

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan ketidaktersediaan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan *classroom* bagi Personil PKP-PK Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai Bali yang dimana dapat di akses oleh *multi-device* karena berbasis *website*. Sebuah inovasi berupa media pembelajaran berbasis *website* bernama *Go-Class* yang bertujuan sebagai media yang dapat membantu personil PKP-PK dalam pelaksanaan kegiatan *classroom* telah berhasil dibuat dan dikembangkan. Proses perancangan dan pengembangan *website* ini telah melalui beberapa tahapan pengembangan model *ASSURE*, diantaranya adalah tahap *analysis learner*, tahap *state object*, tahap *select method*, tahap *utilize media, technology and strategy*, tahap *require learner*, tahap *Evaluation & Revision*. *Website Go-Class* telah melalui serangkaian ujicoba kelayakan. Ujicoba ini mencakup validasi materi, validasi media, dan menyebarkan kuisioner pengalaman pengguna (*user experience*) dengan metode *User Experience Questionnaire Test (UEQ-Test)*.

Setiap ujicoba memiliki penilaian tersendiri, dengan hasil menunjukkan bahwa pada tahap validasi materi terdiri dari 5 aspek pengujian dengan total 21 pertanyaan berhasil mendapatkan nilai rata-rata persentase 95,8% dengan predikat “Sangat Layak”. Pada tahap validasi media terdiri dari 3 aspek pengujian dengan total 26 pertanyaan berhasil mendapatkan nilai rata-rata persentase 90,66% dengan predikat “Sangat Layak”. Sedangkan pada pengujian *UEQ-Test*, terdiri dari 2 aspek pengujian dengan total 8 soal memperoleh hasil dengan nilai mean 1,5 dari rentang nilai -1,00 hingga 2,50 dengan predikat “Sangat Baik (*Excellent*)”. Berdasarkan hasil pengujian sebagaimana yang telah dijelaskan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa *website Go-Class* telah memenuhi ketentuan pada pengujian. Sehingga

website Go-Class ini layak digunakan oleh personil PKP-PK dalam mendukung kegiatan *classroom*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan *website Go-Class*, beberapa saran perlu diberikan pada penelitian dan pengembangan selanjutnya. Adapun saran yang perlu disampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Meskipun validasi materi telah mendapat predikat sangat layak, evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan materi yang disediakan selalu *up-to-date* dan relevan dengan kurikulum terbaru,
2. Perlu dilibatkan lebih banyak ahli materi dan media dalam proses evaluasi untuk meningkatkan kualitas konten.
3. Memastikan infrastruktur teknologi yang mendukung operasional *Go-Class* selalu dalam kondisi optimal juga merupakan hal penting, termasuk server yang andal, konektivitas internet yang stabil, dan keamanan data yang terjamin.

Dengan mengikuti saran-saran tersebut, diharapkan *Go-Class* dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam dunia pendidikan, serta menjadi platform yang semakin efektif dan efisien dalam menunjang kegiatan *classroom*. Penulis juga mengimbau agar personil PKP-PK tidak hanya berpaut pada *website* ini, karena dikhawatirkan suatu saat dapat terjadi kendala yang tidak terduga pada *website Go-Class* yang menyebabkan *websfite* tidak berfungsi dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, S., & Harmoni, A. (2022). PKP-PK Personnel Management Development Study at Halim Perdanakusuma Airport PT. Angkasa Pura II (persero) in Maintaining Competence and Airport PKP-PK Licenses. *Dinasti International Journal of Digital Business Management*, 4(1), 181–189. <https://doi.org/10.31933/DIJDBM.V4I1.1740>
- Amalia, D., Cahyono, D., Septiani, V., & Kristiawan, M. (2022). UX test in the academic information system of vocational higher education. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 36. <https://doi.org/10.29210/021583jpgi0005>
- Amalia, D., Nugraha, W., Cahyono, D., Septiani, V., Rizko, R., Racahyo, R., Yudiansyah, A., & Lestary, D. (2022). Developing a web-based simulator for safety management system training. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 1238–1246. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/view/2154>
- Daryono, R. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station untuk Pengukuran Stake Out Lengkungan Jalan pada Mata Kuliah Praktikum Geomatika II di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan UNY. *Skripsi S1. Yogyakarta: FT UNY*.
- Feoh, G., Tonyjanto, C., & Wiryadikara, R. P. (2019). Analisa Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Augmented Reality Menggunakan Model Kano Dan Model Use Questionnaire. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(3). <https://doi.org/10.36002/jutik.v5i3.853>
- Ikhsani, Y., Kenia, S., & Loka, P. (2022). Website-Based Learning Media Design Using The Waterfall Method Perancangan Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*.
- Kunde, K. L. S. A. (2023). *Pengaruh Pengetahuan Pegawai Tenant Terhadap Penanggulangan Keadaan Darurat Kebakaran Di Terminal International Dan Domestik Di Bandara I Gusti Ngurah Rai Bali*.
- Lian, B., & Nopilda, L. (2018). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke- 21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2).
- Mauliansyah, S. F., Rendi, R., Rosita, R., Iqbal, M., & Assulamy, H. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Mata

- Kuliah Pemrograman Web. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 2(3).
<https://doi.org/10.58344/locus.v2i3.924>
- Mawardi. (2018). Merancang model dan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1).
- Nugraha, W., Abdullah, A., Sutiyo, Hendra, O., & Marwan, I. J. (2021). Basic PKP-PK Initial Training Sebagai Sarana Peningkatan Pelayanan Gawat Darurat di Bandar Udara. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian Dalam Penerbangan*, 121–130. <https://e-journal.poltekbangplg.ac.id/index.php/darmabakti>
- Nugraha, W., Amalia, D., Parjan, P., & Abdullah, A. (2023). FITERN: Firefighting Tactic and Technique Application as A Web-Based Learning Media Integrated with A Robotic Simulator. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/13114>
- Nurhikmah, W., & Masyi'ah, A. N. (2023). Analisis Implementasi Fungsi Manajemen Pada Unit Informasi Dalam Meningkatkan Pelayanan Di Bandar Udara Internasional I Gusti Ngurah Rai Bali. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(4).
- Permadi, R., Ramdani, A., Nurmatin, S., Anggraeni, I., & Zaenudin, U. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Multiliterasi Digital bagi Calon Guru Praktik Pengalaman Lapangan di Kampus Islam Swasta Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(2).
<https://doi.org/10.51214/japamul.v3i2.658>
- PR 30 Tahun 2022 Tentang Standar Teknis dan Operasi Peraturan Keselamatan Penerbangan Sipil Bagian 139 (Manual Of Standard CASR Part 139) Volume IV Pelayanan Pertolongan Kecelakaan Penerbangan Dan Pemadam Kebakaran, Kementerian Perhubungan 1 (2022).
- Prihatini, A., & Sugiarti, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Warta LPM*, 24(3).
<https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.13407>
- Rahman, A., Sutiyo, S., Amalia, D., & Sukahir, S. (2023). Perancangan Fppt Berbasis Web Untuk Optimalisasi Sosialisasi Pencegahan Dan Penanggulangan Kebakaran Di Bandar Udara Internasional Yogyakarta. Dalam *Prosiding SNITP (Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan)*. repository.poltekbangplg.ac.id.
<http://repository.poltekbangplg.ac.id/69/1/1.COVER-BAB-II%28PDF%29.pdf>

- Rao, R. A., & Setyadi, R. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 1263–1271. <https://doi.org/10.30865/KLIK.V3I6.816>
- Rosidah, C. T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12368>
- Saputra, M., & Effendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4). <https://doi.org/10.38035/rnj.v3i4.410>
- Saputra, M. I. D., Sukahir, S., Parjan, P., Amalia, D., & Nugraha, W. (2023). Asa Application (ARFF Smart Application) As Learning Media To Improve The Competence Of ARFF Personnel. *Proceeding of International Conference of Advance Transportation, Engineering, and Applied Social Science*, 650–659.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. *Literasi Media Publishing*.
- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian memberikan deskripsi, eksplanasi, prediksi, inovasi, dan juga dasar-dasar teoretis bagi pengembangan pendidikan. *Yogyakarta : PT Remaja Rosdakarya*, 164.
- Widowati, A. Y., & Budihartanti, C. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka Dengan Menerapkan Metode Tam. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 6(2), 88–106. <https://doi.org/10.20885/JSB.VOL21.ISS1.ART6>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

LAMPIRAN

Lampiran A. Perhitungan hasil validasi materi

1. Menghitung persentase tiap aspek

$$\% \text{Tujuan Pembelajaran} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\% \text{Materi Pembelajaran} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

$$\% \text{Metode Pembelajaran} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\% \text{Sumber Pembelajaran} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\% \text{Kegiatan Pembelajaran} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{29}{30} \times 100\% = 96\%$$

2. Menghitung rata-rata dari keseluruhan persentase tiap aspek

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{100\% + 93\% + 100\% + 90\% + 96\%}{5} = 95,8\%$$

Lampiran B. Perhitungan hasil validasi media

1. Menghitung persentase tiap aspek

$$\% \textit{Tujuan Pembelajaran} = \frac{\textit{Skor Diperoleh}}{\textit{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

$$\% \textit{Materi Pembelajaran} = \frac{\textit{Skor Diperoleh}}{\textit{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$$

$$\% \textit{Metode Pembelajaran} = \frac{\textit{Skor Diperoleh}}{\textit{Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{50}{55} \times 100\% = 91\%$$

2. Menghitung rata-rata dari keseluruhan persentase tiap aspek

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{90\% + 91\% + 91\%}{3} = 90,6\%$$

**Lampiran C. Lembar Validasi
Materi**

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Website Go-Class Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil
PKP-PK Di Bandar Udara

A. PENGANTAR

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas *Website Go-Class* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi personil PKP-PK di Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai Bali..
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kualitas isi dan tujuan serta aspek pembelajaran.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran berbasis *website* pada kegiatan *classroom* PKP-PK Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	2
		b. Kesesuaian penyampaian materi	
2	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	9
		b. Kelengkapan materi	
3	Metode Pembelajaran	a. Ketepatan pemilihan metode	2
4	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat produk terhadap kegiatan pembelajaran	2
5	Kegiatan Pembelajaran	a. Kualitas interaksi Pembelajaran (Interaktivitas)	6

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tujuan Pembelajaran						
1	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam <i>platform</i> pembelajaran berbasis <i>website</i> .					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.					✓
B. Materi Pembelajaran						
3	Materi ditampilkan secara jelas pada <i>platform</i> pembelajaran berbasis <i>website</i> .					✓
4	Materi ditampilkan secara runtut pada <i>platform</i> pembelajaran berbasis <i>website</i> .					✓
5	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓	
6	Materi yang ditampilkan pada <i>platform</i> pembelajaran berbasis <i>website</i> penting bagi personil PKP-PK.				✓	
7	Materi yang ditampilkan pada <i>platform</i> pembelajaran berbasis <i>website</i> menjadi daya tarik personil PKP-PK.					✓
8	Penulisan Materi disesuaikan dengan Pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					✓
9	Penyajian materi membuat Personil PKP-PK membuat mahasiswa menyimak dengan baik.				✓	
10	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa.					✓
11	Materi yang disajikan dapat disesuaikan dengan lisensi yang dimiliki personil PKP-PK					✓
C. Metode Pembelajaran						
12	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat.					✓
13	Personil dapat memahami materi yang disampaikan dengan metode pembelajaran multiliterasi digital.					✓
D. Sumber Pembelajaran						
14	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> memudahkan personil PKP-PK dalam mengakses materi.					✓
15	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat dijadikan acuan saat melakukan <i>classroom</i> .				✓	
E. Kegiatan Pembelajaran						
16	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dilengkapi fitur-fitur yang memudahkan personil PKP-PK dalam melaksanakan <i>Classroom</i>					✓
17	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> membuat pengguna bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓	
18	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> yang interaktif mudah dioperasikan oleh pengguna dalam pembelajaran.					✓
19	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran.					✓

20	Kemampuan media pembelajaran berbasis <i>website</i> mempermudah pendidik dalam menjangkau pemelajar dengan fleksibel.					✓
21	Media pembelajaran <i>Go-Class</i> berbasis <i>website</i> untuk dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.					✓

KRITIK DAN SARAN TERHADAP WEBSITE GO-CLASS

Website Olas ini sangat baik dan menarik sekali karena membantu Personil ARFF dan Pembelajaran, Penyelidikan masalah dan menyebarkan persepsi yang tepat di Aplikasi dan di Lapangan. Namun pada Materi Teknik dan Teknik Pemadaman perlu di perbaiki kembali.

Kesimpulan

Website Go-Class Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil PKP-PK Di Bandar Udara dinyatakan :

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Belum layak digunakan yang bersangkutan dengan saran atau perbaikan sebagaimana terlampir

Ahli Materi, 28 Juni 2024



Sutiyo, S.Sos., M.Si.
NIP. 19681011 199112 1 001

Lampiran D. Lembar Validasi
Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Website Go-Class Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil
PKP-PK Di Bandar Udara

A. PENGANTAR

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas *Website Go-Class* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi personil PKP-PK di Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai Bali.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kualitas isi dan tujuan serta aspek pembelajaran.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Sangat Kurang
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari media pembelajaran berbasis *website* pada kegiatan *classroom* PKP-PK Bandar Udara I Gusti Ngurah Rai.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efisien digunakan dalam pembelajaran.	8
		b. <i>Reliable</i> dan <i>reusable</i> .	
		c. <i>Maintainable</i> dan kompatibilitas.	
		d. <i>Usable</i> (mudah digunakan).	
		e. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	
2	Desain Pembelajaran	a. Penyajian tujuan pembelajaran	7
		b. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan personil	
		c. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran	

		d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis <i>website</i>	
		e. Motivasi belajar.	
		f. Kontekstual dan aktual	
3	Komunikasi Visual	a. Komunikatif.	11
		b. Kreatif.	
		c. Media pembelajaran sederhana dan menarik.	
		d. <i>Security</i>	
		e. Kualitas visual	
		f. Kualitas Audio	

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> efisien untuk belajar mandiri.					✓
2	Fitur pada media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri.				✓	
3	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat diandalkan untuk memudahkan personil dalam melaksanakan kegiatan <i>classroom</i> .					✓
4	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat diakses berulang kali				✓	
5	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat diakses dengan mudah				✓	
6	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat diakses di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak					✓
7	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dapat digunakan dengan mudah					✓
8	Pemilihan perangkat lunak untuk pengembangan media pembelajaran sudah sesuai				✓	
B. Desain Pembelajaran						
9	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis <i>website</i> sudah jelas.					✓
10	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kebutuhan personil.					✓
11	Fungsi tiap fitur pada media pembelajaran berbasis <i>website</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
12	Penggunaan strategi pembelajaran sudah sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan				✓	
13	Fitur-fitur pada media pembelajaran berbasis <i>website</i> meningkatkan daya tarik belajar personil PKP-PK.				✓	
14	<i>QR Code</i> yang diberikan untuk mengakses <i>website</i> pembelajaran berfungsi dengan baik					✓

15	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> dibuat sederhana dan tanpa mengeluarkan biaya.						✓
C. Komunikasi Visual							
16	Tampilan visual tiap laman <i>website</i> baik dan terlihat dengan jelas						✓
17	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> mendukung kegiatan pembelajaran secara <i>online</i> (daring) maupun tatap muka (<i>luring</i>)						✓
18	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> kreatif dalam menyajikan isi materi dan regulasi						✓
19	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> yang interaktif mudah dioperasikan oleh pengguna dalam pembelajaran.					✓	
20	Media pembelajaran berbasis <i>website</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran.						✓
21	Personil PKP-PK mengakses media pembelajaran berbasis <i>website</i> dengan aman tanpa ancaman <i>virus & malware</i>					✓	
22	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca					✓	
23	Kombinasi warna teks dengan latar belakang pada media pembelajaran tampak jelas.						✓
24	Fitur <i>Online Classroom</i> terintegrasi baik dengan <i>Google Meet</i>					✓	
25	Fitur <i>Quiz</i> terintegrasi baik dengan <i>Quizizz</i>					✓	
26	Penulisan istilah dan nama pada fitur sesuai dengan pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)						✓

KRITIK DAN SARAN TERHADAP WEBSITE GO-CLASS

Sertakan deskripsi singkat dan jelas di beranda home yang menggambarkan tujuan atau keunikan dari website . Deskripsi ini harus memberi pengunjung gambaran yang baik tentang apa yang mereka harapkan dari website tersebut.

Kesimpulan

Website Go-Class Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil
PKP-PK Di Bandar Udara dinyatakan :

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Belum layak digunakan yang bersangkutan dengan saran atau perbaikan sebagaimana terlampir

Ahli Media, 02 Juli 2024



Maradona Jonas Simanullang, S.Kom., M.Kom.
Kepala Unit IT Rumah Sakit Mitra Medika

Lampiran E. Manual Book *Website*
Go-Class



MANUAL BOOK

WEBSITE GO-CLASS (GO-CLASSROOM)

Sebuah *website* yang dirancang khusus untuk menunjang kegiatan latihan *classroom* bagi personil PKP-PK

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
A. PENDAHULUAN	2
1. DESKRIPSI UMUM.....	2
2. TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN	2
B. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	2
1. PERANGKAT LUNAK	2
2. PERANGKAT KERAS.....	3
3. PENGGUNA APLIKASI	3
C. MENU DAN CARA PENGGUNAAN.....	3
1. STRUKTUR MENU.....	3
2. CARA PENGGUNAAN	4

MANUAL PENGGUNAAN *WEBSITE GO-CLASS*

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Umum

Go-Class adalah *website* pembelajaran yang dirancang untuk mendukung kegiatan *classroom* di unit PKP-PK. *Website* ini menyediakan berbagai fitur utama seperti materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, regulasi yang memuat aturan dan kebijakan yang harus diikuti, serta *online classroom* yang terintegrasi dengan *Google Meet* untuk memudahkan interaksi langsung antara pengajar dan siswa. Selain itu, terdapat fitur kuis yang terintegrasi dengan *Quizizz*, memungkinkan pengajar untuk membuat dan mengelola kuis, serta siswa dapat mengerjakannya langsung dari *website*. Dengan fitur-fitur ini, *Go-Class* bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses kegiatan pelatihan *classroom* serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi semua pengguna.

2. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual *website Go-Class* ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut

- a) Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan *website Go-Class*
- b) Sebagai panduan penggunaan *website Go-Class* dalam melaksanakan kegiatan *classroom* bagi personil PKP-PK.

B. Perangkat yang dibutuhkan

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah :

- a) *Operating System Windows / Mac OS* bagi yang menggunakan komputer
- b) *Operating System Android / IOS* bagi yang menggunakan *smartphone*
- c) *Web Browser*

2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan diantaranya adalah :

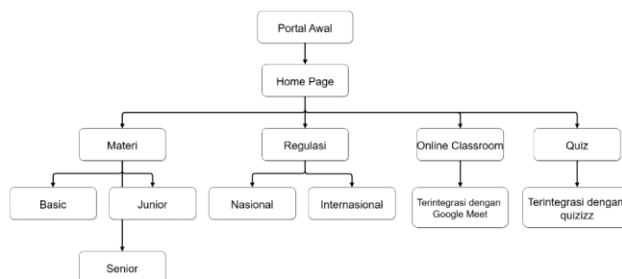
- a) Komputer/Laptop
- b) *Smartphone*
- c) Modem/*Wifi* sebagai pemancar sinyal internet

3. Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan mengoperasikan *platform* tersebut adalah seluruh personil PKP-PK yang akan mengakses *website Go-Class*.

C. Menu dan Cara Penggunaan

1. Struktur Menu



Gambar 1. Struktur Menu *Website Go-Class*

Adapun struktur menu yang ada pada *website Go-Class* adalah sebagai berikut:

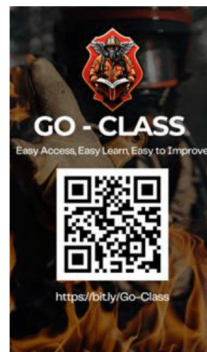
- a) Portal Awal
- b) Home Page
 - a. Materi
 - i. Materi Basic
 - ii. Materi Junior
 - iii. Materi Senior
 - b. Regulasi
 - i. Materi Nasional
 - ii. Materi Internasional

- c. *Online Classroom*, yang terintegrasi dengan *Google Meet*
- d. *Quiz*, terintegrasi dengan *quizizz*

2. Cara Penggunaan

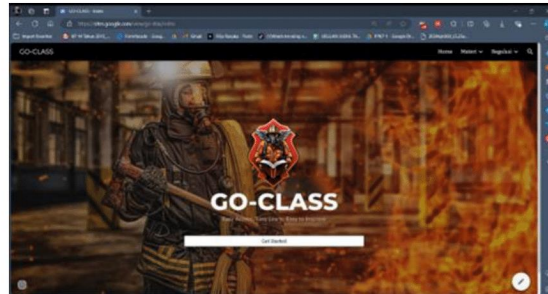
Untuk mengoperasikan *website Go-Class*, ikuti langkah-langkah berikut :

- a) Buka *Web browser* yang ada pada perangkat keras yang digunakan, lalu masukkan alamat *link* berikut : <https://bit.ly/Go-Class>. Atau personil dapat mengakses *link* dengan cara melakukan *scan QR Code* sebagaimana yang telah ditampilkan pada gambar dibawah menggunakan kamera *handphone*.



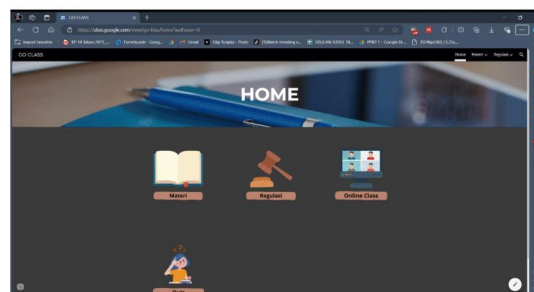
Gambar 2. *QR Code Website Go-Class*

- b) Setelah mengakses *link* atau *scan QR Code*, maka pengguna akan diarahkan pada portal awal *website Go-Class* seperti pada gambar 3. Lalu tekan pada tombol "*Get Started*" untuk mengakses halaman selanjutnya



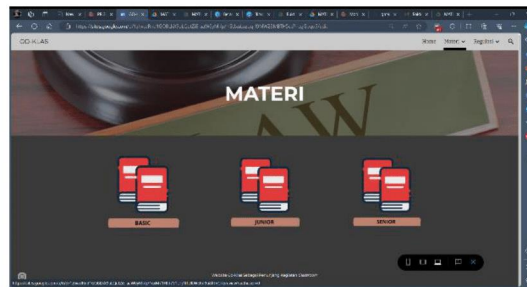
Gambar 3. Tampilan Portal Awal

- c) Setelah menekan tombol "Get Started" pada halaman portal awal, selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman *Home*. Pada halaman ini terdapat 4 menu yang dapat diakses oleh personil, yaitu fitur materi, regulasi, *online class*, dan *quiz*



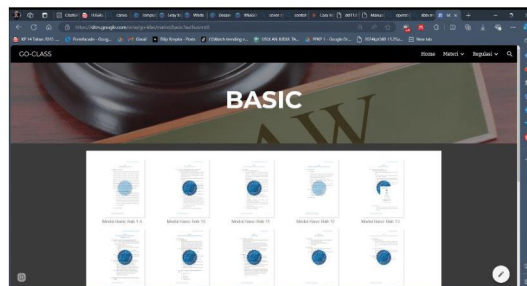
Gambar 4. Tampilan Halaman *Home*

- d) Jika menekan menu materi pada halaman *home*, maka akan muncul tampilan layar materi seperti pada gambar dibawah. Pada halaman materi terdapat 3 pilihan materi yang terdiri dari materi *basic*, *junior* dan *senior*.



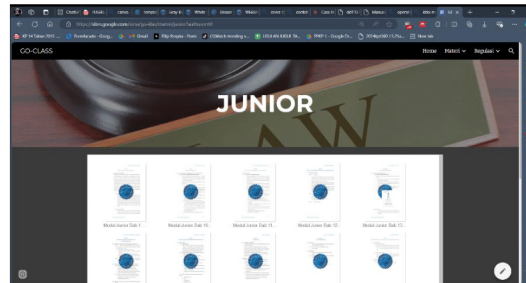
Gambar 5A. Tampilan Halaman Materi

Menu materi basic berisikan kumpulan modul basic PKP-PK. Tampilan menu materi basic dapat dilihat pada gambar 5B.



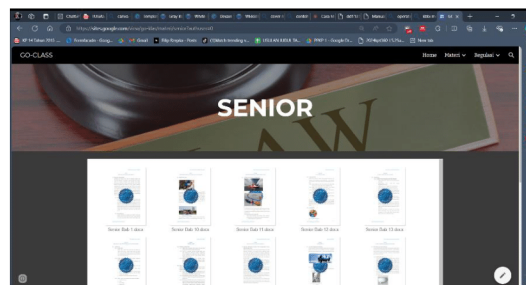
Gambar 5B. Tampilan Menu Materi *Basic*

Menu materi Junior berisi kumpulan modul junior PKP-PK. Tampilan menu materi junior dapat dilihat pada gambar dibawah.



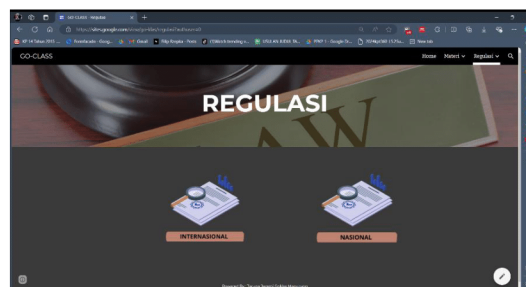
Gambar 5C. Tampilan Menu Materi Junior

Menu materi Senior berisi kumpulan modul senior PKP-PK. Tampilan menu materi senior dapat dilihat pada gambar dibawah



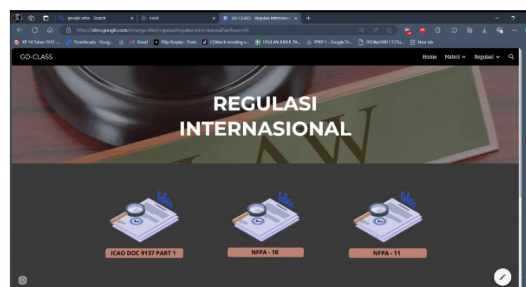
Gambar 5D. Tampilan Menu Materi Senior

- e) Jika menekan menu regulasi pada halaman *home*, maka akan muncul tampilan halaman regulasi seperti pada gambar dibawah. Pada halaman regulasi terdapat 2 pilihan materi yang terdiri dari regulasi nasional dan internasional.



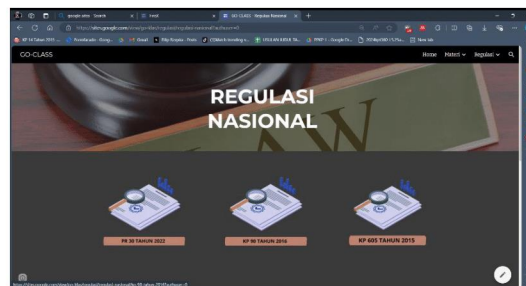
Gambar 6A. Tampilan Halaman Regulasi

Pada menu regulasi internasional, maka tampilan layar akan muncul kumpulan regulasi internasional yang berkaitan dengan PKP-PK seperti pada gambar dibawah.



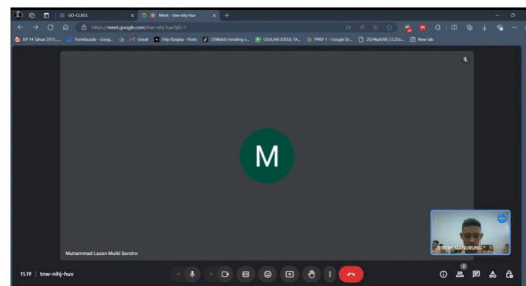
Gambar 6B. Tampilan Menu Regulasi Internasional

Pada menu regulasi nasional, maka tampilan layar akan muncul kumpulan regulasi nasional yang berkaitan dengan PKP-PK seperti pada gambar dibawah.



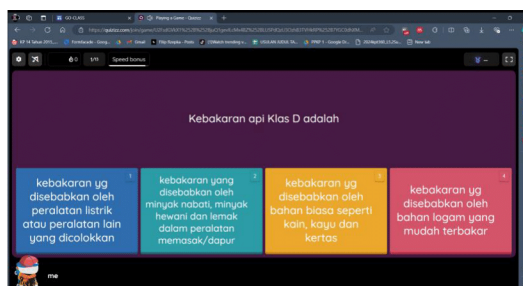
Gambar 6C. Tampilan Menu Regulasi Nasional

- f) Jika menekan menu *online class* pada halaman *home*, maka akan langsung terhubung dengan *Google Meet*.



Gambar 7. Tampilan menu *Online Classroom* yang terintegrasi dengan *Google Meet*

- g) Jika menekan menu *quiz* pada halaman *home*, maka akan langsung terhubung dengan *quizizz*.



Gambar 8. Tampilan menu *quiz* yang terintegrasi dengan *quizizz*

- h) Apabila personil telah selesai mengakses *website Go-Class*. Personil dapat langsung menutupnya dengan menutup *browser* yang digunakan pada saat mengakses *website Go-Class*.

Lampiran F. Lembar bimbingan I



KEMENTERIAN PERHUBUNGAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PERHUBUNGAN
POLITEKNIK PENERBANGAN PALEMBANG
PROGRAM STUDI
PENYELAMATAN DAN PEMADAMAN KEBAKARAN PENERBANGAN PROGRAM DIPLOMA TIGA

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Nama Taruna : Jeremi Goklas Manurung
Nit : 55232110012
Course : PPKP 02
Judul TA : Perancangan Website Go-Class Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil PKP-PK Di Bandar Udara

Dosen Pembimbing :

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	22/05-2024	-Bimbingan Penulisan bab IV - susunan konten Pada Bab IV disesuaikan dengan metode penelitian	
2.	07/06-2024	-Bimbingan Pengurusan Rangkaiannya untuk Validasi dari ahli materi dan media	
3	01/07-2024	-Bimbingan Pengurusan hasil observasi dan penentuan sampel penelitian	
4	08/07-2024	-Perbaikan Bab II landasan teori : hasil observasi ditambahkan di Bab II pembahasan -sebelum dan analisis tambahan Program Keperawatan -kesimpulan mesin atau validasi.	
5	12/07-2024	-Perbaikan kesimpulan & Saran -Perbaikan sesuai Catatan Pada File TA	
6	15/07-2024	-Naskah TA sudah layak untuk diujikan Pada sidang ujian Seminar Hasil	

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Penyelamatan dan Pemadaman Kebakaran
Penerbangan

Wildan Nugraha, S.E., MS.ASM.
NIP. 19890121 200912 1 002

Dosen Pembimbing

Wildan Nugraha, S.E., MS.ASM.
NIP. 19890121 200912 1 002

Lampiran G. Lembar Bimbingan II



KEMENTERIAN PERHUBUNGAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PERHUBUNGAN
POLITEKNIK PENERBANGAN PALEMBANG
PROGRAM STUDI

PENYELAMATAN DAN PEMADAMAN KEBAKARAN PENERBANGAN PROGRAM DIPLOMA TIGA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama Taruna : Jeremi Goklas Manurung
Nit : 55232110012
Course : PPKP 02
Judul TA : Perancangan *Website Go-Class* Sebagai Sarana Penunjang Kegiatan Pelatihan Bagi Personil PKP-PK Di Bandar Udara

Dosen Pembimbing :

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	Pertemuan-1	Pengarahan per Bab	
2	Pertemuan-2	Revisi Bab I s.d III Pergeser tahapan penelitian	
3	20/06 2024	Penetapan metode penelitian (detailkan setiap tahapan)	
4	Pertemuan-4	Penetapan sampel uji coba di poltekbang - Selesaikan uji coba UK dan hasilnya - lanjut s.d Bab IV	
5	Pertemuan 5	Rekomendasi uji mengikuti sidang T.A	

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Penyelamatan dan Pemadaman Kebakaran
Penerbangan

Wildan Nugraha, S.E., MS.ASM.
NIP. 19890121 200912 1 002

Dosen Pembimbing

Direstu Amalia, S.T., MS.ASM.
NIP. 19831213 201012 2 003

Lampiran H. Lembar Observasi

Lembar Observasi Pelaksanaan Kegiatan Classroom di Unit PKP-PK
Bandar Udara Internasional I Gusti Ngurah Rai Bali
Selasa, 26 Juli 2024

Isi pada kolom iya/Sebagian/tidak dengan tanda √

No	Pernyataan	Iya	Sebagian	Tidak	Keterangan
1.	Pelaksanaan Kegiatan <i>classroom</i> dilakukan secara tatap muka	√			-
2.	Media Penyimpanan modul berupa <i>flashdisk</i>		√		Modul juga disimpan didalam suatu <i>hardisk</i> yang bertujuan sebagai <i>backup</i>
3.	Personil yang bertugas di Lounching Pad harus menuju ke <i>Fire Station</i> untuk melaksanakan kegiatan <i>classroom</i>	√			-
4.	Kegiatan Classroom dilaksanakan setiap hari dengan waktu menyesuaikan dengan regu yang bertugas	√			-
5.	Modul yang digunakan berpedoman pada regulasi yang terkait	√			Modul yang digunakan sudah berpedoman pada regulasi standar pelayanan PKP-PK

Mengetahui,
Operating Supervisor PKP-PK DPS



I Gede Saputra

Lampiran I. Lembar Plagiarisme

Turnitin			
ORIGINALITY REPORT			
20%	18%	12%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	Submitted to Sriwijaya University Student Paper		2%
2	www.iogonline.net Internet Source		2%
3	journal.upy.ac.id Internet Source		1%
4	repository.pnb.ac.id Internet Source		1%
5	text-id.123dok.com Internet Source		1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper		1%
7	repository.upnjatim.ac.id Internet Source		1%
8	ppid.dephub.go.id Internet Source		1%
9	deplu.go.id Internet Source		1%