

## **PWBF KELOMPOK 8 : PENDIDIKAN**

### **“Platform Website E-Learning”**

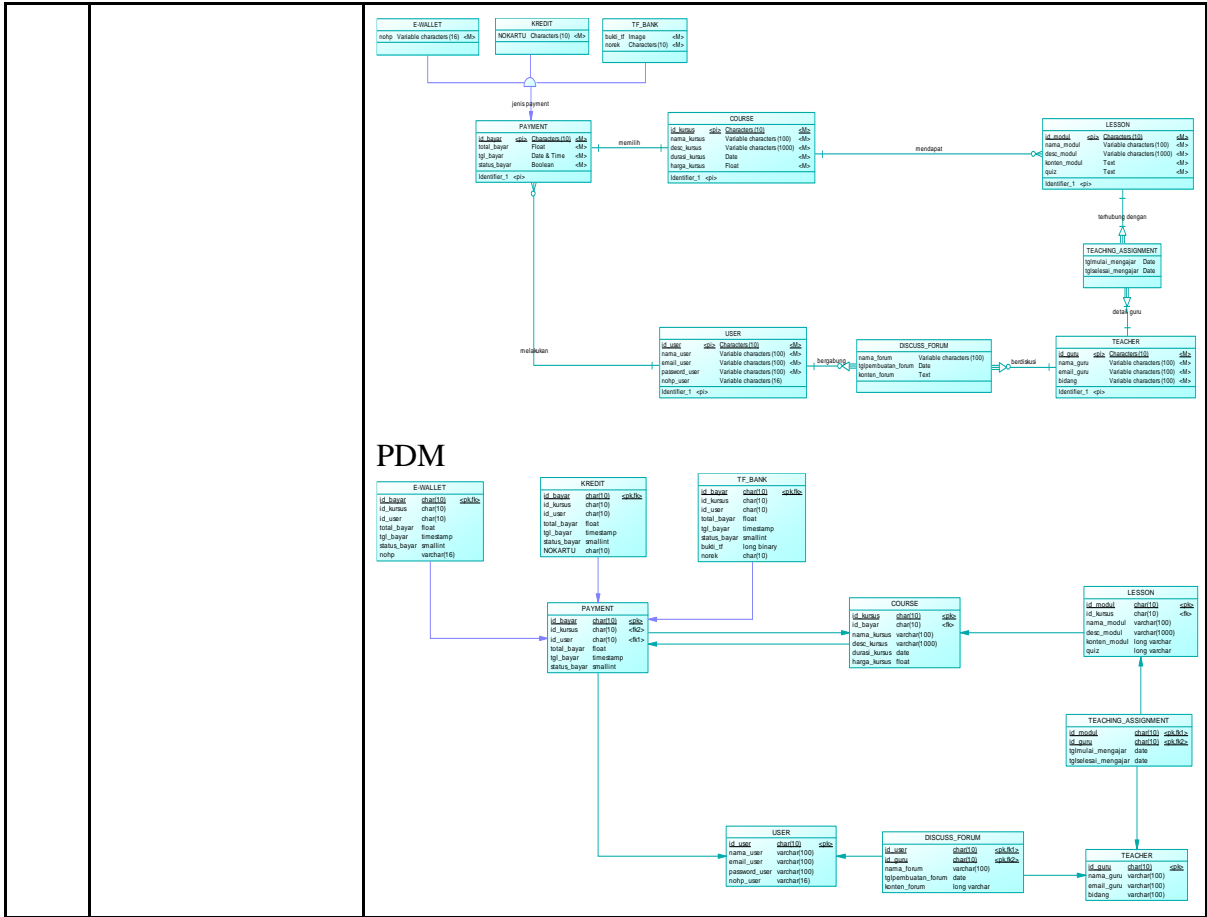
**Anggota :**

**1. Rakapurbayu Tito Aryasaputra (434221039)**

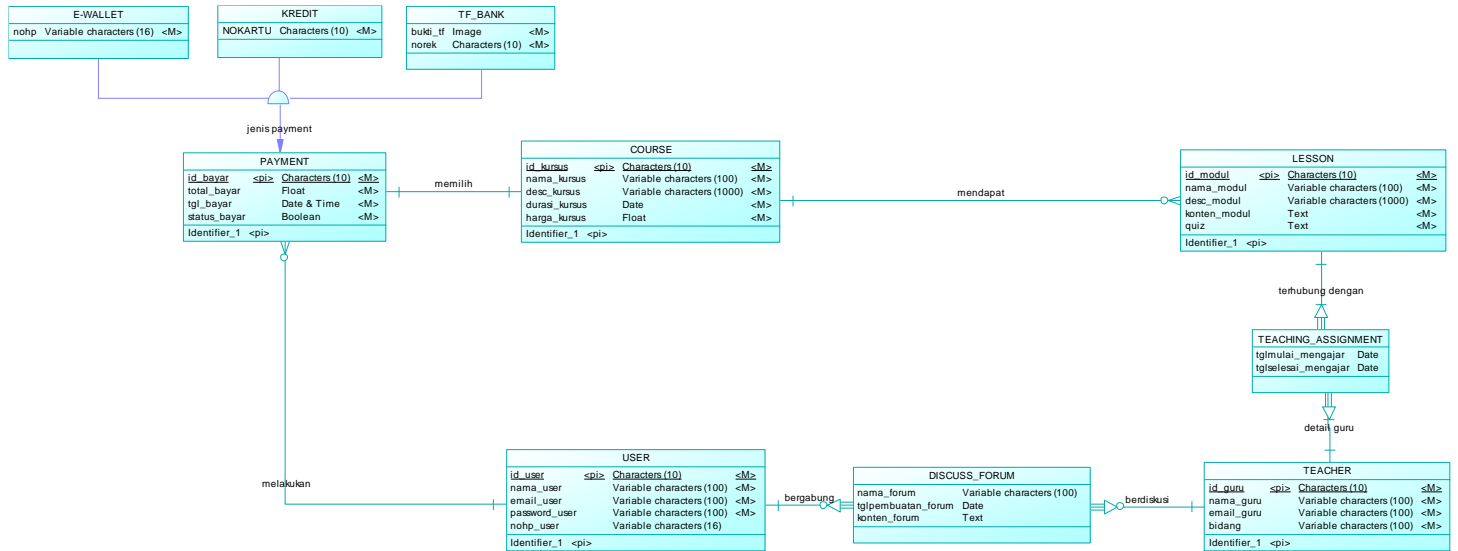
**2. Lintang Sekar Wangi (434221053)**

1.	Bidang	Pendidikan
2.	Tema	Platform Website E-Learning (Contoh : Zenius)
3.	Gambaran Sistem	Aplikasi Website yang berfungsi untuk memungkinkan pengguna mengakses dan mengelola kursus online. Serta juga dapat menyertakan fitur seperti pendaftaran kursus, modul pembelajaran, tes online, dan sistem penilaian.
4.	Aktor	Tendik, Wali, Member, Admin
5.	Proses-proses	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pendaftaran dan Pembuatan Akun Pengguna mengunjungi web E-Learning. Lalu mengisi formulir registrasi akun dengan informasi yang diperlukan, seperti nama, e-mail, dan password lalu mengsubmit data registrasi akun. Sistem akan memvalidasi data dan membuatkan akun untuk pengguna.</li><li>2. Login ke Akun Pengguna (user) yang telah memiliki akun dapat masuk ke aplikasi menggunakan e-mail dan password yang telah di registrasikan. Sistem akan memverifikasi kecocokan informasi yang masuk dan yang diberikan. Jika verifikasi berhasil, maka pengguna langsung diarahkan menuju ke halaman utama aplikasi. Namun jika verifikasi tidak berhasil, maka pengguna tetap berada di laman login dan muncul notif bahwa password / email yang diinput salah.</li><li>3. Pencarian dan Pemilihan Materi Kursus Pengguna (user) dapat menjelajahi dan memilih kursus yang tersedia dalam aplikasi. Tersedia fitur filter, kategori, atau kata kunci untuk membantu pengguna (user) dalam mencari kursus yang diinginkan. Pengguna (user) juga dapat meng-klik dan melihat informasi detail kursus, seperti deskripsi, instruktur, jadwal, dan harga. Jika menemukan kursus yang sesuai, pengguna (user) dapat melanjutkan ke langkah pembayaran.</li><li>4. Pembelian dan Pembayaran Kursus Pengguna (user) memilih metode pembayaran yang diinginkan dan memasukkan informasi pembayaran yang</li></ol>

		<p>diperlukan. Sistem akan memproses pembayaran dan mengonfirmasi keberhasilan transaksi.</p> <p>5. Akses Materi Pembelajaran</p> <p>Setelah pembayaran dikonfirmasi oleh sistem, pengguna (user) dapat mengakses materi pembelajaran (modul) dalam kursus. Pengguna (user) bebas mengakses video pembelajaran, modul, presentasi, atau sumber daya lain yang disediakan instruktur serta dapat melihat materi pembelajaran sesuai jadwal kursus.</p> <p>6. Interaksi dengan Instruktur dan Peserta Kursus</p> <p>Pengguna (user) dapat melakukan interaksi atau diskusi dengan instruktur atau pengguna yang lain melalui forum diskusi yang disediakan oleh aplikasi. Pengguna (user) dapat mengajukan pertanyaan, berbagi pikiran, atau mengirim umpan balik ke instruktur atau pengguna lainnya.</p> <p>7. Evaluasi dan Ujian</p> <p>Dalam aplikasi ini juga dilengkapi dengan evaluasi atau ujian untuk mengukur pemahaman dan melacak kemajuan pengguna. Pengguna dapat mengakses evaluasi atau ujian yang diberikan oleh instruktur dan menyelesaikan ujian sesuai dengan aturan yang ditentukan. Hasil evaluasi atau ujian akan diberikan kepada pengguna sebagai umpan balik untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam memahami materi kursus.</p> <p>8. Pelacakan Kemajuan dan Sertifikat</p> <p>Dalam aplikasi E-Learning menyediakan fitur pelacakan kemajuan pengguna dalam kursus. Pengguna dapat melihat kemajuan mereka, seperti histori materi yang telah dipelajari, tugas yang sudah dikerjakan, serta tingkat keberhasilan dalam evaluasi atau ujian. Jika pengguna berhasil dalam menyelesaikan kursus, maka pengguna akan memperoleh sertifikat atau pengakuan resmi sebagai bukti bahwa pengguna telah berhasil dalam kursus tersebut. Namun jika pengguna belum mampu menyelesaikan kursus, maka pengguna dapat mengulang materi yang memiliki nilai kurang memuaskan.</p>
6.	Design Database	CDM



## CDM



## PDM

