Coolyeah : Feel Free To Learn

Andrew Oroh  
School Of Computer Science  
Bina Nusantara UniversityTanggerang, Indonesia  
andrew.oroh@binus.ac.id

Felix Indra Kurniadi, S.Kom. , M.Kom.  
School Of Computer Science  
Bina Nusantara UniversityTanggerang, Indonesia  
felix.kurniadi@binus.eduFakhri Fendiansyah  
School Of Computer Science  
Bina Nusantara UniversityTanggerang, Indonesia  
fakhri.fendiansyah@binus.ac.id

Steven   
School Of Computer Science  
Bina Nusantara UniversityTanggerang, Indonesia  
steven093@binus.ac.id

*Abstract*

*Pendidikan adalah salah satu hal yang penting di kehidupan manusia dan setiap orang berhak mendapatkannya dan juga diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya. Dengan mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dan juga informasi maka munculah evolusi dari pembelajaran metode tradisional face-to-face menjadi pembelajaran online seperti E-Learning. Dengan adanya E-Learning bisa menjadi solusi bagi yang tidak bisa sekolah karena dengan penggunaan internet, materi pembelajaran bisa diakses langsung secara online dan dengan cepat bisa diakses oleh siapapun. Tetapi beberapa sistem E-Learning ada yang berbayar, yang membuat semua orang tidak mengakses sistem E-Learning tersebut. Untuk menghadapi hal tersebut dikembangkanlah Coolyeah yaitu sistem E-Learning dengan free course sebagai sebuah E-Learning yang menawarkan materi secara gratis yang bisa diakses oleh siapapun. Dengan ini maka orang yang tidak bisa kuliah dikarenakan masalah ekonomi bisa belajar dari free course yang diberikan oleh Coolyeah tanpa perlu mengeluarkan uang.*

Keywords : Education, E-Learning, Website Application, Coolyeah.

# Introduction (*Heading 1*)

Menurut KBBI pendidikan berarti “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik”. Pendidikan merupakan hal yang penting di kehidupan manusia dan setiap warga berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya [1]. Pesatnya perkembangan teknologi dan juga informasi di dunia melahirkan evolusi pembelajaran dari metode tradisional yaitu pembelajaran face-to-face menjadi pembelajaran online seperti e-learning, pembelajaran berbasis audio-visual, maupun pembelajaran berbasis multimedia [2]. Berkat perkembangan teknologi yang begitu pesat maka sumber belajar dapat diperoleh dengan mudah dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Di indonesia sendiri e-learning mulai sering digunakan sejak adanya pandemi covid-19. Wabah covid-19 sangat mempengaruhi sistem pendidikan di indonesia.Menurut data UNESCO, ada 192 negara yang juga menerapkan penutupan sekolah dan meliburkan setidaknya 1,7 miliar pelajar untuk menghindari penyebaran virus Corona [3] . Dengan hadirnya E-Learning para siswa maupun mahasiswa sangat terbantu dengan sistem pendidikan e-learning karena materi pendidikan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan research yang dilakukan oleh B. Indrayana dan A. Sadikin disimpulkan bahwa mahasiswa tertarik dengan penerapan e-learning karena mahasiswa merasakan kemudahan dalam perkuliahan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja [4].

Hasil susenas maret 2021 yang diadakan oleh BPS (badan pusat statistik) memperlihatkan bahwa sebanyak 86,83% peserta didik umur 5 - 24 tahun menggunakan telepon seluler dan 17,30% menggunakan komputer, dan persentase peserta didik umur 5-24 tahun yang menggunakan internet pada tahun 2021 sebanyak 77,42% [5]. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pelajar indonesia sudah cukup baik untuk beradaptasi dengan perkembangan di dunia pendidikan terutama perkembangan di bidang informasi dan teknologi.

Meski demikian tingkap pendidikan di indonesia dapat dibilang cukup rendah untuk angka tamat pendidikan tinggi. Dari 100 penduduk berusia 15 tahun keatas, hanya terdapat sekitar 9 orang yang menamatkan pendidikan tinggi [5]. Dan juga pada data yang diambil dari BPS terdapat kesenjangan yang cukup signifikan yakni sebesar antara persentase orang yang menamatkan pendidikan tinggi di pedesaan dan perkotaan yakni sebesar 7.86% [5]. Serta pada perkotaan terdapat sebanyak 1,92% orang yang tidak/belum pernah bersekolah dan di pedesaan terdapat persentase sebanyak 5,17% orang yang tidak/belum pernah bersekolah [5].

Dari data yang didapatkan diatas, dapat disimpulkan bahwa pelajar yang berumur 5 - 24 tahun di indonesia sudah familiar dengan penggunaan teknologi baik smartphone maupun komputer. Oleh karena itu E-learning dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan pendidikan bagi orang yang tidak dapat mengakses pendidikan maupun orang yang ingin belajar hal baru. Alasan e-learning dapat menjadi salah satu solusi karena, dengan penggunaan internet maka materi pembelajaran yang diberikan dapat di akses dengan mudah dan juga cepat oleh siapapun. Hal ini juga dapat membawa keuntungan untuk orang yang tidak/belum pernah bersekolah namun mempunyai akses internet karena materi yang diberikan dapat diakses menggunakan internet.

Metode pembelajaran e-learning sendiri selain karena materi yang diberikan dapat diakses kapan saja dan dimana saja namun, e-learning sudah teruji sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif pada masa pandemi covid-19 yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik untuk saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal [6].

Coolyeah merupakan website yang kami buat yang berbasis website. Coolyeah berfokus untuk menyediakan pendidikan secara gratis dengan sistem course untuk memberikan pendidikan bagi penggunanya. Website ini akan memberikan berbagai course dengan kurikulum seperti pada kelas perkuliahan sesuai dengan course yang di pilih. Pembuatan website Coolyeah akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel untuk mempermudah proses pembuatan website.

# Literature Review

## Recent Work

1. Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa

* **Sitasi** : Haryadi, R., & Nuraini Al Kansaa, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan, 7(1), 68-73. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
* **Pendahuluan**  : menjelaskan tentang pendidikan, metode pembelajaran dan juga menjelaskan tentang tujuan dari pelaksanaan pembelajaran
* **Tujuan dan metode** : research ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. Research ini dibuat dengan metode literature review.
* **Scope** : scope dari penelitian ini adalah perkembangan hasil belajar siswa.
* **Kegunaan** : kegunaan dari research ini adalah mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pembelajaran e-learning.
* **Batasan** : batasan dari data dari riset ini yaitu data yang digunakan diambil dari berbagai media seperti buku, jurnal, dll yang berkaitan dengan topik yang dibahas.
* **Kesimpulan** : kesimpulan yang di dapat dari research ini adalah dengan adanya e-learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan cara tenaga pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media e-learning.

1. Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa UNISBA

* **Sitasi** : Ayu Irra Kusyafira dan Dewi Rosiana, “Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa UNISBA,” Bandung Conference Series: Psychology Science, vol. 2, no. 1. Universitas Islam Bandung (Unisba), Jan 18, 2022. doi: 10.29313/bcsps.v2i1.414
  + **Pendahuluan** : research ini mencari tau seberapa besar pengaruh metode pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa UNISBA.
  + **Tujuan dan metode** : tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran e-learning yang diterapkan yaitu pembelajaran Synchronous dan Asynchronous terhadap motivasi belajar mahasiswa UNISBA dan metode yang digunakan adalah penelitian quantitafif
  + **Scope** : lingkup dari research ini adalah pengaruh e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa UNISBA
  + **Kegunaan** : research ini berguna untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode e-learning yang diterapkan terhadap motivasi belajar mahasiswa UNISBA
  + **Batasan** : batasan sampel data dari research ini yaitu para mahasiswa UNISBA yang berjumlah sekitar 15.207 mahasiswa.
  + **Kesimpulan** : kesimpulan yang di dapat dari research ini adalah model pembelajaran E-Learning memiliki pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar pada mahasiswa UNISBA sebesar 40,5%

1. Pengaruh E-Learning dan Lingkungan Kampus terhadap Minat Belajar Mahasiswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variable Mediasi

* **Sitasi** : I. M. Sudiksa., D. G. H. Divayana., I. W. S. Warpala “Pengaruh E-Learning dan Lingkungan Kampus terhadap Minat Belajar Mahasiswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variable Mediasi” Jurnal Teknologi pembelajaran Indonesia. Vol. 10, No. 2. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja 2020.

DOI: <https://doi.org/10.23887/jtpi.v10i2.3354>

* **Pendahuluan** : Penelitian ini mencari tahu pengaruh langsung E-Learning dan lingkungan kampus terhadap motivasi belajar dan minat belajar.
* **Tujuan dan metode** : Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh langsung E-Learning dan lingkungan kampus terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kausalitas, yaitu menghubungkan antar variabel-variabel penelitian.
* **Scope** : lingkup dari research ini adalah pengaruh e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional Denpasar.
* **Kegunaan** : kegunaan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh E-Learning dan Lingkungan kampus dengan motivasi belajar mahasiswa
* **Batasan** : Batasan pada penelitian ini yaitu terdapat sampel yaitu 100 orang mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional Denpasar.
* **Kesimpulan** : E-learning dan lingkungan kampus berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan minat belajar. Selain berpengaruh secara langsung terhadap minat belajar, e-learning dan motivasi juga berpengaruh secara tidak langsung melalui motivasi belajar. Hasil ini memberikan makna bahwa semakin baik implementasi indikator-indikator e-learning dan lingkungan kampus, semakin menumbuhkan motivasi dan minat belajar mahasiswa.

1. Pengaruh Media E-Learning dan Motivasi Belajar terhadap IPK Akademik Mahasiswa STKIP Panca Sakti

* **Sitasi** : Nadia Rista. “Pengaruh Media E-Learning dan Motivasi Belajar terhadap IPK Akademik Mahasiswa STKIP Panca Sakti” Research and Development Journal Of Education Vol. 7, No. 1, April 2021, Pp : 126 – 135. Universitas Panca Sakti

DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i1.8409>

* **Pendahuluan** : Penelitian ini mencari tahu seberapa besar pengaruh E-Learning terhadap IPK Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi di STKIP Panca Sakti.
* **Tujuan dan metode** : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh positif dan signifikannya E-Learning terhadap IPK Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi di STKIP. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kausatif.
* **Scope** : lingkup pada penelitian ini adalah Mahasiswa STKIP program studi Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2019/2020 yang berjumlah 697 orang.
* **Kegunaan** : Kegunaan penelitian ini yaitu itu mengetahui seberapa besar pengaruh positif E-Learning terhadap IPK Mahasiswa.
* **Batasan** : Batasan penelitian ini yaitu ada pada sampel penelitian yang menggunakan teknik proposional random sampling yang berjumlah 255 orang Mahasiswa.
* **Kesimpulan** : Pada penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pembelajaran elektronik (elearning) (X1) terhadap IPK Akademik Mahasiswa Semester Ganjil 2019-2020 (Y). Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa nilai t hitung untuk variabel media pembelajaran elektronik (elearning) (X1) adalah 3.754 > t tabel 1.960 (sig. 0.000 < 0.05) maka Ho ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran elektronik (elearning) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap IPK Akademik Mahasiswa Semester Genap 2019-2020 Program Studi Pendidikan Ekonomi di STKIP Panca Sakti.

1. Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Keperawatan Pasca Pandemi Covid 19

* **Sitasi** : Angga Sugiarto. “Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Keperawatan Pasca Pandemi Covid 19”Jurnal Perawat Indonesia, Volume 4 No 3, Hal 432-436, November 2020.

DOI : <https://core.ac.uk/download/pdf/386175488.pdf>

* **Pendahuluan** : Penelitian ini mencari tahu dampak positif dan tantangan dari E-Learning dalam sistem pendidikan keperawatan
* **Tujuan dan metode** : Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apa saja dampak positif dan tantangan dari E-Learning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian  literature review.
* **Scope** :  776 Mata Kuliah yang ditawarkan oleh 51 Perguruan Tinggi penyelenggara yang diikuti oleh 14.931 mahasiswa dari 176 Perguruan Tinggi Mitra di seluruh Indonesia.
* **Kegunaan** : Kegunaan penelitian ini untuk menganalisis dampak positif dari pembelajaran online pasca pandemi Covid-19.
* **Batasan** : Batasan penelitian ini mahasiswa perguruan tinggi Indonesia.
* **Kesimpulan** : Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dari jurnal tersebut terdapat banyak dampak positif seperti tidak ada batasan waktu dan tempat dengan karakteristik kelas tradisional dengan menggunakan mode komunikasi asynchronous seperti email, diskusi online,mahasiswa dapat mengakses 24 jam setiap hari . Lebih fleksibel, lebih efisien dalam manajemen waktu , terdapat juga kekurangan dari E-learning seperti tidak semua tempat tersedia fasilitas internet,kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri,. kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri.

## Perbandingan Dengan Aplikasi Serupa

Perbandingan dengan aplikasi sejenis dalam tabel 1.0 dimana kami membandingkan fitur apa saja yang ada pada aplikasi kami dan tidak ada pada aplikasi yang sejenis. Serta keunggulan dari aplikasi kami.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Fitur | Coolyeah | Udemy | Ruang Guru |
| 1 | Platform | ✔ | ✔ | ✔ |
| 2 | Free Course | ✔ | ❌ | ❌ |
| 3 | Advertisement | ✔ | ✔ | ✔ |
| 4 | University level curriculum | ✔ | ❌ | ❌ |

*Tabel 1.0 perbandingan aplikasi sejenis*

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat kita lihat bahwa e-learning membawa banyak dampak positif. Selain memberikan edukasi e-learning juga memberikan dorongan motivasi belajar dan juga memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh Aviva Aurora dan Hansi Effendi disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran E-Learning dengan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro [9]. Dan pada perbandingan literatur yang pertama juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryadi, R., & Nuraini Al Kansaa, H. menyimpulkan bahwa dengan adanya e-learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan cara tenaga pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media e-learning [7].

Faktor keberhasilan e-learning juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dikelompokan menjadi 3 faktor yaitu : faktor yang terkait system yang digunakan termasuk dengan infrastrukturnya, faktor yang terkait dengan isi dari informasi yang diberikan dan yang terakhir adalah faktor dari kesiapan pengguna itu sendiri [13]. Dalam research ini faktor yang pertama dan kedua sangat tergantung kepada developer aplikasi karena faktor pertama dan kedua berkaitan dengan bagian development serta konten yang diberikan oleh aplikasi tersebut. Sedangkan untuk faktor yang ketiga dapat dikatakan sudah terpenuhi karena sebagian pelajar indonesia sudah dapat mengakses internet dan juga pada saat pandemi COVID-19 seluruh sekolah melakukan sistem pembelajaran secara online yang membuat para siswa maupun mahasiswa sudah terbiasa dengan pembelajaran secara online (e-learning).

Pada jurnal yang dibuat oleh tefanus, M., & Andry, J. F. dalam menggunakan model waterfall untuk pengembangan aplikasi berbasis web disimpulkan bahwa dalam langkah pembuatannya dibutuhkan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut diantaranya : membuat data flow diagram, membuat ERD (Entity Relationship Diagram), wireframe, coding, testing, dan yang terakhir maintenance. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar aplikasi yang dibuat dapat memfasilitasi pengguna sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasinya [14].

Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Irawan,Made & Amalia, Shely Fadila website yang dikembangkan untuk membuat sistem pembelajaran online berbasis web dengan menggunakan framework laravel,  perlu dibuat dengan sistem siklus hidup pengembangan sistem (System Development Life Cycle) atau SDLC yang merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah di dalam tahapan pengembangan aplikasi. Tahapan pengembangan yang dimaksud yaitu : perencanaan sistem, analisa kebutuhan, evaluasi sistem, pengkodean sistem, dan diagram korteks [15].

Pada penelitian ini dalam pengembangan website *Coolyeah* kami menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework laravel. Tujuan kami membuat website ini dengan menggunakan laravel karena laravel sangat cocok untuk pengembangan aplikasi secara full-stack serta tersedia berbagai fitur yang memudahkan kami dalam proses pengembangan website *Coolyeah*. Dalam proses pengembangan website ini kami menggunakan metode waterfall karena website yang kami kembangkan mempunyai tingkat kompleksitas sedang dan cocok untuk dikembangkan dengan metode waterfall dengan menerapkan *System Development Life Cycle*.

Keunggulan menggunakan Laravel untuk development website *Coolyeah* diantaranya : proses development yang lebih mudah karena Laravel cocok untuk mendevelop website yang dengan sistem full-stack, dokumentasi yang sangat rapi dan juga lengkap, serta Laravel mempunyai komunitas yang sangat besar sehingga banyak sumber yang tersedia di internet untuk proses development website *Coolyeah*.

Website *Coolyeah* akan mempunyai beberapa fitur seperti memilih beberapa course sekaligus yang mereka sukai, setiap course akan disediakan materi dan juga sumber belajar yang kredibel. Serta materi maupun course baru akan ditambahkan secara berkala seringin berjalannya waktu oleh admin sehingga user mendapatkan akses materi baru secara berkala juga.

Keunggulan dari development website yang telah kita buat dibandingkan dengan development aplikasi serupa seperti Udemy dan juga Ruang Guru yaitu pada saat proses development adalah lebih mudah dengan menggunakan laravel, kita tidak perlu membuat front-end dan back-end secara terpisah kemudian menggabungkan keduanya. Proses development juga tidak memakan waktu lebih banyak karena dalam laravel semua sudah build in jadi lebih mudah. Untuk proses development juga lebih ringan dibandingkan react yang digunakan oleh udemy untuk front-end yang size filenya lebih besar.

Dari sisi keuntungan yang didapatkan oleh pengguna, website kami menawarkan seluruh materi pembelajaran secara gratis, sedangkan pada website udemy untuk mengakses materi tertentu user harus membayar subscription untuk dapat mengakses materi yang diinginkan. Sehingga aplikasi kami akan lebih berguna untuk orang yang ingin mencoba bidang baru secara gratis sebagai permulaan maupun pengguna yang tidak dapat mengakses Pendidikan karena kendala ekonomi.

Dengan keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi kami. Dari segi development kami dapat membuat website *Coolyeah* dengan waktu yang relatif singkat dengan ukuran file yang lebih kecil. Dan dari segi pengguna, pengguna dapat mengakses seluruh course Pendidikan yang ada pada website kami secara gratis tanpa dipungut biaya sehingga mempermudah pengguna yang ingin belajar hal baru maupun pengguna yang tidak dapat mengakses Pendidikan karena permasalahan ekonomi.

# Methodology

##### References

[1] Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Jurnal Buana Pengabdian*.

[2] Mustofa, R. H., & Riyanti, H. (2019). PERKEMBANGAN E-LEARNING SEBAGAI INOVASI. 379 - 391.

[3] Zulherman, Roza, L., & Aulia, N. (2021). Analisa Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Data Statistik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 407-419.

[4] Indrayana, B., & Sadikin, A. (2020). Penerapan E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Menekan PenyebaranCovid-19. *Indonesion Journal of Sport Science and Coaching*, 47 - 55.

[5] Agustina, R., Sulistyowati, R., Putrianti, R., Anggraeni, G., & Dewi, F. W. (2021). *Statistik Pendidikan Tinggi 2021.* Jakarta: Badan Pusat Statistik.

[6] Sukanto, D. (2020). PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN MEDIA E-LEARNING SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19). *Syntax Idea*, 834 - 850.

[7] Haryadi, R., & Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Junal Pendidikan At - Ta'lim*, 69 - 72.

[8] Kusyafira, A. I., & Rosiana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learningterhadap Motivasi Belajar Mahasiswa UNISBA. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 62 - 69.

[9] Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV ( JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 11 - 16.

[10] Rista, N. (2021). PENGARUH MEDIA E-LEARNING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP IPK AKADEMIK MAHASISWA STKIP PANCA SAKTI. *Research and Development Journal Of Education*, 126 - 135.

[11] Sugiarto, A. (2020). DAMPAK POSITIF PEMBELAJARAN ONLINE DALAM SISTEM PENDIDIKAN KEPERAWATAN PASCA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Perawat Indonesia*, 432 - 436.

[12] Sudiksa, I., Divayana, D., & Warpala, I. (2020). Pengaruh E-Learning dan Lingkungan Kampus terhadap Minat Belajar Mahasiswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variable Mediasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 86 - 97.

[13] Budhianto, B. (2020). ANALISIS PERKEMBANGAN DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERHASILAN PEMBELAJARAN DARING ( E - LEARNING ). *Jurnal AgriWidya*, 11 - 29.

[14] Stefanus, M., & Andry, J. F. (2020). Pengembangan Aplikasi E-learning Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada SMK Strada 2 Jakarta. *JURNAL FASILKOM*, 1 - 10.

[15] Irawan, M., & Amalia, F. S. (2021). Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Cybearea.id*, 1 - 9.

**IEEE conference templates contain guidance text for composing and formatting conference papers. Please ensure that all template text is removed from your conference paper prior to submission to the conference. Failure to remove template text from your paper may result in your paper not being published.**