BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sistem *e-learning* Dinas Pendidikan Kabupaen AGAM yang diterapkan pada SMA yang bernaung didalamnya, adalah sistem berbasis *web* yang berguna sebagai sarana pendukung dari kegiatan belajar di kelas. Dalam hal ini kegiatan belajar di kelas tetap merupakan hal yang utama. Sistem *e-learning* yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menyampaikan semua bahan ajar secara *online* dalam bentuk *file* terkompresi sehingga siswa dapat men-*download* materi pelajaran tersebut sebagai sarana untuk belajar. Siswa dapat mengerjakan latihan soal secara *online* berdasarkan materi pelajaran yang dipilih. Sistem *e-learning* ini dapat dijadikan media diskusi tambahan untuk membahas materi pelajaran yang belum tuntas dan berguna sebagai media dalam menyampaikan permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu antara siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pengajar.

Dari hasil pengujian terhadap sistem *e-learning* ini ditemukan beberapa kesalahan seperti kesalahan navigasi, kesalahan *content* yang ditampilkan pada panel utama, dan kesalahan dalam melakukan pemrosesan data dari *database*. Namun setelah dilakukan perbaikan, secara keseluruhan sistem ini dapat berfungsi dengan semestinya. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan. Sedangkan untuk hasil evaluasi, sistem *e-learning* ini telah

memenuhi beberapa faktor yang terdapat pada tahap evaluasi untuk perangkat lunak berbasis *web* dan menghasilkan hasil yang memuaskan.

5.2 Saran

Sistem *e-learning* berbasis *web* ini dikembangkan dengan optimal. Waktu yang singkat dalam pengembangan sistem ini memberikan keterbatasan pada tahap analisis. Sistem *e-learning* ini diharapkan bisa dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang yaitu:

- Jika dilakukan suatu perubahan pada antarmuka grafis (*template*) sistem maka sebaiknya perubahan pada logika program tidak perlu dilakukan, cukup pada antarmuka grafisnya saja.
- Untuk penyajian materi pelajaran sebaiknya memiliki standar *e-learning* seperti SCROM (*Sharable Content Object Reference Model*) yang dikembangkan oleh ADL (*Advanced Distributed Learning*). SCORM adalah model yang dikembangkan untuk menjadi acuan agar *content* dalam *e-learning* memiliki kemampuan *interoperability*, *accessibility* dan *reusability*. SCORM menggunakan XML sebagai bahasa dasarnya sehingga memudahkan komunikasi antar sistem yang berbeda.
- Perlu dikembangkan lebih lanjut tentang ujian *online* yang dapat digunakan sebagai sarana penilaian bagi para pengajar kepada anak didiknya. Perlu dikembangkan lebih lanjut untuk soal pilihan ganda yang disertai gambar, soal dapat ditampilkan secara acak untuk masing-masing peserta yang mengikuti ujian dan menggunakan batas waktu dalam melaksanakan ujian.