

SKRIPSI

APLIKASI MOBILE IDE UNPAR BERBASIS MOODLE APP



Gabriel Panji Lazuardi

NPM: 2016730068

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2020

UNDERGRADUATE THESIS

MOBILE APPLICATION FOR THE IDE UNPAR BASED ON MOODLE APP



Gabriel Panji Lazuardi

NPM: 2016730068

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI MOBILE IDE UNPAR BERBASIS MOODLE APP

Gabriel Panji Lazuardi

NPM: 2016730068

Bandung, 27 Oktober 2020

Menyetuji,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Pascal Alfadian, M.Comp.

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Mariskha Tri Adithia, P.D.Eng

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

APLIKASI MOBILE IDE UNPAR BERBASIS MOODLE APP

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal 27 Oktober 2020

Meterai
Rp. 6000

Gabriel Panji Lazuardi
NPM: 2016730068

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»

KATA PENGANTAR

«Tuliskan kata pengantar dari anda di sini ... »

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi	2
1.6 Sistematika Pembahasan	2
2 LANDASAN TEORI	3
2.1 IDE UNPAR	3
2.1.1 Mengelola Mata Kuliah	3
2.1.2 Mengelola Kelas	3
2.1.3 Forum dan Pesan	4
2.1.4 Tugas dan Kuis	4
2.2 Moodle	5
2.3 Moodle mobile	6
2.3.1 <i>Themes</i> dan <i>Plugins</i>	6
2.3.2 Fitur-fitur	7
2.4 Moodle mobile Development	8
2.4.1 Moodle mobile 1	8
2.4.2 Moodle mobile 2	12
2.5 Lingkungan Pengembangan Berdasarkan Dokumentasi Moodle	13
3 ANALISIS	17
3.1 Kondisi IDE UNPAR dibandingkan dengan Moodle Standar	17
3.2 Moodle demo (sementara)	19
3.2.1 Mata kuliah dan peserta mata kuliah	20
3.2.2 <i>Plugin</i> dan tema	20
3.2.3 Penyesuaian Moodle Mobile dengan IDE UNPAR	21
3.3 Terhubungnya Moodle Mobile dengan IDE UNPAR	21
3.4 Lisensi Moodle mobile	22
3.5 Saran fitu-fitur dari umpan balik	22
3.5.1 Push notification	22
3.5.2 Scanner untuk foto menjadi PDF	23
3.5.3 Sinkronisasi dengan Google Calendar	23

3.5.4	Absensi melalui IDE UNPAR	23
3.5.5	Fitur tambah file otomatis dari apps scanner	23
3.5.6	Jadwal Kuliah	23
3.5.7	Sign in SSO dalam app	23
3.5.8	Dapat berpindah page dengan swipe horizontal	23
3.5.9	Fitur Pesan yang berupa message di IDE di konversi menjadi bentuk chat	23
3.5.10	Login langsung di aplikasi	23
4	PERANCANGAN	25
4.1	Struktur Proyek Moodle Mobile	25
4.1.1	Perubahan pada <code>config.xml</code>	26
4.1.2	Perubahan pada direktori <code>src</code>	26
4.2	Menghubungkan IDE UNPAR Mobile dengan Situs IDE UNPAR	27
4.3	Penerapan Fitur-Fitur Tambahan dari Umpang Balik	28
4.3.1	PDF <i>scanner</i>	28
4.3.2	Tautan menuju Student Portal UNPAR	33
4.4	Meluncurkan Aplikasi ke dalam Google Play	35
4.4.1	Membuat apk <i>release</i>	35
4.4.2	Menandai aplikasi secara digital	35
4.4.3	Finalisasi apk	36
4.4.4	Mengunggah dan meluncurkan apk	36
5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	39
5.1	Implementasi Lingkungan Pengembangan	39
5.2	Implementasi Menghubungkan dengan Situs IDE UNPAR	40
5.3	Implementasi Penyesuaian Tema	40
5.3.1	Penyesuaian skema warna	40
5.3.2	Penyesuaian ikon dan <i>resource</i> lainnya	41
5.4	Implementasi Fitur-fitur	42
5.5	Pengujian pada Perangkat Bergerak	42
5.5.1	Halaman mata kuliah	48
5.5.2	Halaman <i>Calendar events</i>	52
5.5.3	Halaman <i>Messages</i>	52
5.5.4	Halaman <i>Notifications</i>	54
5.5.5	Halaman menu	54
5.6	Pengujian Fitur <i>Scan PDF</i>	57
DAFTAR REFERENSI	61	
A KODE PROGRAM	63	
B HASIL EKSPERIMEN	65	

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar aktivitas dalam IDE	4
2.2	Halaman <i>messages</i> dalam IDE	4
2.3	Halaman nilai tugas dalam IDE	5
3.1	Tampilan dashboard tema Snap	17
3.2	Tampilan dashboard IDE UNPAR	18
3.3	Korsel pada halaman utama	18
3.4	Bagian panduan digital	19
3.5	Halaman SSO UNPAR	19
3.6	Halaman <i>Featured Courses</i>	20
3.7	Mode pengeditan	21
3.8	Pesan pada Console browser	22
4.1	FlowChart untuk fitur PDF <i>scanner</i>	29
4.2	Halaman <i>Open Testing</i>	36
4.3	Halaman <i>Create open testing release</i>	37
4.4	Halaman review <i>Create open testing release</i>	37
5.1	Logo UNPAR	42
5.2	Logo IDE UNPAR	42
5.3	Application error dengan perintah <code>npm run dev:android</code>	43
5.4	Halaman <i>loading</i> aplikasi	44
5.5	Halaman <i>login</i> aplikasi	45
5.6	Halaman <i>Site Home</i> aplikasi	46
5.7	Halaman <i>Dashboard</i> aplikasi	47
5.8	Halaman konten mata kuliah aplikasi	49
5.9	Halaman konten detail mata kuliah aplikasi	50
5.10	Halaman <i>Participants</i> aplikasi	50
5.11	Halaman <i>Grades</i> aplikasi	51
5.12	Halaman <i>Competencies</i> aplikasi	51
5.13	Halaman <i>Calendar events</i> aplikasi	52
5.14	Halaman <i>Messages</i> aplikasi	53
5.15	Halaman <i>Contact</i> aplikasi	53
5.16	Halaman permintaan kontak aplikasi	54
5.17	Halaman <i>Notifications</i> aplikasi	54
5.18	Halaman menu aplikasi	55
5.19	Halaman menu <i>Grades</i> aplikasi	55
5.20	Halaman menu <i>Files</i> aplikasi	56
5.21	Halaman menu <i>Site files</i> aplikasi	56
5.22	Pilihan cara mengunggah file	57
5.23	Konfirmasi hasil pengambilan gambar	58
5.24	Pemberitahuan bahwa file berhasil diproses dan diunggah	58
5.25	Halaman submisi tugas	59

5.26 Pilihan submisi tugas	59
B.1 Hasil 1	65
B.2 Hasil 2	65
B.3 Hasil 3	65
B.4 Hasil 4	65

DAFTAR TABEL

3.1	Hasil kuesioner untuk fitur apa yang diinginkan	22
5.1	Spifikasi perangkat keras lingkungan pengembangan	39
5.2	Spifikasi perangkat lunak lingkungan pengembangan	39
5.3	Spifikasi perangkat bergerak lingkungan pengembangan	39

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IDE UNPAR adalah *learning management system* berbasis web yang digunakan oleh UNPAR untuk membantu proses pembelajaran interaktif. IDE UNPAR bekerja dengan menyediakan mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa secara virtual lengkap dengan peserta lain dari mata kuliah tersebut yang dapat mengaksesnya. IDE UNPAR juga membantu dosen merencanakan dan memantau proses pembelajaran. Mahasiswa juga diper mudah untuk melihat dan mengetahui proses dan tujuan pembelajaran dari suatu mata kuliah.

Berdasarkan footer pada IDE UNPARR, IDE UNPAR dibuat dengan menggunakan *Blackboard Open Learning Management System*[1] yang merupakan program berbasis Moodle, namun berdasarkan halaman bantuan *Blackboard Open Learning Management System*, *Blackboard Open Learning Management System* telah berganti menjadi *Open LMS*[2], sehingga penelitian ini akan befokus kepada Moodle. Moodle adalah *learning management system* bersifat *Open-source* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Moodle dilisensikan dibawah lisensi *GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3, 29 June 2007*. Lisensi tersebut memperbolehkan adannya modifikasi terhadap program yang dilisensikan.

Moodle menyediakan *source code* untuk *learning management system* berbasis mobile. Moodle mobile memungkinkan penggunaanya mengakses *learning management system* berbasis Moodle web melalui perangkat mobile mereka. Pengguna Moodle mobile dapat mengakses *learning management system* yang mereka gunakan dengan memasukkan *URL learning management system* dan memasukkan kredensial login mereka apabila diperlukan. Moodle mobile akan menampilkan data dan memberi akses yang serupa dengan apa yang ada pada *learning management system* Moodle web. Moodle mobile dibangun dengan menggunakan *Ionic Framework*. *Ionic Framework* adalah sebuah *Software development kit* untuk membuat aplikasi mobile dan desktop dengan menggunakan teknologi seperti *HTML*, *CSS* dan *Javascript*[3]. Moodle mobile dilisensikan dibawah lisensi *APACHE LICENSE, VERSION 2.0*. Lisensi tersebut juga memperbolehkan dilakukannya modifikasi terhadap *source* dari aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah :

- Bagaimana Moodle mobile IDE UNPAR dapat mengakses IDE UNPAR?
- Perbaikan apa saja yang dapat dilakukan untuk mempermudah penggunaan Moodle mobile?
- Bagaimana implementasi perbaikan tersebut ke dalam Moodle mobile?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Menghubungkan Moodle mobile IDE UNPAR dengan Moodle web IDE UNPAR agar data yang ditampilkan sama.
2. Melakukan *hardcode* URL "<https://ide.unpar.ac.id>" agar saat aplikasi dibuka pengguna tidak perlu memasukkan alamat IDE UNPAR.
3. Menganalisis lisensi dari Moodle dan apabila diperbolehkan merubah branding menjadi UNPAR.
4. Menambahkan fitur baru pada aplikasi IDE UNPAR mobile.

1.4 Batasan Masalah

Adanya masalah pada web IDE UNPAR yang menyebabkan aplikasi Moodle mobile tidak dapat mengaksesnya, maka diperlukan adanya batasan masalah yang jelas mengenai pembuatan aplikasi dan penulisan skripsi ini. Berikut merupakan batasan masalah untuk skripsi ini :

1. Pengujian aplikasi dilakukan pada perangkat bergerak berupa telepon genggam.
2. Pengujian hanya dilakukan pada platform Android.

1.5 Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah :

1. Mempelajari Moodle mobile.
2. Menganalisis lisensi dari Moodle mobile.
3. Menyiapkan lingkungan pengembangan aplikasi.
4. Menghubungkan aplikasi Moodle mobile dengan IDE UNPAR.
5. Melakukan perubahan dan penambahan pada fitur Moodle mobile.
6. Mengubah branding dari Moodle menjadi UNPAR.
7. Menulis dokumen skripsi.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bab 1 akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, meteodologi dan sistematika pembahasan.
2. Bab 2 akan membahas IDE UNPAR, Moodle dan Moodle Mobile Development
3. Bab 3 akan membahas analisa dari Moodle, IDE UNPAR dan Moodle mobile
4. Bab 4 akan membahas dimana saja perubahan pada proyek terjadi dan implementasi fitur-fitur dari umpan balik
5. bab 5 akan membahas implementasi dan pengujian aplikasi pada perangkat bergerak.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 IDE UNPAR

IDE UNPAR (*Interactive Digital learning Enviroment*) dibangun dengan tujuan untuk menjawab tantangan dan peluang dari fenomena *Massive Open Online Courses*[4]. IDE UNPAR memiliki fitur-fitur untuk membantu pembelajaran berbasis *e-learning* yang akan dibahas di dalam subbab-subbab berikut ini.

2.1.1 Mengelola Mata Kuliah

Mata kuliah adalah komponen yang penting ketika akan menjalankan pembelajaran secara daring. IDE UNPAR memiliki fitur untuk membantu pengajar menyusun mata kuliah yang akan diajar. Fitur mengelola mata kuliah IDE UNPAR memungkinkan pengajar untuk menambahkan kerangka kuliah, silabus, dan lain-lain.

Fitur mengelola mata kuliah juga memungkinkan dosen untuk menambahkan buku untuk sebagai sumber pembelajaran, mengunggah file agar mahasiswa peserta mata kuliah tersebut dapat mengakses dokumen-dokumen yang digunakan dan dibagikan oleh dosen, menambahkan folder untuk menyusun file-file yang akan digunakan dalam proyek mahasiswa atau tempat berbagi file antara dosen pengajar dalam satu mata kuliah, penambahan tautan untuk menyediakan sumber untuk mahasiswa dalam bentuk halaman web, menambahkan label untuk memberi informasi tambahan pada suatu aktivitas di dalam mata kuliah, membuat *page* untuk menyatukan informasi-informasi terkait suatu topic mata kuliah di dalam satu tempat.

2.1.2 Mengelola Kelas

Fitur mengelola kelas memungkinkan dosen untuk mengelompokkan mahasiswa peserta mata kuliah dengan tujuan memberikan tugas kepada masing-masing kelompok, atau ketika suatu mata kuliah diampu oleh dua dosen atau lebih sehingga ada pembagian mahasiswa yang akan diajar oleh kedua dosen tersebut.

Group pada IDE terbagi menjadi dua, yaitu *separate* dan *visible*. Perbedaan dari kedua jenis *group* tersebut adalah, *separate group* menghalangi anggota satu grup melihat diskusi grup lainnya, sedangkan *visible groups* memungkinkan anggota suatu grup untuk melihat diskusi dari grup lainnya. Indikator *group* dapat dilihat ketika membuat sebuah aktivitas. Ikon akan muncul seperti gambar 2.1.

Fitur mengelola kelas juga memiliki fungsi laporan atau *reports*. IDE UNPAR akan menyediakan laporan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa dan dapat dilihat oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut. Laporan yang disediakan oleh IDE UNPAR dapat membantu dosen untuk menentukan *recourse* atau aktivitas mana saja yang lebih menarik untuk mahasiswa penempuh mata kuliah.



Ikon	Mode grup
	Tidak ada grup
	Separate group
	Visible group

Gambar 2.1: Gambar aktivitas dalam IDE[4]

2.1.3 Forum dan Pesan

Fitur forum menyediakan tempat untuk mahasiswa dan dosen melakukan sesi diskusi yang dapat dilihat oleh semua yang mengikuti mata kuliah tersebut. Forum juga memungkinkan dosen untuk memberikan pengumuman terkait matakuliah yang diampu agar dapat dilihat oleh semua mahasiswa peserta mata kuliah. Fitur forum dari IDE UNPAR juga bersifat asinkronus sehingga peserta dalam forum tidak diharuskan *online* diwaktu yang bersamaan.

Fitur pesan atau *messages* dari IDE UNPAR berbeda dengan fitur forum karena fitur pesan bersifat sinkronus, sehingga pihak yang terkait harus *online* secara bersamaan. Fitur pesan hanya dapat dilihat oleh dua pihak yang sedang terkait. Fitur pesan dapat digunakan untuk bertukar informasi antara dosen dan mahasiswa, atau sesama mahasiswa. Membuat pesan dapat dilakukan dengan memilih *messages* pada blok *messages*, kemudian akan muncul halam seperti pada gambar 2.2. Pencarian kontak dapat dilakukan dengan memilih menu *dropdown* yang bertuliskan *Contacts* atau dengan menggunakan *search bar*.

Gambar 2.2: Halaman *messages* dalam IDE[4]

2.1.4 Tugas dan Kuis

Tugas dan kuis juga menjadi salah satu komponen yang penting dari suatu mata kuliah. Fitur tugas memungkinkan mahasiswa untuk mengumpulkan submisi dari tugas yang telah diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah. Dosen pengampu mata kuliah tersebut juga dapat menentukan batas pengumpulan tugas yang diberikan, menilai dan memberi komentar kepada submisi tugas mahasiswa dan mengunduh seluruh submsisi mahasiswa pada mata kuliah tersebut dengan mudah.

Fitur kuis pada IDE UNPAR dapat merancang kuis dalam bentuk pilihan ganda, jawaban singkat, benar atau salah, dan lain-lain[4]. Fitur kuis juga memungkinkan dosen untuk mengatur lamanya pengerjaan kuis, pembatasan akses kuis, pembatasan kelompok yang dapat menempuh kuis, dan pembatasan jumlah pengerjaan kuis. Dosen juga dapat memilih untuk memberikan *feedback* atau menunjukkan jawaban yang benar kepada peserta kuis.

Nilai dari suatu tugas dalam IDE dapat dimasukkan dengan dua cara. Cara pertama dapat dilakukan dengan menekan pilhan yang dilingkarkan nomor 2 pada gambar 2.3. Cara kedua dapat dilakukan dengan menekan pilhan yang dilingkarkan nomor 3 pada gambar 2.3, cara ini akan

mengunduh semua tugas mahasiswa. Rangkuman nilai tugas mahasiswa dapat dilihat oleh dosen dengan memilih menu yang dilingkari nomor 1 pada gambar 2.3.

The screenshot shows the Moodle Gradebook interface. The navigation bar on the left includes 'Assignment administration' with sub-options like 'Edit settings', 'Locally assigned roles', 'Permissions', 'Check permissions', 'Filters', 'Logs', 'Backup', 'Restore', and 'Advanced grading'. Three specific items are highlighted with red circles and numbers: 1) 'View gradebook', 2) 'View/grade all submissions', and 3) 'Download all submissions'. The main content area displays a 'Grading summary' table:

Participants	34
Submitted	13
Needs grading	0
Due date	Thursday, 2 July 2015, 1:00 AM
Time remaining	1 day 11 hours

A link 'View/grade all submissions' at the bottom right of the table is also circled with a red number 2. The URL in the browser's address bar is 'Home > Courses > Fakultas Teknologi Informasi & Sains > Matematika > 2015.02 AMS273 (LC)_1 > Tugas 1'.

Gambar 2.3: Halaman nilai tugas dalam IDE[4]

2.2 Moodle

Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*[5]) pertama dikembangkan oleh Martin Dougiamas dan direlease pada 20 Agustus 2002[5]. Tujuan dari Moodle adalah untuk augmentasi dan memindahkan pembelajaran bersifat *offline* menjadi online. Moodle dibangun dengan panduan pandangan *social constructivist pedagogy*[5]. Pandangan Moodle membantu mereka untuk membuat *Learning Management System* yang memiliki fokus pembelajaran dari sudut pandang pelajar. Tidak hanya digunakan dalam lingkungan pendidikan, Moodle juga digunakan di dalam lingkungan seperti pelatihan, pengembangan, dan bisnis.

Struktur moodle disusun di sekitar *course*. Struktur Moodle biasanya berupa sebuah halaman atau area di dalam platform moodle dimana pengajar dapat memberikan aktivitas atau sumber pembelajaran kepada peserta dari *course* mereka. *Course* yang dimaksud adalah mata pelajaran, mata kuliah, atau topik pelajaran apapun yang digunakan oleh yayasan yang menggunakan Moodle.

Moodle bersifat modular sehingga Moodle dibentuk sebagai sebuah aplikasi pusat, dimana bisa ditambahkan plugin untuk memasukkan sebuah fitur baru yang spesifik seperti plugin autentifikasi dan plugin aktivitas di dalam *course*. Setiap jenis plugin yang berbeda akan berkomunikasi dengan inti Moodle melalui API yang berbeda. Moodle tidak hanya menyediakan fitur-fitur spesifik yang berbeda, Moodle juga menyediakan pengubahan tema tampilan. Pengubahan tema pada Moodle bekerja tidak jauh dengan cara bekerja plugin. Tema di dalam Moodle juga berada pada level yang berbeda yaitu tema Moodle secara keseluruhan, tema spesifik dari *course*, dan tema dari semua *course* dari suatu kategori. [6]

Moodle telah mencapai dan mematuhi standar internasional sebagai berikut : [5]

1. An Open Source Initiative

Moodle disediakan sebagai perangkat lunak *open source* yang dapat digunakan dan dimodifikasi secara gratis dibawah lisensi *GNU General Public License*.

2. IMS LTI™

Moodle telah memenuhi standar untuk integrasi aplikasi pembelajaran, sehingga pengguna dapat mengintegrasikan dan menyajikan aplikasi dan konten yang dihosting secara eksternal.

3. SCORM-ADL

Moodle memungkinkan penggunanya untuk mengirimkan konten SCORM (*Shareable Content*

Object Reference Model) dengan mengunggah paket SCORM atau AICC ke dalam *course* Moodle.

4. Open Badges

Open Badges milik Mozilla mendukung dan menstandarisasi pembelajaran secara daring dengan menggunakan *badges*. Moodle telah mengintegrasikan fitur tersebut sehingga institusi, organisasi, atau individu dapat membuat dan membagikan *badges* kepada pelajar di platform Moodle.

Lisensi Moodle, yaitu *GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3, 29 June 2007* menyatakan secara eksplisit pada bagian pembukaan bahwa lisensi tersebut menjamin kebebasan untuk membagi dan mengubah semua versi dari aplikasi agar aplikasi tersebut bersifat gratis untuk seluruh penggunanya^[7].

2.3 Moodle mobile

Moodle mobile dikembangkan menggunakan Ionic karena Ionic memungkinkan pengembangan aplikasi yang bersifat *cross-platform*^[3]. Sifat *cross-platform* dari Ionic membuat Moodle mobile dengan mudah diterapkan ke berbagai platform dengan hanya satu *codebase*. Pengembangan aplikasi dengan *view* yang besar akan lebih cepat dengan pengembangan *framework* bersifat *cross-platform* dibandingkan dengan pengembangan secara *native* ^[8].

Ionic memungkinkan Moodle mobile untuk bekerja seperti aplikasi *native* karena Ionic menggunakan Cordova. Cordova adalah sebuah *framework* pengembangan aplikasi mobile yang bersifat *open source*. Cordova memungkinkan pengembangan aplikasi mobile dengan menggunakan teknologi standar web. Aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan Cordova akan bergantung kepada binding API yang sesuai standar untuk mengakses kemampuan setiap perangkat seperti sensor, data, status jaringan dan lain-lain^[9]. Ionic juga dapat dikembangkan dengan integrasi bersama *framework* lain seperti Angular atau React. Moodle mobile versi 3.5 dikembangkan menggunakan Ionic versi 3 ^[6]. Ionic versi 3 masih menggunakan Angular secara langsung, sehingga Moodle mobile dikembangkan dengan Ionic yang diintegrasikan dengan Angular ^[6].

Moodle mobile bersifat modular seperti Moodle berbasis web yang berarti Moodle mobile juga mendukung *themes* dan *plugins*. *Plugin* akan membantu pengembang menambahkan fitur dengan mudah ke dalam aplikasi Moodle mobile. *Themes* memungkinkan pengembang Moodle mobile untuk mengubah gaya dan layout dari aplikasi Moodle mobile sesuai dengan keinginannya. Pada subbab-subbab berikut akan dibahas mengenai fitur-fitur, *plugin*, dan *theme* dari Moodle mobile.

2.3.1 Themes dan Plugins

Themes dan *plugins* pada Moodle mobile bekerja berbeda dengan Moodle berbasis web. Perbedaan yang ada dari Moodle berbasis web dengan Moodle mobile diantaranya adalah *themes* dan *plugin*. Pada Moodle mobile sebelum versi 3.5 *themes* yang sudah digunakan pada Moodle web akan secara otomatis digunakan juga pada Moodle mobile. Moodle mobile versi 3.5 dan seterusnya sudah tidak dapat mendukung penggunaan *themes* lagi karena Ionic versi 3 tidak mendukung *custom themes* dari Moodle sebelum versi 3.5.^[6] Sehingga untuk mengubah tampilan dari Moodle mobile adalah dengan mengubah source code Moodle mobile sendiri. Awalnya *plugin* pada Moodle mobile sebelum versi 3.5 dapat bekerja dengan membuat modul Angular atau Ionic lalu menambahkannya pada bagian *plugin* di dalam Moodle mobile. Semenjak Moodle mobile versi 3.5 *plugin* dapat digunakan tanpa harus membuat modul Angular atau Ionic, pengembang aplikasi cukup membuat template *plugin* menggunakan PHP dan *markup* Ionic 3^[6]. *Plugin* pada Moodle mobile juga dapat dibagi menjadi tiga jenis dengan cara bekerja yang berbeda-beda. Tiga jenis *plugin* pada Moodle mobile yaitu :

1. Template *plugin* yang dihasilkan dan diunduh ketika pengguna membuka *plugin*-nya. Template *plugin* ini akan mulai diproses ketika pengguna akan membuka *plugin*-nya. Fungsi yang dipanggil dari template ini akan menerima beberapa parameter *context*.
2. Template *plugin* yang diunduh ketika pengguna *login* dan di-*render* menggunakan data dari JavaScript. Template *plugin* ini akan mulai diproses ketika pengguna *login* ke dalam Moodle mobile dan template akan disimpan ke dalam perangkat pengguna. Fungsi dari template *plugin* ini tidak akan menerima parameter *context* seperti pada template *plugin* sebelumnya.
3. *Plugin* yang dibuat hanya menggunakan JavaScript. *Plugin* ini akan bekerja sesuai dengan bagaimana pengembang aplikasi membuatnya, karena *plugin* ini tidak menggunakan API dari Moodle.

2.3.2 Fitur-fitur

Moodle mobile menyediakan fitur-fitur yang serupa dengan Moodle berbasis web untuk membantu melakukan pembelajaran secara daring. Fitur-fitur yang disediakan oleh Moodle mobile beberapa ada yang dapat bekerja secara luring. Berikut adalah beberapa fitur yang disediakan oleh Moodle mobile [5]:

1. *See your courses at a glance*
Fitur ini akan menampilkan semua *courses* yang sedang di tempuh dalam bentuk *ion-card* di halaman utama Moodle mobile. *Courses* yang ditampilkan juga akan dipisah dan pengguna juga dapat memfilter *courses* yang ditempuh. Fitur ini juga dapat digunakan di dalam kondisi luring.
2. *Easily access course content*
Pengguna dapat mengakses konten dari seluruh *courses* yang ditempuh melalui *courses* yang ditampilkan pada halaman utama. Fitur ini dapat digunakan dalam kondisi luring.
3. *View and access activities which are due*
Fitur ini dapat diakses melalui tab *timeline*. Tab *timeline* akan menunjukkan aktivitas-aktivitas dari *course* yang ditempuh oleh pengguna secara berurut mulai dari tenggat waktu terdekat. Pengguna akan dapat secara langsung mengakses aktivitas-aktivitas yang ditampilkan melalui tab *timeline*. Fitur ini dapat digunakan di dalam kondisi luring.
4. *Grades and grading*
Moodle mobile akan menyediakan tautan untuk mengakses buku nilai, dan pengajar dapat melihat nilai dari submisi tugas pelajar. Fitur ini dapat digunakan secara luring.
5. *Grade assignment*
Pengajar dapat memberikan tugas yang mereka berikan melalui Moodle mobile. Fitur ini dapat digunakan secara luring.
6. *Notes*
Pengajar dapat melihat catatan situs, *courses*, dan catatan pribadi tentang murid mereka. Fitur ini dapat digunakan secara luring.
7. *Message participants*
Pengguna dapat mengirim pesan pribadi kepada rekan mereka yang menggunakan Moodle atau terdaftar dalam satu *course* yang sama. Fitur ini hanya dapat digunakan secara daring.
8. *Take quizzes on your mobile device*
Pelajar dapat mengerjakan ujian melalui Moodle mobile. Tidak semua ujian dapat dikerjakan

melalui Moodle mobile seperti ujian yang membutuhkan *safe browser*, ujian yang memiliki jenis pertanyaan dimana pertanyaan itu hanya dapat dijawab apabila pertanyaan sebelumnya sudah dijawab. Ujian yang menggunakan *plugin* dapat dikerjakan pada Moodle mobile apabila *plugin* tersebut mendukung Moodle mobile.^[5]

Ujian tidak seluruhnya dapat dikerjakan secara luring. Syarat ujian yang dapat dikerjakan diluar luring adalah ujian tanpa batas waktu, pertanyaan ujian berupa umpan balik yang ditangguhkan, tidak ada kebutuhan alamat jaringan. ^[5]

Tertulis di atas adalah sebagian dari fitur yang disediakan oleh Moodle mobile beserta ketersediaannya dalam kondisi daring atau luring. Fitur-fitur yang lengkap dapat dilihat pada lampiran yang disediakan.

2.4 Moodle mobile Development

Selama masa pengembangan Moodle mobile dikategorikan menjadi dua, yaitu Moodle mobile 1 dan Moodle mobile 2 ^[6]. Perbedaan dari kedua versi Moodle mobile ini adalah kelengkapan fitur-fitur yang digunakan dan teknologi yang digunakan. Pada dasarnya kedua versi dari Moodle mobile ini dapat dianggap sebagai *webservice client* yang menggunakan protokol REST untuk mendapatkan dan mengirim informasi dari Moodle ke Moodle mobile.

2.4.1 Moodle mobile 1

Moodle mobile 1 pertama kali dirilis pada tanggal 15 april 2013 untuk iOS dan 8 april 2013 untuk Android dengan versi 1.2.1. Versi 1.2.1 digunakan karena fitur-fitur tersedia diwariskan dari aplikasi My Moodle, My Moodle adalah aplikasi khusus iOS yang sudah usang.^[6]

Moodle mobile 1 dikembangkan tanpa menggunakan Ionic, melainkan dikembangkan dengan teknologi sebagai berikut : ^[6]

- HTML5
- CSS3
- *Media queries for screen width and height*
- Phonegap
- jQuery
- jQuery UI
- jQuery touch swipe
- matchMedia
- Backbone dan Underscore
- RequireJS
- jsdoc
- Google Javascript Style Guide
- Google Closure Lint

Dengan menggunakan teknologi diatas Moodle mobile 1 dapat menggunakan atau mengakses fitur dari perangkat seluler seperti kamera, perekama audio dan vidio, file sistem, dan lain-lain.

Moodle mobile 1 dikembangkan dari versi 1.2.1 sampai dengan versi 1.15 sebelum akhirnya digantikan oleh Moodle mobile 2. Fitur-fitur yang dirilis pada versi-versi Moodle mobile 1 kemudian akan digunakan atau diimplementasi ulang pada Moodle mobile 2. Bagian berikut akan membahas rilis *major* selama Moodle mobile 1 dikembangkan.

Versi 1.2.1

Rilis pertama Moodle mobile 1 dengan fitur-fitur sebagai berikut :[6]

- Desain responsif untuk ponsel dan tablet
- Mengunggah file ke dalam area file pribadi
- Merekam audio dan mengunggah ke dalam area file pribadi
- Mengirim pesan pribadi kepada peserta *courses*
- Menulis catatan pribadi
- Menelpon peserta *course* lainnya
- Mencari alamat peserta *course* lainnya dengan google maps
- Mengunduh dan melihat beberapa sumber
- Akses cepat menuju konten *course*
- Translasi jarak jauh
- Kustomisasi layout dan gaya jarak jauh

Sebagai rilis pertama dari Moodle mobile 1, versi ini didesain dengan kekuatan seperti aplikasi yang aman, dapat bekerja secara luring, dapat mendukung notifikasi, dapat diubah merek dan ekspansi oleh institusi, dan membuat beberapa operasi Moodle lebih cepat dan mudah. [6]

Versi 1.3

Versi 1.3 dirilis pada 24 september 2013 untuk Android dan iOS, dengan menambahkan fitur-fitur sebagai berikut : [6]

- Opsi untuk *refresh* pada menu utama
- Sebagian dukungan untuk menjalankan aplikasi pada desktop
- Dukungan untuk label teks lengkap
- Perbaikan desain secara general
- Ikon loading yang kontekstual
- Informasi tolongan pada halama login
- Menggantikan library jQuery UI dengan dialog HTML5 rancangan sendiri

Versi 1.4

Versi 1.4 dirilis pada 3 maret 2014 untuk Android dan iOS dengan fitur-fitur : [6]

- Notifikasi untuk iOS dan Moodle versi 2.7 atau 2.6
- Kalender acara
- Peringatan saat mengunduh file yang terlalu besar

Versi 1.5

Versi 1.5 dirilis pada 18 juli 2014 untuk Android dan iOS dengan tambahan fitur-fitur : [6]

- Melihat nilai aktivitas dan hasilnya
- Halaman baru untuk sign in dan mengelola akun

Selain fitur-fitur di atas ada beberapa perbaikan juga yang diimplementasi oleh Moodle sebagai berikut :

- URL situs dapat mendukung domain tanpa protokol HTTP atau HTTPS
- Perbaikan halaman notifikasi
- Pesan yang diterima dapat dibalas secara *in-line*
- *Refresh* dapat memperbarui semua informasi terkait situs
- Tautan bantuan sekarang merujuk ke dokumentasi sesuai versi yang digunakan
- Perbaikan dukungan untuk tema

Versi 1.6

Versi 1.6 dirilis pada 7 agustus 2014 untuk Android dan iOS dengan fitur-fitur baru sebagai berikut : [6]

- Melihat total nilai untuk setiap *course*
- Fitur *My files* untuk melihat dan mengunduh file pribadi dan file *courses*
- Menu *course* yang dapat dilipat

Versi 1.7

Versi 1.7 dirilis pada 10 oktober 2014 dengan fitur-fitur baru sebagai berikut : [6]

- Dukungan untuk aktivitas forum
- Seluruh file dalam direktori, halaman atau sumber file dapat diunduh dengan sekali sentuh
- Memperbarui bahasa translasi
- Memperbarui performa animasi

Versi 1.8

Versi 1.8 dirilis pada 10 november 2014 dengan fitur-fitur baru seperti : [6]

- Dukungan untuk Moodle 2.8
- Pesan dan notifikasi ditampilkan secara terpisah
- HTML dan sumber daya halaman ditampilkan menggunakan *viewer* di dalam aplikasi
- Apabila pengguna menekan notifikasi, aplikasi akan dibuka dan menunjukkan notifikasi secara lengkap
- Judul notifikasi ditampilkan pada bilah notifikasi Android

Versi 1.9

Versi 1.9 dirilis pada 29 november 2014 dengan fitur-fitur baru seperti : [6]

- Penambahan bahasa baru
- Notifikasi forum lebih ringkas dan mengandung tautan untuk membuka diskus secara langsung
- Penambahan tombol *show grades* dalam profil peserta untuk melihat nilai peserta

Versi 1.10

Versi 1.10 dirilis pada 26 desember 2014 dengan fitur baru untuk *messages* yaitu antarmuka baru yang serupa dengan WhatsApp atau Telegram, pengguna dapat melihat pesan baru, mencari kontak, menambah atau menhapus kontak, dan melihat profil pengguna. [6]

Versi 1.11

Versi 1.11 dirilis pada 16 Januari 2015, dengan fitur-fitur sebagai berikut : [6]

- Integrasi kalender dengan pengingat peringatan sebagai notifikasi lokal
- Bagian ringkasan ditampilkan di dalam halaman konten *courses*

Versi 1.12

Versi 1.12 dirilis pada 20 Februari 2015 dengan fitur-fitur sebagai berikut : [6]

- Semua tipe file dapat diunggah ke Moodle
- Acara grup sekarang ditampilkan pada daftar acara
- Opsi pengingat baru untuk notifikasi lokal
- Menghapus *permissions* yang tidak digunakan dalam Android
- Pengguna yang diblokir akan ditampilkan dalam kontak
- Pengguna dapat memblokir dan buka blokir dalam opsi *messages*

Versi 1.13

Versi 1.13 dirilis pada 27 Maret 2015 dengan fitur-fitur sebagai berikut : [6]

- Pengajar dapat melihat submisi tugas murid secara daring dan luring
- File dalam iOS dibuka menggunakan *framework* Quick Look

Versi 1.14

Versi 1.14 dirilis pada 30 April 2015 dengan fitur-fitur baru dan perbaikan sebagai berikut : [6]

- Aktivitas murid ditampilkan pada catatan situs Moodle
- Konten dalam aplikasi diproses melalui filter Moodle
- Applikasi diperbarui untuk menggunakan fitur dan perbaikan baru dalam Moodle 2.9

Versi 1.5

Versi 1.15 dirilis pada 29 Mei 2015. Versi ini adalah versi terakhir yang dirilis untuk Moodle mobile 1. Berikut adalah fitur-fitur dan perbaikan pada versi 1.15 : [6]

- Menghalangi pengguna untuk login ketika fitur mengunduh file tidak diaktifkan di dalam *Mobile service*
- Konten sudah ditampilkan dengan benar pada Android 4.4.2
- *Plugin* fitur tambahan diperbarui untuk mendukung Moodle 2.9
- Mencegah untuk memproses kode js filter Moodle saat merender panel

2.4.2 Moodle mobile 2

Moodle mobile 2 adalah seri lanjutan dari Moodle mobile 1 dengan perubahan utama pada teknologi yang digunakan. Moodle mobike 2 dikembangkan menggunakan *framework* Ionic 1. Moodle mobile 2 juga menggunakan Cordova untuk kompilasi atau pengemasan interaksi dengan perangkat pengguna. Struktur dari Moodle mobile 2 dibagi menjadi dua, yaitu *core* dan *addons*.

Core dan *addons* memiliki struktur yang sama, yaitu struktur standar Angular. *Core* dan *addons* akan memiliki komponen Angular yang diorganisir menjadi *NgModules*[10]. *NgModules* dapat dianggap sebagai wadah untuk untuk kode yang didedikasikan untuk domain aplikasi, *workflow*, atau kapabilitas aplikasi yang berseifat erat. *NgModules* akan menyediakan sebuah kompilasi kontek untuk komponen. [11]

Komponen pada Angular akan mengendalikan sepetak *view*, *view* yang dimaksud adalah template pasangan dari komponen Angular tersebut dalam bentuk HTML. Template dari komponen Angular akan memiliki *template syntax* Angular yang dapat digunakan untuk mengubah HTML sesuai dengan logika aplikasi dan keadaan aplikasi dan data DOM. Template tersebut dapat menggunakan *data binding* untuk mengkordinasi apliksai dan data DOM, *pipe* untuk mengubah data sebelum ditampilkan, atau *directives* untuk menerapkan logika aplikasi kepada apa saja yang akan ditampilkan. [12]

Core dan *addons* menjadi wadah untuk fitur yang akan digunakan pada Moodle mobile 2, dengan perbedaan *core* akan menyimpan fitur yang dibutuhkan oleh Moodle mobile 2 atau fitur-fitur dasar dengan struktur Angular yang standar. *Addons* akan berisi fitur yang bukan menjadi fitur utama dari Moodle mobile 2. [6]

Moodle mobile 2 menyediakan *directives* bawaan yang dapat digunakan untuk *addons* dan komponen. berikut adalah directives yang disediakan oleh Moodle mobile 2 : [6]

- mmAutoFocus digunakan untuk secara otomatis fokus kepada *input element*.
- mmBrowser membuat tautan yang ditekan agar terbuka dalam *browser* yang terpisah.
- mmCompletion akan menyediakan *checkbox* yang menunjukkan status aktivitas.
- mmExternalContent akan menambahkan seluruh konten eksternal ke dalam antrian untuk diunduh.

- mmFile digunakan untuk menunjukkan daftar file yang dapat dibuka.
- mmFormatText akan memproses tulisan yang akan ditampilkan.
- mmIframe berguna untuk membantu membuka tautan di dalam *iframe* yang bersifat *relative* dan *non-relative*.
- mmImageViewer berguna untuk membuat sebuah gambar menjadi responsive.
- mmLoading akan menggantikan konten dengan halaman *loading* dari Moodle ketika Moodle mobile 2 sedang mengambil konten.
- mmNavigationBar akan menunjukkan bilah navigasi.
- mmNoInputValidation menonaktifkan validasi otomatis dari bidang *input*.
- mmSplitView dan mmSplitViewLink memungkinkan Moodle mobile untuk menjalankan fitur *split screen* pada ponsel atau tablet.

Moodle mobile 2 mengalami perubahan *framework* menjadi Ionic 3 pada versi 3.5 [6]. Perubahan *framework* ini membuat Moodle mobile 2 hanya berjalan pada perangkat bergerak dengan versi Android 4.4 atau iOS 8 dan seterusnya. Perangkat dengan versi OS yang telah disebutkan hanya dapat menjalankan Moodle mobile 2 dengan *framework* Ionic 1. Versi Moodle mobile 2 tersebut kemudian dikategorikan oleh Moodle sebagai Moodle Classic App.

2.5 Lingkungan Pengembangan Berdasarkan Dokumentasi Moodle

Kustomisasi Moodle mobile dimulai dengan menyiapkan lingkungan pengembangan agar pengembang dapat mengubah *source code*, melakukan pengujian menggunakan *browser* pada mesin, dan *deploy* aplikasi ke perangkat seluler. Kebutuhan yang diperlukan untuk menyiapkan lingkungan pengembangan Moodle mobile adalah sebagai berikut : [6]

1. Adanya *browser* untuk pengembangan.
2. Git untuk *source control* aplikasi dan *clone* Moodle mobile.
3. Node.js untuk menjalankan *script* JavaScript tanpa *browser*.
4. Mesin yang menggunakan sistem operasi Windows akan membutuhkan alat *native build*.
5. Cocoapods pada Mac untuk mengelola *dependency*.
6. libsecret untuk sistem operasi linux agar dapat melakukan *push URL diff* atau perbedaan antar file dalam *repository* lokal dan *remote*.

Langkah pertama menyiapkan kebutuhan lingkungan pengembangan adalah dengan menginstall Node.js. Node yang disarankan oleh dokumentasi Moodle mobile adalah Node.js dengan versi 11[6]. Langkah kedua adalah dengan menginstall kebutuhan spesifik yang dibutuhkan oleh Moodle mobile sesuai dengan sistem operasi yang digunakan. Kebutuhan yang dimaksud adalah *Windows native build tools* untuk Windows, *cocoapods* untuk Mac, dan *libsecret* untuk Linux. Langkah ketiga yang harus dilakukan adalah dengan melakukan *clone* dari *branch* Moodle mobile milik Moodle dengan command `git clone https://github.com/moodlehq/moodleapp.git`. Dokumentasi Moodle app menyarankan untuk menggunakan *branch* dengan nama *integration*[6]. *Branch integration* digunakan karena dalam *branch* tersebut pengembangan dan *branch* dimana perbaikan-perbaikan terbaru diimplementasikan. Sehingga setelah melakukan *clone* lakukan *checkout* ke *branch Integration*.

Menyiapkan lingkungan pengembangan untuk Moodle app dimulai dengan menginstall Gulp untuk automasi pengembangan tugas, menginstall Ionic, kemudian menjalankan `npm run setup`, *command* tersebut menjalankan `npm install`, `npx cordova prepare`, dan `npx gulp` yang masing-masing akan menginstall *dependency* npm, menyiapkan cordova, dan menjalankan tugas dasar gulp. Setelah itu jalankan `npm start` pada folder utama Moodle mobile untuk menjalankan Moodle mobile dalam *browser*.

Uji coba Moodle mobile dengan menggunakan perangkat seluler dapat dilakukan dengan *command* `npm run dev:android` untuk Android dan `npm run dev:ios` untuk iOS. Kedua *command* tersebut dijalankan dengan menggunakan Cordova, yang memiliki kebutuhan masing-masing untuk setiap platform. Cordova untuk Android akan membutuhkan Java Development Kit, Gradle, dan Android SDK[13]. Cordova untuk iOS akan membutuhkan Xcode dan ios-deploy [14].

Membangun versi produksi aplikasi akan membutuhkan kompilasi dengan AOT (*ahead-of-time*) dari Angular. Untuk melakukan kompilasi AOT ada beberapa file yang harus dimodifikasi. Perubahan pada file-file berikut diperlukan karena kompilasi standar AOT angular menyebabkan masalah dengan aktivitas *database* dan dukungan Moodle untuk *plugins*. File yang pertama adalah `node_modules/@angular/platform-browser-dynamic/esm5/platform-browser-dynamic.js`, dalam file tersebut variable `_NO_RESOURCE_LOADER` yang memiliki fungsi `get` dengan baris seperti pada Kode 2.1 yang akan diubah menjadi seperti pada Kode 2.2.[6]

Kode 2.1: Fungsi `get` pada `_NO_RESOURCE_LOADER`

```
throw new Error
("No ResourceLoader implementation has been provided .
Can't read the url\" + url + "\");
```

Kode 2.2: Kode pengganti untuk fungsi `get`

```
url = 'templates/' + url;

var resolve;
var reject;
var promise = new Promise(function (res, rej) {
    resolve = res;
    reject = rej;
});
var xhr = new XMLHttpRequest();
xhr.open('GET', url, true);
xhr.responseText = 'text';
xhr.onload = function () {
// responseText is the old-school way of retrieving response
//(supported by IE8 & 9)
// response/responseType properties were introduced in
//ResourceLoader Level2 spec (supported by IE10)
var response = xhr.response || xhr.responseText;
// normalize IE9 bug (http://bugs.jquery.com/ticket/1450)
var status = xhr.status === 1223 ? 204 : xhr.status;
// fix status code when it is 0 (0 status is undocumented).
// Occurs when accessing file resources or on Android 4.1 stock browser
// while retrieving files from application cache.
if (status === 0) {
    status = response ? 200 : 0;
}
if (200 <= status && status <= 300) {
```

```
        resolve(response);
    }
    else {
        reject("Failed to load " + url);
    }
};

xhr.onerror = function () { reject("Failed to load " + url); };
xhr.send();
return promise;
```

File kedua yang harus dimodifikasi adalah `node_modules/@ionic/app-scripts/dist/util/config.js`, pada bagian `optimizejs` modifikasi sehingga terlihat seperti pada 2.3 dengan menghapus `context.isProd`.

Kode 2.3: `optimizejs` setelah modifikasi

```
context.optimizeJs = [
    context.optimizeJs,
    hasArg('--optimizeJs')
].find(function (val) { return typeof val === 'boolean'; });
```

Setelah modifikasi kedua file tersebut berhasil jalankan `command npm run ionic:build - -prod` untuk kompilasi. Untuk menginstall pada platform jalankan `command npx cordova run android` untuk Android dan `npx cordova build ios` untuk iOS.

BAB 3

ANALISIS

3.1 Kondisi IDE UNPAR dibandingkan dengan Moodle Standar

IDE UNPAR sudah mengalami perubahan dan penyesuaian agar dapat digunakan, perubahan dan penyesuaian tersebut yang harus diterapkan juga didalam Moodle mobile. Perubahan dan penyesuaian yang dimaksud adalah perbedaan dari tampilan dan fitur IDE UNPAR yang tidak ada dalam situs Moodle standar dan dapat dilihat oleh peneliti. Perubahan dan penyesuaian terhadap IDE UNPAR akan adalah sebagai berikut[1].

Penggunaan tema Snap Moodle

Tampilan IDE UNPAR sudah berbeda dari tampilan standar milik Moodle. perubahan ini terlihat ketika memeriksa elemen dari IDE UNPAR pada bagian HTML tag. Salah satu *tag link* pada *tag head* IDE UNPAR mengarahkan file *styles.php* pada direktori bernama *snap*. Ketika mencari Snap pada forum *plugin* Moodle ditemukan tema dengan tampilan seperti Gambar 3.1 yang menyerupai tampilan IDE. Dengan beberapa perbedaan seperti pada warna dan *progress bar* dibawah *activity card*. Kemiripan juga dapat dilihat dengan membandingkan Gambar 3.1 dengan Gambar 3.2



Gambar 3.1: Tampilan tema Snap



Gambar 3.2: Tampilan IDE UNPAR

Mata kuliah dan peserta mata kuliah

IDE UNPAR sudah digunakan dalam proses belajar mengajar selama perkuliahan di UNPAR, sehingga IDE UNPAR sudah terisi dengan data dosen-dosen dan mata kuliah yang mereka ajarkan. Beserta dengan data-data tersebut IDE UNPAR juga sudah terisi dengan data-data mahasiswa aktif di UNPAR.

Banner pada halaman utama

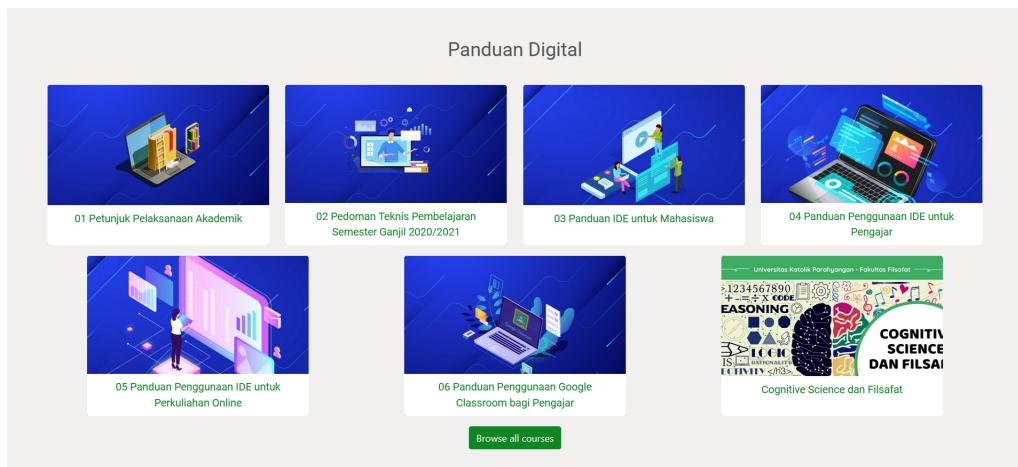
IDE UNPAR menggunakan sebuah korsel untuk menunjukkan nama situs dan pengumuman seperti pada Gambar 3.3. Korsel yang digunakan oleh IDE UNPAR adalah bawaan juga dari tema Snap yang digunakan.



Gambar 3.3: Korsel pada halaman utama IDE UNPAR

Bagian panduan digital

IDE UNPAR juga memiliki bagian untuk petunjuk dan panduan-panduan menggunakan IDE UNPAR, terlihat pada Gambar 3.4. Bagian ini berisi *courses Moodle* yang terletak dibawah korsel pada halaman utama. Bagian panduan digital IDE UNPAR



Gambar 3.4: Bagian panduan digital pada halaman utama IDE UNPAR

Video YouTube tersemat

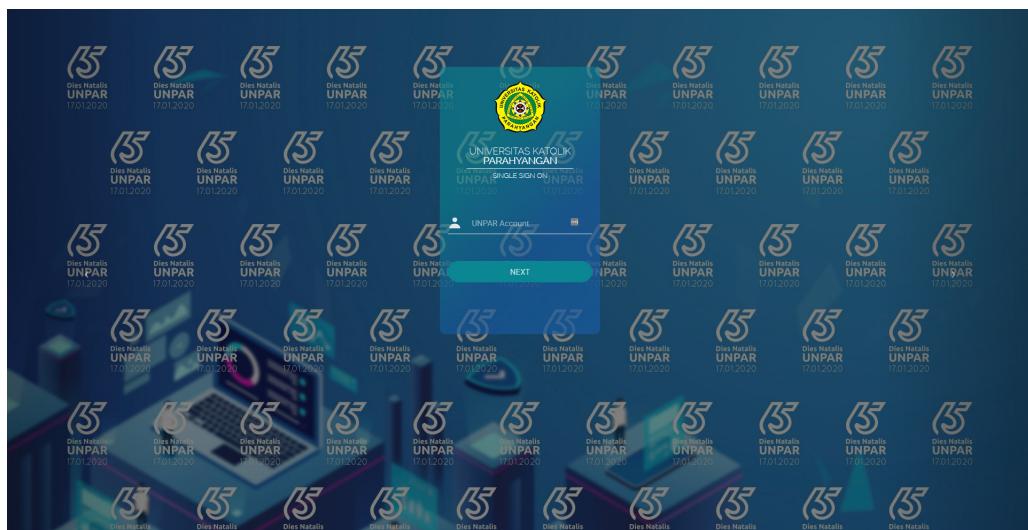
Halaman utama IDE memiliki video YouTube yang tersemat berjudulkan "Tutorial IDE Mahasiswa".

Branding UNPAR

Branding yang dimaksud adalah penggunaan logo IDE UNPAR, nama IDE UNPAR dan skema warna yang berbeda dari skema warna milik Moodle dan skema warna bawaan tema Snap.

SSO

IDE UNPAR menggunakan SSO UNPAR untuk menangani pengguna yang ingin masuk ke dalam IDE UNPAR. Tombol *login* pada halaman utama akan mengarahkan pengguna ke halaman SSO UNPAR seperti pada Gambar 3.5 untuk memasukkan kredensial mereka.



Gambar 3.5: Halaman SSO UNPAR

3.2 Moodle demo (sementara)

Pada saat dimulainya penulisan skripsi, penulis tidak dapat menghubungkan Moodle mobile dengan IDE UNPAR. Kesulitan menghubungkan Moodle mobile dengan IDE UNPAR terjadi

ketika pengguna aplikasi diharuskan *login* ke dalam IDE UNPAR melalui Moodle mobile dengan menggunakan SSO UNPAR. Moodle mobile tidak dapat sama sekali mengakses halaman SSO UNPAR. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut dibuatlah situs untuk mensimulasikan IDE UNPAR dengan URL <https://moodledemo.pascal.id> yang akan disebut sebagai Moodle demo.

Moodle demo dengan URL <https://moodledemo.pascal.id> adalah situs demo yang akan digunakan. Moodle demo akan berfungsi sebagai *web service* yang diakses oleh Moodle mobile. Sehingga Moodle demo akan menyimpan data mahasiswa, dosen, mata kuliah dan *plugin* yang ada pada IDE UNPAR untuk digunakan di dalam Moodle mobile.

3.2.1 Mata kuliah dan peserta mata kuliah

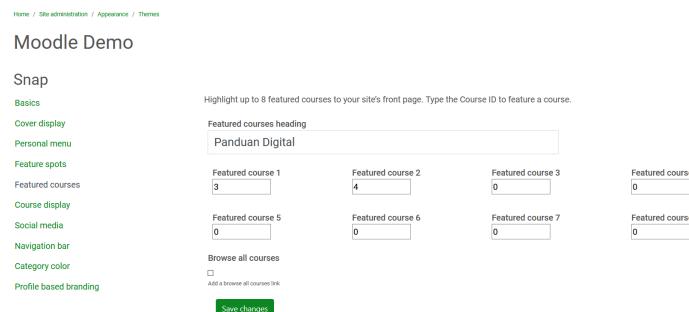
Data yang berada pada Moodle demo berasal dari mata kuliah yang ada di IDE UNPAR diberikan oleh pembimbing, sehingga pada data mata kuliah tersebut terdapat bahan dan tugas. Peserta dari mata kuliah tersebut dibuat dengan sendiri mengikuti format penamaan yang berada di IDE UNPAR dan ada tiga peserta yang diikutkan dalam mata kuliah tersebut dengan tiga role yang berbeda yaitu *teacher* yang dianggap sebagai dosen, *non-editing teacher* dianggap sebagai asisten dosen dan *student* dianggap sebagai mahasiswa.

3.2.2 *Plugin* dan tema

Plugin yang digunakan oleh Moodle demo adalah plugin standar Moodle karena pada IDE UNPAR tidak ditemukannya *plugin* tambahan selain tema yang digunakan. *Plugin* tema tidak harus digunakan karena tidak mempengaruhi Moodle mobile, namun dengan tujuan mengimitasi IDE UNPAR tema akan tetap digunakan karena peletakan *banner*, video YouTube tersemat dan bagian panduan digital bergantung pada tema yang digunakan oleh IDE UNPAR. Tema pada situs moodle dapat dipasang dengan memasukkan file tema yang diambil dari situs <https://moodle.org/plugins/> ke dalam folder */moodle/theme*. Setelah file berada dalam folder tersebut maka pada situs Moodle dibagian *themes* akan muncul opsi tema yang baru saja dimasukkan.

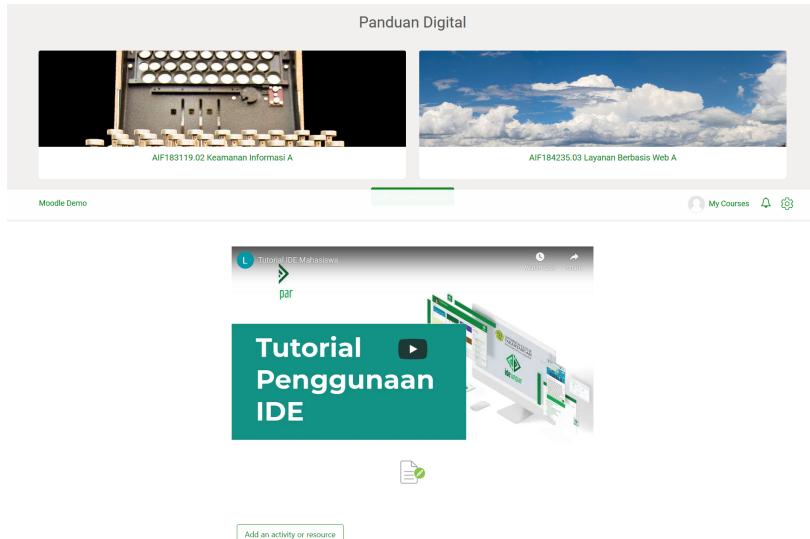
Korsel pada untuk Moodle demo dapat dipasang dengan mengakses halaman menu tema. Pada halaman tersebut pilih opsi *Cover display*, dalam opsi tersebut akan ada bagian untuk mengaktifkan dan memasang korsel untuk situs Moodle. Jumlah maksimal koresel yang dapat dipasang adalah 3 korsel. Korsel pada moodle demo ini bertujuan untuk mengimitasi *banner* yang berada pada IDE UNPAR.

Bagian panduan digital pada IDE UNPAR adalah bagian *featured course* yang diubah judulnya menjadi "panduan digital". Menggunakan fitur ini pada Moodle demo dapat dilakukan dengan mengakses halaman menu tema seperti pada Gambar 3.6, dan memilih opsi *featured course* pada halaman tersebut. Jumlah *course* maksimal yang dapat ditampilkan adalah 8. Karena peniliti tidak memiliki akses untuk *course* panduan digital IDE, maka *course* yang ditampilkan adalah *course* yang sudah dimasukkan. Perubahan yang terjadi disini tidak akan terimplementasi dalam Moodle mobile.



Gambar 3.6: Halaman *Featured Courses*

Menambahkan sematan video YouTube dapat dikaukan dengan menekan tombol ikon roda gigi, kemudian memilih opsi *turn editing on*. Dalam mode pengeditan tekan ikon kertas dan pensil seperti pada Gambar 3.7. Pada halaman edit, masukkan tag *iframe* HTML dengan link video untuk menyematkannya. Seluruh perubahan yang dilakukan dalam mode pengeditan Moodle demo akan langsung terimplementasi juga pada Moodle mobile dalam halaman yang sesuai.



Gambar 3.7: Mode pengeditan

3.2.3 Penyesuaian Moodle Mobile dengan IDE UNPAR

Perubahan dan penyesuaian yang dibahas di 3.1 tidak semua dapat diterapkan ke dalam Moodle mobile. Penggunaan tema Snap dapat dilakukan dikarenakan Moodle mobile sudah tidak lagi mengukung penggunaan tema. Sehingga tampilan pada Moodle mobile akan diubah dengan mengubah *source code*. *Banner* pada halaman utama, bagian panduan digital dan branding UNPAR juga akan dilakukan dengan mengubah *source code*, karena pada situs IDE UNPAR perubahan dan penyesuaian tersebut dilakukan pada tema yang digunakan. SSO juga tidak akan digunakan karena peneliti tidak memiliki akses SSO UNPAR.

Moodle mobile memungkinkan untuk mengatur *URL preset* agar saat Moodle mobile dijalankan, akan langsung dialsikan ke *URL* tersebut. Namun ketika *URL* IDE UNPAR digunakan terdapat *error* dimana variable *\$urlscheme* memiliki nilai variable yang sudah diubah, dimana seharusnya variable tersebut berisi *moodlemobile://token=...* melainkan berisi *ide.unpar.ac.id://token=.....*. Mengubah variable *urlscheme* pada Moodle mobile tetap tidak memungkinkan IDE UNPAR diakses melalui Moodle mobile. Karena adanya konfigurasi yang tidak dapat diakses untuk menghubungkan IDE UNPAR maka situs demo akan digunakan.

3.3 Terhubungnya Moodle Mobile dengan IDE UNPAR

Pada tanggal 7 Maret 2021, Moodle mobile yang berada pada Google PlayStore dapat dihubungkan dengan situs IDE UNPAR. Dengan pengetahuan tersebut penulis mencoba kembali untuk menghubungkan Moodle mobile yang berada dalam mesin penulis dengan situs IDE UNPAR menggunakan nilai *idemobile* pada *key customurlscheme*. Dengan pengaturan tersebut Moodle mobile pada mesin penulis dapat terhubung dengan IDE UNPAR, namun hanya dalam perangkat bergerak. Ketika dilakukan uji coba menghubungkan pada browser terdapat pesan *error* seperti pada Gambar 3.8. Sehingga pengujian aplikasi selama pengembangan akan dilakukan menggunakan perangkat bergerak.



Gambar 3.8: Pesan pada console browser

3.4 Lisensi Moodle mobile

Moodle mobile dilisensikan dengan lisensi *Apache 2.0*[15]. Lisensi tersebut mengizinkan untuk melakukan reproduksi dari Moodle mobile dengan atau tanpa modifikasi. Seperti yang disebut pada poin 4 lisensi dengan judul "*Redistribution*", hal-hal tersebut dapat dilakukan apabila memenuhi syarat-syarat yang tertera. Syarat-syarat yang dimaksud adalah :

- Aplikasi yang dibuat harus disertakan dengan salinan lisensi *Apcae 2.0*.
- Seluruh file yang dimodifikasi harus menyertakan pemberitahuan yang jelas bahwa file tersebut sudah dimodifikasi.
- Seluruh paten, *trademark*, *copyright* dan pemberitahuan atribusi harus disimpan dalam bentuk sumber untuk seluruh aplikasi yang akan didistribusikan.
- Apabila aplikasi sumber menyertakan file teks dengan judul ***NOTICES***, maka seluruh aplikasi yang akan didistribusikan harus menyertakan salinan yang dapat dibaca.

Gagal memenuhi syarat-syarat di atas akan mengakibatkan lisensi untuk aplikasi yang telah dimodifikasi dan didistribusikan berrsisfat tidak sah.

3.5 Saran fitu-fitur dari umpan balik

Pada tanggal 25 Maret 2021 penguji membuat sebuah kuesioner yang dibagikan kepada warga UNPAR yang memiliki tautan untuk menguji coba aplikasi IDE UNPAR Mobile. Form tersebut berisi pertanyaan yang menyangkut bagaimana pengalaman penggunaan aplikasi dan fitur-fitur apa saja yang mereka inginkan untuk diimplementasi. Tabel 3.1 adalah fitur-fitur yang diinginkan oleh penguji untuk diimplementasikan dan mungkin atau tidaknya untuk diimplementasikan.

Tabel 3.1: Hasil kuesioner untuk fitur apa yang diinginkan

Fitur yang ingin diimplementasikan	Dapat diimplementasikan?	
	Ya	Tidak
Push notification		✓
Scanner untuk foto menjadi PDF	✓	
Sinkronisasi dengan google calendar		✓
Absensi melalui IDE UNPAR		✓
Fitur tambah file otomatis dari apps scanner	✓	
Jadwal Kuliah		✓
Sign in SSO dalam app		✓
Dapat berpindah page dengan swipe horizontal		✓
Fitur Pesan yang berupa message di IDE di konversi menjadi bentuk chat		✓
login langsung di aplikasi		✓

3.5.1 Push notification

Fitur ini ditandakan sebagai tidak dapat diimplementasikan karena fitur tersebut sudah ada didalam Moodle mobile. Pengguna sudah bisa mendapatkan notifikasi dari aplikasi Moodle mobile dan dapat mengurnya dari aplikasi itu sendiri.

3.5.2 Scanner untuk foto menjadi PDF

Fitur ini dapat diimplementasikan dengan bantuan dari *plugin* Cordova `cordova-plugin-document-scanner`. Dengan plugin tersebut gambar yang ditangkap melalui kamera perangkat pengguna akan dimasukkan ke dalam format HTML yang kemudian akan dikonversi ke format PDF. Setelah dikonversi file PDF tersebut akan langsung diunggah ke dalam *private files* atau submisi tugas.

3.5.3 Sinkronisasi dengan Google Calendar

3.5.4 Absensi melalui IDE UNPAR

Fitur ini tidak dapat diimplementasi karena absensi dilakukan melalui Student Portal UNPAR. Namun penulis akan menambahkan sebuah tombol pada halaman menu untuk membuka situs Student Portal.

3.5.5 Fitur tambah file otomatis dari apps scanner

Fitur ini serupa dan akan terimplementasi sama dengan yang dibahas di subbab [3.5.2](#).

3.5.6 Jadwal Kuliah

Fitur ini tidak akan diimplementasikan, karena jadwal perkuliahan tidak diatur atau ditunjukkan ke dalam IDE UNPAR melainkan di dalam Student Portal.

3.5.7 Sign in SSO dalam app

Fitur ini tidak dapat diimplementasikan karena moodle tidak dapat menampilkan SSO UNPAR di dalam aplikasinya sehingga SSO UNPAR tetap harus diakses melalui *browser*. Fitur ini juga dirasakan tidak perlu karena Moodle mobile akan langsung mengarahkan kembali ke dalam aplikasi setalah berhasil login melalui *browser*.

3.5.8 Dapat berpindah page dengan swipe horizontal

Fitur ini tidak akan diimplementasikan karena cukupnya waktu untuk mengimplementasi fitur.

3.5.9 Fitur Pesan yang berupa message di IDE di konversi menjadi bentuk chat

Fitur ini tidak diimplementasikan karena Moodle mobile sudah menunjukkan *message* dalam bentuk *chat*.

3.5.10 Login langsung di aplikasi

Fitur ini tidak akan diimplementasi dengan alasan sama dengan yang dibahas di subbab [3.5.7](#).

BAB 4

PERANCANGAN

4.1 Struktur Proyek Moodle Mobile

Proyek Moodle Mobile terdiri dari kumpulan file-file dan direktori-direktori utama yang mengandung fungsi dan *source code* untuk aplikasi Moodle Mobile, platform Android dan iOS, alat untuk mebangun perangkat lunak, dan konfigurasi. Struktur dapat dilihat di bawah.

```
config
desktop
gulp
hooks
node_modules
platforms
plugins
resources
scripts
src
  addon
  app
  assets
  classes
  components
  config.json
  configconstants.ts
  core
  directives
  index.html
  lang
  pipes
  providers
  singletons
  theme
www
.dockerignore
.gitattributes
.gitignore
.npmrc
.travis.yml
config.xml
Dockerfile
google-services.json
```

```

├── gulpfile.js
├── ionic.config.json
├── LICENSE
├── licenses.json
├── MainActivity.java
├── NOTICE
├── packgae-lock.json
├── PACKAGE_PROBLEMS.md
├── README.md
└── tsconfig.json
└── tslint.json
└── upgrade.txt

```

Perubahan pada aplikasi akan sering dilakukan pada direktori `src`, dan `config.xml`. Direktori `src` berisi kode-kode utama dari aplikasi Moodle mobile dan konfigurasinya. Konfigurasi dari Moodle mobile sendiri diatur oleh file `config.json` di dalam folder `src`. File `Config.xml` berfungsi untuk mengatur konfigurasi dari aplikasi Cordova. Dikarenakan Moodle mobile menggunakan Cordova maka pengaturan saat melakukan *build* untuk perangkat bergerak akan diambil dari file `config.xml`.

Perubahan juga akan terjadi pada direktori `resources` dan file `ionic.config.json`. Direktori `resource` menyimpan sumber untuk ikon dan *splashscreen* yang akan digunakan oleh aplikasi ketika *di-build* untuk platform Android maupun iOS. File `ionic.config.json` adalah file konfigurasi yang digunakan oleh Ionic CLI (*Command Line Interface*), dimana nama aplikasi dan identifikasi aplikasi akan disimpan disana dan dirujuk oleh Ionic CLI ketika digunakan.

Direktori `node_modules` juga akan mengalami perubahan namun jarang dilakukan perubahan secara langsung. Dikarenakan direktori tersebut menyimpan *packages* yang dikelola oleh npm. Perubahan yang akan terjadi pada folder `node_modules` adalah perubahan seperti yang dibahas di subbab 2.5.

4.1.1 Perubahan pada `config.xml`

Perubahan pada file `config.xml` akan berpengaruh ketika Cordova membangun aplikasi untuk Android dan iOS karena file `config.xml` mengatur aturan dan *resource* apa saja yang akan digunakan oleh aplikasi di kedua platform tersebut.

Perubahan yang dilakukan di dalam file ini adalah sebagai berikut :

- Versi aplikasi untuk Android dan iOS akan dimulai dengan versi 1.0.0
- Nama dari aplikasi adalah **IDE UNPAR Mobile**
- Deskripsi aplikasi adalah **IDE UNPAR app**
- Penulis aplikasi adalah **Gabriel Panji Lazuardi** dengan email **73160068@student.unpar.ac.id**
- Ikon yang akan digunakan oleh aplikasi dalam platform Android dan iOS.
- *Splashscreen* yang akan digunakan aplikasi dalam platform Android dan iOS.

4.1.2 Perubahan pada direktori `src`

Karena direktori ini mengandung *source code* utama dari aplikasi, seluruh perubahan yang bersifat menambah, mengubah ataupun menghapus fungsi di dalam aplikasi akan terjadi di dalam direktori `src`. Seluruh fungsi utama aplikasi terletak pada direktori `src/core`. Untuk pengaturan tema dari aplikasi terletak pada direktori `src/theme`. Dan folder `src/app` mengandung *source code* yang akan dijalankan secara *native* pada platform Android dan iOS seperti mengatur warna dari *status bar*.

Dalam folder `src/core` setiap fungsi dari Moodle mobile juga dipisah ke dalam direktori masing-masing. Setiap direktori dari fungsi-fungsi tersebut akan memiliki *handler* dan *helper*. *Handler* dari sebuah fungsi bersifat seperti *controller* dari pola desain MVC (*Model-view-controller*) perangkat lunak. Sehingga perubahan yang akan dilakukan pada file *handler* adalah perubahan yang bersifat menerima dan memberi data dari dan untuk *view*. Sedangkan *helper* bersifat seperti *model* pada pola desain MVS, sehingga perubahan-perubahan pada *helper* Moodle mobile akan bersifat untuk mengolah dan mengembalikan data.

4.2 Menghubungkan IDE UNPAR Mobile dengan Situs IDE UNPAR

Menghubungkan IDE UNPAR mobile dengan situs IDE UNPAR dapat dilakukan dengan melakukan perubahan pada file `config.json`. Perubahan yang harus dilakukan adalah menambahkan *key "siteurl"* dengan nilai URL yang diinginkan, dalam kasus ini URL yang akan digunakan adalah <https://ide.unpar.ac.id>. Dengan adanya *key "siteurl"* aplikasi saat dijalankan akan langsung melakukan koneksi dengan nilai dari *key* tersebut. Sehingga ketika aplikasi IDE UNPAR Mobile dijalankan, aplikasi akan langsung meminta pengguna *login* dengan tautan <https://ide.unpar.ac.id>. Perubahan pada file `config.json` dapat dilihat pada Kode 4.1.

Kode 4.1: Perubahan pada file `config.json`

```
diff --git a/src/config.json b/src/config.json
index 919869fe652..daaf2aef5c5 100644
--- a/src/config.json
+++ b/src/config.json
@@ -68,10 +68,10 @@
    75.89,
    93.75
],
"demo_sites" :[] ,
"customurlscheme": "moodlemobile",
- "siteurl": "https://moodledemo.pascal.id/",
+ "siteurl": "https://ide.unpar.ac.id",
"sitename": "",
"multisitesdisplay": "",
"sitefindersettings": {} ,
```

Karena IDE UNPAR menggunakan SSO UNPAR untuk *login* maka aplikasi IDE UNPAR Mobile akan mengarahkan pengguna ke *browser* yang berada pada perangkatnya untuk *login* menggunakan SSO UNPAR. Ketika pengguna telah berhasil *login* agar *browser* pada perangkat pengguna tahu aplikasi apa yang harus dibuka maka *customurlscheme* pada aplikasi IDE UNPAR Mobile harus diubah. Perubahan untuk *customurlscheme* dilakukan pada `config.xml` dapat dilihat di dalam Kode 4.2, `package.json` dapat dilihat di dalam Kode 4.3, dan `src/config.json` dapat dilihat di dalam Kode 4.2. Dengan perubahan tersebut pengguna akan diarahkan ke dalam aplikasi IDE UNPAR Mobile setelah berhasil *login* menggunakan SSO UNPAR.

Kode 4.2: Perubahan pada *customurlscheme* file `config.xml`

```
diff --git a/config.xml b/config.xml
index 2e4f35a92ce..67f8cf25744 100644
--- a/config.xml
@@ -648,4 +648,5 @@
        </array>
    </config-file>
```

```

</platform>
+   <variable name="URL_SCHEME" value="idemobile" />

```

Kode 4.3: Perubahan pada customurlscheme file package.json

```

diff --git a/package.json b/package.json
index a4f73ed0d6d..521d7b943d3 100644
--- a/package.json
+++ b/package.json
@@ -188,7 +189,7 @@
     "cordova-plugin-badge": {},
     "cordova-plugin-camera": {},
     "cordova-plugin-customurlscheme": {
-       "URL_SCHEME": "moodlemobile"
+       "URL_SCHEME": "idemobile"
     },
     "cordova-plugin-device": {},
     "cordova-plugin-file": {},
@@ -255,7 +256,7 @@
     {
       "name": "Moodle Mobile URL",
       "schemes": [
-         "moodlemobile"
+         "idemobile"
       ],
       "role": "Viewer"
     }

```

Kode 4.4: Perubahan pada customurlscheme file src/config.json

```

diff --git a/src/config.json b/src/config.json
index daaf2aef5c5..31402ee6812 100644
--- a/src/config.json
+++ b/src/config.json
@@ -70,7 +70,7 @@
     ],
     "presets" : {"url" :"https://ide.unpar.ac.id/"},
     "demo_sites" :[] ,
-    "customurlscheme": "moodlemobile",
+    "customurlscheme": "idemobile",
     "siteurl": "https://ide.unpar.ac.id/",
     "sitename": "",
     "multisitesdisplay": ""

```

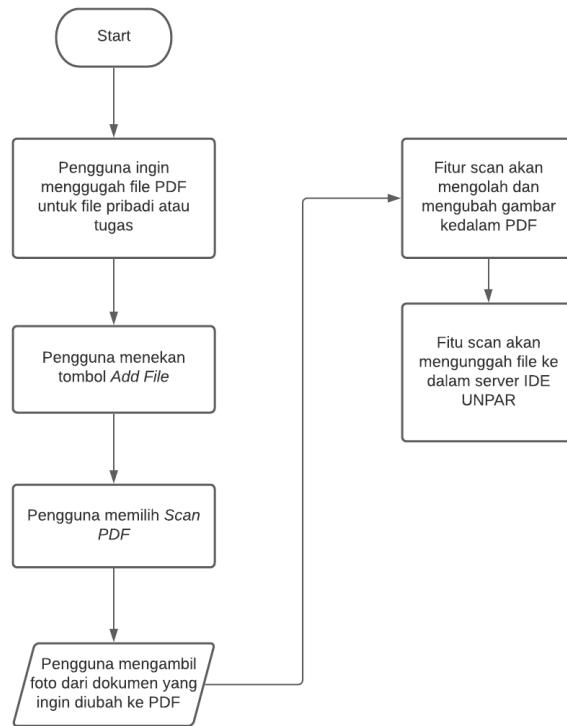
4.3 Penerapan Fitur-Fitur Tambahan dari Umpan Balik

Berdasarkan yang dibahas pada subbab 3.5 beberapa saran fitur akan diimplementasikan pada aplikasi IDE UNPAR. Fitur-fitur tersebut adalah PDF *scanner* dan .

4.3.1 PDF *scanner*

Implementasi fitur ini akan dilakukan dengan bantuan *plugin* Cordova *cordova-pdf-scanner*. *Plugin* ini dipilih karena memiliki pengaturan paling sederhana. *Plugin* bekerja dengan mengubah HTML mentah ataupun URL menjadi PDF. *Plugin* ini juga dapat mengembalikan hasil pengubahan URL atau HTML mentah ke dalam bentuk base64 agar dapat diunggah kedalam server IDE UNPAR.

Implementasi fitur PDF *scanner* ini akan dilakukan di direktori `src/core/fileuploader/`. Dimana *handler* untuk fitur akan disimpan di `src/core/fileuploader/providers/scanner-handler.ts`. Untuk fungsi memindai gambar untuk diubah menjadi PDF sendiri akan disimpan di `src/core/fileuploader/providers/helper.ts`. Dengan mengimplementasikan fitur ini pada direktori tersebut, maka fitur ini akan dapat digunakan untuk mengunggah file PDF ke dalam file pribadi pengguna di dalam server IDE UNPAR atau mengunggahnya langsung sebagai bentuk submisi tugas atau quiz. *Flow chart* untuk fitur dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1: FlowChart untuk fitur PDF *scanner*

File `src/core/fileuploader/providers/scanner-handler.ts` dapat dilihat pada Kode 4.5.

Kode 4.5: File `scanner-handler.ts`

```

diff --git a/src/core/fileuploader/providers/scanner-handler.ts
b/src/core/fileuploader/providers/scanner-handler.ts
new file mode 100644
index 00000000..6cfcbdbc08
--- /dev/null
+++ b/src/core/fileuploader/providers/scanner-handler.ts
@@ -0,0 +1,68 @@
+// (C) Copyright 2015 Moodle Pty Ltd.
+//
+// Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
+// you may not use this file except in compliance with the License.
+// You may obtain a copy of the License at
+//
+//     http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0
+//
+// Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
+// distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,
+// WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
  
```

```
+// See the License for the specific language governing permissions and
+// limitations under the License.
+
+import { Injectable } from '@angular/core';
+import { CoreAppProvider } from '@providers/app';
+import { CoreUtilsProvider } from '@providers/utils/utils';
+import { CoreFileUploaderHandler, CoreFileUploaderHandlerData }
+  from './delegate';
+import { CoreFileUploaderHelperProvider } from './helper';
+
+@Injectable()
+export class CoreFileUploaderScannerHandler implements
+  CoreFileUploaderHandler {
+  name = 'CoreFileUploaderScanner';
+  priority = 1800;
+
+  constructor(private appProvider: CoreAppProvider,
+    private utils: CoreUtilsProvider,
+    private uploaderHelper: CoreFileUploaderHelperProvider) { }
+
+  /**
+   * Whether or not the handler is enabled on a site level.
+   *
+   * @return True or promise resolved with true if enabled.
+   */
+  isEnabled(): boolean | Promise<boolean> {
+    return this.appProvider.isMobile() ||
+      this.appProvider.canGetUserMedia();
+  }
+
+  /**
+   * Given a list of mimetypes, return the ones
+   * that are supported by the handler.
+   * @param mimetypes List of mimetypes.
+   * @return Supported mimetypes.
+   */
+  getSupportedMimetypes(mimetypes: string[]): string[] {
+    return mimetypes;
+  }
+
+  /**
+   * Get the data to display the handler.
+   *
+   * @return Data.
+   */
+  getData(): CoreFileUploaderHandlerData {
+    return {
+      title: 'core.fileuploader.scanner',
+      class: 'core-fileuploader-scanner-handler',
+      icon: 'qr-scanner',
+      action: (maxSize?: number, upload?:
+        boolean, allowOffline?: boolean,
+        mimetypes?: string[]): Promise<any> => {
+          return this.uploaderHelper.scanImage
+            (maxSize, upload, mimetypes).then((result) => {
+              return {
+                treated: true,
+                result: result
+              }
+            })
+        }
+    }
+  }
}
```

```

+
        );
+
    }
}
}
}

```

Perubahan pada `src/core/fileuploader/providers/helper.ts` dapat dilihat pada Kode 4.6.

Kode 4.6: Perubahan pada `src/core/fileuploader/providers/helper.ts`

```

diff --git a/src/core/fileuploader/providers/helper.ts
b/src/core/fileuploader/providers/helper.ts
index fe28bcb3e4..e69ee619aa 100644
--- a/src/core/fileuploader/providers/helper.ts
+++ b/src/core/fileuploader/providers/helper.ts
+ /**
+ *
+ * @param maxSize Max size of the upload. -1 for no max size.
+ * @param upload True if file should be uploaded,
+ * false to return to picked file.
+ * @param mimetypes List of supported mimetypes.
+ * @return Promise solved when done.
+ */
+ scanImage(maxSize : number,
+ upload?:boolean, mimetypes?: string[]): Promise<any>{
+
+     const camOpts: CameraOptions = {
+         quality: 50,
+         destinationType: this.camera.DestinationType.FILE_URI,
+         correctOrientation: true
+     };
+
+     // Determine the mediaType based on the mimetypes.
+     if (imageSupported && !videoSupported) {
+         camOpts.mediaType = this.camera.MediaType.PICTURE;
+     } else if (!imageSupported && videoSupported) {
+         camOpts.mediaType = this.camera.MediaType.VIDEO;
+     } else if (CoreApp.instance.isIOS()) {
+         // Only get all media in iOS
+         //because in Android using this option
+         //allows uploading any kind of file.
+         camOpts.mediaType = this.camera.MediaType.ALLMEDIA;
+     }
+
+     return this.fileUploaderProvider
+         .getPicture(camOpts).then((path) => {
+             const error = this.fileUploaderProvider
+                 .isValidMimetype(mimetypes, path);
+             // Verify that the mimetype is supported.
+             if (error) {
+                 return Promise.reject(error);
+             }
+             const html = '<html>  </html>';
+             this.logger.debug(html);
+             var currentDate = new Date().getTime();
+             return cordova.plugins.pdf.fromData(html,{

fileNamed : 'my-pdf'+currentDate,

```

```
+         landscape : "portrait",
+         type : "base64"
+     //Using this type because the document
+     //will be uploaded right away.
+     }).then((base64)=>{
+         //converting to blob
+         const blob = this.base64ToBlob(base64);
+
+         const contentType = 'application/pdf'
+         const folderPath = "Download/my-pdf"
+         +currentDate+".pdf";
+         return this.fileProvider.writeFile(folderPath, blob)
+     .then((fileEntry)=>{
+         const options = this.fileUploaderProvider
+             .getFileUploadOptions(fileEntry.nativeURL, +
+             'mypdf'+currentDate.getTime()+'pdf',
+             contentType, true);
+         if(upload){
+             this.logger.debug("uploaded");
+             return this.uploadFileEntry(fileEntry, true,
+             -1, upload, false, fileEntry.name);
+         } else {
+             // Copy or move the file
+             to our temporary folder.
+             this.logger.debug("Copy to temp");
+             return this.copyToTmpFolder
+             (fileEntry.nativeURL,
+             false, maxSize, 'pdf', options);
+         }
+
+     },
+     (error) => {
+         this.logger.error(error);
+     });
+ },(error) => {
+     const defaultError = 'core.fileuploader
+     .errorcapturingimage';
+     console.error(error);
+     return this.treatImageError(error, defaultError);
+ });
+ });
+
+ }
```

Setelah melakukan perubahan-perubahan diatas. Fungsi PDF *scanner* akan muncul pada menu aplikasi IDE UNPAR. Namun nama fungsi akan muncul sebagai `core.fileuploader.scanner` seperti yang terlihat di fungsi `getData()` pada Kode 4.5. Untuk mengubah nama fungsi pada menu diperlukan perubahan pada `src/core/fileuploader/lang/en.json` dan pada `scripts/langindex.json`. Perubahan-perubahan pada file tersebut dilakukan dengan tujuha agar Moodle mobile dapat mengenali `title core.fileuploader.scanner` dan menterjemahkan ke dalam bahasa yang sesuai. Perubahan pada `scripts/langindex.json` dapat dilihat pada Kode 4.7 dan perubahan pada `src/core/fileuploader/lang/en.json` dapat dilihat pada Kode 4.8.

Kode 4.7: Perubahan pada file langindex.json

```
diff --git a/scripts/langindex.json b/scripts/langindex.json
index 0a3a21d16d2..2abd385d7a6 100644
--- a/scripts/langindex.json
```

```
+++ b/scripts/langindex.json
@@ -1600,6 +1600,7 @@
    "core.fileuploader.uploading": "local_moodlemobileapp",
    "core.fileuploader.uploadingperc": "local_moodlemobileapp",
    "core.fileuploader.video": "local_moodlemobileapp",
+   "core.fileuploader.scanner" : "local_moodlemobileapp",
    "core.filter": "moodle",
    "core.folder": "moodle",
    "core.forcepasswordchangenotice": "moodle",
```

Kode 4.8: Perubahan pada file src/core/fileuploader/lang/en.json

```
diff --git a/src/core/fileuploader/lang/en.json
b/src/core/fileuploader/lang/en.json
index 22d14df4a11..f0b31d17abf 100644
--- a/src/core/fileuploader/lang/en.json
+++ b/src/core/fileuploader/lang/en.json
@@ -25,5 +25,6 @@
    "uploadafile": "Upload a file",
    "uploading": "Uploading",
    "uploadingperc": "Uploading: {{\$a}}%",
-   "video": "Video"
+   "video": "Video",
+   "scanner" : "Scan PDF"
}
```

4.3.2 Tautan menuju Student Portal UNPAR

Seperti yang dibahas pada 3.5.4 akan diimplementasikan sebuah tautan pada menu aplikasi IDE UNPAR yang akan mengarahkan pengguna ke <https://studentportal.unpar.ac.id>. Selain menambahkan tautan, pilihan change site pada menu aplikasi akan dihapus karena dirasa pengguna tidak membutuhkan pilihan tersebut.

Perubahan yang harus dilakukan adalah menambahkan sebuah tag HTML <a> yang akan mengarahkan pengguna ke <https://studentportal.unpar.ac.id> pada src/core/mainmenu/pages/more/more.html. Dalam tag HTML <a> tersebut ditambahkan atribut (click) dengan nilai fungsi yang akan dipanggil dari component Angular ketika elemen tersebut ditekan. Perubahan pada file src/core/mainmenu

/pages/more/more.html dapat dilihat pada Kode 4.9.

Kode 4.9: Perubahan pada file src/core/mainmenu/pages/more/more.html

```
diff --git a/src/core/mainmenu/pages/more/more.html
b/src/core/mainmenu/pages/more/more.html
index 4b2949e7a04..30c80e2e5d0 100644
--- a/src/core/mainmenu/pages/more/more.html
+++ b/src/core/mainmenu/pages/more/more.html
@@ -39,6 +39,10 @@
<h2>{{ 'core.scanqr' | translate }}</h2>
    <ion-icon name="globe" item-start aria-hidden="true">
    </ion-icon>
        <h2>{{ 'core.mainmenu.website' | translate }}</h2>
    </a>
+   <a *ngIf="showWeb" ion-item (click)="openStudentPortal()">
+     core-link autoLogin="yes"
+     title="{{ 'core.mainmenu.studentportal' | translate }}"
+     <ion-icon name="md-school" item-start aria-hidden="true">
+     </ion-icon>
        <h2>{{ 'core.mainmenu.studentportal' | translate }}</h2>
```

```

+
</a>
<a *ngIf="showHelp" ion-item [href]="docsUrl"
core-link autoLogin="no"
title="{{ 'core.mainmenu.help' | translate }}">
    <ion-icon name="help-buoy" item-start aria-hidden="true">
</ion-icon>
<h2>{{ 'core.mainmenu.help' | translate }}</h2>
@@ -46,10 +50,6 @@ <h2>{{ 'core.mainmenu.help' | translate }}</h2>
    <a ion-item (click)="openSitePreferences()" title="{{ 'core.settings.preferences' | translate }}">
        <core-icon name="fa-wrench" item-start></core-icon>
        <h2>{{ 'core.settings.preferences' | translate }}</h2>
-
</a>
-
<a ion-item (click)="logout()" title="{{ logoutLabel | translate }}">
    <ion-icon name="log-out" item-start aria-hidden="true">
</ion-icon>
<h2>{{ logoutLabel | translate }}</h2>
</a>
<ion-item-divider></ion-item-divider>
<a ion-item (click)="openAppSettings()" title="{{ 'core.settings.appsettings' | translate }}">
}

```

Setelah melakukan perubahan pada `src/core/mainmenu/pages/more/more.html`. Langkah selanjutnya adalah menambahkan fungsi `openStudentPortal()` pada `src/core/mainmenu/pages/more/more.ts`. Perubahan dapat dilihat di dalam Kode 4.10.

Kode 4.10: Perubahan pada file `src/core/mainmenu/pages/more/more.ts`

```

diff --git a/src/core/mainmenu/pages/more/more.ts
b/src/core/mainmenu/pages/more/more.ts
index a3b786c0717..aa700ff2f08 100644
--- a/src/core/mainmenu/pages/more/more.ts
+++ b/src/core/mainmenu/pages/more/more.ts
@@ -207,4 +207,11 @@ export class CoreMainMenuMorePage implements
OnDestroy {
    logout(): void {
        this.sitesProvider.logout();
    }
+
+   /**
+    * Open https://studentportal.unpar.ac.id
+    */
+   openStudentPortal() : void{
+       this.utils.openInBrowser( "https://studentportal.unpar.ac.id" );
+   }
}

```

Menu dengan tautan menuju <https://studentportal.unpar.ac.id> sekarang akan muncul, namun dengan nama `core.mainmenu.studentportal` karena aplikasi tidak mengetahui harus diterjemahkan sebagai kalimat apa. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu ditambahkannya `core.mainmenu.studentportal` di dalam `src/core/mainmenu/lang/en.json` seperti pada Kode ???. Dan menambahkannya juga ke dalam `scripts/langindex.json` yang ditunjukkan pada Kode 4.12

Kode 4.11: Menambahkan `core.mainmenu.studentportal` pada file `src/core/mainmenu/lang/en.json`

```
diff --git a/src/core/mainmenu/lang/en.json
b/src/core/mainmenu/lang/en.json
index 4ff96fbf7b4..cfbd5ac3a 100644
--- a/src/core/mainmenu/lang/en.json
+++ b/src/core/mainmenu/lang/en.json
@@ -2,5 +2,6 @@
    "changesite": "Change site",
    "help": "Help",
    "logout": "Log out",
-   "website": "Website"
+   "website": "Website",
+   "studentportal": "Student portal UNPAR"
}
```

Kode 4.12: Menambahkan core.mainmenu.studentportal pada file scripts/langindex.json

```
diff --git a/scripts/langindex.json b/scripts/langindex.json
index 2abd385d7a6..e155ef93a01 100644
--- a/scripts/langindex.json
+++ b/scripts/langindex.json
@@ -1862,6 +1862,7 @@
    "core.mainmenu.help": "moodle",
    "core.mainmenu.logout": "moodle",
    "core.mainmenu.website": "local_moodlemobileapp",
+   "core.mainmenu.studentportal": "local_moodlemobileapp",
    "core.maxfilesize": "moodle",
    "core.maxsizeandattachments": "moodle",
    "core.min": "moodle",
```

4.4 Meluncurkan Aplikasi ke dalam Google Play

Aplikasi akan diluncurkan ke dalam Goog Play yang dikelola oleh FTIS UNPAR. Untuk meluncurkan aplikasi ke dalam Google Play ada beberapa langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut akan dibahas di subsubbab-subsubbab berikut.

4.4.1 Membuat apk *release*

Aplikasi IDE UNPAR Mobile harus dibangun terlebih dahulu dengan pengaturan *production* dan *release*. Membuat *build* dengan pengaturan *release* dapat dilakukan dengan menggunakan perintah `npx ionic cordova build android -prod -release`. Perintah tersebut akan menghasilkan sebuah apk di `/moodleapp/platforms/android/app/build/outputs/apk/release` dengan nama `app-release-unsigned.apk`. Namun, hanya dengan apk tersebut aplikasi tidak akan bisa dimasukkan ke dalam Google Play.

4.4.2 Menandai aplikasi secara digital

Google Play mengharuskan aplikasi yang akan diluncurkan untuk ditandai secara digital. Untuk melakukan hal tersebut diperlukannya sebuah *keystore* yang dapat dibuat dengan *keytool* yang disediakan oleh Java. Membuat *keystore* dengan *keytool* dapat dilakukan dengan perintah `keytool -genkey -v -keystore idemobile-release-key.keystore -alias ide-unpar-mobile -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 100000`, dengan menjalankan perintah tersebut maka sebuah file *keystore* akan dihasilkan dengan nama `idemobile-release-key.keystore`.

Adanya file *keystore* akan memungkinkan untuk menandai apk *release* yang telah dibuat. Menandai apk dengan file *keystore* dapat dilakukan dengan menggunakan *jarsigner* yang disediakan oleh

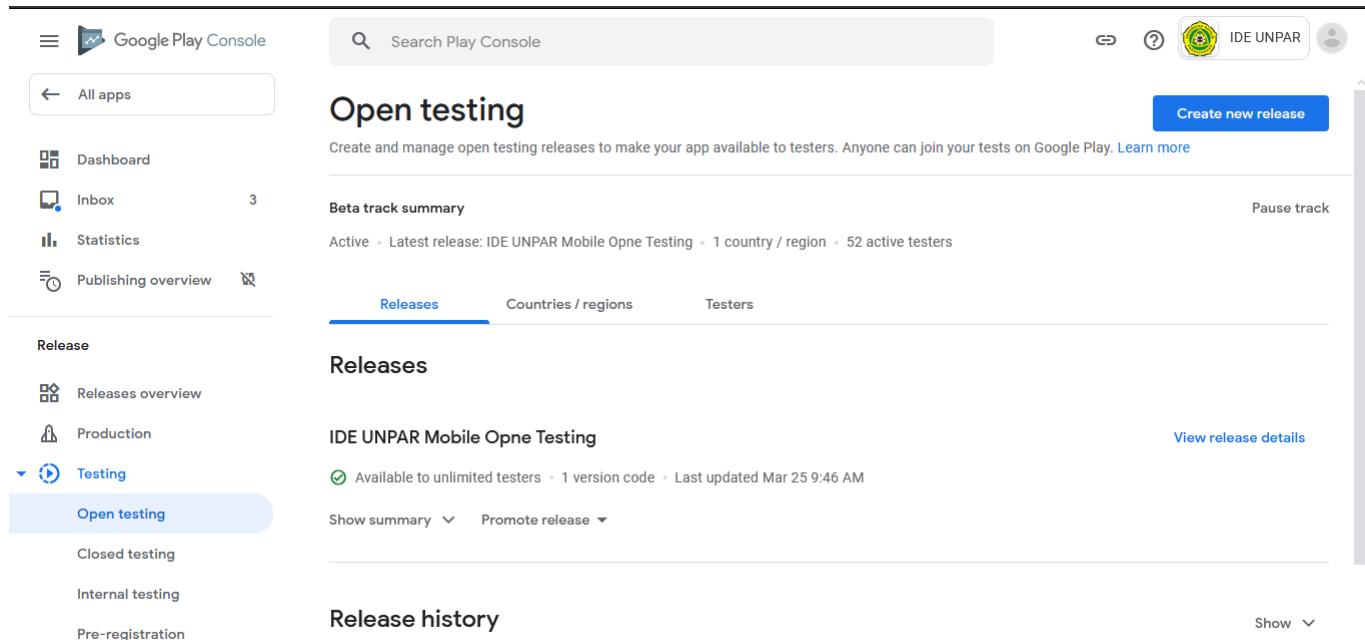
Java. Menandai apk dengan jarsigner dilakukan dengan menjalankan perintah `jarsigner -verbose -sigalg SHA1withRSA -digestalg SHA1 -keystore idemobile-release-key.keystore app-release-unsigned.apk ide-unpar-mobile`.

4.4.3 Finalisasi apk

Optimasi yang dilakukan adalah menjalankan zipalign kepada apk yang telah ditandai secara digital. Karena pembanguna aplikasi tidak menggunakan Android Studio maka file apk harus di-zipalign secara manual. Zipalign dapat dijalankan dengan perintah `C:/Users/gabri/AppData/Local/Android/Sdk/build-tools/29.0.2/zipalign -v 4 app-release-unsigned.apk ideunparmobile.apk`. Perintah tersebut akan menghasilkan apk yang telah dikompresi dengan nama `ideunparmobile.apk`. Apk tersebut yang akan diunggah ke dalam Google Play.

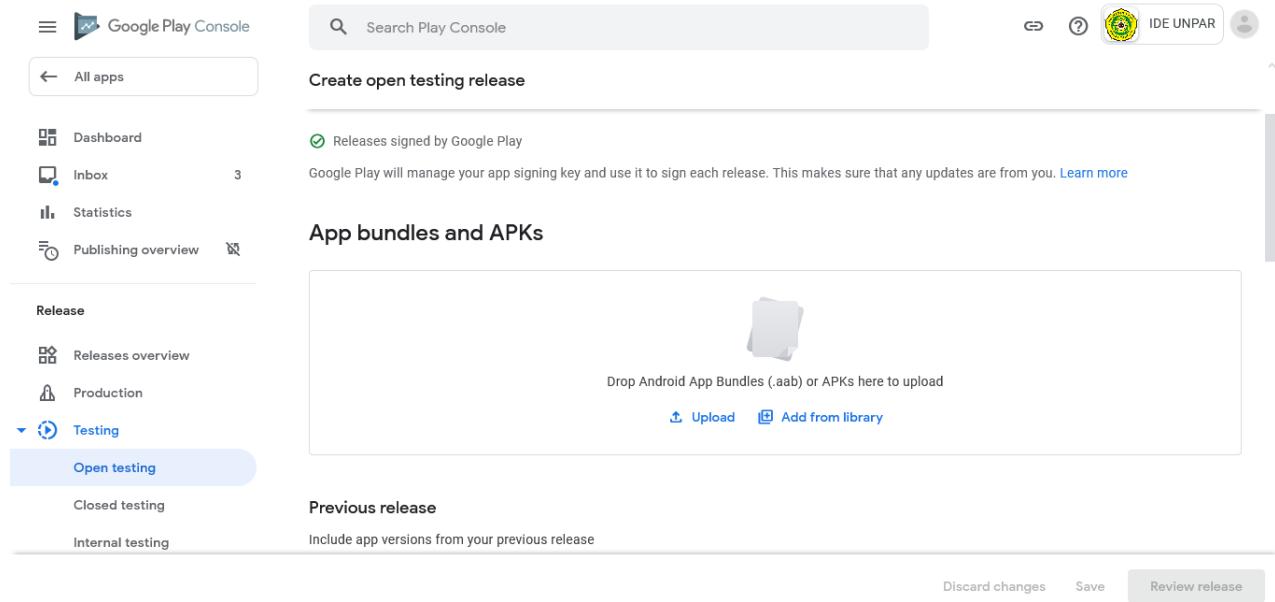
4.4.4 Mengunggah dan meluncurkan apk

Apk dari aplikasi IDE UNPAR mobile akan diunggah dengan status *open testing* ke dalam Google Play. Apk akan diunggah melalui Google Play Console. Untuk mengunggah aplikasi dengan status *open testing*, pada menu Google Play Console pilih bagian *Testing* dan kemudian *Open Testing*. Ketika menu tersebut dipilih Google Play Console akan membuka halaman *Open Testing* seperti pada Gambar 4.2.

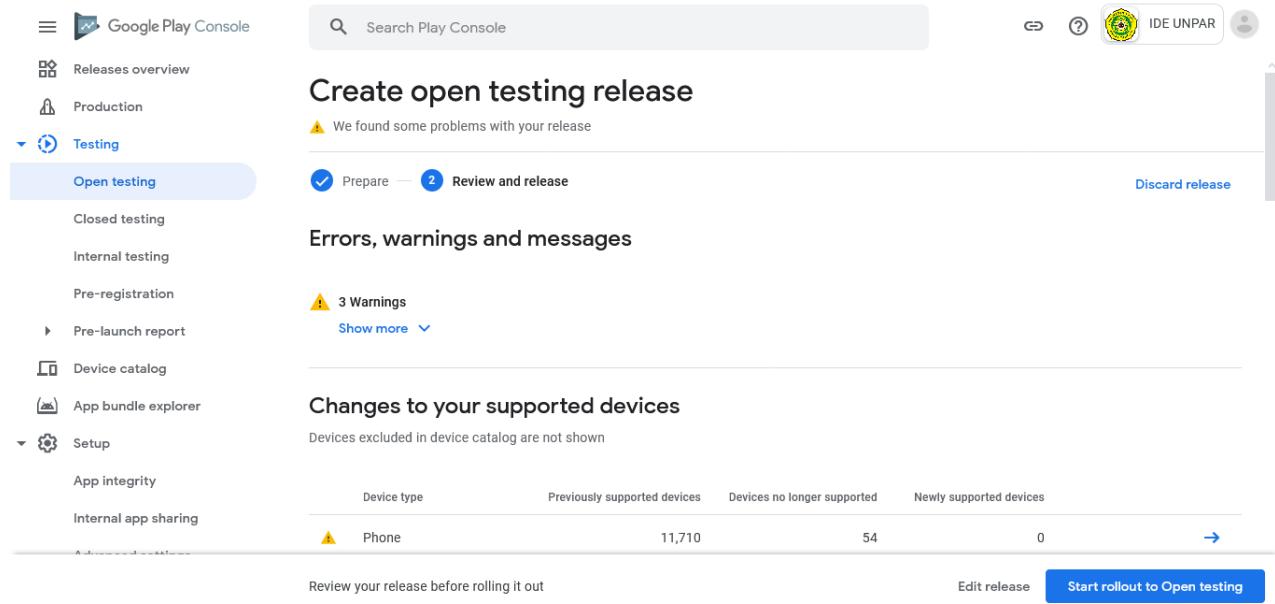


Gambar 4.2: Halaman *Open Testing*

Langkah selanjutnya adalah menekan tombol *Create new release*. Menekan tombol tersebut akan membuka halaman *Create open testing release* seperti pada Gambar 4.3. Pada halaman tersebut apk akan diunggah dan detil dari *release* akan diisi.

Gambar 4.3: Halaman *Create open testing release*

Sebelum dapat meluncurkan aplikasi ke dalam Google Play, *release* yang baru saja dibuat harus simpan dan direview terlebih dahulu dengan menekan tombol *Save* kemudian tombol *Review release*. Menekan tombol *Review release* akan membuka halam review seperti pada Gambar 4.4. Apabila *release* sudah direview *release* dapat luncurkan dengan menekan tombol *Start rollout to Open testing*.

Gambar 4.4: Halaman review *Create open testing release*

BAB 5

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Lingkungan Pengembangan

Pengembangan akan dilakukan di dalam dua lingkungan, yaitu *desktop* dan perangkat bergerak. Spesifikasi lingkungan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras *desktop* lingkungan pengembangan ditunjukkan pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1: Spesifikasi perangkat keras lingkungan pengembangan

Parameter	Nilai
<i>Processor</i>	<i>Intel Core i7-2600k</i>
<i>Graphic Processing Unit</i>	<i>Nvidia GeForce GTX 550 Ti</i>
<i>Random Access Memory</i>	<i>32.00 GB DDR3</i>
<i>Storage</i>	<i>2 TB Hard Drive</i>

2. Perangkat lunak yang digunakan di dalam lingkungan pengembangan dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2: Spesifikasi perangkat lunak lingkungan pengembangan

Parameter	Nilai
Sistem Operasi	Window 10 <i>Home 64-bit</i>
Bahasa Pemrograman	TypeScript, HTML, JavaScript, SCSS, PHP, CSS
<i>Text Editor</i>	Visual Studio Code
<i>Framework</i>	Ionic, Angular
Perangkat Lunak Pendukung	<i>Node.js v.14</i> <i>Windows Native build tools</i> Git Google Chrome dengan pengaturan <i>unsafe</i>

3. Spesifikasi dari perangkat bergerak yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3: Spesifikasi perangkat bergerak lingkungan pengembangan

Parameter	Nilai
Model	Huawei P20 EML-L29
<i>Processor</i>	HiSilicon <i>Kirin 970</i>
<i>Storage</i>	<i>128 GB</i>
Sistem Operasi	Android 10

Git akan digunakan untuk melakukan *fork* terhadap repositori `moodlehq/moodleapp` ke repositori peneliti. Setelah *fork* dilakukan *branch* dasar yang akan digunakan adalah *branch integration*, maka

dilakukan *checkout* menuju *branch* tersebut. Git juga akan digunakan untuk membuat *branch* untuk setiap implementasi fitur, penyesuaian tema, dan penyesuaian pengaturan. Dari *branch-branch* tersebut akan dibuatkan *pull request* untuk melakukan *merge* dari setiap *branch* ke dalam *branch integration*.

Penggunaan versi Node.js versi 14 atau versi lainnya yang berstatus LTS sudah didukung pada *branch integration* Moodle mobile. Dukungan untuk versi Node.js berstatus LTS dilakukan oleh Moodle karena Node.js versi 11 sudah tidak berstatus LTS. Perbaruan tersebut belum terintegrasi dalam *branch master* Moodle mobile, karena akan dirilis pada Moodle mobile versi 4[16]. Dengan begitu penggunaan Node.js versi 14 tidak menjadi masalah walaupun berbeda dengan yang disarankan di dalam dokumentasi Moodle mobile.

Moodle mobile dapat dijalankan dengan menggunakan perintah *npm start*. Perintah *npm start* akan memanggil sebuah *script* yang kemudian menjalankan perintah *npx gulp watch* dan *npx ionic-app-scripts serve -b -devapp -address=0.0.0.0*, namun ketika *npm start* digunakan dalam windows akan tertahan pada *loop* dengan pesan [INFO] Waiting for connectivity with npm... . Masalah terjebak dalam *loop* tersebut dapat dihindari dengan memanggil perintah *npx gulp watch* dan *npx ionic-app-scripts serve -b -devapp -address=0.0.0.0* secara terpisah. Setelah menjalankan kedua perintah tersebut Moodle mobile dapat diakses dengan memasukkan URL <http://localhost:8100> pada *browser* Google Chrome, namun tidak dapat masuk ke dalam IDE UNPAR dikarenakan *error* yang dibahas pada subbab 3.3.

5.2 Implementasi Menghubungkan dengan Situs IDE UNPAR

Perubahan yang dilakukan untuk menghubungkan aplikasi IDE UNPAR mobile dengan situs IDE UNPAR dapat dilihat pada subba 4.2. Perubahan tersebut akan langsung mengarahkan pengguna untuk masuk ke dalam IDE UNPAR menggunakan SSO UNPAR. Namun masuk ke dalam IDE UNPAR melalui aplikasi tidak dapat dilakukan karena masalah yang terjadi pada subbab 3.3, tetapi aplikasi akan tetap mengarahkan ke pengguna untuk masuk menggunakan SSO UNPAR.

5.3 Implementasi Penyesuaian Tema

Tema bawaan Moodle mobile akan diubah untuk menyesuaikna seperti apa yang sudah dibahas pada subbab 3.1. Implementasi perubahan-perubahan tersebut akan dibahas pada subbab subbab berikut.

5.3.1 Penyesuaian skema warna

Skema warna yang digunakan oleh IDE UNPAR adalah warna putih dengan kode #ffffff, abu-abu dengan kode #565656 dan hijau dengan kode #0d8722. Warna-warna tersebut adalah warna utama yang terlihat ketika membuka IDE UNPAR sebagai mahasiswa. Sehingga warna-warna tersebut akan menjadi fokus utama untuk pengubahan skema warna pada Moodle mobile.

Mengubah warna yang digunakan oleh Moodle mobile dapat dilakukan dengan menambah dan mengganti variable warna yang berada pada *src/theme/variables.scss*. Karena Moodle mobile sudah menggunakan warna putih dan abu-abu, maka warna yang harus ditambahkan adalah warna hijau. Penambahan warna hijau IDE UNPAR dapat dilakukan dengan menambahkan vairable warna baru dan mengganti nilai variable *\$core-color*. Perubahan dapat dilihat pada Kode 5.1.

Kode 5.1: Mengubah warna utama menjadi warna hijau

```
diff --git a/src/theme/variables.scss b/src/theme/variables.scss
index 20a2d27e9a..7f3bac0f9d 100644
--- a/src/theme/variables.scss
+++ b/src/theme/variables.scss
@@ -30,6 +30,7 @@ $red: #cb3d4d;
```

```

$orange:           #f98012; // Accent (never text).
$yellow:          #fbad1a; // Accent (never text).
$purple:          #8e24aa; // Accent (never text).
+ $green :        #0d8722; // IDE Main color

// Branded apps customization
// -----
@@ -52,7 +53,7 @@ $orange-light:    lighten($orange, 10%) !default;
$yellow-light:    mix($yellow, white, 20%) !default;
$yellow-dark:     mix($yellow, black, 40%) !default;

- $core-color:      $orange !default;
+ $core-color:      $green !default;
$core-color-light: lighten($core-color, 10%) !default;
$core-color-dark:  darken($core-color, 10%) !default;

```

Mengubah warna melalui file `variable.scss` tidak juga mengubah warna pada *status bar* di Andorid. Untuk menyesuaikan warna *status bar* Android perlu dilakukan dengan mengubah niali varable `statusbarbg` pada file `config.json`. Perubahan dapat dilihat pada Kode 5.2.

Kode 5.2: Variable untuk mengubah warna dari *status bar* pada config.json

```

diff --git a/src/config.json b/src/config.json
index 31402ee681..f2bb898b20 100644
--- a/src/config.json
+++ b/src/config.json
@@ -79,13 +79,13 @@
    "skipssocommunication": false,
    "forcedefaultlanguage": false,
    "privacypolicy": "https://moodle.net/moodle-app-privacy/",
-   "notificoncolor": "#f98012",
-   "statusbarbg": false,
-   "statusbarlighttext": false,
-   "statusbarbgios": "#f98012",
-   "statusbarlighttextios": true,
-   "statusbarbgandroid": "#df7310",
-   "statusbarlighttextandroid": true,
+   "notificoncolor": "#0d8722",
+   "statusbarbg": "#0d8722",
+   "statusbarlighttext": "#0d8722",
+   "statusbarbgios": "#0d8722",
+   "statusbarlighttextios": "#0d8722",
+   "statusbarbgandroid": false,
+   "statusbarlighttextandroid": false,
    "statusbarbgremotetheme": "#000000",
    "statusbarlighttextremotetheme": true,
    "enableanalytics": false,

```

5.3.2 Penyesuaian ikon dan *resource* lainnya

Selain skema warna dari aplikasi, *resource* seperti ikon dan *splash screen* dari aplikasi juga akan diganti. Ikon aplikasi akan menggunakan logo UNPAR dan *splash screen* akan menggunakan logo IDE UNPAR. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyeidkan file `icon.png` seperti pada Gambar 5.1 dan `splash.png` seperti pada Gambar 5.2 di dalam folder `resource`. Kemudia untuk menghasilkan ikon dan *splash screen* untuk kedua platform Android dan iOS Cordova menyediakan perintah `npx ionic cordova resource`. Dengan menjalankan perintah tersebut Cordova akan menghasilkan *resource* yang dibutuhkan. `config.xml` juga akan diubah ketika menjalankan perintah tersebut.



Gambar 5.1: Logo UNPAR



Gambar 5.2: Logo IDE UNPAR

Setelah perubahan tersebut diimplementasikan, dengan melakukan *build* ulang aplikasi menggunakan `npx ionic cordova build Android` atau `npx ionic cordova run Android`, maka aplikasi akan menggunakan *resource* yang baru saja dihasilkan.

5.4 Implementasi Fitur-fitur

Fitur-fitur yang akan diimplementasikan adalah fitur *PDF scanner* dan menu yang mengarahkan pengguna ke situs <https://studentportal.unpar.ac.id>. Perubahan yang dilakukan untuk fitur *PDF Scanner* dapat dilihat pada subbab 4.3.1. Dan perubahan yang dilakukan untuk fitur menu yang mengarahkan ke <https://studentportal.unpar.ac.id> dapat dilihat pada subbab 4.3.2.

5.5 Pengujian pada Perangkat Bergerak

Pengujian pada perangkat bergerak akan dilakukan dengan perangkat bergerak dengan sistem operasi Android, dikarenakan penulis hanya memiliki akses ke perangkat bergerak dengan sistem operasi Android. Pengujian dapat dilakukan setelah seluruh konfigurasi yang disarankan oleh dokumentasi telah dilakukan dan beberapa konfigurasi tambahan yang tidak disebutkan di dalam dokumentasi Moodle.

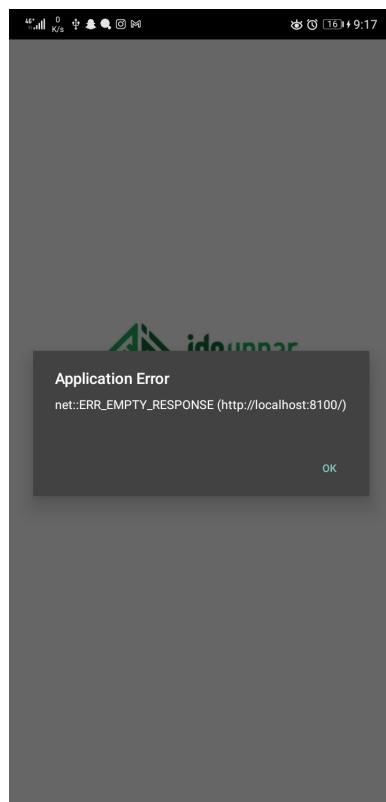
Konfigurasi yang tidak disebutkan di dalam dokumentasi Moodle adalah ketika melakukan uji coba pada perangkat bergerak akan terjadi *error* dengan pesan > No matching client found

for package name 'id.ac.unpar.moodlemobile'. Pesan tersebut dimunculkan karena pada file config.json dan config.xml identifikasi aplikasi atau app_id pada config.json dan id pada config.xml telah diubah menjadi **id.ac.unpar.moodlemobile**. Sehingga ketika script dari perintah npm run dev:android dijalankan, script tersebut akan melakukan perbandingan antara kedua file tersebut dengan file google-service.json. Karena pada dokumentasi tidak ada perintah untuk mengubah isi dari file google-service.json maka nilai dari variable package_name tidak akan sesuai dengan identifikasi aplikasi yang sudah diubah. Perubahan dapat dilihat pada Kode 5.3. Dengan melakukan perubahan tersebut maka aplikasi dapat dijalankan pada perangkat bergerak.

Kode 5.3: Menyesuaikan package_name dengan app_id pada google-service.json

```
diff --git a/google-services.json b/google-services.json
index c1c3ad8bf25..921f8f80475 100644
--- a/google-services.json
+++ b/google-services.json
@@ -10,7 +10,7 @@
     "client_info": {
         "mobilesdk_app_id": "1:111111111111:android:1111111111111111",
         "android_client_info": {
-           "package_name": "com.moodle.moodlemobile"
+           "package_name": "id.ac.unpar.moodlemobile"
         }
     },
     "oauth_client": [
```

Melakukan pengujian pada perangkat bergerak dilakukan dengan menghubungkan perangkat bergerak dengan *desktop* atau *laptop* peneliti menggunakan koneksi USB. Setelah kedua perangkat tersebut terhubung, pada root folder proyek jalankan perintah npx ionic cordova run android. Perintah tersebut berbeda dengan yang disebutkan di dalam dokumentasi karena ketika menjalankan perintah npm run dev:android akan terjadi *error* seperti pada Gambar 5.3.

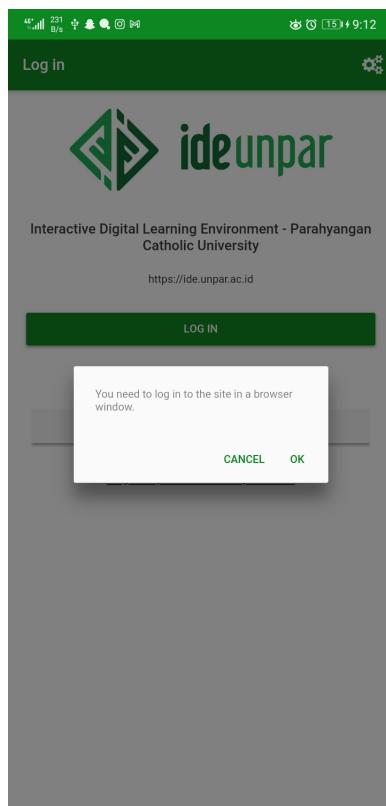


Gambar 5.3: Application error dengan perintah npm run dev:android

Perintah `npx ionic cordova run android` akan menginstall `app-debug.apk` pada perangkat Android dan menjalankannya tanpa masalah. Ketika aplikasi berhasil berjalan pada perangkat bergerak, pengguna akan melalui halaman *loading* seperti pada Gambar 5.4 kemudian diarahkan kehalaman *login* di dalam aplikasi seperti pada Gambar 5.5.



Gambar 5.4: Halaman *loading* aplikasi



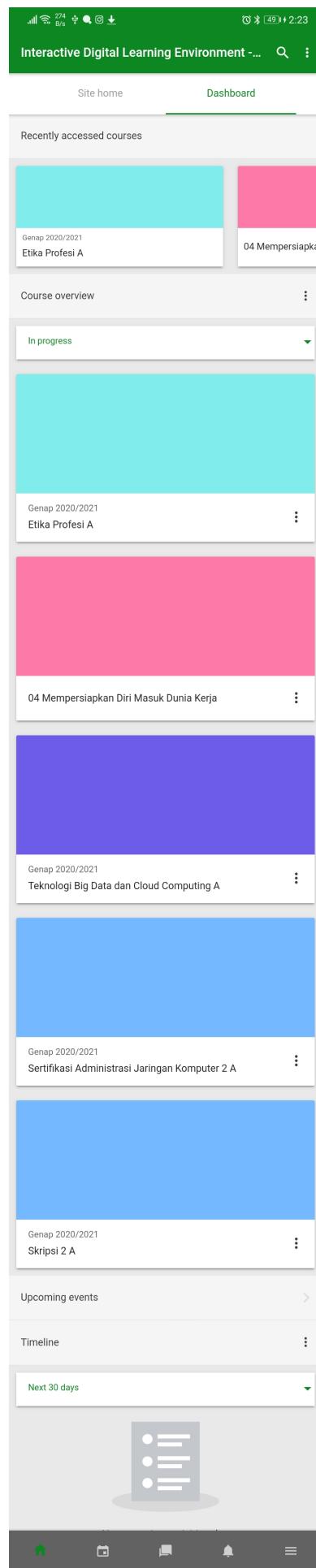
Gambar 5.5: Halaman *login* aplikasi

Pengguna diharuskan menekan "OK" pada *pop-up* yang muncul untuk *login* menggunakan SSO UNPAR. Ketika pengguna sudah berhasil *login*. Pengguna akan diarahkan ke halaman *Site Home* seperti pada Gambar 5.6, dimana isi halaman utama IDE UNPAR dapat dilihat.



Gambar 5.6: Halaman *Site Home* aplikasi

Untuk melihat matakuliah yang diambil oleh pengguna, pengguna dapat menekan tombol "*Dashboard*". Pada bagian atas halaman *Dashboard* pengguna dapat melihat *course* atau mata kuliah yang baru diakses. Di bawah bagian *Recently accessed courses* pengguna dapat melihat seluruh mata kuliah yang sedang diikuti dalam bagian *Course overview*. Bagian *Course overview* juga dapat diurutkan berdasarkan nama mata kuliah atau yang terakhir kali diakses oleh pengguna. Di bawah bagian *Course overview* pengguna dapat melihat juga acara yang akan datang dan linimasa dari mata kuliah yang sedang ditempuh. Halaman *Dashboard* dapat dilihat pada Gambar 5.7

Gambar 5.7: Halaman *Dashboard* aplikasi

5.5.1 Halaman mata kuliah

Halaman mata kuliah terbagi menjadi beberapa halaman yang akan menampilkan konten, peserta, nilai, dan kompetensi dari suatu mata kuliah.

Halaman konten mata kuliah

Halaman ini akan menunjukkan aktivitas yang terdapat didalam suatu mata kuliah yang telah disiapkan oleh dosen atau penyelenggara mata kuliah. Ketika pertama kali mengakses halaman ini, peserta akan dapat melihat seluruh konten, aktivitas, dan materi dari setiap topik mata kuliah yang dibuka seperti pada Gambar 5.8. Untuk melihat aktvititas berdasarkan setiap topik dari suatu mata kuliah pengguna dapat menekan tombol "*All sections*" dan memilih topik yang ingin dilihat. Kemudian aplikasi akan memunculkan konten spesifik untuk topik mata kuliah yang dipilih seperti pada Gambar 5.10.

04 Mempersiapkan Diri Masuk Dunia ... :

Contents Participants Grades >

All sections ▾

Pengantar

Dalam course pertama ini, rekan-rekan semua diajak untuk mempersiapkan diri masuk ke dunia kerja dengan mempelajari bagaimana Anda **mencermati** lowongan kerja, mempersiapkan berkas lamaran kerja yang terdiri dari surat lamaran kerja dan CV, lalu mempersiapkan wawancara kerja dan membuat sosial media yang membantu Anda di dunia profesional.

Persiapan ini dibutuhkan sebelum Anda lulus kuliah dan sebaiknya dipelajari sebelum Anda terjun langsung ke dunia kerja.

Announcements

Mencermati Lowongan Kerja

Saat kita lulus, kita mulai mencari lowongan pekerjaan apa yang sesuai dengan latar belakang pendidikan dan juga karakter pribadi kita. Setelah 3 tahun mencoba mengeksplorasi diri, maka saat ini seharusnya Anda sudah yakin dan mantap dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan diri Anda.

Dalam materi ini, kita akan mempelajari bagaimana melihat lowongan pekerjaan yang tersedia agar tidak mudah tertipu

Mencermati Lowongan Kerja

Mempersiapkan Berkas Lamaran Kerja

Berkas Lamaran Kerja terdiri dari :

1. Surat Lamaran Kerja (Cover Letter)
2. CV
3. Dokumen Pendukung lainnya

Dalam materi ini, kita akan mempelajari bagaimana membuat Surat Lamaran Kerja atau Cover Letter. Cover Letter ini menjadi pengantar seluruh berkas lamaran kerja yang kita sampaikan.

How to Make a Good Cover Letter

Mempersiapkan CV atau Resume yang Menarik

CV atau Resume adalah tampilan diri kita yang akan dilihat oleh Rekruter. Oleh karena itu CV dan Resume haruslah otentik dan dapat memberi gambaran siapa diri kita, bukan sekedar template.

Apa beda CV dan Resume? kita akan bahas dalam topik ini..

How to Make a Good CV Resume

Mempersiapkan Diri Menghadapi Wawancara Kerja

Wawancara dalam Dunia Kerja merupakan proses selanjutnya setelah seseorang lolos dalam seleksi administrasi (Surat Lamaran Kerja dan CV). Wawancara kerja merupakan bagian paling penting karena disini Anda sebagai pelamar kerja akan bertemu langsung dengan pemberi kerja. Anda memiliki kesempatan untuk mempresentasikan diri Anda dan pemberi kerja dapat menilai seberapa cocok Anda dengan pekerjaan yang ditawarkan.

Oleh karena itu, wawancara kerja ini perlu dipersiapkan, baik sebelum, saat dan sesudah wawancara itu sendiri.

Mempersiapkan Diri Menghadapi Wawancara Kerja

Media Sosial dalam Dunia Kerja

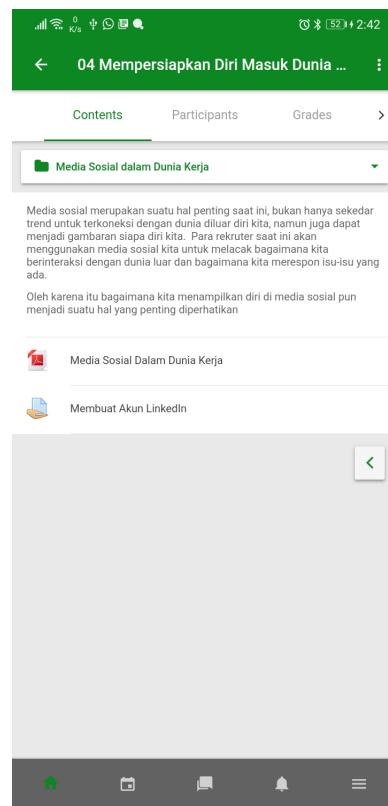
Media sosial merupakan suatu hal penting saat ini, bukan hanya sekedar trend untuk terkoneksi dengan dunia di luar diri kita, namun juga dapat menjadi gambaran siapa diri kita. Para rekruter saat ini akan menggunakan media sosial kita untuk melacak bagaimana kita berinteraksi dengan dunia luar dan bagaimana kita merespon isu-isu yang ada.

Oleh karena itu bagaimana kita menampilkan diri di media sosial pun menjadi suatu hal yang penting diperhatikan

Media Sosial Dalam Dunia Kerja

Membuat Akun LinkedIn

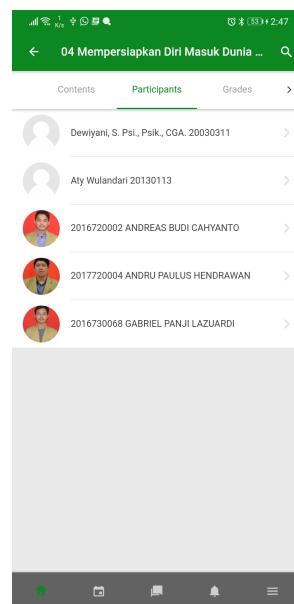
Gambar 5.8: Halaman konten mata kuliah aplikasi



Gambar 5.9: Halaman konten detail mata kuliah aplikasi

Halaman peserta mata kuliah

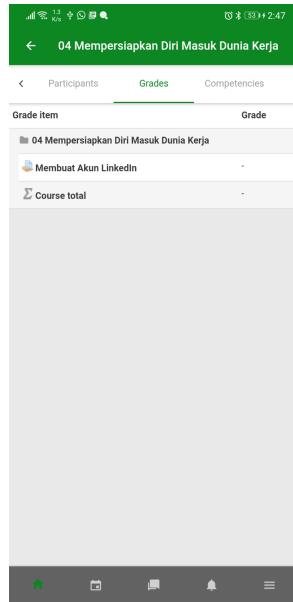
Halaman ini menunjukkan pengajar dan siswa yang mengikuti mata kuliah yang dipilih seperti pada Gambar 5.10. Pada halaman ini pengguna juga dapat mencari nama peserta mata kuliah dan melihat profil dari peserta mata kuliah. Namun karena konfigurasi dari situs IDE UNPAR, pengguna hanya dapat melihat peserta dengan peran *teacher* dan beberapa peserta dengan peserta *student*.



Gambar 5.10: Halaman *Participants* aplikasi

Halaman nilai matakuliah

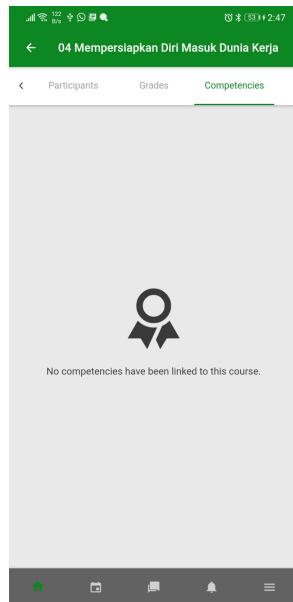
Halaman ini akan menunjukkan nilai tugas dan nilai total mata kuliah pengguna. Halaman nilai dapat dilihat pada Gambar 5.11.



Gambar 5.11: Halaman *Grades* aplikasi

Halaman kompetensi mata kuliah

Halaman ini menunjukkan kompetensi pengguna pada mata kuliah yang sedang diambil. Karena tidak ada kompetensi yang dihubungkan dari mata kuliah yang sedang ditempuh peneliti maka halaman *Competencies* akan kosong. Halaman *Competencies* dapat dilihat pada Gambar 5.12.



Gambar 5.12: Halaman *Competencies* aplikasi

5.5.2 Halaman *Calendar events*

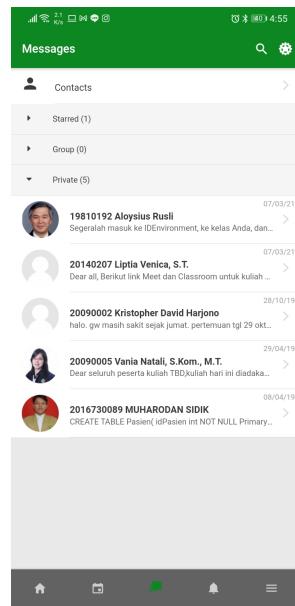
Halaman *Calendar events* dapat diakses melalui *navigation bar* dengan menekan ikon kalender. Pada halaman ini pengguna akan dapat melihat kapan saja tenggat waktu suatu tugas, kapan adanya kuis, dan aktivitas lain yang telah ditentukan oleh penyelenggara mata kuliah selama penyelenggara menetukan tanggal-tanggalnya. Halaman *Calendar events* dapat dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5.13: Halaman *Calendar events* aplikasi

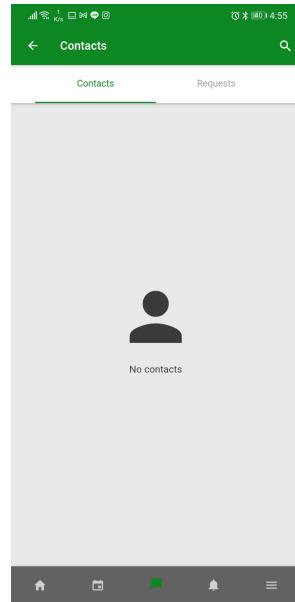
5.5.3 Halaman *Messages*

Halaman *Messages* dapat diakses dengan menekan ikon *chat box* pada *navigation bar* aplikasi. Ketika dibuka halaman ini akan menunjukkan menu kontak, bagian *starred* untuk pesan yang ditandai dengan bintang, bagian *group* untuk pesan dari kelompok dari mata kuliah yang diikuti, dan *private* untuk pesan yang dikirim ke pengguna dari pengguna lain. Halaman *Messages* dapat dilihat pada Gambar 5.14.

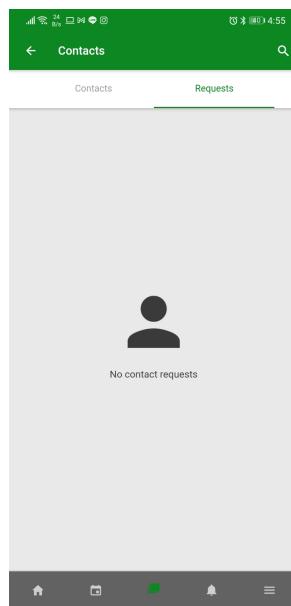


Gambar 5.14: Halaman *Messages* aplikasi

Melihat kontak pengguna dapat dikases dengan menekan menu *Contacts* pada halaman *Messages*. Pada halaman *Contacts* pengguna akan dapat melihat kontaknya yang terdaftar seperti pada Gambar 5.15 dan melihat permintaan kontak dari pengguna lain seperti pada Gambar 5.16.



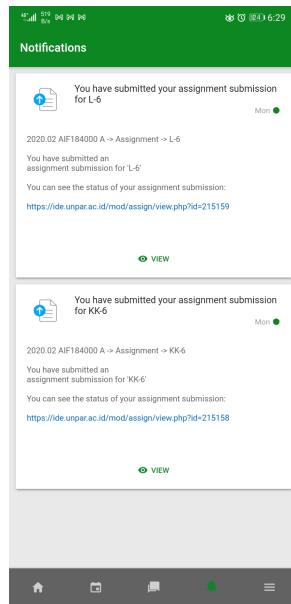
Gambar 5.15: Halaman *Contact* aplikasi



Gambar 5.16: Halaman permintaan kontak aplikasi

5.5.4 Halaman *Notifications*

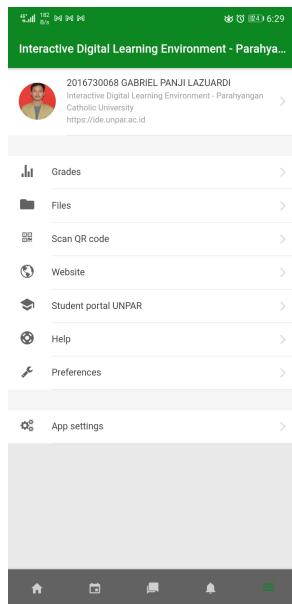
Halaman ini akan menunjukkan seluruh notifikasi yang diterima oleh pengguna, baik notifikasi tenggat waktu suatu tugas ataupun pesan dari pengguna lain. Halaman *Notifications* dapat diakses dengan menekan ikon lonceng pada *navigation bar* aplikasi. Halaman *Notification* dapat dilihat pada Gambar 5.17.



Gambar 5.17: Halaman *Notifications* aplikasi

5.5.5 Halaman menu

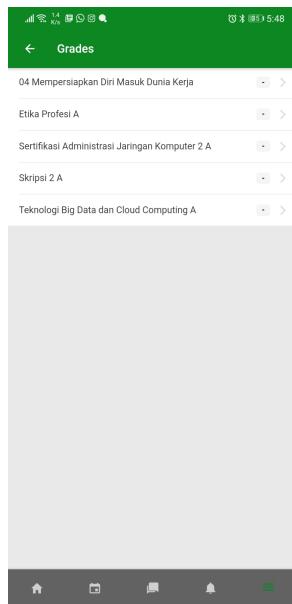
Halaman ini berisi menu-menu yang dapat digunakan pengguna untuk mengakses halama-halaman lain pada aplikasi. Halaman ini dapat dikases dengan menekan ikon tiga garis horisontal pada *navigation bar* aplikasi. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada Gambar 5.18.



Gambar 5.18: Halaman menu aplikasi

Menu *Grades*

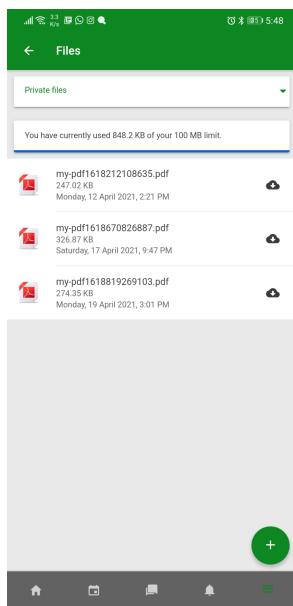
Menu *Grades* akan mengarahkan pengguna menuju halaman *Grades* yang akan menunjukkan mata kuliah yang diambil oleh pengguna beserta dengan total nilainya. Ketika satu nama mata kuliah dipilih, maka pengguna akan diarahkan ke halaman detail nilai dari mata kuliah tersebut. Halaman *Grades* dapat dilihat pada Gambar 5.19.



Gambar 5.19: Halaman menu *Grades* aplikasi

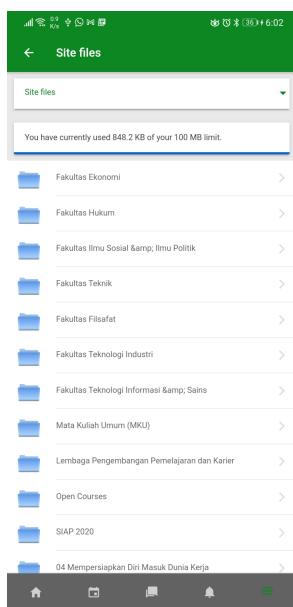
Menu *Files*

Menu ini akan mengarahkan pengguna ke halaman *Files*. Ketika halaman tersebut pertama kali dibuka, pengguna dapat melihat file-file pribadinya yang tersimpan pada server IDE UNPAR. Dapat dilihat pada Gambar ???. Dari halaman tersebut pengguna dapat menambahkan file-file dengan menekan tombol dengan ikon tanda tambah.



Gambar 5.20: Halaman menu *Files* aplikasi

Pengguna juga dapat melihat file-file public dengan menekan *dropdown* yang berada dibawah *header* dan memilih site files. Halaman *Site files* dapat dilihat pada Gambar 5.21



Gambar 5.21: Halaman menu *Site files* aplikasi

Menu *Scan QR*

Menu ini akan membuka kamera dari perangkat pengguna untuk memindai kode QR dari Moodle.

Menu Website

Menu ini akan mengarahkan pengguna ke situs IDE UNPAR, dengan membuka halaman tersebut pada *browser* perangkat pengguna.

Menu Student Portal UNPAR

Menu ini akan mengarahkan pengguna ke situs Student Portal UNPAR, dengan membuka halaman tersebut pada *browser* perangkat pengguna.

Menu *Help*

Menu ini akan mengarahkan pengguna ke tautan http://docs.moodle.org/38/en/Moodle_app. Tautan tersebut berisi bantuan cara penggunaan aplikasi Moodle mobile.

Menu *Preferences*

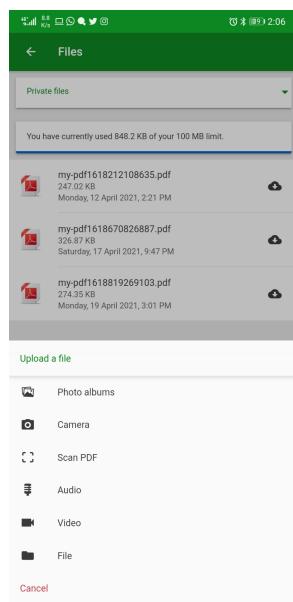
Menu ini akan mengarahkan pengguna ke halaman *Preferences* yang berisi pengaturan untuk fitur *messages* dan *notifications*. Selain itu di halaman *Preferences* pengguna dapat membebaskan tempat penyimpanan yang digunakan oleh aplikasi dan mensinkronisasikan aplikasi dengan situs IDE UNPAR.

Menu *App settings*

Menu ini akan mengarahkan pengguna ke halaman *App settings*, dimana pengguna dapat mengatur pengaturan umum aplikasi, pengguna ruang penyimpanan aplikasi, sinkronisasi aplikasi, dan melihat informasi tentang aplikasi.

5.6 Pengujian Fitur *Scan PDF*

Fitur *Scan PDF* dapat dikases melalui menu kemudian dengan memilih *Files*. Dari halaman *Files*, pengguna dapat menekan tombol dengan ikon tanda tambah untuk melihat pilihan cara mengunggah file seperti pada Gambar 5.22.



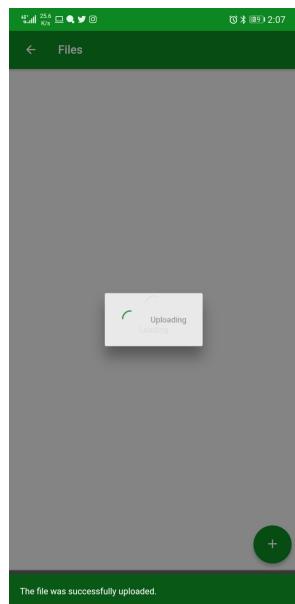
Gambar 5.22: Pilihan cara mengunggah file

Memilih pilihan *Scan PDF* akan langsung mengarahkan pengguna ke kamera perangkat pengguna. Setelah pengguna mengambil gambar menggunakan kameranya. Pengguna akan diminta untuk menekan ikon tanda centang untuk mengkonfirmasi hasil pengambilan gambarnya, seperti pada Gambar 5.23.



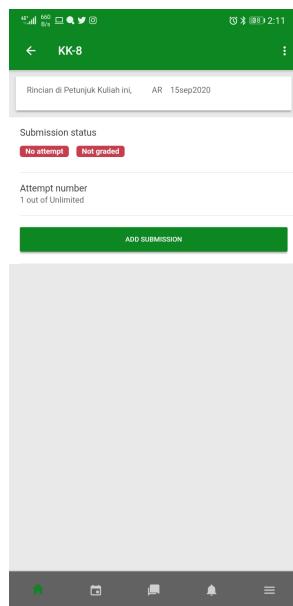
Gambar 5.23: Konfirmasi hasil pengambilan gambar

Setelah mengkonfirmasi gambar yang telah diambil, aplikasi akan langsung memproses gambar menjadi sebuah file PDF. Pengguna akan mendapat konfirmasi kalau aplikasi telah berhasil memproses gambar dan mengunggahnya ke dalam *private files* seperti pada Gambar 5.24. File yang akan dihasilkan akan diberi nama `my-pdf<date.getTime()>`. Untuk melihat file yang telah dihasilkan, pengguna harus mengunduhnya terlebih dahulu.

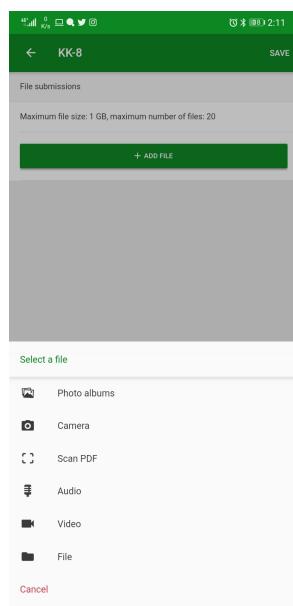


Gambar 5.24: Pemberitahuan bahwa file berhasil diproses dan diunggah

Pengguna juga dapat menggunakan fitur *Scan PDF* untuk mengumpulkan tugas. Untuk melakukan hal tersebut, pengguna harus membuka tugas yang diinginkan seperti pada Gambar 5.25. Kemudian menekan tombol *ADD FILE* untuk memunculkan pilihan mengunggah file seperti pada Gambar 5.26. Setelah itu pengguna dapat menekan tombol *save* untuk memfinalisasi submisi.



Gambar 5.25: Halaman submisi tugas



Gambar 5.26: Pilihan submisi tugas

DAFTAR REFERENSI

- [1] BTI UNPAR Ide unpar. <https://ide.unpar.ac.id/>. 16 November 2020.
- [2] Blackboard Blackboard help. https://help.blackboard.com/Blackboard_Open_LMS. 16 November 2020.
- [3] Wiegert, C., Martinez-Almeida, M., dan Govier, P. (2020) Ionic framework - ionic documentation. <https://ionicframework.com/docs>. 12 October 2020.
- [4] Cetakan 1 (2015) *Intercative Digital Learning Enviroment*. UNPAR PRESS.
- [5] Moodle Moodledocs. https://docs.moodle.org/39/en/Main_page. 11 October 2020.
- [6] Moodle moodledv. <https://docs.moodle.org/dev/>. 31 October 2020.
- [7] Foundation, F. S. (2007) Gnu general public license version 3. 31 October 2020.
- [8] Jia, X., Ebene, A., dan Tan, Y. (2018) A performance evaluation of cross-platform mobile application development approaches. *ACM/IEEE 5th International Conference on Mobile Software Engineering and Systems*, Gothenburg, pp. 92–93. IEEE, New Jersey.
- [9] Cordova Overview - cordova documentation. <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/overview/index.html>. 1 November 2020.
- [10] Angular Introduction to angular concepts. <https://angular.io/guide/architecture>. 5 November 2020.
- [11] Angular Introduction to modules. <https://angular.io/guide/architecture-modules>. 5 November 2020.
- [12] Angular Introduction to components and templates. <https://angular.io/guide/architecture-components>. 5 November 2020.
- [13] Cordova Android platform guide. <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/platforms/android/index.html>. 25 November 2020.
- [14] Cordova ios platform guide. <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/platforms/ios/index.html>. 25 November 2020.
- [15] Moodle moodlehq/moodleapp. <https://github.com/moodlehq/moodleapp#license>. 5 November 2020.
- [16] Dani Palou, P. F., Juan Leyva Update required node version to 11+. <https://tracker.moodle.org/browse/MOBILE-3425>. 26 November 2020.

LAMPIRAN A

KODE PROGRAM

Kode A.1: MyCode.c

```

1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4 #include<stdio.h>
5
6 void myFunction( int input, float* output ) {
7     switch ( array[1] ) {
8         case 1: // This is silly code
9             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
10                 *output += 0.005 + 20050;
11             char = 'g';
12             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
13             c = ( -aaa + &daa ) / ( bbb++ - ccc % 2 );
14             strcpy(a,"hello_@?");
15         }
16     count = ~mask | 0x00FF00AA;
17 }
18
19 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
20 // Adrian P. Robson, nepswb.co.uk
21 // 8 October 2012
22 // http://nepswb.co.uk/docs/progfonts.pdf
23

```

Kode A.2: MyCode.java

```

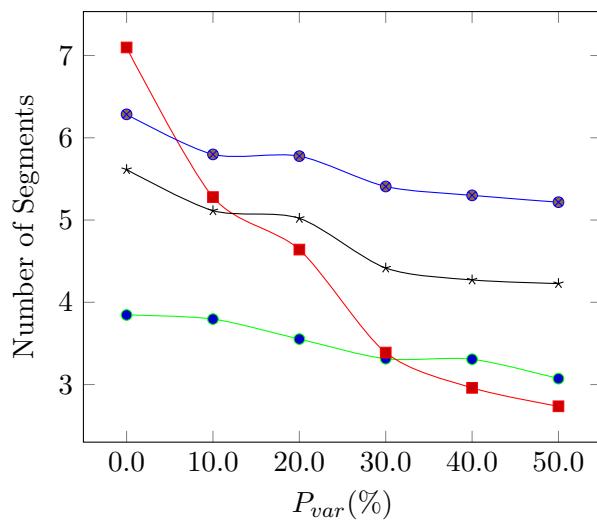
1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id;                                //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge;                   //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set;                //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID;           //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist;          //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj;                          //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i < totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35}
36

```

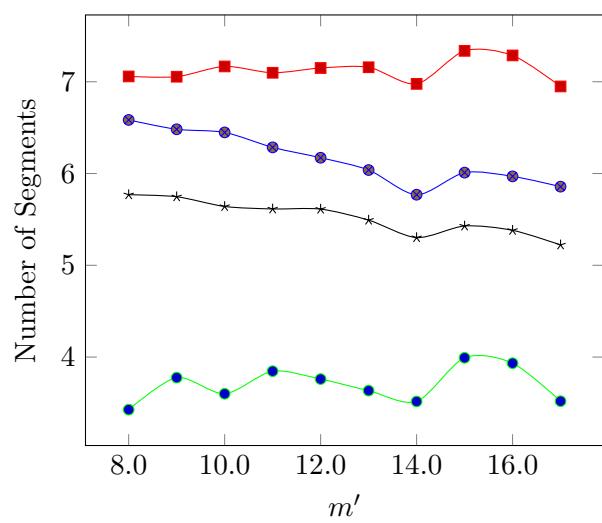

LAMPIRAN B

HASIL EKSPERIMENT

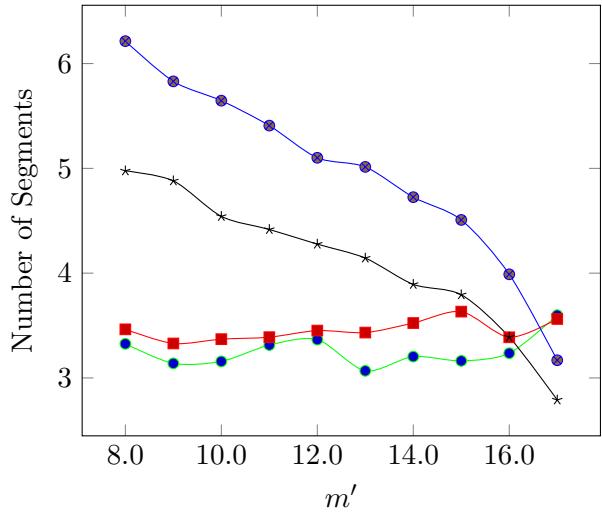
Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



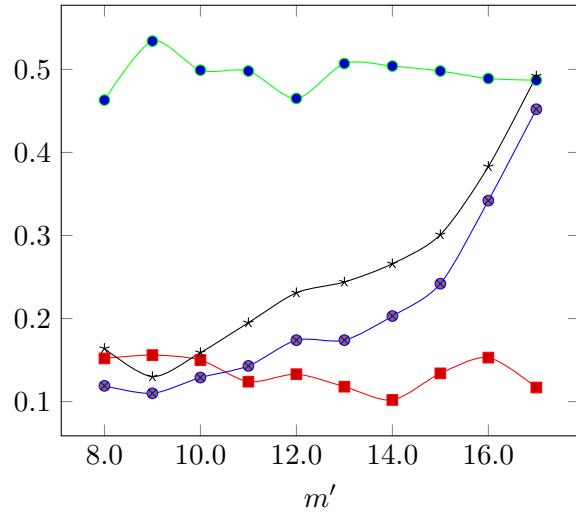
Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4