



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Data

Data merupakan sekumpulan fakta yang mana terjadi pada suatu organisasi, atau suatu lingkungan tetapi masih bersifat mentah, hingga akhirnya perlu untuk diolah dan diatur menjadi satu bentuk yang baru agar orang-orang dapat mengerti dan menggunakannya (Kenneth and Jane 2010).

Dari definisi yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa data merupakan suatu fakta yang ada dan terjadi pada suatu kegiatan organisasi dan masih bersifat tak dapat berdiri sendiri atau belum bias dipahami sepenuhnya, oleh karena itu direkam untuk diolah sehingga dapat menjadi suatu informasi yang bernilai dan akhirnya dapat digunakan untuk suatu kepentingan tertentu, terkait dengan data yang ada tersebut. Data memerlukan kombinasi antara 1 dengan yang lainnya agar dapat membentuk suatu informasi yang sifatnya bernilai.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil dari data yang telah di proses, yang mana artinya Data tersebut telah diatur agar menjadi sesuatu yang berharga, dan berguna bagi penggunanya (Shelly 2010). Informasi terbentuk dari proses-proses pengolahan atas sekumpulan data, menjadikannya bernilai dibanding dengan

sifatnya yang sebelumnya masih mentah dan belum terlalu memiliki arti (Kenneth and Jane 2010)

Dari definisi yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang telah melalui proses pengolahan dan pengaturan sedemikian rupa hingga akhirnya dapat menjadi sesuatu yang memiliki nilai dan sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan dari suatu individu ataupun kelompok. Informasi tidak dapat terbentuk tanpa adanya fakta mentah yang terjadi (data). Nilai suatu informasi bergantung dari keakuratan suatu data, semakin akurat nya suatu data, maka dapat menghasilkan informasi yang bernilai lebih tinggi.

2.3 Pengertian Sistem

Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan. (Marshall and Steinbart 2012, p.24)

Sementara menurut Gary B. Shelly dan Harry J. Rosenblatt (2010, p. 5) Sistem adalah sebuah rangkaian dari komponen yang saling terkait dan berhubungan untuk kemudian menghasilkan sebuah tujuan yang spesifik.

Dari definisi yang ada maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan sebuah pengintegrasian atau rangkaian dari berbagai proses atau komponen yang saling berkaitan menjadi satu bagian yang kemudian memiliki suatu alur pemrosesan tersendiri yang dibuat untuk menyelesaikan sebuah kegiatan. Sistem umumnya dibuat untuk membantu manusia dalam melakukan penyelesaian suatu masalah.

2.4 Pengertian Sistem Informasi

Dalam pembuatan suatu informasi menjadi semakin berharga dan bersifat akurat, terorganisir, tepat waktu, dan dapat diakses maka membutuhkan 5 elemen yang ada pada sistem komputer, yaitu: *Hardware*, *Software*, *Data*, *People*, dan *Procedure*. Bersama-sama, kelima elemen ini membentuk suatu sistem informasi yang dimanfaatkan untuk pengolahan informasi. *Hardware* yang digunakan haruslah dapat diandalkan dan mampu untuk mengelola proses eksekusi, *software* harus dikembangkan dengan benar dan teruji sehingga sesuai dengan kebutuhan organisasi, data yang dikumpulkan harus bersifat tepat, orang yang melakukan pengolahan haruslah terkategori sebagai orang yang handal dan sesuai pada bidang tersebut dan mampu untuk berinteraksi dengan *hardware* dan *software* yang ada, serta *procedure* yang jelas diperlukan dikarenakan *procedure* yang menentukan jalur jalannya sistem eksekusi (Shelly 2010).

Dari definisi yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yaitu komponen-komponen yang saling terhubung dan bekerja bersama-sama untuk pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, dan penyebaran informasi yang mana dapat mendukung penggunaanya untuk dapat melakukan pengambilan keputusan. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa sistem informasi merupakan komponen yang tidak terlepas dari bisnis proses yang terjadi dikarenakan melaluinya, data maupun informasi dapat diolah, disimpan, dan dibagikan sehingga akhirnya bisa tergunakan dengan lebih baik. Adapun proses suatu sistem informasi tidak terlepas dari 3 proses utama, yaitu : *input* → proses → *output*.

Pada bagian input cakupannya yaitu memasukan data kedalam sistem informasi yang terintegrasi. Data yang dimasukan harus akurat dan memiliki nilai, serta berhubungan dengan apa yang menjadi inti proses bisnis yang ada. Pada bagian proses, cakupannya yaitu melakukan pemrosesan terhadap data yang sebelumnya telah dimasukkan. Pemrosesan dapat berupa pengolahan baik penambahan, pengurangan, kombinasi, penyatuan, dll yang mana segala bentuk proses tersebut bertujuan untuk mencapai sesuatu yang diharapkan oleh pengguna sistem informasi tersebut. Dan pada bagian output cakupannya yaitu eksekusi menampilkan maupun mengeluarkan apa yang menjadi hasil dari pemrosesan yang dilakukan sebelumnya. Output pada umumnya merupakan sesuatu yang menjadi harapan dan hasil dari rentetan bisnis proses.

2.5 Pengertian Analisis

Menurut KBBI *Online*, Analisis merupakan suatu aktivitas mengkritisi atau memikirkan kembali terkait suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yg sebenarnya (duduk perkaranya). Kemudian dari pemikiran tersebut bisa mendapatkan penguraian penjelasan terkait hal yang dianalisis. Dan mendapatkan suatu intisari atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yg tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Analisis adalah suatu cara untuk membagi-bagi suatu subjek ke dalam komponen-komponen; berarti melepaskan, menanggalkan, menguraikan sesuatu yang terikat padu. (Minto Rahayu 2007, p. 165)

Dari definisi yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan tindakan mengkritisi terhadap suatu object atau perihal yang kemudian dapat menghasilkan kesimpulan-kesimpulan baru atau informasi baru terkait hal yang dianalisis tersebut.

2.6 Pengertian Interaksi Manusia Komputer

Secara garis besar, interaksi manusia dan komputer merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer yang mana meliputi tahapan perancangan, evaluasi, dan kemudian pengimplementasian dari antarmuka pengguna yang telah dibuat tersebut.

Menurut Aaron Quigley(2011), *Human Computer Interaction* atau biasa yang disebut Interaksi Manusia Komputer merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang perencanaan dan desain dari sebuah hubungan interaksi antara manusia / pengguna dengan komputer.

Interaksi Manusia dan Komputer adalah sebuah disiplin ilmu yang fokus membahas tentang desain, evaluasi, dan implementasi dari sebuah sistem komputer yang interaktif untuk digunakan oleh manusia (ACM SIGCHI, p.5)

Dari definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Interaksi Manusia dan Komputer merupakan sebuah ilmu yang membahas tentang apa dan bagaimana dapat dibuatnya hubungan antara manusia dengan sebuah komputer, atau dengan kata lain interaksi antara 2 entitas, yakni manusia dan komputer dan dalam hal ini manusia sebagai pengguna dari komputer. Ilmu manusia computer

sendiri tidak hanya membahas dari desain yang dibangun, namun juga tentang evaluasi dan implementasi.

2.7 Pengertian Tampilan Antar Muka

Tampilan antar muka atau antarmuka-pengguna merupakan sebuah komponen dari yang tak terlepas dari sistem yang mana bersifat sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem yang telah dibangun.

Peran *User Interface* dapat dilihat berupa suatu interaksi dari pengguna untuk melakukan sebuah kegiatan atau aktifitas untuk mencapai tujuan tertentu, dengan *User Interface* memungkinkan terjadinya sebuah interaksi dan sebagai jembatan antara pengguna dan sistem. (Debbie Stone and team)

Menurut Insap Santoso (Interaksi Manusia Komputer, 2009), *User Interface* atau antarmuka pengguna merupakan sebuah bagian dari sistem yang berfungsi sebagai sarana dialog antara manusia dengan komputer untuk menjalankan sebuah program aplikasi. *User Interface* akan lebih banyak berurusan dengan cara penyajian informasi yang semudah dan semenarik mungkin. Dalam pengimplementasiannya, *User Interface* dapat dikerjakan secara paralel oleh tim yang berbeda dengan tim yang mengerjakan pemrograman *core* sistem.

Dari definisi yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa Interaksi Manusia dan Komputer adalah sebuah tampilan dari suatu komputer yang akan membantu dan memberikan informasi kepada pengguna, sehingga pengguna dapat melakukan pengoperasian pada komputer.

2.8 Prinsip pembangunan *User Interface*

Menurut Ben Shneiderman & Catherine Plaisant (p.70), terdapat 8 prinsip dalam membangun sebuah *interface design*. Prinsip ini biasa dikenal dengan nama *8 Golden Rules*.

1. *Strive for Consistency*: urutan yang konsisten dari aktifitas yang dilakukan, terminologi identik harus digunakan dalam *prompts*, menu, dan membantu layar, dan warna konsisten, tata letak, kapitalisasi, *font*, dan sebagainya,
2. *Cater to universal usability*: Mengenali kebutuhan dari *user* yang berbeda dan desain yang baik, memfasilitasi pergantian konten. Perbedaan tingkat keahlian, perbedaan usia, kemampuan, dan teknologi. Menambahkan bantuan untuk pengguna pemula seperti penjelasan, dan menambahkan bantuan untuk pengguna yang ahli seperti jalan pintas yang dapat meningkatkan kualitas desain,
3. *Offer information feedback*: Untuk setiap aktifitas pengguna, membutuhkan sebuah pesan timbal balik. Untuk kegiatan yang tidak terlalu sering respon yang ditampilkan dapat lebih sederhana, sedangkan untuk kegiatan yang sering dilakukan responnya sebaiknya lebih baik,
4. *Design dialogs to yield closure*: Kegiatan yang ada harus terorganisir dengan baik menggunakan pembagian grup dengan permulaan, pertengahan, dan akhir,

5. *Prevent errors*: Sebanyak mungkin, desain dari sebuah sistem tidak membuat seorang pengguna melakukan kesalahan yang serius. Jika pengguna melakukan kesalahan tersebut, tampilan seharusnya akan mendeteksi kesalahan yang dilakukan dengan menampilkannya secara terperinci, kemudian juga memberikan intruksi yang jelas dan spesifik untuk mengatasi kesalahan tersebut,
6. *Permit easy reversal of actions*: Sebanyak mungkin, sebuah kegiatan / aktifitas dapat dibalik ke aktifitas sebelumnya,
7. *Support internal locus of control*: Pengguna berpengalaman sangat menginginkan perasaan bahwa mereka bertanggung jawab atas *interface* dan antarmuka yang merespon tindakan pengguna. Mereka tidak ingin kejutan atau perubahan perilaku akrab, dan mereka terganggu oleh urutan membosankan *data-entry*, kesulitan dalam memperoleh informasi yang diperlukan, dan ketidakmampuan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan, dan
8. *Reduce short-term memory load*: Manusia memiliki batasan dalam memori jangka pendek mereka. Karena itu seorang desainer perlu menghindari *User Interface* di mana pengguna harus mengingat informasi dari satu layar dan kemudian menggunakan bahwa informasi di layar lain. Ini berarti bahwa ponsel seharusnya tidak memerlukan *re-entry* nomor telepon, lokasi situs web harus tetap terlihat, menampilkan banyak halaman harus konsolidasi, dan waktu pelatihan yang memadai harus dialokasikan untuk urutan kompleks tindakan.

2.9 Evaluation User Interface

Dalam hal tampilan antarmuka, dibutuhkannya tahapan penganalisisan ulang, baik sebelum dibuat maupun sesudah dibuat. Hal tersebut disebut dengan *Evaluation User Interface*. Tahapan tersebut bertujuan untuk peninjauan ulang agar *User Interface* yang dibuat agar dapat sesuai dengan kebutuhan, dan dapat menjadi jembatan antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri.

Sementara menurut Ben Shneiderman & Catherine Plaisant (2010,p.135), evaluasi sebuah *User Interface* dapat dilakukan dengan enam cara:

1. *Heuristic Evaluation*: seorang ahli pengulas kritik antarmuka untuk menentukan kesesuaian dengan daftar atau standart pembuatan *User Interface*, seperti delapan aturan emas. itu membuat berbeda besar jika ahli yang familliar dengan aturan dan mampu menafsirkan dan menerapkannya,
2. *Guidelines reviews*: *User Interface* diperiksa atau disesuaikan dengan pedoman yang telah dibuat.
3. *Cognitive walkthrough*: seorang ahli mensimulasikan pengguna saat berinteraksi melalui *User Interface* untuk melaksanakan tugas tertentu. Tugas yang dilakukan tidak hanya dari titik awal, tetapi tugas penting langka seperti pemulihan kesalahan, juga harus melalui sampai selesai.
4. *Consistency inspection*: seorang ahli melakukan verifikasi kekonsistenan antar *User Interface* , memeriksa penggunaan terminologi yang digunakan, huruf, warna, masukan, dan format keluaran,

5. *Metaphors of human thinking*: seorang ahli melakukan pemeriksaan yang berfokus pada bagaimana pengguna berpikir saat berinteraksi dengan *interface*. Terdapat lima aspek pemikiran yang manusia: kebiasaan, aliran pemikiran, kesadaran dan asosiasi, hubungan antara ucapan dan pikiran dan pengetahuan, dan
6. *Formal usability inspection*: seorang ahli menggunakan sebuah ruangan yang sudah diatur sedemikian rupa untuk melakukan pertemuan, dengan seorang moderator, seorang yang menjelaskan *User Interface*, dan untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari *User Interface* yang ada.

2.10 Pengertian *E-Learning*

Secara garis besar, *E-Learning* dapat diartikan sebagai suatu media belajar mengajar yang bersifat *online* atau pengaksesan secara elektronik yang mana dengan kata lain kegiatan pembelajaran bukan secara fisik disuatu tempat yang ditentukan, tetapi lebih kepada pembelajaran yang diakses secara *virtual*. Adapun materi atau konten belajar-mengajar dapat diakses pula secara *electronic*. Perkembangan teknologi *E-Learning* hingga saat ini bukan hanya sebatas interaksi 1 arah seperti pengguna(siswa/mahasiswa) terhadap *website*, tetapi juga memungkinkan para tenaga pengajar untuk kemudian dapat mengunggah materi pembelajaran, atau kedua belah pihak tersebut dapat melakukan pembelajaran bersama secara *online*, yang mana dikenal dengan *e-conference* atau juga kelas *online*.

E-Learning dikenal sebagai kegiatan pemanfaatan informasi yang didapatkan melalui jaringan *online* dan dengan pemanfaatan teknologi

komunikasi. Kegiatan yang dikategorikan sebagai *E-Learning* antara lain : *Online Learning, Virtual Learning, Distributed Learning, dan Network-based Learning*. Secara mendasar, kegiatan *E-Learning* merupakan aktifitas terkait edukasi dan belajar mengajar dengan konten yang terkait dengan tema dari *portal* atau sistem *E-Learning* yang disediakan. Kegiatan *E-Learning* dapat melibatkan perseorangan maupun kelompok. (Naidu, 2006)

2.11 Kuisisioner

Kuisisioner merupakan salah satu pendekatan pengumpulan data berupa pemberian beberapa pertanyaan atau isian kepada sumber informasi yang mana dari pertanyaan tersebut dapat terkumpulkan data-data yang dapat menyimpulkan informasi terkait hal yang ingin dianalisis. Pertanyaan pada kuisisioner dibentuk berdasarkan riset terlebih dahulu dan mencari tau mengenai pertanyaan apa yang paling mampu mengajak para sumber informasi untuk dapat menggambarkan/mendeskripsikan perasaannya atau pemikirannya terkait dengan pertanyaan yang telah disediakan.

Kuisisioner merupakan alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos; daftar pertanyaan. (KBBI *Online*).

Kuisisioner adalah kumpulan pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun sedemikian rupa untuk dijawab oleh responden dalam rangka mengumpulkan data sesuai tujuan penelitian tertentu. (Bardosono, 2009)

Ada beberapa jenis kuesioner berdasarkan tipe pertanyaannya yaitu:

- Pertanyaan Tertutup: adalah pertanyaan yang sudah diberikan pilihan jawaban sehingga jawaban responden menjadi seragam dan mempermudah dalam pengolahan data.
- Pertanyaan Terbuka: adalah pertanyaan yang memungkinkan responden untuk memberikan jawaban sendiri atas pertanyaan yang diajukan.
- Pertanyaan Semi Tertutup: adalah pertanyaan yang sudah diberikan pilihan jawaban namun responden tetap dapat memberikan jawaban sendiri apabila tidak ada jawaban yang sesuai dengan pilihan jawaban.

UMMN

2.12 Table Penentuan Jumlah Responden

Population size	Sample size		Population size	Sample size	
	+5%	10%		5%	10%
10	10		275	163	74
15	14		300	172	76
20	19		325	180	77
25	24		350	187	78
30	28		375	194	80
35	32		400	201	81
40	36		425	207	82
45	40		450	212	82
50	44		475	218	83
55	48		500	222	83
60	52		1,000	286	91
65	56		2,000	333	95
70	59		3,000	353	97
75	63		4,000	364	98
80	66		5,000	370	98
85	70		6,000	375	98
90	73		7,000	378	99
95	76		8,000	381	99
100	81	51	9,000	383	99
125	96	56	10,000	385	99
150	110	61	15,000	390	99
175	122	64	20,000	392	100
200	134	67	25,000	394	100
225	144	70	50,000	397	100
250	154	72	100,000	398	100

2.13 Skala Likert

Skala Likert merupakan skala yang menyatakan tingkat persetujuan individu terhadap suatu pernyataan. Skala ini sering digunakan dalam berbagai penelitian yang menggunakan pendekatan survei, dimana kuesioner dijadikan sebagai alat untuk memperoleh data. Ada beberapa tingkatan skala Likert yang sering digunakan dalam penelitian, diantaranya adalah *5-level*, *7-level*, dan *9-level*. Berikut adalah tingkat persetujuan apabila digunakan skala Likert *7-level* :

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Kurang setuju
4. Netral
5. Agak Setuju
6. Setuju
7. Sangat Setuju

Apabila data yang diperoleh melalui jawaban kuisisioner telah terkumpul, maka angka dalam bentuk skala Likert yang dipilih responden (pada setiap pernyataan pada kuisisioner) selanjutnya dikalkulasi. Penghitungan ini menggunakan teknik statistik sehingga dapat dianalisis lebih lanjut.

2.14 Wawancara

Wawancara secara garis besar dapat disimpulkan sebagai salah satu cara lain dalam pengumpulan data dan informasi. wawancara hampir mirip dengan Kuisisioner, tetapi wawancara mengajak sumber informasi untuk dapat memberikan tanggapan secara lisan dan langsung. Sumber informasi dapat dengan bebas ditanyakan mengenai tanggapannya tentang hal yang akan dianalisis. Pada umumnya dari hasil wawancara akan didapatkan data-data yang bernilai sebaran sama halnya dengan kuisisioner dikarenakan sumber informasi yang diambil adalah secara acak.

Perbedaan antara wawancara dan kuisisioner Menurut Sutrisno Hadi (2010) adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab lisan secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Teknik

wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara bebas terpimpin dimana pewawancara menyajikan daftar pertanyaan, akan tetapi cara bagaimana pewawancara menyajikan diserahkan kepada kebijaksanaan pewawancara.

Wawancara adalah bentuk komunikasi lisan, yang dilakukan menurut struktur pembicaraan tertentu oleh dua orang atau lebih, dengan kontak langsung atau jarak jauh, untuk membahas dan menggali informasi tertentu guna mencapai tujuan tertentu pula. Dari definisi itu, dapat kita uraikan unsur-unsur pokok wawancara.

- Pertama, wawancara adalah komunikasi yang mempunyai struktur tertentu, yaitu mempunyai awal, tengah, dan lanjutan.
- Kedua, wawancara dilakukan oleh dua pihak, entah satu lawan satu, satu lawan beberapa, atau banyak orang. Pihak yang mewawancarai disebut pewawancara (*interviewer*). Pewawancara ini mempunyai maksud mengadakan wawancara dan mempunyai sasaran-sasaran tersendiri dari wawancara itu. Pihak yang diwawancarai disebut *interviewee*.
- Ketiga, wawancara dilakukan dengan tatap muka dengan sungguh-sungguh bertemu saling bertatap muka, tatap muka jarak jauh seperti wawancara TV atau tanpa tatap muka jarak jauh seperti wawancara melalui telepon atau *e-mail*. Dalam komunikasi *interpersonal*, sesuai dengan maksudnya, kita dapat mengadakan wawancara dengan orang lain.

2.15 Pengertian *Heatmap*

Heatmap adalah sebuah gambar yang menunjukkan dimana pengguna melakukan klik pada *website* Anda. Dengan ini Anda dapat melihat daerah yang panas (sering diklik) dan tidak, sehingga anda dapat melakukan perubahan untuk melakukan peningkatan. (Crazy Egg).

Dengan *Heatmap* Anda dapat melihat dimana saja pengunjung anda melakukan klik, di mana saja pada halaman web, apakah *links*, gambar, tulisan dan lainnya. (Clicktale).

2.16 Pengertian *Scrollmap/Attention map*

Scrollmap menunjukkan sejauh mana pengguna melakukan penurunan pada halaman web, dan membantu untuk menunjukkan dimana pengunjung meninggalkan halaman web. Anda dapat mengetahui secara tepat di mana untuk menambahkan sebuah elemen untuk mempertahankan ketertarikan pengguna. (Crazy Egg).

Scrollmap / Attention map berguna untuk mencari tahu persis di mana pada halaman Web Anda diakses, seberapa jauh pengunjung Anda memindahkan halaman halaman, dan di mana pengunjung Anda meninggalkan halaman. (Clicktale).

2.17 Pengertian *Confetti*

Secara garis besar *confetti* dapat diartikan sebagai sebuah teknik pengelompokan atas jenis area *heatmap* atau pemetaan yang sebelumnya telah dilakukan. Melalui *heatmap* seorang *admin web* dengan mudah mengetahui area

yang dominan diakses atau diklik, dan dengan *Confetti* maka dapat membedakan semua klik yang dilakukan pada situs dengan tersegmentasi oleh sumber rujukan, istilah pencarian, dan lainnya.

Tim Developer CrazyEgg menyatakan bahwa setelah diketahui dimana lalu lintas klik paling berharga tersebut berasal, maka pengelola *web* atau sistem yang memanfaatkan *Confetti* telah menemukan sumber lalu lintas yang tepat yang membawa pendapatan tinggi dengan sedikit usaha.

2.18 Pengertian *Overlay*

Ketika Anda melihat laporan *overlay*, Anda akan dapat melihat jumlah klik pada setiap elemen halaman Anda. Sekarang Anda dapat bekerja untuk mendapatkan lebih banyak klik yang dapat meningkatkan pendapatan (*CrazyEgg*).

2.19 Moodle *Features*

Berikut adalah beberapa fitur andalan pada moodle (*Moodle Features*);

1. *User Management* : Fitur yang digunakan untuk mengelompokkan jenis *user* untuk menggunakan *E-Learning*
2. *Course Management* : Fitur yang digunakan untuk melakukan manajemen sebuah *Course* / Pembelajaran
3. *Personalised Dashborad* : Fitur untuk mengatur dan menampilkan program *Course* yang kita inginkan serta melihat tugas / pesan yang ada saat ini
4. *Assignment* : Fitur yang dapat digunakan oleh murid sebagai media untuk melakukan *upload* konten digital yang merupakan tugas dari seorang pengajar
5. *Chats* : Fitur yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan singkat kepada sesama *user* yang terdaftar

6. *Quizzes* : Fitur yang berguna sebagai soal latihan yang akan dikerjakan oleh murid dalam bentuk pilihan ganda / benar salah bahkan jawaban singkat
7. *Database Activity* : Fitur yang berguna sebagai bank data mengenai topik apapun
8. *Forum* : Fitur yang berguna sebagai media untuk berinteraksi secara realtime namun tidak seperti *chat*
9. *Enrolments* : Fitur yang berguna untuk membatasi sebuah Course dari akses user yang tidak berkepentingan
10. *File Management* : Fitur yang berguna sebagai penyambung untuk melakukan penyimpanan data pada *cloud*
11. *Report & Logs* : fitur yang berguna untuk menampilkan laporan terhadap penggunaan *E-Learning*
12. *Multimedia management* : Fitur yang berguna untuk memudahkan dalam menambahkan atau mengatur sebuah *video* atau *audio files* pada sebuah *course*.
13. *Bloks* : Fitur yang berguna untuk melakukan penambahan fitur *extra* pada sebuah halaman utama maupun pada sebuah *course*
14. *Security* : Fitur yang berguna untuk menjaga keamanan data / akses dari seorang pengguna seperti pemberian *password*

UMMN