

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan implementasi dan pengujian yang hasilnya telah diuraikan pada BAB IV, maka pada BAB V akan diuraikan kesimpulan dan saran-saran yang sekiranya dapat menjadi bahan pertimbangan untuk hal yang lebih baik di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian pada rancang bangun *platform E-Teaching* berbasis *web* dan *android* didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengguna pengalaman proses belajar mengajar interaktif yang lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, pada penelitian ini dapat membantu dan memudahkan aktivitas pengguna saat proses belajar mengajar.
2. Pembelajaran melalui media elektronik dapat memiliki kualitas yang sama dengan metode tatap muka jika interaktivitas tetap terakomodir menggunakan lingkungan pembelajaran virtual yang interaktif dan realtime
3. Perancangan *platform E-Teaching* dibuat terbuka dan dirancang dengan mengadopsi teknik generasi *Form Data Dinamis* sehingga dapat mengakomodir kebutuhan dan perbedaan aturan di berbagai institusi pendidikan.

4. Perancangan *platform E-Teaching* dibuat dengan mendayagunakan teknologi komputasi awan yang dapat dijadikan sebagai layanan SaaS (*Software as a Service*) yang menyediakan lingkungan pembelajaran virtual bagi organisasi/institusi pendidikan maupun pengajar secara personal.
5. Perancangan *platform E-Teaching* dibuat dengan menetapkan standard *file* untuk mengembangkan sistem secara gradual dan modular menggunakan struktur *file* PHP yang telah ditetapkan. Pengembang eksternal dapat mengadopsi standard struktur *file* ini untuk mengintegrasikan sistem akademik di lingkungan mereka dengan *platform E-Teaching*.

5.2 Saran

Platform E-Teaching digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses belajar mengajar. *Platform* ini juga berfungsi sebagai pengganti kelas *offline* yang didigitasi menjadi *online*.

Untuk kepentingan penelitian selanjutnya akan lebih baik jika diadakan analisis *user experience* dan *user interface* (UI/UX) terhadap fungsionalitas sistem agar dapat memberikan desain dan pengalaman yang lebih baik lagi untuk pengguna. Selain itu, penulis menyarankan untuk dikembangkannya sistem integrasi pembayaran elektronik (*payment gateway*) biaya pendidikan untuk melayani pembukaan kelas *virtual* umum oleh pengajar individu (non-entitas pendidikan).