

PELATIHAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS WEB BAGI GURU SENI SE-PROVINSI LAMPUNG

Riyan Hidayatullah¹, Bambang Riadi², Gede Eka Putrawan³, Albet Maydiantoro⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bandarlampung
Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung 35145

¹riyan.1002@fkip.unila.ac.id

²Bambangriadi.br@gmail.com

³gputrawan08@gmail.com

⁴albetmaydiantoro@gmail.com

Intisari- Saat ini teknologi bertransformasi menjadi kebutuhan yang sangat vital. Setiap kegiatan memerlukan teknologi sebagai medianya, tidak terkecuali dalam pembelajaran seni. Kemajuan ini tidak diimbangi dengan kemampuan guru-guru seni dalam mengoperasikan produk teknologi seperti perangkat keras, dan perangkat lunak. Di sisi lain, cara siswa belajar sudah mengalami perubahan. Siswa sangat dekat dengan *smartphone* (telepon pintar) dan *social media* (jejaring sosial). Perubahan gaya hidup ini harus diterapkan pula dalam pembelajaran agar siswa mendapatkan kenyamanan dalam belajar. Metode dan media konvensional tetap digunakan dan dikombinasikan menggunakan aplikasi. Siswa tidak harus mencatat setiap materi dan tugas yang diberikan, tetapi mengakses melalui internet. Kegiatan berbasis daring (online) ini harus ditunjang oleh sebuah sistem yang dinamakan *learning management system* (LMS). Media ini dapat digunakan di luar kelas dan waktu yang fleksibel di luar jam sekolah. Metode pelatihan menggunakan perangkat lunak khusus yang ditulis dalam sistem dan data berbasis web. Guru-guru seni dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan dalam pelatihan karena sebagian besar berusia 23-40 tahun. Mereka cukup dekat dengan teknologi berbasis *smartphone* dan aplikasi berbasis web. Dalam LMS terdapat *open educational resources* (OER) yang dapat diakses secara terbuka. OER merupakan sumber pembelajaran terbuka yang memperkaya referensi mereka dalam mengajar seni. Uji pra dan pasca statistik lebih lanjut terungkap dalam memahami informasi dasar mengenai LMS dan e-learning 65,6% menjadi 74,2%.

Kata Kunci: LMS, OER, aplikasi berbasis web

Abstract- Nowadays, technology has been a very vital need. Every single activity requires technology as a medium, including in arts teaching and learning activity. This rapid advancement of technology, on the one hand, is not compensated by the ability of arts teachers to make use of technology products such as hardware and software, on the other hand, the way students learn has changed. Students are very close to smartphones and social media. This way of life must also be applied in learning that students get comfortable in learning. Conventional methods and media can still be used but combined with applications. Students do not have to write down every material and assignment given, but they can directly access them by using the Internet. This online-based activity must be supported by a system called learning management system (LMS). This system can be used outside classroom and is flexible. The training were run using custom software written in web-based system and data. The arts teachers can easily receive materials delivered in the training because most of them are 23-40 years. They are quite close to smartphone-based technology and web-based applications. In LMS there are open educational resources (OER) which can be accessed openly for free. OER is an open source for learning that could enhance their reference for arts teaching. Further statistical pre and post tests revealed in understanding basic information regarding LMS and e-learning 65.6 % to 74.2 %.

Keywords: LMS, OER, web-based application

PENDAHULUAN

Saat ini belajar memiliki ruang gerak yang sangat luas. Dengan semakin dekatnya manusia dengan internet, membuat pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Jika belajar diartikan sebagai proses penyerapan informasi, maka saat ini informasi bisa didapatkan hanya dengan perangkat telepon pintar (*smartphone*). Artinya, proses belajar bisa juga dilakukan

hanya dengan menggerakkan kedua ibu jari saja.

Indonesia dalam hal waktu penggunaan internet menempati peringkat keempat dunia dengan durasi rata-rata menggunakan internet selama 8 jam 51 menit setiap harinya. Indonesia hanya "kalah" dari Thailand yang memiliki durasi 9 jam 38 menit, kemudian Filipina 9 jam 29 menit dan Brazil dengan 9 jam 14 menit. Peringkat Indonesia ini melampaui negara-negara maju seperti

Singapura yang memiliki rata-rata durasi 7 jam 9 menit, Tiongkok 6 jam 30 menit, Amerika Serikat 6 jam 30 menit dan Jerman 4 jam 52 menit.

(<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>). Sedangkan, Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet pada 2016 mengemukakan anak dengan umur sekitar 10-15 tahun sudah mengakses internet dengan jumlah sekitar 700-800 ribu pada saat itu (www.viva.co.id). Jumlah ini mungkin saja terus bertambah dan semakin meningkat hanya dalam satu tahun. Semakin tingginya ketergantungan terhadap internet membuat orang tua harus lebih cerdas untuk mengawasi anak-anaknya dan membuat sistem keamanan khusus bagi anaknya dalam mengakses internet. Jika tidak, maka berbagai konten negatif akan mudah diserap oleh anak yang masih dalam tahap perkembangan berpikir.

Orang tua dan guru merupakan orang yang paling dekat dengan siswa. Bahkan, bagi anak usia sekolah (SD-SMA/ sederajat), guru memiliki hampir dari seperempat waktu anak dari orang tua kandungnya. Artinya, sebagai seorang pendidik yang sedang menghadapi generasi milenial yang serba dekat dengan teknologi, guru perlu untuk mengikuti gaya dan cara berinteraksi siswa-siswinya. Carr (2011) menyebutkan bahwa internet merupakan perubahan paling mutakhir yang dapat menjadi sebuah ancaman jika tidak dikelola dengan benar. Facebook, Instagram, Twitter dan Youtube merupakan jejaring sosial yang hampir setiap menit dikunjungi oleh anak-anak. Menyadari hal ini, guru harus bisa menyesuaikan teknis pembelajaran dengan mengadaptasi konsep jejaring sosial tersebut. Saat ini, banyak situs-situs terbuka yang dibuat khusus untuk memfasilitasi sebuah kegiatan pembelajaran secara virtual (*online*). Istilah itu saat ini dikenal dengan LMS. *Learning Management System* (LMS) merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan secara *offline* maupun *online*. Perangkat ini sebenarnya merupakan bentuk virtual dari perkuliahan atau kegiatan pembelajaran di kelas yang meliputi berbagai elemen di dalamnya. Fasilitas yang ditawarkan umumnya untuk merangsang peserta didik untuk berperan aktif, misalnya fitur untuk berdiskusi, memberikan komentar,

memberikan penugasan, melakukan tes (bagi guru), menampilkan video atau multimedia sebagai bahan ajar dan masih banyak lagi.

Berdasarkan hasil survei tentang kemampuan guru-guru seni di Provinsi Lampung tahun 2017 melalui pelatihan media pembelajaran berbasis TIK, banyak ditemukan guru-guru yang belum menguasai secara utuh mengenai teknologi dan mengembangkan multimedia untuk pembelajaran seni. Hal inilah yang mendasari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini terus dilakukan selama beberapa tahun ke depan. Fokus kegiatan ini pada optimalisasi penggunaan internet dan aplikasinya. Rata-rata guru usia 20-35 tahun lebih dekat terhadap penggunaan internet dan multimedia dari pada usia > 40 tahun. Hal ini merupakan permasalahan yang perlu dicari solusinya yakni melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS). Pelatihan ini didasari dari kebutuhan guru yang semakin dituntut untuk mampu mengimbangi siswa-siswinya dalam menggunakan aplikasi dan internet.

Learning Management System (biasa disingkat LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*), dan isi pelatihan (https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System). LMS merupakan sebuah alat pengelola yang sistematis dan umumnya menggunakan jaringan internet untuk melakukan kegiatan dalam jaringan, pembelajaran dan pelatihan secara virtual.

The Learning Management System or popularly known as LMS in the community of higher institutions is an online portal that connects lecturers and students. It provides an avenue for classroom materials or activities to be shared easily. It is also a portal that enables lecturers and students to interact out of the classroom, having discussions through forums that could otherwise take up too much of the time supposed to be spent learning in the classroom (Adzharuddin, N. A., & Ling, L. H., 2013:248).

Hal yang menjadi ruh LMS atau CMS (*Course Management System*) menurut Watson, W., & Watson, S. L. (2007: 29)

mendukung penempatan materi kursus online, bergaul/diskusi dengan siswa dalam mata kuliah, melacak kinerja siswa, penyimpanan kiriman siswa dan menengahi komunikasi antar siswa serta instruktur mereka. Hal senada disampaikan juga oleh Sejzi, A. A., & Arisa, B. (2013 : 2016) “*Learning Management Systems (LMS) play a central role in the Web-based e-learning scenario*”. Mengatur pengguna menggunakan LMS merupakan peran sentral dari skenario berbasis *web*. *LMS is a software system designed to facilitate administrative tasks as well as student participation in e-learning materials* (Recesso, 2001). Penugasan dan partisipasi merupakan poin penting dalam penggunaan LMS. Guru atau dosen dapat menggunakan fasilitas ini untuk mengolah nilai dan melacak secara langsung partisipasi siswanya.

LMS memudahkan siswa/mahasiswa untuk mengakses e-Book, materi secara *online*. LMS juga memungkinkan perkuliahan dilakukan di rumah, di café, dan di tempat-tempat umum menggunakan komputer PC/ laptop. LMS harus selalu terhubung dengan internet dan membutuhkan kecepatan transfer data yang cukup besar. Guru harus membuat desain pembelajaran terlebih dahulu, mengaturjalannya diskusi agar kegiatan jarak jauh ini terjadi secara kondusif dan optimal.

Terhitung berdasarkan data 2009 dari “The E-Learning Guide Research” sekitar 15% LMS digunakan untuk kepentingan pendidikan dan sisanya untuk kebutuhan komersial (Davis, B., Carmean, C., & Wagner, E. D. : 2009).

METODE PELAKSANAAN

1. Waktu, Lokasi dan Peserta Kegiatan

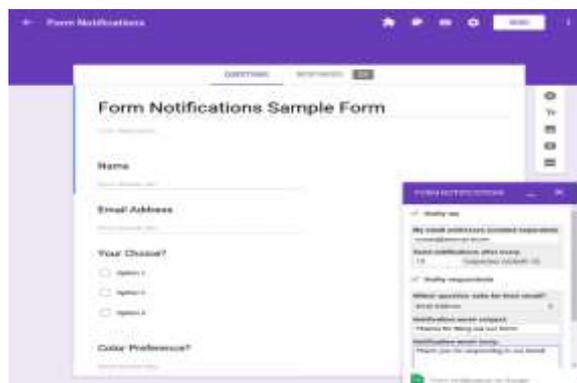
Waktu pelaksanaan kegiatan ini pada tanggal 24-26 September 2018. Lokasi pelaksanaan Pelatihan LMS ini dilaksanakan di Kampus A Universitas Lampung Ruang C1. Peserta pelatihan terdiri dari unsur guru-guru seni budaya se-Propinsi Lampung, baik dari SMP, dan SMA dan sederajat. Sasaran peserta adalah guru-guru seni fresh graduate dan guru usia muda, baik berlatar pendidikan sarjana seni dan non pendidikan seni. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini 35 orang yang tersebar dari beberapa kota dan kabupaten di Lampung seperti , Kota Metro, Pringsewu, Lampung Timur, Lampung Tengah dan bandarlampung. Alasan dipilihnya guru-guru muda adalah berhubungan dengan

tingkat efektivitas pelatihan. Guru-guru muda memiliki penguasaan teknologi yang cukup.

1. Bahan dan Metode

Pelatihan LMS ini menerapkan penggunaan media daring berbasis web. Pemateri mengisi materi menggunakan multimedia (*slide power point*) dan diberlakukan diskusi dan tanya jawab selama presentasi berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan membuat suasana pelatihan sedikit santai. Metode curah pendapat, demonstrasi dan audio visual juga digunakan dalam memaparkan materi pelatihan.

Bahan dan peralatan yang digunakan selama kegiatan pelatihan ini diantaranya *microphone* dan pengeras suara (*loudspeaker*), proyektor, papan tulis, spidol, *seminar kit*, wi-fi, *smartphone*, laptop (masing-masing peserta), *flashdisk*. Pelaksanaan pelatihan seluruhnya selama 32 jam. Sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pelatihan, pemateri pelatihan memberikan penugasan simulasi pembuatan multimedia pembelajaran dan pengoperasian aplikasi *formative*. Pre-test dan post test dilakukan dengan menggunakan “google form” sehingga data yang terkumpul tersusun rapi secara daring.



Gambar 1. Google form untuk pre test-post test, evaluasi berbasis daring dan pengumpulan data peserta pelatihan (Sumber: google form)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pelatihan

Pelatihan ini terbagi menjadi dua tahapan, yakni persiapan dan penyampaian materi.

Persiapan, meliputi:

- Materi berupa modul/*handout* yang berisi tentang materi-materi umum tentang konsep pembelajaran di era dijital, sistem e-learning, LMS, OER, Optimalisasi pembelajaran melalui web dan evaluasi berbasis online (daring).

- b. Panduan pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi berbasis web: *goformative* dan *googleform*
- c. Materi khusus mengenai formative dan google form dan latihan memaksimalkan penggunaan slide power point

2. Penyampaian materi oleh narasumber

Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, mulai dari penjelasan tentang konsep pembelajaran di era digital, sistem e-learning, LMS, OER, Optimalisasi pembelajaran melalui web dan evaluasi berbasis online (daring). Penyampaian materi disampaikan oleh 5 (lima) orang pemateri, yang terdiri dari ketua dan anggota dalam pelatihan. Komposisi pemateri meliputi bidang kajian kesenian, dan non kesenian dalam optimalisasi aplikasi dan multimedia. Seluruh pemateri menguasai pengoperasian aplikasi berbasis web.

Dalam penyampaian materi, peserta diharuskan untuk mengaktifkan laptop yang sudah terhubung dengan *wi-fi* yang telah disediakan di ruang pelatihan. *Wi-fi* atau koneksi internet merupakan media utama dalam pelatihan ini, karena aplikasi *formative* dan akses OER yang digunakan menggunakan aplikasi berbasis *web* yang harus terhubung dengan internet.



Gambar 2. Penyampaian materi LMS dan OER oleh Riyan Hidayatullah (Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3. Penyampaian materi e-learning oleh Bambang Riadi (Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. Penyampaian materi optimalisasi pembelajaran berbasis web dan multimedia oleh Gede Eka Putrawan (Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 5. Pemaparan materi Evaluasi berbasis daring oleh Albet Maydiantoro (Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 6. Foto bersama peserta pelatihan (Sumber: dokumen pribadi)

3. Pemahaman Materi

Sebelum pemberian materi pelatihan diberikan, pemateri melakukan pretes untuk mengukur sejauh mana pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi dan hal-hal teknis dalam *e-learning* dan LMS.



Diagram 1. Perubahan informasi tentang pemahaman e-learning (sumber: data pribadi)

Dari hasil pre test terdapat peningkatan pemahaman mengenai konsep e-learning dengan presentase 65.6 % meningkat menjadi 74.2 %.



Diagram 2. Pengetahuan informasi mengenai konsep OER (Sumber: data pribadi)

Pelatihan LMS juga memberikan materi pelatihan berupa sumber pembelajaran terbuka (OER). Dalam penguasaan materi OER terdapat peningkatan 18%.

4. Tanggapan Peserta Pelatihan

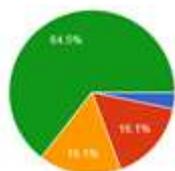


Diagram 3. Aplikasi yang digunakan guru dalam pembelajaran

Pada hasil pre test dan post test, diketahui bahwa mayoritas guru-guru lebih sering menggunakan “google” sebagai sumber bahan ajar /materi daripada media lain. Para peserta pelatihan memberikan respon positif

atas terselenggaranya program pelatihan ini. Beberapa tanggapan positif seluruhnya diberikan oleh peserta kepada materi dan pemateri pelatihan LMS ini.

Berdasarkan hasil survei, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan sangat puas dengan pelayanan dan pembekalan materi dari fasilitator tau dosen. Respon positif ini akan dijadikan bahan data untuk tindak lanjut pelatihan berikutnya.

5. Simpulan

Berdasarkan kegiatan dan hasil survei pada lembar pre test dan post test, dapat disimpulkan beberapa poin penting berikut.

- Masih banyak guru-guru seni budaya yang belum mengetahui apa itu konsep e-learning, LMS, OER. Tanpa mengetahui hal-hal dasar tersebut, optimalisasi pembelajaran berbasis digital dirasa kurang maksimal.
- Perlu diadakan pelatihan lebih lanjut dan penambahan titik pelatihan di berbagai daerah di Provinsi Lampung.
- Penggunaan ide dasar pelatihan berbasis digital tidak hanya direalisasikan dalam bentuk materi, tetapi seluruh formulir mengenai data peserta, lembar pre test dan post test, sampai evaluasi materi dilakukan secara daring (paperless), hal ini terbukti sangat efektif dan efisien.
- Perlu penambahan waktu pelatihan dan perangkat yang memadai, sehingga proses pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

PENUTUP

Pelatihan LMS ini merupakan tindak lanjut dari pelatihan media pembelajaran berbasis digital di tahun sebelumnya. Berdasarkan tingkat kebutuhan dan sambutan yang baik dari elemen masyarakat dan guru seni budaya, maka pelatihan ini akan terus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni di Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksananya acara ini, Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

- a. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung yang telah membiayai kegiatan ini melalui DIPA BLU Pengabdian kepada Masyarakat.
- b. Kepala Program Studi Pendidikan Tari dan Musik Universitas Lampung, staf dan mahasiswa yang telah membantu dalam proses pelaksanaan pelatihan ini.
- c. Guru-guru peserta pelatihan yang telah meluangkan waktu untuk dapat hadir di kegiatan ini.

Affordable Education (ISQAE), Johor, Malaysia. <http://www.isqae.com>.

Watson, W., & Watson, S. L. (2007). An Argument for Clarity: What are Learning Management Systems, What are They Not, and What Should They Become.

Wikipedia website. [online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System

REFERENSI

Adzharuddin, N. A., & Ling, L. H. (2013). Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work? f. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 3(3), 248.

Carr, N. (2011). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. WW Norton & Company.

Davis, B., Carmean, C., & Wagner, E. D. (2009). The evolution of the LMS: From management to learning. *Santa Rosa, CA: e-Learning Guild*.

Recesso, A. (2001). Prospect of a Technology-Based Learner Interface for Schools, *Educational Technology and Society*, vol 4 (1), ISSN 1436-4522.

Ramadhan, Bagus. (2018). Good Nwes From Indonesia. [Online]. Available: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>

Sejzi, A. A., & Arisa, B. (2013). Learning Management System (LMS) and Learning Content Management System (LCMS) at Virtual University. In *2nd International Seminar on Quality and*

TATA TEKNIK PEN... Inbox (5) - ryan... Inbox (14) - ryan... Ryan Hidayatullah... Ryan Hidayatullah... Single Sign On Unla... Author Informa...

https://easychair.org/conferences/author_update.cgi?ta=20303056&book=228119&paper=4105275

SEMNASPKM 2018 (author) help / Log out

New Submission Submission 47 SEMNASPKM 2018 OFF News EasyChair

Author Information for SEMNASPKM 2018 Submission 47

Using this page you can update information about any author, add new authors or delete an existing author. The use of some fields is explained below.

- **Email** addresses below will only be used for communication, with the authors. They will not appear in public Web pages of this conference.
- **Web page** can be used in the conference Web pages, for example, for producing the program using the EasyChair Smart Program.
- Every author marked as a **corresponding author** will receive email messages from the system. There must be at least one corresponding author.

To **update** any information click on the table cell containing this information.

First name	Last name	Email	Country	Organization	Web page	corresponding	delete
Ryan	Hidayatullah	ryan.1002@fkip.unila.ac.id	Indonesia	Prodi Pendidikan Musik FKIP Unila		yes	
Bambang	Riadi	Bambangriadi.br@gmail.com	Indonesia	Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP		yes	X
Gede Eka	Putrawan	gputrawan08@gmail.com	Indonesia	Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP		yes	X
Albet	Maydiantoro	albetmaydiantoro@gmail.com	Indonesia	Pendidikan Ekonomi FKIP		yes	X

16:47 07/11/2018

TATA TEKNIK PEN... Inbox (5) - ryan... Inbox (14) - ryan... Ryan Hidayatullah... Ryan Hidayatullah... Single Sign On Unla... SEMNASPKM 2018...

https://easychair.org/conferences/submission.cgi?ta=20303056&submission=4105275&submitted=

SEMNASPKM 2018 Submission 47

Update information Update authors Update file

The submission has been saved!

Paper 47

Title: POLATIHAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS WEB BAGI GURU SENI DI PROVINSI LAMPUNG

Paper: (Nov 07, 09:07 GMT)

Author keyword: LMS, OER, Web-based application

Abstract: Nowadays, technology has been a very vital need. Every single activity requires technology as a medium, including in arts teaching and learning activity. This rapid advancement of technology, on the one hand, is not compensated by the ability of arts teachers to make use of technology products such as hardware and software, on the other hand, the way students learn has changed. Students are very close to smartphones and social media. This way of life must also be applied in learning that students get comfortable in learning. Conventional methods and media can still be used but combined with applications. Students do not have to write down every material and assignment given, but they can directly access them by using the Internet. This online-based activity must be supported by a system called learning management system (LMS). This system can be used outside classroom and is flexible. The training were run using custom software written in web-based system and data. The arts teachers can easily receive materials delivered in the learning because most of them are 23-40 years. They are quite close to smartphone based technology and web-based applications. In LMS there are open educational resources (OER) which can be accessed openly for free. OER is an open source for learning that could enhance their reference for arts teaching. Further statistical pre and post tests revealed in understanding basic information regarding LMS and e-learning 69.6 % to 74.2 %.

Submitted: Nov 07, 09:07 GMT
Last update: Nov 07, 09:07 GMT

Authors

first name	last name	email	country	organization	Web page	corresponding?
Ryan	Hidayatullah	ryan.1002@fkip.unila.ac.id	Indonesia	Prodi Pendidikan Musik FKIP Unila		✓
Bambang	Riadi	Bambangriadi.br@gmail.com	Indonesia	Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP		
Gede Eka	Putrawan	gputrawan08@gmail.com	Indonesia	Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP		✓
Albet	Maydiantoro	albetmaydiantoro@gmail.com	Indonesia	Pendidikan Ekonomi FKIP		✓

16:48 07/11/2018



BUKTI PEMBAYARAN

SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TAHUN 2018
LPPM - UNIVERSITAS LAMPUNG

NO :

08

SUDAH DITERIMA DARI : *Riyan*

UNTUK PEMBAYARAN SEBAGAI :

No.	RINCIAN	PESERTA (Rp.)	PENYAJI (Rp.)
1.	PENELITI/DOSEN/GURU	<input type="checkbox"/> 300.000	<input checked="" type="checkbox"/> 400.000
2.	INDUSTRI/PEMERHATI	<input type="checkbox"/> 400.000	<input type="checkbox"/> 500.000
3.	MAHASISWA S1	<input type="checkbox"/> 250.000	<input type="checkbox"/> 300.000
4.	MAHASISWA S2/S3	<input type="checkbox"/> 275.000	<input type="checkbox"/> 325.000

JUMLAH (Rp.) : *400 - 000*

B.LAMPUNG,
HORMAT KAMI,



PANITIA