

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan penjelasan sistem e-Learning pada bab-bab sebelumnya, serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk membuat sebuah desain dan tata *layout website e-Learning* SMK Tamansiswa dengan meminimalkan teks dengan menggunakan icon serta tata letak yang optimal sehingga lebih mudah dan lebih *user friendly* untuk digunakan dapat menggunakan beberapa langkah seperti:
  - Menggunakan icon-icon unik yang dapat mewakili kata-kata sehingga dapat meminimalkan text,
  - Untuk menentukan tata letak yang optimal dipengaruhi oleh faktor psikologis user, user membaca layar dimulai dari kiri kekanan, kemudian kebawah, sehingga desain tata layout yang tepat dan memungkinkan untuk optimal adalah dengan memaksimalkan konten menu di bagian header,
  - Membuat website lebih interaktif yaitu menggunakan jQuery UI, seperti dialog untuk konfirmasi data (hapus data), slideDown menu, dan fungsi jquery UI lainnya.
2. Untuk mengkombinasikan fitur menarik yang ada di website Jejaring Sosial dengan fitur pembelajaran yang ada di *website e-Learning* dalam satu *website* dengan cara:

- menambahkan komentar, suka pada sebuah pengumuman sekolah, materi atau tugas guru yang diunggah,
  - dapat mengirim pesan antar sesama pengguna akun e-Learning,
  - dapat melihat profil user lain (guru dan siswa)
3. Untuk membuat beberapa fitur penting e-Learning (menyeleksi) yang telah disediakan dalam LMS sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan cara mengetahui kebutuhan pengguna, dengan penelitian secara langsung pada SMK Tamansiswa Banjarnegara, kemudian melakukan observasi setelah itu mengajukan hasil penelitian dan observasi tersebut kepada pihak sekolah untuk mengetahui apakah fitur yang ditawarkan pada e-Learning akan sesuai dengan SMK Tamansiswa Banjarnegara.

Hasilnya fitur-fitur fungsional yang terpilih adalah:

- Guru dapat mengunggah materi untuk siswa, dan siswa dapat mengunduh materi tersebut.
- guru dapat mengunggah tugas untuk siswa, dan siswa juga dapat mengunduh tugas tersebut, namun pada deskripsi tugas diberikan batas waktu pengumpulan, dan pengumpulannya secara manual pada saat KBM berlangsung.

Pada LMS fitur-fitur diatas telah tersedia, namun karena keterbatasan komputer pada siswa dan lingkungannya membuat pihak sekolah memutuskan untuk mengimplementasikan e-Learning secara bertahap, dengan tidak sepenuhnya berada di Internet.

## 5.2 Saran

Sistem MELIA<sup>JR</sup> ini merupakan inovasi baru terhadap sistem e-Learning sehingga dalam penelitian ini sistem yang dibangun merupakan versi Junior, yang masih memerlukan banyak pembelajaran dan pembenahan. Oleh karena itu, dalam pengembangan sistem MELIA<sup>JR</sup> berikutnya dapat lebih mapan, baik dalam hal Desain Tata Layout maupun penambahan fitur-fitur yang ditawarkan seperti:

1. Fitur untuk melihat data statistik e-Learning yang bermanfaat bagi pengguna khususnya Administrator sehingga memudahkan dalam pengolahan data sekaligus mengetahui trend konten e-Learning yang dapat memberi masukan untuk pengembangan sistem
2. Memperkaya fitur e-Learning, misalnya tugas online, lomba karya siswa yang berguna untuk mengetahui potensi prestasi siswa selain itu lomba online juga dapat memudahkan pihak sekolah jika harus dilakukan secara offline yang harus menyediakan waktu dan tempat untuk pelaksanaan lomba.
3. Penjadwalan dalam e-Learning bukan merupakan fitur fungsional sehingga dalam pengembangannya, fitur Penjadwalan adalah fitur tersendiri yang dapat dijadikan tema penelitian sendiri dan sistem e-Learning hanya menampilkannya saja, karena untuk penjadwalan SMK yang memiliki banyak pelajaran, guru, jurusan dan kelas memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi.
4. Perkembangan teknologi website sepertinya akan lebih fokus ke perangkat mobile, karena saat ini industri mobile sedang meroket dan memang

penggunaan perangkat mobile lebih praktis untuk digunakan dimana saja daripada perangkat komputer. Mendasari hal tersebut sebaiknya selain mengembangkan sistem e-Learning ini untuk perangkat komputer, juga dilakukan pengembangan untuk perangkat mobile, sehingga e-Learning akan lebih fleksibel untuk digunakan dan dimanfaatkan.

5. Keamanan data dalam sebuah website tidak boleh dilupakan, karena ini merupakan faktor penting untuk kelangsungan hidup sebuah website.
6. Inovasi sistem merupakan sebuah keharusan bagi web developer agar pengguna tidak merasa bosan pada sistem yang digunakannya.

