

SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BERBASIS *E-LEARNING*

Yudhi Fachrudin¹

I. PENDAHULUAN

Abstract— This study aims to develop and analyze the effectiveness of an e-learning-based Al-Qur'an learning information system in response to the need for an innovative and adaptive learning system. Using the ADDIE research and development model, this study collected data through system trials, questionnaires, and in-depth interviews with users. The results show that the system can improve students' understanding and engagement in learning the Qur'an and efficiently deliver learning materials. Most users were satisfied with features such as video tutorials, discussion forums, and interactive tests. This study concludes that this e-learning system is an effective alternative solution to improve the quality of Qur'anic education, especially in the context of distance learning.

Intisari—Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas sistem informasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis e-learning sebagai respons terhadap kebutuhan akan sistem pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) model ADDIE, penelitian ini mengumpulkan data melalui uji coba sistem, kuesioner, dan wawancara mendalam dengan para pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an, serta efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagian besar pengguna merasa puas dengan fitur seperti video tutorial, forum diskusi, dan tes interaktif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem e-learning ini merupakan solusi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan Al-Qur'an, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci— Sistem Informasi, Pembelajaran Al-Qur'an, E-Learning, ADDIE.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak terbesar dari perkembangan ini adalah munculnya e-learning, sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pendidikan secara daring. E-learning telah membuka peluang baru bagi proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Dalam konteks pendidikan agama, khususnya pembelajaran Al-Qur'an, penerapan e-learning menjadi semakin relevan mengingat kebutuhan untuk mengakomodasi metode pembelajaran yang dapat menjangkau lebih banyak siswa, terutama di era di mana mobilitas dan keterbatasan waktu menjadi tantangan tersendiri.

Pembelajaran Al-Qur'an secara tradisional dilakukan melalui metode tatap muka, baik di rumah, masjid, atau lembaga pendidikan Islam seperti madrasah dan pesantren. Namun, metode ini memiliki keterbatasan dalam hal fleksibilitas waktu dan aksesibilitas, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki jadwal yang padat. Dengan hadirnya e-learning, pembelajaran Al-Qur'an dapat dilakukan secara lebih fleksibel tanpa mengurangi kualitas dan esensi dari pembelajaran itu sendiri. Sistem informasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis e-learning dirancang untuk menjawab tantangan ini, dengan menyediakan platform yang memfasilitasi proses belajar mengajar Al-Qur'an secara efektif melalui media digital.

Implementasi e-learning dalam pembelajaran Al-Qur'an juga menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti video tutorial, kuis interaktif, forum diskusi, dan alat evaluasi online. Fitur-fitur ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami dan menghafal Al-Qur'an, tetapi juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan pengajar. Selain itu, e-learning memberikan peluang untuk personalisasi pembelajaran, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan mereka sendiri.

Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi sistem informasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis e-learning yang dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan Islam. Penelitian ini berfokus pada bagaimana sistem ini dapat meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran Al-Qur'an. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi tantangan dan peluang yang muncul dalam implementasi e-learning dalam pembelajaran Al-Qur'an, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

II. KAJIAN LITERATUR

a. Sistem

Sistem adalah kumpulan komponen yang saling terkait satu dengan yang lainnya kegiatan pokok untuk mencapai suatu tujuan tertentu[1].

b. Informasi

Informasi adalah kumpulan data mentah yang telah diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi penggunaannya dalam mengambil suatu keputusan[1].

c. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan dari beberapa sistem di dalam suatu organisasi yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi[1]. Sedangkan sistem informasi prestasi adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengelola informasi dan data-data prestasi mahasiswa baik akademik maupun non akademik sehingga dapat memberikan kemudahan kepada pengguna baik dosen maupun mahasiswa.

d. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet[2].

e. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan bahasa atau script yang digunakan untuk membuat sebuah *website*. Bahasa pemrograman yang digunakan diantaranya:

- 1) HTML (*Hypertext Mark up Language*)
- 2) CSS (*Cascade Style Sheet*)
- 3) PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

f. E-Learning

E-learning, atau pembelajaran elektronik, adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pendidikan secara digital. Dalam beberapa dekade terakhir, e-learning telah menjadi semakin populer karena kemampuannya untuk menyediakan akses pendidikan yang fleksibel dan terjangkau, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. E-learning mencakup berbagai format, termasuk kursus online, modul interaktif, video pembelajaran, webinar, dan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan interaksi antara siswa dan pengajar melalui media digital.

Salah satu keuntungan utama dari e-learning adalah fleksibilitasnya. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran sesuai dengan jadwal mereka sendiri, yang sangat berguna bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau tinggal di lokasi yang jauh dari lembaga pendidikan. Selain itu, e-learning dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, memungkinkan siswa

untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan.

E-learning juga menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti kuis online, forum diskusi, dan simulasi berbasis komputer. Fitur-fitur ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan multimedia dalam e-learning, seperti video, animasi, dan grafik, dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan visualisasi konsep yang lebih jelas dan menarik.

Namun, e-learning juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal aksesibilitas dan kualitas interaksi. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil, yang dapat menghambat proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya interaksi tatap muka dengan pengajar dan rekan belajar dapat mengurangi aspek sosial dari pembelajaran, yang penting untuk pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

E-learning terus berkembang dengan adanya inovasi teknologi baru, seperti pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI), gamifikasi, dan realitas virtual (VR), yang menawarkan potensi untuk lebih meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran digital.[6] Dengan perkembangan ini, e-learning tidak hanya menjadi alat bantu dalam pendidikan formal, tetapi juga sebagai solusi pendidikan seumur hidup yang dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja.[7].

III. METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

a) Studi Kepustakaan

Metode penelitian ini merupakan suatu bentuk riset yang digunakan dengan cara membaca buku dan situs-situs internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan sistem.

b) Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara bertanya pada pihak yang bersangkutan dengan mengumpulkan informasi dan bahan yang tepat serta memahaminya untuk digunakan dalam proses pembuatan sistem.

2. Pengembangan Sistem

a) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilakukan untuk mencapai tujuan dengan menentukan tahapan-tahapan apa saja kebutuhan sistem yang akan dibuat.

b) Analisa (*Analysis*)

Tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Pengumpulan informasi nantinya akan diolah dan di analisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan program.

c) Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai

program yang harus dijalankan dan bagaimana tampilan sistem sesuai yang diinginkan.

d) Pengetesan (*Testing*)

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan desain yang diinginkan dan sebagai bahan evaluasi.

e) Implementasi (*Implementation*)

Menerapkan sistem informasi yang telah dibuat untuk digunakan oleh pengguna dan apakah sudah sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

f) Perawatan (*Maintenance*)

Tahapan terakhir dalam pengembangan sistem ini, dimana sistem yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya dan dilakukan pemeliharaan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website e-learning pembelajaran Al-Qur'an adalah platform digital yang dirancang khusus untuk mendokumentasikan dan memamerkan berbagai pencapaian akademik dan non-akademik mahasiswa. Website ini berfungsi sebagai pusat informasi terintegrasi yang memungkinkan mahasiswa, dosen dan pihak administrasi kampus untuk memantau dan mengelola prestasi mahasiswa secara efisien dan real-time.

Melalui *website* ini, mahasiswa dapat mengunggah dan menyimpan berbagai bentuk prestasi, seperti nilai ujian, proyek penelitian, publikasi, dan partisipasi dalam kompetisi atau organisasi mahasiswa. Fitur portofolio prestasi membantu mahasiswa untuk merangkum pencapaian mereka dalam satu tempat yang mudah diakses. Selain itu, sistem monitoring akademik pada *website* ini memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk memantau perkembangan akademik secara berkesinambungan, termasuk GPA, transkrip nilai, dan evaluasi kinerja dari semester ke semester.

Website ini juga menyediakan fasilitas untuk manajemen kegiatan ekstrakurikuler, di mana mahasiswa dapat mencatat partisipasi mereka dalam klub, komunitas dan kegiatan sosial yang penting untuk pengembangan keterampilan dan jaringan profesional. Data prestasi yang tersimpan di *website* ini dapat digunakan untuk menyusun CV dan resume secara otomatis, sehingga memudahkan mahasiswa dalam mempersiapkan dokumen untuk beasiswa, magang atau pekerjaan setelah lulus.

Dengan fitur-fitur ini, *Website* Prsatasi Mahasiswa bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam merencanakan karir, meningkatkan keterampilan dan mengoptimalkan potensi mereka selama masa studi di perguruan tinggi. Sekaligus memudahkan pihak kampus dalam mengelola dan memantau prestasi mahasiswa secara menyeluruh.

Berikut adalah rancangan kebutuhan untuk berbagai fitur yang ada dalam *website* e-learning pembelajaran Al-Qur'an:

1. Pembelajaran Al-Qur'an

Pembelajaran Al-Qur'an merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk memahami, menghafal, dan mengamalkan isi dari kitab suci Al-Qur'an. Dalam tradisi Islam, pembelajaran ini dianggap sangat penting karena Al-

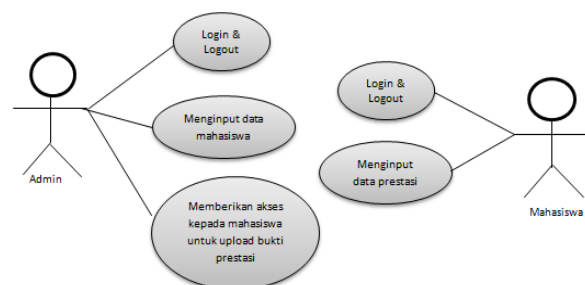
Qur'an adalah pedoman hidup umat Islam yang mencakup petunjuk mengenai keyakinan, ibadah, etika, dan hukum. Pembelajaran Al-Qur'an mencakup beberapa aspek utama, yaitu pembelajaran membaca (tilawah), menghafal (tahfizh), dan memahami tafsir (penjelasan) dari ayat-ayat Al-Qur'an. Proses ini sering dilakukan dalam berbagai setting, mulai dari masjid, sekolah, hingga lembaga pendidikan khusus seperti pesantren atau madrasah.

Dalam konteks pembelajaran formal, terutama di lembaga pendidikan Islam, pembelajaran Al-Qur'an biasanya diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan pendekatan yang sistematis. Siswa diajarkan mulai dari pengenalan huruf hijaiyah, tajwid (aturan membaca Al-Qur'an dengan benar), hingga hafalan dan pemahaman tafsir. Metode pembelajaran bervariasi, mulai dari metode tradisional seperti metode Baghdadiyah hingga metode modern yang memanfaatkan teknologi informasi, seperti aplikasi e-learning dan multimedia.

Pembelajaran Al-Qur'an juga memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam hal mempertahankan minat dan konsistensi siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an, seperti sistem e-learning, telah menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini. E-learning memungkinkan akses yang lebih luas dan fleksibel, serta menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari Al-Qur'an. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. [1].

2. e-Learning dalam Pembelajaran Al-Qur'an

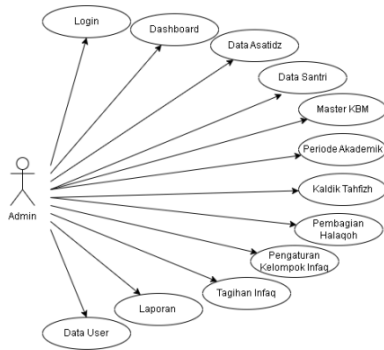
Pada gambar.2 menunjukkan rancangan *website* untuk fitur posting. Aksi yang dapat dilakukan dalam fitur tersebut antara lain: membuat posting, melihat posting, *like* posting, memberi komentar posting, melaporkan posting dan menindaklanjuti laporan posting. Semua pengguna dapat menggunakan fitur tersebut namun aksi yang dapat dilakukan sesuai dengan aturan *role user* yang berlaku.



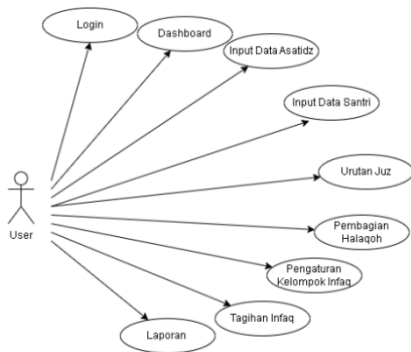
Gbr. 2 Use Case Diagram

3. Activity Diagram

Aliran kerja atau proses bisnis dari fitur pada *website e-learning pembelajaran Al-Qur'an* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gbr. 3 Activity Diagram



Gbr. 3 Activity User

Hasil Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya adalah merancang desain *user interface* untuk *Website Prestasi Mahasiswa*. Desain *user interface* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

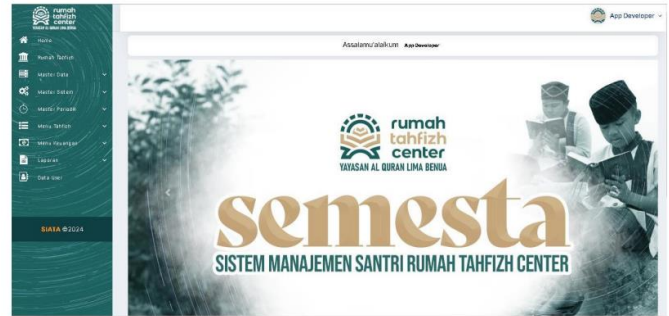
1. Tampilan Home Website e-learning Pembelajaran Al-Qur'an



Gbr. 4 Tampilan Home Website e-learning pembelajaran Al-Qur'an

Gambar ini adalah tampilan halaman depan (*home*) dari *website*, pada halaman ini menampilkan informasi dasar tentang kampus, *header website* menampilkan jam operasional dan nomor telepon, terdapat menu navigasi dengan pilihan "Home, Profil, Prestasi, UKM, Beasiswa, Kontak Kami" dan tombol "Login". Pada halaman ini pula terdapat kelebihan yang dimiliki oleh, yaitu Waktu Kuliah *flexibel*, Metode Belajar *Blended Learning* (gabungan *online* dan *offline*), serta Biaya Terjangkau yaitu sekitar 400ribu per bulan.

2. Tampilan User Admin



Gbr. 5 Tampilan User Admin

Gambar ini menampilkan profil dari, yang merupakan kampus IT bernaung di bawah Yayasan Daarul Qur'an. Profil tersebut menyatakan bahwa tidak hanya mendidik mahasiswanya dalam bidang IT, tetapi juga berkomitmen untuk membangun generasi yang menguasai teknologi sekaligus memiliki pemahaman agama yang kuat serta akhlak mulia sesuai tuntunan Al-Qur'an.

berupaya menghasilkan lulusan yang dapat mengabdikan ilmunya untuk kemajuan umat dan melibatkan diri dalam setiap langkah demi keridhaan Allah SWT. Lulusannya diharapkan memiliki akhlak karimah sebagai landasan pengabdian. Dengan demikian, berharap alumninya mampu mencetak ilmuwan yang dilengkapi dengan jiwa kepemimpinan dan loyalitas tinggi sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta dapat mengabdikan dengan baik.

Di halaman selanjutnya juga di tampilkan secara jelas tentang tujuan, visi dan misi dari.

3. Tampilan Fitur Prestasi

No	Nama	Prestasi	Jenis Lomba	Penyelenggara	Tanggal	Beasiswa yang diraih	UKM yang diikuti
1	Fahran Ramadhani	Juara 1	Cerdas Cermat	TVRI	27 November 2020	Bekasmi	SEM, LDK, HMTL, HMTI dan LC
2	Rizqi Febrianyah	Juara 1	global economic challenge 2023	Indonesia accounting club	8 Januari 2023	-	-
3	Rizqi Febrianyah	Medali Emas	Matematika dan Ekonomi	Pusat Kejuruan Iains Nasional	4 Agustus 2023	-	-
4	Ricky Romanyah	Juara 3	Re-cloud Challenge 2022	Alibaba Cloud, Tencent dan Codepolitan	8-24 Februari 2022	Bekasmi	Himal dan Ldk
5	Dillo Hari Pratiwi	Medali Emas	Pidato	Institut Daarul Qur'an	17-21 Agustus 2020	-	Ldk
6	Geori Harita	Juara	Desain	Indonesia student and	17 Desember	Bekasmi	Himal

Gbr. 6 Tampilan Fitur Prestasi

Gambar ini adalah tampilan halaman dari *website* yang menampilkan daftar prestasi mahasiswa. Menu navigasi situs termasuk opsi seperti *Home*, *Profil*, *Prestasi*, *UKM*, *Beasiswa*, dan *Kontak Kami*.

4. Tampilan Fitur Belajar



Gbr. 8 Tampilan Fitur Media Pembelajaran

Gambar ini menampilkan beberapa fitur beasiswa yang ditawarkan oleh . Di sebelah kiri, terdapat gambar Kartu Indonesia Pintar (KIP) Kuliah yang merupakan program bantuan biaya pendidikan dari pemerintah. Sedangkan di sebelah kanan, terdapat gambar Al-Quran yang melambangkan program Tahfidz atau menghafal Al-Quran yang ditawarkan oleh .

5. Tampilan Fitur Beasiswa Beasiswa KIP



6. Tampilan Fitur Beasiswa Tahfidz



Gbr. 9 Tampilan Fitur Beasiswa Beasiswa KIP

Pada gambar ini menampilkan Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIP) yang merupakan bantuan biaya pendidikan dari pemerintah bagi lulusan SMA/ sederajat yang memiliki potensi akademik baik, tetapi memiliki keterbatasan ekonomi. KIP Kuliah berbeda dengan beasiswa yang berfokus pada pemberian penghargaan atau dukungan dana bagi mereka yang berprestasi. Hal ini sesuai dengan penjelasan Pasal 76 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. KIP merupakan program bantuan tunai bagi anak yang berada pada usia sekolah (6-21 tahun) dan berasal dari keluarga kurang mampu. KIP merupakan kelanjutan dari Program Bantuan Siswa Miskin yang diberikan kepada keluarga pemegang Kartu Keluarga Sejahtera (KKS). Tujuan utama dari program ini adalah untuk memungkinkan mereka melanjutkan pendidikan tinggi, dengan tujuan untuk meningkatkan potensi ekonomi dan mobilitas sosial. Dalam halaman *website* tersebut juga terdapat informasi tentang syarat pendaftaran KIP kuliah merdeka lengkap dengan tahapan pendaftaran KIP kuliah bagi mahasiswa yang ingin mengikuti program tersebut.



Gbr. 10 Tampilan Fitur Beasiswa Tahfidz

Pada gambar ini menampilkan fitur Beasiswa Tahfidz S1 dalam negeri merupakan program beasiswa bagi lulusan Satuan Pendidikan Umum dan Keagamaan Tingkat Menengah di bawah binaan Kementerian Agama/Pesantren/ Lulusan SMA/SMK yang ditujukan untuk melanjutkan studi pada jenjang Sarjana di perguruan tinggi dalam negeri. Program yang diberikan meliputi bantuan biaya pendidikan, kaderisasi dan pendampingan. Program BTQ *for Leaders* diberikan selama kurun waktu program 4 tahun dengan monitoring dan evaluasi per 1 tahun. Dalam halaman ini juga terdapat Persyaratan Pendaftaran Beasiswa Tahfidz.

7. Tampilan Kontak



Gbr. 11 Tampilan Kontak

Gambar ini menampilkan informasi kontak untuk Daarul Quran. Informasi yang disediakan meliputi alamat kampus, nomor telepon, dan alamat email. Selain itu, terdapat peta lokasi yang menunjukkan posisi kampus Daarul Quran di area Karang Tengah, Kota Tangerang.

opsi *login* di sudut kanan atas halaman, menunjukkan bahwa pengguna dapat masuk ke akun mereka melalui *website* ini. Bagi mahasiswa yang ingin *input* prestasi klik bagian ujung kanan, maka akan tampil 2 pilihan masuk sebagai mahasiswa atau sebagai admin.

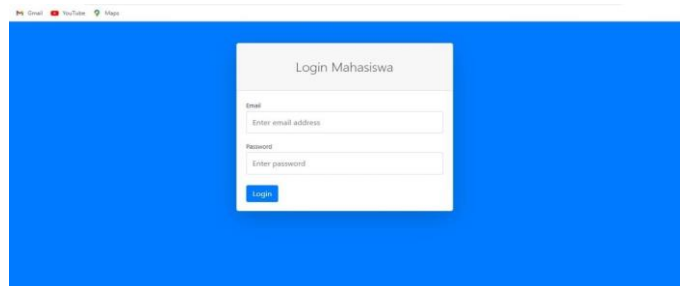
8. Tampilan Register Mahasiswa



Gbr. 13 Tampilan Register Mahasiswa

Gambar ini menampilkan halaman register untuk membuat akun atau profil pengguna baru. Halaman tersebut meminta informasi seperti nama lengkap, nama panggilan, alamat email, dan kata sandi. Ada juga kolom untuk mengkonfirmasi email dan mengulangi kata sandi untuk verifikasi. Terdapat tombol "Registrasi" untuk mengirimkan formulir setelah mengisi detail yang diperlukan.

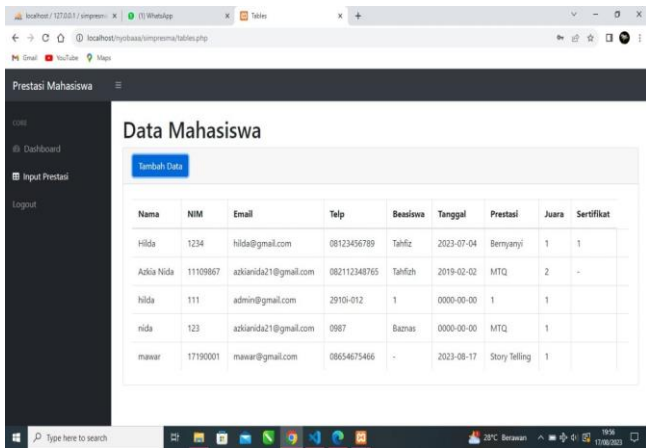
9. Tampilan Login Mahasiswa



Gbr. 14 Tampilan Login Mahasiswa

Gambar ini menampilkan halaman *login*, kemungkinan untuk pengguna atau mahasiswa yang sudah terdaftar agar dapat mengakses akun atau portal mereka. Halaman ini hanya membutuhkan alamat email pengguna dan kata sandi untuk dimasukkan di kolom masing-masing. Setelah memasukkan kredensial, pengguna dapat mengklik tombol "Login" untuk melanjutkan dan mendapatkan akses ke akun atau sistem mereka.

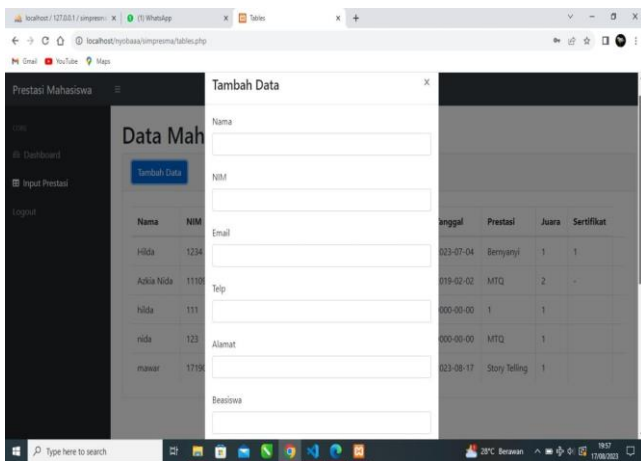
10. Tampilan Mahasiswa Setelah Berhasil Login



Gbr. 15 Tampilan Mahasiswa Setelah Berhasil Login

Gambar ini menampilkan informasi tentang prestasi mahasiswa, termasuk nama, NIM, email, nomor telepon, jenis beasiswa, tanggal, jenis prestasi, juara, dan sertifikat. Setelah mahasiswa berhasil masuk maka, klik tambah data yang warna biru.

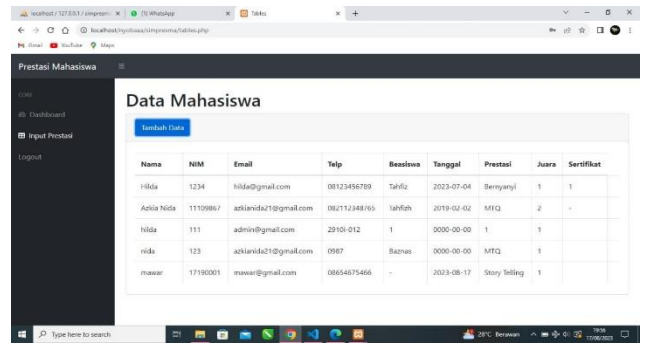
11. Tampilan *Input* Prestasi Mahasiswa



Gbr. 16 Tampilan *Input* Prestasi Mahasiswa

Gambar ini tampilan setelah ikon tambah data di klik, mahasiswa bisa menginputkan prestasi yang berhasil mereka raih.

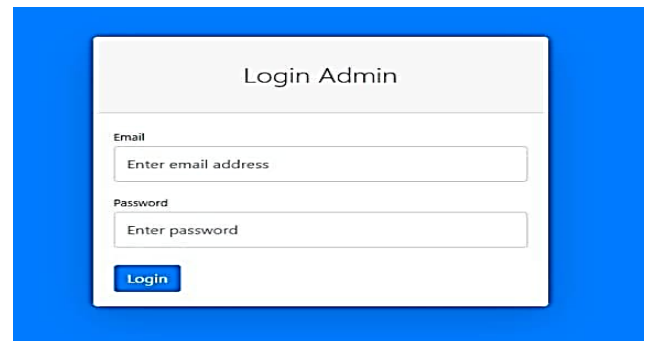
12. Tampilan Mahasiswa Setelah Berhasil *Input* Data



Gbr. 17 Tampilan Mahasiswa Setelah Berhasil *Input* Data

Jika sudah, maka akan masuk ke table di gambar hasil yang mereka *input*. Jika ada kesalahan penginputan mahasiswa tidak bisa melakukan hapus atau edit (karena penghapusan dan edit data hanya bisa dilakukan oleh admin) jadi yang bisa mereka lakukan jika ada salah data mereka dapat menginputkan kembali datanya.

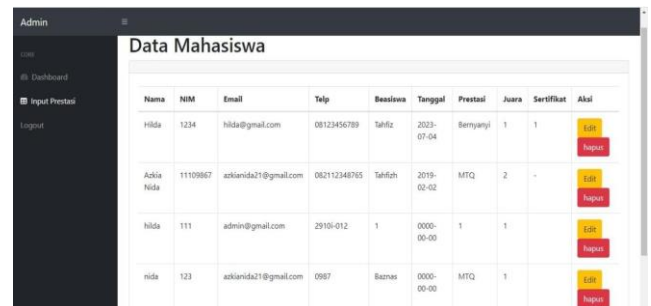
13. Tampilan *Login* Admin



Gbr. 18 Tampilan *Login* Admin

Gambar ini menampilkan halaman *login* bagi admin *website* Prestasi Mahasiswa .

14. Tampilan *Input* Prestasi untuk Admin



Gbr. 19 Tampilan *Input* Prestasi untuk Admin

Gambar ini menampilkan *input* prestasi untuk admin, terdapat fitur edit dan hapus. Fungsinya jika terjadi kesalahan atau *double input* data yang di lakukan mahasiswa dapat di koreksi oleh admin.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis e-learning dapat menjadi solusi yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan Al-Qur'an, terutama di era digital saat ini. Sistem e-learning yang dirancang mampu menyediakan akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, serta membantu siswa dalam memahami dan menghafal Al-Qur'an dengan lebih efisien. Hasil uji coba dan umpan balik dari pengguna, baik siswa maupun pengajar, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap fitur-fitur yang disediakan, seperti video tutorial, forum diskusi, dan tes interaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih inklusif dan mudah diakses. Dengan demikian, implementasi sistem informasi pembelajaran berbasis e-learning ini dapat dianggap sebagai langkah penting menuju modernisasi pendidikan Al-Qur'an yang relevan dengan kebutuhan zaman.



Yudhi Fachrudin, M.Pd.I, Lahir di Pandeglang pada tanggal 29 Desember 1986. Tahun 2016 lulus dari Magister Pendidikan Agama Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Saat ini aktif sebagai tenaga pengajar di STAI Binamadani Tangerang.

REFERENSI

- [1] Muhammad, A., Abdullah, A., & Rahman, R. The Use of E-Learning in Quranic Education: A Case Study of Its Impact on Students' Learning Outcomes. *Journal of Islamic Education Research*, 12(2), 34-48. 2020.
- [2] R. Pamungkas, "Teori dan Implementasi Pemrograman WEB." Unipma Press, 2018.
- [3] A. Gunawan, S. Ningsih, and D. A. Lantana, "Pengantar Basis Data." PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- [4] J. Surya and F. H. Aminuddin, *Pemrograman MYSQL Database With Streamlit Python*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [5] A. T. Martadinata and I. Zaliman, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E-Commerce dengan Menggunakan CMS, Woocommerce dan Xendit." *Stigmata*, 2020.
- [6] Anderson, T. *The Theory and Practice of Online Learning*. AU Press, 2020.
- [7] B. Alamsah and J. Kasih, "Perancangan Sistem Informasi Prestasi Mahasiswa Berbasis Website Pada Institut Teknologi Bandung," *Jurnal Strategi-Jurnal Maranatha*, vol. 2, no. 1, pp. 190-204, 2020.