

RANCANG BANGUN E-LEARNING BERBASIS WEB STUDI KASUS YAYASAN PERSAUDARAAN MAWAS DIRI INDONESIA SAMARINDA

Rahmad Junaidi ¹⁾, Awang Harsa Kridalaksana ²⁾, Eka Arriyanti ³⁾

¹ Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
¹ Jl. M. Yamin, Samarinda, 75123
E-mail : wicida@wicida.co.id^{1,2,3)}

ABSTRAK

Rancang Bangun E-Learning Berbasis Web merupakan sistem yang dibangun untuk menunjang proses pembelajaran dalam bentuk elektronik dan melalui media *online* pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia yang terdiri dari data murid, data pembimbing, data berita, data agenda dan data *file*.

Penelitian ini dilakukan pada Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia yang berlokasi di Samarinda. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi lapangan dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall* yang terdiri dari *Analisis, Design, Coding, Testing, dan Maintenance*. Alat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem menggunakan *Flowchart, Site Map* (Peta Situs). Sistem ini dibangun menggunakan *software* pengolah *website*, antara lain *Database MySQL, Web Developer* Menggunakan PHP, Editor dan *Web* Desain menggunakan *Macromedia Dreamweaver MX*.

Dari hasil implementasi sistem, disimpulkan bahwa dengan penggunaan *software* dapat membatu dalam proses pembelajaran melalui media *online* dan dapat selalu memberikan informasi *update* seputar kegiatan yayasan tersebut terhadap semua pengunjung *website* tersebut khususnya bagi para anggota Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda.

Kata Kunci : Rancang Bangun, E-Learning

1. PENDAHULUAN

Electronic Learning (E-Learning) adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau Internet. *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan di kelas. *E-Learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi *E-Learning* tidak harus didistribusikan secara *online* baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola *E-Learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di mana dia berada.

Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia pada awalnya merupakan perguruan ilmu seni bela diri pencak silat yang didalamnya tidak hanya mengajarkan ilmu

pencak silat semata akan, tetapi mengajarkan juga ilmu agama yang difokuskan pada ilmu ma'rifatullah. Pada awalnya sesepuh pewaris yang memegang amanah ilmu dan ajaran dari Persaudaraan Mawas Diri Indonesia ini hanya mengajarkan ilmu yang diamanahkan kepada beliau kepada kalangan keluarga dan para ikhwan pencak silatnya saja, akan tetapi seiring berjalannya waktu beliau ingin ilmu pencak silat dan ilmu ma'rifatullah yang beliau miliki dapat di ajarkan secara umum guna kemaslahatan orang banyak. Setelah beliau mengajarkan secara umum, ternyata sangat banyak yang merespon ajaran dari beliau sehingga seiring berjalannya waktu bertambahlah ikhwan-ikhwan dari beliau, melihat perkembangan dari Persaudaraan Mawas Diri Indonesia tersebut sangat pesat, sehingga teretuslah niat untuk membuat Persaudaraan Mawas Diri Indonesia menjadi sebuah yayasan guna mendukung perkembangan dari Persaudaraan Mawas Diri Indonesia itu sendiri untuk kedepannya, sehingga dikumpulkanlah para ikhwan-ikhwan yang menuntut ilmu di Persaudaraan Mawas Diri Indonesia dalam sebuah rapat dan terbentuklah sebuah yayasan yang bernama Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia.

Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia adalah sebuah yayasan yang bergerak di bidang Majelis Ta'lim Ma'rifatullah dan Ilmu Bela Diri Pencak Silat. Dalam perjalanannya yayasan yang berdiri pada tanggal 1 maret 2012 ini membentuk badan kepengurusan guna mengurus administrasi dan mendukung perkembangan dari Yayasan pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia tersebut. Sebagai sebuah yayasan yang baru saja berdiri dan berkembang Yayasan pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia tentu membutuhkan terobosan-terobosan guna mendukung visi dan misi dari pembentukan Yayasan pada Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia tersebut secara global. Sehingga Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia dapat lebih berkembang sehingga ilmu Ma'rifatullah, Ilmu Bela Diri Pencak Silat yang ada didalam Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia dapat dikenal lebih luas sesuai dengan apa yang diharapkan pada awal pembentukan Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

1. Cakupan permasalahan

Adapun suatu permasalahan dalam penelitian yang dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut :
Bagaimana Membuat Rancang Bangun E-Learning Berbasis Web Studi Kasus Pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda.

2. Batasan-batasan penelitian

Untuk menghindari analisis yang berkepanjangan dan mengingat luasnya ruang lingkup yang ada, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Halaman Pengunjung (*Front End*)
 - 1) *User* terdiri dari Murid dan Pembimbing
 - 2) Murid dapat mendownload materi pembelajaran yang akan diajarkan dan diterapkan sesuai dengan tingkatan pada murid.
 - 3) Murid dapat mendownload soal atau study kasus, setelah mengerjakan dapat di upload kembali sebagai tolak ukur Pembimbing.
 - 4) Murid dapat mendownload hasil penilaian Pembimbing.
 - 5) Pembimbing dapat menambahkan, *update*, menghapus materi pengajaran berupa *file document* dan video.
 - 6) Pembimbing dapat mengupload soal dan penilaian.
 - 7) Metode Pengujian Sistem menggunakan *Beta Testing*.
2. *Back End* (Halaman Admin)
Admin dapat mengelola semua halaman, antara lain data pembimbing, data murid, data agenda, data berita dan data *file*.

3. Rencana hasil yang didapatkan

Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan menerapkan sebuah metode pembelajaran *E-Learning* untuk menunjang perkembangan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia baik dalam bidang Ilmu Ma'rifatullah maupun Ilmu Seni Bela Diri Pencak Silat sehingga dapat dikenal secara global.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

1. *E-Learning* adalah kepanjangan dari elektronik *learning* yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik khususnya *internet* sebagai sistem pembelajarannya. (Suteja dan Harjoko, 2008).
2. Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda dengan yang lain, tetapi tetap dapat bekerja sama (Winarno, 2007).
3. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang akan datang (Davis, 2006).
4. Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer yang terkait pada satu jaringan global. Pengguna internet memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dari komputer yang ada dalam satu jaringan internet selama memang diberikan izin akses tentunya (Simarmata, 2009).
5. WWW atau *World Wide Web* adalah sebuah ruang informasi yang sangat berguna dan diakses oleh *user* melalui *browser*, dengan adanya *www* kita bisa menerima berbagai macam informasi dalam berbagai format. WWW sering disebut juga sebagai protokol pada sebuah URL (*Uniform Resource Locator*) (Jujun dan Syukrie, 2009).
6. *Website* adalah sebuah media presentasi *online* untuk sebuah perusahaan atau individu. Website juga dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi secara *online*, seperti *detik.com*, *vivanews.com*, dan lain-lain (Wiswakarma, 2009).
7. *Dreamweaver* adalah program penyunting halaman *web* dari *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* dari *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang *web* karena fitur-fiturnya yang lengkap serta kemudahan dalam penggunaannya. Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu versi 8. Kemudian setelah dibeli oleh *Adobe Systems* berkembang ke Versi selanjutnya yakni versi 9 (CS3) versi 10 yang ada dalam *Adobe Creative Suite 4 (CS4)* dan versi terbarunya yaitu CS5 (Agung, 2011).
8. MySQL adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar *open source*, kita akan ingat dengan sistem operasi handal keturunan *unix*, yaitu *linux* (Nugroho, 2009).

3.2 Metode Waterfall

Metode yang digunakan dalam menganalisis data ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Pada metode ini terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah yaitu *Analisis*, *Design*, *Implementasi*, *Testing*, dan *Maintenance*. Konsep dari metode ini adalah melihat bagaimana suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas kebawah.

1. Analisis

Dalam menganalisis masalah yang sedang dihadapi oleh Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda tersebut dan mencoba mencari solusi yang efektif dan efisien melalui sebuah pengembangan sistem yang baru demi mempermudah dalam menjalankan operasional para operator sistem.

1) Analisis Data

Analisis data merupakan identifikasi permasalahan melalui informasi atau data yang dihasilkan dari suatu proses tertentu yang ditampilkan untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan tujuan membangun sistem, metode pengumpulan data dan desain sistem yang dirancang. Seluruh data yang diperoleh dari hasil penelitian dikumpulkan dan diproses agar dapat digunakan dalam sistem dan dalam pengembangan sistem nantinya.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah Rancang Bangun E-Learning Berbasis Web Studi Kasus Pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda.

3) Analisis Teknologi

Tahapan analisis teknologi akan dilakukan analisa baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras, yang bertujuan untuk melihat spesifikasi minimum dari *software* dan *hardware* yang digunakan setelah aplikasi dibuat.

4) Analisis Informasi

Mengenai informasi data yang akan menjadi data mentah meliputi : data murid, data pembimbing data materi pembelajaran, data *file document* dan video materi.

5) Analisis User

Mengategorikan *user* yang digunakan dalam sistem ini terbagi 3 yaitu *user administrator*, *user murid* dan *user guru*.

6) Analisis Sistem

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

2. Desain Sistem

Desain sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang diusulkan. Ada beberapa tahap dalam desain yaitu :

1) Diagram Alir (Flowchart)

Diagram alir merupakan alat bantu yang banyak dipakai untuk menjelaskan algoritma pemrograman sehingga jelas rangkaian kegiatan yang dilakukan.

2) Sitemap

Map adalah *table* beberapa item yang saling berhubungan meskipun *table* ini tidak mempunyai baris dan kolom.

3) Desain Interface

Desain *Interface* ini dibuat agar kita mengetahui kerangka dari sistem yang akan dibangun apakah

sesuai dengan tema dari sistem yang dibangun ataukah tidak sesuai.

3. Implementasi

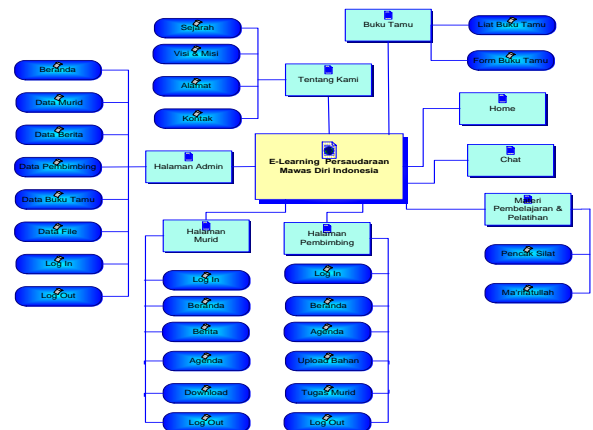
Implementasi yaitu tahap membangun sistem dalam hal ini difokuskan pada pembuatan program. Bagian yang diimplementasikan yaitu : *Database*, *Halaman Sistem*, *Form* Dan *Laporan*.

4. Pengujian Sistem (Testing)

Tahapan pengujian dilakukan di *localhost* untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah termasuk dalam kriteria membangun sistem yang baik. Metode pengujian ini menggunakan metode pengujian *Beta Testing*.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI

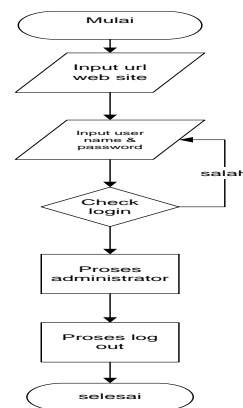
4.1 Sitemap



Gambar 1 Sitemap Rancang Bangun E-Learning Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia

Pada gambar 1 merupakan Sitemap Rancang Bangun E-Learning Berbasis Web Studi Kasus Pada Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda. Dibuat sebuah peta situs (*site map*), dimana *site map* ini menandai dari mana harus memulai dan mengakhiri pengerjaan *website*.

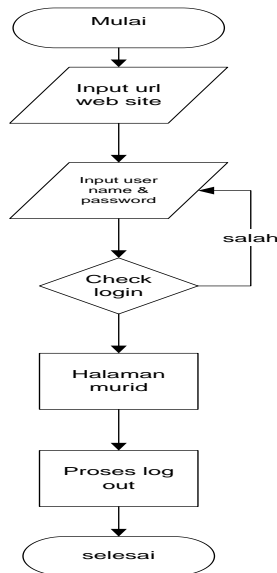
4.2 Flowchart



Gambar 2 Sitemap Login Administrator

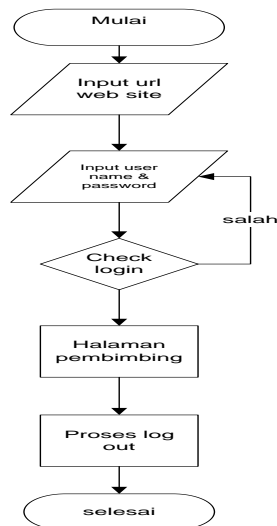
Pada gambar 2 merupakan flowchart login administrator dimulai dengan menuliskan alamat *website*

kemudian *user* admin akan diberi nama dan *password*. Apabila nama *user* dan *password* benar maka dapat masuk kedalam *menu* administrator. Dalam *menu* administrator terdiri dari data murid, data pembimbing, data agenda, data berita dan data file. Apabila *username* dan *password* tidak benar maka akan kembali ke tampilan *login* admin. Selanjutnya proses *logout* dan proses selesai. Selanjutnya proses *logout* dan proses selesai.



Gambar 3 Sitemap Login Murid

Gambar 3 merupakan *flowchart* login murid dimulai murid pertama kali memasukkan alamat url dari *website e-learning* dalam *address bar browser*, kemudian *browser* akan memanggil data *server web* sehingga *server web* akan memberikan halaman halaman utama *website e-learning*. Setelah pengunjung dalam hal ini adalah murid mendapatkan halaman utama *website* maka pengunjung dapat melihat informasi yang diberikan *website e-learning*. Apabila *username* dan *password* tidak benar maka akan kembali ke tampilan *login* murid. Selanjutnya proses *logout* dan proses selesai.



Gambar 4 Flowchart Login Pembimbing

Pada gambar 4 merupakan *flowchart* login pembimbing dimulai pembimbing pertama kali memasukkan alamat url dari *website e-learning* dalam *address bar browser*, kemudian *browser* akan memanggil data *server web* sehingga *server web* akan memberikan halaman halaman utama *website e-learning*. Setelah pengunjung dalam hal ini adalah pembimbing mendapatkan halaman utama *website* maka pengunjung dapat melihat informasi yang diberikan *website e-learning*. Apabila *username* dan *password* tidak benar maka akan kembali ke tampilan *login* murid. Selanjutnya proses *logout* dan proses selesai.

4.3 Tabel Database

4.3.1 Tabel Murid

Tabel 1 Tabel Murid

Field	Tipe	Lebar	Keterangan
Nama	Varchar	50	Nama Murid
Alamat	Varchar	50	Alamat Murid
Tmp_lahir	Varchar	20	Tempat Lahir
Tgl_lahir	Date/Time	-	Tanggal Lahir
Keterangan	Varchar	100	Keterangan
Kelamin	Varchar	10	Jenis Kelamin
Bidang	Varchar	20	Bidang Keahlian
Email	Varchar	50	Email Murid dan Pelatih
Stat_anggota	Varchar	8	Status Anggota
Password	Varchar	50	Password
Stat_Akses	Varchar	8	Status Akses

4.3.2 Tabel Pelatih

Tabel 2 Tabel Pelatih

Field	Tipe	Lebar	Keterangan
Nama_guru	Varchar	50	Nama Pelatih
Alamat_guru	Varchar	100	Alamat Pelatih
Tmp_lahir	Varchar	50	Tempat Lahir
Tgl_lahir	Date/Time	-	Tanggal Lahir
Mengajar	Varchar	50	Keterangan
Kelamin	Varchar	10	Jenis Kelamin
Bidang	Varchar	20	Bidang Keahlian

4.3.3 Tabel Video

Tabel 3 Tabel Video

Field	Tipe	Lebar	Keterangan
Id	Integer	5	Nomor Id File
Judul	Varchar	50	Judul File
url_file	Varchar	50	Alamat File
Username	Varchar	50	Username Yang Upload
Id	Integer	5	Nomor Id File

4.3.4 Tabel Chating

Tabel 4 Chating

Field	Tipe	Lebar	Keterangan
Id	Integer	11	Nomor Id

			<i>Chating</i>
Name	Varchar	50	Nama <i>Chating</i>
Message	Varchar	225	Pesan <i>Chating</i>
Post_date	Date/Time	-	Tanggal <i>Chating</i>

4.3.5 Tabel Buku Berita

Tabel 5 Buku Berita

Field	Type	Lebar	Keterangan
Idberita	Integer	4	Nomor Id Berita
Judulbrt	Varchar	50	Judul Berita
Isibr	Longtext	-	Isi Berita
Jambrt	Varchar	20	Waktu Berita
Tglbrt	Date	20	Tanggal Berita
Jdlpic	Varchar	50	Judul Tampilan
Filepic	Varchar	100	Nama File Tampilan

4.3.6 Tabel Agenda

Tabel 6 Agenda

Field	Type	Lebar	Keterangan
Id	Integer	4	Nomor Id Agenda
Agenda	Varchar	50	Nama Agenda
Keterangan	Varchar	200	Keterangan
Tempat	Varchar	50	Tempat Agenda
Jadwal	Varchar	30	Jadwal Agenda
Pukul	Varchar	10	Waktu Agenda

4.3.7 Tabel Chat Messages

Tabel 7 Chat Messages

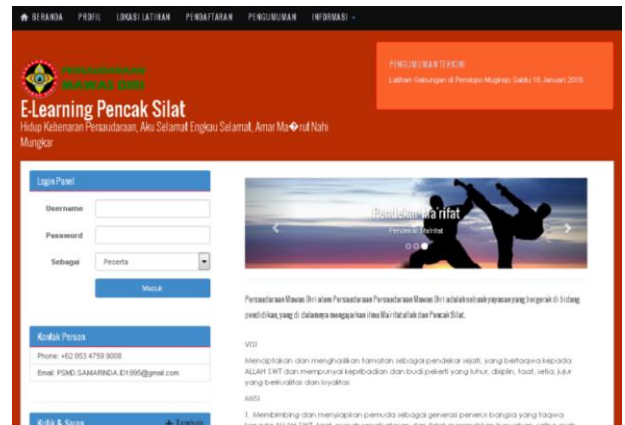
Field	Type	Lebar	Keterangan
Id	Integer	11	Nomor Id <i>Chat Messages</i>
User	Varchar	255	Nama <i>User Chat Messages</i>
Message	Varchar	255	Pesan <i>Chat Messages</i>
When	Ineger	11	Waktu <i>Chat Messages</i>

5. IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Pengunjung

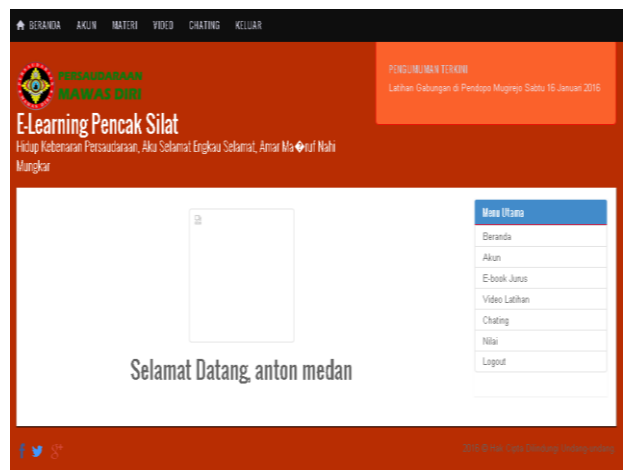
Halaman pengunjung merupakan halaman utama dari *web* ini, halaman dimana seorang *user* berkunjung dan melakukan transaksi yang terkoneksi oleh jaringan. Ada beberapa halaman yang menjadi *link* pada halaman *user* ini yaitu : halaman beranda, halaman profil, halaman lokasi latihan, halaman pendaftaran, halaman

pengumuman dan halaman informasi. Lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5 Tampilan Halaman Pengunjung

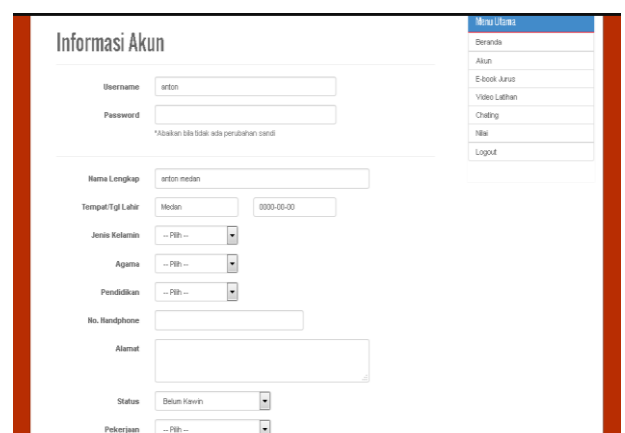
5.2 Tampilan Halaman Beranda Murid



Gambar 6 Tampilan Halaman Beranda Murid

Pada gambar 6 merupakan halaman beranda murid, pada halaman ini terdapat menu utama yang dapat di akses oleh murid diantaranya halaman beranda, akun, materi, video, chating dan keluar.

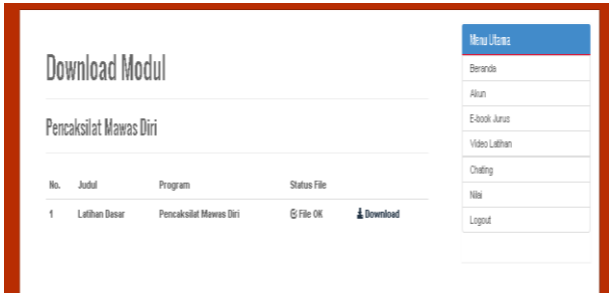
5.2.1 Tampilan Halaman Akun Murid



Gambar 7 Tampilan Halaman Akun Murid

Pada gambar 7 ini merupakan halaman akun murid, pada halaman ini berisi seputar informasi tentang akun murid dan halaman untuk murid mengubah data akunya apabila ada kesalahan.

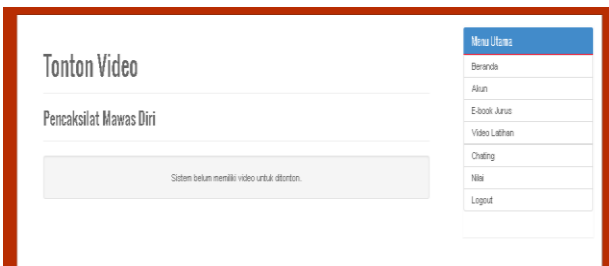
5.2.2 Tampilan Halaman Materi Murid



Gambar 8 Tampilan Halaman Materi Murid

Pada gambar 8 ini merupakan halaman materi yang berisi informasi tentang modul materi latihan dan murid langsung dapat mendownload modul materi tersebut.

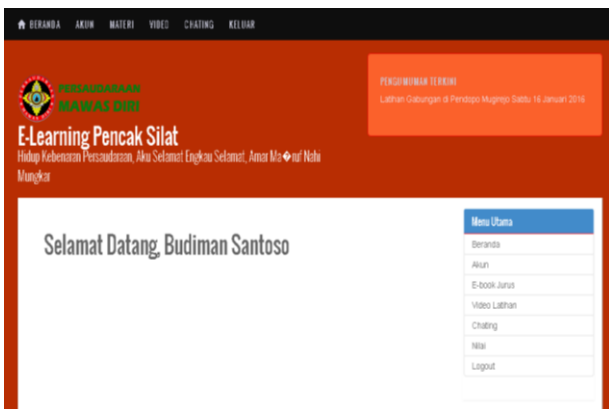
5.2.3 Tampilan Halaman Video



Gambar 9 Tampilan Halaman Video

Pada gambar 9 ini merupakan halaman video yang berisi informasi tentang video latihan dan murid langsung dapat memutar video latihan tersebut.

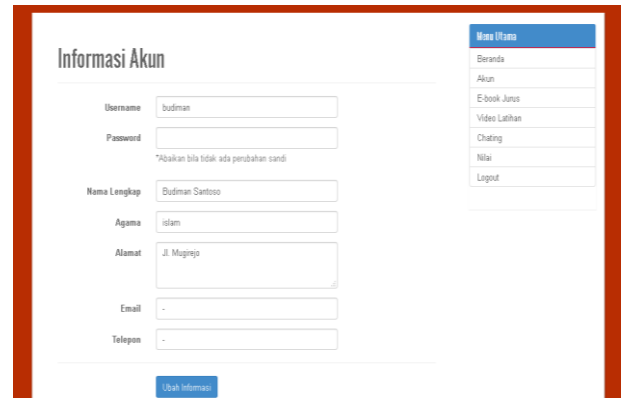
5.3 Tampilan Halaman Beranda Guru



Gambar 10 Tampilan Halaman Beranda Guru

Pada gambar 10 ini merupakan halaman beranda guru, pada halaman ini terdapat *menu* utama yang dapat diakses oleh pelatih diantaranya halaman beranda, akun, materi, video, *chatting* dan keluar.

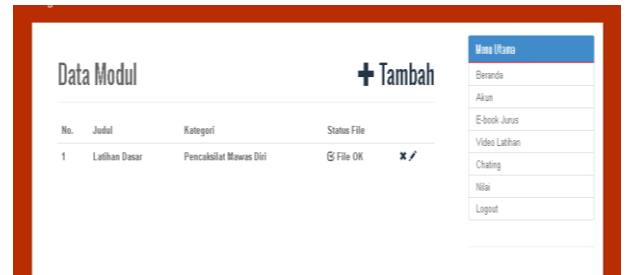
5.3.1 Tampilan Halaman Akun Guru



Gambar 11 Tampilan Halaman Akun Pelatih

Pada gambar 11 ini merupakan halaman akun guru, pada halaman ini berisi seputar informasi tentang akun pelatih dan halaman untuk pelatih mengubah data akunya apabila ada kesalahan.

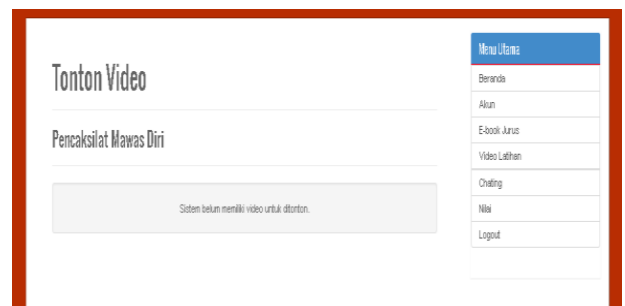
5.3.2 Tampilan Halaman Materi Guru



Gambar 12 Tampilan Halaman Materi Guru

Pada gambar 12 ini merupakan halaman materi guru pada halaman ini berisi informasi tentang modul materi latihan yang di upload pelatih dan peserta dapat *download* modul materi tersebut melalui akun peserta.

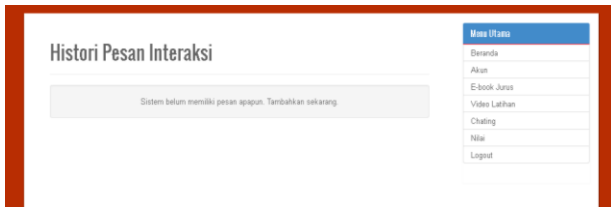
5.3.3 Tampilan Halaman Video Guru



Gambar 13 Tampilan Halaman Video Guru

Pada gambar 13 ini merupakan halaman video guru pada halaman ini berisi informasi tentang video latihan yang di upload pelatih dan peserta langsung dapat memutar video latihan tersebut melalui akun peserta.

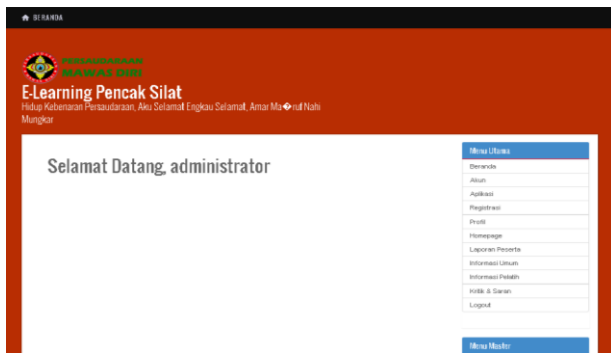
5.3.4 Tampilan Halaman *Chatting* Guru



Gambar 14 Tampilan Halaman *Chatting* Guru

Pada gambar 14 merupakan halaman *chatting* guru pada halaman ini berisi informasi tentang *chatting*. Pada halaman ini pelatih dan peserta dalam langsung komunikasi tentang materi melalui pesan *chatting*.

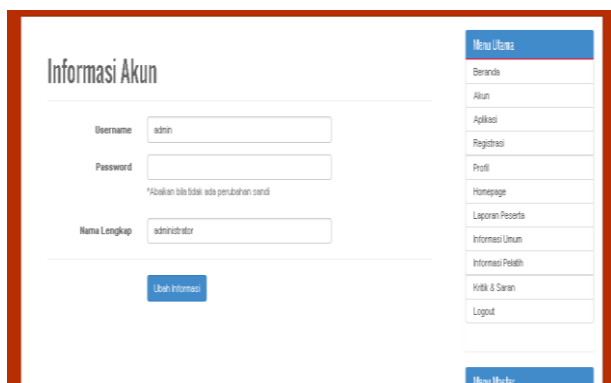
5.4 Tampilan Halaman Beranda Administrator



Gambar 15 Tampilan Halaman Beranda Administrator

Pada gambar 15 merupakan halaman beranda administrator pada halaman ini terdapat *menu* utama yang dapat di akses oleh administrator diantaranya halaman beranda, akun, aplikasi, registrasi, profil, homepage, laporan peserta, informasi umum, informasi pelatih, kritik dan saran dan logout.

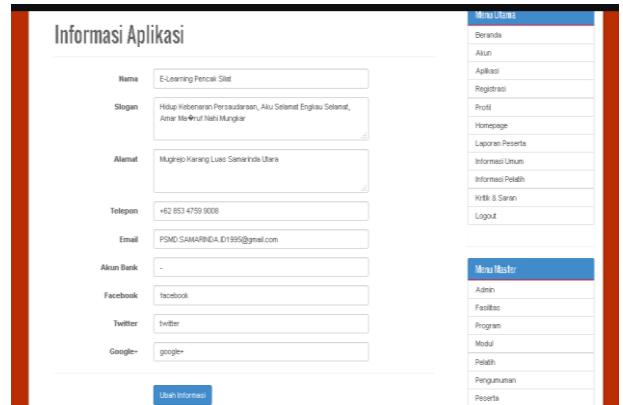
5.4.1 Tampilan Halaman Akun Administrator



Gambar 16 Tampilan Halaman Akun Administrator

Pada gambar 16 merupakan halaman akun administrator pada halaman ini berisi seputar informasi tentang akun administrator dan halaman untuk administrator mengubah data akunya apabila ada kesalahan.

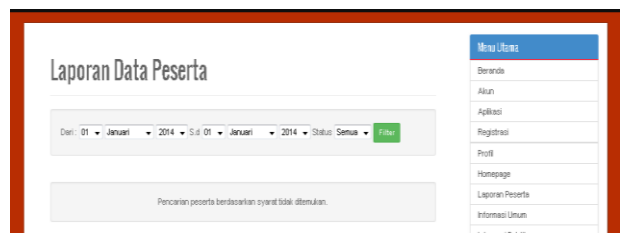
5.4.2 Tampilan Halaman Aplikasi



Gambar 17 Tampilan Halaman Aplikasi

Pada gambar 17 merupakan halaman aplikasi pada halaman ini berisi informasi tentang aplikasi atau materi pencak silat yang ada di Pencak Silat Persaudaraan Mawas Diri Samarinda.

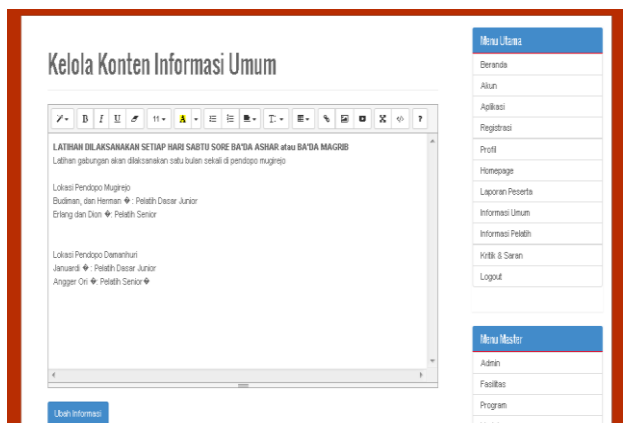
5.4.3 Tampilan Halaman Laporan Peserta



Gambar 18 Tampilan Halaman Laporan Peserta

Pada gambar 18 merupakan halaman laporan peserta pada halaman ini berisi informasi tentang laporan peserta berdasarkan peserta yang aktif, belum lulus dan keseluruhan.

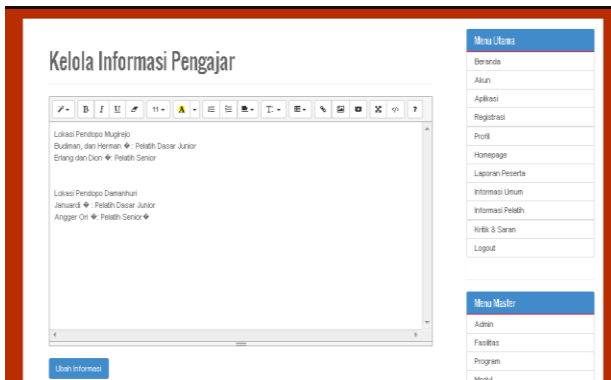
5.4.4 Tampilan Halaman Informasi Umum



Gambar 19 Tampilan Halaman Informasi Umum

Pada gambar 19 merupakan halaman informasi umum pada halaman ini berisi informasi tentang waktu dan jadwal kegiatan latihan di Pencak Silat Persaudaraan Mawas Diri Samarinda.

5.4.5 Tampilan Halaman Informasi Guru



Gambar 20 Tampilan Halaman Informasi Guru

Pada gambar 20 merupakan halaman informasi pelatih pada halaman ini berisi informasi tentang pengajar atau pelatih yang mengajar di Pencak Silat Persaudaraan Mawas Diri Samarinda.

5 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan sebuah *website e-learning* pada Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda.
2. Dengan adanya *website e-learning* ini diharapkan dapat menunjang semua kegiatan pada Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda dan dapat selalu memberikan informasi *update* seputar kegiatan yayasan tersebut terhadap semua pengunjung *website* tersebut khususnya bagi para anggota Yayasan Persaudaraan Mawas Diri Indonesia Samarinda.

6 SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka diberikan saran untuk pengembangan sistem sebagai berikut:

1. Meski *website* ini sudah cukup, tapi masih ada beberapa hal yang mungkin masih dapat di kembangkan, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan perkembangan *web* yang lebih baik lagi.
2. Proses pembelajaran *onlinenya* masih seputar *upload* dan *download* tugas saja, dan nanti diharapkan proses pembelajarannya bisa melalui *video live streaming* yang mungkin akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik.
3. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai security sistem dimana *security* merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem *online*.

7 DAFTAR PUSTAKA

Bunafit Nugroho. (2009), *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.

Gordon B. Davis. (2006). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*, PT Pustaka Binamas Pressindo, Jakarta.

Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

M. Leo Agung 2011, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Dreamweaver CS5 Dengan Pemrograman PHP & MySQL*

Simarmata, janer. 2009. *Rekayasa Web*. Yogyakarta: andi offset.

Suteja, B. R. & Harjoko, A. 2008. *User Interface Design for e-Learning System. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2008 (SNATI 2008)*. Melalui <http://journal.uii.ac.id/Indeks.php/Snati/article/viewFile/859/786>, di akses tanggal 06 Januari 2016.

Winarno, 2007, *Sistem Informasi Manajemen*, Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN, Yogyakarta.