL-Muttaqin Depok masih menggunakan sistem konvensional yang terkadang masih kurang efektif karena dalam hal ini adanya keterbatasan materi dan waktu yang hanya tersedia di jam belajar. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall karena dengan menggunakan metode ini alur pengerjaannya akan berjalan lebih baik karena pembuatan sistem yang dirancang sesuai urutan tahapan demi tahapannya. Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat diambil kesimpulan bahwa sistem pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan dan berfungsi sebagaimana mestinya, yaitu dapat membantu orang tua siswa dalam menggunakan sistem pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar di rumah yang dengan mudah diakses selama memiliki koneksi internet dan dapat diakses dimana saja.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Website*, PAUD

1 Pendahuluan

Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi terbilang sangat pesat. Berbagai macam kemajuan teknologi dapat diakses dengan sangat mudah oleh masyarakat umum. Dengan perkembangan teknologi ini dapat memudahkan para penggunanya dalam kegiatan sehari-hari, dengan adanya kemajuan teknologi ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses teknologi tersebut. Kemajuan teknologi di masa ini telah menjangkau berbagai bidang yang memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari bidang hiburan, bisnis, teknologi hingga di bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan terjadi secara cepat di berbagai belahan dunia. Perkembangan di bidang tersebut membuat banyak lembaga pendidikan berinovasi dalam menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam meningkatkan efektivitas kegiatannya. Contoh inovasi penerapan teknologi di bidang pendidikan di Indonesia adalah penggunaan *E-learning* pada SMA Tunas Mekar Indonesia seperti dibahas pada jurnal artikel "Penerapan Dan Pelatihan *e-Learning* Pada SMA Tunas Mekar Indonesia". Pada jurnal tersebut membahas tentang bagaimana penerapan dan pelatihan penggunaan *E-learning* pada SMA Tunas Mekar Indonesia serta manfaatnya bagi SMA tersebut. Perkembangan sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *website* sudah banyak digunakan di segala jenis bidang yang tersedia, salah satunya penerapan pada bidang pendidikan. Hal ini didukung karena pembelajaran melalui *E-learning* memiliki ciri khas yang dapat mempermudah penggunanya karena *E-learning* tidak bergantung pada ruang dan waktu, oleh karena itu kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja, dan memiliki instruksi pembelajaran yang dengan mudah diakses oleh penggunanya dimana saja dan kapan saja [1].

Pendidikan PAUD dapat menjadi persiapan awal bagi anak untuk kedepannya mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Karena dengan mengikuti pendidikan PAUD anak dapat belajar bagaimana cara mengatur emosi, belajar cara bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan kreativitas anak, serta dapat meningkatkan kecerdasan anak dengan kegiatan yang dilakukan di sekolah PAUD. SPS Taman Asuh Anak Muslim (TAAM) AL-Muttaqin Depok merupakan pusat pendidikan formal untuk anak usia dini. SPS TAAM AL-Muttaqin Depok berada di Gg. Achmad Famili, Tanah Baru, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat dalam proses belajarnya masih menggunakan metode konvensional yang hanya dilakukan di sekolah. Namun untuk membantu kegiatan belajar anak di rumah diperlukan sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *website* pada SPS TAAM AL-Muttaqin Depok.

Penerapan sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *website* ini dalam rangka upaya peningkatan kualitas belajar di rumah, oleh karena itu diperlukan fasilitas pendukung, serta media untuk mengajar bagi para pengajar dalam

memberikan materi serta quiz secara online. Dengan sistem pembelajaran tersebut dapat membantu orang tua siswa PAUD dalam memberikan pengajaran dirumah guna membantu para siswa PAUD dalam belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu dengan pantauan dari orang tua siswa PAUD.

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang penulis telah lakukan melalui kuesioner yang diberikan secara langsung terhadap orang tua siswa SPS TAAM Al-Muttaqin Depok dapat penulis simpulkan bahwa, sebagian besar orang tua siswa masih memiliki kesulitan dalam mencari materi pembelajaran di internet hal ini yang menyebabkan orang tua siswa PAUD merasa kebingungan dalam mencari media pembelajaran bagi anak yang sesuai dengan standar pembelajaran yang sesuai dengan usia anak PAUD. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan orang tua tidak perlu khawatir mengenai isi materi yang ditampilkan karena media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa PAUD yang berisikan video-video pembelajaran, musik video anak, *quiz*, serta *mini game*. Dibalik kelebihan tersebut terdapat kekurangan dari media pembelajaran ini salah satunya adalah penggunaan *gadget* dalam mengakses media pembelajaran yang terlalu berlebih dapat membawa dampak yang buruk bagi kesehatan anak, perkembangan sosial dan emosional anak jika penggunaannya melebihi batas wajar [2]. Namun disatu sisi orang tua dapat dengan mudah memberikan materi pembelajaran pada anak yang dapat diakses dengan mudah.

Metode penelitian yang penulis gunakan pada Rancang Bangun Sistem Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Website* pada SPS Taman Asuh Anak Muslim Al-Muttaqin (TAAM) Depok dengan menggunakan metode *waterfall*. Penggunaan metode ini memiliki kelebihan karena membantu mempermudah dan memperjelas langkah atau tahapan penelitian agar terorganisir dengan baik sehingga menghasilkan rancangan sistem yang efektif. Selain tahapan yang jelas, dikarenakan metode *waterfall* memiliki proses yang bertahap sistem yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang lebih baik dan memiliki dokumentasi yang jelas karena harus dilakukan secara bertahap.

Tujuan dari dibuatnya sistem pembelajaran *e-learning* berbasis website pada PAUD Taman Asuh Anak Muslim (TAAM) adalah untuk memberikan solusi dalam membantu mempermudah orang tua siswa dalam memberikan materi pembelajaran di rumah yang sesuai dengan kebutuhan anak serta membantu para guru PAUD dalam mendistribusikan video materi pembelajaran yang dapat diakses oleh orang tua siswa.

2 Dasar Teori

2.1 Perancangan Sistem

Perancangan Sistem merupakan tahapan proses yang bertujuan dalam rangka menentukan kebutuhan sistem baru yang akan dirancang. Perancangan sistem merupakan proses tahapan sebagai pelengkap dalam menganalisa suatu proses sistem yang dimasukkan kedalam sebuah sistem yang memiliki tujuan mendapatkan rancangan sistem yang lebih baik. Perancangan sistem bertujuan untuk menentukan proses dan mencari data yang dibutuhkan oleh sebuah sistem guna membantu jalannya proses bisnis. Perancangan dibuat berdasarkan rancangan dan kebutuhan sistem pengguna dengan spesifikasi sesuai dengan kebutuhan [3].

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dengan sengaja dilakukan oleh para pengajar yang mengakibatkan peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Secara garis besar pembelajaran dapat ditafsirkan sebagai suatu proses perubahan yang relatif permanen dalam meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku sebagai hasil dari pembelajaran. Dalam prosesnya melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar [4].

2.3 E-learning

E-learning adalah suatu pendekatan yang inovatif dalam menyalurkan desain pembelajaran yang efisien dan berpusat pada para peserta didik secara interaktif yang dapat diakses kapan saja dengan memanfaatkan berbagai macam atribut serta sumber dari berbagai macam teknologi digital. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *E-learning* merupakan bentuk inovatif dari pembelajaran *online* yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital dalam penyampaian materi pembelajarannya yang dilakukan secara online melalui internet, atau media digital lainnya yang bertujuan untuk mendukung pembelajaran peserta didik [5].

2.4 Website

Website merupakan media digital yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berhubungan dengan *hyperlink* dan berfungsi dalam menyajikan informasi yang dapat berupa teks, suara, video, animasi, dan gambar maupun penggabungan dari keseluruhannya yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Website* berisikan halaman yang saling terhubung dan dilengkapi dengan alamat url berupa domain dan dapat diakses oleh user melalui web browser yang terhubung dengan jaringan internet [6].

2.5 PAUD

PAUD merupakan pendidikan paling mendasar serta strategis dalam rangka pembangunan sumber daya manusia PAUD merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan maksud serta tujuan untuk mawadahi dari tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu tahapan pendidikan formal di Indonesia yang diperuntukan untuk anak dengan rentang usia 0-6 tahun untuk membangun perkembangan anak secara menyeluruh [7].

2.6 Waterfall

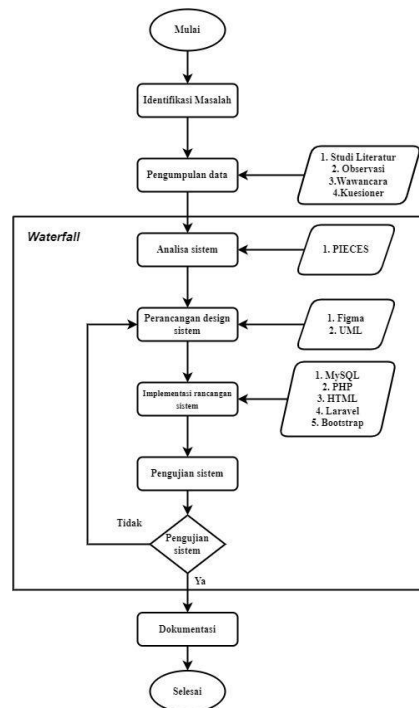
Metode *Waterfall* merupakan metode untuk mengembangkan sistem yang paling sederhana dan sering kali disebut sebagai siklus hidup klasik, pada metode *Waterfall* menggunakan pendekatan yang sekuensial dan sistematis dalam mengembangkan sistem. Metode *Waterfall* mengambil proses kegiatan seperti pengembangan, validasi, dan spesifikasi, dan menampilkannya sebagai tahapan proses yang berbeda. Semua proses kegiatan pada metode *Waterfall* harus dilakukan dari perancangan dan penjadwalan sebelum mengerjakan suatu sistem [8].

2.7 PIECES

Analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, services*) digunakan sebagai dasar dari pencarian untuk mendapatkan inti dari suatu permasalahan secara spesifik. Dari proses analisa ini dapat diambil permasalahan utama yang terdapat pada sistem. Metode ini juga digunakan untuk mengevaluasi dan menganalisa hal yang dapat menjadi tolak ukur dalam pengembangan suatu sistem yang baru. PIECES Framework merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam mengklasifikasikan suatu masalah, dan peluang pada suatu rancangan sistem [9].

3 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya alur kegiatan penelitian karena dengan adanya alur penelitian penulis dapat menjadikannya sebagai acuan dalam melakukan penelitian supaya hasil yang akan dicapai tidak keluar dari tujuan awal yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, metode *waterfall* digunakan karena dengan menggunakan metode ini alur pengerjaannya akan berjalan lebih baik karena pembuatan sistem yang dirancang sesuai urutan tahapan demi tahapannya.



Gambar. 1. Diagram Alur Penelitian

3.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan tujuan untuk mendukung dalam jalannya penelitian ini dilakukan dengan tiga cara melalui, studi literatur, melalui observasi, serta kuesioner. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan karya ilmiah, jurnal, maupun studi literatur lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Sementara, observasi, wawancara, dan kuesioner dilakukan dengan terjun langsung ke tempat penelitian untuk mendapatkan informasi serta sampel data dari pihak yang akan terlibat dalam sistem.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Tahapan analisa sistem dilakukan dengan menganalisa data permasalahan yang ada berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahapan pengumpulan data. Sehingga dapat mencari solusi permasalahan yang terdapat dalam sistem dengan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economics, Efficiency, Services*) untuk memecahkan permasalahan pada sistem berjalan serta dapat menarik kesimpulan secara terstruktur dengan hasil sebagai berikut:

- a. *Performance*
Sistem berjalan dalam kegiatan belajar mengajar di SPS TAAM Al-Muttaqin Depok masih menggunakan sistem konvensional yang terkadang masih kurang efektif karena dalam hal ini adanya keterbatasan materi dan waktu yang hanya tersedia di jam belajar sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi pembelajaran.
- b. *Information*
Informasi mengenai sekolah berupa dokumen masih dalam bentuk kertas yang disimpan di rak atau meja yang memungkinkan dokumen tersebut beresiko hancur, berserakan, atau hilang.
- c. *Economic*
Pada sistem berjalan di SPS TAAM Al-Muttaqin Depok operasionalnya masih menggunakan buku, alat tulis, rak, dan alat peraga yang membutuhkan biaya operasional yang cukup besar jika dibandingkan dengan menggunakan internet.
- d. *Control*
Penyimpanan data pada sistem berjalan beresiko hilang atau rusak jika data sudah banyak maka adanya kemungkinan data tercecer atau tertukar. Penyimpanan data pun juga ikut meningkat apabila terus menggunakan penyimpanan manual dengan dokumen kertas.
- e. *Efficiency*
Sistem berjalan saat ini kurang efisien karena para siswa hanya bisa belajar pada tempat dan waktu tertentu

dengan menggunakan buku, dan alat peraga lainnya jika dibandingkan dengan menggunakan *website* pembelajaran yang dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun.

f. *Service*

Sistem pembelajaran saat ini masih menerapkan pembelajaran secara langsung, sistem pembelajaran ini masih terkendala ruang dan waktu. Penerapan *website* pembelajaran ini ditunjukkan untuk memperkenalkan teknologi dengan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan jaman yang lebih mudah diakses.

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisa Sistem

a. Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan merupakan gambaran mengenai sistem berjalan yang diterapkan pada SPS TAAM Al-Muttaqin Depok. Pada sistem berjalan saat ini proses dalam memberikan materi pembelajaran adalah dengan cara pengajar menyiapkan materi pembelajaran untuk jalannya proses belajar mengajar yang dimana para pengajar menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, lalu untuk kegiatan pembelajaran adalah dengan proses belajar sambil bermain, dikarenakan usia yang terlalu dini yang dimana siswa belum dapat menerima pembelajaran teori secara langsung, melainkan siswa diberikan pembelajaran yang diselipkan dalam suatu permainan.



Gambar. 2. Use Case Diagram Sistem Berjalan

b. Analisis Permasalahan Sistem

Dalam melakukan analisis masalah pada sistem yang sedang berjalan, penulis menggunakan pendekatan PIECES untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Hasil dari analisis ini adalah sebagai berikut:

1) *Performance*

Sistem pengajaran yang digunakan di SPS TAAM Al-Muttaqin Depok dalam kegiatan belajar-mengajar masih bersifat konvensional, yang kadang-kadang kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh adanya batasan pada materi dan waktu yang hanya tersedia selama jam belajar. Akibatnya, interaksi dalam proses pembelajaran menjadi terbatas.

2) *Information*

Informasi mengenai sekolah yang berupa dokumen masih dalam bentuk fisik seperti kertas yang disimpan di rak atau meja. Hal ini meninggalkan risiko kerusakan, pencemaran, atau bahkan kehilangan dokumen.

3) *Economic*

Operasional sistem yang digunakan di SPS TAAM Al-Muttaqin Depok masih bergantung pada buku, alat tulis, rak, dan alat peraga fisik. Hal ini memerlukan biaya operasional yang signifikan jika dibandingkan dengan pemanfaatan internet.

4) *Control*

Penyimpanan data dalam sistem berjalan menghadapi risiko hilang atau rusak, terutama ketika volume data semakin besar. Penyimpanan manual dengan dokumen fisik juga meningkatkan risiko data tersebar atau tertukar.

5) *Efficiency*

Sistem berjalan saat ini kurang efisien karena siswa hanya dapat belajar pada tempat dan waktu tertentu, mengandalkan buku dan alat peraga fisik. Pendekatan pembelajaran melalui website dapat meningkatkan efisiensi, memungkinkan akses pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

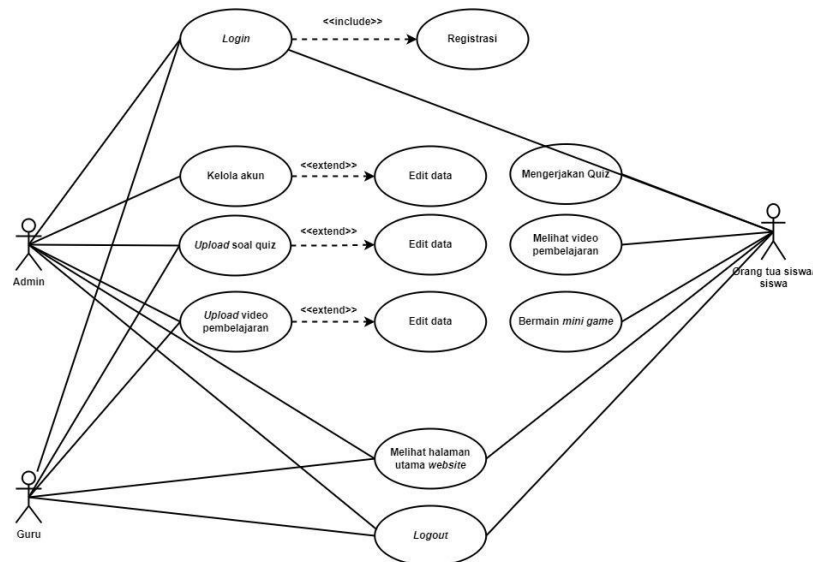
6) *Service*

Sistem pembelajaran yang ada masih bergantung pada pembelajaran secara langsung, yang terbatas oleh ruang dan waktu. Pengenalan platform pembelajaran berbasis website bertujuan untuk memperkenalkan teknologi

dalam pendidikan, memanfaatkan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan zaman.

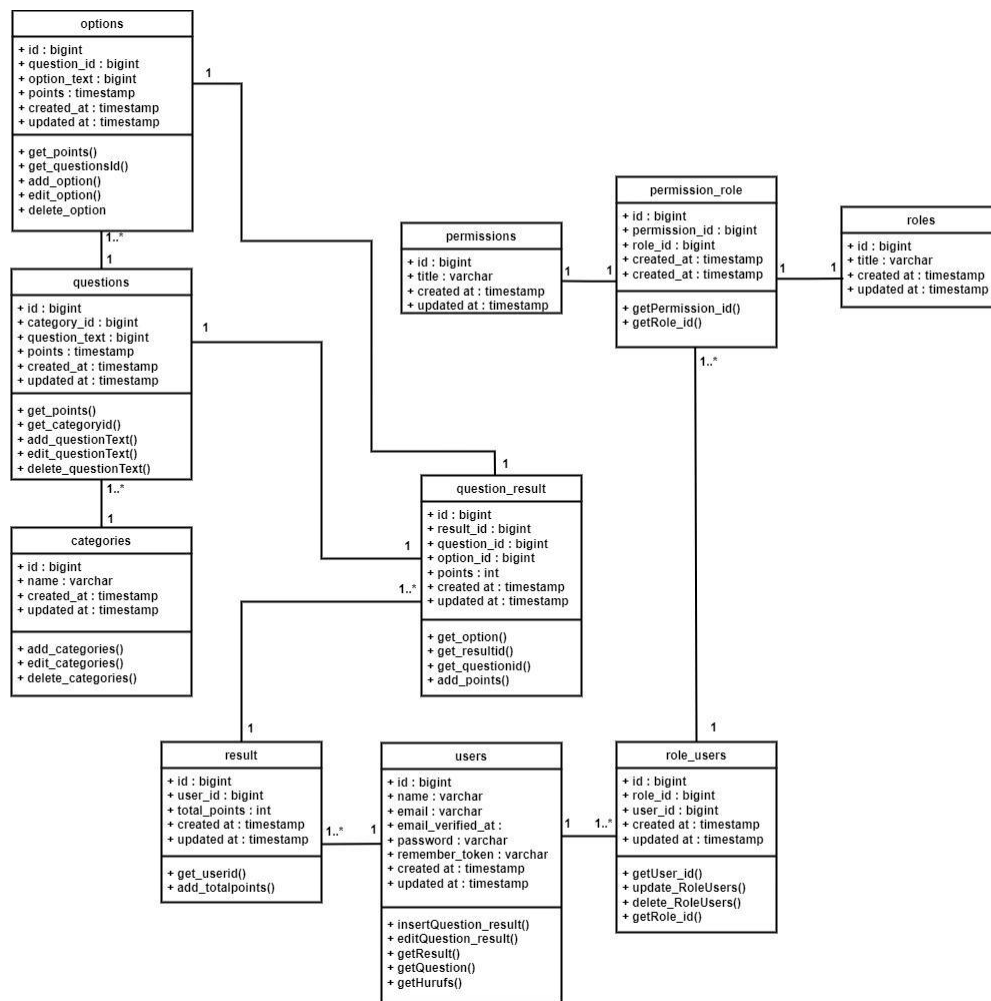
4.2 Use Case Diagram Sistem Usulan

Use case diagram sistem usulan berfungsi untuk menjelaskan tentang proses aktivitas secara berurutan dalam sistem usulan yang digambarkan dengan ilustrasi hubungan dari setiap aktor yang berperan pada proses sistem yang diusulkan oleh penulis. Use case diagram sistem usulan SPS TAAM AI-Muttaqin Depok adalah sebagai berikut

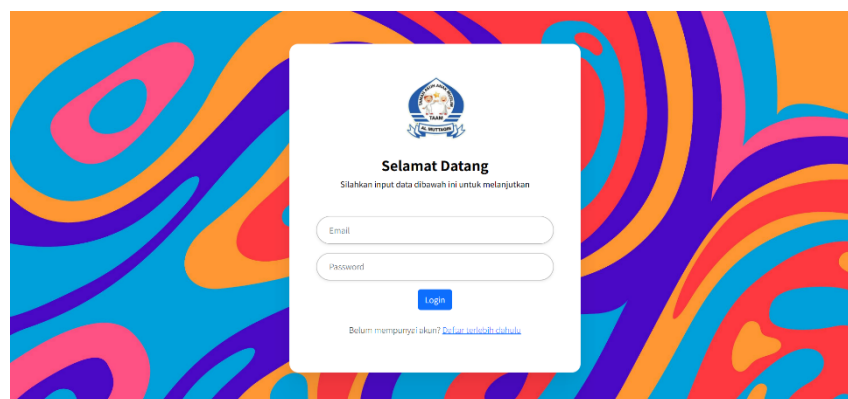


Gambar. 3. Use Case Diagram Sistem Usulan

4.3 Class Diagram

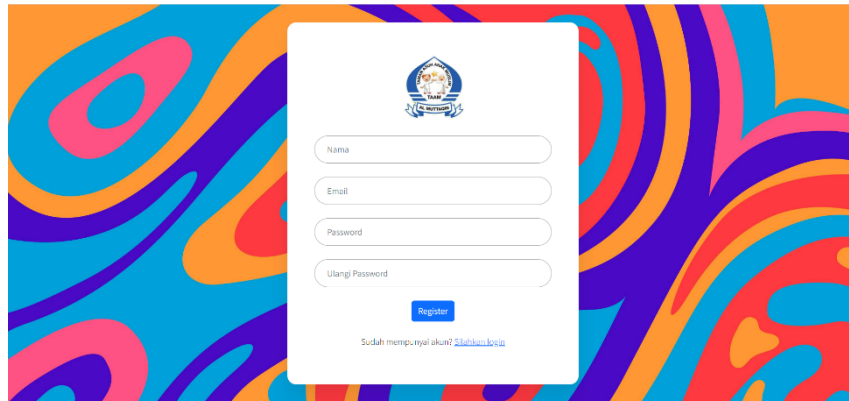


Gambar. 4. Class Diagram 4.4 Rancangan Interface



Gambar. 5. Interface login pengguna

Rancangan *interface* login pengguna merupakan tampilan dari tahap awal dari *website* pembelajaran yang menampilkan halaman login *website* yang dimana pengguna dapat melakukan *login* atau *register* untuk dapat masuk ke dalam sistem.

The image shows a registration form centered on a vibrant, abstract background of swirling colors like orange, blue, purple, and pink. The form itself is white and contains a logo at the top, followed by four input fields labeled 'Nama', 'Email', 'Password', and 'Ulangi Password'. Below these fields is a blue 'Register' button. At the bottom of the form, there is a link that says 'Sudah mempunyai akun? [Silahkan login](#)'.

Gambar. 6. *Interface register*

Rancangan *interface register* merupakan tampilan dari tahap lanjutan apabila pengguna belum memiliki akun maka pengguna dapat membuat akun untuk dapat masuk ke dalam sistem.

eLEARNING

BERANDA | KELAS | SAJARAN | KURSUS | [MISI](#)

SPS TAAM AL-MUTTAQIN

Pendidikan Sejak Dini Untuk Kebaikan Nanti

Membentuk generasi ahlu ibadah, bertajwa, berakhlak mulia, cerdas, kreatif serta mandiri.

[Selengkapnya](#)

Materi Terbaru
Materi terbaru sesuai dengan kondisi pembelajaran


Online Materi
Materi online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja

Musik Video
Fitur khusus melalui desktop music video

Mini Games
Fitur khusus yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja

SPS TAAM Al-Muttaqin

SPS TAAM Al-Muttaqin berdiri pada 04 Oktober 2022 yang mempunyai tujuan yaitu meningkatkan penitngannya akan pengembangan pendidikan anak dini (PAUD), yang penuh dengan edukasi dan konsep pembelajaran bermain sambil belajar sehingga anak usia dini dapat berkembang sesuai dengan usianya.



Kategori Kelas

Huruf
Alqam Isori
Hewan
Angin

Visi

Membantu PAUD sebagai sarana belajar dan membentuk karakter anak dengan berorientasi ke depan.

Misi

- Membantu perkembangan PAUD dan berakhlak mulia
- Membantu perkembangan PAUD dengan berorientasi ke depan
- Membantu perkembangan PAUD dengan berorientasi ke depan
- Membantu perkembangan PAUD dengan berorientasi ke depan

Para Pengajar

Despianti Bka
Guru

Yuliani Mardiana
Guru

Nur Dendi
Guru

Nurululika
Guru

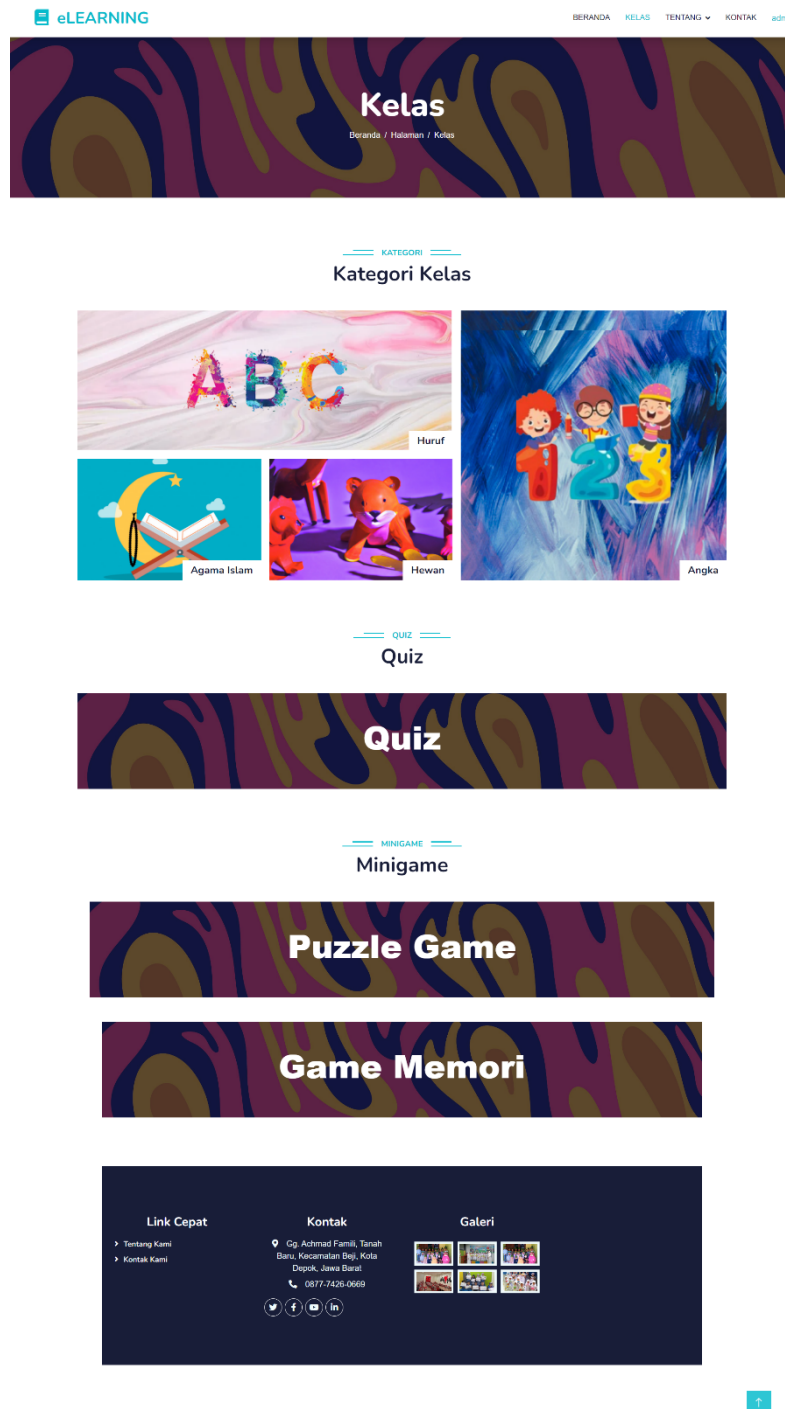
Link Cepat
Beranda
Materi Kursus

Kontak
Jl. Al-Muttaqin, No. 100
Kec. Al-Muttaqin, Kota Bekasi
No. Telp: 0812-3456-7890
No. Fax: 0812-3456-7890

Galeri

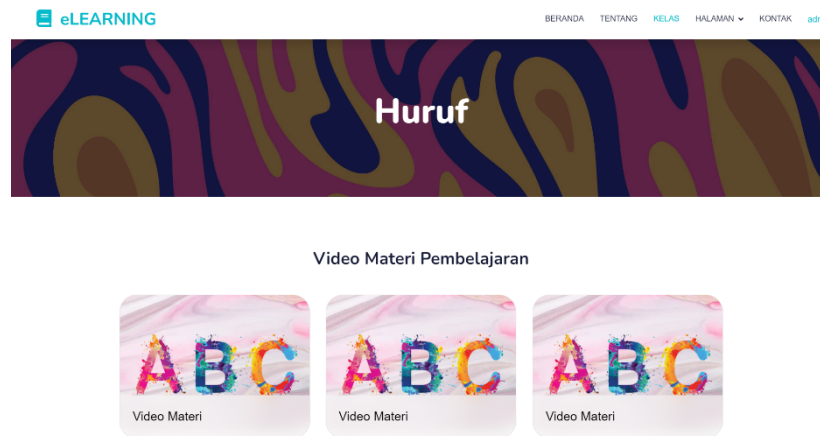
Gambar. 7. *Interface* halaman utama

Rancangan *interface* halaman utama merupakan halaman utama yang dapat diakses oleh pengguna setelah melakukan login untuk melihat fitur-fitur atau informasi pada *website* pembelajaran.



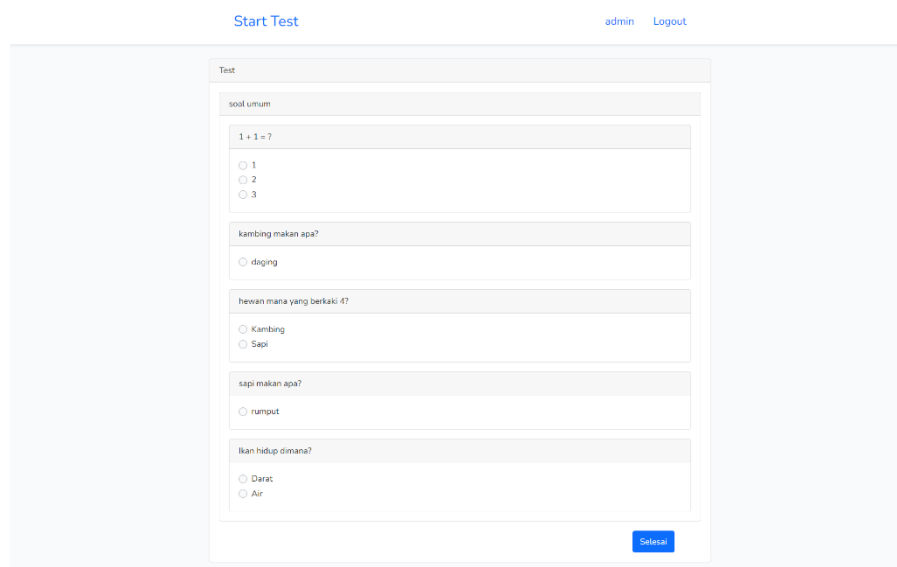
Gambar. 8. *Interface* halaman kelas

Rancangan *interface* halaman kelas merupakan halaman yang berisi fitur-fitur terkait pembelajaran.



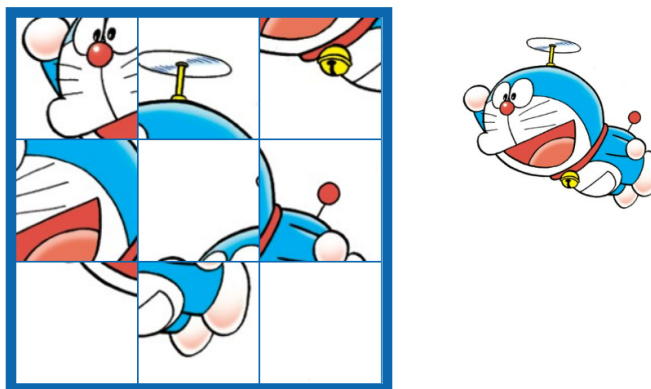
Gambar. 9. *Interface* kategori pembelajaran (huruf)

Rancangan *interface* halaman kategori pembelajaran merupakan halaman yang berisi video pembelajaran berdasarkan kategori belajar.



Gambar. 10. *Interface* quiz

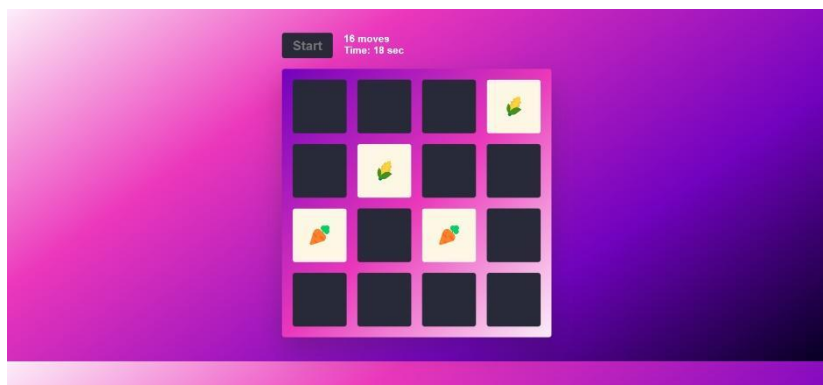
Rancangan *interface* halaman quiz merupakan halaman yang berisi quiz yang dapat dikerjakan oleh pengguna.



Langkah: 0

Gambar. 11. Interface mini game puzzle

Rancangan *interface* halaman *mini game puzzle* merupakan halaman yang berisi *mini game puzzle* yang dapat diselesaikan oleh pengguna.



Gambar. 12. Interface mini game memori

Rancangan *interface* halaman *mini game memori* merupakan halaman yang berisi *mini game memori* yang dapat dimainkan oleh pengguna

4.5 Pengujian Aplikasi

Tabel 1. Pengujian sistem dengan *black box testing*

| No | Skenario Pengujian | Aktor | Aksi | Hasil yang diharapkan | Hasil |
|----|----------------------------------|----------------------|---|---|----------|
| 1 | <i>Login</i> | Admin/guru/ siswa | <i>User</i> dapat mengakses sistem setelah memiliki akun | Masuk ke dalam sistem setelah <i>login</i> | Berhasil |
| 2 | <i>Register</i> | Admin/guru/ siswa | <i>User</i> dapat membuat akun | Membuat akun agar dapat login ke dalam sistem | Berhasil |
| 3 | Kelola akun siswa | Admin | Mengedit, dan menghapus akun <i>user</i> | Data akun tersimpan | Berhasil |
| 4 | <i>Upload</i> soal quiz | Admin/guru | Menambah, mengedit, dan menghapus data soal quiz | Data soal berhasil tersimpan | Berhasil |
| 5 | <i>Upload</i> video pembelajaran | Admin/guru | Menambah, mengedit, dan menghapus data video pembelajaran | Data video berhasil tersimpan | Berhasil |
| 6 | Melihat halaman utama | Admin/guru/ siswa | <i>User</i> dapat melihat halaman <i>website</i> | <i>User</i> dapat mengakses halaman yang ada pada <i>website</i> pembelajaran | Berhasil |
| 7 | <i>Logout</i> | Admin/guru/ siswa | <i>User</i> dapat melakukan <i>logout</i> | <i>User</i> <i>logout</i> untuk keluar dari sistem | Berhasil |

| | | | | | |
|----|----------------------------|-------|---|--|----------|
| 8 | Mengerjakan <i>quiz</i> | Siswa | <i>User</i> dapat mengerjakan soal <i>quiz</i> ketika sudah masuk ke dalam sistem | Siswa dapat mengerjakan soal <i>quiz</i> yang tersedia | Berhasil |
| 9 | Melihat video pembelajaran | Siswa | <i>User</i> dapat melihat video pembelajaran ketika sudah masuk kedalam sistem | Siswa dapat menyaksikan video pembelajaran yang tersedia | Berhasil |
| 10 | Bermain <i>mini game</i> | Siswa | <i>User</i> dapat bermain <i>mini game</i> ketika sudah masuk kedalam sistem | Siswa dapat bermain <i>mini game</i> yang tersedia | Berhasil |

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat diambil kesimpulan bahwa sistem pembelajaran berbasis *website* diharapkan dapat digunakan dan berfungsi sebagaimana mestinya, yaitu dapat membantu orang tua siswa dalam menggunakan sistem pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar di rumah yang dengan mudah diakses selama pengguna memiliki koneksi internet dan dapat diakses dimana saja dan kapan tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu sistem pembelajaran ini dapat membantu para pengajar dalam menyebarkan materi pembelajaran, memberikan latihan dengan soal *quiz*, dan menyediakan *mini game* yang dapat mengasah kemampuan berfikir siswa.

Referensi

- [1] Indrawan, I. P. Y., & Nugraha, P. G. S. C. (2020). Rancangan dan implementasi sistem e-learning berbasis web. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 367-374.
- [2] Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2).
- [3] Arifin, N. Y., & Prasetyo, E. (2021). Perancangan Sistem Web Semantik Database Dokumen QA. *Engineering and Technology International Journal*, 3(01), 46-54.
- [4] Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- [5] Maudiarti, S. (2018). Penerapan e-learning di perguruan tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 51-66.
- [6] Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php*. Ahlimedia Book.
- [7] Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2021). *Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*. Amzah.
- [8] Asmarajaya, I. K. A., Sanjaya, K. O., Putra, D. M. D. U., Mahendra, G. S., & Hasanah, F. N. U. (2021). Sistem Informasi Keuangan pada Perusahaan Kost Elit dengan Metode Waterfall. *Swabumi (Suara Wawasan Sukabumi): Ilmu Komputer, Manajemen, dan Sosial*, 9(2), 107-116.
- [9] Ramadhani, S. (2018). PIECES framework untuk analisa tingkat kepuasan pengguna dan kepentingan sistem informasi. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 4(2).
- [10] Puspaningrum, A. S., Susanto, E. R., & Neneng, N. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) Tabikpun*, 2(2), 91-100.