

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI *HYBRID LEARNING* PTS XYZ BERBASIS LAMAN

Syarah Rahmahati Jamiandani, Nizirwan Anwar
Program Studi Sistem Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No 9 Kebon Jeruk Jakarta 11510
nizirwan.anwar@esaunggul.ac.id

Abstract.

Blended learning or also called Hybrid Learning is conceptualized as a combination of several learning models that include face-to-face learning integrated with learning activities that use computer-based learning media, where the integration of learning concepts aims to optimize learning activities better, learning system users has become a necessity in the world of education, especially in universities. private college XYZ is a campus that already uses online learning. The problem felt by students is not being able to feel the real situation such as communication, interaction. The solution is to make Hybrid Learning more interactive and more tangible because it can communicate, discuss with classmates and lecturers directly. In direct learning like this, students download or look at it first when they want to see a video or learning module, working on material that sometimes students do not really understand the material taught, as well as quizzes. learning by using the PIECES method for analysis, the development of a prototyping system that is supported using laman-based technology by providing various learning information options such as videos and writing that provide information about achievement and learning. This research resulted in the development of learning media with the use of laman-based technology that helps improve learning that is attractive and attractive with a link connected to the YouTube site that explains learning in accordance with the courses taken and choices in learning such as attendance, quizzes, materials and forms. chat, as well as information in the form of learning or education to help lecturers monitor online lectures and help students not be involved in classroom learning.

Keywords: *Hybrid Learning, Learning, Prototyping*

Abstrak

Blended learning atau disebut juga dengan Hybrid Learning dikonsepsikan sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran yang didalamnya memuat pembelajaran tatap muka di integrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, dimana integrasi konsep pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan aktifitas pembelajaran yang lebih baik, pengguna sistem pembelajaran sudah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan terutama pada perguruan tinggi. PTS XYZ merupakan kampus yang sudah menggunakan pembelajaran online. Permasalahan yang dirasakan oleh anak-didik adalah tidak dapat merasakan situasi secara nyata seperti berkomunikasi, interaksi. Solusi yang ada dengan membuat pembelajaran Hybrid Learning dengan lebih interaktif dan terasa lebih nyata karena dapat berkomunikasi, berdiskusi dengan teman sekelas dan dosen secara langsung. Dalam pembelajaran langsung seperti ini, anak-didik mendownload atau melihat terlebih dahulu saat ingin melihat video atau modul pembelajaran, mengerjakan materi yang terkadang anak-didik tidak terlalu mengerti materi yang di ajarkan, begitu juga quiz. untuk mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran sistem informasi hybrid learning dengan menggunakan metode PIECES untuk analisis, pengembangan sistem Prototyping yang didukung menggunakan teknologi berbasis laman dengan menyediakan berbagai pilihan informasi pembelajaran seperti vidio dan tulisan yang menyediakan informasi tentang prestasi dan pembelajaran. Pada penelitian ini dihasilkan pengembangan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi berbasis laman yang membantu meningkatkan pembelajaran yang ineraktif dan menarik dengan adanya link yang tersambung dengan situs youtube yang menjelaskan tentang pembelajaran sesuai dengan matakuliah yang di ambil dan pilihan dalam belajar seperti absensi, quiz, materi dan form chat, serta informasi informasi berupa pembelajaran atau pendidikan guna membantu dosen dalam pemantauan perkuliahan online serta membantu anak-didik agar tidak tertinggal dalam pembelajaran kelas.

Kata kunci : *Hybrid Learning, Pembelajaran, Prototyping.*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, Teknologi Informasi membawa dampak yang positif yang sangat berpengaruh, kegiatan manusia semakin terbantu dengan adanya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Teknologi Informasi berkembang dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi menjadi tidak dapat dihindari terutama dalam teknologi.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan anak-didik (Ardiansyah, 2013). Menurut (R. Firmansyah & Saidah, 2016), *E-learning* atau pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi, seperti telepon, audio, *videotape*, transmisi satelit, atau komputer.

Salah satu perguruan tinggi yang melakukan perkembangan Teknologi dan Informasi dibidang pendidikan yaitu PTS XYZ. PTS XYZ merupakan kampus yang sudah menggunakan dan mengimplementasikan pembelajaran *online* yaitu *E-Learning PTS XYZ*. Pada hasil penelitian awal yang dilakukan terhadap sejumlah anak-didik kelas *e-learning* 2018, menunjukkan bahwa dari hasil survey pengguna *e-learning* adanya suatu permasalahan. Permasalahan yang dirasakan oleh anak-didik adalah tidak dapat merasakan situasi secara nyata berada dikelas dan media pembelajaran yang monoton atau tidak menarik. Sehingga anak-didik kurang berminat dalam melakukan pembelajaran *online*. Permasalahan lain yang dirasakan adalah interaksi antara anak-didik dengan yang lain masih dinilai belum efektif, untuk interaksi antara anak-didik dengan anak-didik lainnya. Forum diskusi menggunakan teknologi *chatting* dalam proses interaksinya. Forum diskusi kurang efektif dikarenakan teknologi *chatting* tidak cukup cepat dalam proses interaksinya. Salah satu solusi yang ada dengan membuat penyampaian suatu informasi dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan terasa lebih nyata dengan menggunakan teknologi yang dapat berdiskusi langsung dengan dosen, berinteraksi langsung dengan materi yg diajarkan, dan berdiskusi secara langsung dengan teman teman sekelas layaknya kita berada di dalam satu ruangan kelas.

Blended learning, bisa juga disebut dengan *Hybrid Learning*, sesuai dengan namanya merupakan suatu metode pembelajaran yang mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka dengan online learning. Ada yang perlu diperhatikan oleh peserta saat hendak mengikuti metode pembelajaran ini adalah komitmen waktu untuk mempelajari suatu topik, kemampuan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Metode pembelajaran ini bisa jadi menjadi suatu solusi yang baik untuk memenuhi kebutuhan market, dimana metode pembelajaran tatap muka dirasa sulit karena adanya kendala waktu maupun tempat, adanya pengurangan biaya operasional, peserta dapat menentukan sendiri kecepatan mereka dalam belajar, tidak terikat waktu namun tetap harus memiliki komitmen.

Berawal dari pandangan inilah, *Blended learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran baru yang banyak memberikan keuntungan bagi anak-didik, sekaligus sebagai bentuk dukungan teknologi informasi dan komunikasi ke arah pembelajaran baru. Pada pembelajaran di pendidikan tinggi, *blended learning* biasanya terdiri dari pertemuan kelas tatap muka satu kali perminggu, dengan anak-didik menggunakan pembelajaran online untuk menyelesaikan proyek kelompok dan tugas kelas yang lain (Molenda & Boling, 2008). Berkaitan dengan komposisi pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran *blended learning* menerapkan komposisi 50% tatap muka, 25% *offline* (melalui pembelajaran mandiri dengan media interaktif), dan 25% *online* (pembelajaran dengan menggunakan *laman*), komposisi tersebut diterapkan dengan mempertimbangkan karakteristik anak-didik dan juga dosen yang belum pernah menerapkan strategi pembelajaran ini sebelumnya. Dengan mengembangkan konfigurasi *hybrid learning* dan *picture-picture* dalam pembelajaran dapat menunjang pembelajaran secara real dan bisa digunakan dilokasi manapun. berdasarkan karakteristik mata kuliah guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Blended learning atau disebut juga dengan *Hybrid Learning* dikonsepsikan sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran yang didalamnya memuat pembelajaran tradisional diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, dimana integrasi konsep pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan aktifitas pembelajaran yang lebih baik, pengguna sistem pembelajaran sudah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan terutama pada perguruan tinggi. PTS XYZ merupakan kampus yang sudah menggunakan pembelajaran online. Permasalahan yang dirasakan oleh anak-didik adalah tidak dapat merasakan situasi secara nyata seperti berkomunikasi, interaksi. Solusi yang ada dengan membuat pembelajaran *Hybrid Learning* dengan lebih interaktif dan terasa lebih nyata karena dapat berkomunikasi, berdiskusi dengan teman sekelas dan dosen secara langsung. Dalam pembelajaran langsung seperti ini, anak-didik *mendownload* terlebih dahulu saat ingin melihat video atau modul pembelajaran, mengerjakan materi yang terkadang anak-didik tidak terlalu mengerti materi yang diajarkan, begitu juga quiz. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran sistem informasi *hybrid learning* dengan menggunakan metode PIECES untuk analisis, pengembangan sistem *Prototyping* yang didukung menggunakan teknologi berbasis *laman* dengan menyediakan berbagai pilihan informasi pembelajaran seperti foto dan tulisan yang menyediakan informasi tentang prestasi dan pembelajaran. Pada penelitian ini dihasilkan pengembangan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi berbasis *laman* yang membantu meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan adanya link yang tersambung dengan situs youtube yang menjelaskan tentang pembelajaran sesuai dengan matakuliah yang diambil dan pilihan dalam belajar seperti absensi, *quiz*, materi dan form chat, serta informasi informasi berupa pembelajaran atau pendidikan guna membantu dosen dalam pemantauan perkuliahan online serta membantu anak-didik agar tidak tertinggal dalam pembelajaran kelas. Berdasarkan latar masalah di atas permasalahan yang akan dibahas adalah, bagaimana membangun sebuah sistem informasi *hybrid learning*, sehingga memudahkan aktivitas pembelajaran? bagaimana strategi yang menggunakan konsep pembelajaran *Hybrid Learning*? bagaimana manfaat teknologi *Hybrid Learning* sebagai pembelajaran *online* PTS XYZ?

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah, Membangun aplikasi pembelajaran *Hybrid Learning* yang dapat meningkatkan minat belajar. Menjadi salah satu strategi pembelajaran baru yang banyak memberikan keuntungan bagi anak-didik, dan dosen. Membantu anak-didik melakukan pembelajaran secara jarak jauh dan situasi nyata meskipun tidak berada dilokasi. Membangun aplikasi pembelajaran *hybrid learning* sehingga dapat meningkatkan mutu terhadap anak-didik dan dosen.

Manfaat penelitian yang dapat diambil sebagai berikut: Menarik minat anak-didik untuk mengikuti perkuliahan. Memudahkan anak-didik dalam melakukan kegiatan perkuliahan. Membantu anak-didik dalam menambahkan pengalaman ilmu baru yg terdapat di *Hybrid Learning*. Membantu anak-didik dan dosen dalam masalah waktu perkuliahan dan membantu anak-didik dalam mengerjakan suatu tugas kuliah.

Tinjauan Pustaka

Sistem

Menurut (Sutabri, 2012), sistem merupakan kumpulan dari elemen atau komponen atau subsistem. Suatu sistem mempunyai maksud tertentu, ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai tujuan (goal) dan ada yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran (objectives). Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas sementara sasaran memiliki ruang lingkup yang lebih sempit.

Elemen-elemen sistem

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

Personil

Personil yang dimaksudkan yaitu operator komputer, analisis sistem, programmer, personal data entry, dan manajer sistem informasi.

Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini disebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan yaitu, instruksi untuk pemakai, instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan karyawan pusat komputer.

Perangkat Keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data dan terminal masukan/keluaran.

Perangkat Lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama : Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan. Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

Basis Data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti *diskette*, *hard disk*, *magnetic tape*, dan sebagainya. File juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, mikro film, dan lain sebagainya.

Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan penggunajaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

Komunikasi Data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi di antara komputer komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain

E-Learning

E-learning atau biasa disebut sistem pembelajaran elektronik dapat didefinisikan sebagai penerapan teknologi informasi pada dunia pendidikan melalui kelas maya. E-learning juga dapat didefinisikan sebagai segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan laman untuk menciptakan pengalaman belajar. Prinsip E-learning yaitu terhubung dengan network yang membuatnya mudah di update, disimpan, didistribusikan, serta berbagi intruksi dan infrormasi secara instan (Pamugar, 2015). E-learning memiliki pengertian yang sangat luas, sehingga banyak didefenisikan dari berbagai sudut pandang. Menurut (Naidu, 2006) e-learning merupakan sebuah intensitas penggunaan jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Menurut (Rosenberg, 2006), elearning merupakan suatu alat untuk penyampaian informasi dan serangkaian solusi, yang bertujuan untuk meningkatkan performansi individu dan organisasi dengan menggunakan teknologi internet. Sedangkan penjelasan (Hartanto & Purbo, 2002), istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam elearning digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang

digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Secara umum dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan e-learning akan menjadi lebih karena pengajar dan pelajar dapat berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Hybrid Learning

Menurut (Darmawan, 2014), *Hybrid Learning* ini merupakan kombinasi berbagai model pembelajaran yang ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia, bahkan berbasis komputer". Berdasarkan pendapat tersebut, maka *blended learning* dikonsepsikan sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran yang didalamnya memuat pembelajaran tradisional diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, dimana integrasi konsep pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan aktifitas pembelajaran yang lebih baik. Menurut Bhonek dan Graham (2006) dalam Rusman dkk (2012: 244), Mengatakan bahwa pada umumnya "*blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. it emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning*". Dalam pengertian di atas, dikatakan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan dua model pembelajaran yang terpisah yaitu pembelajaran tradisional dengan pembelajaran yang berbasis teknologi komputer yang, penekanan yang digunakan dalam pengertian di atas yaitu mengarah pada teknologi komputer saat ini, dan teknologi komputer yang dimaksud disini yaitu teknologi internet. Menurut (Erdem,2014), Mengungkapkan bahwa *blended learning* menekankan pada pandangan terhadap pendekatan pedagogik, dimana pengkombinasian dapat meningkatkan keefektifan dan peluang dalam menjalin hubungan sosial dengan yang lainnya ketika berada didalam kelas serta diperkuat lagi melalui pendekatan teknologi yang dapat memungkinkan keaktifan belajar anak-didik meningkat yang disebabkan melalui pembelajaran online. Definisi di atas diperkuat juga dengan hasil penelitiannya yang menemukan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* memberikan potensi lingkungan belajar yang efektif dalam kegiatan belajar dan mengajar yang lebih tinggi karena dapat menjalin interaksi, kerjasama, serta sharing diskusi dengan instruktur atau dosen, sehingga kesulitan-kesulitan yang dialami oleh anak-didik dapat dipecahkan oleh anak-didik.

Metode Penelitian

Menurut (Dewi, 2018), metode pembelajaran adalah mempelajari sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar. Metode merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran untuk menentukan keberhasilan belajar. Metode merupakan cara yang dipakai seorang pengajar/pendidik untuk menyampaikan materi kepada anak-didik. Dalam suatu pembelajaran, pastinya terdapat suatu sistem pengajar/pendidik dan peserta didik atau anak-didik. Dengan sistem tersebut, keduanya akan terjadi saling interaksi dalam melaksanakan aktivitas kegiatan.

Metode pembelajaran terbagi menjadi 2:

Metode Konvensional

Menurut (Dewi, 2018), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode yang digunakan berdasarkan kecenderungan yang menjadikan guru dan anak-didik tidak pasif selalu belajar, berpikir dan inovatif.

Metode Inkonvensional

Menurut (Sakholid Nasution, 2012), metode inkonvensional atau modern adalah suatu metode mengajar yang baru berkembang dan belum lazim digunakan secara umum, masih merupakan metode yang baru dikembangkan dan diterapkan di beberapa sekolah tertentu yang mempunyai peralatan dan media yang lengkap serta guru-guru yang ahli menanganinya.

Media Pembelajaran

Menurut (Hanum, 2013), salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan keefektifan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran anak-didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran terdiri dari 4 aspek:

1. Bahan (materials)

Jenis ini biasa disebut dengan istilah perangkat lunak atau softwear. Contohnya, buku, modul, majalah, koran, dan lain-lain.

2. Alat (device)

Biasa disebut istilah hardware atau perangkat keras dan digunakan untuk menyampaikan pesan, contohnya, proyektor, televisi, radio.

3. Teknik

Teknik adalah prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungannya, contohnya teknik demonstrasi, ceramah, kuliah, tanya jawab, atau belajar sendiri.

4. Lingkungan atau *setting*

Lingkungan atau *setting*, memungkinkan anak-didik belajar, misalnya, perpustakaan, laboratorium, museum, taman, rumah sakit, dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan belajar anak-didik.

Laman

Menurut (Sagita & Sugiarto, 2016), *laman* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet. *Lamansite* atau sistus dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Perencanaan.

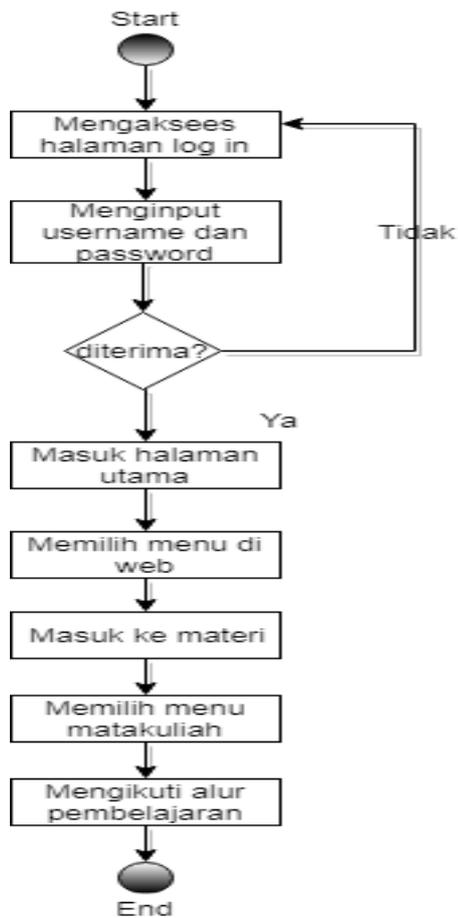
Pada tahap ini dilakukan perencanaan awal aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, terdapat kegiatan pada tahap perencanaan ini, tahap pertama melakukan perancangan aplikasi yang akan di buat. Hasil penelitian akan menjadi gambaran dasar dari aplikasi tersebut.

Perancangan Sistem Usulan Berdasarkan Analisis PIECES

Perancangan sistem dilakukan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan metode analisis *PIECES*, dengan menganalisis pada setiap komponen *PIECES* yang berpengaruh pada perancangan sistem yang akan dibuat. Berikut merupakan tabel Perancangan Sistem Usulan Berdasarkan Analisis *PIECES* :

Sistem Usulan

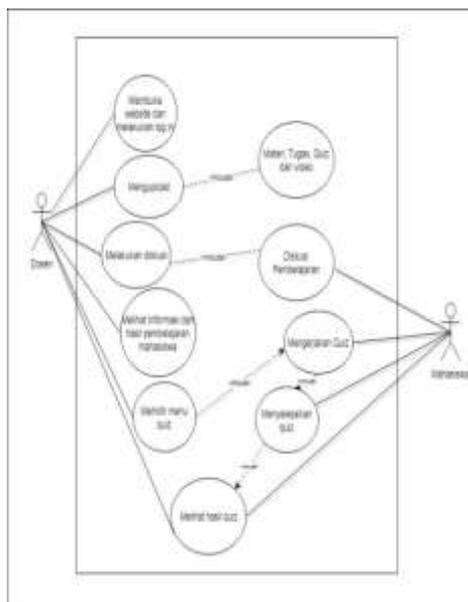
Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dikembangkan atau yang dirubah menjadi sistem yang baru kepada pemakai atau pengguna atau *User*.



Gambar 1
Perancangan Aplikasi

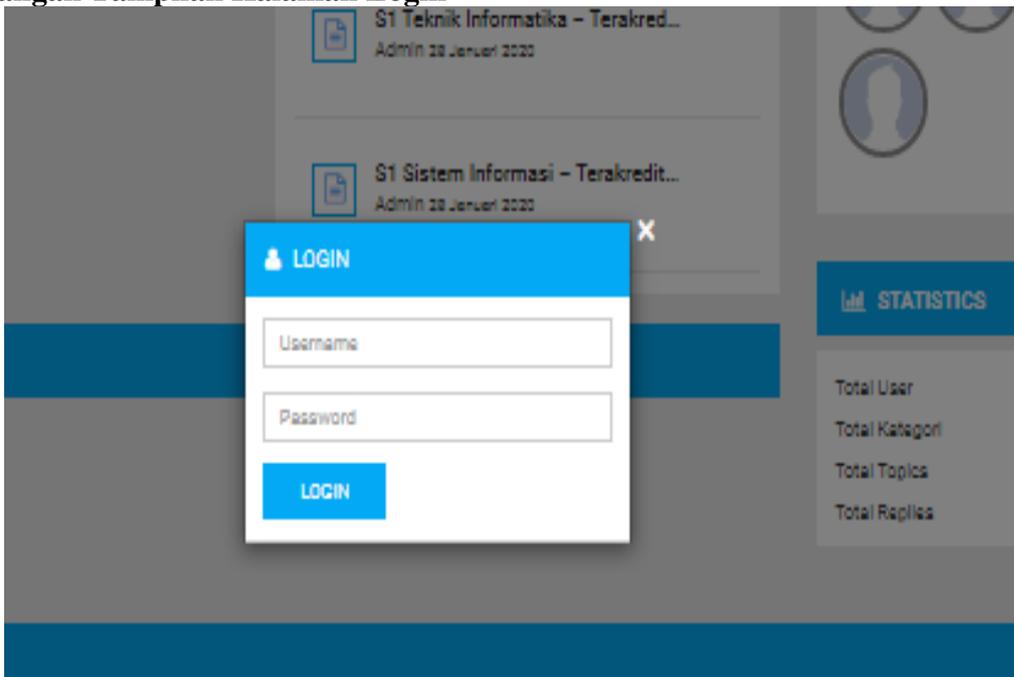
Use Case Diagram

Dalam use case diagram terdapat 2 aktor yaitu pengguna Anak-didik, dan Dosen membuat rancangan dalam media yang dijelaskan pada **gambar 2**.



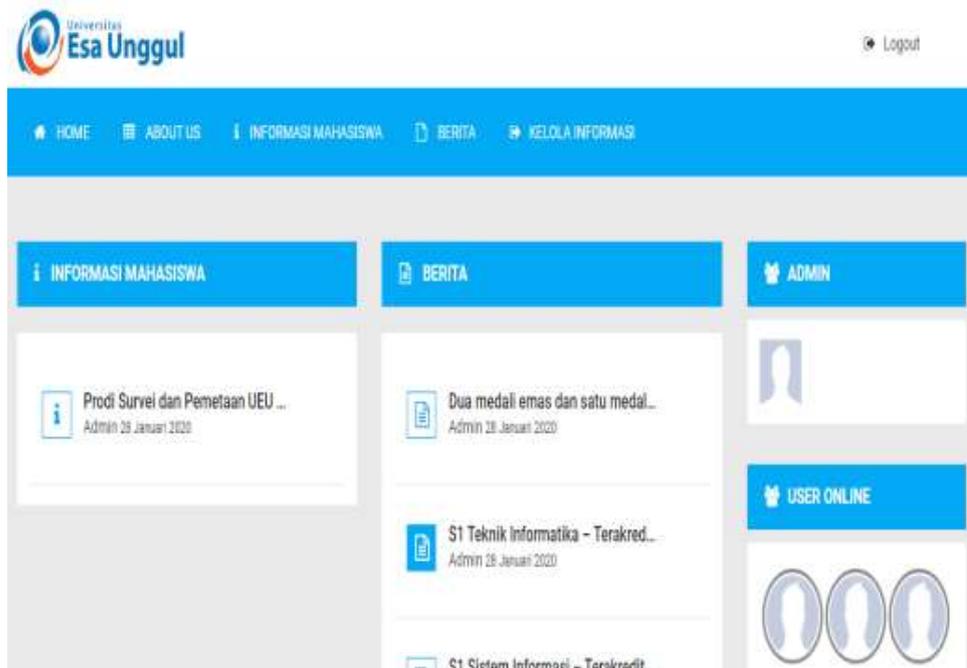
Gambar 2
Use Case Diagram Pembelajaran

Implementasi Sistem Rancangan Tampilan Halaman Login



Gambar 3
Halaman Login

Rancangan Tampilan Halaman Awal Admin.



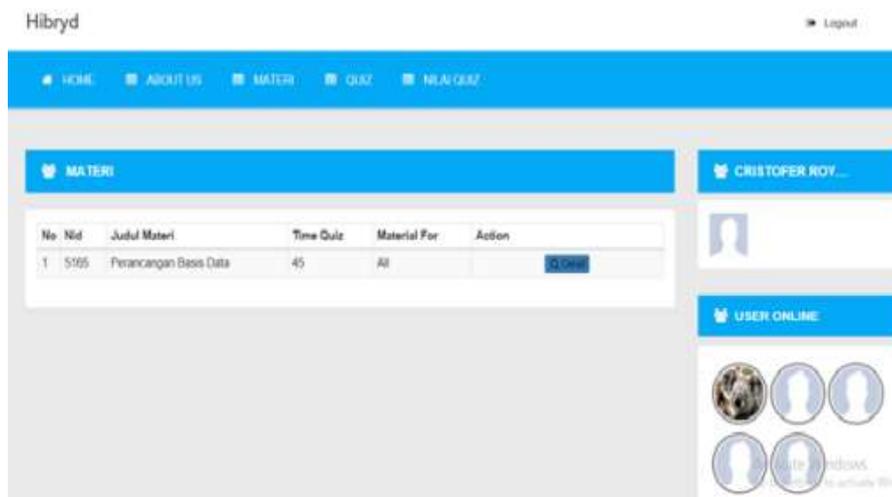
Gambar 4
Halaman Awal Admin

Rancangan Halaman Kelola Awal Admin



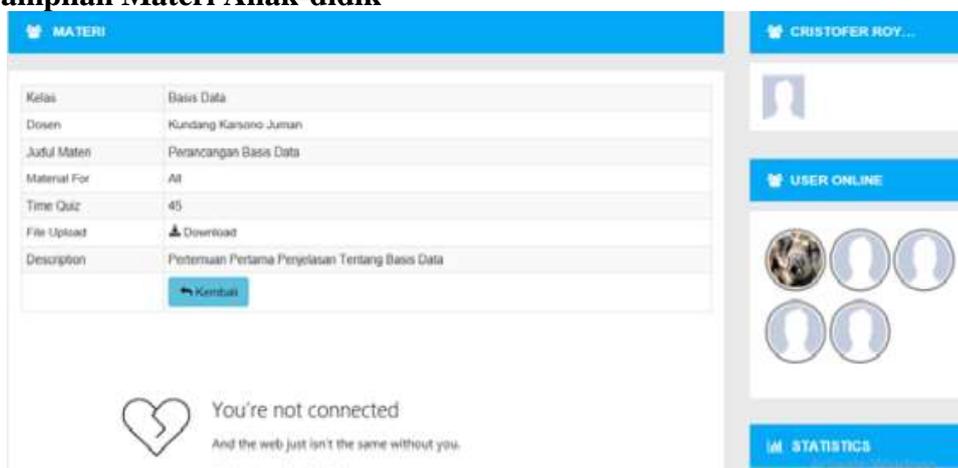
Gambar 5
Halaman Kelola Awaal Admin

Rancangan Tampilan Awal Anak-didik



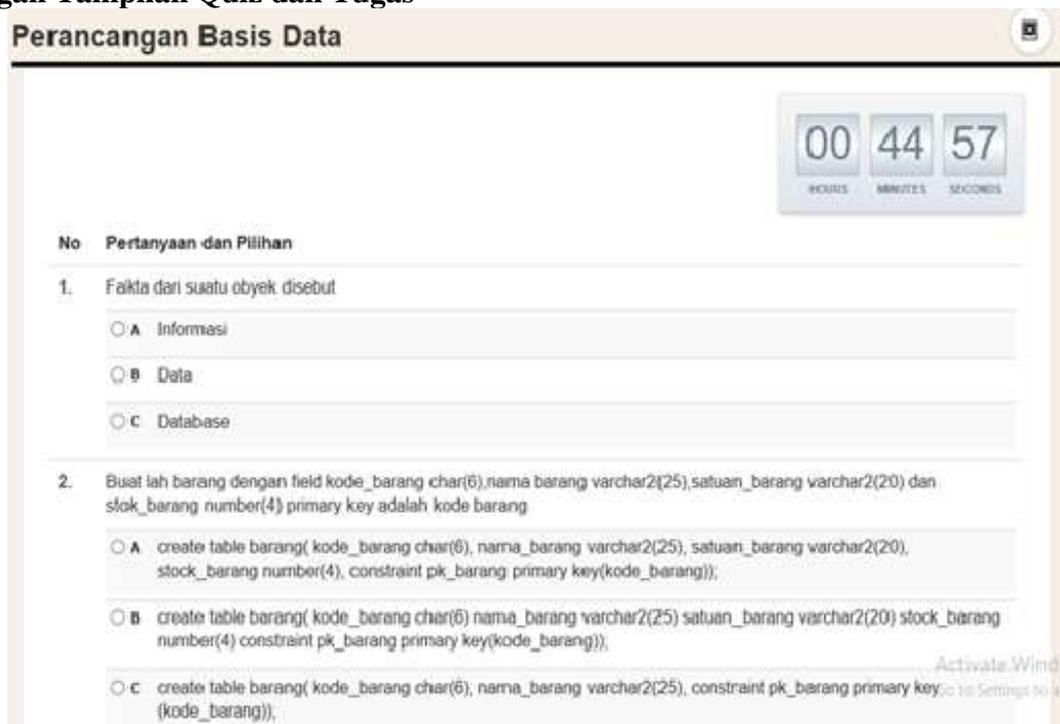
Gambar 6
Tampilan Awal Anak-didik

Rancangan Tampilan Materi Anak-didik



Gambar 7
Tampilan Materi Anak-didik

Rancangan Tampilan Quiz dan Tugas



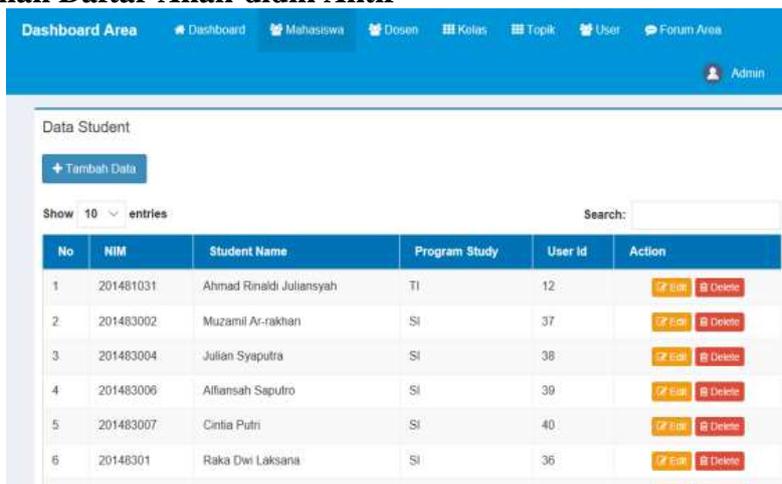
Gambar 8
Tampilan Quiz dan Tugas

Rancangan Tampilan Hasil Nilai



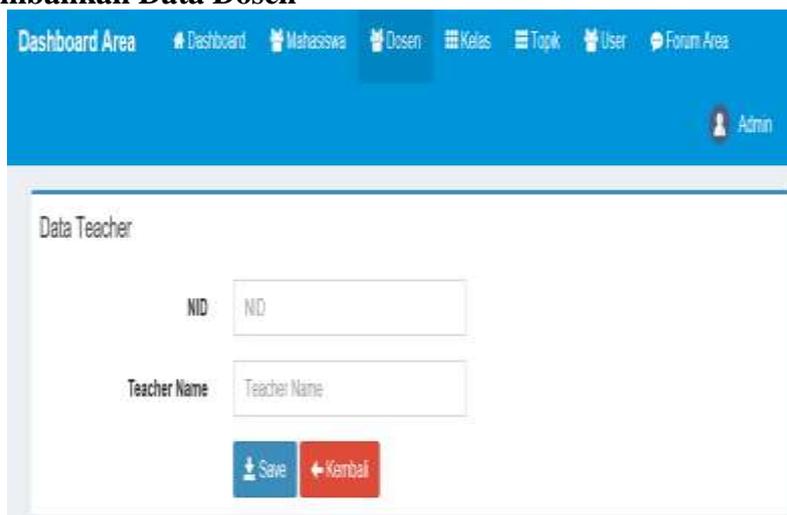
Gambar 9
Tampilan Hasil Nilai

Rancangan Tampilan Daftar Anak-didik Aktif



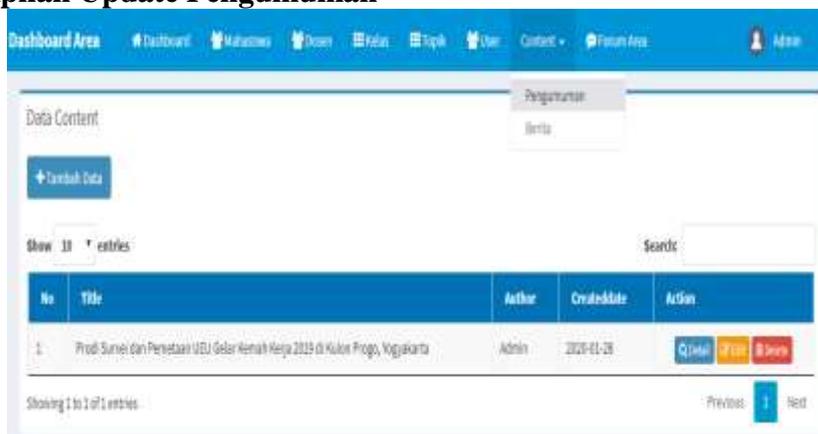
Gambar 9
Tampilan Data Anak-didik

Rancangan Menambahkan Data Dosen



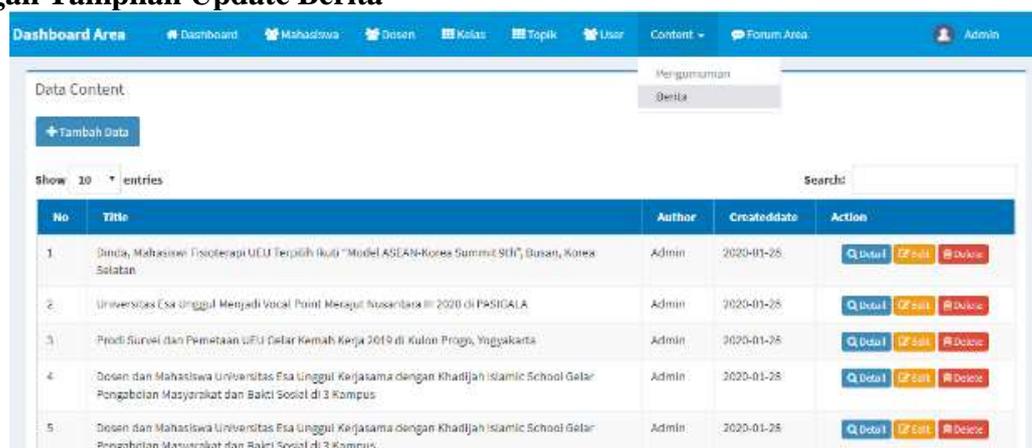
Gambar 10
Tampilan Update Dosen

Rancangan Tampilan Update Pengumuman



Gambar 11
Tampilan Update Pengumuman

Rancangan Tampilan Update Berita



Gambar 12
Tampilan Update Berita

Kesimpulan

Setelah perencanaan dan implementasi sistem *Hybrid Learning* untuk pembelajaran anak-didik, maka dapat disimpulkan bahwa sistem ini: Membantu anak-didik dalam menambahkan pengalaman belajar. Membantu anak-didik dalam mengerjakan materi dan tugas dari dosen. Dengan aplikasi ini akan menambah minat belajar pada pembelajaran *online* dengan media *system* pembelajaran *hybrid learning* agar anak-didik tidak bosan dalam melakukan pembelajaran. Dari penelitian ini masih terdengar kekurangan, maka perlu dilakukan penyampaian saran untuk kesempurnaan pengembangan sistem bagi peneliti selanjutnya dimasa mendatang. Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan sistem antara lain : Penambahan konten video pembelajaran masih kurang banyak sehingga kurang adanya pilihan yang sesuai. Kurangnya modul pembelajaran sehingga anak-didik kurang dapat memilih modul pembelajaran. Tampilan masih terlihat sangat sederhana, dikarenakan keterbatasan waktu dan ilmu dalam penelitian ini. Tampilan masih terlihat sangat sederhana, dikarenakan keterbatasan waktu dan ilmu dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Dewi, E. R. (2018). *Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*. 2(April), 44–52.
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Informatika*, 3(September), 176–182.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning smk telkom sandhy putra purwokerto) the effectiveness of e-learning as instructional media (evaluation study of e-learning instructional model insmk telkom . 3, 90–102.
- Prasetyo, Y. A., Ambarsari, N., Studi, P., Informasi, S., & Telkom, U. (2015). *2726-5104-1-Sm*. 2(1), 1042–1056.
- Sagita, R. A., & Sugiarto, H. (2016). *Penerapan Metode Waterfall Pada*. 5(4), 49–55.
- Sakholid Nasution. (2012). METODE KONVENSIONAL DAN INKONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Sakholid Nasution. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari*, XII(2), 259–271. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.452>

Sutabri, T. (2012). Konsep Sistem Informasi. In Yogyakarta: Andi.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>