

BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI (USER MANUAL)

**WEBSITE E-LEARNING PONDOK PESANTREN
ASSAFIR BANDUNG**



Disusun Oleh :

Muhammad Fikri Haekal – 152018085

Akram Muhammad Nurramadhan – 152018095

Muhammad Ammar N – 152018091

Adam Muhammad Afriazi - 152017128

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
BANDUNG
2021**

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Daftar Gambar	ii
BAB I : PERANCANGAN SISTEM	4
1.1. Rancangan User Interface	4
1.2. ERD	6
1.3. TRD	7
1.4. DDS	7
1.5. Diagram Matriks	9
1.6. System Flow	9
1.7. Sequence Diagram.....	11
BAB II : KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	13
2.1. Kebutuhan Perangkat Lunak	13
2.2. Instalasi XAMPP.....	13
2.3. Instalasi Visual Studio Code	16
2.4. Instalasi Inkscape	18
2.5. Instalasi FileZilla.....	20
BAB III : IMPLEMENTASI	24
3.1. Langkah Perancangan Sistem.....	24
3.1.1. Bekerja Dari Template	24
3.1.2. Melakukan Perubahan Pada Script	24
3.1.3. Melakukan Perubahan Pada Tema Asset.....	25
3.2. Langkah Hosting Sistem	25
3.3. Implementasi Sistem	30
BAB IV : MODUL PENGGUNAAN.....	32
4.1. Pengguna Sebagai Admin	32
4.1.1. Mengelola Data Siswa	32
4.1.2. Mengelola Data Guru.....	33
4.1.3. Mengelola Data Kelas.....	35
4.1.4. Mengelola Mata Pelajaran	36

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

4.1.5. Mengelola Data Pengajar	37
4.2. Pengguna Sebagai Siswa.....	38
4.2.1. Membaca Materi Mata Pelajaran	39
4.2.2. Mengerjakan Tugas.....	40
4.2.3. Mengerjakan Ujian Dan Quiz	41
4.3. Pengguna Sebagai Guru	44
4.3.1. Menambahkan Materi Pelajaran	44
4.3.2. Megelola Tugas.....	46
4.3.3. Mengelola Ujian / Quiz.....	48

Daftar Gambar

Gambar 1 Halaman Admin	4
Gambar 2 Halaman Siswa.....	4
Gambar 3 Halaman Guru.....	5
Gambar 4 Halaman Login.....	5
Gambar 5 Halaman Reset Password.....	6
Gambar 6 ERD	6
Gambar 7 TRD	7
Gambar 8 Diagram Matriks	9
Gambar 9 System Flow Diagram.....	10
Gambar 10 Sequence Diagram	11
Gambar 11 Sequence Diagram (Lanjutan)	12
Gambar 12 Website Resmi XAMPP	13
Gambar 13 File Instalasi XAMPP	14
Gambar 14 Halaman Utama Instalasi XAMPP	14
Gambar 15 Pilihan Komponen XAMPP.....	14
Gambar 16 Lokasi Instalasi XAMPP.....	15
Gambar 17 Pilihan Bahasa dari Aplikasi XAMPP	15
Gambar 18 Proses Instalasi XAMPP	16
Gambar 19 Website Resmi VSCode.....	16
Gambar 20 Aplikasi VSCode	16
Gambar 21 Halaman Utama Instalasi VSCode.....	17
Gambar 22 Lokasi Instalasi VSCode	17
Gambar 23 Komponen VSCode	17
Gambar 24 Halaman Konfirmasi Instalasi VSCode	18
Gambar 25 Website Resmi Inkscape	18
Gambar 26 Aplikasi Inkscape.....	19
Gambar 27 Halaman Utama Instalasi Inkscape	19
Gambar 28 Halaman Licence Agreement Inkscape.....	19
Gambar 29 Komponen Inkscape.....	20
Gambar 30 Halamn Konfirmasi Instalasi Inkscape	20
Gambar 31 Website Resmi FileZilla	21
Gambar 32 Aplikasi FileZilla	21
Gambar 33 Halaman Utama Instalasi FileZilla	21
Gambar 34 Pilihan Pengguna FileZilla.....	22
Gambar 35 Komponen FileZilla.....	22
Gambar 36 Tempat Instalasi FileZilla	23
Gambar 37 Halaman Utama infinityfree.net.....	26
Gambar 38 Halaman Signin infinityfree.net.....	26
Gambar 39 Halaman Create Account Website	26
Gambar 40 Halaman Pilihan Account Website	27
Gambar 41 Halaman Utama Account Website	27
Gambar 42 Koneksi Server Dengan FileZilla.....	28
Gambar 43 Lokasi Folder htdocs pada Server	28
Gambar 44 Halaman Control Panel Website	29
Gambar 45 Halaman phpmyadmin infinityfree.net	29
Gambar 46 Pengubahan Config pada Aplikasi	30
Gambar 47 Halaman Aplikasi Elearning	30
Gambar 48 Halaman Data Siswa.....	32
Gambar 49 Form Isian Tambah Siswa.....	33

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

Gambar 50 Form Pengubahan Data Siswa	33
Gambar 51 Halaman Data Guru	34
Gambar 52 Form Isian Penambahan Guru.....	34
Gambar 53 Form Pengubahan Data Guru.....	35
Gambar 54 Halaman Data Kelas	35
Gambar 55 Form Isisan Penambahan Kelas	36
Gambar 56 Form Perubahan Data Kelas	36
Gambar 57 Halaman Data Mata Pelajaran.....	37
Gambar 58 Form Perubahan Data Mata Pelajaran	37
Gambar 59 Halaman Data Penagajaran	38
Gambar 60 Form Isian Penambahan Mata Pelajaran.....	38
Gambar 61 Halaman Utama Materi Siswa	39
Gambar 62 Halaman Materi Siswa.....	39
Gambar 63 Fitur Live Chat Siswa	40
Gambar 64 Halaman Utama Tugas siswa.....	40
Gambar 65 From Isian Tugas	41
Gambar 66 Melihat Niai dari Tugas	41
Gambar 67 Halaman Utama Ujian/Quiz.....	42
Gambar 68 Pengerjaan Soal Pilihan Ganda	42
Gambar 69 Pengerjaan Soal Essai	43
Gambar 70 Hasil Penilaian Soal Pilihan Ganda	43
Gambar 71 Hasil Penilaian Soal Essai.....	44
Gambar 72 Halaman Utama Materi Guru.....	44
Gambar 73 Form Isian Materi	45
Gambar 74 Menu Pilihan pada Materi.....	45
Gambar 75 Fitur LiveChat Guru.....	46
Gambar 76 Halaman Utama Tugas Guru.....	46
Gambar 77 Form Isian Pembuatan Tugas.....	47
Gambar 78 Menu Pilihan Tugas	47
Gambar 79 Menu Penilaian Tugas Siswa	48
Gambar 80 Form Penilaian Tugas	48
Gambar 81 Menu Utama Ujian/Quiz Guru.....	49
Gambar 82 Form Pembuatan Soal Pilihan Ganda	49
Gambar 83 Template Soal Pilihan Ganda.....	50
Gambar 84 Form Pembuatan Soal Essai.....	50
Gambar 85 Data Siswa Mengerjakan Essai	51
Gambar 86 Halaman Penilaian Essai	51

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

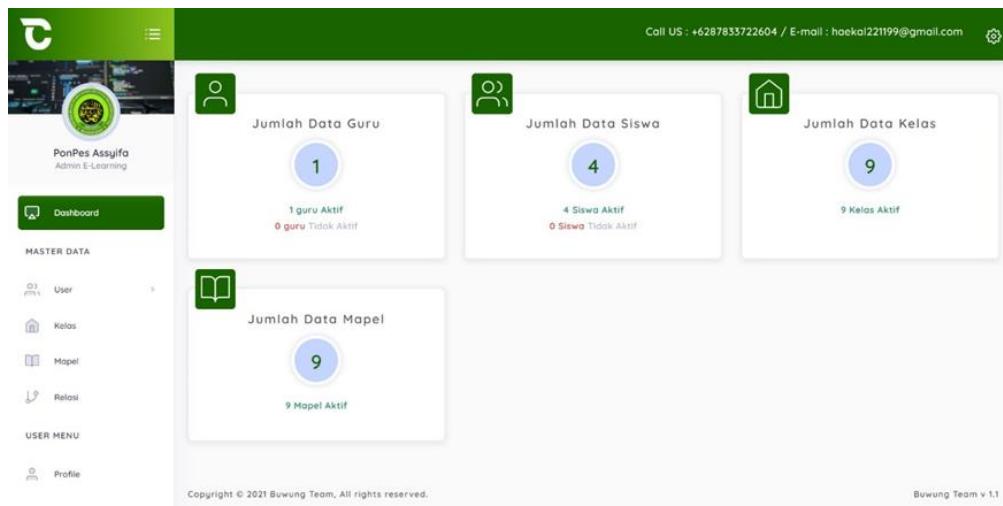
BAB I

PERANCANGAN SISTEM

1.1.Rancangan User Interface

Berikut ini adalah rancangan user interface dari aplikasi E-Learning Ponpes As-Safir ini.

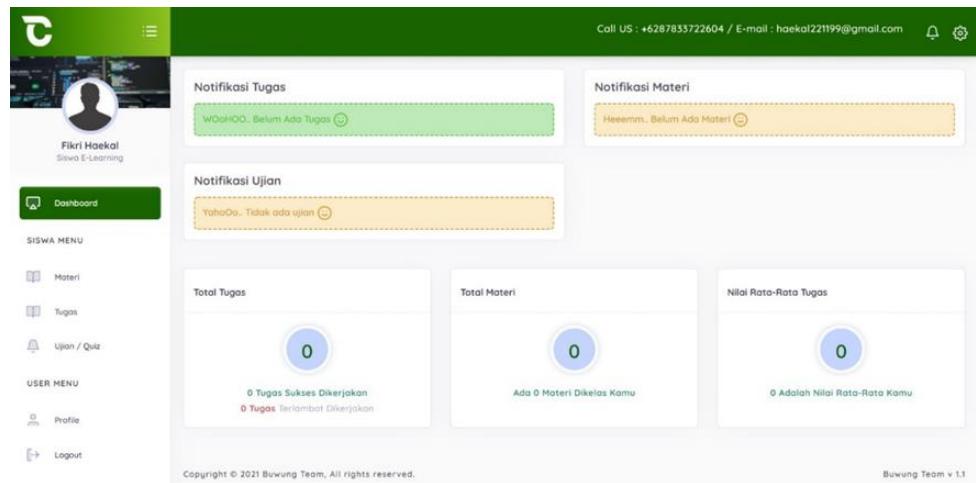
a. Halaman Admin



Gambar 1 Halaman Admin

Gambar 1 adalah gambaran dari rancangan user interface untuk role Admin. Terdapat 4 menu utama yaitu User, Kelas, Mapel, dan Data Pengajaran. Menu User nantinya akan berisikan data - data dari siswa maupun guru. Kemudian menu Kelas berisi data seluruh kelas yang ada. Menu Mapel berisi tentang mata pelajaran apa saja yang ada. Dan terakhir menu Data Pengajaran berisi data suatu matapelajaran di ampu oleh guru siapa.

b. Halaman Siswa



Gambar 2 Halaman Siswa

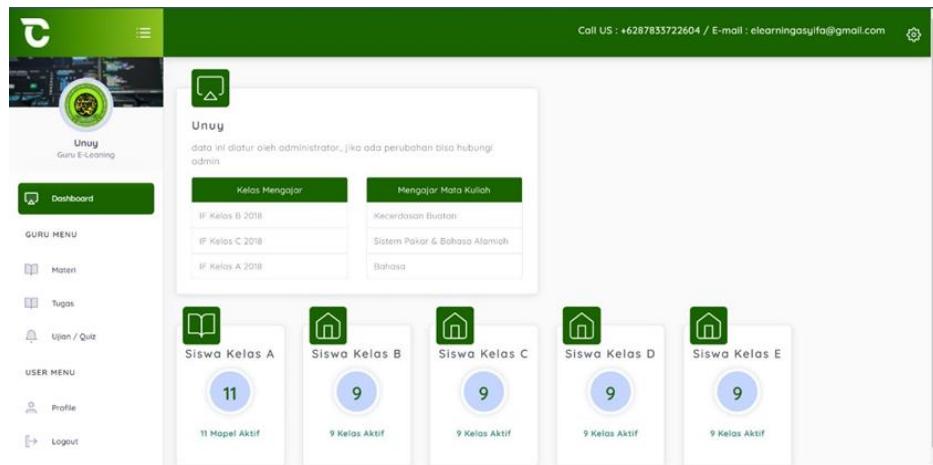
Gambar 2 adalah gambaran dari rancangan user interface untuk role Siswa. Terdapat 3 menu utama yaitu Materi, Tugas, dan Ujian/Quiz. Menu Materi berisikan semua materi yang sudah disediakan oleh guru tiap mata pelajaran. Menu Tugas berisikan tugas - tugas yang

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

diberikan oleh guru tiap mata pelajaran yang dapat dikerjakan oleh siswa. Dan terakhir adalah menu Ujian/Quiz berisi ujian atau quiz yang diadakan oleh guru mata pelajaran masing - masing.

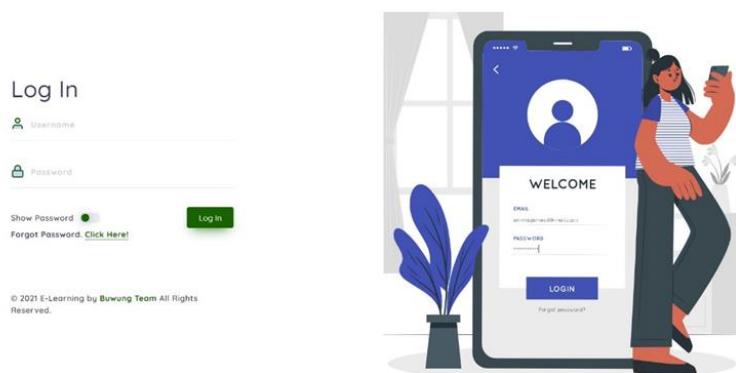
c. Halaman Guru



Gambar 3 Halaman Guru

Gambar 3 adalah gambaran dari rancangan user interface untuk role Guru. Terdapat 3 menu utama yaitu Materi, Tugas, dan Ujian/Quiz. Menu Materi berisikan semua materi yang sudah dibuat oleh guru dan tempat membuat materinya. Menu Tugas berisikan tugas - tugas yang diberikan oleh guru tiap mata pelajaran yang dapat dikerjakan oleh siswa beserta tempat pembuatannya. Dan terakhir adalah menu Ujian/Quiz berisi ujian atau quiz yang diadakan oleh guru mata pelajaran masing - masing beserta tempat pembuatannya.

d. Halaman Login



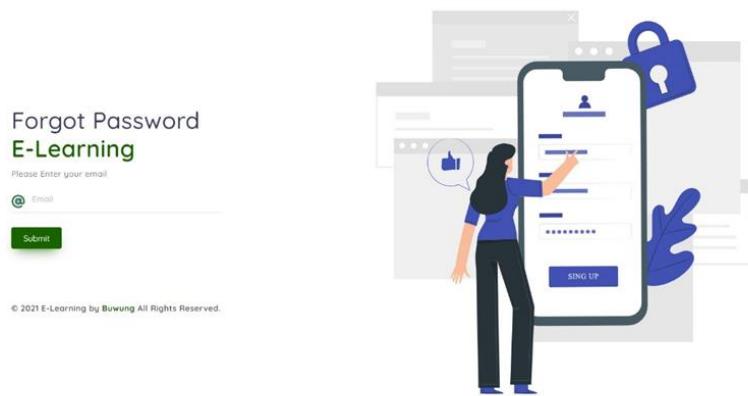
Gambar 4 Halaman Login

Gambar 4 adalah gambaran dari rancangan user interface untuk halaman login. Halaman ini akan menjadi halaman pertama yang akan dilalui oleh setiap pengguna. Pengguna dapat mengisikan username dan password yang sudah didaftarkan untuk masuk ke menu utama masing - masing pengguna. Selain melakukan login, bagi pengguna yang lupa password dapat menekan tombol Lupa Password.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

e. Halaman Reset Password

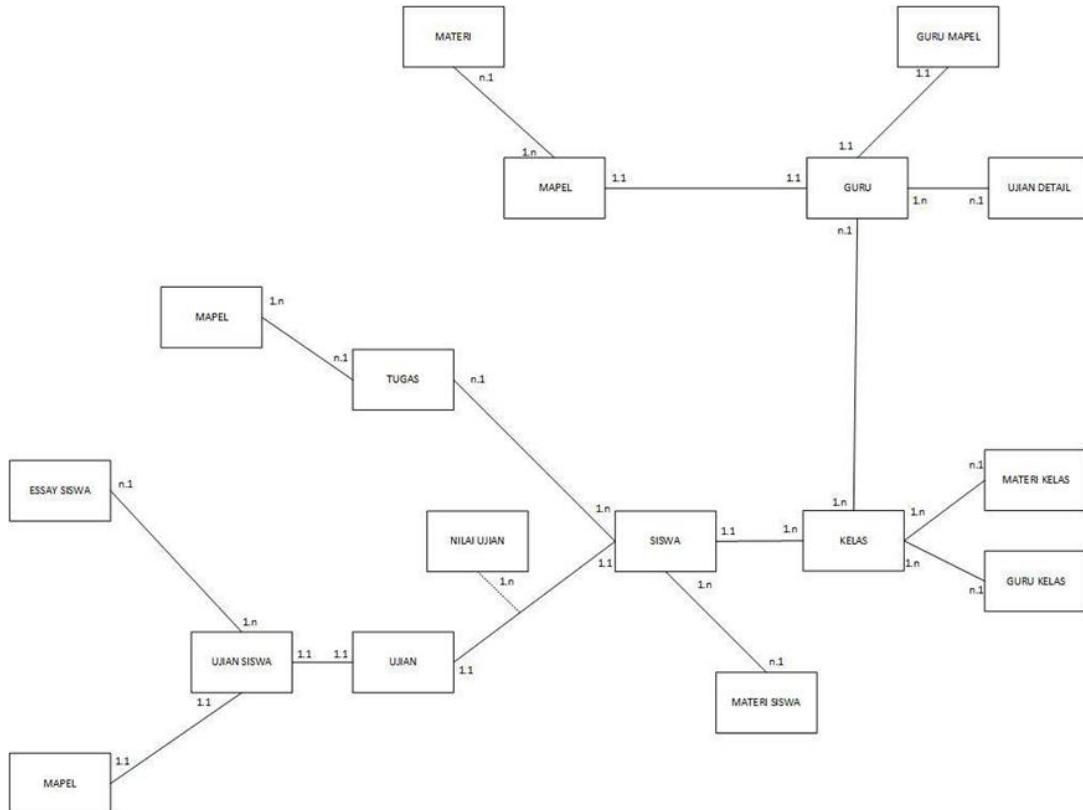


Gambar 5 Halaman Reset Password

Gambar 4 adalah gambaran dari rancangan user interface untuk halaman Reset Password.

Dihalaman ini aplikasi akan meminta email pengguna yang lupa passwordnya dan akan mengirimkankannya email untuk melakukan penggantian kata sandi.

1.2.ERD



Gambar 6 ERD

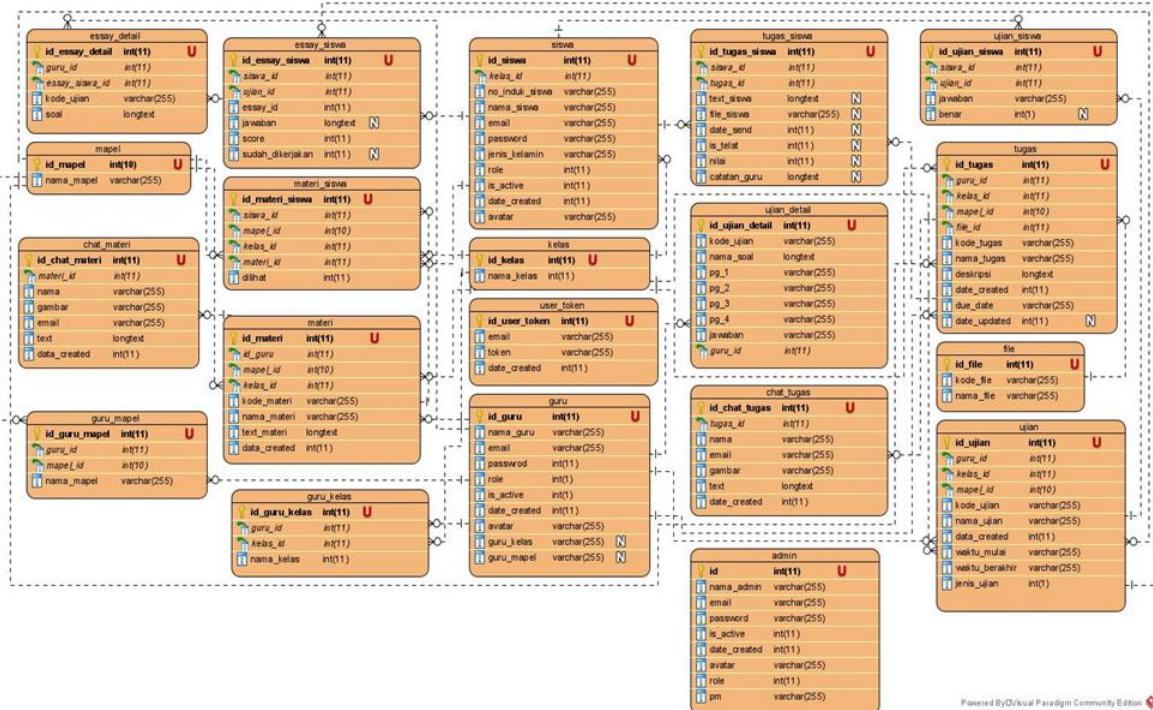
Gambar 6 merupakan gambaran Entity Relationship Diagram (ERD) dari aplikasi E-Learning Ponpes As-Safir ini. Terdapat 16 entitas yang berbeda - beda, yaitu: Materi, Mapel, Guru, Guru_Mapel, Ujian_Detail, Kelas, Materi_Kelas, Guru_Kelas, Siswa, Tugas, Materi_Siswa, Ujian_Siswa, Ujian, Nilai_Ujian, Essay_Siswa, dan Materi_Siswa.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

Nilai_Ujian, Ujian, Pilihan_Ganda, dan Essay. Semua ke-16 entitas ini dihubungkan oleh relasi sehingga saling terhubung satu sama lain.

1.3.TRD



Gambar 7 TRD

1.4.DDS

Data Element	Tipe Data	Panjang Data	N/NN	PK/FK	DESKRIPSI
avatar	VARCHAR	255	NN	-	Merupakan icon image untuk sebuah akun
benar	INT	11	N	-	Indeks jawaban benar ujian siswa
catatan_guru	LONGTEXT	-	N	-	Catatan untuk tugas siswa yang diberikan oleh guru
date_created	INT	11	NN	-	Tanggal pembuatan
date_send	INT	11	N	-	Tanggal kirim
date_update	INT	11	N	-	Tanggal update
dilihat	INT	11	NN	-	Keterangan apakah materi sudah dilihat
due_date	VARCHAR	255	NN	-	Tanggal batas pengumpulan
email	VARCHAR	255	NN	-	Alamat untuk surat elektronik
essay_siswa_id	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada essay_siswa
file_id	INT	11	NN	-	Id untuk mengidentifikasi file
file_siswa	VARCHAR	255	N	-	File milik siswa
gambar	VARCHAR	255	NN	-	citra dua dimensi
guru_id	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada guru
guru_kelas	VARCHAR	255	N	-	kelas yang akan diajar guru
guru_mapel	VARCHAR	255	N	-	mapel yang akan diajar guru
id_admin	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi admin
id_chat_materi	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi chat materi
id_chat_tugas	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi chat_tugas
id_essay_detail	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi essay_detail
id_essay_siswa	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi essay_siswa
id_file	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi file
id_guru	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi guru
id_guru_kelas	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi guru_kelas
id_guru_mapel	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi guru_mapel
id_kelas	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi kelas

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

<code>id_mapel</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi mapel
<code>id_materi</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi materi
<code>id_materi_siswa</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi materi_siswa
<code>id_siswa</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi siswa
<code>id_take_forgot_password</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi take_forgot_password
<code>id_tugas</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi tugas
<code>id_tugas_siswa</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi tugas siswa
<code>id_ujian</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi ujian
<code>id_ujian_detail</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi ujian_detail
<code>id_ujian_siswa</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi ujian_siswa
<code>id_user_taken</code>	INT	11	NN	PK	Nomor yang bersifat unik / dapat mengidentifikasi user_taken
<code>is_active</code>	INT	11	N	-	pernyataan jika aktif
<code>is_telat</code>	INT	11	N	-	pernyataan jika telat
<code>jawaban</code>	LONGTEXT	-	N	-	Jawaban yang telah dijabarkan
<code>jenis_kelamin</code>	VARCHAR	255	NN	-	Yang membedakan antara wanita dan pria
<code>jenis_ujian</code>	INT	11	NN	-	Yang membedakan ujian satu dan lainnya
<code>kelas_id</code>	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada kelas
<code>kode_file</code>	VARCHAR	255	NN	-	Kode untuk mengidentifikasi file
<code>kode_materi</code>	VARCHAR	255	NN	-	Kode untuk mengidentifikasi materi
<code>kode_ujian</code>	VARCHAR	255	NN	-	Kode untuk mengidentifikasi ujian
<code>mapel_id</code>	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada mapel
<code>materi_id</code>	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada materi
<code>nama_admin</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_file</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_guru</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_kelas</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_mapel</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_kelas</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_mapel</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_materi</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_siswa</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_tugas</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_ujian</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nama_soal</code>	VARCHAR	255	NN	-	Label atau sebutan pada suatu objek/subjek
<code>nilai</code>	INT	11	N	-	Indeks untuk penilaian hasil
<code>no induk siswa</code>	VARCHAR	255	N	-	nomor pendaftaran siswa pada suatu instansi
<code>password</code>	VARCHAR	255	NN	-	kode rahasia
<code>pg_1</code>	VARCHAR	255	NN	-	pilihan ganda pertama
<code>pg_2</code>	VARCHAR	255	NN	-	pilihan ganda kedua
<code>pg_3</code>	VARCHAR	255	NN	-	pilihan ganda ketiga
<code>pg_4</code>	VARCHAR	255	NN	-	pilihan ganda keempat
<code>pm</code>	VARCHAR	255	NN	-	password manager
<code>role</code>	INT	11	NN	-	wewenang / peran
<code>score</code>	INT	11	NN	-	indeks untuk penilaian hasil
<code>siswa_id</code>	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada siswa
<code>sudah_dikerjakan</code>	INT	11	N	-	menandakan tugas sudah diselesaikan

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

taken	VARCHAR	255	NN	-	menandakan sudah diambil
text	LONGTEXT	-	NN	-	naskah
text_materi	LONGTEXT	-	NN	-	naskah materi
text_siswa	LONGTEXT	-	NN	-	naskah siswa
tugas_id	INT	11	NN	FK	foreign key dari id pada tugas
waktu_berakhir	VARCHAR	255	NN	-	waktu berakhir pengerjaan
waktu_mulai	VARCHAR	255	NN	-	waktu mulai pengerjaan

1.5.Diagram Matriks

Fitur	Admin				Siswa				Guru			
	C	R	U	D	C	R	U	D	C	R	U	D
Kelas	■	■	■	■								
Materi						■			■	■	■	■
Profile			■				■			■		
Mapel	■	■	■	■								
Tugas					■	■	■		■	■	■	■
Ujian					■				■	■	■	■
Relasi	■	■	■	■								
Manajemen user	■	■	■	■								

Ket

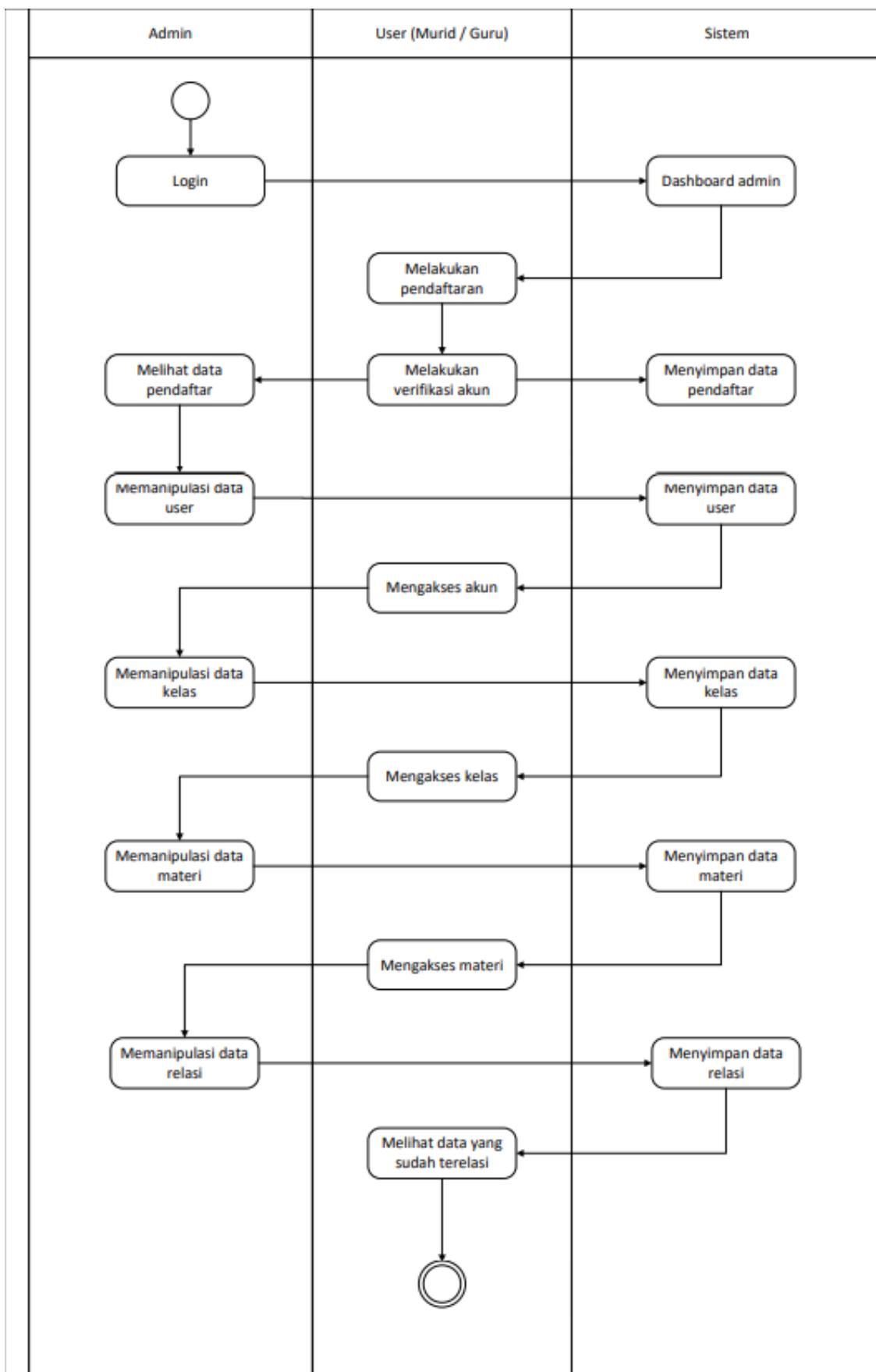
■ : Terdapat Fitur

Gambar 8 Diagram Matriks

Pada tabel di atas merupakan daftar pelaku serta otoritas apa saja yang didapat oleh para pelaku yang menjalankan sistem elearning. Pada kolom terdapat role yang tersedia hingga wewenang yang didapatkan, pada baris merupakan rentetan fitur yang terdapat pada aplikasi E-Learning Ponpes As-Safir ini.

1.6.System Flow

Pada System flow diagram di yang ditunjukkan oleh Gambar 9 terlihat bahwa terdapat 3 komponen yang membangun satu kesatuan elearning yaitu admin, user (murid / guru) dan sistem. Alur akan dimulai dari admin yang melakukan login untuk mengakses dashboard admin pada sistem, lalu pada sudut pandang lainnya user melakukan pendaftaran hingga melakukan verifikasi akun, sistem bekerja untuk menyimpan data pendaftar pada basis data, admin dapat melihat dan memanipulasi data user kemudian disimpan ke basis data. Setelah melalui tahap pendaftaran akun, maka user dapat mengakses akun. Selain untuk kuasa akun user, admin berwewenang untuk memanipulasi data kelas, materi dan data relasi untuk disimpan ke basis data hingga dapat diakses oleh user.

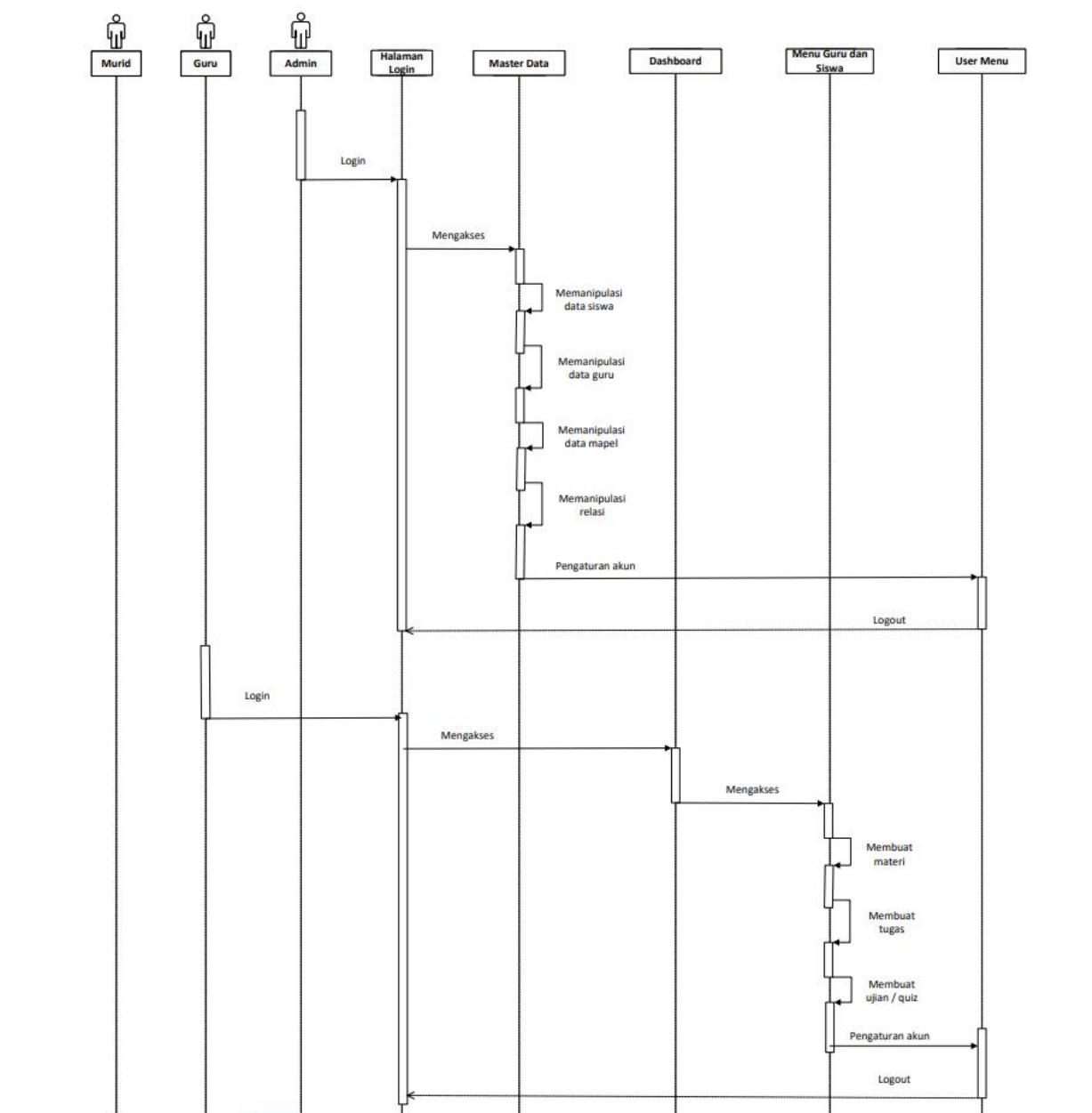


Gambar 9 System Flow Diagram

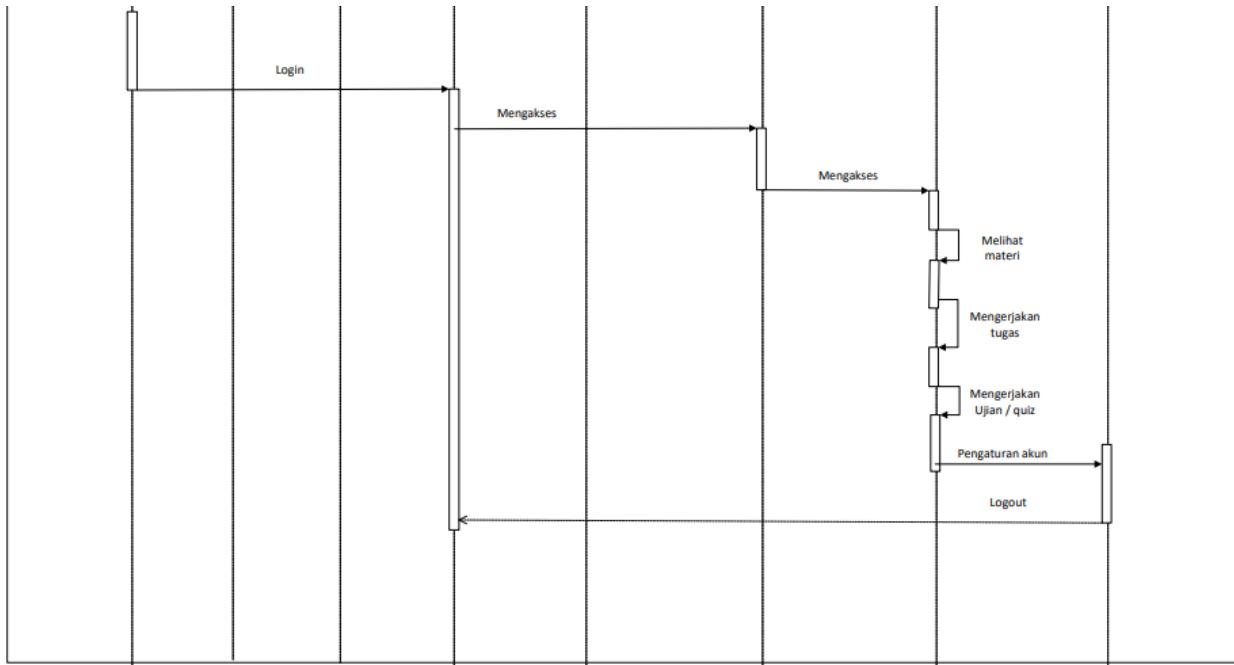
Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

1.7.Sequence Diagram



Gambar 10 Sequence Diagram



Gambar 11 Sequence Diagram (Lanjutan)

Pada sequence diagram terdapat 3 aktor yaitu murid, guru dan admin yang mana ketiganya harus melakukan login pada sesi login untuk mengakses sesi lainnya seperti master data, dashboard, menu guru dan siswa hingga user menu. Admin berfungsi untuk mengkontrol masuk keluarnya data pada sistem, guru dan murid disini berperan sebagai user yang menjadi pelaku utama berjalannya sistem elearning.

BAB II

KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

2.1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan adalah: Untuk dapat membangun aplikasi E-Learning Ponpes As-Safir, diperlukan beberapa perangkat lunak yang harus diinstall. Berikut ini adalah perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun E-Learning Ponpes As-Safir:

- 1) XAMPP
- 2) Visual Studio Code
- 3) Inkscape
- 4) FileZilla

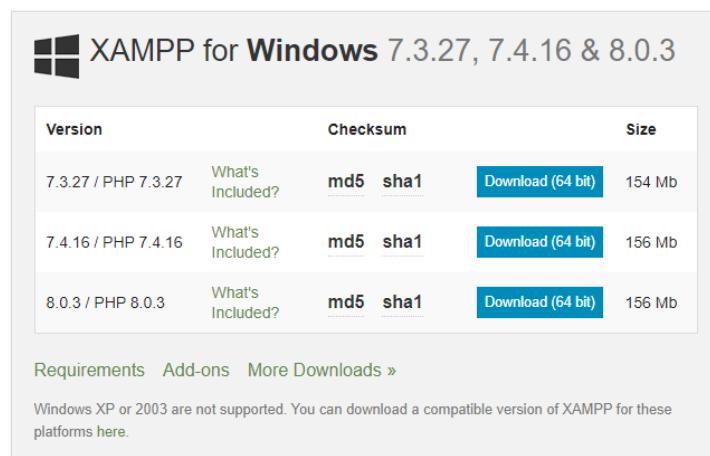
2.2. Instalasi XAMPP

Dalam proses awal pembangunan web ini, dibutuhkan server lokal sebagai tempat penyimpanan sementara untuk aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini. Salah satu server lokal yaitu XAMPP. Berikut ini adalah cara instalasi dari server lokal XAMPP.

- 1) Unduh aplikasi melalui laman resmi dari XAMPP yaitu <https://www.apachefriends.org/index.html>.

Download

XAMPP is an easy to install Apache distribution containing MariaDB, PHP, and Perl. Just download and start the installer. It's that easy.



Gambar 12 Website Resmi XAMPP

- 2) Jalankan aplikasi yang baru saja diunduh.



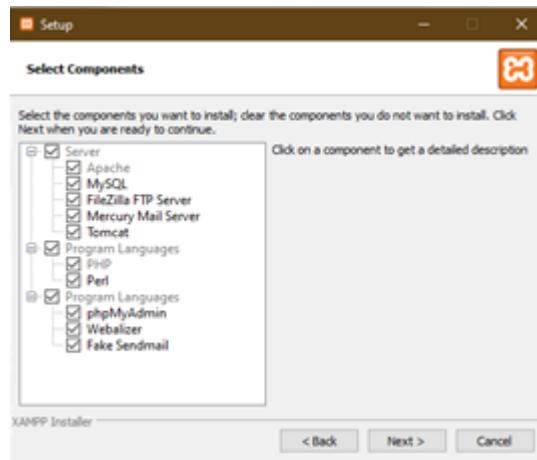
Gambar 13 File Instalasi XAMPP

- 3) Pada halaman pertama yang muncul, tekan tombol Next untuk memulai instalasi.



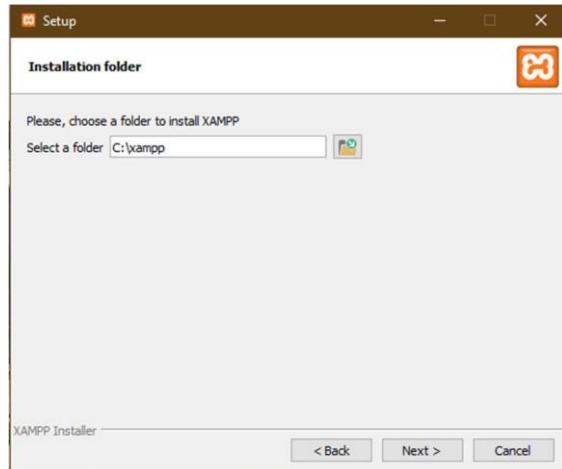
Gambar 14 Halaman Utama Instalasi XAMPP

- 4) Untuk komponen yang dipasang, pilih semua komponen agar semua komponen terpasang. Kemudian tekan tombol Next untuk lanjut ke tahap berikutnya.



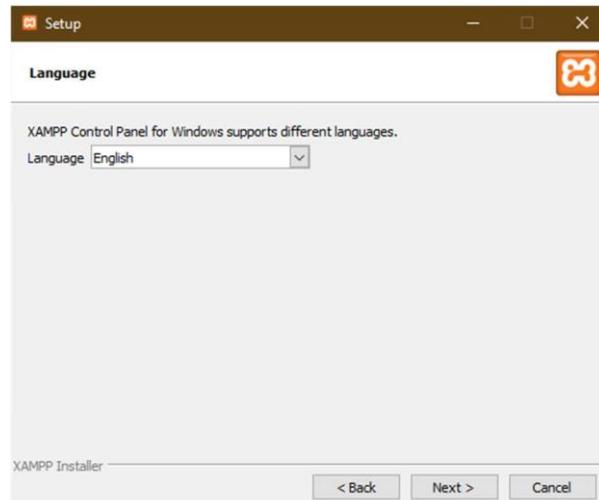
Gambar 15 Pilihan Komponen XAMPP

- 5) Pilih lokasi sebagai tempat dari hasil instalasi program XAMPP ini. Jika sudah memilih tempat dapat menekan tombol Next untuk lanjut ke langkah selanjutnya.



Gambar 16 Lokasi Instalasi XAMPP

- 6) Pilih bahasa yang ingin dipasang untuk program XAMPP-nya. Jika sudah memilih bahasa dapat menekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



Gambar 17 Pilihan Bahasa dari Aplikasi XAMPP

- 7) Pada saat ini proses instalasi sedang berjalan. Anda dapat menunggu sebentar hingga proses instalasi selesai. Jika proses instalasi selesai, tekan tombol Finish untuk mengakhiri proses instalasi.



Gambar 18 Proses Instalasi XAMPP

2.3. Instalasi Visual Studio Code

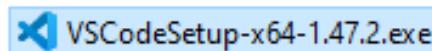
Setelah melakukan instalasi server lokal, dibutuhkan pula program untuk melakukan penulisan skrip aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini. Salah satunya adalah Visual Studio Code. Berikut ini adalah proses pemasangan Visual Studio Code.

- 1) Unduh aplikasi Visual Studio Code dari laman resmi microsoft yaitu <https://code.visualstudio.com>.



Gambar 19 Website Resmi VSCode

- 2) Jalankan aplikasi yang baru saja diunduh.



Gambar 20 Aplikasi VSCode

- 3) Pada halaman yang baru saja muncul, pilih "I Accept..." dan tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.

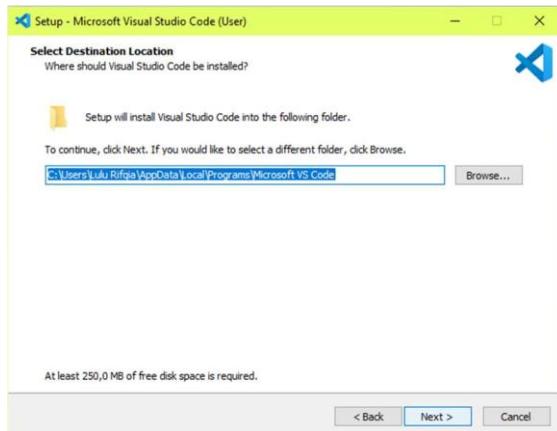
Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



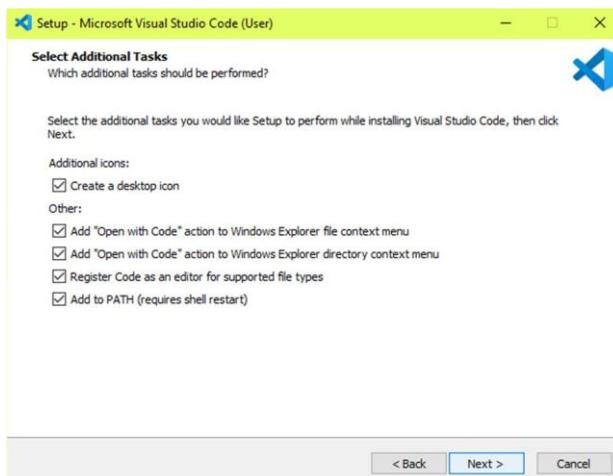
Gambar 21 Halaman Utama Instalasi VSCode

- 4) Pilih lokasi sebagai tempat dari hasil instalasi program Visual Studio Code ini. Jika sudah memilih tempat dapat menekan tombol Next untuk lanjut ke langkah selanjutnya.



Gambar 22 Lokasi Instalasi VSCode

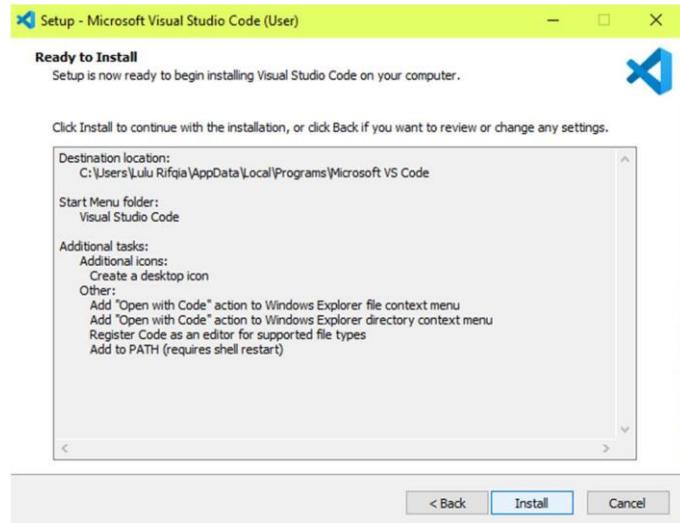
- 5) Untuk komponen tambahan pilih semua pilihan lalu tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



Gambar 23 Komponen VSCode

6) Pada halaman ini akan ditampilkan rekap dari konfigurasi untuk instalasi aplikasi ini.

Tekan Install untuk memulai proses instalasi.



Gambar 24 Halaman Konfirmasi Instalasi VSCode

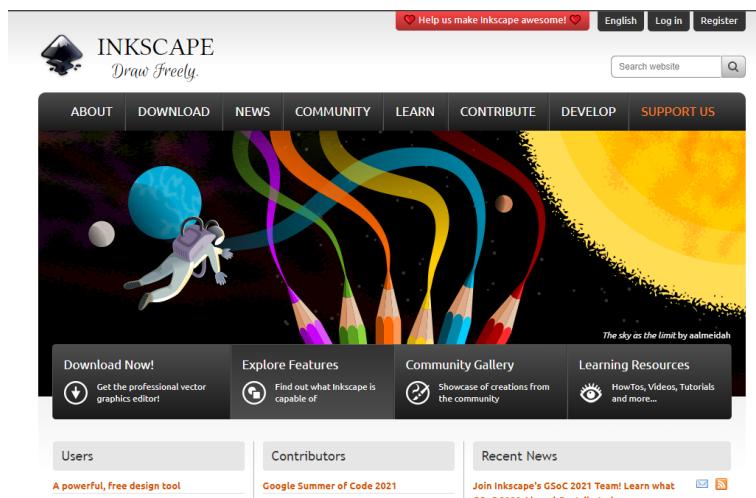
7) Pada saat ini aplikasi sedang dipasang. Tunggu proses dari instalasi hingga selesai.

Jika sudah selesai, tekan tombol Finish untuk mengakhiri proses instalasi.

2.4. Instalasi Inkscape

Selain dari sisi script, dibutuhkan aplikasi untuk merubah asset seperti gambar agar serasi dengan tema aplikasi yang sudah ditentukan. Dalam kasus ini digunakan Inkscape untuk melakukan perubahan tersebut. Alasan digunakannya Inkscape adalah aplikasi ini bersifat opensource atau gratis, sehingga dapat menghemat biaya pengeluaan yang tidak dibutuhkan. Berikut ini adalah tata cara instalasi dari aplikasi Inkscape.

1) Unduh aplikasi Inkscape dari laman resminya, yaitu <https://inkscape.org>.

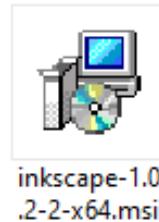


Gambar 25 Website Resmi Inkscape

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

- 2) Jalankan aplikasi Inkscape yang baru saja di unduh. Gunakan hak administrator untuk melakukan instalasi.



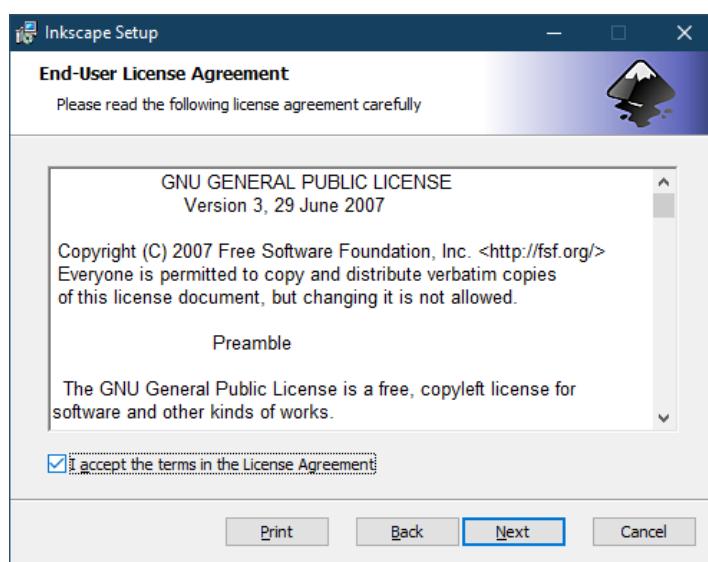
Gambar 26 Aplikasi Inkscape

- 3) Pada halaman yang baru saja muncul, tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



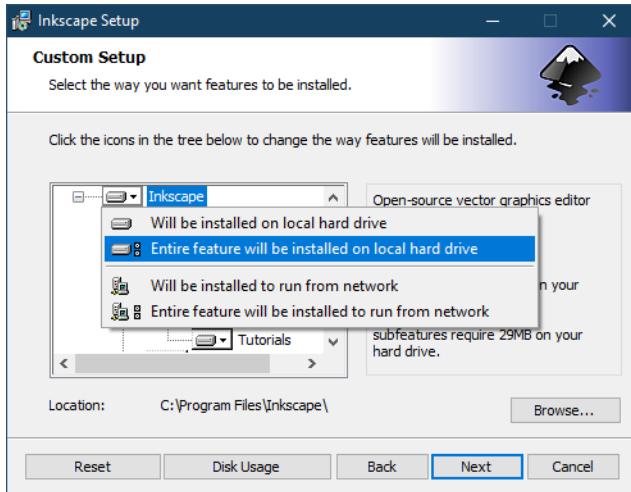
Gambar 27 Halaman Utama Instalasi Inkscape

- 4) Pilih "I accept..." lalu tekan tombol Next untuk lanjut ke Langkah selanjutnya.



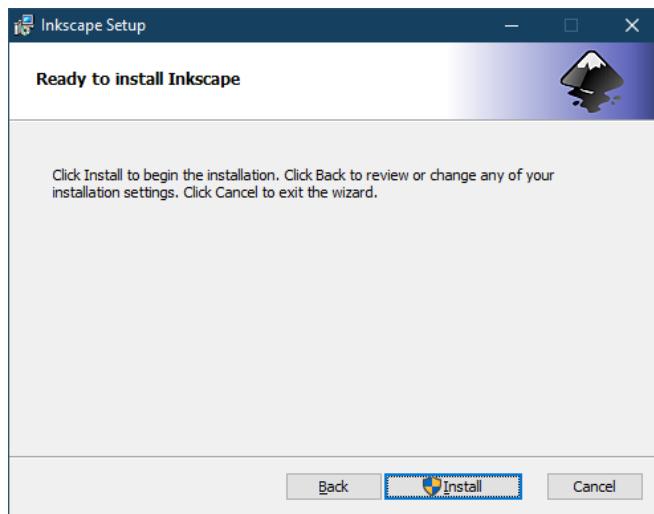
Gambar 28 Halaman Licence Agreement Inkscape

- 5) Pilih “Entire feature...” lalu pilih tempat dimana Inkscape akan di install. Jika sudah memilih tempat tekan tombol Next untuk melanjutkan ke Langkah selanjutnya.



Gambar 29 Komponen Inkscape

- 6) Tekan tombol install untuk memulai instalasi. Tunggu hingga instalasi selesai.



Gambar 30 Halaman Konfirmasi Instalasi Inkscape

- 7) Jika instalasi sudah selesai tekan tombol finish untuk menyelesaikan proses instalasi.

2.5. Instalasi FileZilla

Program terakhir yang harus di instalasi adalah program FTP. Program FTP ini berfungsi untuk mengakses file di server, sehingga file aplikasi dapat dikirim ke server hosting. Dengan mengirim file ke server hosting, aplikasi dapat diakses melalui internet sehingga aplikasi dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dalam kasus ini akan dipakai program FTP dari FileZilla. Berikut ini adalah tata cara dari instalasi program FileZilla.

- 1) Unduh aplikasi FileZilla dari website resminya yaitu <https://filezilla-project.org/>.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



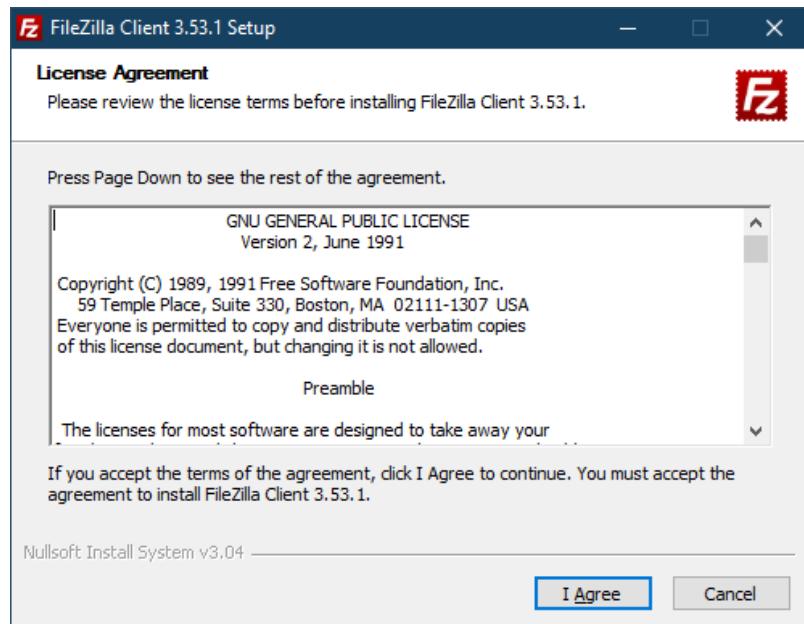
Gambar 31 Website Resmi FileZilla

- 2) Jalankan aplikasi FileZilla yang baru saja diunduh. Gunakan hak administrator untuk melakukan instalasi aplikasi ini.



Gambar 32 Aplikasi FileZilla

- 3) Pada halaman yang baru muncul, klik tombol I Accept untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.

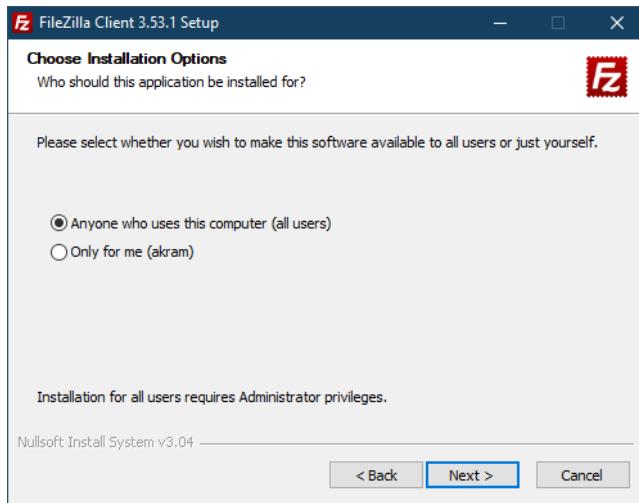


Gambar 33 Halaman Utama Instalasi FileZilla

- 4) Pilih Anyone lalu tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.

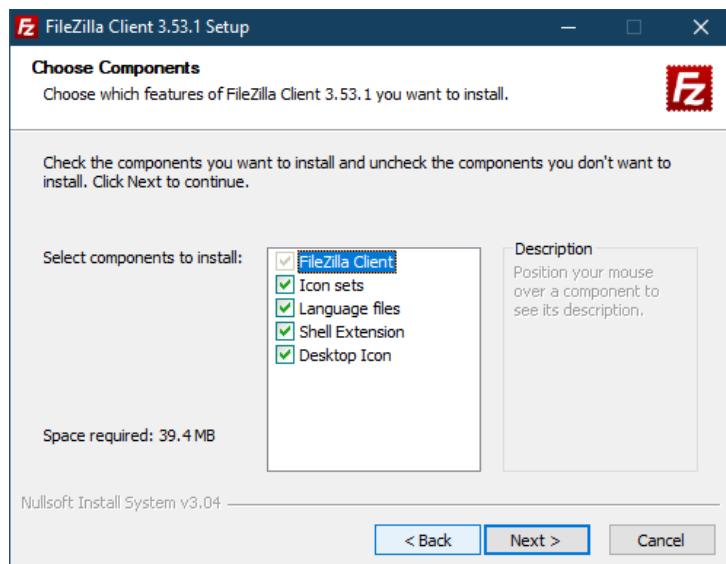
Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



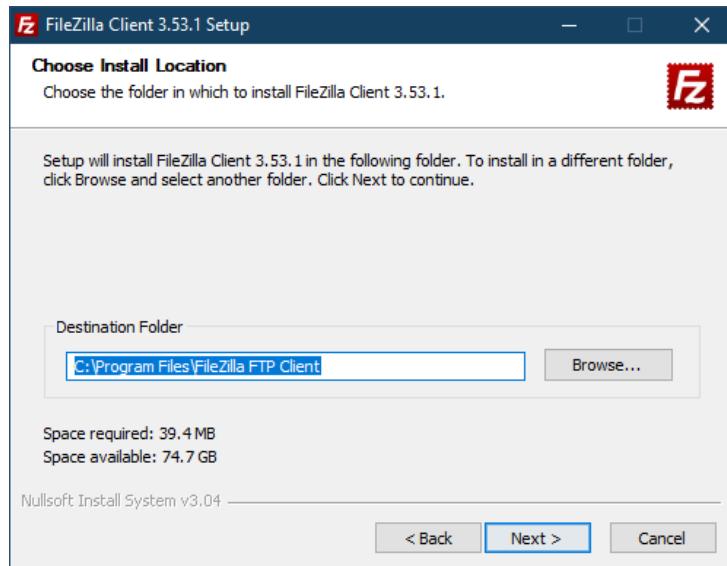
Gambar 34 Pilihan Pengguna FileZilla

- 5) Pilih semua komponen lalu tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



Gambar 35 Komponen FileZilla

- 6) Pilih tempat untuk instalasi aplikasi filezilla ini. Jika sudah, tekan tombol Next untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.



Gambar 36 Tempat Instalasi FileZilla

- 7) Tekan tombol Install untuk memulai instalasi. Tunggu hingga proses instalasi selesai. Jika proses instalasi sudah selesai, tekan tombol Finish untuk menyelesaikan instalasi.

BAB III

IMPLEMENTASI

3.1.Langkah Perancangan Sistem

Setelah selesai melakukan instalasi program pendukung untuk pengembangan aplikasi E-Learning Ponpes Assafir, dilanjutkan dengan perancangan sistem yang sudah dibuat pada perancangan sistem. Dalam langkah perancangan ini akan dibahas bagaimana langkah - langkah dalam perancangan aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini.

3.1.1. Bekerja Dari Template

Dalam mengerjakan aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini, kami membeli template yang ada di website <https://themeforest.net/item/cork-responsive-admin-dashboard-template/25582188>. Ini kami lakukan karena untuk menghemat sumber daya dan waktu, sehingga aplikasi ini dapat lebih cepat berjalan dan bekerja.

3.1.2. Melakukan Perubahan Pada Script

Setelah membeli teplate yang ada pada bahasan sebelumnya, dilakukan perubahan pada script. Ini bertujuan agar fungsi yang diinginkan dapat lebih tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan Ponpes Assafir. Berikut ini adalah sebgain dari beberapa script yang diubah.

a) Auth.php

Controller ini berfungsi sebagai halaman login, dimana pengguna (guru beserta siswa) dan admin memasukkan username dan password untuk bisa masuk kedalam menu utamanya sesuai dengan role masing - masing.

b) Admin.php

Controller ini berfungsi sebagai halaman utama bagi role admin. Halaman ini hanya dapat diakses hanya yang memiliki role admin saja.

c) Guru.php

Controller ini berfungsi sebagai halaman utama bagi role guru. Halaman ini hanya dapat diakses hanya yang memiliki role guru saja.

d) Siswa.php

Controller ini berfungsi sebagai halaman utama bagi role siswa. Halaman ini hanya dapat diakses hanya yang memiliki role siswa saja.

e) App.php

Controller ini berfungsi sebagai fungsi utama dari keseluruhan halaman

pengguna (guru beserta siswa) dan admin. Didalam script ini terdapat fungsi - fungsi utama seperti memanggil halaman tabel siswa dan guru, fungsi merelasikan siswa dengan gurunya, menambah daftar mata pelajaran, dan lain - lainnya.

f) Download.php

Controller ini berfungsi untuk mendefinisikan perintah - perintah download yang ada didalam aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini, seperti mengunduh template ujian untuk guru.

g) PDF.php

Controller ini berfungsi sebagai fungsi untuk melakukan print suatu tabel menjadi bentuk pdf, seperti melakukan print tabel daftar siswa.

h) Ajax.php

Controller ini berfungsi untuk memanggil halaman - halaman yang ada di menu dashboard.

3.1.3. Melakukan Perubahan Pada Tema Asset

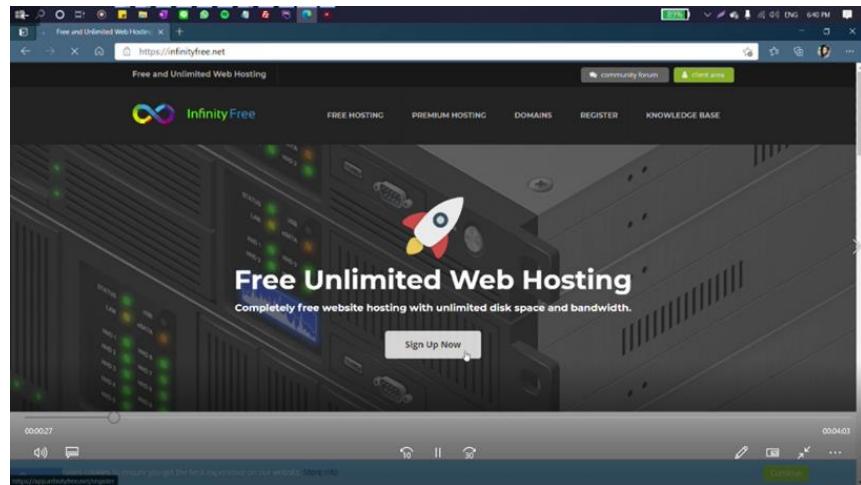
Setelah selesai dengan semua perubahan script, langkah terakhir adalah melakukan perubahan tema pada beberapa asset yang ada. Perubahan tema disini adalah merubah beberapa warna pada asset. Ini bertujuan untuk menselaraskan tema yang sudah diberikan sehingga tampilan menjadi lebih bersih dan padu. Asset yang dimaksud disini dapat berupa gambar, logo, dan banner. Untuk melakukan perubahan tema, digunakan aplikasi Inkscape seperti yang sudah diinstalasi sebelumnya.

3.2.Langkah Hosting Sistem

Setelah selesai merubah script dan asset yang dibutuhkan, Langkah terakhir adalah meletakan aplikasi ini di internet. Dengan meletakan aplikasi ini di internet, aplikasi ini dapat berjalan seperti seharusnya dimana saja dan kapan saja. Meletakan aplikasi di internet membutuhkan beberapa proses salah satunya adalah hosting.

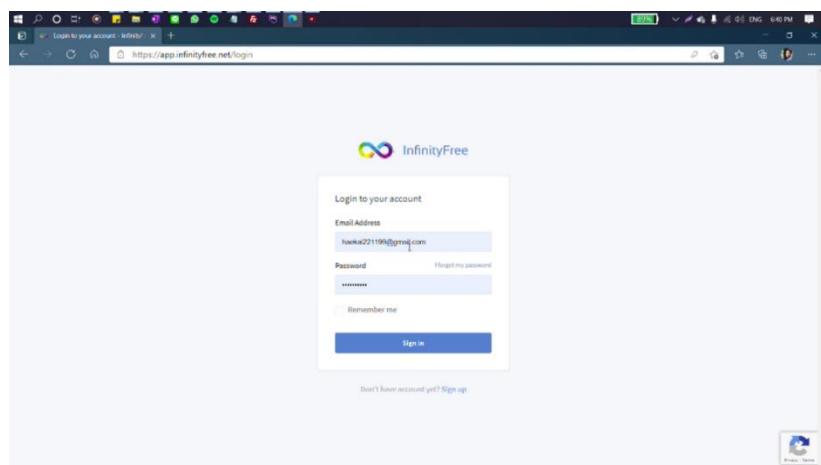
Penyedia jasa hosting di internet sangat banyak, salah satunya adalah Infinityfree.net. Berikut ini akan dibahas bagaimana cara melakukan hosting aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini ke Infinityfree.net.

- 1) Buka Infinityfree.net pada web browser, lalu signup untuk membuat akun.



Gambar 37 Halaman Utama infinityfree.net

- 2) Setelah membuat akun, login ke infinityfree menggunakan akun yang sudah dibuat sebelumnya.



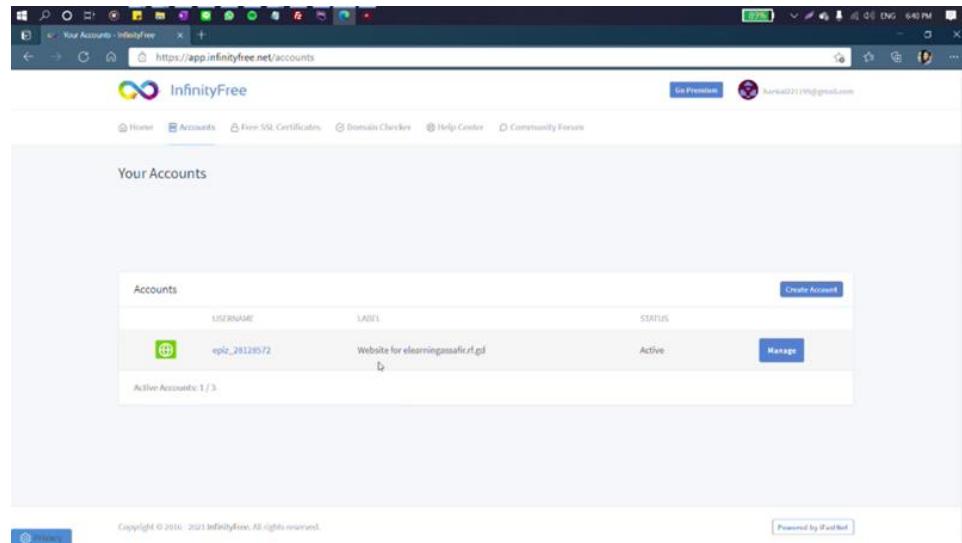
Gambar 38 Halaman Signin infinityfree.net

- 3) Buat akun dan isikan nama website yang ingin dimasukan. Pilih domain lalu periksa apakah domain sudah ada yang memakianya atau belum. Jika sudah selesai dapat menekan tombol Create Account.

A screenshot of a web browser showing a "Create a new Hosting Account" page. A modal window titled "Jangan hanya trading" is open, containing the text "Dan kami juga akan memberi tahu dunia tentang kisah sukses Anda. OctaFX" and a "Open" button. The main form is titled "Create a Hosting Account" and shows three steps: Step 1. Choose a domain name, Step 2. Enter additional information, and Step 3. Done. Under "Domain Type", "Subdomain" is selected. In the "Subdomain" field, "elearningassafir" is entered, and in the "Domain Extension" dropdown, ".rfgd" is selected. Below the form, there's a note "You can add more domains after your account has been created." and a "Search Domain" button.

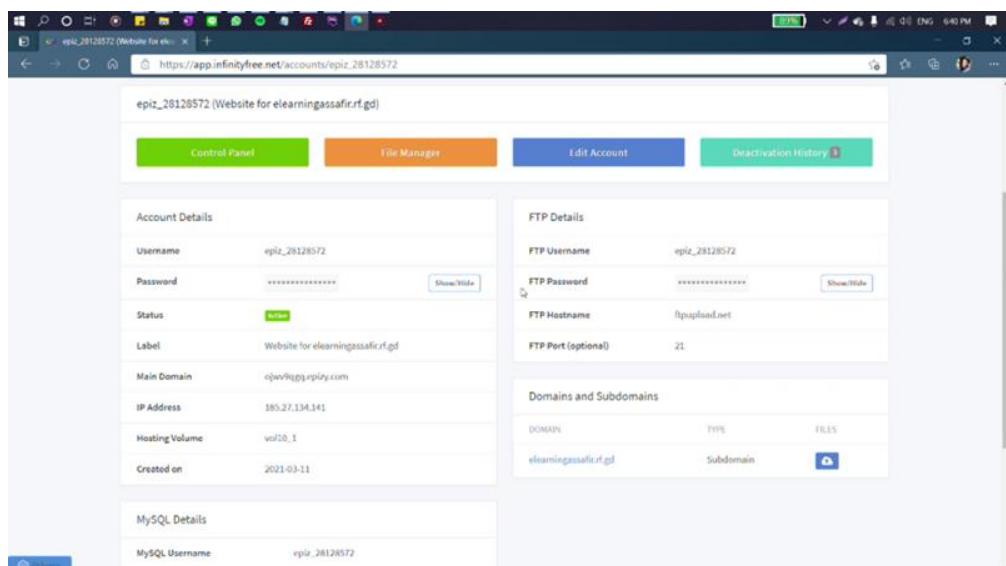
Gambar 39 Halaman Create Account Website

- 4) Setelah membuat akun untuk aplikasinya, tekan tombol Manage untuk melakukan konfigurasi untuk hosting aplikasinya.



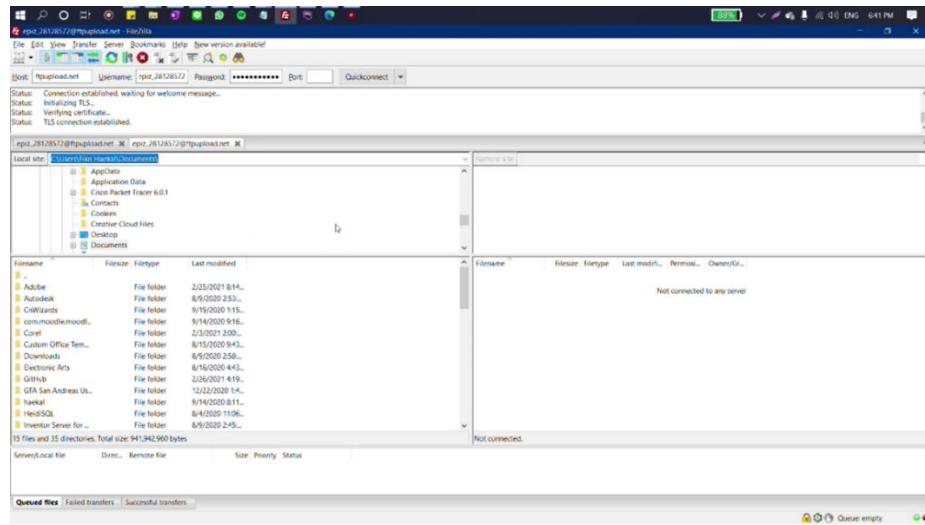
Gambar 40 Halaman Pilihan Account Website

- 5) Di halaman selanjutnya, akan ditampilkan berbagai macam konfigurasi yang dapat dilakukan untuk melakukan hosting aplikasi.



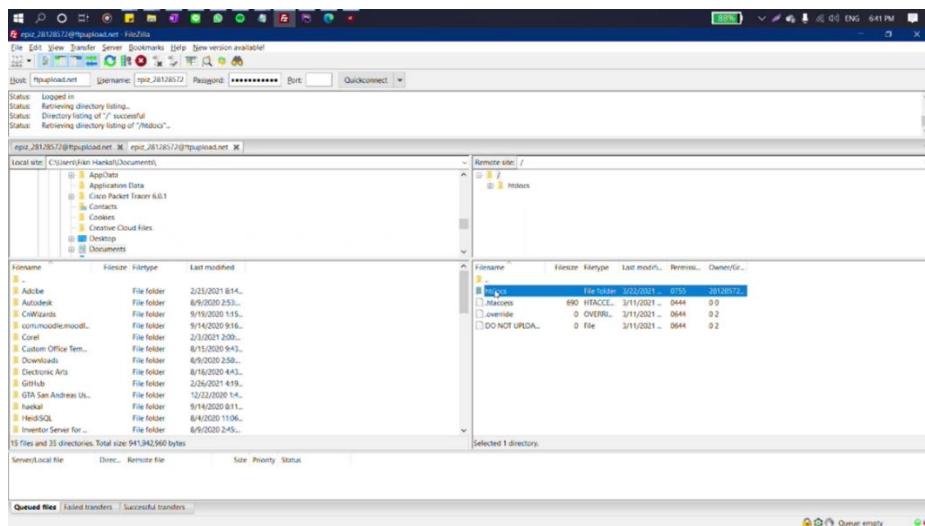
Gambar 41 Halaman Utama Account Website

- 6) Buka aplikasi Filezilla yang sudah terinstal sebelumnya lalu isikan host, username, password, dan port sesuai dengan FTP Detail yang ada dihalaman menu infinityfree. Tekan tombol Quickconnenct untuk melakukan koneksi ke server infinityfree yang sudah dibuat.



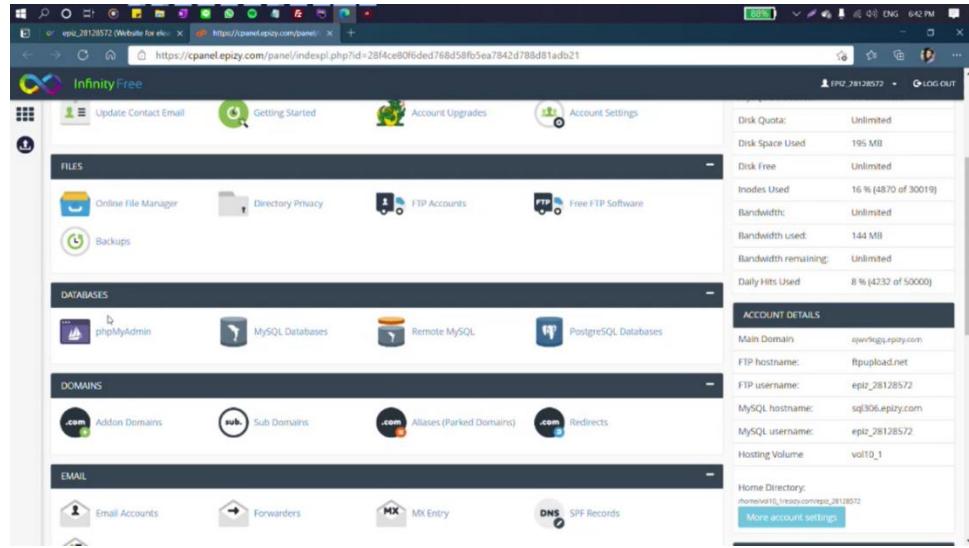
Gambar 42 Koneksi Server Dengan FileZilla

- 7) Jika sudah terhubung ke server, kirim semua file htdocs yang sudah dibuat sebelumnya ke htdocs yang berada di server infinityfree. Tunggu hingga proses copy file dari komputer ke server selesai.



Gambar 43 Lokasi Folder htdocs pada Server

- 8) Setelah meletakkan file htdocs, selanjutnya adalah meletakkan database yang sudah dibuat ke server infinityfree dengan cara balik lagi ke halaman utama infinityfree lalu tekan menu control panel, lalu tekan phpMyAdmin.



Gambar 44 Halaman Control Panel Website

- 9) Tekan tombol Connect Now untuk masuk ke server database infinityfree. Pilih file databasenya yang sudah dibuat sebelumnya.

Gambar 45 Halaman phpmyadmin infinityfree.net

- 10) Setelah selesai meletakkan database ke server infinityfree, langkah terakhir adalah melakukan perubahan pada konfigurasi database pada aplikasi. Sesuaikan username, password dan lainnya sesuai dengan yang ada di halaman utama infinityfree pada bagian MySQL Detail.

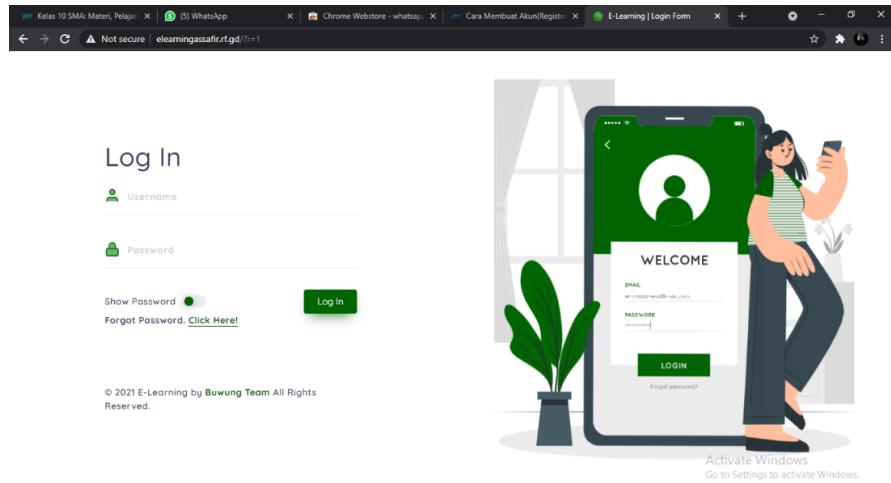
```

    ...
    'active_group' => 'default';
    'query_builder' => TRUE;
    ...
    $db['default'] = array(
        ...
        'hostname' => 'vol196.phpix.com',
        'username' => 'spiz_20120572',
        'password' => '',
        'port' => 3306,
        'db' => 'elearningassafir',
        'char_set' => 'utf8',
        'dbcollat' => 'utf8_general_ci',
        ...
        'db_debug' => ($ENVIRONMENT == 'production'),
        'cache_on' => FALSE,
        'cached_commands' => '',
        'char_set' => 'utf8',
        'dbcollat' => 'utf8_general_ci',
        ...
        'profiler' => FALSE,
        'connect' => FALSE,
        'strict_on' => FALSE,
        'failover' => array(),
        ...
        'save_queries' => TRUE
    );
    ...

```

Gambar 46 Pengubahan Config pada Aplikasi

- 11) Jika sudah merubah konfigurasi databasenya, sekarang aplikasi sudah dapat dijalankan melalui internet.



Gambar 47 Halaman Aplikasi Elearning

3.3.Implementasi Sistem

Setelah melakukan instalasi program pendukung, melakukan perancangan sistem dari pembelian template hingga hosting, aplikasi E-Learning Ponpes Assafir ini dapat dijalankan dengan baik. Pada pembahasan ini akan dibahas implentasi apa saja yang ada didalam pengembangan aplikasi E-Learning Ponpes Assafir. Berikut pemaparan lebih lanjutnya.

Secara role pengguna memang dibagi menjadi 3, yaitu: Admin, Guru, dan Siswa. Maka dari itu struktur menu yang akan dipaparkan juga terbagi menjadi 3. Adapun struktur menu pada Apliasi E-Learning Ponpes Assafir ini adalah sebagai berikut:

1) Guru

- Menambahkan daftar materi, mengganti dan hapus materi.
- Menambahkan daftar materi, mengganti dan hapus tugas.
- Menambahkan daftar materi, mengganti dan hapus ujian / quiz.
- Profile admin, mengganti password dan foto profile.

2) Siswa

- Melihat materi di menu materi.
- Melihat tugas serta mengumpulkan tugas.
- Mengerjakan Ujian baik essai atau pilihan ganda.
- Dapat menggunakan fitur *live chat* pada menu materi dan tugas.

3) Admin

- Data Siswa, dimana admin dapat melihat, menghapus, dan melakukan pembaharuan data siswa.
- Data Guru, dimana admin dapat melihat, menghapus, dan melakukan pembaharuan data guru.
- Mata Pelajaran, dimana admin dapat melihat, menghapus, dan melakukan pembaharuan data mata pelajaran.
- Data Pengajar, dimana admin dapat melihat, menghapus, dan melakukan pembaharuan data guru yang mengajar suatu mata pelajaran.
- Data Kelas, dimana admin dapat melihat, menghapus, dan melakukan pembaharuan data kelas beserta guru kelas tersebut.

BAB IV

MODUL PENGGUNAAN

4.1.Pengguna Sebagai Admin

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara menggunakan Website E-Learning Ponpes Assafir bagi role Admin. Pada bahasan ini akan dibahas bagaimana cara admin menambahkan data siswa dan guru, melakukan penambahan matapelajaran, melakukan perubahan kelas siswa, hingga melakukan pendaftaran mata pelajaran yang diajar oleh gurunya.

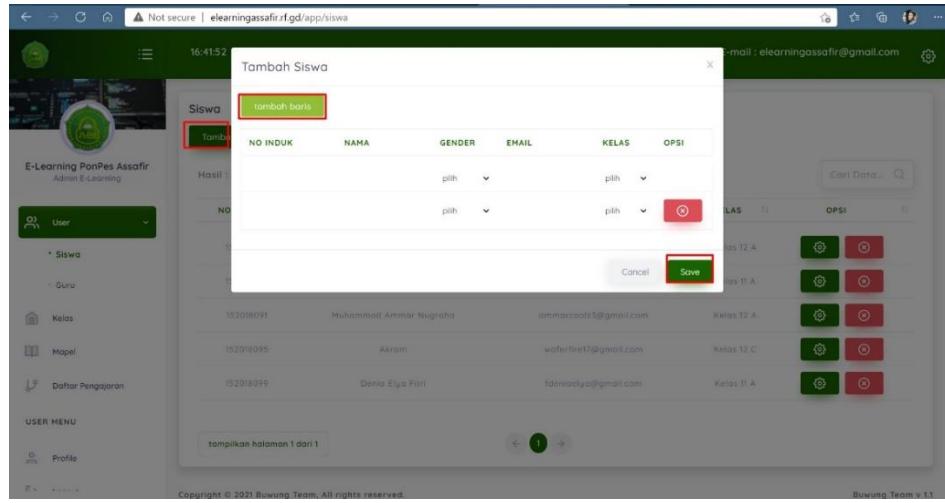
4.1.1.Mengelola Data Siswa

Untuk mengelola data siswa, Admin dapat menuju ke menu User yang berada di sisi kiri layar, lalu pilih Siswa yang berada disisi layar. Setelah itu akan tampil tabel data siswa seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 48.

NO INDUK	NAMA	EMAIL	KELAS	OPSI
152018085	Muhammad Fikri Haekal	haekal22119@mhs.iteos.ac.id	Kelas 12 A	
152018095	Fikri Haekal	haekal22119@gmail.com	Kelas 11 A	
152018091	Muhammad Ammar Nugroho	ammarcceelz@gmail.com	Kelas 12 A	
152018095	Akram	woferfire17@gmail.com	Kelas 12 C	
152018099	Denia Elga Fitri	fdeniaelga@gmail.com	Kelas 11 A	

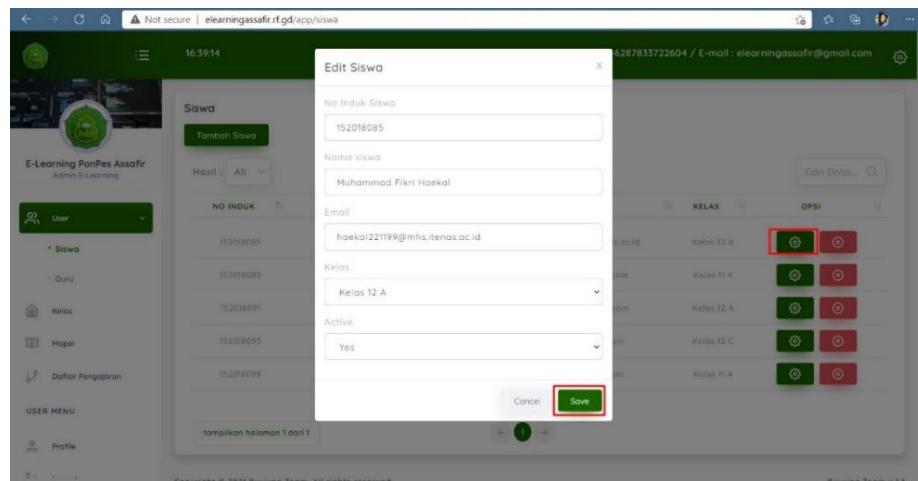
Gambar 48 Halaman Data Siswa

Untuk melakukan penambahan siswa baru dapat menekan tombol Tambah Siswa yang berada di atas tabel tersebut. Kemudian admin dapat mengisikan data siswanya pada form isian yang ada seperti pada Gambar 49. Admin juga dapat melakukan penambahan siswa secara banyak dengan cara menekan Tambah Baris pada form isian. Jika sudah mengisikan data siswa, dapat menekan tombol Save untuk menyimpannya atau Cancel untuk batal menambahkan data siswa.



Gambar 49 Form Isian Tambah Siswa

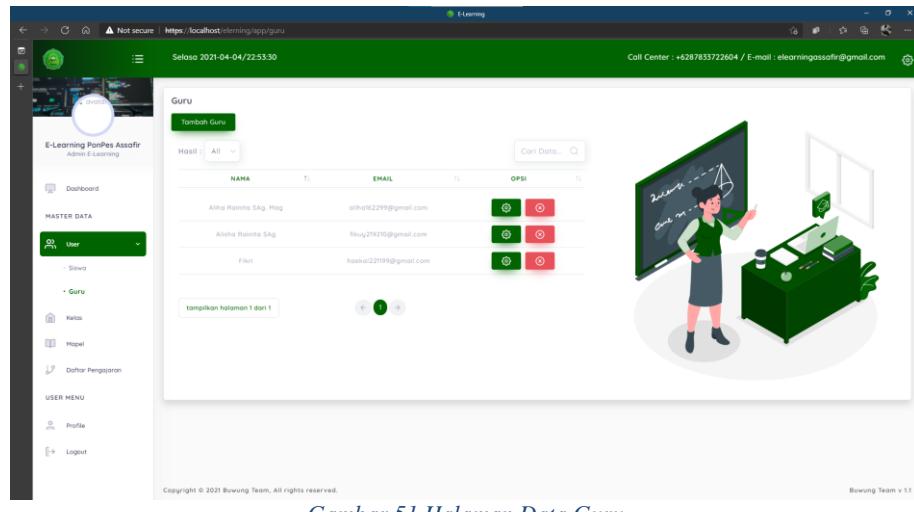
Jika ingin menghapus data salah satu siswa dapat menekan tombol x berwarna merah yang berada pada sisi kanan dari data siswa yang ingin dihapus. Jika ingin melakukan perubahan data salah satu siswa dapat menekan tombol berlogo *gear* berwarna hijau pada sisi kanan siswa yang ingin diperbaharui datanya. Kemudain akan tampil form isian untuk melakukan perubahan data seperti yang ditunjuk oleh Gambar 50.



Gambar 50 Form Pengubahan Data Siswa

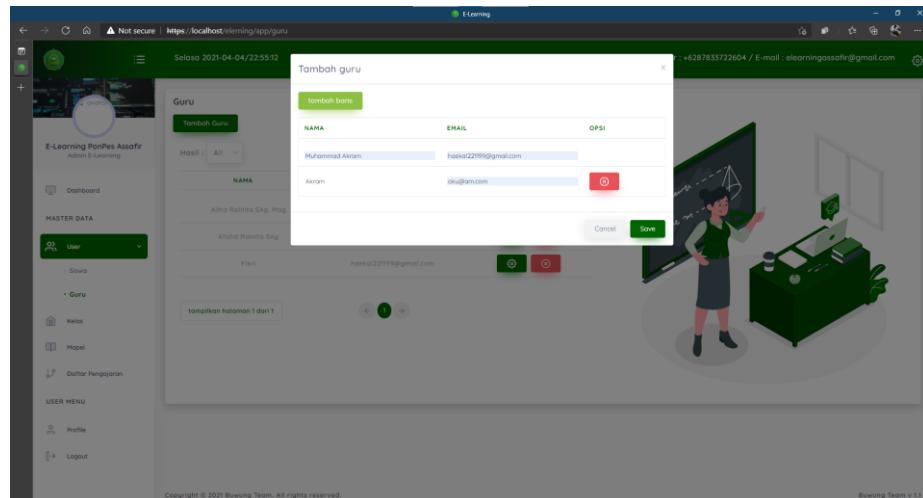
4.1.2. Mengelola Data Guru

Untuk mengelola data guru, Admin dapat menuju ke menu User yang berada di sisi kiri layar, lalu pilih Guru yang berada disisi layar. Setelah itu akan tampil tabel data guru seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 51.



Gambar 51 Halaman Data Guru

Untuk melakukan penambahan guru baru dapat menekan tombol Tambah Guru yang berada di atas tabel tersebut. Kemudian admin dapat mengisi data gurunya pada form isian yang ada seperti pada Gambar 52. Admin juga dapat melakukan penambahan guru secara banyak dengan cara menekan Tambah Baris pada form isian. Jika sudah mengisi data guru, dapat menekan tombol Save untuk menyimpannya atau Cancel untuk batal menambahkan data guru.

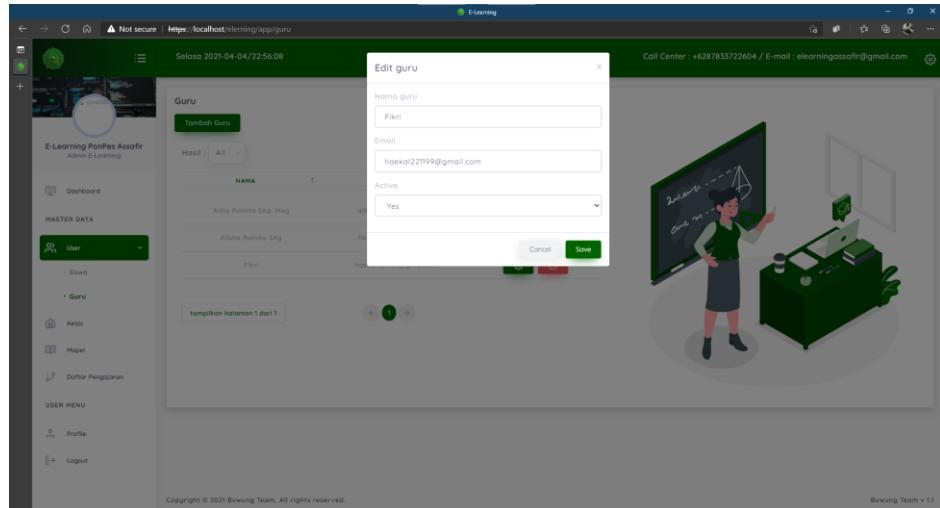


Gambar 52 Form Isian Penambahan Guru

Jika ingin menghapus data salah satu guru dapat menekan tombol x berwarna merah yang berada pada sisi kanan dari data guru yang ingin dihapus. Jika ingin melakukan perubahan data salah satu guru dapat menekan tombol berlogo gear berwarna hijau pada sisi kanan guru yang ingin diperbarui datanya. Kemudian akan tampil form isian untuk melakukan perubahan data seperti yang ditunjuk oleh Gambar 53.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



Gambar 53 Form Pengubahan Data Guru

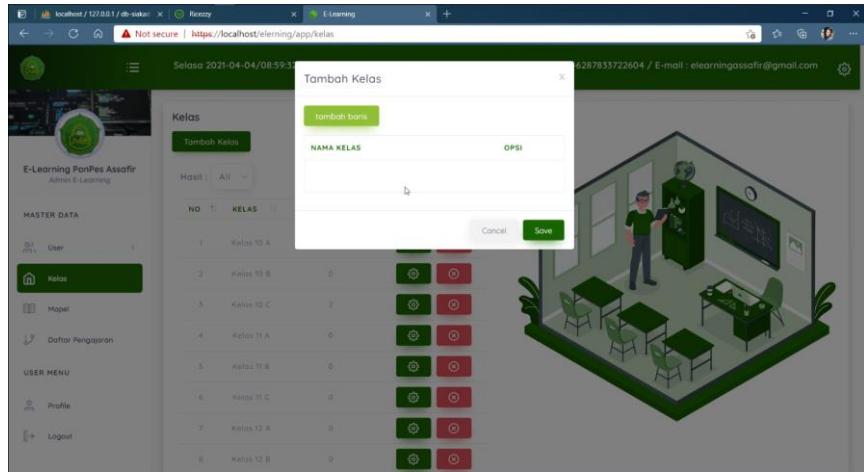
4.1.3.Mengelola Data Kelas

Untuk mengelola data kelas dapat menuju ke menu kelas yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan tampil tabel daftar kelas seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 54.

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	OPSI
1	Kelas 10 A	2	
2	Kelas 10 B	0	
3	Kelas 10 C	2	
4	Kelas 11 A	0	
5	Kelas 11 B	0	
6	Kelas 11 C	0	
7	Kelas 12 A	0	
8	Kelas 12 B	0	

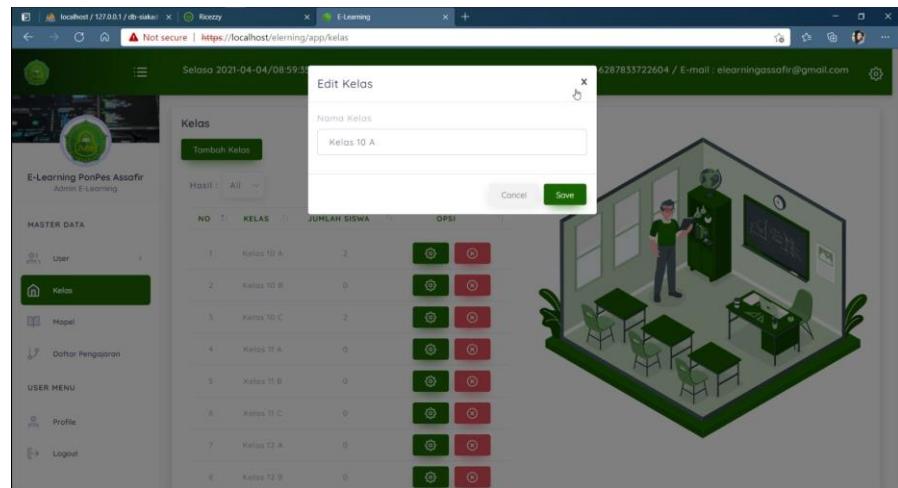
Gambar 54 Halaman Data Kelas

Untuk melakukan penambahan kelas baru dapat menekan tombol Tambah Kelas yang berada di atas tabel tersebut. Kemudian admin dapat mengisikan data kelas pada form isian yang ada seperti pada Gambar 55. Admin juga dapat melakukan penambahan kelas secara banyak dengan cara menekan Tambah Baris pada form isian. Jika sudah mengisikan data kelas, dapat menekan tombol Save untuk menyimpannya atau Cancel untuk batal menambahkan data kelas.



Gambar 55 Form Isian Penambahan Kelas

Jika ingin menghapus data salah satu kelas dapat menekan tombol x berwarna merah yang berada pada sisi kanan dari data kelas yang ingin dihapus. Jika ingin melakukan perubahan data salah satu kelas dapat menekan tombol berlogo *gear* berwarna hijau pada sisi kanan kelas yang ingin diperbaharui datanya. Kemudain akan tampil form isian untuk melakukan perubahan data seperti yang ditunjuk oleh Gambar 56.



Gambar 56 Form Perubahan Data Kelas

4.1.4.Mengelola Mata Pelajaran

Untuk mengelola data mata pelajaran dapat menuju ke menu Mape yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan tampil tabel daftar maa pelajaran seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 57.

NO	TAHUN AJARAN	OPSI
1	2020/2021	[Edit] [Delete]
2	2020/2021	[Edit] [Delete]
3	2020/2021	[Edit] [Delete]
4	2020/2021	[Edit] [Delete]
5	2020/2021	[Edit] [Delete]
6	2020/2021	[Edit] [Delete]
7	2020/2021	[Edit] [Delete]

Gambar 57 Halaman Data Mata Pelajaran

Untuk melakukan penambahan mata pelajaran baru dapat menekan tombol Tambah Mapel yang berada di atas tabel tersebut. Kemudian admin dapat mengisikan data mata pelajaran pada form isian yang ada seperti pada Gambar 58. Admin juga dapat melakukan penambahan mata pelajaran secara banyak dengan cara menekan Tambah Baris pada form isian. Jika sudah mengisikan data mata pelajaran, dapat menekan tombol Save untuk menyimpannya atau Cancel untuk batal menambahkan data mata pelajaran.

NO	MAPEL	TAHUN AJARAN	OPSI
1	IPA	2020/2021	[Edit] [Delete]
2	Bahasa Inggris	2020/2021	[Edit] [Delete]
3	IPS	2020/2021	[Edit] [Delete]
4	Bahasa Indonesia	2020/2021	[Edit] [Delete]
5	Matematika	2020/2021	[Edit] [Delete]
6	Fisika/Wanita	2020/2021	[Edit] [Delete]
7	Faridah/Imu Wanita	2020/2021	[Edit] [Delete]

Gambar 58 Form Perubahan Data Mata Pelajaran

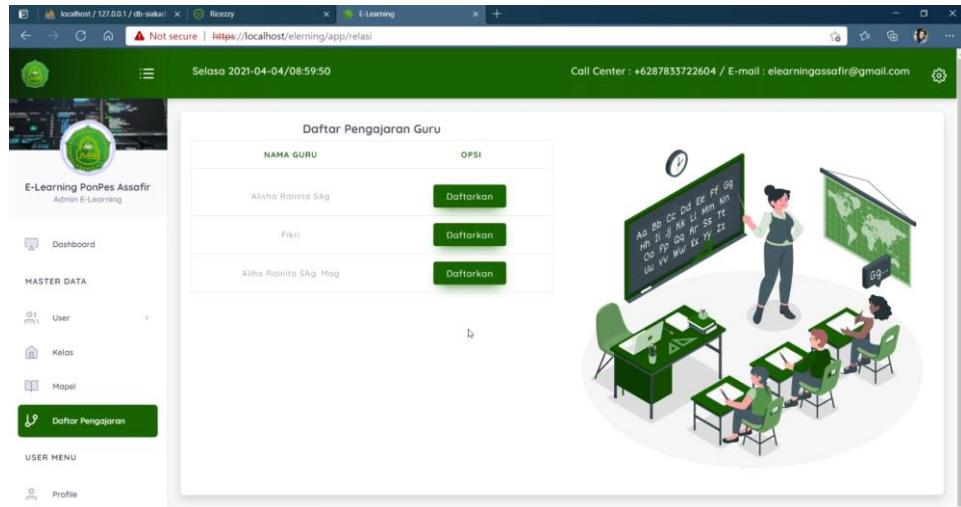
4.1.5.Mengelola Data Pengajar

Untuk mengelola data suatu guru mengajar di kelas apa saja dan megajar mate pelajara apa saja dapat menuju ke menu Data Pengajaran yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan tampil tabel daftar pengajaran guru seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 59. Untuk menentukan suatu guru mengajar di kelas mana dan apa saja mata pelajaran yang diajarnya, dapat menekan tombol

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

Daftarkan pada sisi kanan nama guru tersebut.



Gambar 59 Halaman Data Penagajaran

Kemudian akan muncul halaman seperti pada Gambar 60. Setelah itu tekan tombol Tambah Daftar untuk menambahkannya. Admin dapat mengisi data pengajaran pada form yang ada. Untuk melakukan penambahan secara banyak dapat menekan Tambah Baris untuk. Jika sudah mengisikan data pengajaran tekan tombol Save untuk menambahkan data atau Cancel untuk membatalkannya.

Gambar 60 Form Isian Penambahan Mata Pelajaran

4.2.Pengguna Sebagai Siswa

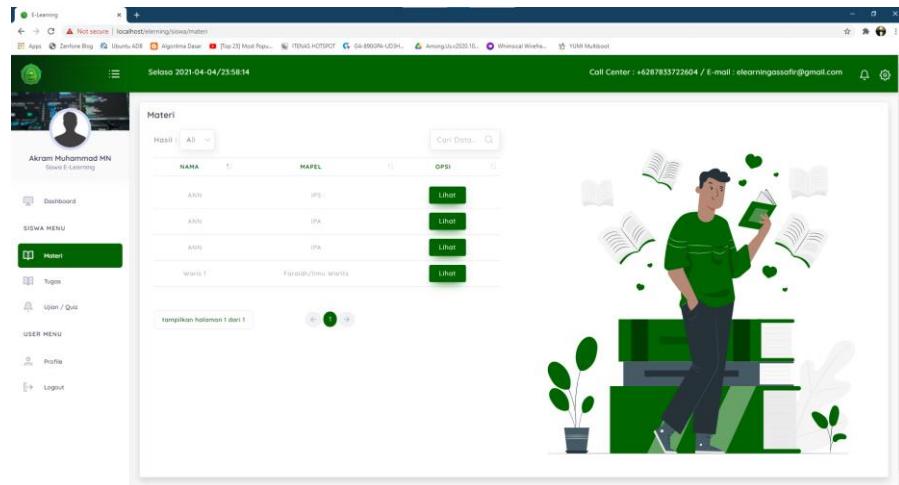
Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara menggunakan Website E-Learning Ponpes Assafir bagi role Siswa. Pada bahasan ini akan dibahas bagaimana siswa dapat melihat materi yang disediakan oleh gurunya, hingga mengerjakan tugas, quiz, dan Ujian.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

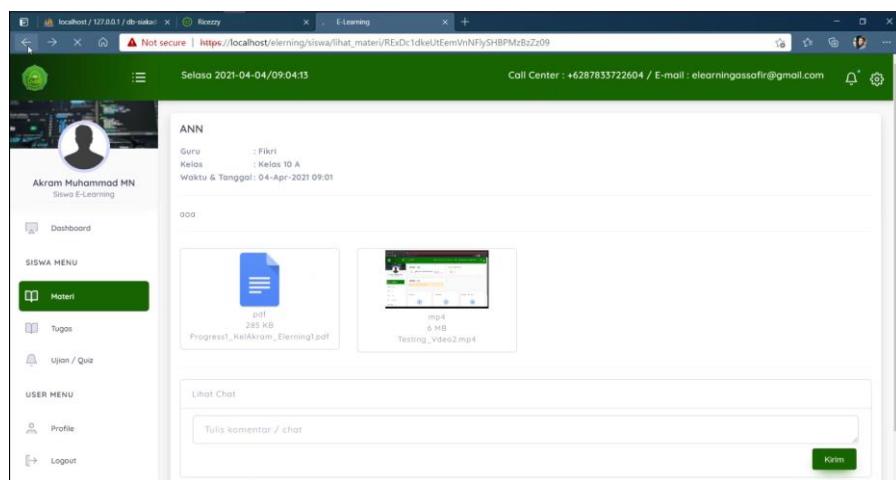
4.2.1.Membaca Materi Mata Pelajaran

Untuk membaca materi, Siswa dapat mengakses menu Materi yang berada di sisi kiri layar. Kemudian akan tampil tabel materi dari berbagai mata pelajaran seperti yang ditunjuk oleh Gambar 61.



Gambar 61 Halaman Utama Materi Siswa

Siswa dapat memilih materi mana yang ingin dibaca dengan menekan tombol Lihat pada materi yang berada di tabel tersebut. Kemudian halaman materi akan tampil seperti yang ditunjuk oleh Gambar 62. Siswa dapat menonton video yang diberikan oleh guru atau membaca dokumen pendukung yang diberikan oleh guru. Siswa juga dapat menanyakan sesuatu kepada guru secara langsung dengan menggunakan fitur *live chat* yang berada di posisi paling bawah halaman.



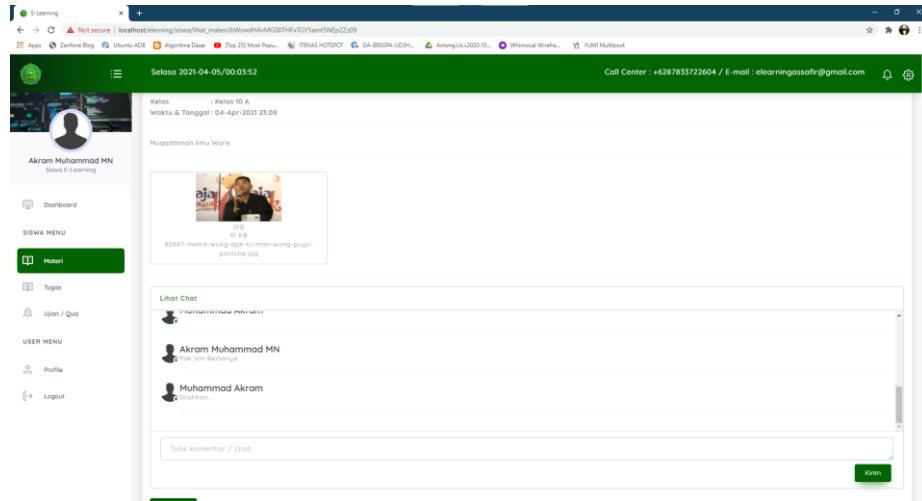
Gambar 62 Halaman Materi Siswa

Selain itu siswa dapat menanyakan langsung kepada guru terkait materinya dengan fitur *live chat*. Tekan menu Lihat Chat yang terletak pada halaman

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

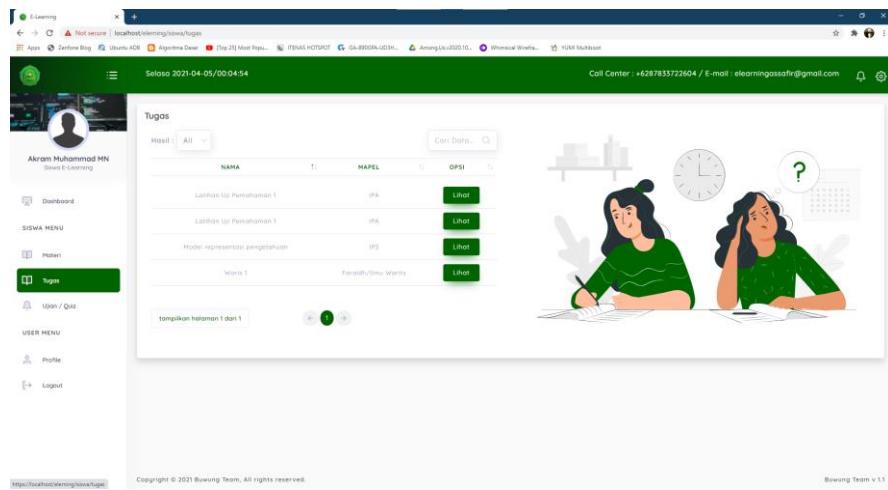
bagian paling bawah seperti pada Gambar 62. Ketikkan pertanyaan yang ingin di tanyakan kepada guru lalu tekan Kirim untuk mengirimnya. Contoh dari penggunaan *live chat* dapat dilihat pada Gambar 63.



Gambar 63 Fitur Live Chat Siswa

4.2.2. Mengerjakan Tugas

Untuk mengerjakan tugas, siswa dapat mengakses menu Tugas yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan muncul halaman berisi tabel tugas-tugas seperti yang ditunjuk Gambar 64. Untuk melihat tugas yang ingin dikerjakan dapat menekan tombol Lihat.



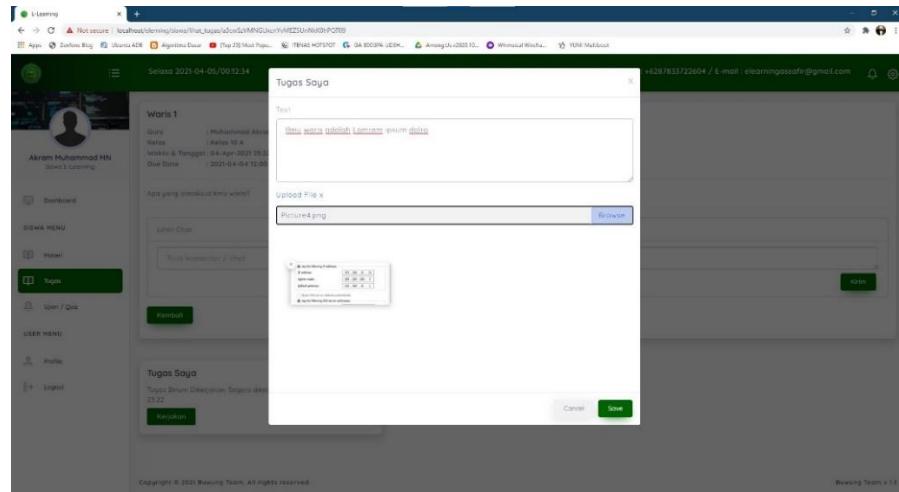
Gambar 64 Halaman Utama Tugas siswa

Setelah menekan tombol Lihat, halaman baru akan muncul. Halaman ini berisi soal tugasnya yang diberikan oleh guru. Untuk mengerjakannya dapat menekan tombol Kerjakan di bagian Tugas Saya kemudian mengisikan isian pada form yang tersedia seperti yang ditunjuk oleh Gambar 65. Untuk menyimpan hasil jawaban yang sudah dibuat, dapat menekan tombol Save atau

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

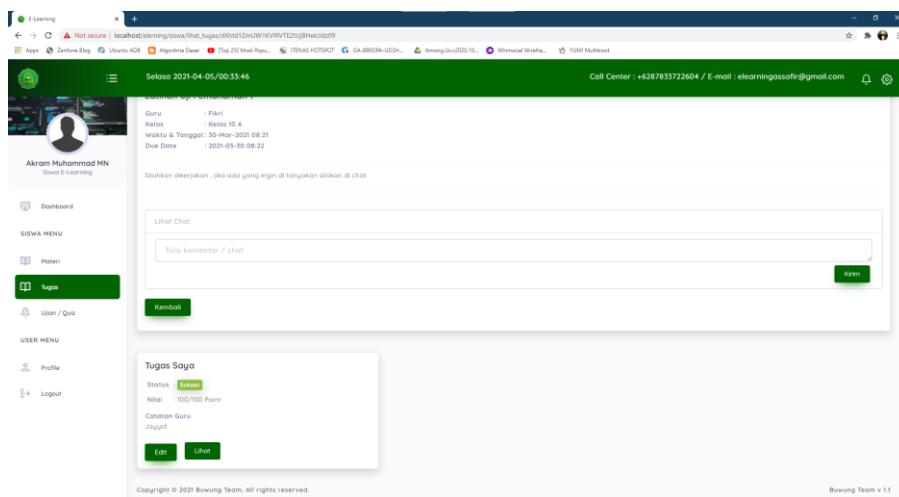
WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

menekan tombol Cancel untuk membatalkan penyimpanan jawaban yang sudah dibuat.



Gambar 65 From Isian Tugas

Setelah guru menilai tugas siswa, siswa juga dapat melihat hasil penilaian dari guru dengan cara melihatnya di bagian Tugas Saya. Jika sudah dinilai akan terlihat nilainya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 66.



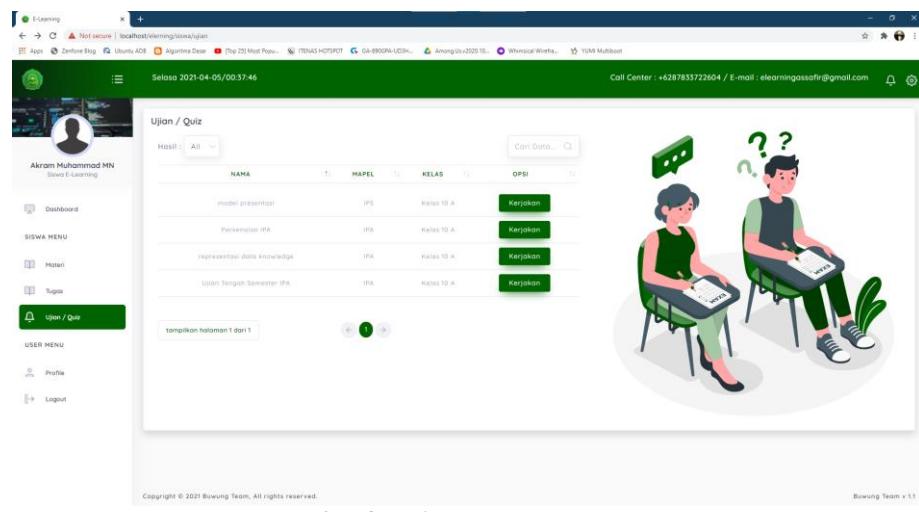
Gambar 66 Melihat Niai dari Tugas

4.2.3.Mengerjakan Ujian Dan Quiz

Untuk mengerjakan ujian dan quiz, siswa dapat mengakses menu Ujian/Quiz yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan muncul halaman berisi tabel quiz dan tugas seperti yang ditunjuk Gambar 67. Untuk melihat ujian/quiz yang ingin dikerjakan dapat menekan tombol kerjakan.

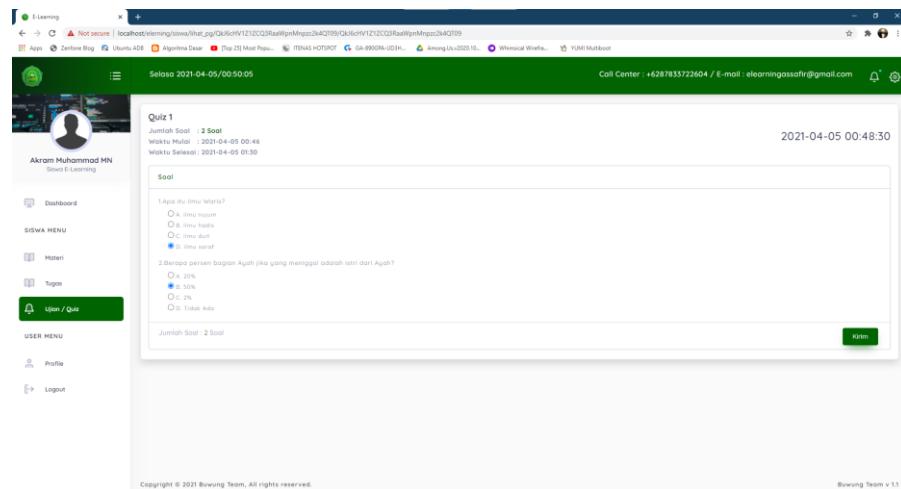
Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



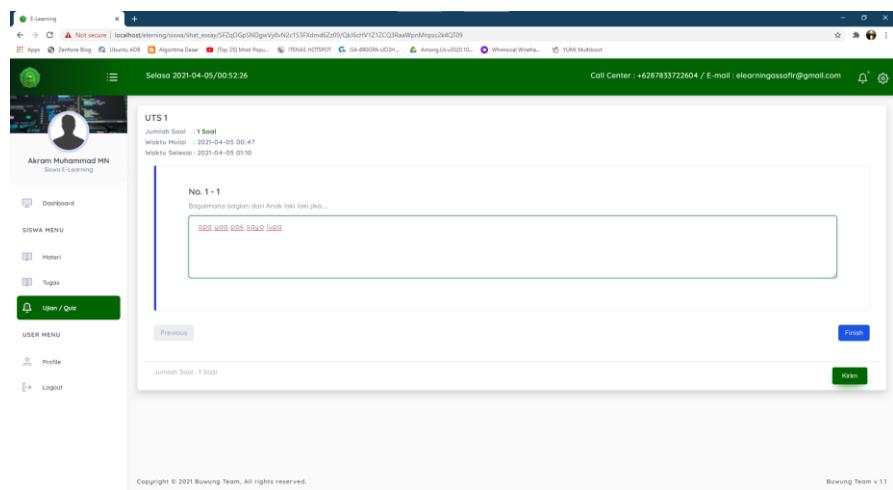
Gambar 67 Halaman Utama Ujian/Quiz

Untuk ujian bertipe pilihan ganda, tampilannya akan seperti pada Gambar 68. Untuk menampilkan soal dapat menekan menu Soal. Untuk penggerjaanya dapat memilih pilihan yang ada sesuai dengan soalnya. Jika sudah dikerjakan, tekan tombol Kirim untuk mengirim jawaban kepada guru.



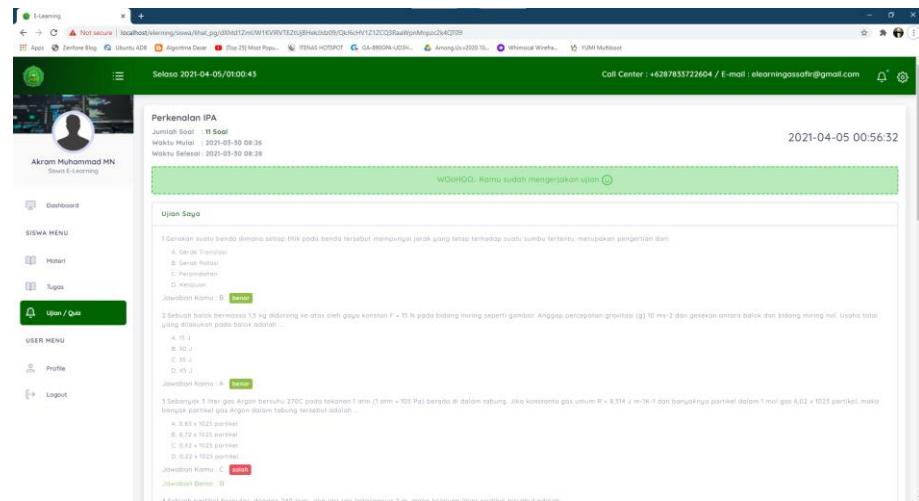
Gambar 68 Pengerjaan Soal Pilhan Ganda

Untuk ujian bertipe essai, tampilannya akan seperti pada Gambar 69. Untuk melihat soal selanjutnya dapat menekan tombol Next. Untuk penggerjaanya dapat menulis jawaban pada kolom isian yang ada. Jika sudah dikerjakan, tekan tombol Kirim untuk mengirim jawaban kepada guru.



Gambar 69 Pengerjaan Soal Essai

Setelah siswa mengerjakan soalnya dan guru selesai menilainya juga, siswa juga dapat melihat nilai mereka masing - masing. Untuk ujian / quiz bertipe pilihan ganda, nilai dapat dilihat pada menu soal seperti pada Gambar 69. Selain nilai, siswa juga dapat melihat per-soal apakah jawaban mereka benar dan salah beserta koreksinya jika jawaban mereka salah. Contoh dari hasil ujian / quiz bertipe pilihan ganda dapat dilihat pada Gambar 70.

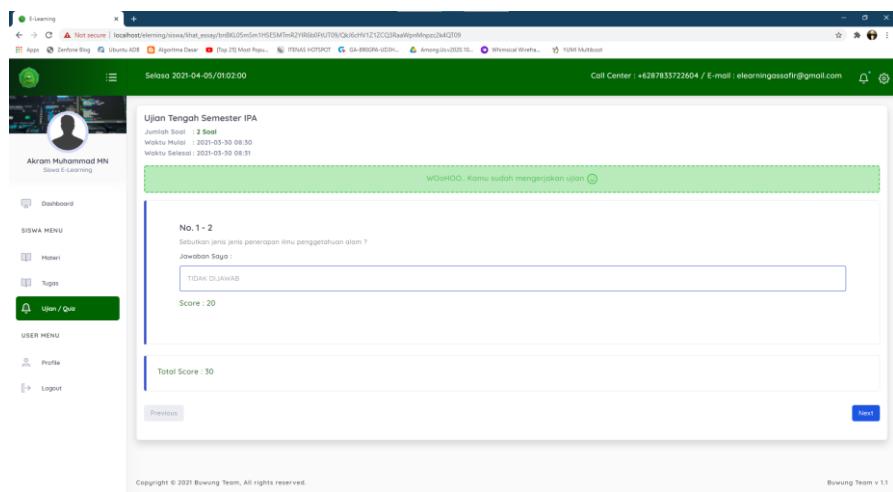


Gambar 70 Hasil Penilaian Soal Pilihan Ganda

Namun jika ujian / quiz bertipe essai, cara melihat nilainya juga sedikit berbeda. Untuk melihat nilainya dapat melihat ke menu soal seperti pada Gambar 69. Di halaman ini akan terlihat nilai keseluruhan beserta nilai per-soal yang sudah diberikan oleh guru. Contoh dari hasil dari penilaian ujian bertipe essai dapat dilihat pada Gambar 71.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



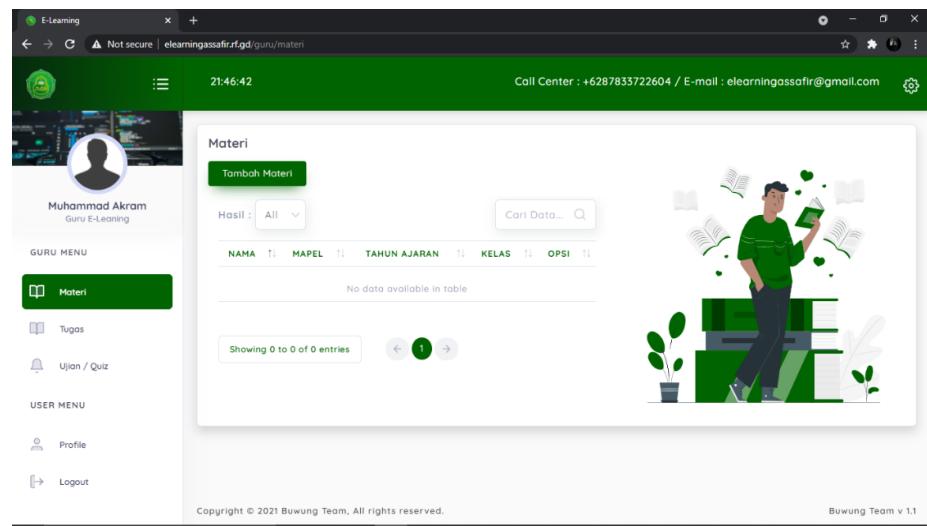
Gambar 71 Hasil Penilaian Soal Essai

4.3.Pengguna Sebagai Guru

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara menggunakan Website E-Learning Ponpes Assafir bagi role Guru. Pada bahasan ini akan dibahas bagaimana cara guru menambahkan materi pelajaran, melakukan penambahan tugas, hingga melakukan pengoreksian ujian.

4.3.1.Menambahkan Materi Pelajaran

Untuk menambahkan materi pelajaran untuk siswa dapat melalui menu Materi yang berada di sisi kiri layar. Kemudian akan tampil tabel materi mata pelajaran seperti pada Gambar 72.



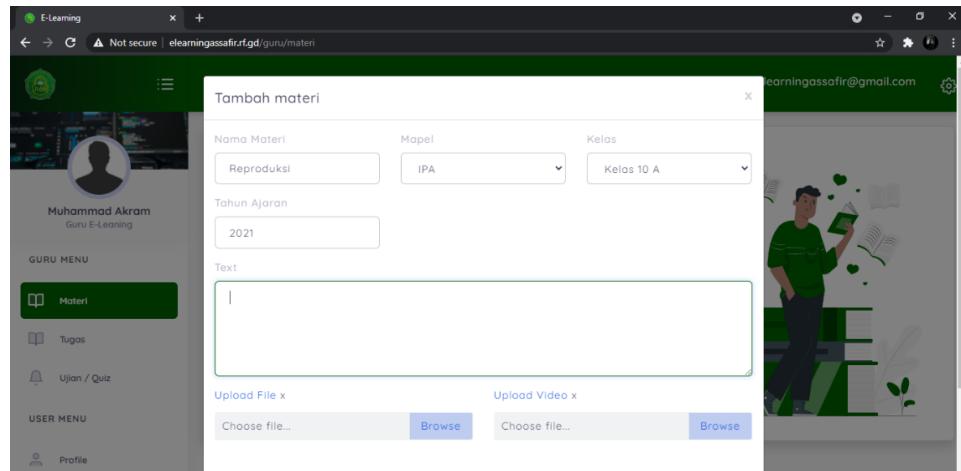
Gambar 72 Halaman Utama Materi Guru

Untuk menambahkannya dapat menekan tombol Tambah Materi. Kemudian guru dapat mengisikan materi suatu mata pelajaran beserta file pendukungnya jika dibutuhkan seperti pada Gambar 73. Tekan tombol Save

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

untuk menyimpan hasil dari materi atau tekan tombol Cancel untuk membatalkannya.



Gambar 73 Form Isian Materi

Untuk melakukan perubahan data materi dapat menekan tombol berwarna hijau pada tabel disamping materi yang ingin diperbarui, lalu pilih edit. Kemudian guru dapat memperbarui materinya pada form yang ada. Jika ingin menghapusnya, guru dapat menekan tombol Delete pada form pengeditan materi seperti yang ditunjuk oleh Gambar 74.

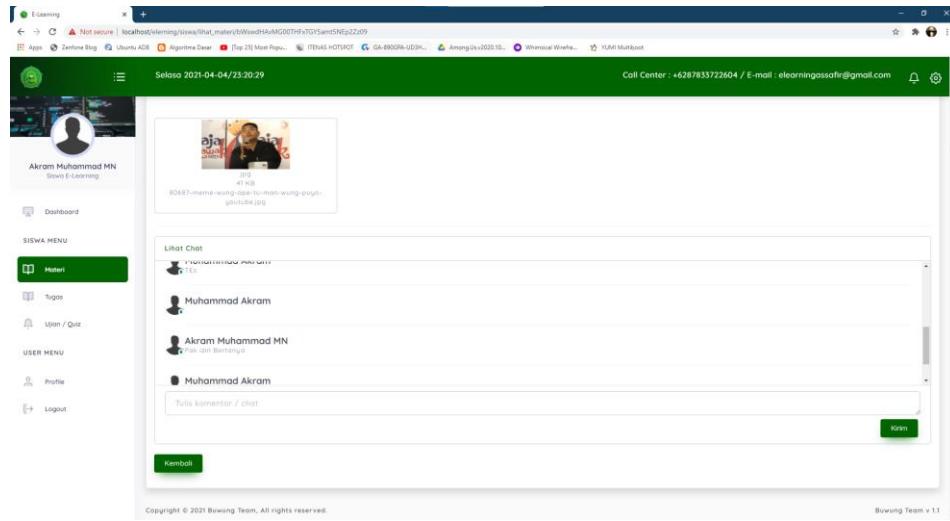
Materi				
Tambah Materi				
Hasil : All				
NAMA	MAPEL	TAHUN AJARAN	KELAS	
Waris 1	Faraidh/Ilim Warits	2021	Kelas 10 J	Lihat Edit Delete

Gambar 74 Menu Pilihan pada Materi

Selain itu guru juga dapat melihat pertanyaan yang dikirm dari siswanya melalui fitur *live chat*. Caranya adalah dengan mengakses menu Lihat dari Gambar 74. Kemudian halaman baru akan muncul, dimana halaman ini berisi materi yang sudah guru buat dan menu *live chat*. Untuk melihat apakah ada pertanyaan dari siswa, guru dapat menekan menu Lihat Chat pada bagian bawah halaman, kemudian chat akan terlihat seperti yang ditunjukkan Gambar 75.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

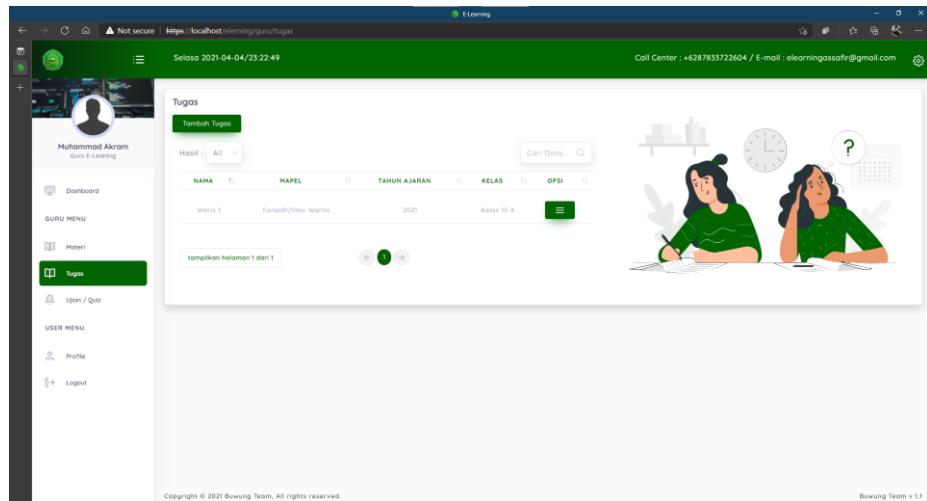
WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



Gambar 75 Fitur LiveChat Guru

4.3.2.Megelola Tugas

Untuk melakukan pengelolaan tugas, guru dapat menuju menu Tugas yang berada di sisi kiri layar. Setelah itu akan muncul halaman berisi tabel tugas-tugas seperti yang ditunjuk Gambar 76.

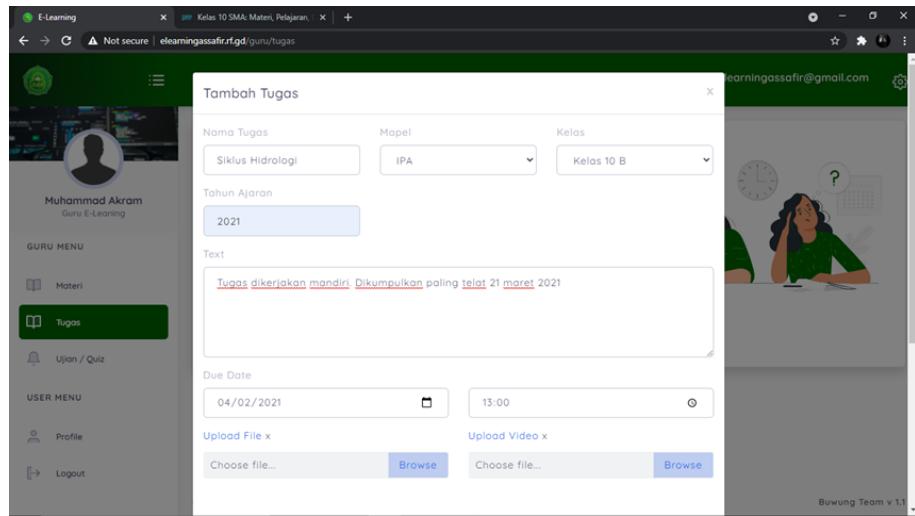


Gambar 76 Halaman Utama Tugas Guru

Untuk menambahkan tugas dapat menekan tombol Tambah Tugas yang berada di sisi atas tabel, lalu mengisi form isian seuai dengan kebutuhanya seperti yang ditunjuk oleh Gambar 77. Guru juga dapat menambahkan video atau dokumen penunjangnya dalam tugas ini dengan menguploadnya di bagian dokumen dan video. Tekan tombol Save untuk menyimpannya atau tekan tombol Cancel untuk membatalkan penambahan tugas.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



Gambar 77 Form Isian Pembuatan Tugas

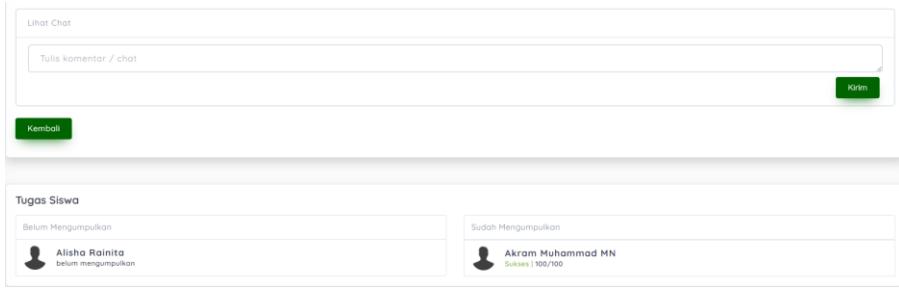
Untuk melakukan perubahan data tugas dapat menekan tombol berwarna hijau pada tabel disamping tugas yang ingin diperbarui, lalu pilih edit. Kemudian guru dapat memperbarui tugasnya pada form yang ada. Jika ingin menghapusnya, guru dapat menekan tombol Delete pada form pengeditan materi seperti yang ditunjuk oleh Gambar 78.

Gambar 78 Menu Pilihan Tugas

Selanjutnya guru juga dapat menilai hasil tugas dari siswanya. Caranya adalah dengan memilih menu Lihat dari menu sperti pada Gambar 76, kemudian halaman baru akan terbuka. Jika dilihat di halaman paling bawah terdapat Tugas Siswa seperti yang ditunjuk oleh Gambar 79. Pilih salah satu siswa yang ingin dinilai.

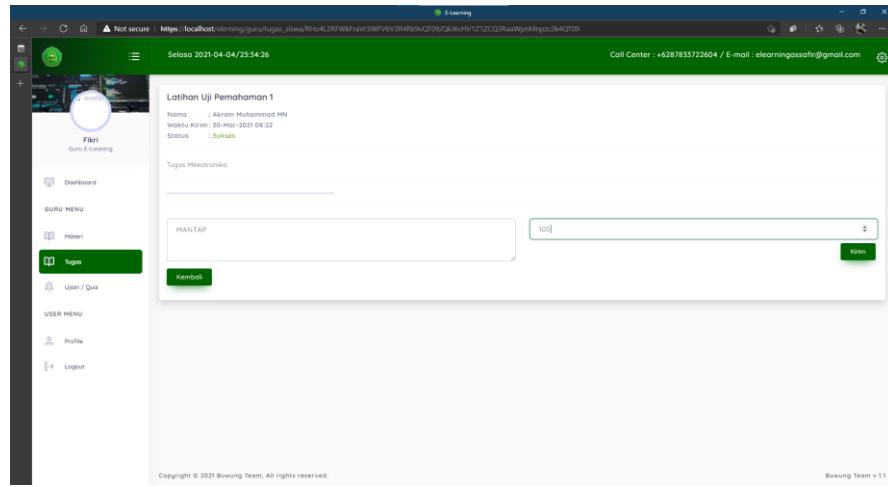
Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR



Gambar 79 Menu Penilaian Tugas Siswa

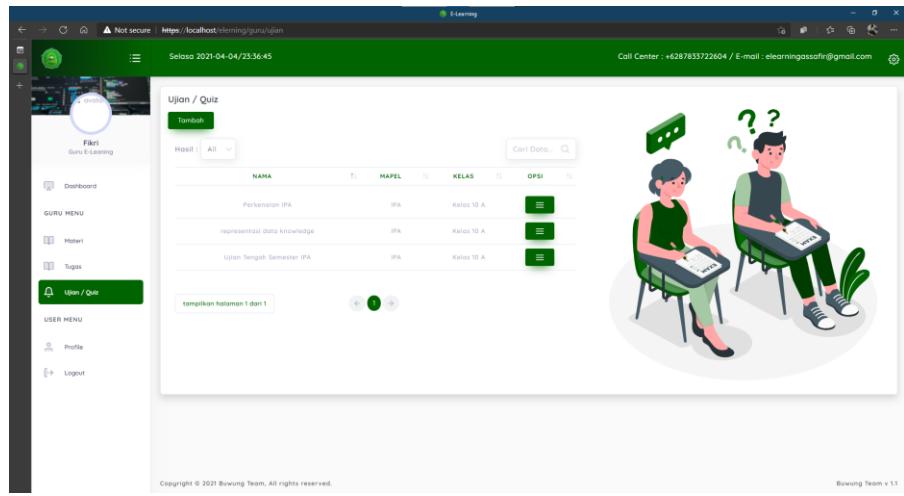
Setelah memilih siswa, maka halaman baru akan terbuka. Selanjutnya guru bisa isi nilai di tempat isian sisi kanan dan memberi keterangan di sisi kiri seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 80.



Gambar 80 Form Penilaian Tugas

4.3.3. Mengelola Ujian / Quiz

Dalam pengelolaan ujian dan quiz terbagi menjadi 2 tipe, yaitu pilihan ganda saja dan esai saja. Berikut ini akan dipaparkan tata cara pengeleolaan ujian dan quiz yang pilihan ganda saja. Guru dapat mengakses menu Ujian / Quiz yang berada di sisi kiri layar. Kemudian akan tampil halaman berisi tabel ujian dan quiz seperti yang ditunjuk oleh Gambar 81.



Gambar 81 Menu Utama Ujian/Quiz Guru

Untuk menambahkan ujian, tekan tombol Tambah yang berada di atas tabel. Pilih Pilihan ganda untuk ujian atau quiz bertipe pilihan ganda atau pilih essai untuk ujian atau quiz bertipe essay saja. Untuk yang pertama pilih pilihan ganda. Kemudian halaman baru akan terbuka yang berisi data soal beserta ujiannya. Untuk soalnya dapat mengisi di bagian bawah seperti yang ditunjuk pada Gambar 82. Untuk menambahkan soal lagi dapat menekan tombol Tambah Soal.

Gambar 82 Form Pembuatan Soal Pilihan Ganda

Selain menambahkan dari aplikasi, soal juga dapat ditambah melalui format excel yang sudah tersedia. Untuk melakukannya dapat menekan tombol Import Excel pada bagian paling atas, lalu pilih Download Template. Buka file template excel yang baru saja di download. Tampilan dari excel akan seperti Gambar 83. Guru dapat mengisikan soal di kolom soal dan jawaban di kolom jawaban. Jika guru sudah selesai menambahkan soal di excel, guru dapat menguploadnya Kembali ke aplikasi dengan cara menekan tombol Import Excel lalu pilih

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

filenya. Jika sudah selesai menambahkan soal, tekan tombol Submit untuk menyimpannya.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	NAMA SOAL	opsi A	opsi B	opsi C	opsi D	jawaban			
2	Gerakan suatu benda dimana setiap titik pada benda tersebut mempunyai jarak yang tetap terhadap suatu sumbu tertentu, merupakan pengertian dari:	Gerak Translasi	Gerak Rotasi	Perpindahan	Kelajuan	B			
2	Sebuah balok bermassa 1,5 kg didorong ke atas oleh gaya konstan $F = 15 \text{ N}$ pada bidang miring seperti gambar. Anggap percepatan gravitasi (g) 10 ms $^{-2}$ dan gesekan antara balok dan bidang miring nol. Usaha total yang dilakukan pada balok adalah	15 J	30 J	35 J	45 J	A			

Gambar 83 Template Soal Pilihan Ganda

Untuk Soal bertipe essai saja dapat mengikuti langkah berikut. Sama seperti pembuatan ujian dan quiz dengan tipe soal pilihan ganda, pada saat menekan tombol Tambah, pilih Essai. Kemudian akan tampil form isian untuk soal essai seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 84. Guru dapat mengisikan soal pada kolom isian sesuai dengan kebutuhan. Untuk menambahkan soal lagi dapat menekan tombol Tambah Soal. Jika sudah selesai menambah soal, tekan tombol Submit untuk menyimpannya.

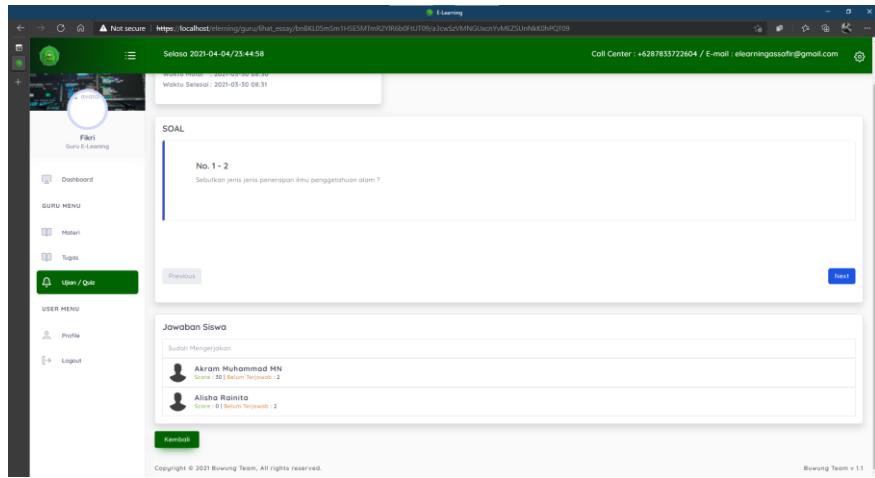
Gambar 84 Form Pembuatan Soal Essai

Untuk penilaian dari ujian dan quiz, kedua tipe memiliki cara penilaiannya masing - masing. Untuk ujian dan quiz bertipe pilhan ganda, penilaian hanya

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

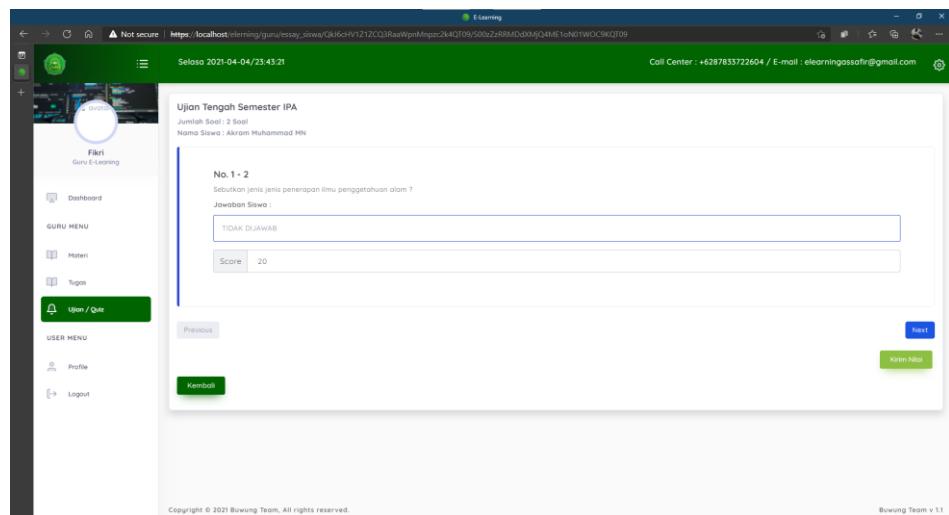
WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR

berdasarkan banyak benar dan banyak salahnya. Sehingga nilai sudah dikalkulasikan sendir oleh aplikasi. Namun untuk ujian dan quiz bertipe essai, penilaianya dapat mengikuti langkah berikut. Pilih menu lihat pada tabel ujian dan tugas, kemudian halaman baru akan terbuka seperti pada Gambar 85.



Gambar 85 Data Siswa Mengerjakan Essai

Dibagian paling bawah pada halaman terdapat bagian Jawaban Siswa, dimana di bagian ini akan terlihat siswa mana saja yang sudah mengerjakan. Pilih salah satu siswa untuk dinilai, kemudian halaman baru akan terbuka sperti yang ditunjukkan Gambar 86.



Gambar 86 Halaman Penilaian Essai

Penilaian essai adalah total dari keseluruhan nilai per-soal. Sehingga setiap soal harus guru isi nilainya sperti yang ditunjukkan Gambar 86. Jika suda menilai semua soal tekan tombol Kirim Nilai untuk menyimpan penilaian yang sdah dilakukan.

Buku Petunjuk Penggunaan Aplikasi

WEBSITE E-LEARNING PONPES AS-SAFIR