

PENGARUH KUALITAS WEBSITE TERHADAP PERANAN WEBSITE UNTUK BELAJAR PEMROGRAMAN MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Herry Tamtomo¹, Nur Wijayaning Rahayu²

*Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang Km. 14 Yogyakarta 55501
Telp. (0274) 895287, Fax (0274) 895007
E-mail: alghazi99@yahoo.com*

ABSTRAKS

Internet merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang tidak bisa kita tinggalkan saat ini. Berbagai macam informasi dapat kita cari melalui internet. Mahasiswa Teknik Informatika tidak dapat lepas dari internet itu sendiri, baik itu untuk keperluan akademik maupun untuk kepentingan pribadi. Dan pada akhirnya kita lebih banyak memanfaatkan internet hanya untuk kepentingan pribadi daripada untuk keperluan akademik.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Disini peneliti menggunakan kategori penelitian survey, yaitu penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Karena penelitian ini tentang bagaimana memanfaatkan internet untuk belajar pemrograman, maka peneliti akan menggunakan sampel mahasiswa-mahasiswa Teknik Informatika yang akan mengisi kuisioner yang akan peneliti bagikan nantinya. Data dari hasil kuisioner tersebut dapat peneliti gunakan sebagai acuan untuk menghitung ke tahapan selanjutnya.

Hasil dari penelitian ini adalah Netbeans, Webmonkey, Kaskus, Youtube, dan Facebook adalah website-website yang sering diakses oleh mahasiswa berkaitan dengan bahasa pemrograman dan teknologi internet (website) cukup besar pengaruhnya bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia untuk belajar pemrograman (peranan website).

Kata Kunci: internet, deskriptif kuantitatif, website.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan untuk hampir seluruh lapisan masyarakat, baik tua maupun muda. Contohnya dalam bidang pendidikan, khususnya mahasiswa di perguruan tinggi. Para mahasiswa dapat memanfaatkan fasilitas Internet untuk berbagai kepentingan pendidikan, seperti untuk mendapatkan beragam informasi untuk mendukung tugas kuliah, forum-forum diskusi tentang berbagai macam hal, media bekerjasama dengan orang lain yang terpisah jarak, bahkan untuk menjalin persahabatan dan komunikasi.

Pemrograman itu penting untuk mahasiswa informatika, karena pemrograman ini ibarat seperti jantung untuk informatika. Oleh karena itu mahasiswa informatika wajib belajar bahasa informatika, dan belajar bahasa pemrograman tidak hanya melalui bangku kuliah, tetapi juga bisa melalui internet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang akan dikaji melalui penelitian ini, yaitu:

1. Situs-situs manakah yang sering dikunjungi yang berkaitan dengan bahasa pemrograman.

2. Seberapa besar pengaruh kualitas website terhadap peranan website untuk belajar pemrograman.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi untuk mahasiswa aktif Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui situs-situs yang sering dikunjungi oleh para mahasiswa, dan seberapa besar pengaruh penggunaan internet untuk belajar bahasa pemrograman. .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang bagaimana mahasiswa Teknik Informatika UII memanfaatkan teknologi internet untuk lebih memperdalam pembelajarannya tentang bahasa pemrograman yang telah mereka pelajari di bangku kuliah maupun yang belum pernah mereka pelajari.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Melakukan studi pustaka.
2. Membuat pertanyaan-pertanyaan terkait tentang data yang akan dianalisis, kemudian dijadikan kuisioner.

3. Melakukan observasi dengan menyebarkan kuisioner kepada mahasiswa Teknik Informatika UII.
4. Mengolah hasil kuisioner.
5. Pengujian dan Analisa Akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan
- Bab 2 Tinjauan Pustaka
- Bab 3 Metodologi Penelitian
- Bab 4 Analisis dan Pembahasan
- Bab 5 Kesimpulan dan Saran

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Internet

Internet adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Internet merupakan sebuah teknologi yang dibutuhkan untuk mengakses segala macam informasi dari berbagai belahan dunia. Saat ini, internet dipandang sebagai jaringan komputer terbesar di dunia.

2.2 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah teknik komunikasi standar untuk mengekspresikan instruksi kepada komputer. Layaknya bahasa manusia, setiap bahasa memiliki tata tulis dan aturan tertentu.

Bahasa pemrograman memfasilitasi seorang programmer secara tepat menetapkan data apa yang sedang dilakukan oleh komputer selanjutnya, bagaimana data tersebut disimpan dan dikirim, dan apa yang akan dilakukan apabila terjadi kondisi yang variatif.

2.3 Website-website Bahasa Pemrograman

Berikut contoh-contoh website untuk belajar bahasa pemrograman:

1. UC Berkeley Webcasts
2. MIT OpenCourseWare
3. University of Michigan
4. Google Code University
5. School of Webcraft
6. Webmonkey
7. SitePoint Reference
8. Khan Academy
9. Landofcode
10. The New Boston
11. WiBit.net
12. Stack Exchange
13. Stack Overflow
14. Codecademy
15. Dream.In.Code

2.4 Penelitian Kuantitatif Deskriptif

Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan Penelitian Kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang dikaitkan dengan fenomena alam.

Penelitian kuantitatif banyak digunakan untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antarvariabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal, baik itu dalam ilmu-ilmu alam maupun ilmu-ilmu sosial.

3. METODOLOGI

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia.

Disini peneliti menggunakan kategori penelitian survey, yaitu penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat untuk penelitian ini adalah di gedung FTI Universitas Islam Indonesia dan untuk masalah waktu penelitian menyesuaikan dengan para mahasiswa Teknik Informatika yang akan dianalisa.

3.3 Definisi Operasional Variable Penelitian

Berdasarkan teorisasi dan masalah yang ingin dipecahkan, maka dapat dilihat penurunan konsep-konsep definisi operasional dibawah ini :

- Internet (website)

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, dan suara. Di bawah ini ada beberapa faktor untuk situs web yang baik:

1. Usability
2. Sistem Navigasi
3. Graphic Design (Desain Visual)
4. Contents
5. Compatibility
6. Loading Time
7. Functionality
8. Accesibility
9. Interactivity

- Peranan Website

Selain variable kualitas website diatas, peneliti juga menyertakan variable peranan website untuk belajar pemrograman. Adapun peranan website tersebut adalah:

1. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memahami konsep yang abstrak dan rumit dalam belajar pemrograman?
2. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda memperoleh pengalaman praktek langsung dalam belajar pemrograman?
3. Bagaimana peran website tersebut untuk membantu Anda mempelajari materi yang disampaikan dalam belajar pemrograman?

3.4 Populasi dan Sampel

- Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah para mahasiswa teknik informatika UII yang masih aktif, yaitu kurang lebih sebanyak 1495 orang mahasiswa.

- Sampel

Sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang dianggap dapat mewakili dari populasi tersebut. Untuk jumlah populasi yang telah diketahui dapat digunakan rumus Taro Yamane (Taro Yamane, 1967) untuk menghitung jumlah sampel yang diperlukan:

$$n = \frac{N}{N d^2 + 1}$$

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = level signifikansi yang diinginkan = 10% , maka:

$$n = \frac{1495}{1495(10\%)^2 + 1}$$

= 93,73 dibulatkan menjadi 94 orang.

3.5 Deskripsi Data

- Instrumen Penelitian

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah dikembangkan menjadi beberapa indikator.

Tabel 3.1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator
Kualitas Website	1. Kegunaan Website 2. Sistem Navigasi Website 3. Graphic Design Website 4. Isi Website 5. Compatibility Website 6. Fungsi Website 7. Loading Time Website 8. Aksesibilitas Website 9. Interaktifitas Website
Peranan Website	1. Memahami Konsep 2. Pengalaman Praktek 3. Mempelajari Materi

- Hipotesis

Berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini :

1. H_0 : Kegunaan Website (X_1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Kegunaan Website (X_1) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

2. H_0 : Sistem Navigasi Website (X_2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman(Y)

H_1 : Sistem Navigasi Website (X_2) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

3. H_0 : Graphic Design Website (X_3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Graphic Design Website (X_3) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

4. H_0 : Isi Website (X_4) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Isi Website (X_4) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

5. H_0 : Compatibility Website (X_5) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Compatibility Website (X_5) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

6. H_0 : Loading Time Website (X_6) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Loading Time Website (X_6) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

7. H_0 : Fungsi Website (X_7) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Fungsi Website (X_7) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

8. H_0 : Aksesibilitas Website (X_8) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Aksesibilitas Website (X_8) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

9. H_0 : Interaktifitas Website (X_9) tidak berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

H_1 : Interaktifitas Website (X_9) berpengaruh signifikan terhadap Efektifitas belajar pemrograman (Y)

10. H_0 : variabel independen (X) secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y)

H_1 : variabel independen (X) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui penyebaran kuisioner. Kuisioner merupakan salah satu jenis instrument pengumpul data yang disampaikan kepada responden atau subjek peneliti melalui sejumlah pertanyaan.

3.7 Validitas dan Reliabilitas

• Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana item-item pertanyaan kuisioner yang disusun dapat mewakili variabel yang sedang diukur. Koefisien validitas dapat didapat dari koefisien korelasi antara item dengan skor total.

• Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang (Sugiono, 2005).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

• Uji Validitas

Tabel 4.1 Tabel Uji Validitas Kegunaan Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	KW	0,696	0,2	Valid

Tabel 4.2 Tabel Uji Validitas Sistem Navigasi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	GDW	0,674	0,2	Valid

Tabel 4.3 Tabel Uji Validitas Graphic Design Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	GDW	0,477	0,2	Valid

Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas Isi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	IW	0,529	0,2	Valid

Tabel 4.5 Tabel Uji Validitas Compatibility Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	CW	0,570	0,2	Valid

Tabel 4.6 Tabel Uji Validitas Loading Time Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	LTW	0,534	0,2	Valid

Tabel 4.7 Tabel Uji Validitas Fungsi Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	FW	0,562	0,2	Valid

Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas Aksesibilitas Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	AW	0,586	0,2	Valid

Tabel 4.9 Tabel Uji Validitas Interaktifitas Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	INW	0,637	0,2	Valid

Tabel 4.10 Tabel Uji Validitas Peranan Website

No	Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	PW1	0,824	0,2	Valid
2	PW2	0,766	0,2	Valid
3	PW3	0,773	0,2	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, diketahui bahwa semua variabel valid atau semua butir pertanyaan valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , dimana nilai r_{tabel} sebesar 0,2 ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$).

• Uji Reliabilitas

Tabel 4.11 Tabel Uji Reliabilitas Kualitas Website Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.762	9

Tabel 4.12 Tabel Uji Reliabilitas Peranan Website

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.692	3

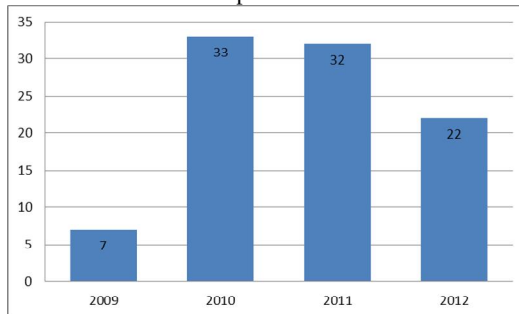
Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji Realibilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Batasan	Kriteria
1	Kualitas Website (X)	0,762	0,6	Reliabel
2	Peranan Website (Y)	0,692	0,6	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.19 terlihat bahwa semua variabel reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6.

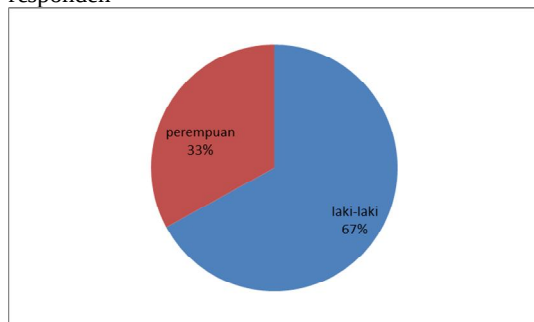
4.2 Gambaran Umum Responden

- Karakteristik Responden



Gambar 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Angkatan

Berdasarkan gambar 4.1 diatas, mayoritas responden adalah angkatan 2010 dan 2011 yaitu sebanyak 33 orang (35,11%) dan 32 orang (34,04%) dari jumlah responden



Gambar 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gambar 4.2 diatas, mayoritas responden adalah laki-laki yaitu sebanyak 63 orang (67%) dan

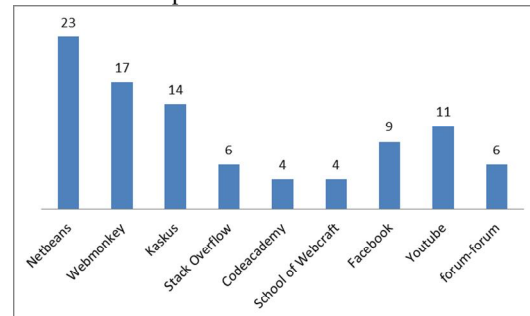
responden perempuan sebanyak 31 orang (33%) dari jumlah responden.

- Metode Pengisian Kuesioner

Metode pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menyebarkan kuesioner tersebut secara langsung di kelas-kelas Teknik Informatika dengan persetujuan dosen yang mengampu di kelas tersebut.

- Website Pemrograman Yang Diakses Responden

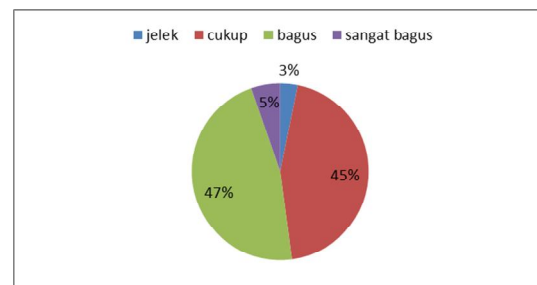
Dalam kusioner penelitian ini, disertakan pertanyaan mengenai website pemrograman yang diakses oleh responden.



Gambar 4.3 Website Pemrograman Yang Diakses Responden

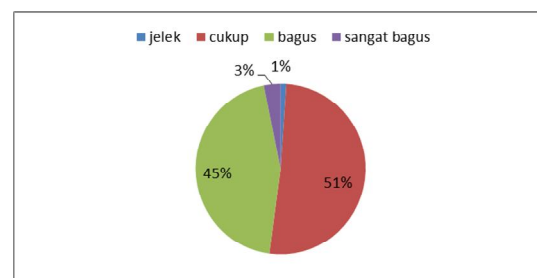
4.3 Analisis Deskriptif

- Instrumen Penelitian
 - Kualitas Website



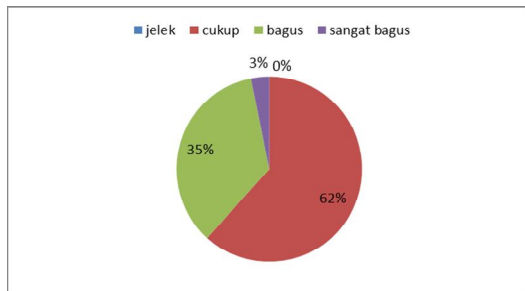
Gambar 4.4 Tanggapan Responden terhadap indikator Kegunaan Website

Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator kegunaan ini adalah bagus.



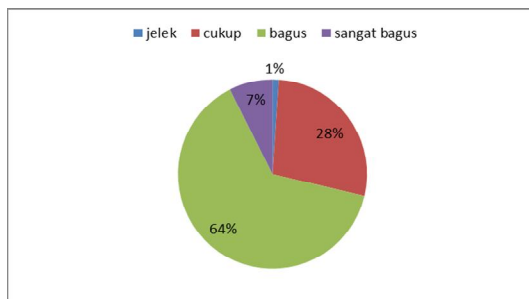
Gambar 4.5 Tanggapan Responden terhadap indikator Sistem Navigasi Website

Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator system navigasi ini adalah cukup.



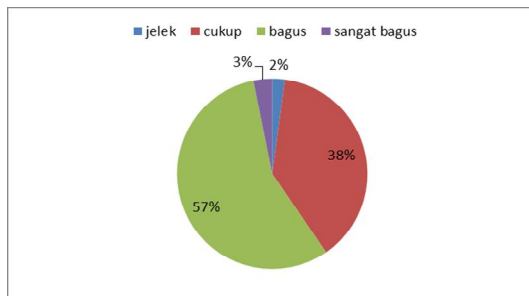
Gambar 4.6 Tanggapan Responden terhadap indikator Graphic Design Website

Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator graphic design ini adalah cukup.



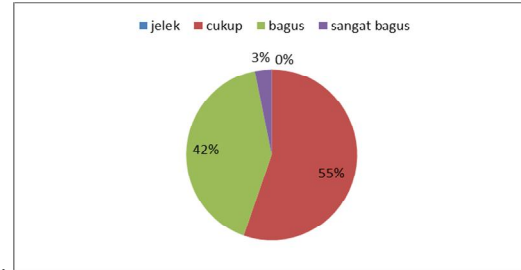
Gambar 4.7 Tanggapan Responden terhadap indikator Isi Website

Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator isi ini adalah bagus.



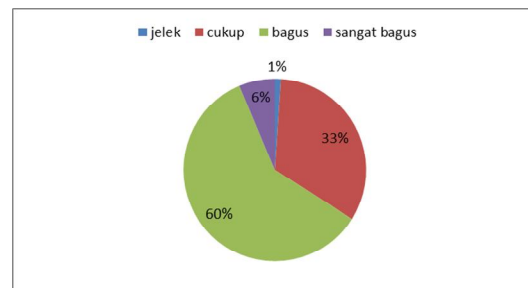
Gambar 4.8 Tanggapan Responden terhadap indikator Compatibility Website

Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator compatibility ini adalah bagus.



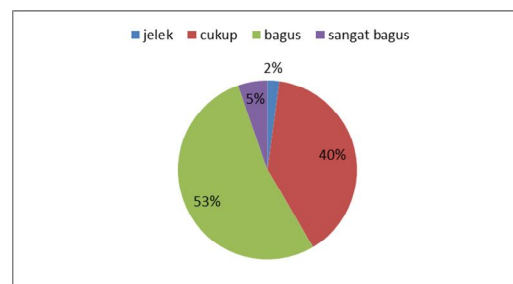
Gambar 4.9 Tanggapan Responden terhadap indikator Loading Time Website

Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator loading time ini adalah cukup.



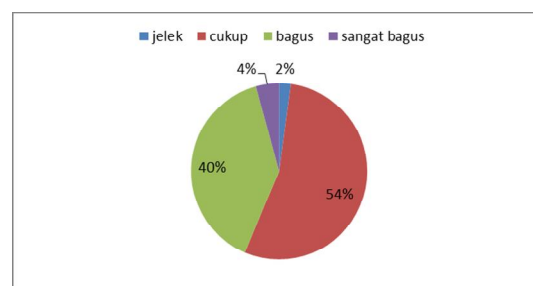
Gambar 4.10 Tanggapan Responden terhadap indikator Fungsi Website

Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator fungsi ini adalah bagus.



Gambar 4.11 Tanggapan Responden terhadap indikator Aksesibilitas Website

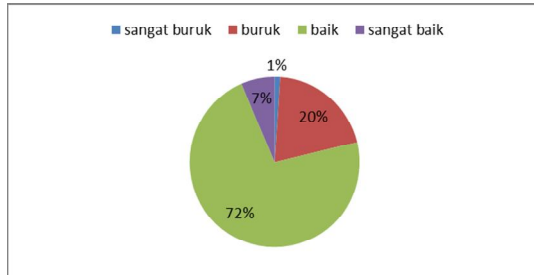
Mayoritas responden menjawab bagus, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator aksesibilitas ini adalah bagus.



Gambar 4.12 Tanggapan Responden terhadap indikator Interaktifitas Website

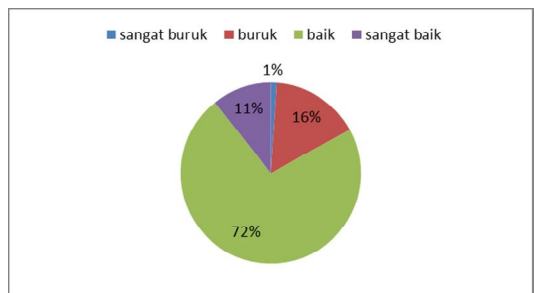
Mayoritas responden menjawab cukup, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator interaktifitas ini adalah cukup.

b. Peranan Website



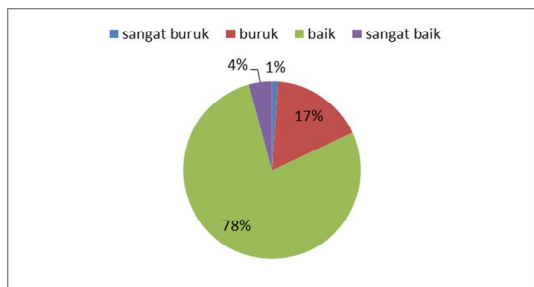
Gambar 4.13 Tanggapan Responden terhadap indikator Memahami Konsep

Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator memahami konsep ini adalah baik.



Gambar 4.14 Tanggapan Responden terhadap indikator Pengalaman Praktek

Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator pengalaman praktek ini adalah baik.



Gambar 4.15 Tanggapan Responden terhadap indikator Mempelajari Materi

Mayoritas responden menjawab baik, hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar tanggapan responden kepada indikator mempelajari materi ini adalah baik.

4.4 Uji Korelasi

- Uji Korelasi

Untuk uji korelasi, peneliti menggunakan analisis korelasi Pearson (Product Moment Pearson) untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel yang mempunyai distribusi data normal.

Berikut ini hipotesis untuk uji korelasi:

H_0 : Tidak ada hubungan antara kualitas website dengan peranan website.

H_1 : Ada hubungan antara kualitas website dengan peranan website.

Kriteria Pengujian:

1. jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima.

2. jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Keputusannya:

Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka ada hubungan

antara kualitas website dengan peranan website (H_0 ditolak). Sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka tidak ada hubungan antara kualitas website

dengan peranan website (H_0 diterima). Tabel uji korelasi dapat di lihat pada table 4.15.

Tabel 4.15 Tabel Korelasi Kualitas Website dengan Peranan Website

Correlations

		kualitas website	peranan website
kualitas website	Pearson Correlation	1	.376**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
peranan website	Pearson Correlation	.376**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 4.15 terlihat bahwa nilai signifikansi = $0,01 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kualitas website dengan peranan website (H_0 ditolak). Dapat diartikan kualitas dari suatu website akan mempengaruhi peranan dari website tersebut.

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji korelasi antar variabel, diperoleh hasil bahwa hubungan antara variable kualitas website dengan peranan website yaitu sebesar 0,376 dengan pola hubungan yang cenderung positif. Berikut ini akan dirangkum hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Tabel Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis		Kesimpulan
H1	Terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kualitas website dengan peranan website	H_1 tidak didukung karena nilai korelasinya sangat kecil dan tidak signifikan
H2	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kualitas website dengan peranan website	H_2 didukung karena nilai korelasinya kuat dan signifikan

Dari tabel 4.16 dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kualitas website dengan peranan website karena nilai korelasinya kuat dan signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil selama pelaksanaan penelitian tugas akhir "Pengaruh Kualitas Website terhadap Peranan Website untuk Belajar Pemrograman Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia", antara lain:

1. Netbeans, Webmonkey, Kaskus, Youtube, dan Facebook adalah website-website yang sering diakses oleh mahasiswa berkaitan dengan bahasa pemrograman.
2. Teknologi internet (website) cukup besar pengaruhnya bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia untuk belajar pemrograman (peranan website).

5.2 Saran

Dari beberapa bab dan kesimpulan diatas, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Agar para mahasiswa dapat lebih efektif dalam menggunakan teknologi internet untuk belajar dalam hal apapun tidak hanya pemrograman saja.
2. Karena jangkauan internet yang sangat luas, peneliti hanya mengambil website sebagai bahan penelitian. Untuk itu peneliti berharap agar ada dapat mengembangkan penelitian ini untuk menjadi lebih kompleks dan lebih luas jangkauannya

PUSTAKA

Sugiono.(2006). Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D). Bandung: Alfa Beta.

Priyatno D.(2012).Belajar Cepat Olah Data dengan SPSS.

Yogyakarta: ANDI.

AbdullahS.(2012).<http://www.it.artikel.com/2012/04/artikel-tentang-komputer-dan-internet.html>.

Suharsimi A. (1999). Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik.

Jakarta: Rineka Cipta.

AditiyaR.(2012).<http://chendygraprima.wordpress.com/2012/12/06/sejarah-perkembangan-bahasa-pemrograman.html>.

Zainalhakim.(2013).http://www.satriamultimedia.com/artikel_kriteria_website_yang_baik.html
www.zainalhakim.web.id

Mutaqqin. (2006). Upaya peningkatan pencapaian hasil belajar mahasiswa mata kuliah Pemrograman Komputer melalui pendekatan pembelajaran Kooperatif dengan memanfaatkan media pembelajaran Interaktif.

<http://www.scholar.google.com>.