

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah menyelesaikan aplikasi Sistem E-Learning Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Gunungkidul adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan pelatihan menjadi efektif, efisien, dan interaktif dengan menerapkan Aplikasi E-Learning Berbasis Web menggunakan PHP dan framework bootstrap.
2. Dalam penelitian ini bahwa metode pembelajaran dan pelatihan yang ada di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) dapat diterapkan dari metode konvensional ke bentuk digital dengan menerapkan Media Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Web Menggunakan E-Learning sehingga dapat meningkatkan proses kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas.

5.2 Saran

Penelitian ini tentu masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan naskah maupun pembuatan sistem, sehingga dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi. Saran yang diajukan penulis adalah :

1. Sistem kuis *online* dapat dikembangkan lebih luas lagi seperti halnya dengan memberikan fitur soal berupa pilihan ganda untuk menunjang proses pembelajaran dalam membantu pendidik untuk kuis online semacam *pre-test* , responsi, ataupun dikombinasikan dengan fitur yang telah ada.
2. Sistem dapat dikembangkan dengan memberikan fitur-fitur baru untuk menunjang proses pembelajaran dan pelatihan seperti halnya forum diskusi untuk dijadikan sebagai wadah berbagi ilmu dan bertanya jawab seputar materi kemudian dikelompokkan berdasarkan program-program peserta didik.
3. Untuk meningkatkan performa sistem dapat dilakukan penyederhanaan beberapa perintah dalam sistem.
4. Tampilan antar muka dapat dikembangkan lebih menarik lagi dengan framework css maupun javascript yang lebih baik, sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakan sistem.