

Pemanfaatan Sistem Database Menggunakan Aplikasi Jotform Dalam Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi Covid-19

Astriwati¹, Andi Runis Makkulau² ✉

¹Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam kendari

² Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam kendari

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan dan menerapkan sistem penyimpanan data hasil pembelajaran online secara terpusat sehingga dapat memudahkan dosen pengajar dalam menyimpan maupun melihat kembali data hasil pembelajaran *E-Learning* yang akan diajarkan kepada mahasiswa baik pembelajaran yang sudah dilakukan maupun pembelajaran yang baru akan dilakukan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan bahwa pada saat ini kegiatan pembelajaran di kalangan mahasiswa dilakukan dengan menggunakan sistem pembelajaran online atau *E-learning*. Adanya kondisi pandemi virus Covid-19 membuat proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka ditiadakan karena untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Dalam masa pandemi ini pemerintah telah menghimbau seluruh perguruan tinggi agar proses pembelajaran kepada mahasiswa dilakukan dengan sistem online. Berbagai media pembelajaran mulai digunakan untuk mendukung pembelajaran *E-learning* kepada mahasiswa. Sistem pembelajaran online ini tentunya memerlukan adaptasi dan pemahaman dalam penggunaan media pembelajaran online tersebut khususnya bagi dosen pengajar dan mahasiswa.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan menjelaskan pemanfaatan dan penggunaan sistem penyimpanan data (*database*) pembelajaran *E-Learning* melalui penggunaan aplikasi *JotForm*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyimpanan data dengan menggunakan aplikasi *JotForm* sangat memudahkan proses pembelajaran online antara dosen dan mahasiswa khususnya pada masa pandemi Covid-19.

Kata Kunci: *Database; Aplikasi JotForm; E-Learning*

Abstract

The purpose of this research is to utilize and implement a centralized online learning result data storage system so that it can make it easier for teaching lecturers to store and review data on E-Learning learning outcomes that will be taught to students, both lessons that have been done and new learning that will be carried out.

This research was conducted based on the problem that currently learning activities among students are carried out using an online learning system or E-learning. Due to the Covid-19 pandemic, the direct or face-to-face learning process was abolished to prevent the spread of the virus. During this pandemic, the government has appealed to all universities so that the learning process for students is carried out using an online system. Various learning media began to be used to support E-learning learning for students. This online learning system certainly requires adaptation and understanding in the use of online learning media, especially for lecturers and students.

The data analysis method used in this research is descriptive qualitative, namely by explaining the utilization and use of the E-Learning learning data storage system (database) through the use of the JotForm application. The results showed that data storage using the JotForm application greatly facilitated the online learning process between lecturers and students, especially during the Covid-19 pandemic.

Keywords: *Databases; JotForm application; E-Learning*

✉ Corresponding author : Astriwati

Email Address : astriwati23@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga *learner* atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.

Melalui *E-Learning*, para siswa/mahasiswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa/mahasiswa. Kegiatan pembelajaran terjadi melalui interaksi siswa/mahasiswa dengan sumber belajar yang tersedia dan dapat diakses dari internet. Fleksibilitas kegiatan pembelajaran dimungkinkan terjadi melalui pemanfaatan teknologi komputer dan internet (Chandrawati, 2010:173). Media pembelajaran *E-Learning* membuat proses interaksi belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa tanpa harus tatap muka dan media pembelajaran

ini juga dapat digunakan sebagai sistem penyimpanan data pembelajaran berupa penyimpanan materi pembelajaran, tugas, hasil tes, absensi, dan lain sebagainya yang dapat mempercepat proses pembelajaran online tersebut.

Salah satu media pembelajaran online yang bisa digunakan sebagai sistem penyimpanan data pembelajaran online yaitu melalui penggunaan aplikasi *JotForm*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media penyimpanan data pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Aplikasi *JotForm* merupakan form online dimana dengan sistem ini siapa pun dapat menginputkan data untuk mengambil hasil donasinya. Dengan aplikasi ini proses *request* pengambilan hasil proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien, serta dapat mengurangi kesalahan-kesalahan penerimaan data (Rahardja, dkk, 2016).

Berdasarkan uraian pada latar belakang terdapat permasalahan bahwa (1) Pemahaman dosen pengajar yang masih kurang dalam pelaksanaan pembelajaran *E-Learning* khususnya tentang pemanfaatan sistem penyimpanan data (*database*) hasil pembelajaran; (2) diperlukan sebuah media penyimpanan data pembelajaran *E-Learning* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran sehingga proses pelaksanaan pembelajaran *E-Learning* dapat berjalan dengan baik.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Database

Database merupakan kumpulan file-file yang saling berkaitan dan berinteraksi, relasi tersebut bila ditunjukkan dengan kunci dari tiap-tiap file yang ada. Satu database menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi. Pengolahan *database* merupakan suatu cara yang dilakukan terhadap file-file yang berada di suatu instansi yang mana file tersebut dapat disusun, diurut, diambil sewaktu-waktu serta dapat ditampilkan dalam bentuk suatu laporan sehingga dapat mengolah file-file yang berisikan informasi tersebut secara rapi (Sovia dan Febio, 2017:41).

Kegunaan Database

Suatu database dibentuk untuk mengatasi masalah yang sering dihadapi di dalam pengolahan data seperti :

1. Redudansi dan Inkonsistensi
Data Penyimpanan data yang sama pada beberapa tempat atau media penyimpanan yang mengakibatkan terjadinya pemborosan media penyimpanan. Penyimpanan data yang sama dan berulang-ulang di beberapa file dapat mengakibatkan inkonsistensi (tindak konsisten).
2. Keamanan Data
Dengan *database* manajemen, sistem keamanan data bisa dicapai. Misalnya: data mengenai gaji pegawai hanya boleh dibuka oleh bagian keuangan dan personalia, bagian lain tidak diperbolehkan menggunakannya dengan membuat suatu *password* dan wewenang atau *user authorization*.
3. Kesulitan Mengakses
Database dapat mengatasi kesulitan dalam mengakses data karena mampu mengambil data secara langsung dengan program aplikasi yang mudah digunakan.
4. Isolasi Data untuk Standarisasi
Jika data tersebar dalam bentuk format yang tidak sama, maka ini menyulitkan dalam menulis program aplikasi untuk mengambil dan menyimpan data. Maka

suatu *database* haruslah dibuat suatu format, sehingga mudah dibuat program aplikasinya (Sovia dan Febio, 2017:41).

B. Konsep Aplikasi

Secara istilah aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan (Juansyah, 2015:2).

Aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi penggunanya. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket disebut sebagai suatu paket atau *application suite*. Aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. *Software application* adalah software program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu (Berlianti, 2015).

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

C. Konsep JotForm

Menurut Ajmi (2016:3), "*JotForm is an online form builder. It was first built for webmasters but users took it to a new level and is now used in way more than just as contact form.*" Yang artinya *JotForm* adalah pembangun formulir online. Hal ini pertama kali dibangun untuk *webmaster* namun pengguna membawa ketingkat yang baru dan sekarang digunakan yang lebih dari sebagai kontak form.

JotForm adalah aplikasi online yang bagus yang memungkinkan siapa pun dengan cepat membuat formulir online kustom. Tampilan antarmuka yang memudahkan pengguna untuk melakukan *drag-and-drop* untuk membuat sebuah form dan tidak mengharuskan pengguna menulis satu baris kode. Dalam menggunakan *JotForm*, pengguna dapat membuat dan mempublikasikan formulir, mengintegrasikannya ke situs pengguna dan dapat menerima tanggapan melalui email (<https://denblangkong.blogspot.com>, 2018).

D. Konsep E-Learning

Pengertian E-Learning

Dalam berbagai pengertian *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. (Michael, dalam Cucus dan Aprilinda, 2016).

E-learning biasa disebut pula dengan istilah *online learning*, *virtual learning*, *distributed learning*, *networked* atau *web-based learning*. Semua mengacu pada makna yang sama dan dalam penerapannya akan menggunakan teknologi komputer seperti intranet dan internet. *E-learning* telah mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada pengajar (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada pelajar (*student centered learning*). Pembelajaran tidak lagi bergantung pada pengajar karena pengajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan bagi pelajar. *E-learning* memungkinkan pelajar untuk mengakses informasi yang akurat dan *up-to-date* tanpa hambatan ruang dan waktu. Kemudahan mengakses *E-learning* membuat pelajar dapat belajar dari mana saja dan kapan saja asal memiliki koneksi internet yang memadai (Mutia, 2015: 280).

Karakteristik E-Learning

Karakteristik *E-learning*, antara lain. Pertama, Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Kedua, Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*). Ketiga, Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Keempat, Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Yazdi, 2012:147).

METODOLOGI

A. Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen penelitian dengan membuat tugas online serta pembuatan absensi mahasiswa pada setiap pertemuan pembelajaran online.
2. Data yang telah dibuat kemudian dikumpulkan sesuai dengan variabel yang akan diamati kemudian dilakukan pengujian instrument penelitian.
3. Hasil analisis instrument penelitian kemudian digunakan untuk mengumpulkan data dari mahasiswa yang menjadi responden penelitian berupa data primer.
4. Membuat akun sistem penyimpanan data (*database*) sebagai dosen pengajar menggunakan aplikasi *JotForm*.
5. Melakukan analisis dan pembahasan tentang penggunaan penyimpanan data (*database*) yang digunakan dalam pembelajaran *E-Learning* kepada mahasiswa.
6. Menarik kesimpulan sekaligus memberikan rekomendasi tentang penggunaan aplikasi *JotForm* yang bisa digunakan sebagai sistem penyimpanan data (*database*) hasil pembelajaran online antara dosen pengajar dengan mahasiswa.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di dalam lingkup kampus Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara dengan responden seluruh mahasiswa Prodi S1 jurusan Manajemen. Adapun waktu penelitiannya akan dilaksanakan selama 8 Bulan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi S1 jurusan Manajemen yang berada pada semester enam di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari. Berdasarkan data jumlah mahasiswa yang tercatat pada semester enam adalah sebanyak 175 mahasiswa dimana seluruhnya melaksanakan pembelajaran online.

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan purposive sampling. Yaitu dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan sampel penelitian yaitu sebanyak 60 mahasiswa jurusan manajemen yang berada di semester enam.

D. Variabel yang diamati

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel *Database* yaitu digunakan media penyimpanan data online untuk penyimpanan data hasil pembelajaran.
2. Variabel *E-Learning* dengan menggunakan aplikasi *JotForm* yang berguna sebagai media pembelajaran online untuk menyimpan data.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pemberian materi kuliah, tugas dan absensi secara online dengan cara membagikan daftar pertanyaan tugas maupun isian absensi yang terstruktur dalam bentuk *link* pada setiap perkuliahan. Setelah itu meninjau hasil tugas online dan absensi yang telah diberikan pada sistem penyimpanan data menggunakan aplikasi *JotForm*.
2. Wawancara mendalam, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan mahasiswa sebagai responden untuk mendapatkan penguatan informasi tentang bagaimana penggunaan aplikasi *JotForm* dalam proses pembelajaran online atau *E-Learning*.

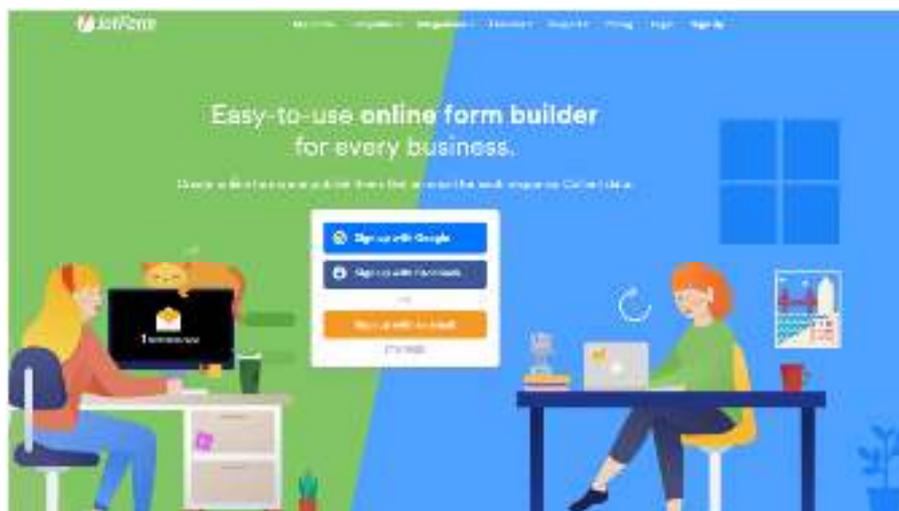
F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu membuat cara penggunaan sistem penyimpanan data pembelajaran online (*database*) menggunakan aplikasi *JotForm* sehingga dosen pengajar dan mahasiswa dapat memanfaatkan sistem tersebut dalam proses pembelajaran. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan *liker scale* untuk mengukur tingkat pemahaman dan ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *JotForm*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Penyusunan Instrumen dan Pembuatan Link Akses Aplikasi

Pada tahap awal pengguna aplikasi dalam hal ini dosen pengajar terlebih dahulu masuk dengan mendaftar ke situs aplikasi *JotForm* pada situs <https://www.jotform.com/>. Situs aplikasi ini sangat mudah ditelusuri selama ada ketersediaan internet dari pengguna yang akan masuk mengakses link tersebut.

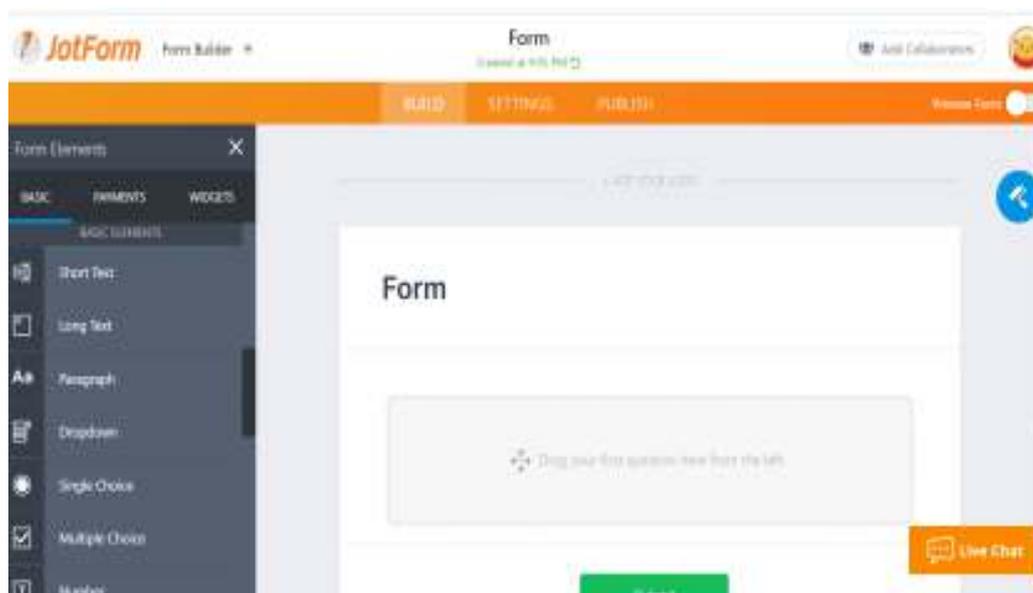


Gambar 1. Tampilan Menu Login Aplikasi *Jotform*

Pada menu pendaftaran aplikasi *JotForm* dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu pertama pengguna bisa melakukan pendaftaran melalui akun google yang telah dibuat sebelumnya, kedua dapat mendaftar melalui akun facebook, dan ketiga dapat mendaftar dengan menggunakan email pengguna. Aplikasi *JotForm* memberi kemudahan akses setiap pengguna dalam memanfaatkan sistem Database yang terintegrasi ke dalam aplikasi tersebut.

B. Tahapan Pembuatan Data pada Aplikasi

Pada tahap pembuatan data pengguna telah masuk ke dalam aplikasi *JotForm* dan mulai membuat berbagai jenis model penyimpanan data seperti pemberian materi perkuliahan online, pembuatan tugas, pembuatan absensi online, dan berbagai jenis penyimpanan data lainnya termasuk juga pembuatan kuesioner survey. Pengguna dapat memilih berbagai jenis template form yang disediakan dalam aplikasi dimana tersedia versi gratis dan tersedia juga pilihan template berbayar. Selain itu, pengguna dapat juga menggunakan sebuah widget dasar yang dapat menggunakan tanda tangan digital dari sasaran pemakai link aplikasi dalam hal ini adalah mahasiswa.



Gambar 2. Pembuatan Data pada Aplikasi Jotform

Pada pembuatan data terdiri dari beberapa elemen yang dapat digunakan oleh pengguna yang dapat dipilih yang dapat disesuaikan dengan model pembuatan link tugas yang diinginkan. Berikut ini beberapa elemen atau komponen menu pembuatan data pada aplikasi *Jotform* yang telah tersedia.

a) Basic Element

Basic Element adalah element dasar yang penting dan banyak digunakan oleh pengguna dalam membuat data tugas untuk dibagikan kepada pemakai. Berikut ini beberapa komponen dari Basic Element:

1. Full Name, untuk menginput data nama lengkap pemakai.
2. Email, untuk menginput email pemakai.
3. Address, untuk menginput data alamat pemakai.
4. Phone, untuk menginput data nomor handphone pemakai.
5. Date Picker, untuk menginput data tanggal pemakai.
6. Signature, untuk menginput data tanda tangan pemakai.
7. Short Text, tempat menginput data dalam bentuk kalimat pendek oleh pemakai.
8. Long Text, tempat menginput data dalam bentuk kalimat panjang oleh pemakai.
9. Paragraph, tempat menginput data dalam bentuk paragraf oleh pemakai.
10. Dropdown, untuk memberi pilihan kepada pemakai dan dipilih sesuai dengan apa yg sudah ditentukan oleh pembuat data.
11. Single Choice, pemakai hanya bisa memilih 1 jenis jawaban yang disediakan oleh pengguna.
12. Multiple Choice, pemakai bisa memilih lebih dari 1 jenis jawaban yang disediakan oleh pembuat data a.
13. Image, tempat untuk menginput data berupa gambar oleh pemakai.
14. File Upload, tempat untuk mengupload file oleh pemakai.
15. Time, untuk mengisi data waktu/jam oleh pemakai.

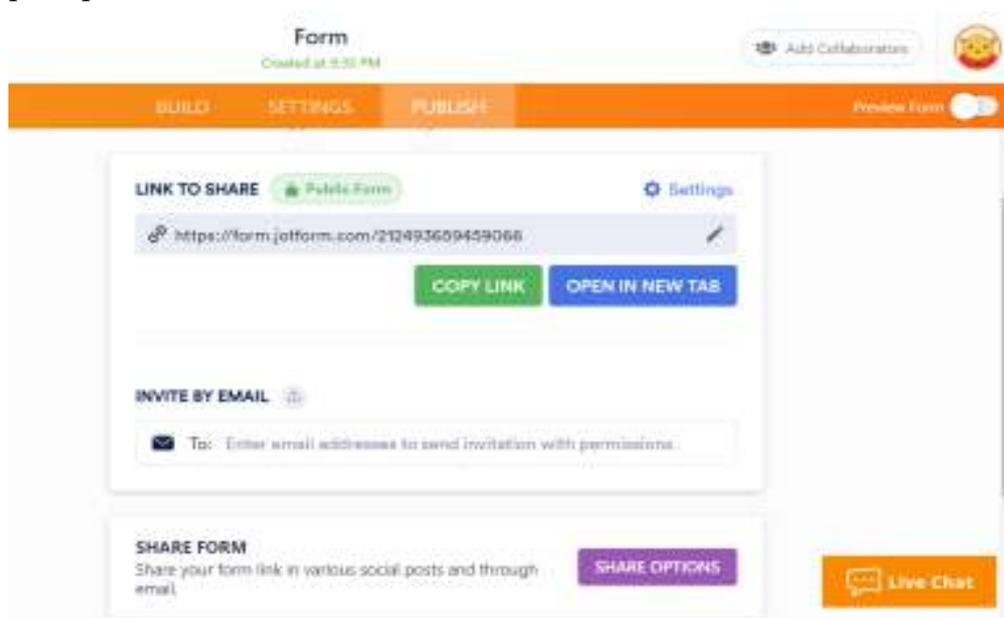
b) Survey Element

Survey Element adalah elemen pada data base yang bertujuan untuk membuat kuesioner survey kepada pemakai. Jenis survey ini terdiri dari

beberapa jenis tergantung dari jenis survey yang akan dibuat oleh pemakai. Berikut ini beberapa komponen dari Survey Element:

1. Input Table, pilihan isian survey dalam bentuk kombinasi tabel seperti survei penilaian tentang kepuasan dari setiap pemakai terhadap metode pembelajaran yang disampaikan oleh pembuat data.
2. Star Rating, pilihan isian survey dalam bentuk bintang tentang penilaian oleh pemakai kepada pembuat data. Semakin banyak bintang yang diberikan berarti tingkat kepuasan pemakai semakin baik.
3. Scale Rating, pilihan isian survey dalam bentuk rentang skala 1 s/d 5 tentang penilaian oleh pemakai kepada pembuat data. Semakin tinggi angka yang diberikan berarti tingkat kepuasan pemakai semakin baik.

Setelah data tugas telah selesai dibuat, selanjutnya tugas tersebut siap untuk dibagikan (*share*) kepada pemakai dalam bentuk *link* akses pada pilihan *publish*. Sebelum dibagikan kepada pemakai, pengguna aplikasi dapat juga melihat tampilan (*preview form*) untuk melihat apakah *link* tugas yang akan dibagikan sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Tampilan form dapat dilihat melalui 3 jenis tampilan yaitu *by phone*, *by tablet*, dan *by desktop* yang memungkinkan pemakai dapat mengakses *link* tugas dari berbagai jenis perangkat yang dimiliki. Jika masih terdapat kesalahan pada pembuatan form, pengguna masih dapat mengeditnya sebelum *link* tugas tersebut dibagikan kepada pemakai.



Gambar 3. Pembuatan Link Tugas

Link tugas yang telah selesai dibuat memudahkan pemakai dalam hal ini mahasiswa untuk mengakses tugas yang akan diberikan oleh pembuat data (dosen pengajar). Mahasiswa hanya perlu mengklik link tersebut kemudian akan masuk pada laman tugas atau materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen atau pembuat data. Link ini sangat mudah untuk diakses oleh pemakai dimanapun dan kapanpun selagi data internet masih tersedia. Link tugas juga dapat di *setting* berdasarkan masa berlakunya yang mengharuskan pemakai harus segera mengerjakan link tersebut sebelum waktu yang diberikan oleh pembuat link telah habis masa berlakunya.

Data pemakai akan tersimpan dan tersusun sesuai urutan pengirim sehingga akan mudah dilihat oleh pemilik akun. Data tersebut juga disertai juga dengan tanda tangan pemakai sehingga data tersebut benar-banar valid yang bisa dijadikan sumber penilaian oleh pemilik akun dalam hal ini adalah dosen.

D. Tahapan Penyimpanan Data

Pada tahap ini akan menampilkan seluruh link tugas dalam bentuk form yang telah dibuat oleh pemilik akun. Setiap data link tugas yang masuk dapat ditarik hasilnya ataupun dapat diedit kembali sesuai dengan kebutuhan pemilik akun. Selain itu pemilik akun juga dapat membuat link tugas yang baru atau menghapus link tugas yang sudah diperiksa serta melaporkan hasil penilaian kepada pengguna.



Gambar 6. List Penyimpanan Data Tugas yang Masuk

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem penyimpanan data (database) dengan menggunakan aplikasi *jotform* bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran online khususnya pada masa pandemi covid-19.
2. Penggunaan aplikasi *jotform* sebagai media pembelajaran e-learning memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dimana masih terbatasnya kuota penyimpanan data. Permasalahan ini dapat diatasi dengan membeli kuota penyimpanan data serta komponen element lainnya dalam pembuatan link tugas oleh pemilik akun aplikasi.

SARAN

Beberapa saran yang bisa diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi Pemilik dan Pemakai aplikasi
Sebaiknya pemilik akun selalu mengupdate informasi dan menyampaikannya kepada pengguna agar data yang dikirimkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan bersama.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya
Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengambil atau menambahkan kombinasi pemakaian sistem data base yang lain yang berguna untuk mempercepat proses pembelajaran e-learnig.

Referensi :

- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 218616.
- <https://ipankint.com>, 2013. Diakses 24 Oktober dari <https://ipankint.com/internet/kelebihan-menggunakan-media-penyimpanan-online-onlinecloud-storage/>
- Rahardja, U., Handayani, I., & Shofroh, S. R. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Jotform Sebagai Media Request Pengambilan Donasi Pada Sistem ZFord. *Sisfotenika*, 6(2), 136-146.
- Sovia, R., & Febio, J. (2017). Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan Html, Php Script, Dan Mysql Database. *Jurnal Processor*, 6(2).
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Berlianty, T. D. (2015). *APLIKASI PEMBELAJARAN "MARI MENGENAL WAKTU" SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS SATU SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Widyatama).
- Suhartini. 2017. Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja). *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputererisasi Akuntansi (Jsk)*. Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-447
- Ajmi, A. 2016. *Assessment: Anything, Anywhere, Anytime Using JotForm*
- <https://denblangkong.blogspot.com>, 2018. Diakses 24 Oktober dari <https://denblangkong.blogspot.com/2018/10/apa-itu-jotform.html>
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 7(2).
- Mutia, I., & LEONARD, L. (2015). Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278-289.
- Yazdi, M. (2012). E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. In *FORISTEK: Forum Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* (Vol. 2, No. 1).

www.jotform.com