# HALAMAN SAMPUL

**SKRIPSI**

**PENERAPAN STATE BASED CODE EDITOR PADA**

**SISTEM E – LEARNING BERBASIS WEB**

****

disusun oleh

**Satria Efriyadi**

**GIA1017069**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS BENGKULU**

**2022**

HALAMAN JUDUL **PENERAPAN STATE BASED CODE EDITOR PADA**

**SISTEM E – LEARNING BERBASIS WEB**

Oleh

SATRIA EFRIYADI

NPM. G1F017069

Email: xyelea@gmail.com

**ABSTRAK**

Sistem E-Learning berbasis web membutuhkan alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, editor kode merupakan salah satu alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran pemrograman. Namun, kebanyakan editor kode saat ini memiliki fitur yang terbatas dan tidak memadai bagi kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah sistem E-Learning berbasis web dengan menambahkan fitur *State Based Code Editor*. Sistem ini memungkinkan siswa untuk mempelajari pemrograman dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan dari State Based Code Editor saat ini, dan membandingkannya dengan editor kode biasa. Kemudian, sistem E-Learning berbasis web dengan State Based Code Editor dikembangkan dan diuji untuk memvalidasi efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran pemrograman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development, R&D*). Langkah-langkah dalam metode ini meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, uji coba, dan evaluasi. Uji coba dilakukan pada sampel siswa yang sedang belajar pemrograman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem E-Learning berbasis web dengan State Based Code Editor memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan editor kode biasa. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mempercepat pemahaman konsep pemrograman. Sistem ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pemrograman bagi siswa SMA/SMK dan mahasiswa program studi Informatika.

**Kata-kunci**: Sistem informasi, kode editor, E-Learning.

**IMPLEMENTATION OF STATE-BASED CODE EDITOR IN**

**WEB-BASED E-LEARNING SYSTEM**

BY

SATRIA EFRIYADI

NPM. G1F017069

Email: xyelea@gmail.com

**ABSTRACT**

Web-based E-Learning system requires an effective and efficient learning tool. In this case, a code editor is one of the tools that can facilitate the programming learning process. However, most code editors currently have limited features and inadequate for learning needs. Therefore, a web-based E-Learning system with State Based Code Editor was developed. This system allows students to learn programming in a more interactive and enjoyable way. The purpose of this research is to analyze the advantages and disadvantages of the current State Based Code Editor and compare it with a regular code editor. Then, the web-based E-Learning system with State Based Code Editor was developed and tested to validate its effectiveness and efficiency in the programming learning process. The research method used was the Research and Development (R&D) method. The steps in this method include needs analysis, system design, implementation, testing, and evaluation. The test was conducted on a sample of students who were learning programming. The results of this research showed that the web-based E-Learning system with State Based Code Editor has a higher level of effectiveness and efficiency compared to a regular code editor. Students felt more interested and involved in the learning process, thus accelerating the understanding of programming concepts. This system can be used as a programming learning tool for high school/vocational school students and informatics study program students.

**Keywords**: Information system, code editor, E-Learning.

**KATA PENGANTAR**



Alhamdulillahirabbil’alamin penulis ucapkan atas segala rahmat dan hidayah Allah SWT. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *State Based Code Editor* pada sistem E – Learning berbasis website*”*. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memeroleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Bengkulu.

Selama proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, saran, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Faisal Hadi, S.T., M.T. sebagai Dekan Fakultas Teknik.
2. Ibu Arie Vatresia S.T., M.T.I, Ph.D. sebagai Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Ferzha Putra Utama, S.T., M.Eng. dan ibu ­­Arie Vatresia S.T., M.T.I, Ph.D. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan waktunya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf karyawan, serta seluruh civitas akademika program studi informatika.
5. Teman – teman seperjuangan program studi informatika angkatan 2017 dan BASECAMP.

Penulis berharap semoga Allah SWT. Melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, amin.

Bengkulu, September 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

[HALAMAN SAMPUL i](#_Toc126176181)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc126176182)

[1.1 Latar Belakang Masalah 1](#_Toc126176183)

[1.2 Rumusan Masalah 1](#_Toc126176184)

[1.3 Tujuan Penelitian 2](#_Toc126176185)

[1.4 Manfaat Penelitian 2](#_Toc126176186)

[1.5 Ruang Lingkup Penelitian 2](#_Toc126176187)

[1.6 Definisi Operasional 3](#_Toc126176188)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 4](#_Toc126176189)

[2.1 Ratapan Mahasiswa 1 4](#_Toc126176190)

[2.2 Ratapan Mahasiswa 2 4](#_Toc126176191)

[2.3 Ratapan Mahasiswa 3 4](#_Toc126176192)

[2.4 Ratapan Mahasiswa 4 5](#_Toc126176193)

[2.5 Ratapan Mahasiswa 5 5](#_Toc126176194)

[2.5.1 Ratapan Mahasiswa 5.1 5](#_Toc126176195)

[2.5.2 Ratapan Mahasiswa 5.2 6](#_Toc126176196)

[2.6 Penelitian Relevan 6](#_Toc126176197)

[2.7 Kerangka Berpikir 6](#_Toc126176198)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 8](#_Toc126176199)

[3.1 Jenis dan Desain Penelitian 8](#_Toc126176200)

[3.2 Data dan Sumber Data 8](#_Toc126176201)

[3.3 Pengumpulan Data 8](#_Toc126176202)

[3.4 Analisis Data 9](#_Toc126176203)

[BAB IV ANALISIS / ANALISIS DAN PERANCANGAN / DLL 10](#_Toc126176204)

[4.1 Sub bab 10](#_Toc126176205)

[BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 11](#_Toc126176206)

[5.1 Sub Bab 11](#_Toc126176207)

[5.2 Sub Bab 11](#_Toc126176208)

[BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 12](#_Toc126176209)

[6.1 Simpulan 12](#_Toc126176210)

[6.2 Saran 12](#_Toc126176211)

[DAFTAR PUSTAKA 14](#_Toc126176212)

[LAMPIRAN-LAMPIRAN 15](#_Toc126176213)

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I   
PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Masalah

Salah satu inovasi teknologi yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan yaitu Sistem Informasi Pembelajaran online yang biasa dikenal dengan nama E-Learning. Sebuah lingkungan pembelajaran yang mudah mendapatkan akses serta memberikan materi, menjadi suatu hal yang sangat inovatif di era teknologi (Kardha & Fransisca, 2012). Sistem e-learning memungkinkan para siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran meski jarak yang terpisah jauh Hal ini sangat membantu dalam mengatasi masalah jarak yang jauh dan mempermudah proses pembelajaran.

Sistem e-learning juga memiliki banyak manfaat lain, seperti mempermudah akses materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi antar siswa dan guru meski jarak yang terpisah jauh, serta memberikan fleksibilitas bagi para siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Winarno & Johan Setiawan (2013) yang menyatakan bahwa E-learning, sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional.

Namun, penerapan sistem e-learning juga menimbulkan beberapa masalah, salah satunya adalah kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dalam sistem e-learning sangat tergantung pada kualitas sumber daya yang tersedia, seperti materi pembelajaran dan sistem teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, penting bagi pihak pendidikan untuk memastikan bahwa sumber daya yang digunakan dalam sistem e-learning berkualitas dan memenuhi standar pembelajaran yang baik.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi pendidikan telah berkembang dengan cepat. Setelah pengalaman belajar disesuaikan, konten e-learning menjadi lebih kaya dan beragam (ElSabagh, M., & Hamed, A. 2020. & Yang, Y., et al. 2013).

Lee, et al. (2019). Nkomo, et al. (2021). Robinson & Hullinger (2008). Veiga, et al. (2014). menyatakan bahwa meskipun partisipasi siswa telah menjadi masalah sentral dalam pembelajaran, itu juga menjadi indikator dari kualitas pendidikan dan apakah pembelajaran aktif terjadi dalam kelas.

Pembelajaran pemrograman sangat penting bagi para siswa SMA/SMK dan mahasiswa program studi informatika. Namun, proses pembelajaran pemrograman kadang kala menjadi terasa membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satu alat bantu tersebut adalah editor kode.

Editor kode memiliki peran penting dalam proses pembelajaran pemrograman, karena mempermudah siswa dalam menulis, mengubah, dan menganalisis kode program. Namun, kebanyakan editor kode saat ini memiliki fitur yang terbatas dan tidak memadai bagi kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah sistem E-Learning berbasis web dengan menambahkan fitur State Based Code Editor.

State-Based Code Editor adalah suatu konsep editor kode yang dapat memantau dan mengikuti keadaan pada editor kode yang digunakan dalam video pembelajaran. Fitur ini membantu siswa untuk mempelajari pemrograman secara interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat melihat perubahan yang terjadi pada editor kode saat diterapkan pada contoh program, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep dan syntax kode program.

Latar belakang masalah yang memotivasi penelitian ini adalah kurangnya interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pemrograman. Dalam proses belajar pemrograman, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan syntax kode program. Oleh karena itu, banyak pengajar menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif. Namun, pembelajaran dengan video saja masih kurang efektif karena siswa sering kesulitan dalam mengikuti alur pembelajaran dan memahami konsep yang diterapkan pada contoh kode.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang ada pada pembelajaran pemrograman melalui sistem e-learning dengan menerapkan kode editor berbasis state.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penerapan State Based Code Editor berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menambahkan fitur State Based Code Editor pada sistem E-Learning berbasis web untuk mempermudah proses pembelajaran pemrograman?
2. Seberapa efektif penerapan State Based Code Editor dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pemrograman?
3. Bagaimana cara mengevaluasi efektivitas penerapan State Based Code Editor dalam proses pembelajaran pemrograman?

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan dari State Based Code Editor saat ini, dan membandingkannya dengan editor kode biasa. Kemudian, mengembangkan sistem E-Learning berbasis web dengan State Based Code Editor dan menguji efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran pemrograman.

## Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari State Based Code Editor saat ini.
2. Mengetahui bagaimana penerapan State Based Code Editor pada sistem E-Learning berbasis web yang efektif dan efisien.
3. Memberikan alternatif editor kode yang lebih baik bagi kebutuhan pembelajaran pemrograman

## Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya akan membahas tentang penerapan State Based Code Editor dalam sistem E-Learning berbasis web untuk pembelajaran pemrograman, dan tidak akan membahas tentang penerapan sistem E-Learning pada bidang lain.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini merupakan penjabaran dari tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan. Sistematika penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

* **Bab I Pendahuluan**, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penelitian.
* **Bab II Tinjauan Pustaka**, memuat tinjauan pustaka mengenai State Based Code Editor, sistem E-Learning berbasis web, dan metode penelitian dan pengembangan (R&D).
* **Bab III Metode Penelitian**, memuat deskripsi mengenai metodologi penelitian yang digunakan, seperti tahap-tahap dalam metode R&D, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
* **Bab IV Analisa dan Perancangan**, memuat analisis dan implementasi dari sistem E-Learning berbasis web dengan State Based Code Editor.
* **Bab V Hasil dan Pembahasan**, memuat hasil uji coba dan evaluasi sistem yang telah dikembangkan.
* **Bab VI Kesimpulan dan Saran**, memuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

Dengan sistematika penelitian ini, diharapkan akan mempermudah dalam mengidentifikasi bagian-bagian dalam penelitian dan mempermudah pemahaman terhadap isi dari skripsi ini.

**BAB II   
TINJAUAN PUSTAKA**

## IDE (Integrated Development Environment)

IDE berarti Lingkungan Pembangunan Terpadu dan biasanya terdiri dari sekumpulan alat yang bekerja sama untuk menyediakan cara untuk mempengaruhi produktivitas seorang pengembang aplikasi secara positif (Richard G. Vogelij, 2020).

IDE modern menyediakan beberapa fitur umum yang biasanya terlihat pada sebagian besar IDE berbasis desktop. Dalam fungsinya yang utama, tentu saja terdapat kemampuan untuk menulis atau memodifikasi kode sumber (berupa teks atau visual). Biasanya, editor kode sumber dalam sebuah IDE berbeda dari editor teks biasa dalam jumlah umpan balik yang diterima oleh seorang programmer saat menyesuaikan atau menulis kode sumber.

## Kode Editor

Kode editor adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menulis, memodifikasi, dan mengatur kode sumber suatu aplikasi atau program. Source code editor memiliki fitur-fitur seperti *syntax highlighting*, *autocompletion*, dan *debugging* yang membantu pengembang aplikasi dalam menulis dan memperbaiki kode mereka. kode editor biasanya lebih sederhana dan terfokus pada tugas-tugas seperti penulisan kode dibandingkan dengan Integrated Development Environment (IDE), meskipun beberapa kode editor juga dapat berfungsi sebagai bagian dari sebuah IDE.

## CI/CD (Continuous Integration / Continuous Deployment)

CI/CD adalah singkatan dari Continuous Integration dan Continuous Deployment. Ini adalah proses yang menggabungkan kode sumber, melakukan tes otomatis, dan memulai pengiriman atau penerapan kode secara terus-menerus. Tujuan utama dari CI/CD adalah memastikan bahwa kode sumber bisa dipercaya dan dipasang dengan mudah sepanjang waktu, mempercepat waktu untuk memperkenalkan fitur baru, dan mengurangi waktu untuk memperbaiki masalah. Proses CI/CD sangat penting untuk perkembangan perangkat lunak yang cepat dan agil.

CI/CD (Continuous Integration / Continuous Deployment) termasuk ke dalam proses pengembangan perangkat lunak. Ini mencakup serangkaian langkah dan alat yang memungkinkan tim pengembangan untuk menyatukan, membangun, memverifikasi, dan meluncurkan aplikasi dengan cepat dan teratur. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi dan memastikan kualitas perangkat lunak sebelum diluncurkan ke produksi.



Figure 1Ilustrasi penerapan CI/CD

Dalam penerapan CI/CD, Peneliti membuat dua cabang utama dalam repo lokal, satu untuk pengembangan (development) dan satu lainnya untuk produksi. Setiap perubahan dalam *branch* pengembangan akan diuji sebelum di *merge* ke dalam *branch* utama dan secara otomatis dipasang ke cabang produksi setelah melalui tahap uji coba. Vercel sebagai platform deployment membantu mengelola deployment aplikasi ke server produksi setelah memastikan bahwa semua tes berhasil.

## E - Learning

Media pembelajaran yang dibuat dengan tujuan mendukung proses pembelajaran menggunakan sistem elektronik atau komputer disebut dengan e-learning (Michael, 2013). Model e-learning sering didefinisikan sebagai sumber daya pendidikan online yang menggunakan beberapa teknologi untuk memberikan efisiensi peluang belajar (Schultz & Correia, 2015). pembelajaran pemrograman merupakan salah satu bagian yang penting dalam bidang informatika. Namun, proses pembelajaran pemrograman seringkali dianggap sebagai hal yang sulit dan membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mempermudah proses pembelajaran.

## Penelitian Terkait

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

1. **E-Learning Services to Achieve Sustainable Learning and Academic Performance: An Empirical Study**

Tujuan studi ini adalah untuk mengusulkan kerangka layanan E-Learning holistik untuk memastikan pengiriman dan penggunaan layanan E-Learning yang efektif yang berkontribusi terhadap belajar dan kinerja akademis yang berkelanjutan. Berdasarkan tinjauan literatur yang luas, model teoritis yang diusulkan telah dikembangkan dan diuji secara empiris. Model ini mengidentifikasi beragam determinan keberhasilan dan mengaitkannya dengan berbagai ukuran keberhasilan, termasuk belajar dan kinerja akademis. Model yang diusulkan divalidasi dengan tanggapan dari 397 responden yang terlibat dalam sistem E-Learning di lima universitas publik teratas di wilayah selatan Arab Saudi melalui teknik regresi Least Square Parsial menggunakan perangkat lunak SmartPLS.

Lima faktor utama (Kualitas Pembelajar, Kualitas Instruktur, Kualitas Informasi, Kualitas Sistem, dan Kualitas Institusi) didentifikasi sebagai determinan kinerja layanan E-Learning. Model yang diajukan diuji secara empiris dengan bantuan survei dari pemangku kepentingan E-Learning dari universitas yang ada di wilayah selatan Arab Saudi. Studi ini menyimpulkan bahwa dalam menentukan layanan E-Learning di institusi akademis, konstruk yang paling penting adalah kegunaan yang dirasakan dari ELS (*E-Learning System)* yang diikuti oleh kualitas institusi, kualitas sistem, dan kualitas instruktur. Untuk menentukan prestasi belajar dan akademik siswa, konstruk yang paling berpengaruh adalah penggunaan sistem E-Learning (71,2%), diikuti oleh kegunaan yang dirasakan (48,7%), kualitas sistem (46%), kualitas institusi (26,5%), dan kualitas instruktur (25%). Model yang diajukan ini adalah kemajuan dari model ISSM, model TAM, model kepuasan pengguna, model kualitas E-Learning, dan model EESS.

1. **E-Learning vs. Face-To-Face Learning: Analyzing Students Preferences and Behaviors**

Studi ini fokus secara eksklusif pada penerima proses pendidikan pada saat terjadi wabah COVID - 19 dan bertujuan untuk mengetahui pandangan mereka tentang belajar tatap muka dan e-learning serta keinginan mereka untuk kembali atau tidak ke bentuk pendidikan tradisional. Pandangan ini diwakili oleh 604 siswa Universitas Politehnica Timisoara, yang diminta untuk menjawab secara anonim pada kuisioner 8 pertanyaan antara Desember 2020 dan Februari 2021.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat keinginan responden untuk kembali ke sekolah (terutama mereka yang hanya memperoleh manfaat dari e-learning) dan tingkat keterlibatan mereka selama kelas online. Hasil juga menentukan kelebihan dan kekurangan dari kedua bentuk pendidikan dari sudut pandang siswa tahun pertama (penerima e-learning secara eksklusif) dan siswa tahun atas (penerima tatap muka dan e-learning).

kelebihan utama E-Learning berdasarkan jawaban yang di berikan oleh responden yaitu efisiensi waktu (15.7%), kemudahan (14.7%) dan aksesibilitas (11.6%) dan kekurangan utama dari E-Learning adalah 19,2% responden menganggap "kurangnya interaksi" sebagai kelemahan utama belajar daring, didukung oleh mereka yang mengatakan mereka merindukan interaksi dengan teman-temannya (12,7%). Total 9,6% responden mengatakan masalah teknis yang dialami selama koneksi internet adalah kekurangan yang penting, urutan ketiga (Gambar 3). Jawaban lain yang patut diperhitungkan adalah "kurangnya aplikasi praktikal" (8,8%), yang bisa berarti masalah besar bagi siswa yang mengambil studi teknis, sejauh pengembangan karir mereka berkaitan.

1. **An Inquisitive Code Editor for Addressing Novice Programmers’ Misconceptions of Program Behavior**

Penelitian ini mengusulkan konsep alat untuk mengatasi hambatan yang sangat menantang bagi programmer pemula yaitu kekeliruan bagaimana program yang mereka buat bekerja. Dasar dari konsep alat ini didasarkan pada penelitan sebelumnya tentang alat *debugging.*

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *plugin* pada kode editor atom. Plugin ini bekerja dalam tiga tahap yaitu mengidentifikasi kesalahpahaman dengan meminta pemrogram dengan pertanyaan tentang perilaku program secara berkala. Kedua, dapat memperbaiki kesalahpahaman dengan menghasilkan penjelasan berdasarkan perilaku program yang sebenarnya. Ketiga, dapat mencegah kesalahpahaman selanjutnya dengan memasukkan kode tes (misalnya, asersi atau tes unit) dan dokumentasi.

1. **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI ELEARNING BERBASIS WEB DI SMA N 9 PADANG**

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasahan dan melengkapi kekurangan dari pembelajaran konvensional di SMA N 9 Padang. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem berbasis web yang dapat membantu beberapa kegiatan pendidikan ke dalam bentuk yang sudah di digitalisasi baik dari sisi guru maupun murid. Beberapa kegiatan tersebut seperti pemberian tugas dan kuis, pembuatan laporan dan penginputan nilai.

1. **Javardise: A Structured Code Editor for Programming Pedagogy in Java**

Penelitian ini menekankan kepada sintaksis, yaitu tata bahasa yang sesuai pada bahasa pemrograman untuk menyatakan model program. Ide utama dalam penelitian ini adalah sebuah kode editor terstruktur yang dapat membatasi penyuntingan pada kode program yang memiliki sintaksis valid. Sehingga modifikasi tersebut dapat membantu dalam memastikan bahwa kode sumber selalu sesuai dengan tata bahasa (sintaksis).

**BAB III  
METODE PENELITIAN**

1. 1. **Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian terapan dengan tujuan untuk menganalisis dan memvalidasi penerapan state based code editor pada sistem e-learning berbasis web. Metode penelitian terapan digunakan untuk mengatasi masalah praktis dengan cara mengembangkan dan memvalidasi solusi yang diterapkan pada konteks tertentu. Dalam hal ini, penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis dan identifikasi masalah yang ada pada sistem e-learning berbasis web saat ini.
2. Riset dan identifikasi solusi yang potensial untuk mengatasi masalah yang ada, yaitu dengan menerapkan state based code editor.
3. Perencanaan dan pengembangan sistem e-learning berbasis web dengan menggunakan state based code editor.
4. Validasi dan uji coba pada sistem yang dikembangkan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi penerapan state based code editor.
5. Evaluasi dan penyempurnaan sistem e-learning berbasis web dengan state based code editor.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode penelitian terapan sebagai pendekatan untuk mengatasi masalah praktis yang ada pada sistem e-learning berbasis web dan memvalidasi penerapan state based code editor sebagai solusi.

## Waktu dan Tempat Penelitian

Tabel 1 Jadwal Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Bulan** | | | | | |
| **Jan. 2023** | **Feb.**  **2023** | **Mar.**  **2023** | **Apr.**  **2023** | **May**  **2023** | **June**  **2023** |
|  | Identifikasi masalah |  |  |  |  |  |  |
|  | 1. Latar Belakang Penelitian |  |  |  |  |  |  |
|  | 1. Tujuan dan Ruang Lingkup Penelitian |  |  |  |  |  |  |
|  | Definisi Kebutuhan Aplikasi |  |  |  |  |  |  |
|  | * 1. Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |
|  | * 1. Analisis Data |  |  |  |  |  |  |
|  | Perancangan Sistem |  |  |  |  |  |  |
|  | Pembuatan Sistem |  |  |  |  |  |  |
|  | Pengujian Sistem |  |  |  |  |  |  |
|  | Analisis Hasil |  |  |  |  |  |  |

* 1. **Sarana Pendukung**

Dalam penelitian ini, pembuatan aplikasi mengharuskan adanya sarana pendukung, yaitu berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang membantu menyelesaikan aplikasi. Berikut adalah daftar sarana pendukung yang digunakan dalam penelitian ini.

## Perangkat Keras

Tabel 3.3.1

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Nama Perangkat Keras** |
|  | Mouse Digital Alliance GANAS |
|  | Keyboard Daxa M71 Pro |
|  | Webcam Fantech Luminous |
|  | Monitor AOC 24G2 144HZ |
|  | 1 Set PC dengan Spesifikasi:   * CPU Ryzen 5 2400G * VGA RX 6600 * Ram 2x8 DDR4 3200MHZ |

## Perangkat Lunak

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Nama Perangkat Lunak** |
|  | OS Windows 10 |
|  | Visual Studio Code |
|  | Google Chrome |
|  | Github Desktop |
|  | POSTMAN |

## Analisis Data

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

# BAB IV ANALISIS / ANALISIS DAN PERANCANGAN / DLL

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

## Sub bab

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

# BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

## Sub Bab

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

## Sub Bab

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

# BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

## 6.1 Simpulan

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

1. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.
2. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

## 6.2 Saran

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda. Ini adalah template skripsi dari Program Studi Sistem Informasicukup blok paragraf yang diinginkan dan pastekan teks anda.

# DAFTAR PUSTAKA

Kardha, F. (2012). Metode Evaluasi Yang Sesuai Bagi Sistem Informasi Pendidikan (E-Learning) di Indonesia. Dalam Proceedings Konferensi Nasional Sistem Informasi (pp. 1266-1271).

Winarno, W., & Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Jurnal ULTIMA InfoSys*, *4*(1). <https://doi.org/10.31937/si.v4i1.241>

El-Sabagh, H. A., & Hamed, E. (2020). The Relationship between Learning-Styles and Learning Motivation of Students at Umm Al-Qura University. Egyptian Association for Educational Computer Journal. <https://doi.org/10.21608/EAEC.2020.25868.1015> ISSN-Online: 2682-2601.

Yang, J., Huang, R., & Li, Y. (2013). Optimizing classroom environment to support technology enhanced learning. In A. Holzinger & G. Pasi (Eds.), Human-computer interaction and knowledge discovery in complex (pp. 275-284). Berlin, Germany: Springer.

Lee, J., Song, H.-D., & Hong, A. (2019). Exploring factors and indicators for measuring students' sustainable engagement in e-learning. Sustainability, 11(4), 985. <https://doi.org/10.3390/su11040985>.

Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies: A systematic review of the literature. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18(1), 1-19. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>

Robinson, C., & Hullinger, H. (2008). New benchmarks in higher education: Student engagement in online learning. Journal of Education for Business, 84, 101–109.

Gherheș, V., Stoian, C. E., Fărcașiu, M. A., & Stanici, M. (2021). E-learning vs. face-to-face learning: Analyzing students’ preferences and behaviors. Sustainability, 13(8), 4381.

Henley, A., Ball, J., Klein, B., Rutter, A., & Lee, D. (2021, May). An inquisitive code editor for addressing novice programmers' misconceptions of program behavior. In *2021 IEEE/ACM 43rd International Conference on Software Engineering: Software Engineering Education and Training (ICSE-SEET)* (pp. 165-170). IEEE.

Aisah, K., Yanto, H., & Firdaus, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi E Learning Berbasis Web Di SMA N 9 Padang. *Jurnal KomtekInfo*, *8*(1), 66-72.

Santos, A. L. (2020, March). Javardise: a structured code editor for programming pedagogy in Java. In *Companion Proceedings of the 4th International Conference on Art, Science, and Engineering of Programming* (pp. 120-125).

Alam, M. M., Ahmad, N., Naveed, Q. N., Patel, A., Abohashrh, M., & Khaleel, M. A. (2021). E-learning services to achieve sustainable learning and academic performance: An empirical study. *Sustainability*, *13*(5), 2653.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN