

# APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS KUESIONER ONLINE DI MADRASAH TSANAWIYAH MAHDALIYAH JAMBI

Yeni Nurjani<sup>1</sup>, Mulyadi<sup>2</sup>, Eza Dwi Satria<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi

Email: <sup>1</sup>nurjanienyeni2@gmail.com, <sup>2</sup>mulyadiroesly@gmail.com <sup>3</sup>ezabae2000@gmail.com.

**Abstract** - This study aims to develop an online questionnaire application that can be used as a learning evaluation tool at Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah. The application is designed to replace manual methods, which are time-consuming and prone to errors. The development process utilizes technologies such as HTML, CSS, JavaScript, PHP, and MySQL to create an efficient and user-friendly system. Application testing was conducted among students and teachers to ensure ease of use and data accuracy. The development results indicate that the application facilitates the questionnaire data collection process, speeds up analysis, and produces more accurate learning evaluation reports. This application is expected to provide a practical solution for improving the quality of learning evaluations in educational institutions.

**Keywords:** Online Questionnaire, Learning Evaluation, Madrasah Tsanawiyah, Educational Technology

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan generasi muda yang berkualitas. Evaluasi pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan untuk memastikan efektivitas metode pengajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di era digital seperti sekarang ini, aplikasi teknologi informasi dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan proses evaluasi ini. Yayasan Al-Madrasatul Mahdaliyah, yang didirikan pada tahun 1986 oleh HJ. Mahdaliyah, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di Kota Jambi. Lokasi strategisnya di Jl. Sunan Kalijaga RT.04/11 Simpang III Sipin Kota Baru, memudahkan akses bagi siswa dan staf pendidik.

Implementasi aplikasi kuesioner online akan membawa berbagai kelebihan, antara lain kemudahan dalam pengisian dan pengumpulan data secara real-time, akurasi data yang lebih tinggi, dan kemudahan dalam analisis hasil evaluasi. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses evaluasi pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah menjadi lebih efisien dan efektif, memberikan manfaat yang nyata bagi pengelolaan dan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

### 1.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana membangun Aplikasi Kuesioner Online untuk Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah Jambi ?”

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi kuesioner online untuk evaluasi pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah

1. Mempermudah dalam evaluasi pembelajaran di madrasah mahdaliyshh.
2. Sebagai alat bantu dalam membuat keputusan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Pimpinan..
3. Memudahkan Para guru dalam proses pembelajaran.
4. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang siswa di madraah Tsanawiyah Mahdaliyah.
5. Memudahkan dalam pembuatan laporan data siswa.
6. Meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pengolahan data siswa dan data guru.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 . Aplikasi

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan aplikasi berbasis web. Misalnya, penelitian oleh A. Rizky (2023) menjelaskan pentingnya teknologi berbasis web dalam mendukung sistem pendidikan. Selain itu, penelitian D. Anggraini (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi survei online mampu meningkatkan akurasi dan kecepatan proses evaluasi. Teknologi seperti HTML, CSS, dan JavaScript menjadi komponen utama dalam pengembangan aplikasi modern (Jurnal Teknologi

Informasi, 2023).

Pengembangan adalah proses yang terencana dan sistematis untuk menciptakan, memperbaiki, atau meningkatkan produk, sistem, atau layanan. Dalam konteks aplikasi kuesioner online, pengembangan meliputi serangkaian langkah yang mencakup analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan evaluasi. Menurut Kaligis dan Fatri (2024), pengembangan aplikasi perlu melibatkan pengguna secara aktif untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

## 2.2. Kuesioner

Kuesioner online adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui platform digital. Menurut Sari dan Nugroho (2021), penggunaan kuesioner online memungkinkan pengumpulan data yang lebih cepat, efisien, dan luas, mengingat akses internet yang semakin meluas di kalangan siswa dan masyarakat (hal. 22, Vol. 5, No. 3). Pengembangan aplikasi kuesioner online merupakan salah satu bentuk pemanfaatan Teknologi informasi yang dapat mendukung evaluasi pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah. Dalam pengembangan aplikasi kuesioner online untuk evaluasi pembelajaran, kuesioner ini akan memungkinkan pihak sekolah untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa mengenai proses pembelajaran yang mereka alami. Desain aplikasi kuesioner yang baik sangat mempengaruhi kualitas data yang diperoleh. Menurut Kusuma dan Setiawan (2021), aplikasi kuesioner harus dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, antarmuka yang intuitif, serta jenis pertanyaan yang relevan untuk mendapatkan data yang akurat dan valid (hal. 45, Vol. 6, No. 4). Dalam konteks ini, aplikasi kuesioner online yang akan dikembangkan harus mampu menjangkau siswa dengan cara yang sederhana dan menarik. Data yang diperoleh dari kuesioner online harus dianalisis dan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Zainal dan Kurniawan (2022), analisis data hasil kuesioner dapat memberikan wawasan yang berharga tentang pengalaman belajar siswa dan membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif (hal. 60, Vol. 8, No. 2). Oleh karena itu, hasil dari aplikasi kuesioner online ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah.

## 2.3 Website

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bias mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh

siapapun yang mendapatkan akses *internet*.

*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi dan suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti2015,h.35).

Menurut Hidayat, *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam, atau gerak, animasi, suara,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Mulyanto 2018,h.25).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan layanan yang dapat digunakan oleh pemakai computer terhubung keinternet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

## 2.4 Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang proses pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh siswa. Menurut Mulyasa (2020), evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi juga untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (hal. 15, Vol. 4, No. 2). Dalam konteks Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah, evaluasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dalam proses pendidikan yang diberikan.

## 2.5 Madrasah Tsanawiyah

Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah adalah lembaga pendidikan menengah yang menyediakan pendidikan formal bagi siswa dengan pendekatan integratif antara pendidikan umum dan pendidikan agama. Madrasah ini bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya kompeten dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki pemahaman mendalam tentang ajaran Islam. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Madrasah Tsanawiyah berperan penting dalam pengembangan karakter siswa. Menurut Kaligis dan Fatri (2022), lembaga pendidikan ini mendukung proses pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai agama dan moral, sehingga siswa dapat berkembang baik secara akademik maupun spiritual (Hal. 107, Vol. 10, No. 2).

## 2.6 Pembelajaran

Merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution (2005: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Gulo (2004: 24) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Biggs dalam Sugihartono (2007: 56) membagi konsep pembelajaran menjadi 3 pengertian, yaitu: 1. Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif Secara kuantitatif pembelajaran berarti penuluran pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya. 2. Pembelajaran dalam Pengertian Institusional Secara institusioanal pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasi berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual. 3. Pembelajaran dalam Pengertian Kualitatif Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien. Dari berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Pendekatan Pengembangan

Seringkali seorang siswa sulit menentukan input yang lebih terinci, proses yang diinginkan dan output yang diharapkan. Tentu saja ini menyebabkan developer tidak yakin dengan efisiensi algoritma yang dibuatnya, sulit menyesuaikan sistem operasi, serta interaksi manusia dan mesin yang harus diambil. Dalam hal seperti ini, pendekatan prototype untuk software engineering merupakan langkah yang terbaik. *Prototype sebenarnya adalah suatu proses yang memungkinkan developer membuat sebuah model software.*

Model Prototyping Merupakan model

pengembangan system yang proses iterative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (working system) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. Prototyping merupakan bentuk dari Rapid Application Development (RAD).

Ada 2 bentuk dari model ini, yaitu :

##### A. Paper Prototype

Menggambarkan interaksi manusia dan mesin dalam sebuah bentuk yang memungkinkan user mengerti bagaimana interaksi itu terjadi.

##### B. Working Prototype

Adalah prototype yang mengimplementasikan beberapa bagian dari fungsi software yang diinginkan seperti pada pendekatan pengembangan software. Model ini dimulai dengan :

- Pengumpulan kebutuhan developer dan customer
- Menentukan semua tujuan software
- Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diketahui

Hasil dari pengumpulan kebutuhan diteruskan pada *Quick Design*. Quick Design ini memfokuskan pada representasi aspek-aspek software yang dapat dilihat oleh user, misalnya format input dan output, selanjutnya dari desain cepat diteruskan pada pembentukan prototype (langkah ke 3). Prototype ini dievaluasi oleh customer / user dan digunakan untuk memperbaiki kebutuhan-kebutuhan software. Proses iterasi terjadi agar prototype yang dihasilkan memenuhi kebutuhan customer, juga pada saat yang sama developer mengerti lebih baik tentang apa yang harus dikerjakan.

Masalah yang dihadapi oleh prototyping paradigm ini adalah :

- ◊ Siswa hanya melihat pada apa yang dihasilkan oleh software, tidak peduli pada hal-hal yang berhubungan dengan kualitas software dan pemeliharaan jangka panjang.
- ◊ Developer seringkali menyetujui apa yang diterangkan oleh customer agar prototype dapat dihasilkan dengan cepat. Akibatnya timbul pemilihan sistem operasi / bahasa pemrograman yang tidak tepat.

#### 3.2. Kebutuhan Sistem

##### 3.2.1 Kebutuhan Input

- a. Data siswa adalah data yang berisikan kelengkapan identitas seorang siswa di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah
- b. Data Guru adalah berisikan informasi lengkap tentang guru yang mengajar di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah
- c. Data Pertanyaan kuesioner adalah berisikan aspek-aspek yang berhubungan dengan

pembelajaran yang berhubungan dengan evaluasi yang dilakukan.

### 3.2.2 Kebutuhan Proses

1. Proses login merupakan kegiatan awal yang dilakukan saat akan masuk ke sistem juga sebagai satu pengamanan terhadap sistem..
2. Preses data siswa yang akan mengisi data kuisener
3. Proses menginput data kuesioner yang dilakukan oleh siswa
4. Proses evaluasi yang dilakukan dan hasil dalam bentuk grafik.

### 3.2.3 Kebutuhan Output

- a. Laporan hasil evaluasi pembelajaran dalam bentuk grafik atau tabel.
- b. Laporan data Siswa
- c. Laporan Data Guru
- d. Rekomendasi perbaikan dari hasil evaluasi.

### 3.3 Kebutuhan Antarmuka

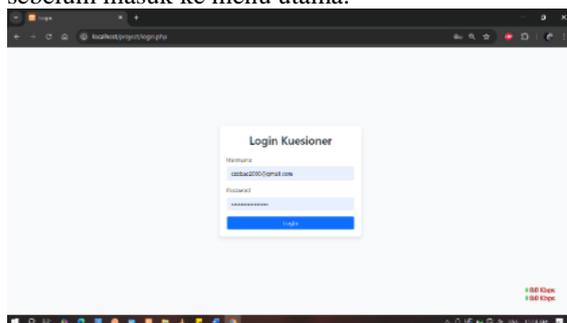
Kebutuhan antarmuka dalah sebagai berikut:

1. Antarmuka menu utama, yaitu berfungsi sebagai halaman depan atau halaman pertama dari sistem aplikasi, mengenai kuesioner online pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah Jambi.
2. Antarmuka master Admin, yaitu menampilkan informasi data pengakses sistem.
3. Antarmuka menu data siswa, yaitu menampilkan input data siswa
4. Antarmuka menu data guru, yaitu berfungsi menampilkan data guru yang mengajar di Madrasah Mahdaliyah
5. Antarmuka menu data input kuisener pembelajaran siswa

### 3.4 Implementasi

#### 3.4.1 Halaman Login

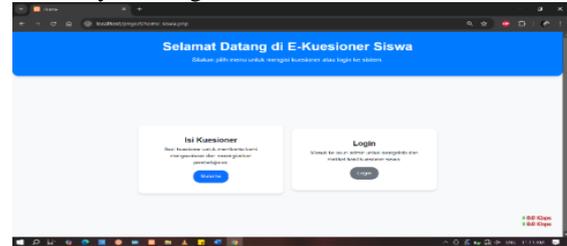
Menu *Login* digunakan untuk mengakses ke menu utama, selain itu juga digunakan untuk keamanan dari hal-hal yang tidak diinginkan.Admin dan siswa harus mengisi *username* dan *password* sebelum masuk ke menu utama.



Gambar 1. Tampilan Halaman Login

#### 3.4.2 Data Kuesioner Siswa

Informasi yang dikumpulkan dari siswa melalui formulir kuesioner online pada Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah. Dengan bentuk sbb:



Gambar 2. Tampilan Data Kuesioner Siswa

#### 3.4.3 Kuesioner Siswa

Halaman ini berisi pertanyaan-pertanyaan evaluasi terkait pembelajaran, yang diisi oleh siswa untuk menilai berbagai aspek pengajaran. Dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Kuesioner Siswa

#### 3.4.4 Pengisian Data Siswa

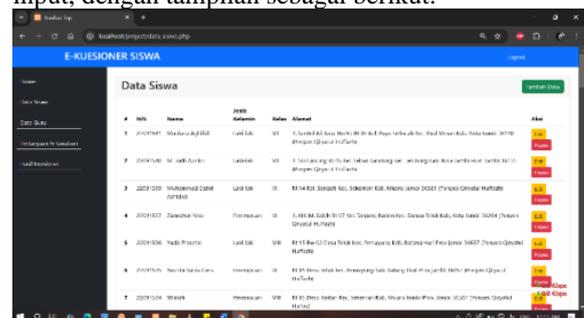
Bagian ini akan mengisi data siswa terlebih duhulu sebelum pengisian kuesioner, dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Isi Data Siswa

#### 3.4.5 Halaman data siswa

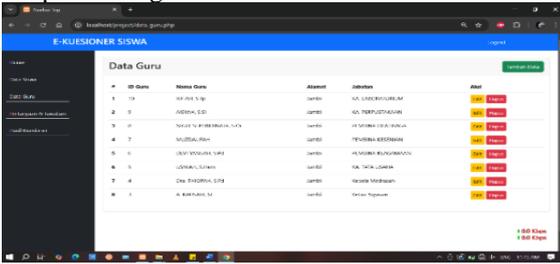
Berikut merupakan data siswa yang telah di input, dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Halaman Data Siswa

### 3.4.6 Halaman Data Guru

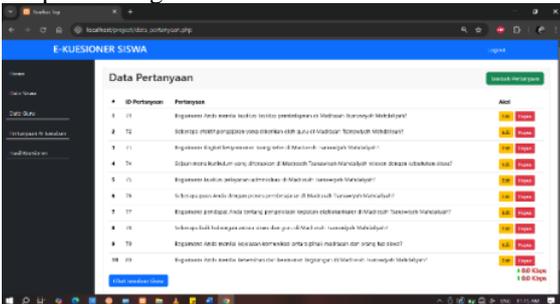
Berikut merupakan data guru dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Halaman Data Guru

### 3.4.7 Halaman Pertanyaan

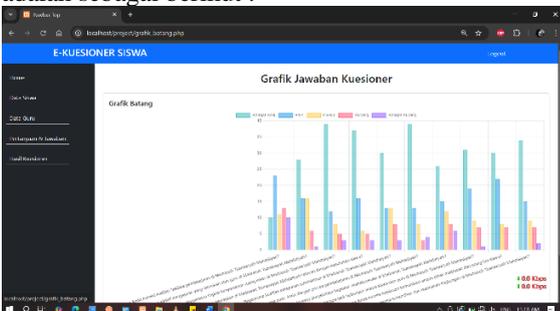
Berikut tampilan pertanyaan dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 7 Tampilan Halaman Pertanyaan

### 3.4.8 Halaman Grafik Jawaban Kuesioner

Berikut tampilan grafik jawaban kuesioner adalah sebagai berikut :



Gambar. 8. Grafik Batang pada Jawaban Kuesioner

## 3.5. Analisis Hasil Kinerja

Halaman ini menampilkan hasil kuesioner yang telah diolah, dalam bentuk tabel dan grafik, sehingga mudah dianalisis oleh pengguna.

Komponen Utama:

- Tabel hasil kuesioner yang merinci jawaban siswa terhadap setiap pertanyaan.
- Grafik yang memvisualisasikan data secara keseluruhan untuk memudahkan analisis.
- Tombol Cetak untuk menyimpan laporan hasil kuesioner cetak

## IV. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi kuesioner online ini berhasil menyediakan solusi praktis untuk evaluasi pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Mahdaliyah. Dengan menggunakan teknologi berbasis web, aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam melaksanakan dan memanfaatkan hasil survei. Implementasi teknologi modern seperti HTML, CSS, PHP, dan JavaScript mendukung efisiensi dan akurasi sistem secara keseluruhan.

### 4.2 Saran

Sebagai saran untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya aplikasi kuesioner online ini dapat dilengkapi dengan beberapa fitur tambahan seperti:

- Analisis Data Lebih Mendalam:** Menambahkan fitur analisis data dengan grafik atau visualisasi untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif bagi guru dan manajemen sekolah dalam mengevaluasi hasil kuesioner.
- Keamanan Data yang Lebih Kuat:** Memastikan data kuesioner terlindungi dengan menerapkan protokol keamanan yang memadai, terutama jika menggunakan informasi pribadi siswa. Penerapan enkripsi dan otentikasi pengguna akan membantu menjaga kerahasiaan data.
- Dukungan untuk Perangkat Mobile:** Mengoptimalkan aplikasi untuk perangkat mobile agar pengguna dapat mengakses dan mengisi kuesioner dengan lebih mudah dari ponsel atau tablet, mengingat tren penggunaan perangkat mobile yang terus meningkat.
- Notifikasi dan Pengingat:** Menambahkan fitur notifikasi untuk mengingatkan siswa atau guru tentang kuesioner yang perlu diisi, sehingga meningkatkan partisipasi dan kelengkapan data.
- Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan:** Mengadakan evaluasi berkala terhadap aplikasi setelah implementasi, menerima masukan dari pengguna, dan mengembangkan fitur baru sesuai kebutuhan sekolah.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Shalauddin, (2015), Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Informatika Bandung, Bandung.
- [2] Simarmata, (2010). Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Yogyakarta
- [3] Firmansyah, Y, & Pitriani, (2017) Penerapan SDLC Waterfall dalam pengembangan aplikasi pelayanan anggota pada CU Duta

Usaha Bersama Pontianak, *Jurnal Bianglala Informatika*, vol. 5 . hh 66-74.

[4] Larson Kaligis and R. R. Fatri, “Pengembangan tampilan antarmuka Aplikasi Survei berbasis Web dengan metode User centered Design”  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>

[5] Grayson. Sigmon, *RPM Friends Grayson Sigmon*, (2023) “Penerapan sistem pembelajaran dalam jaringan berbasis Web pada Madrasah Aliyah Negeri I Pesawaran”

[6] Alina Mei Cahyaningtyas, Riyadi Purwanto, and Prih Diantono Abda’u, (2022) “Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Tracer Study Berbasis Website,” *Infotekmesin*, vol. 13, no. 2, pp. 341–348, doi: 10.35970/infotekmesin.v13i2.1551.

[7] R. Z. Munawaroh, A. Prastowo, and M.Nurjanah, (2021) “Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form pada Pembelajaran Daring,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 2598–9944, doi: 10.36312/jisip.v5i3.2152/http.

[8] K. Anwar Hafizd and A. Mukhlisin, “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Dosen dan Mata Kuliah Berbasis Web pada Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut,” *KONVERGENSI*, vol. 19, no. 1, pp. 30–41.

[9] M. I. Rahayu, R. I. Rahayu, D. Apriadi, (2021). Bandung, “Aplikasi evaluasi layanan mahasiswa, Bandung,”.

[10] Valian Yoga PudyaArdhana, M. Dermawan

Mulyo diputro, and Lilik Hidayati, (2024), “Aplikasi Survei Kerawanan Pemilu Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC,” *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 1, pp. 141–153, doi: 10.55123/insologi.v3i1.3.

#### IDENTITAS PENULIS

Nama : Yeni Nurjani, M.Kom  
 NIK/NIDN : 1016067203  
 TTL : Jambi, 16 juni 1972  
 Gol/Pangkat : III D  
 Jab. Fungsional : Lektor III D  
 Email : nurjanienyeni2@gmail.com

Nama : Ir. Mulyadi, MSI  
 NIK/NIDN : 1016067203  
 TTL : Jambi, 12 juni 1964  
 Gol/Pangkat : IV A

Jab. Fungsional : Lektor Kepala  
 Email : mulyadiroesly@gmail.com

Nama : Eza Dwi Satria  
 NIM : 1902056  
 TTL : 25 September 2000  
 Pangkat : -  
 Jabatan : -

Alamat Rumah :  
 Jl. Depati Parbo,  
 Telanaipura  
 Email : [ezabae2000@gmail.com](mailto:ezabae2000@gmail.com)