



**PERANCANGAN APLIKASI PENUGASAN WARGA BELAJAR
BERBASIS WEB DI THINK INDONESIA SCHOOL ACTIVITY CENTER**

KERJA PRAKTIK



**Oleh:
Hafidz Ardiansyah
20390100006**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PERANCANGAN APLIKASI PENUGASAN WARGA BELAJAR
BERBASIS WEB DI THINK INDONESIA SCHOOL ACTIVITY CENTER**

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Proyek Akhir



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Hafidz Ardiansyah
NIM : 20390100006
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PERANCANGAN
APLIKASI PENUGASAN WARGA BELAJAR BERBASIS WEB
DI THINK INDONESIA SCHOOL ACTIVITY CENTER**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Hafidz Ardiansyah
NIM : 20390100006

Telah diperiksa dan disetujui
pada tanggal 22 Januari 2024

Pembimbing

Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom.
NIDN: 0724077502

Penyelia

Bagus Windi Prakoso, S.Kom
NIP: 199409032019101005



PT. Telah Indonesia Muda Efektif
(TIME)

Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk mengerjakan Proyek Akhir



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS
Dinamika

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis Web di Think Indonesia School Activity Center”.

Laporan ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program diploma III Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Kerja Praktek ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bapak Achmad Arrosyidi, S.Kom., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Kerja Praktek.
4. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktek yang telah dilakukan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan untuk perbaikan laporan maupun aplikasi agar menjadi lebih baik di kemudian hari. Semoga laporan Kerja Praktek ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

Surabaya, 22 Januari 2023

Penulis

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Hafidz Ardiansyah

NIM : 20390100006

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : PERANCANGAN APLIKASI PENUGASAN WARGA BELAJAR
BERBASIS WEB DI THINK INDONESIA SCHOOL ACTIVITY
CENTER

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Januari 2024



Hafidz Ardiansyah
NIM : 20390100006

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	4
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN.....	1
1.2. DESKRIPSI UMUM PERUSAHAAN	1
1.3. DESKRIPSI UMUM SISTEM	3
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	3
1.3.2. BPMN	6
1.3.3. Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	9
1.4. DESKRIPSI DOKUMEN (IKHTISAR)	10
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	11
2.1. PERANGKAT LUNAK.....	11
2.2. PERANGKAT KERAS.....	11
2.3. KRITERIA PENGGUNA APLIKASI	11
2.4. PENGENALAN DAN PELATIHAN.....	11
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	12
3.1. STRUKTUR MENU	12
3.2. PENGGUNAAN APLIKASI.....	12
3.2.1. Login	12
3.2.2. Dashboard	14
3.2.3. Mengelola Data Master	16
3.2.4. Mengolah Data Rencana Ajar	18
3.2.5. Mengolah Data Penugasan Warga Belajar.....	20
3.2.6. Pengumpulan Tugas Bagi Warga Belajar	22
DAFTAR PUSTAKA	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Mentor.....	3
Tabel 2. Warga Belajar	4
Tabel 3. Mata Pelajaran.....	4
Tabel 4. Rencana Ajar.....	5
Tabel 5. Penugasan.....	5
Tabel 6. Kebutuhan Aplikasi.....	9



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Perusahaan	1
Gambar 2. Struktur Organisasi Perusahaan	2
Gambar 3. Login Mentor.....	3
Gambar 4. Login Warga Belajar	4
Gambar 5. Mengolah Data Master Mata Pelajaran	5
Gambar 6. Mengolah Data Master Rencana Ajar	6
Gambar 7. Mengolah Data Penugasan	7
Gambar 8. Mengolah Data Pengumpulan Tugas Warga Belajar	8
Gambar 9. Login Pengguna.....	13
Gambar 10. Dashboard Mentor.....	14
Gambar 11. Dashboard Warga Belajar	15
Gambar 12. Data Mata Pelajaran	16
Gambar 13. Form Data Master Mata Pelajaran	17
Gambar 14. Tabel Data Mata Pelajaran	18
Gambar 15. Form Data Rencana Ajar	19
Gambar 16. Halaman Materi dan Penugasan	20
Gambar 17. Form Penugasan	21
Gambar 18. Halaman Materi dan Penugasan Warga Belajar.....	22
Gambar 19. Halaman Pengumpulan Tugas.....	23
Gambar 20. Halaman Upload Tugas	24



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* Aplikasi Belajar Online Berbasis Web di Think Indonesia School and Learning ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan aplikasi Tugas untuk Mentor, dan Warga Belajar.
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi Belajar Online ini. Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:
 1. User Mentor
User Mentor menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada user Mentor.
 2. User Warga Belajar
User Desa menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada user Warga Belajar.

1.2. Deskripsi Umum Perusahaan

PT Tokoh Indonesia Muda Eksekutif (TIME) adalah perusahaan berskala nasional yang memiliki sejarah dan pengalaman Panjang di bidang Pendidikan, pelatihan dan penyelenggara sertifikasi.

Sejak tahun 2018, PT Tokoh Indonesia Muda Eksekutif telah banyak berkontribusi dalam proses *development* generasi muda bangsa Indonesia melalui THINK INDONESIA dengan mengusung tagline “The Greatest Future Generation”.



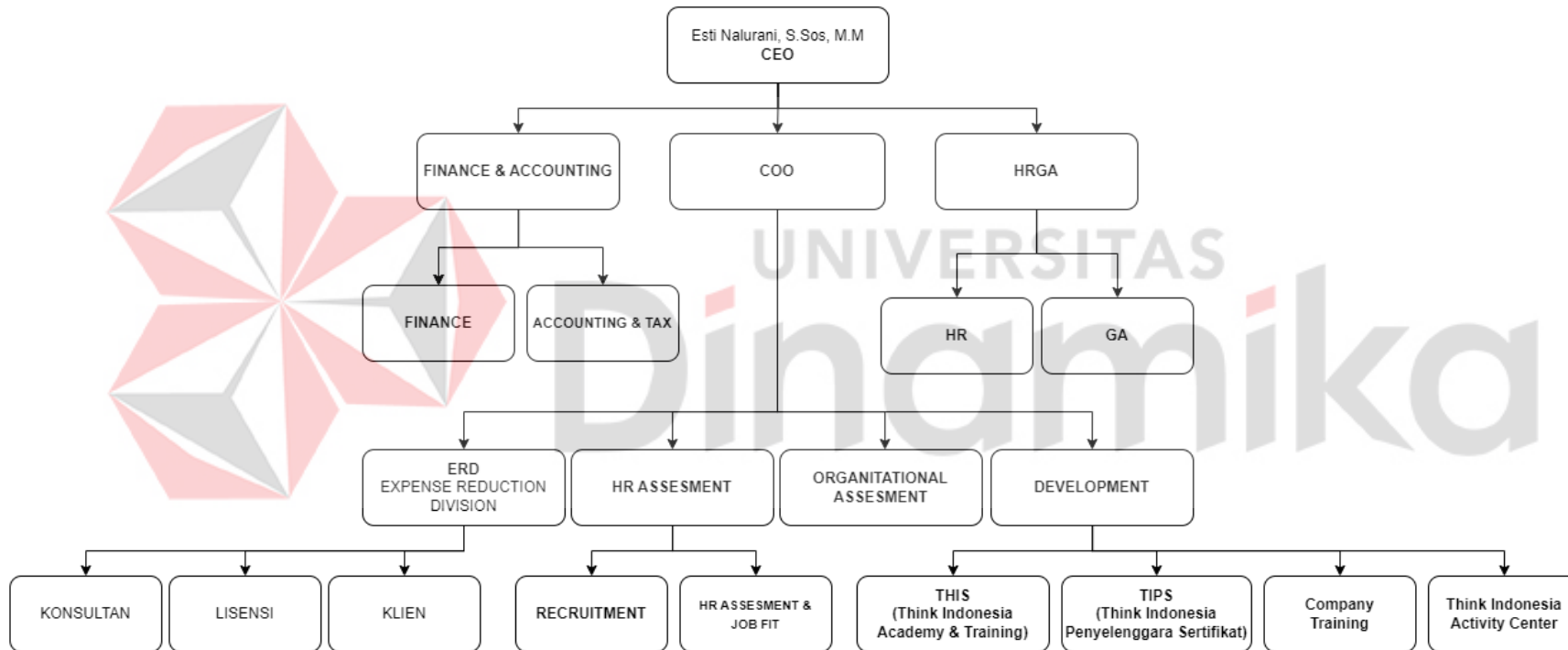
Gambar 1. Logo Perusahaan

Identitas Perusahaan

Alamat : Jl. Raya Mastrip No.27-28, Kedurus, Kec. Karangpilang,
Surabaya, Jawa Timur 60223
No. Telpon : 0852 3366 5699
Fax : 031 828 1253
Email : tokohindonesiamuda@gmail.com
Website : www.thinkindonesia.co.id

Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi dari PT. Tokoh Indonesia Muda Eksekutif yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Struktur Organisasi Perusahaan

Chief Executive Officer Dalam sebuah perusahaan, *CEO* adalah jabatan tertinggi yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis, arah perusahaan, dan kinerja keseluruhan. *HRD* merupakan bagian integral dari manajemen sumber daya manusia (*HRM* atau *Human Resource Management*) dan membantu organisasi untuk memiliki tenaga kerja yang berkualitas, berkembang, dan mampu bersaing dalam lingkungan bisnis yang berubah-ubah. *Finance & Accounting* (Keuangan dan Akuntansi) adalah dua fungsi terkait dalam suatu organisasi atau perusahaan yang memiliki tanggung jawab spesifik terkait dengan pengelolaan keuangan dan pencatatan transaksi keuangan. *IT* merujuk pada penggunaan teknologi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mentransmisikan informasi.

1.3. Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi Penugasan Warga Belajar Web di Think Indonesia School Activity Center adalah *platform* pendidikan berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi dan mengoptimalkan proses penugasan bagi peserta didik. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang mendukung pengelolaan tugas, pembelajaran, dan interaksi antara Warga Belajar dan Mentor.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel dalam basis data relasional terdiri dari nama tabel yang unik, kolom untuk atribut data, baris yang mewakili catatan, kunci primer untuk identifikasi unik, kunci asing untuk hubungan antar tabel, dan indeks untuk meningkatkan kinerja pencarian dan pengurutan data. Desain yang baik sangat penting untuk efisiensi dan integritas data.

A.1. Akun Mentor

Akun mentor berfungsi untuk menyimpan data mentor, rincian data mentor dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Mentor

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_MENTOR	INT	4	Primary Key
2.	NIP	INT	8	-
3.	NAMA_MENTOR	VARCHAR	50	NOT NULL
4.	NOMOR_HANDPHONE	INT	12	-
5.	USERNAME	VARCHAR	50	UNIQUE
6.	PASSWORD	VARCHAR	50	NOT NULL
7.	TEMPAT_LAHIR	VARCHAR	50	-
8.	TANGGAL_LAHIR	DATE	-	-
9.	GENDER	VARCHAR	10	-
10.	ALAMAT	VARCHAR	100	-
11.	STATUS	VARCHAR	99	-

A.2. Akun Warga Belajar

Akun Warga Belajar berfungsi untuk menyimpan data Warga Belajar, rincian data Warga Belajar dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Warga Belajar

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_WARGA_BELAJAR	INT	4	Primary Key
2.	NIS	INT	8	-
3.	NAMA_WARGA_BELAJAR	VARCHAR	50	NOT NULL
4.	USERNAME	VARCHAR	50	UNIQUE
5.	PASSWORD	VARCHAR	50	NOT NULL
6.	TEMPAT_LAHIR	VARCHAR	50	-
7.	TANGGAL_LAHIR	DATE	-	-
8.	GENDER	VARCHAR	10	-
9.	ALAMAT	VARCHAR	99	-
10.	NAMA_WALI	VARCHAR	99	-
11.	NIK	INT	16	-
12.	NOMOR_HANDPHONE	INT	12	-
13.	EMAIL	VARCHAR	50	-
14.	PEKERJAAN	VARCHAR	99	-

A.3. Data Mata Pelajaran

Data Mata Pelajaran berfungsi untuk menyimpan data Mata Pelajaran, rincian data Mata Pelajaran dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Mata Pelajaran

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_MAPEL	INT	8	Primary Key
2.	NAMA_MAPEL	VARCHAR	50	NOT NULL
3.	KELAS	VARCHAR	3	NOT NULL
4.	MATERI	TEXT	-	-
5.	DESKRIPSI	TEXT	-	-

A.4. Data Rencana Ajar

Data Rencana Ajar berfungsi untuk menyimpan data Rencana Ajar, rincian data Rencana Ajar dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Rencana Ajar

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_RENCANA_AJAR	INT	4	Primary Key
2.	ID_MENTOR	INT	4	Foreign Key
3.	ID_MAPEL	INT	4	Foreign Key
4.	PERTEMUAN	INT	3	-
5.	HARI	VARCHAR	12	-
6.	WAKTU_MULAI	DATETIME	-	-
7.	WAKTU_SELESAI	DATETIME	-	-
8.	DESKRIPSI	TEXT	-	-

A.5. Data Penugasan

Data Penugasan berfungsi untuk menyimpan data Penugasan, rincian data Penugasan dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Penugasan

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_PENUGASAN	INT	4	Primary Key
2.	ID_RENCANA_AJAR	INT	4	Foreign Key
3.	ID_MAPEL	INT	4	Foreign Key
4.	TUGAS	TEXT	-	-
5.	TANGGAL_DEADLINE	DATETIME	-	-
6.	DESKRIPSI	TEXT	-	-

1.3.2. BPMN

BPMN adalah singkatan dari *Business Process Model and Notation*. Ini adalah sebuah standar industri yang digunakan untuk mendokumentasikan, merancang, dan mengelola proses bisnis secara grafis. BPMN menyediakan notasi grafis yang dapat dimengerti oleh semua *stakeholder*, termasuk analis bisnis yang tidak memiliki latar belakang teknis.

Dengan menggunakan BPMN, orang dapat membuat model visual dari proses bisnis dengan menggunakan simbol-simbol yang telah ditentukan. Simbol-simbol ini mencakup berbagai elemen, seperti tugas (*tasks*), keputusan (*decisions*), peralihan (*gateways*), dan arus informasi (*flows*). BPMN memungkinkan para profesional di bidang bisnis untuk berkomunikasi secara lebih efektif tentang bagaimana suatu proses bisnis bekerja dan dapat ditingkatkan.

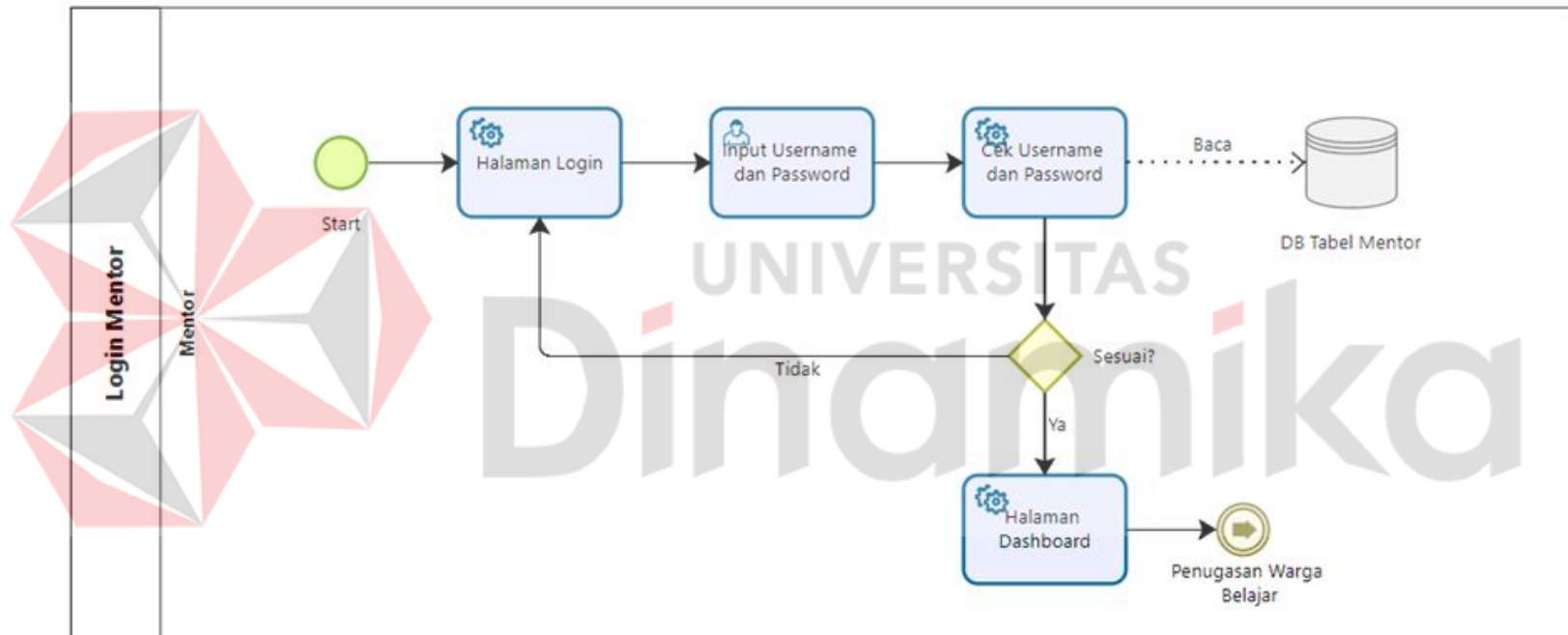
BPMN juga mendukung konsep pemodelan yang dapat dipahami oleh orang non-teknis, sehingga menjadi alat yang efektif untuk berkolaborasi antara tim bisnis dan IT. Selain itu, BPMN digunakan dalam pengembangan perangkat lunak berbasis proses, otomatisasi proses bisnis, dan manajemen proses bisnis secara keseluruhan.



UNIVERSITAS
Dinamika

1. Login Mentor

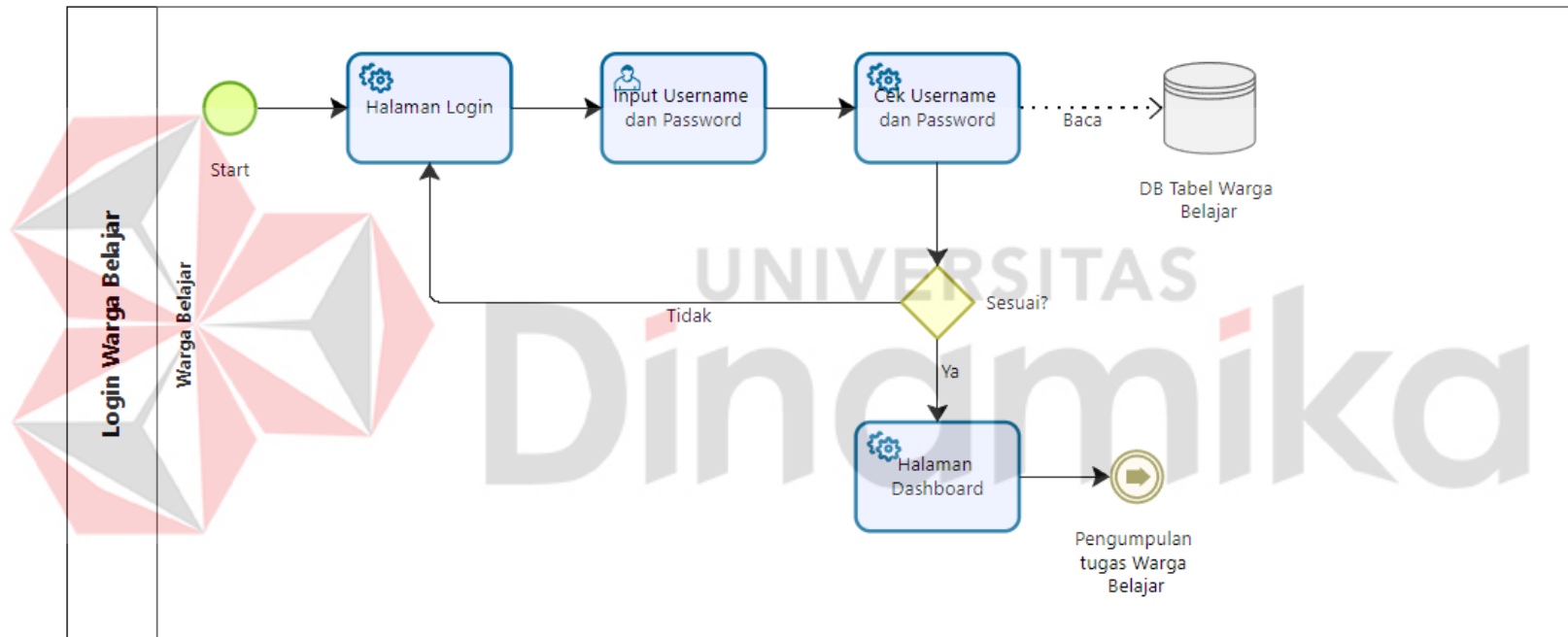
Pada Gambar 3. Merupakan proses model untuk Login Mentor. Pertama diawali dengan User Mentor masuk ke halaman login kemudian mengisi form *Username* dan *Password*. Kemudian *Username* dan *Password* yang telah diisi akan divalidasi oleh sistem jika benar akan masuk halaman *Dashboard* dan jika salah akan kembali ke halaman login.



Gambar 3. Login Mentor

2. Login Warga Belajar

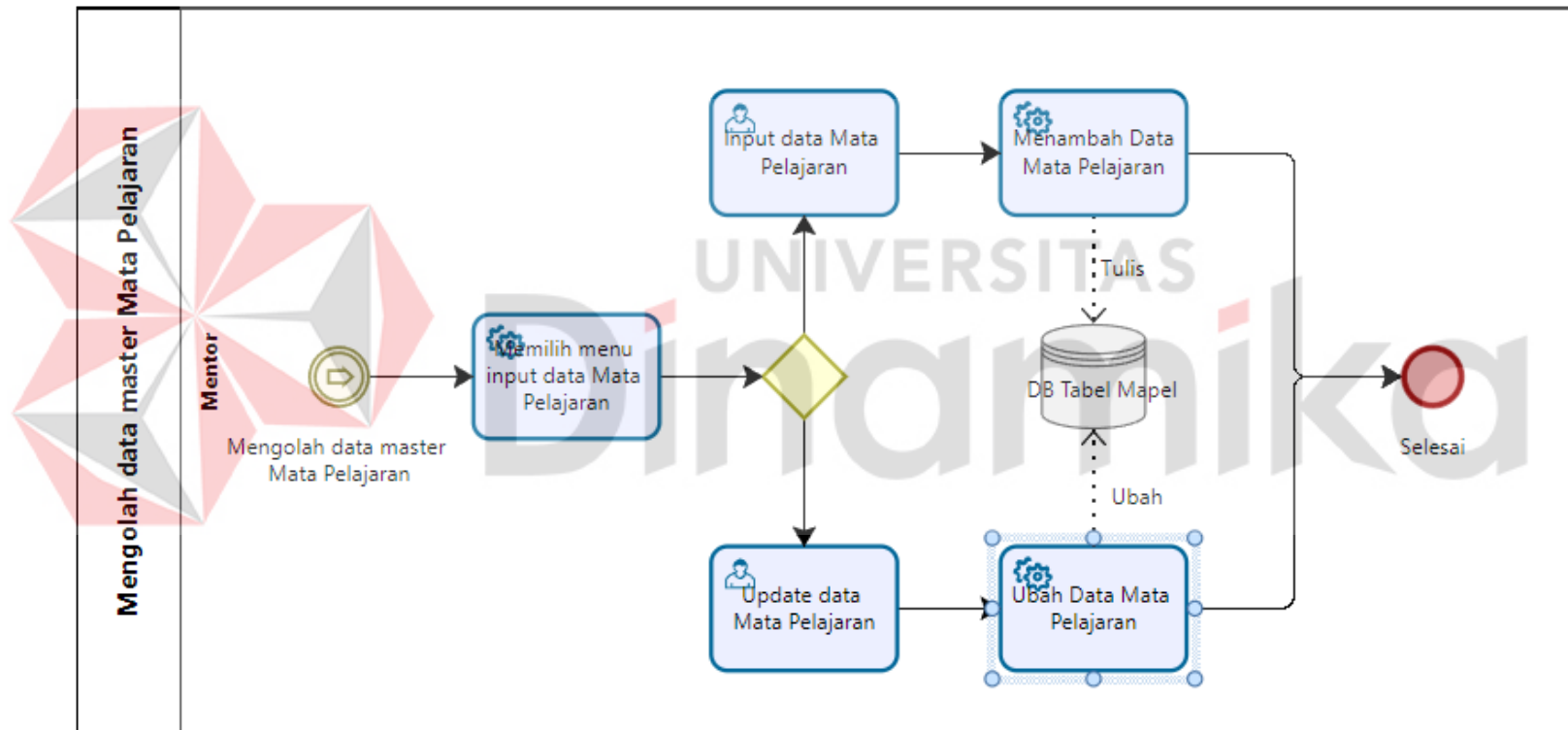
Pada Gambar 4. Merupakan alur proses untuk Login Warga Belajar. Pertama diawali dengan User Warga Belajar masuk ke halaman login kemudian mengisi form *Username* dan *Password*. Kemudian *Username* dan *Password* yang telah diisi akan divalidasi oleh sistem jika benar akan masuk halaman *Dashboard* dan jika salah akan kembali ke halaman login.



Gambar 4. Login Warga Belajar

3. Mengolah Data Master Mata Pelajaran

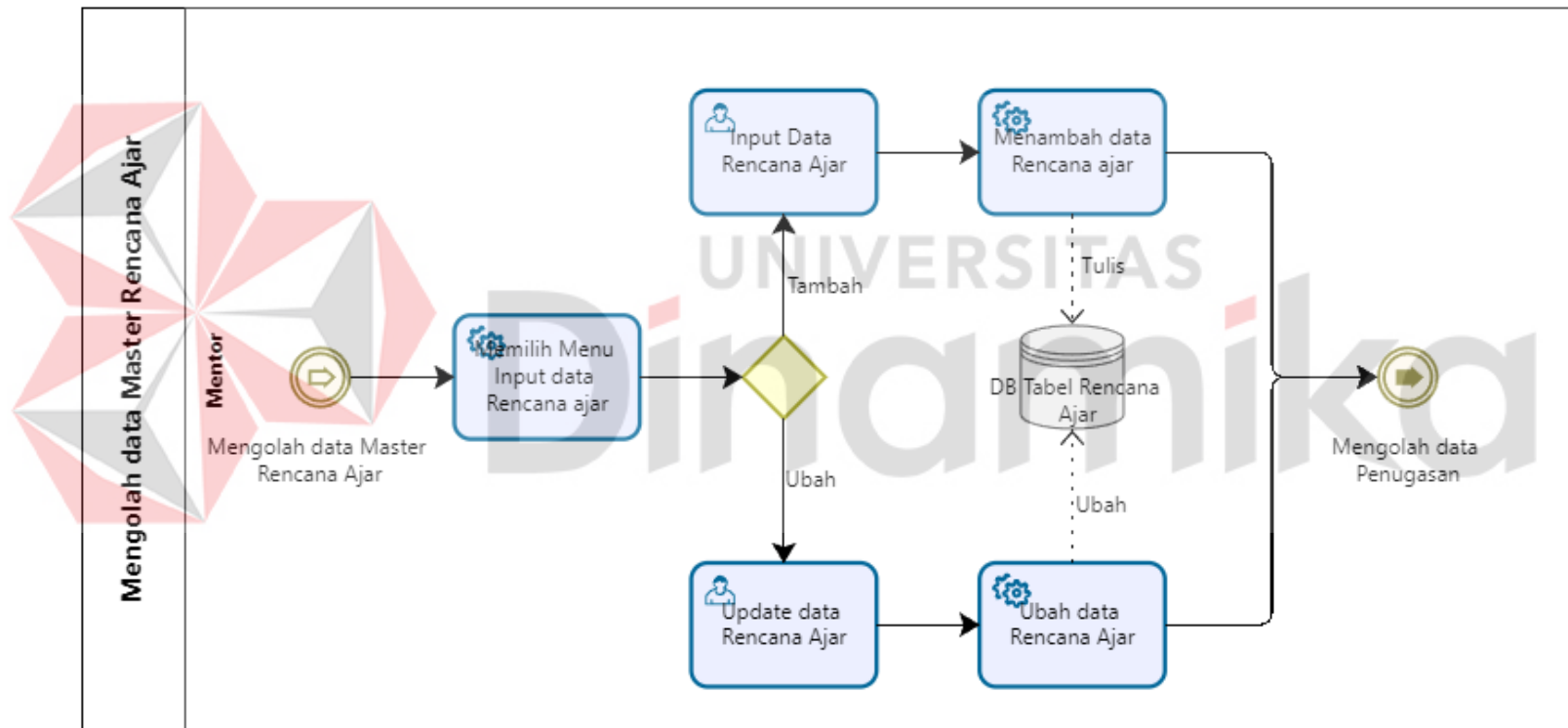
Pada Gambar 5. Merupakan alur proses untuk mengolah data master Mata Pelajaran. Pertama akan memilih ingin menambah data atau merubah data jika memilih tambah data user akan mengisi form kosong dan sistem akan menyimpan ke *database*, dan jika memilih *Update* user akan memilih data mana yang akan diubah dan sistem akan menyimpan ke *database*.



Gambar 5. Mengolah Data Master Mata Pelajaran

4. Mengolah Data Rencana Ajar

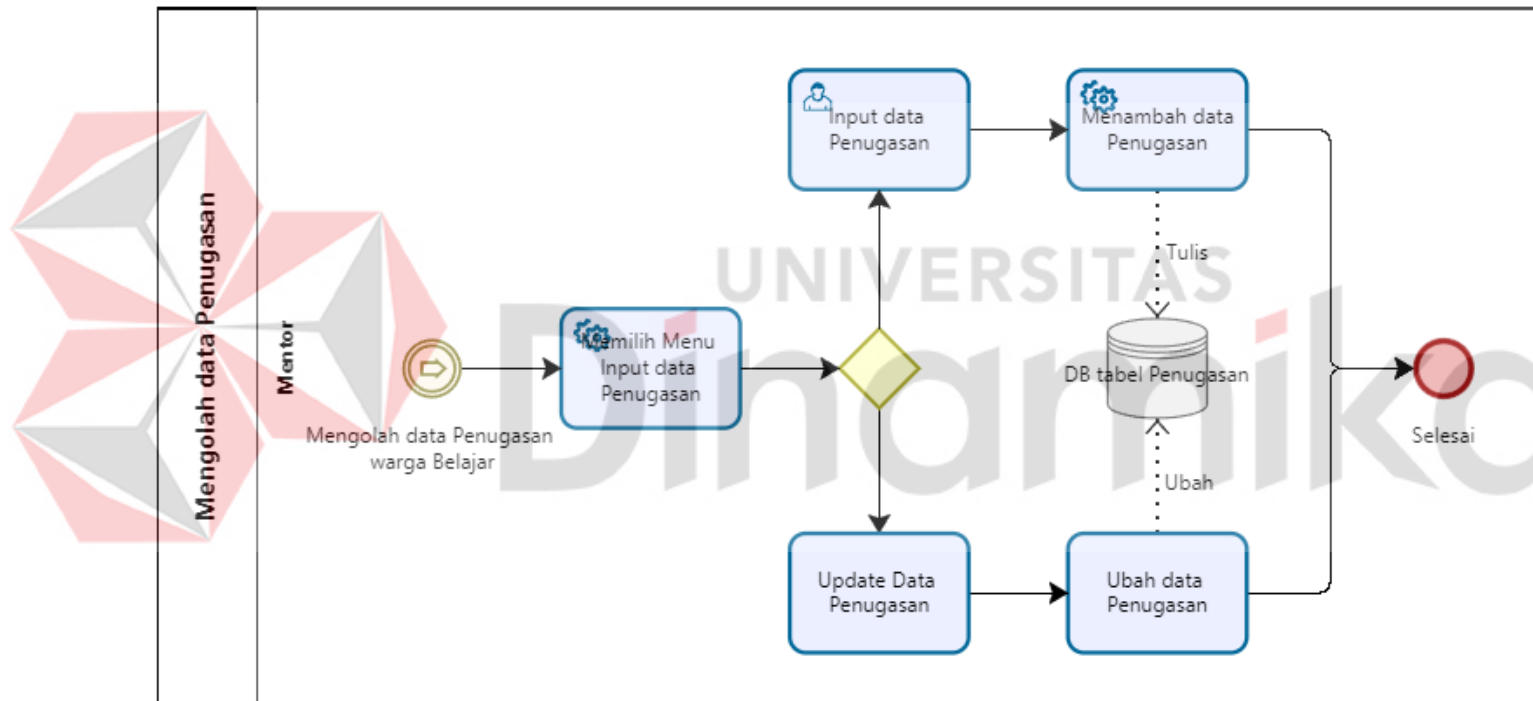
Pada Gambar 6. Merupakan alur proses untuk mengolah data Rencana Ajar. Pertama akan memilih ingin menambah data atau merubah data jika memilih tambah data user akan mengisi form kosong dan sistem akan menyimpan ke *database*, dan jika memilih *Update* user akan memilih data mana yang akan diubah dan sistem akan menyimpan ke *database*.



Gambar 6. Mengolah Data Master Rencana Ajar

5. Mengolah Data Penugasan

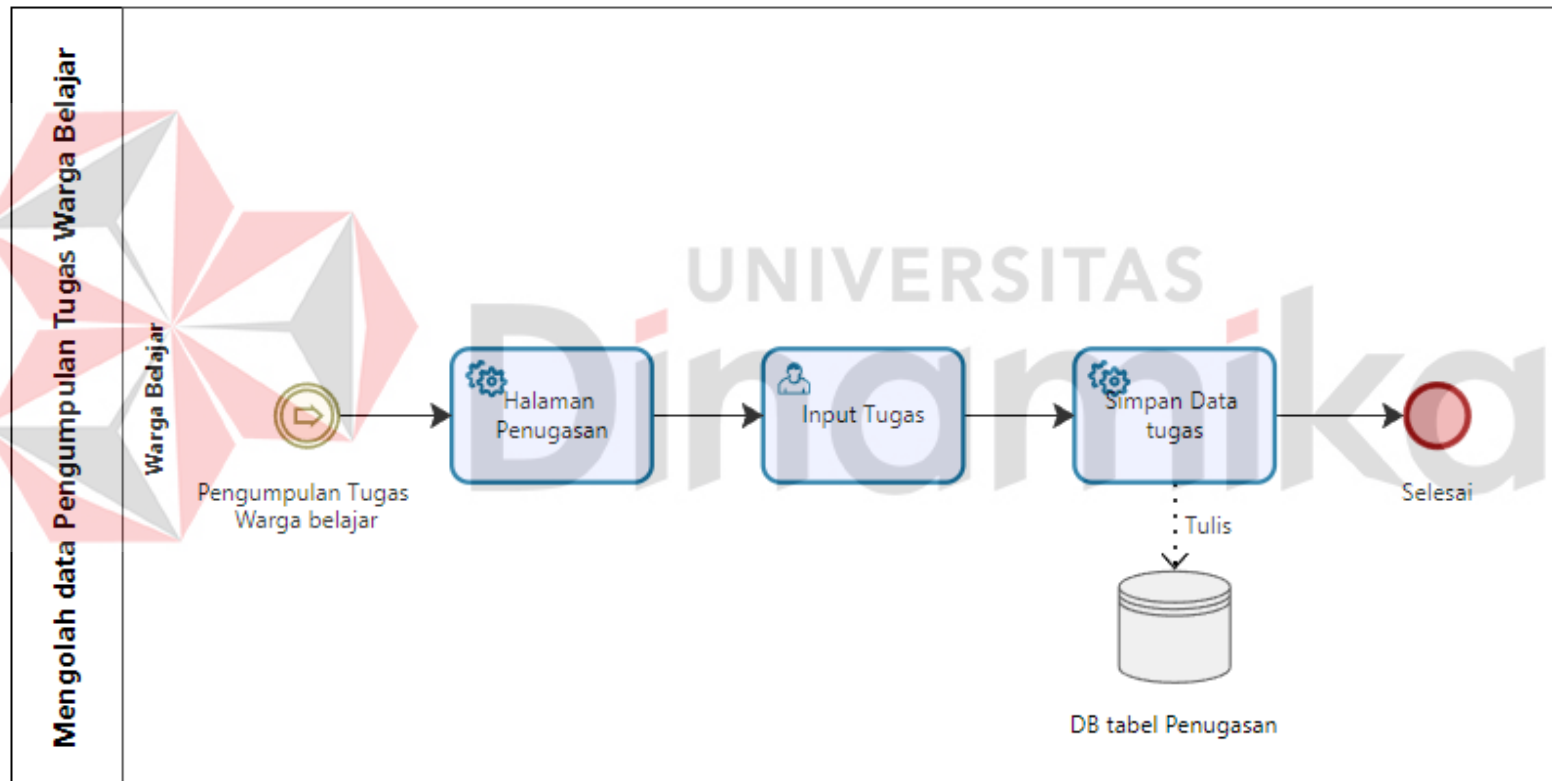
Pada Gambar 7. Merupakan alur proses untuk mengolah data Penugasan. Pertama akan memilih ingin menambah data atau merubah data jika memilih tambah data user akan mengisi form kosong dan sistem akan menyimpan ke *database*, dan jika memilih *Update* user akan memilih data mana yang akan diubah dan sistem akan menyimpan ke database.



Gambar 7. Mengolah Data Penugasan

6. Mengolah Data Pengumpulan Tugas

Berikut ini merupakan alur proses untuk mengolah data Pengumpulan Tugas. Pertama akan memilih ingin menambah data atau merubah data jika memilih tambah data user akan mengisi form kosong dan sistem akan menyimpan ke *database*, dan jika memilih *Update* user akan memilih data mana yang akan diubah dan sistem akan menyimpan ke database.



Gambar 8. Mengolah Data Pengumpulan Tugas Warga Belajar

1.3.3. Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

Berikut adalah contoh kebutuhan aplikasi:

Tabel 6. Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Mentor	1. Login 2. Rencana Ajar 3. Penugasan
Warga Belajar	1. Login 2. Pengumpulan Tugas

A. Mentor :

1. Login :
 - Akses sistem dengan kredensial yang valid.
2. Rencana Ajar :
 - Buat, kelola, dan terapkan rencana ajar.
 - Sertakan detail pembelajaran, sumber daya, dan jadwal pertemuan.
3. Penugasan:
 - Berikan tugas kepada peserta didik.
 - Tambahkan panduan, batas waktu, dan kriteria penilaian.
 - Berikan umpan balik atau nilai setelah tugas diselesaikan.

B. Warga Belajar:

1. Login :
 - Akses sistem dengan kredensial yang valid.
2. Pengumpulan Tugas:
 - Kumpulkan tugas sesuai petunjuk yang diberikan.
 - Unggah jawaban atau pekerjaan.
 - Terima konfirmasi atau pemberitahuan setelah pengumpulan.

Mentor mungkin juga memiliki tanggung jawab lain, seperti memberikan umpan balik kepada Warga Belajar, memberikan dukungan dalam proses pembelajaran, dan memfasilitasi komunikasi antara Warga Belajar jika diperlukan.

Warga Belajar mungkin juga dapat mengakses informasi mengenai materi pembelajaran, mendapatkan umpan balik dari mentor, atau berinteraksi dengan sesama Warga Belajar melalui forum atau fitur komunikasi lainnya yang ada dalam sistem tersebut.

1.4. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Perancangan Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis WEB di Think Indonesia School Activity Center.

Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen Perancangan Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis Web di Think Indonesia School Activity Center, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan Perancangan Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis Web di Think Indonesia School Activity Center meliputi perangkat lunak dan perangkat hardware.

BAB III

Berisi *user manual* Perancangan Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis Web di Think Indonesia School Activity Center yang diperuntukkan untuk *user* (pengguna).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

1. Windows 10 dan 11 sebagai Operating System.
2. Navicat Premium sebagai RDBMS Server.
3. Google Chrome sebagai Tools Penjelajah (Web Browser).
4. Selenium, Appium (untuk pengujian mobile), atau Cypress.
5. Apache Jmeter.

2.2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. Server dengan spesifikasi Intel Core i7 Processor MP up to 3.66 GHz (Octa-core) atau 3.50 GHz (dual-core) / 667 MHz front-side bus; RAM 8Gb
2. Komputer dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core™ i7- 6500 CPU @ 3.20GHz 2.19 GHz RAM : 4GB

2.3. Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini dari sisi Mentor dan Warga Belajar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka komputer.
2. Memiliki pemahaman proses bisnis Sistem Penugasan dan Pengumpulan Tugas. Pada bagian ini, pengguna aplikasi disesuaikan dengan Tabel 5.

2.4. Pengenalan dan Pelatihan

Mentor dan Warga Belajar yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan aplikasi ini.

Pada bagian ini, disesuaikan dengan implementasi yang dilakukan di tempat studi kasus.

A. Mentor:

1. Menjelaskan langkah-langkah untuk membuat dan mengelola rencana ajar.
2. Memberikan demonstrasi tentang cara memberikan penugasan kepada Warga Belajar.
3. Mempelajari cara melacak dan memberikan umpan balik terhadap tugas yang diajukan.

B. Warga Belajar:

1. Instruksi tentang cara masuk ke sistem dan mengakses tugas.
2. Panduan langkah-demi-langkah untuk mengumpulkan tugas.
3. Menyajikan cara menggunakan alat-alat atau fitur khusus dalam aplikasi.

BAB III

MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Struktur Menu

Adapun struktur menu pada Aplikasi Penugasan Warga Belajar Berbasis Web di Think Indonesia School Activity Center adalah sebagai berikut:

A. Bagian Mentor

1. Menu Dashboard
2. Menu Input Data: Warga Belajar
3. Menu Data Anggota: Data Warga Belajar
4. Kelas
5. Mata Pelajaran
6. Rencana Ajar
7. Penugasan
8. Rekap Data: Rekap Tugas Warga Belajar

B. Bagian Warga Belajar

1. Menu Dashboard
2. Menu Kelas
3. Menu Mata Pelajaran: Materi, Tugas
4. Menu Jadwal

3.2. Penggunaan Aplikasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, setiap kapan data harus dimutakhirkan, tata cara mengelola data master dan penggunaan sistem.

3.2.1. Login

Berikut ini adalah tampilan login untuk Mentor dan Warga Belajar:

1. Mentor
 - Mentor diminta memasukkan kredensial login mereka (*username* dan *password*).
 - Setelah login berhasil, Mentor akan diarahkan ke dashboard atau halaman utama aplikasi.
2. Warga Belajar
 - Warga Belajar diminta memasukkan kredensial login mereka (nama pengguna dan *password*).
 - Setelah login berhasil, Warga Belajar akan diarahkan ke halaman tugas atau dashboard.

A. Mentor dan Warga Belajar

Gambar 9. Adalah tampilan halaman *login* untuk Mentor dan Warga Belajar. Terdapat 2 inputan yaitu inputan *username* dan inputan *password*. Terdapat Tombol Masuk dan Tombol Masuk dengan Google untuk melanjutkan ke halaman berikutnya yaitu halaman dashboard.



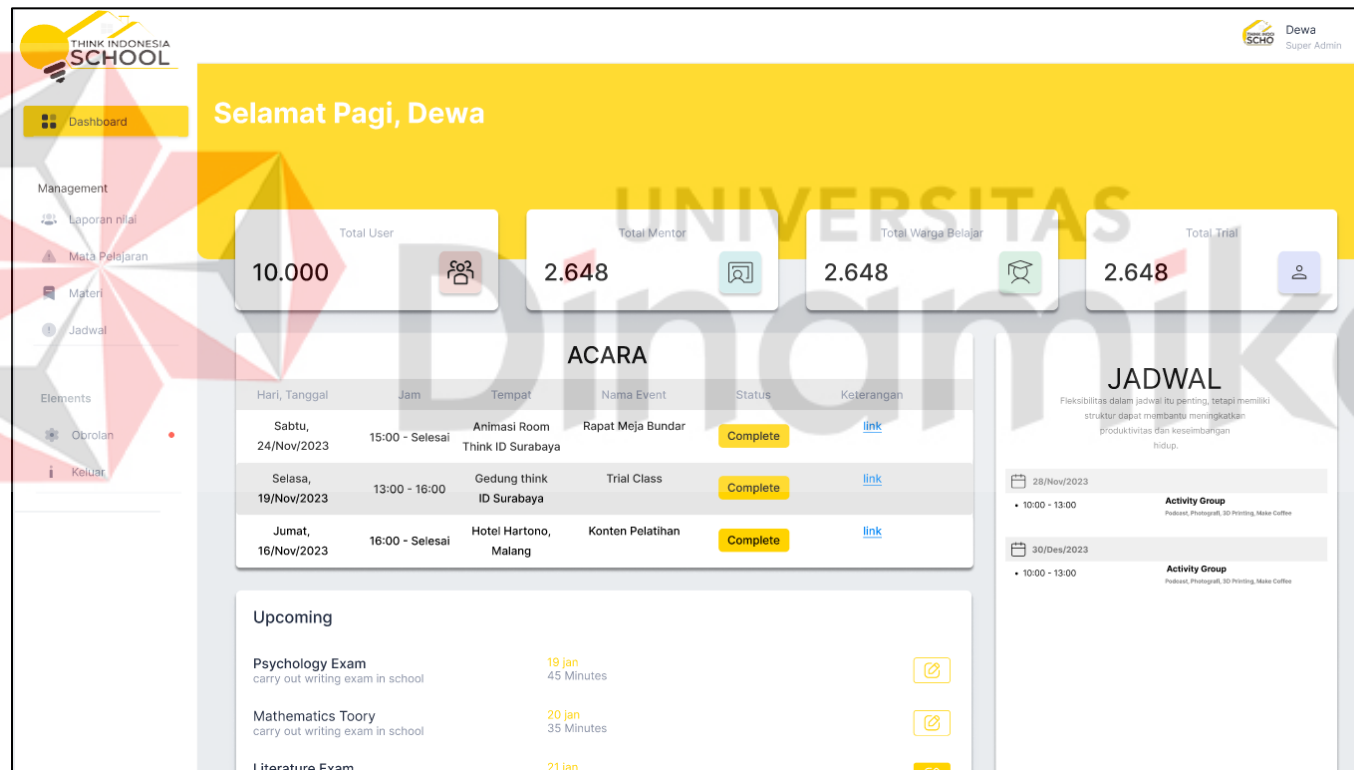
Gambar 9. Login Pengguna

3.2.2. Dashboard

Berikut ini adalah tampilan dashboard untuk Mentor dan Warga Belajar :

A. Mentor

Gambar 10. Adalah tampilan halaman dashboard untuk Mentor. Terdapat beberapa informasi yaitu jumlah *User*, Mentor, dan Warga Belajar. Pada halaman dashboard ini juga menampilkan kegiatan apa yang sedang berjalan atau yang akan datang, dan terdapat tampilan jadwal mengajar bagi mentor.



Gambar 10. Dashboard Mentor

B. Warga Belajar

Gambar 11. Adalah tampilan halaman dashboard untuk Warga Belajar. Terdapat beberapa informasi yaitu, jadwal Sekolah, Nilai Ujian, dan Nilai Tugas. Pada halaman dashboard ini juga menampilkan Profile Warga Belajar.

THINK INDONESIA SCHOOL

Dani Himawan
NIS : 1234567890
KELAS : VI

[Data Lengkap](#) | [Log-Out](#)

Kamis, 07 Desember 2023 Jam 15:51

JADWAL

Fleksibilitas dalam jadwal itu penting, tetapi memiliki struktur dapat membantu meningkatkan produktivitas dan keseimbangan hidup.

28/Nov/2023

- 10:00 - 11:00 **Activity Group Sesi 1**
Podcast, Fotografi, 3D Printing, Make Coffee
- 12:00 - 13:00 **Activity Group Sesi 2**
Podcast, Fotografi, 3D Printing, Make Coffee

30/Des/2023

- 10:00 - 13:00 **Activity Group**
Podcast, Fotografi, 3D Printing, Make Coffee

[Detail Jadwal](#)

NILAI UJIAN

Mata Pelajaran	Tugas	UTS	UAS
Matematika	80	78	82
Bahasa Indonesia	93	70	72
Pendidikan Agama	70	75	71
Pendidikan Kewarganegaraan	69	70	71
Ilmu Pengetahuan Alam	85	75	89
Ilmu Pengetahuan Sosial	89	72	84
Seni Budaya dan Keterampilan	73	81	77
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	77	80	87

[Detail Nilai](#)

Gambar 11. Dashboard Warga Belajar

3.2.3. Mengelola Data Master

Berikut ini merupakan tampilan halaman untuk mengelola data master mata pelajaran:

A. Tampilan Data Master Mata Pelajaran

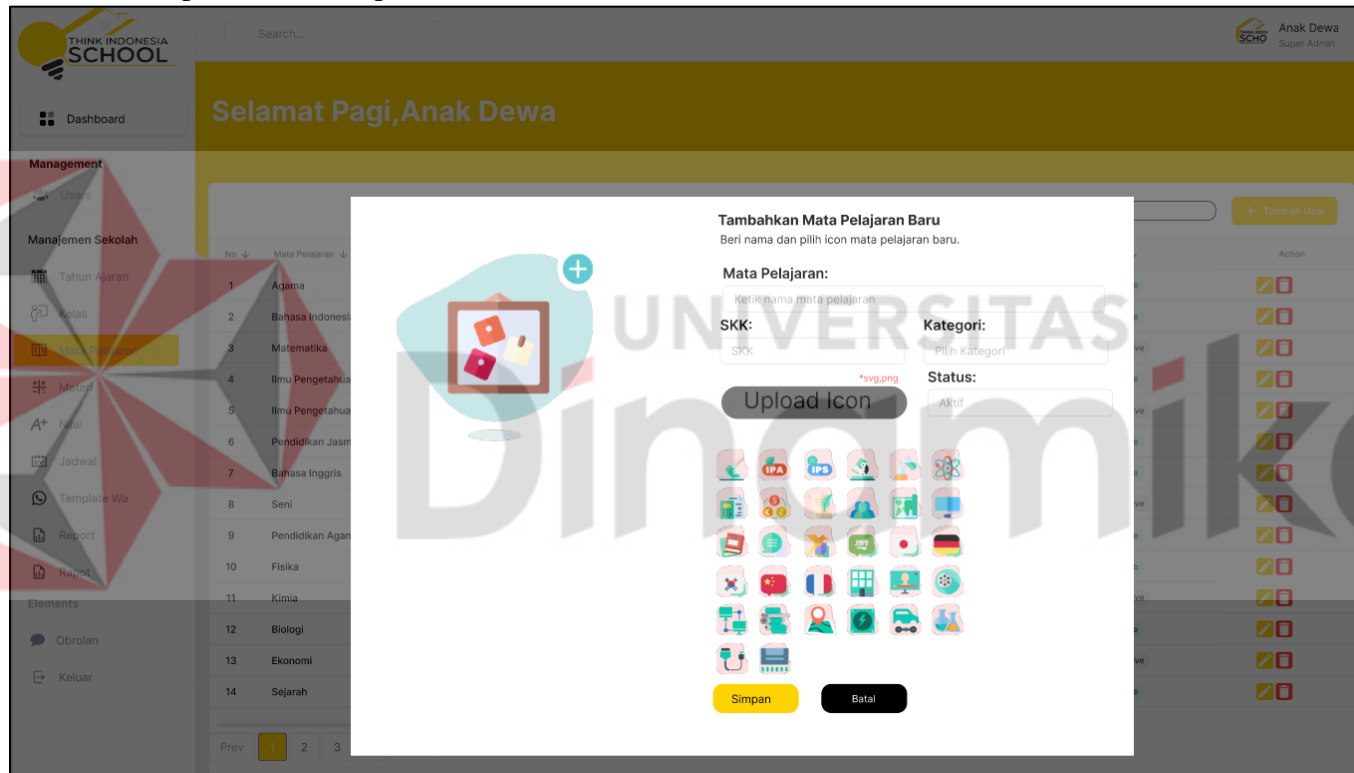
Pada Gambar 1. Ini menampilkan data master Mata Pelajaran. Terdapat inputan untuk mencari mapel, tombol tambah data pada bagian kanan, dan Tabel Data Mata Pelajaran. Pada bagian tabel terdapat tombol detail dan hapus.

No ↓	Mata Pelajaran ↓	Icon ↓	SKK ↓	Kategori ↓	Status ↓	Action
1	Agama	🎓	70	Umum	Active	🔍 🗑️
2	Bahasa Indonesia	🎓	70	husus	Active	🔍 🗑️
3	Matematika	🎓	70	Umum	Inactive	🔍 🗑️
4	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	🎓	70	husus	Active	🔍 🗑️
5	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	🎓	70	husus	Inactive	🔍 🗑️
6	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)	🎓	70	Umum	Active	🔍 🗑️
7	Bahasa Inggris	🎓	70	husus	Active	🔍 🗑️
8	Seni	🎓	70	Umum	Inactive	🔍 🗑️
9	Pendidikan Agama	🎓	70	Umum	Active	🔍 🗑️
10	Fisika	🎓	70	husus	Active	🔍 🗑️
11	Kimia	🎓	70	husus	Inactive	🔍 🗑️
12	Biologi	🎓	70	Umum	Active	🔍 🗑️
13	Ekonomi	🎓	70	Umum	Inactive	🔍 🗑️
14	Sejarah	🎓	70	husus	Active	🔍 🗑️

Gambar 12. Data Mata Pelajaran

B. Data Master Mata Pelajaran

Pada Gambar 13. Data Master Mata Pelajaran terdapat 4 form kolom input untuk Nama Mapel, Waktu Pelajaran, Kategori dan Status. Pada bagian bawah form terdapat tombol simpan dan batal.



Gambar 13. Form Data Master Mata Pelajaran

3.2.4. Mengolah Data Rencana Ajar

Pada Gambar 14. Ini terdapat tampilan data mapel belum dan sudah terjadwal. Kemudian pada bagian atas terdapat inputan untuk mencari dan tombol tambah data.

THINK INDONESIA SCHOOL

SEARCH...

Anak Dewa Super Admin

Selamat Pagi, Anak Dewa

Export + Tambah User

No ↓	Mentor ↓	Jam Masuk ↓	Jam Selesai ↓	Hari ↓	Mata Pelajaran ↓	Kelas ↓	Semester ↓	Action
1	Kayla Purnawati	06:00	08:00	Selasa	B. Inggris	x-1	Ganjil	✎ ✖
2	Laswi Rajata	09:00	10:00	Senin	Bahasa Indonesia	x-1	Genap	✎ ✖
3	Almira Wahyuni	12:00	13:00	Rabu	Biologi	x-1	Ganjil	✎ ✖
4	Jamil Budiman	13:00	15:00	Kamis	Ekonomi	x-1	Genap	✎ ✖
5	Kani Hasanah	06:00	09:00	Senin	Fisika	x-1	Ganjil	✎ ✖
6	Cakrawala Simbolon	06:00	08:00	Rabu	Geografi	x-1	Ganjil	✎ ✖
7	Anastasia Rahayu	08:00	09:00	Selasa	IPA	x-1	Ganjil	✎ ✖
8	Aslijan Setiawan	06:00	08:00	Senin	Akuntansi	x-1	Ganjil	✎ ✖
9	Narji Rajata	06:00	09:00	Rabu	Sosiologi	x-1	Genap	✎ ✖
10	Janet Usamah	06:00	16:00	Rabu	TIK	x-1	Ganjil	✎ ✖
11	Cornelia Farida	06:00	16:00	Senin	Kimia	x-1	Genap	✎ ✖
12	Belinda Wulandari	06:00	13:00	Selasa	Penjaskes	x-1	Ganjil	✎ ✖
13	Jaiman Prasasta	06:00	7:00	Senin	PKN	x-1	Genap	✎ ✖
14	Salman Sitorus	06:00	06:01	Jummat	Sosiologi	x-1	Genap	✎ ✖

Prev 1 2 3 4 Next

Gambar 14. Tabel Data Mata Pelajaran

Kemudian, setelah memilih mata pelajaran mentor akan memilih jam pelajaran yang sesuai pada Gambar 15.

The screenshot displays the 'THINK INDONESIA SCHOOL' admin dashboard. A modal window titled 'Tambah Jadwal Pelajaran' is open, showing a form with the following fields:

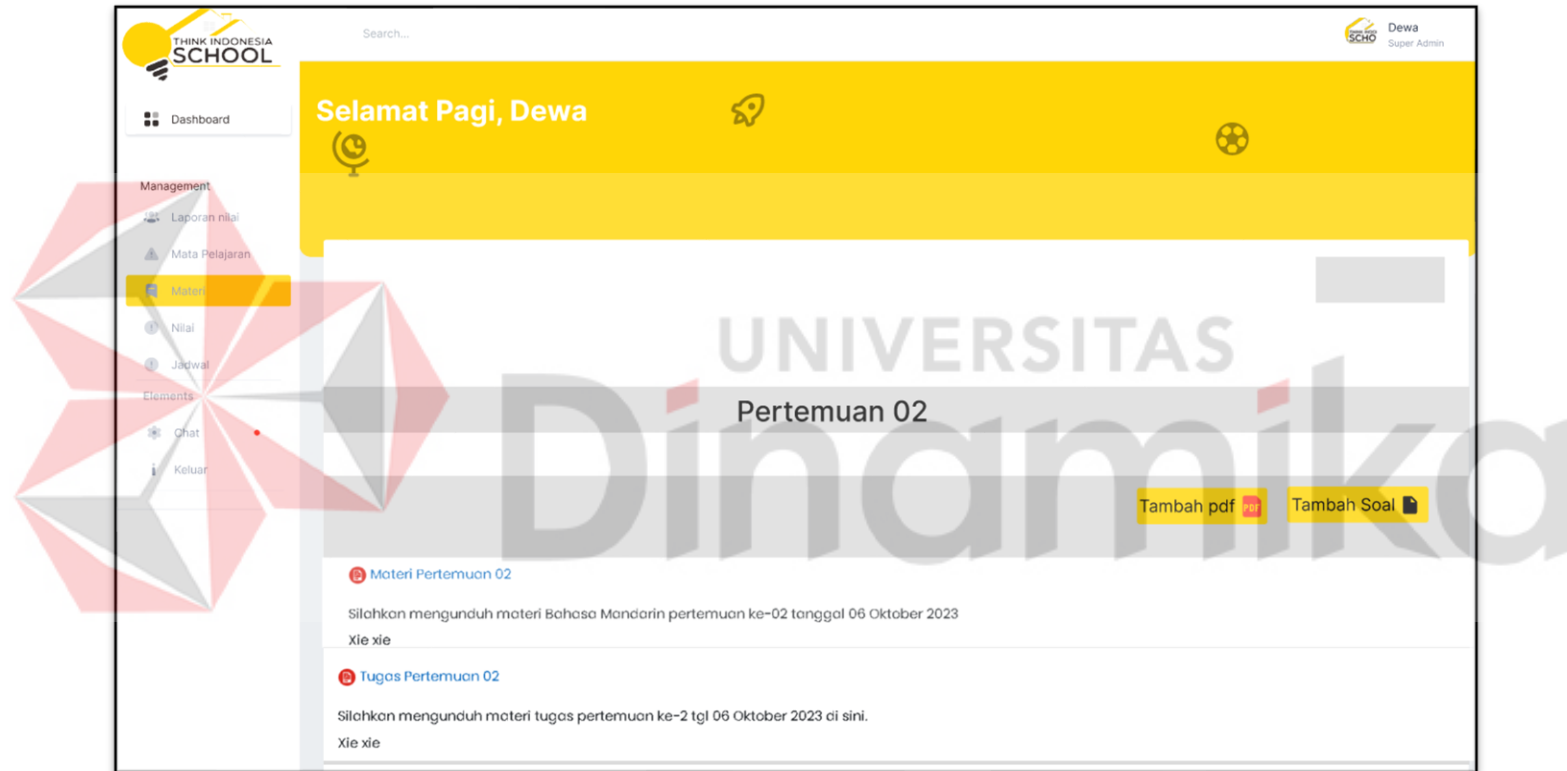
- Kelas:** Dropdown menu with 'Pilih Kelas'.
- Tahun Ajaran:** Dropdown menu with 'Pilih Tahun Ajaran'.
- Semester:** Dropdown menu with 'Pilih Semester'.
- Mentor:** Dropdown menu with 'Pilih Mentor'.
- Pilih Hari:** Dropdown menu with 'Pilih Hari'.
- Mata Pelajaran:** Dropdown menu with 'Pilih Mata Pelajaran'.
- Kategori program:** Dropdown menu with 'Pilih Kategori program'.
- Waktu Pelajaran:** Two input fields: 'Jama Mulai' and 'Jam Selesai'.

The background shows a table of classes with columns for 'No', 'Nama Kelas', 'Jumlah Warga Belajar', 'Jadwal Pelajaran', and 'Status'. The table lists classes from x-1 to xi-IPA.

Gambar 15. Form Data Rencana Ajar

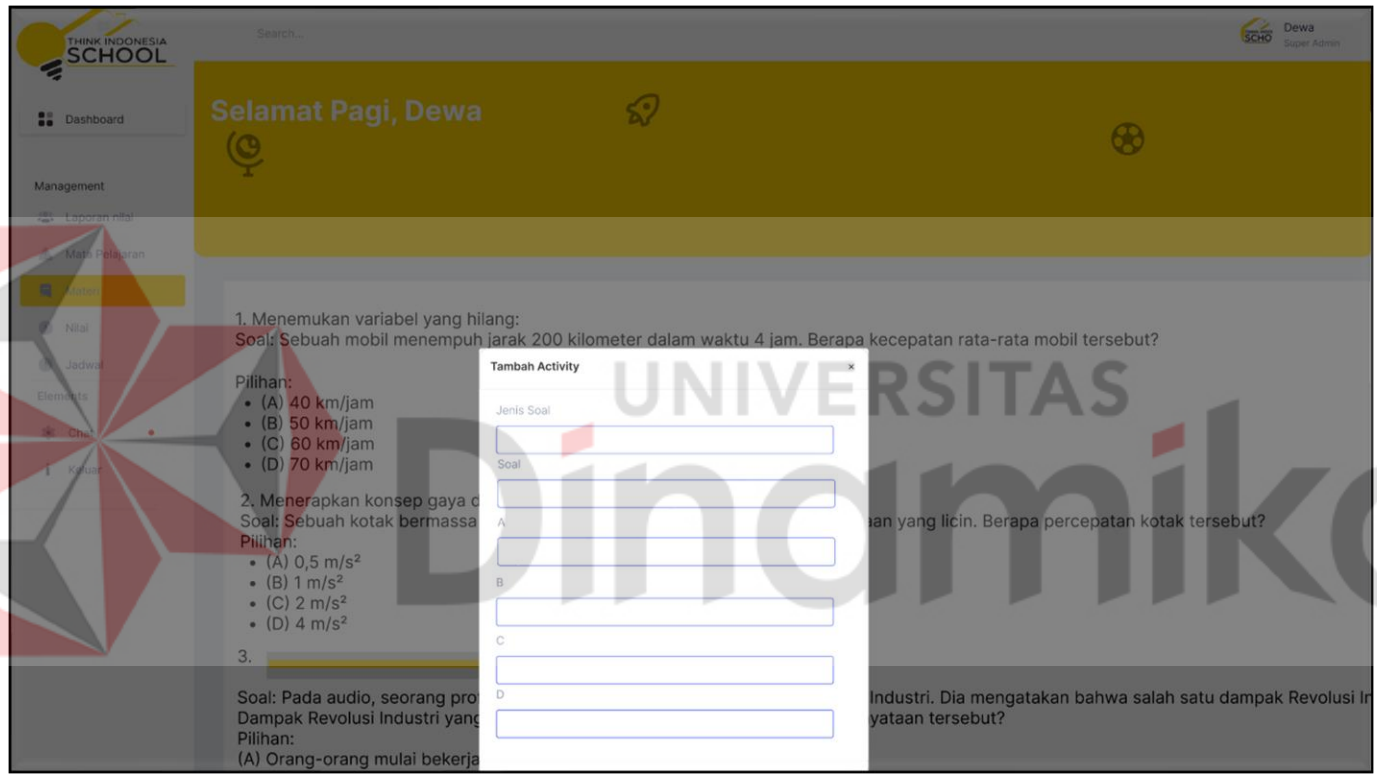
3.2.5. Mengolah Data Penugasan Warga Belajar

Pada Gambar 16. Ini terdapat tombol tambah edit untuk merubah dan menambah materi pembelajaran dan tugas sekolah.



Gambar 16. Halaman Materi dan Penugasan

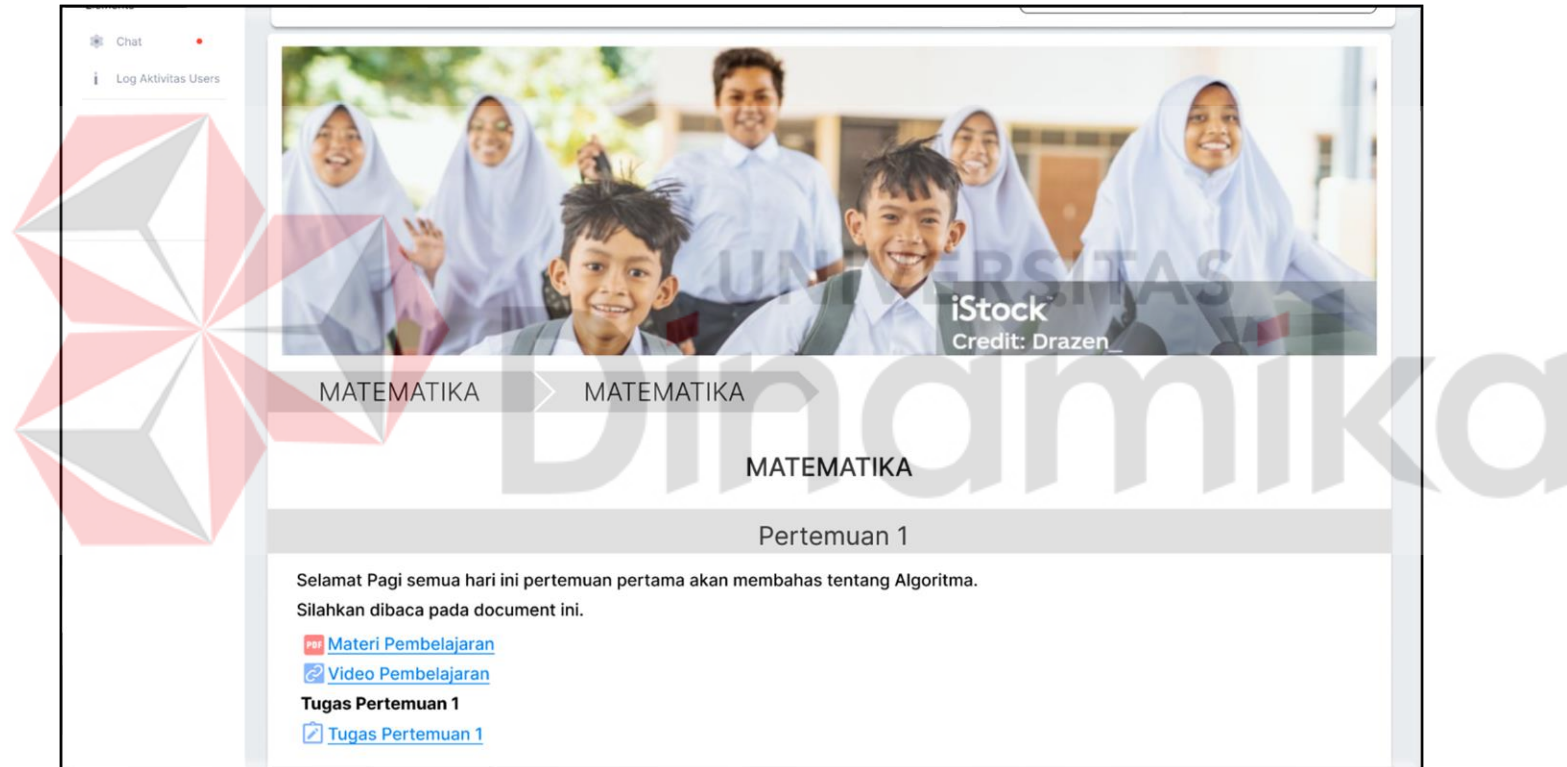
Kemudian masukan Judul Materi dan Deskripsi atau isi materi. Setelah selesai tekan tombol simpan.



Gambar 17. Form Penugasan

3.2.6. Pengumpulan Tugas Bagi Warga Belajar

Pada Gambar 18. Ini terdapat Materi dan pengumpulan tugas bagi Warga Belajar. Link Tugas akan mengarahkan ke halaman form pengumpulan Tugas.



Gambar 18. Halaman Materi dan Penugasan Warga Belajar

Pada Gambar 19. Pengumpulan tugas terdapat judul dan waktu mengerjakan dan terdapat Deskripsi mengerjakan tugas. Kemudian pada terdapat tabel keterangan tentang tugas yang dikumpulkan, Nilai, Sisa Waktu, terakhir diubah, dan komentar. Setelah itu terdapat tombol Kumpulkan Tugas akan Mengarahkan Ke halaman form Upload.

Administrasi

Elements

Chat

Log Aktivitas Users

Akademik Mata Pelajaran Raport Jadwal

MATEMATIKA > Pertemuan 1 > Tugas Pertemuan 1

Tugas Pertemuan 1

Mulai **Senin, 12/Des/2023 08:00**

Selesai **Selasa, 12/Des/2023 00:00**

Kerjakan Tugas pada Materi Pertemuan 1 Halaman 12
Kumpulkan dengan format **nama_lengkap-nisn.pdf**

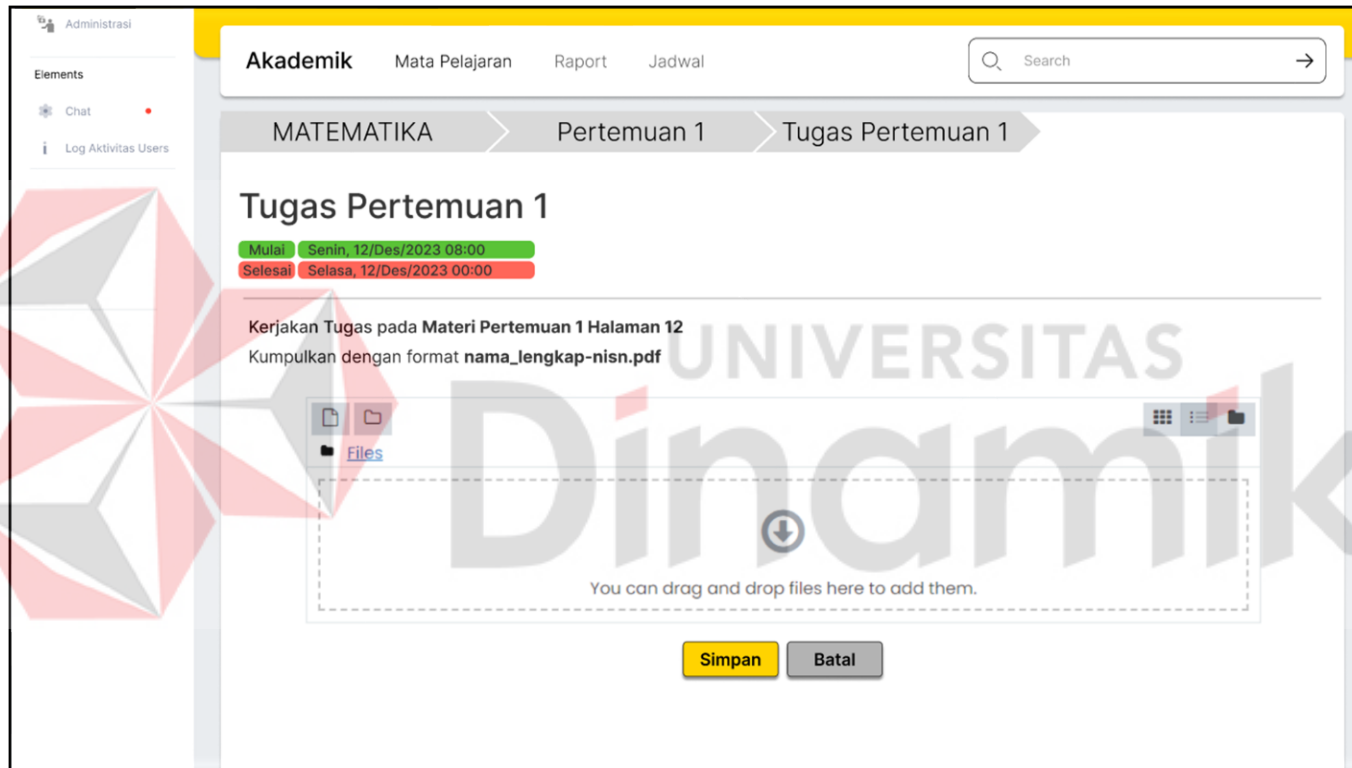
Status Pengajuan	-
Nilai	-
Sisa Waktu	15:00:00
Terakhir diubah	-
Komentar	-

Kumpulkan Tugas

Anda belum mengumpulkan Tugas

Gambar 19. Halaman Pengumpulan Tugas

Kemudian terdapat form upload tugas pada Gambar 20. Pada bagian bawah terdapat tombol Simpan untuk *upload* dan Batal untuk kembali atau menghapus tugas Warga Belajar.



Gambar 20. Halaman Upload Tugas

DAFTAR PUSTAKA

- Aryo Kusuma Yaniaja, H. V. (2020). PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KEDALAM E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGGI. *Jurnal ADIMAS (Adi Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 22-30.
- Fadhilah, M. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi E-Learning IAIN Madura dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa di Masa New Normal. *Jurnal Basicedu*, 6249-6256.
- Frederica Rosabel Ramli, F. H. (2021). Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA. *Jurnal Majalah Ilmiah*, 13-18.
- Sudewo, G. R. (2021). DAMPAK KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PENUGASAN SISWA SAAT PEMBELAJARAN DARING. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 36-45.
- Wawat Srinawati, R. s. (2021). Model Edukasi E-Learning berbasis Aplikasi dalam meningkatkan Literasi membaca dan berpikir Kritis Siswa pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riksa Bahasa XV*, 299-306.

