

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah sistem ini dibangun dan telah melalui tahap pengujian atau *testing* maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil dari aplikasi *e-learning* ini berisi materi, tugas, nilai tugas dan laporan nilai tugas siswa, serta absensi siswa yang dapat membantu para guru dalam penyampaian materi maupun tugas serta membantu para siswa
2. memperoleh informasi - informasi tentang pembelajaran dan nilai tugas.
3. Membantu *admin* sekolah dalam meng-*input* data guru, data siswa, data kelas maupun data mata pelajaran.

6.2 Saran

Oleh karena keterbatasan kemampuan untuk waktu dalam pembangunan sistem ini maka setelah melewati tahap pengujian atau *testing* maka dapat disarankan beberapa hal berikut :

1. Penambahan *profil admin*, guru dan siswa dapat menjadi pertimbangan untuk pengembang yang ingin mengembangkan aplikasi ini.
2. Penambahan fitur kuis, ujian dan forum pertanyaan agar bisa lebih maksimal dalam membantu proses belajar-mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-learning Pada SMP N 2 Busalangga. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.36085/jsai.v4i1.1331>
- Chandra Kesuma, L. R. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas. *Indonesia Journal on Networking and Security*, vol 7 No 3(2302-5700-2354–6654).
- Hastuti, R. A., A, A. R. M. H. N., Kom, M., Pratama, S., Kom, S., Kom, M., Informatika, T., Informasi, T., Islam, U., Muhammad, K., & Al, A. (2021). *Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada Smk Sabumi (Pertambangan) Banjarbaru*.
- Hertyana, H., Karo, A. K., Rahmawati, E., & Mufida, E. (2022). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web pada SMPN 1 Rasau Jaya Kalimantan Barat. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 07, 87–95.
- INFORMASI, SERBA SERBI, T. (2021). Apa itu E-Learning: Pengertian, Rekomendasi, Contoh, dan Cara Install-nya. *Apa Itu E-Learning: Pengertian, Rekomendasi, Contoh, Dan Cara Install-Nya*.
- Kustiyahningsih. (2011). *Mysql*. Yogyakarta Graha Ilmu. <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pId=28188&pRegionCode=TR UNOJOYO&pClientId=639>
- Nurmalina. (2017a). *Simbol-simbol DFD*. Andi Publishers.
- Nurmalina. (2017b). *Simbol-simbol ERD*. andi publishers.
- Rama. (2012). Simbol Flowchart. In *Salamadian*. Pustakapedia indonesia, CV.
- Rintho Rante Rerung. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish.
- Romindo. (2017). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMA Padamu Negeri Medan. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, Volume 2 N, 6. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Rusman. (2010). *model-model pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1140001>
- Sitohang, H., Rosmiati, & Sinaga, E. E. S. (2021). Aplikasi E-Learning Berbasis Web untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 4(01), 106–115.
- Sri Widianti. (2000). *Pengertian Aplikasi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarti, Ani Oktarini, A. A. (2019). *Hypertext Preprocessor*. Graha Ilmu.

Sutanta, E. (2004). *Sistem Basis Data*. Graha Ilmu. <http://grahailmu.co.id/>