BUKU SDP

Projek program LMS (Learning Management System)

PT.ORELA SHIPYARD



Oleh:

Reynard Kamadjaja 2221154

Richard Hadiyanto 2221155

Yosua Christian 222117069

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI SURABAYA

SURABAYA

2019

ABSTRACT

Di era digital yang semakin maju, Learning Management System (LMS) telah menjadi alat penting dalam pendidikan dan pelatihan daring. Namun, banyak perusahaan yang masih bergantung pada LMS pihak ketiga, yang seringkali menimbulkan tantangan seperti keterbatasan fleksibilitas, biaya langganan tinggi, dan risiko keamanan data.

Menghadapi tantangan ini, PT Orela Shiyard memutuskan untuk mengembangkan sistem LMS internal yang independen. Dengan langkah ini, perusahaan dapat mengatur pelatihan karyawan secara lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan spesifik serta standar internal. LMS internal juga memungkinkan adaptasi yang lebih cepat terhadap perubahan kebutuhan pelatihan.

Pengembangan LMS mandiri ini diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memperkenalkan fitur-fitur kustom yang terintegrasi dengan sistem internal. Dengan demikian, PT Orela Shipyard bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan produktivitas karyawan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal, sambil mengurangi ketergantungan pada teknologi pihak ketiga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyusun dan menyajikan informasi mengenai PT Orela Shipyard.

PT Orela Shipyard adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembangunan dan perbaikan kapal serta layanan galangan yang berfokus pada profesionalisme, inovasi, dan kualitas kerja tinggi. Berlokasi strategis dengan fasilitas yang lengkap, PT Orela Shipyard telah menjadi salah satu pelaku industri perkapalan yang terpercaya dan diakui di Indonesia. Dengan komitmen untuk mendukung sektor maritim nasional, PT Orela Shipyard berperan aktif dalam menyediakan layanan unggul yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dalam bidang perkapalan, baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Penyusunan informasi ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai visi, misi, layanan, serta kontribusi PT Orela Shipyard dalam sektor perkapalan dan kemaritiman. Kami berharap, kata pengantar ini dapat menjadi pintu awal dalam memahami lebih dalam mengenai komitmen PT Orela Shipyard dalam mendukung pengembangan industri maritim Indonesia dan menciptakan dampak positif bagi masyarakat luas.

Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyajian informasi ini. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi seluruh pihak yang memerlukan, dan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan industri maritim yang lebih baik di masa depan.

Surabaya, November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR ALGORITMA x

DAFTAR SEGMEN PROGRAM xi

DAFTAR RUMUS xii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Tujuan 1

1.2 Ruang Lingkup 1

1.3 Sistematika Pembahasan 2

BAB II TEORI PENUNJANG 3

2.1 HTML5 3

2.1.1 Canvas 3

2.1.2 3D 5

2.2 Kinect II 7

DAFTAR PUSTAKA 9

RIWAYAT HIDUP 11

LAMPIRAN A KUESIONER A-1

LAMPIRAN B TAMPILAN PROGRAM B-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Pola Ukuran 6

2.2 Paragraf 8

2.3 Contoh Penulisan 10

2.4 Kutipan Satu Paragraf 12

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Pola Ukuran 6

2.2 Paragraf 8

2.3 Contoh Penulisan 10

2.4 Kutipan Satu Paragraf 12

BAB I

PENDAHULUAN

Video provides a powerful way to help you prove your point. When you click Online Video, you can paste in the embed code for the video you want to add. You can also type a keyword to search online for the video that best fits your document.

* 1. **Tujuan**

Tujuan dari Learning Management System (LMS) adalah untuk memfasilitasi anak magang dalam menyelesaikan modul-modul pelatihan secara mandiri, dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas dan proyek di PT. Orelashipyard. LMS akan menyediakan akses kepada anak magang untuk mengikuti modul pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan industri. Selain itu, sistem ini akan mendokumentasikan seluruh proses pembelajaran anak magang secara terstruktur, memungkinkan pemantauan kemajuan dan evaluasi kinerja secara sistematis. Setelah menyelesaikan pelatihan, anak magang akan menerima sertifikat sebagai bukti bahwa mereka telah menjalani program magang di PT. Orelashipyard.

Pengguna utama sistem LMS ini mencakup beberapa aktor dengan peran yang jelas. Admin akan berfungsi untuk mengelola keseluruhan sistem, termasuk pembuatan dan pengaturan kursus, pembaruan materi pelatihan, serta pengelolaan data pengguna, baik itu mentor maupun anak magang. Mereka juga bertanggung jawab untuk memantau perkembangan peserta, menyusun laporan, dan memastikan sistem berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Mentor, di sisi lain, akan mengawasi dan mendampingi perkembangan anak magang melalui evaluasi kinerja, pemberian umpan balik, serta penugasan proyek. Mereka juga memiliki akses ke modul pelatihan yang relevan dengan program magang dan dapat berkomunikasi langsung dengan anak magang melalui forum atau diskusi dalam LMS.

Selain itu, anak magang akan menggunakan LMS untuk mengikuti kursus dan pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka selama magang. Mereka memiliki akses penuh ke materi pelajaran, tugas, serta penilaian, dan dapat memantau kemajuan mereka dalam menyelesaikan tugas serta menerima umpan balik dari mentor. Tim IT akan berperan dalam menjaga stabilitas dan keamanan sistem LMS, dengan memastikan integrasi LMS dengan infrastruktur teknologi perusahaan yang lain, seperti sistem manajemen pengguna. Mereka juga bertanggung jawab untuk melakukan pemeliharaan sistem, pembaruan, dan menangani masalah teknis yang muncul, serta memastikan keamanan data dan pengelolaan akses pengguna dalam sistem.

**1.2 Ruang Lingkup**

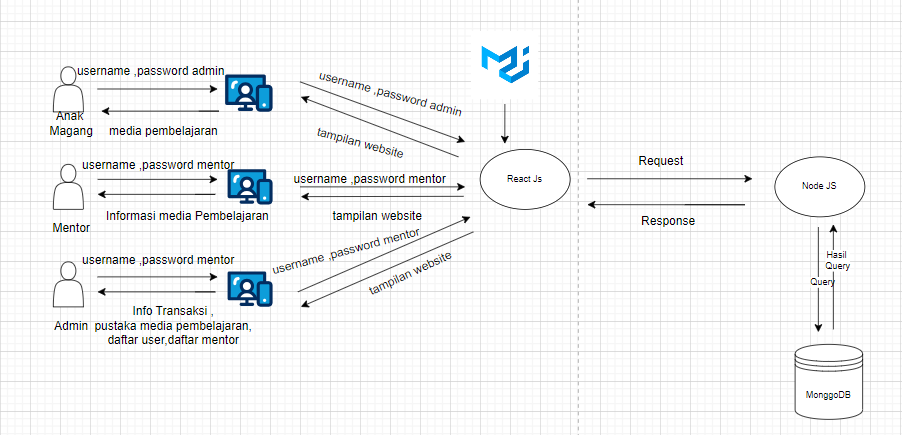
Program Learning Management System (LMS) yang akan dikembangkan menggunakan teknologi modern berbasis web ini akan menyediakan berbagai fitur untuk mempermudah proses pelatihan dan evaluasi. Sistem ini akan memungkinkan registrasi kandidat secara mandiri oleh karyawan atau melalui administrator. Pengguna akan dikelompokkan berdasarkan jabatan, divisi, atau jenis pelatihan yang diikuti, serta dapat melacak kemajuan mereka selama pelatihan, dengan sistem yang mencatat aktivitas dan hasil evaluasi untuk setiap peserta.

Dalam hal media pembelajaran, LMS akan menyediakan penyimpanan materi dalam berbagai format seperti video, PDF, dokumen, dan presentasi yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta pelatihan. Sistem ini juga mendukung media interaktif seperti simulasi, kuis, dan video tutorial, yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman peserta tentang materi pelatihan yang disampaikan.

LMS juga dilengkapi dengan fitur manajemen penilaian dan sertifikasi, di mana tes dan ujian dapat dibuat untuk mengevaluasi pemahaman peserta. Setelah menyelesaikan pelatihan dan lulus ujian, peserta akan menerima sertifikat digital yang terintegrasi langsung dengan profil mereka. Selain itu, sistem menyediakan dashboard untuk admin dan mentor untuk memantau kemajuan peserta secara individu atau keseluruhan, serta menghasilkan laporan kinerja yang dapat digunakan oleh manajemen untuk menganalisis efektivitas pelatihan dan kinerja karyawan.

**1.3 Arsitektur Sistem**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai sistem yang akan dibuat,fungsi sistem Learning Management System dan arsitektur sistem dari Proposal SDP.Pada arsitektur ini akan dijelaskan mengenai cara kerja sistem secara garis besar beserta penjelasannya. Arsitektur sistem juga menjelaskan sistem setiap actor yang terlibat. Terdapat 4 aktor yang saling berhubungan dalam website ini. Aktor tersebut yaitu admin ,mentor ,dan user . Setiap aktor mulai dari admin dan anak magang memiliki hak akses yang berbeda. Berikut merupakan arsitektur sistem dari Proposal SDP

****

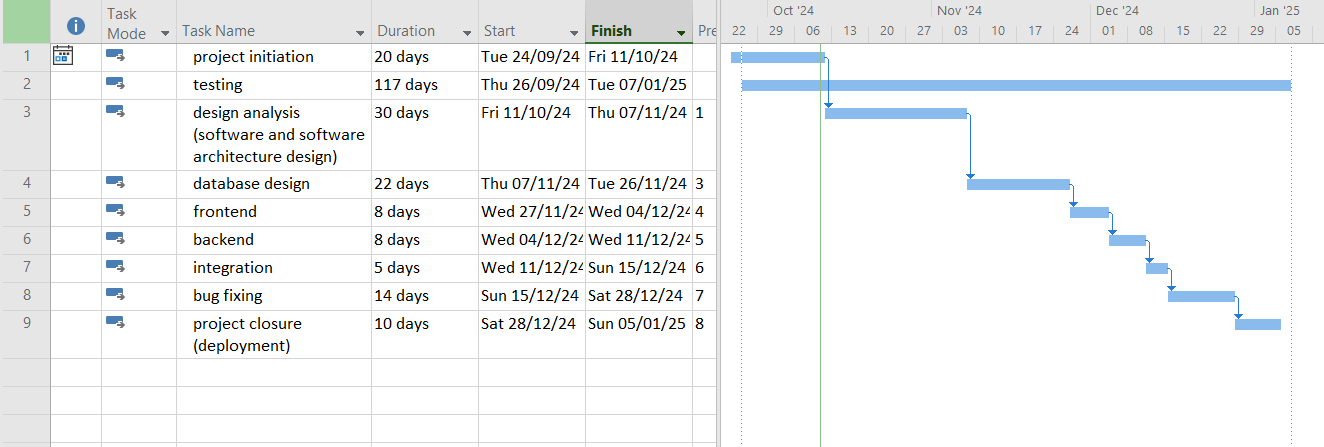
**Gambar 1.3**

**Arsitektur Sistem**

Pada gambar 1.3 dapat dilihat arsitektur sistem yang akan dibuat.Website ini membutuhkan koneksi internet yang nantinya akan berhubungan dengan web service untuk mengirimkan data ke dalam database. Website memiliki tampilan yang responsive sehingga dapat diakses melalui website komputer maupun smartphone. Dengan bantuan Progressive Web App, user dapat menginstall website ke smartphone. Tampilan dibantu oleh framework material ui yang memberikan kemudahan dalam membuat design website yang cantik dan responsive.

* 1. **Estimasi Waktu Pengerjaan**

Proyek ini diperkirakan akan selesai dalam waktu 2-3 bulan dengan rincian sebagai berikut:



**Gambar 1.4**

**Gantt Chart Perkiraan Waktu Pengerjaan**

Proyek ini dimulai dengan tahap inisiasi proyek selama 20 hari, dari 24 September hingga 11 Oktober 2024. Tahapan ini diikuti oleh analisis desain yang mencakup desain perangkat lunak dan arsitektur selama 30 hari, hingga 7 November 2024. Setelah analisis desain, tim akan mengembangkan desain basis data selama 22 hari hingga 26 November 2024. Proses desain ini membangun dasar bagi tahap pengembangan selanjutnya.

Pengembangan antarmuka dimulai dengan frontend development selama 8 hari, diikuti oleh backend development selama 8 hari berikutnya, dengan kedua fase ini berlangsung dari 27 November hingga 11 Desember 2024. Setelah backend selesai, proyek masuk ke tahap integrasi selama 5 hari hingga 17 Desember 2024, memastikan semua komponen yang telah dikembangkan bisa bekerja secara bersamaan. Perbaikan bug dilakukan setelah integrasi selama 14 hari, dari 15 hingga 28 Desember 2024, untuk memastikan bahwa aplikasi bebas dari masalah sebelum diterapkan.

Proyek diakhiri dengan tahap penutupan proyek (deployment) selama 10 hari, dari 28 Desember 2024 hingga 5 Januari 2025. Secara keseluruhan, proyek ini memakan waktu sekitar 3,5 bulan dari awal hingga akhir, dengan durasi terpanjang pada fase pengujian yang berjalan secara berkelanjutan selama 117 hari, mulai 26 **September** 2024 hingga 7 Januari 2025.

**BAB II**

**ANALISA**

Sistem pelatihan di PT. ORELA SHIPYARD dirancang untuk meningkatkan efektivitas pelatihan dan mendukung kinerja mentor serta peserta. Temuan utama meliputi penyusunan materi berbentuk modul atau video, pembuatan soal ujian, dan integrasi Learning Management System (LMS) untuk memudahkan pengelolaan. Durasi pelatihan yang disarankan adalah tiga hingga enam bulan, dengan evaluasi berkala dan fitur penilaian otomatis untuk soal pilihan ganda. Dengan sistem ini, perusahaan dapat menyelenggarakan pelatihan terstruktur yang memenuhi kebutuhan tenaga kerja berkualitas di setiap divisi.

**2.1 Fact Finding**

Dalam pengembangan sistem pelatihan untuk mentor di PT. ORELA SHIPYARD, beberapa temuan penting telah diidentifikasi. Materi pelatihan dapat berupa modul, video, atau dokumen lain yang disusun oleh mentor atau admin perusahaan. Materi ini disampaikan melalui platform seperti Google Classroom atau media internal yang mendukung proses pengajaran. Pembuatan soal ujian dilakukan oleh mentor dan mencakup tipe soal pilihan ganda, esai, maupun praktik. Penilaian soal pilihan ganda dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem, sedangkan penilaian esai dan praktik memerlukan evaluasi manual dari mentor.

Durasi pelatihan bagi peserta magang direncanakan berlangsung antara tiga hingga enam bulan, di mana mentor akan memberikan evaluasi berkala berdasarkan kinerja peserta. Evaluasi ini dapat berupa penilaian harian atau mingguan, disertai dengan umpan balik untuk membantu pengembangan keterampilan peserta. Setiap divisi di PT. ORELA SHIPYARD memiliki mentor khusus yang memberikan bimbingan sesuai bidang spesialisasi masing-masing, memastikan peserta mendapatkan pelatihan yang relevan.

Sistem pelatihan ini juga mengintegrasikan Learning Management System (LMS) yang sebelumnya telah menggunakan Google Classroom, dengan harapan dapat menyempurnakan fitur manajemen materi, ujian, dan pelaporan perkembangan peserta. Sebagai tambahan, materi magang terdahulu akan tersedia untuk membantu mentor dalam memberikan referensi yang sesuai selama pelatihan berlangsung. Temuan ini menjadi dasar yang penting untuk menyusun sistem pelatihan yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan perusahaan.

1. **Wawancara**

Dalam wawancara ini, LMS untuk anak magang di PT. Orela Shipyard dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri dan mencakup divisi-divisi seperti safety, IT, SCM, HCM, legal, dan lainnya. Materi pelatihan diunggah secara online oleh admin melalui sistem, dan peserta magang belajar selama lima hari sebelum mengerjakan tugas pada hari ke-6. Pelatihan ini melibatkan mentor yang dipilih dari karyawan perusahaan.

Sistem LMS akan mencakup pengelolaan materi, tugas, kuis, dan laporan perkembangan. Ujian dapat berupa pilihan ganda atau esai, dengan pilihan ganda menyediakan empat opsi. Penilaian menggunakan Google Forms dan dilakukan oleh mentor. Pembelajaran berlangsung secara online, menggunakan Microsoft Teams, dengan pertemuan online dua kali seminggu dan durasi pelatihan empat jam per minggu.

Selain materi yang disediakan oleh perusahaan, mentor juga dapat mengunggah modul pengajaran khusus. LMS akan diintegrasikan dengan media eksternal seperti Google Classroom, jika memungkinkan. Durasi pelatihan ditentukan, dan ada tes praktik yang harus dilalui peserta magang sebelum menyelesaikan pelatihan. Penilaian dilakukan secara mingguan oleh mentor, yang juga bertanggung jawab atas skema penilaian.

**b. Observasi**

Dalam observasi ini, kami mengamati fasilitas, manajemen, dan proses kerja yang ada di PT Orela Shipyard. Fasilitas galangan dilengkapi dengan teknologi modern yang memungkinkan pekerjaan dilakukan dengan efisien dan presisi tinggi. Selain itu, perusahaan menerapkan prosedur keselamatan kerja yang ketat untuk memastikan lingkungan kerja yang aman bagi para karyawannya, sekaligus melindungi aset perusahaan dan pelanggannya. Fasilitas-fasilitas ini termasuk dok kering, peralatan pengangkatan berat, ruang penyimpanan, serta fasilitas pemeliharaan yang memungkinkan perusahaan menangani berbagai jenis dan ukuran kapal.

Dalam aspek manajemen, PT Orela Shipyard menunjukkan komitmen terhadap peningkatan kualitas dan kepuasan pelanggan melalui pelatihan berkelanjutan bagi karyawan, baik di tingkat operasional maupun manajerial. Perusahaan juga mengutamakan kolaborasi antara divisi teknis dan administrasi untuk memastikan kelancaran proyek dari tahap awal hingga penyelesaian. Pengamatan menunjukkan bahwa PT Orela Shipyard menjalankan sistem manajemen terpadu yang berfokus pada efisiensi waktu dan pengelolaan sumber daya yang optimal, memungkinkan proyek dapat diselesaikan sesuai jadwal dan standar kualitas yang telah ditentukan.

Hasil observasi ini mencerminkan komitmen PT Orela Shipyard dalam menjaga standar profesionalisme yang tinggi, menjaga integritas dalam industri perkapalan, dan memperkuat posisinya sebagai mitra tepercaya dalam sektor maritim. Dengan infrastruktur, teknologi, dan tenaga ahli yang kompeten, PT Orela Shipyard siap mendukung kebutuhan industri perkapalan baik di dalam negeri maupun internasional.

* 1. **Perbandingan Sistem LMS dengan Coursera**

Perbandingan antara LMS PT Orela Shipyard dan Coursera menunjukkan perbedaan signifikan dari segi tujuan, fitur, dan pendekatan. LMS PT Orela Shipyard dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan internal perusahaan dalam melatih dan mengevaluasi karyawan di bidang perkapalan. Platform ini menyediakan materi pelatihan yang relevan dengan pekerjaan teknis, SOP, dan protokol keamanan, yang diakses oleh karyawan, mentor, dan manajemen. Sistem ini juga mengintegrasikan penilaian otomatis yang langsung terkait dengan keterampilan pekerjaan, sehingga hasilnya lebih spesifik dan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan. Monitoring kemajuan karyawan dilakukan melalui laporan yang terperinci, memungkinkan manajer untuk memantau keterampilan teknis secara langsung. LMS PT Orela Shipyard juga dilengkapi notifikasi otomatis terkait jadwal pelatihan, ujian, atau hasil penilaian, sehingga pengguna selalu up-to-date.

Sementara itu, Coursera adalah platform pembelajaran online global yang menawarkan kursus dari berbagai universitas dan institusi ternama di bidang teknologi, sains, bisnis, dan seni. Platform ini dirancang untuk pengguna yang mencari pengembangan keterampilan secara mandiri, seperti mahasiswa dan profesional dari berbagai industri. Penilaian di Coursera menggunakan format umum seperti kuis dan tugas, yang kurang spesifik terhadap suatu industri tertentu, tetapi cukup efektif untuk keperluan akademis dan keterampilan umum. Progres pengguna diukur berdasarkan penyelesaian kursus dan sertifikat, dan disertai dengan portofolio proyek untuk mendukung pengembangan keterampilan yang luas. Coursera berfokus pada aksesibilitas pembelajaran global dan memiliki katalog kursus yang luas, namun tidak dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelatihan spesifik dalam suatu perusahaan seperti yang dilakukan oleh LMS PT Orela Shipyard.

a. Use Case :

Agar sistem dalam suatu proyek terstruktur dan mudah dipahami maka perlu dibuat design sistem. Salah satu contoh metode untuk menggambarkan design sistem adalah dengan use case. Use case sangat membantu dalam menjelaskan kegunaan dari role-role yang ada. Pada Gambar 2.1 berikut adalah beberapa use case yang telah dibuat berdasarkan yang terjadi di PT. Selaras Inti Usaha.

**A diagram of a network

Description automatically generated**

**Gambar 2.1**

**Use Case Anak Magang**

Gambar ini menunjukkan diagram use case untuk sistem manajemen pembelajaran yang berfokus pada fitur-fitur yang dapat diakses oleh seorang pengguna berperan sebagai "Anak Magang". Diagram ini memuat berbagai use case atau fungsionalitas yang dapat dilakukan oleh pengguna, seperti login, akses pembelajaran, melihat kontak mentor, dan riwayat pembelajaran. Setiap use case terhubung dengan fitur-fitur lain yang bisa diakses atau dikembangkan, yang ditandai dengan panah bertuliskan "include" dan "extend". Hal ini menunjukkan adanya fungsionalitas tambahan atau ketergantungan fitur lain yang saling terkait dalam sistem ini.

Di bagian atas, beberapa use case dasar seperti "Login", "Dapat Sertifikat", dan "Absensi" menunjukkan fungsionalitas utama yang diperlukan oleh pengguna. Setelah berhasil login, pengguna dapat mengakses modul pembelajaran, yang mencakup fitur tambahan seperti melihat soal modul, melihat deadline, dan melakukan pengumpulan modul. Diagram ini juga memperlihatkan fitur "Lihat kontak mentor", yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan mentor. Fitur ini dapat diperluas dengan opsi private chat, yang memungkinkan komunikasi lebih langsung antara pengguna dan mentor.

Selanjutnya, fitur riwayat pembelajaran memungkinkan pengguna untuk melihat sejarah belajar mereka, termasuk nilai modul yang telah dicapai dan riwayat modul yang telah diakses. Terdapat pula fitur pencarian riwayat modul yang membantu pengguna menemukan modul tertentu dalam riwayat pembelajaran mereka. Diagram ini dengan fungsionalitas tambahan yang mendukung pengalaman belajar pengguna. menunjukkan alur akses fitur yang cukup komprehensif dalam sistem manajemen pembelajaran, memperlihatkan bagaimana tiap fitur bisa diakses serta dihubungkan.

Gambar ini adalah diagram use case yang menggambarkan peran dan fungsi yang dapat dilakukan oleh seorang admin dalam suatu sistem magang atau kursus. Pada diagram ini, admin ditampilkan sebagai aktor utama yang memiliki akses untuk mengelola berbagai aktivitas terkait kursus, mentor, dan anak magang. Admin dapat mengakses berbagai fungsi inti, seperti menambah bidang kursus, mengelola daftar mentor, melihat daftar anak magang, dan mengunggah sertifikat.

A diagram of a person with text

Description automatically generated

**Gambar 2.2**

**Use Case Admin**

Beberapa use case memiliki relasi "extend," yang menunjukkan fungsi tambahan yang dapat diperluas dari fungsi utama. Misalnya, untuk "Tambah bidang kursus," terdapat use case tambahan berupa "Extend edit delete bidang," yang memungkinkan admin tidak hanya menambah bidang, tetapi juga mengedit atau menghapus bidang yang sudah ada. Begitu pula dengan "Lihat daftar anak magang," yang memiliki fungsi extend "accept anak magang," sehingga admin dapat menerima anak magang dari daftar yang ditampilkan. Pada "Lihat daftar mentor," ada fungsi tambahan untuk "Extend add edit delete mentor," di mana admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus mentor dalam daftar.

Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem ini dirancang untuk memberikan kontrol penuh kepada admin atas manajemen kursus dan mentor. Admin tidak hanya dapat menambah atau mengubah data bidang, mentor, dan anak magang, tetapi juga memastikan kelengkapan data dengan mengunggah sertifikat. Struktur use case seperti ini memastikan bahwa sistem memiliki fleksibilitas yang memungkinkan admin untuk melakukan berbagai tindakan sesuai kebutuhan dalam mengelola program magang atau kursus.

A diagram of a network

Description automatically generated

**Gambar 2.2.3**

**Use Case Mentor**

Gambar ini adalah diagram use case yang menggambarkan fitur-fitur yang dapat diakses oleh pengguna dengan peran "Mentor" dalam sistem manajemen pembelajaran. Diagram ini menunjukkan bagaimana seorang mentor dapat melakukan berbagai aktivitas, seperti absensi, membuat modul, mengakses pembelajaran, melihat riwayat pembelajaran, dan melihat daftar anak magang. Setiap use case utama memiliki beberapa fitur tambahan yang dijelaskan dengan panah bertuliskan "include" dan "extend", yang menunjukkan bahwa ada fitur yang perlu dimasukkan atau dapat diperluas.

Use case "Bikin modul" merupakan salah satu fitur penting untuk mentor, yang mencakup kemampuan untuk mengunggah materi dan soal, serta menetapkan deadline pengumpulan. Selain itu, mentor juga dapat memperluas fungsionalitas ini dengan opsi untuk mengedit atau menghapus modul yang telah dibuat. Kemudian, mentor dapat melihat "Riwayat pembelajaran" dari anak magang, yang termasuk fitur untuk memberi penilaian pada modul-modul yang telah diselesaikan oleh mereka. Hal ini menunjukkan peran mentor dalam mengelola konten pembelajaran dan evaluasi terhadap kemajuan anak magang.

Fitur "Lihat daftar anak magang" memungkinkan mentor untuk memantau daftar peserta magang dan melibatkan beberapa fitur tambahan seperti filter daftar pembelajaran dan akses kontak. Dalam kontak ini, mentor dapat melihat informasi kontak anak magang atau memulai percakapan melalui chat. Selain itu, mentor dapat membuat pengumuman yang dapat dilihat oleh anak magang, yang mendukung komunikasi dan koordinasi dalam program pembelajaran. Diagram ini menggambarkan bagaimana peran mentor dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan pengelolaan peserta dengan fitur yang cukup komprehensif.

b. Kelebihan dan Kekurangan:

Setiap sistem LMS memiliki kelebihan dan kekurangan yang disesuaikan dengan tujuan penggunaannya, sehingga penting bagi PT Orela Shipyard untuk memilih atau mengembangkan LMS yang tepat. Coursera, misalnya, unggul dalam menyediakan kursus dari berbagai institusi ternama, cocok untuk individu yang ingin belajar mandiri dengan akses fleksibel ke berbagai materi umum dan sertifikasi global. Namun, karena sifatnya yang umum, Coursera tidak mampu memenuhi kebutuhan pelatihan teknis yang spesifik untuk lingkungan kerja perkapalan dan kurang mendukung penilaian serta pemantauan kinerja karyawan secara langsung. Oleh karena itu, sistem LMS yang dirancang khusus untuk PT Orela Shipyard akan fokus pada konten yang relevan dengan pekerjaan, penilaian berbasis keterampilan teknis, dan fitur monitoring yang memungkinkan manajer untuk melihat perkembangan karyawan secara real-time. Dengan pendekatan ini, LMS baru dapat lebih mendukung kebutuhan pelatihan internal yang spesifik dan memastikan ketercapaian standar operasional perusahaan.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Fitur | Sistem Coursera | Sistem Orela Shipyard |
| 1 | Pembayaran Kursus | V | X |
| 2 | E-Sertifikat | V | V |
| 3 | Live Chat dengan Mentor | X | V |
| 4 | Group Chat | X | V |
| 5 | Absensi Online | X | V |
| 6 | Pemilihan Kursus | V | X |
| 7 | Course enrollment | V | X |

Tabel 2.2.1

Tabel kelebihan dan kekurangan

Tabel ini menjelaskan LMS PT Orela Shipyard memiliki kelebihan dalam kustomisasi konten yang sesuai dengan kebutuhan spesifik perusahaan, seperti pelatihan teknis perkapalan, penilaian otomatis yang relevan dengan kinerja karyawan, serta fitur notifikasi dan monitoring kemajuan yang membantu manajemen dalam memantau perkembangan keterampilan. Namun, LMS ini terbatas pada konten internal, sehingga kurang fleksibel untuk pembelajaran umum dan tidak dapat digunakan di luar lingkungan perusahaan. Sebaliknya, Coursera menawarkan katalog kursus yang sangat luas dari berbagai institusi ternama, cocok untuk pengguna yang ingin mengembangkan keterampilan umum secara mandiri dan mendapatkan sertifikasi yang diakui secara global. Meski demikian, Coursera tidak memiliki fitur yang disesuaikan untuk kebutuhan pelatihan spesifik suatu perusahaan dan kurang dalam pengawasan kinerja langsung, yang membuatnya tidak ideal untuk pelatihan khusus seperti yang dibutuhkan PT Orela Shipyard.

BAB III

SISTEM DESAIN

3. 1 Desain Interface

Desain antarmuka (interface) dari sistem Learning Management System (LMS) akan dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna yang optimal. Tampilan antarmuka akan menggunakan desain yang responsif, memastikan bahwa pengguna dapat mengakses LMS dengan lancar baik melalui perangkat desktop maupun perangkat mobile. Framework seperti Material UI akan digunakan untuk menciptakan elemen desain yang konsisten dan modern, sehingga mempercantik tampilan website dan memudahkan navigasi. Setiap elemen antarmuka akan dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi, mengakses materi pelatihan, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tanpa menghadapi kesulitan dalam penggunaan.

Untuk pengguna seperti admin, mentor, dan anak magang, antarmuka akan disesuaikan dengan peran masing-masing. Bagi admin, tampilan utama akan menyertakan fitur pengelolaan kursus, data pengguna, serta laporan kinerja peserta. Selain itu, admin akan memiliki akses ke dashboard yang menampilkan ringkasan aktivitas LMS secara keseluruhan. Mentor akan memiliki tampilan yang memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik kepada anak magang, mengelola evaluasi, serta mengakses materi pelatihan yang relevan dengan program magang. Untuk anak magang, desain antarmuka akan lebih terfokus pada akses materi, pelacakan kemajuan, dan komunikasi dengan mentor, sehingga memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pelatihan dengan efektif.

Antarmuka LMS juga akan dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti notifikasi, pop-up, dan formulir interaktif yang memudahkan komunikasi antara pengguna dan sistem. Misalnya, mentor dapat memberikan penilaian atau feedback langsung kepada anak magang melalui formulir yang muncul di antarmuka. Selain itu, fitur pencarian dan filter akan ditambahkan untuk membantu pengguna menemukan materi atau modul pelatihan yang relevan dengan cepat. Secara keseluruhan, desain antarmuka LMS ini akan memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dengan cara yang intuitif dan efisien, meningkatkan produktivitas dan pengalaman pembelajaran.

3.2 Activity Diagram

Activity Diagram akan digunakan untuk menggambarkan pemakaian sebuah aplikasi dalam scenario tertentu untuk memperjelas desain antarmuka dari sistem Learning Management System (LMS Desain antarmuka (interface) . pada bab ini Activity diagram yang akan digambarkan adalah activity diagram menjawab Soal dari sisi anak Magang dan membuat soal dari sisi mentor.

Activity diagram menjawab modul menggambarkan alur proses bagaimana anak Magang menjawab sebuah modul. Ketika anak Magang buka sebuah modul akan ditampilkan sebuah pertanyaan yang bisa bertipe pilihan ganda dan tulisan jika pertanyaan yang di kasih adalah pilgan nilai akan ditambah otomatis sesuai jumlah benar sebuah soal , tetapi jika tipe soal tulisan modul tidak akan langsung dinilai dan ditunggu dari mentor untuk menilai soal tersebut dan akan diulang sampai akhir soal yang lalu akan ditampilkan nilai secara langsung jika semua soal berbentuk pilgan dan nilai pending jika bentuk tulisan.

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

Gambar 3.1

Activity Diagram Menjawab modul

Activity diagram membuat modul menggambarkan alur proses bagaimana mentor membuat modul di LMS. Mentor dimulai dengan navigasi ke halaman modul Dimana ia sudah login lalu ia mengisikan detail modul dari nama , tanggal dan soal yang akan dimasukkan, modul tersebut akan ada 3 tipe , pilgan, soal/esai, campuran. Ketika mentor selesai akan diupload ke web dan disimpan dalam database.

A diagram of a research process

Description automatically generated

Gambar 3.2

Activity Diagram Membuat Modul

3.3 Database Design

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Gambar 3.3

Database Diagram

Gambar database diagram akan menjelaskan bagaimana struktur penyimpanan sebuah data dalam database, dalam diagram ini MongoDB akan digunakan untuk penyimpanan data user pada web. Pada gambar tersebut akan ada 16 tabel mulai dari userData. Table userData berfungsi untuk menyimpan data user yang pernah register didalamnya , yang beriisi username, password , Alamat, tipe user, email, dan terVerifikasi. Table userdata akan menggunakan ini sebagai basis untuk sambungan dari table mentor, anakMagang , dan Admin, Dimana akan ada bidang terverifikasi sebagai sekuritas agar user tidak terotorisasi tidak bisa mengakses web.

Table Course digunakan untuk menyimpan bidang pembelajaran yang ada dengan menyimpan siapa pengajarnya, untuk table daftar kelas juga ada untuk menyimpan siapa saja di terdaftar di kelas , yang berisi id anakmagang dan id course nya. Table Absensi juga ada sebagai cara untuk mencatat kedatangan sebuah anak Magang, dicantumkannya tanggal, id anakmagang, dan course id. Adanya juga pada table admin itu bersangkutan dengan table announcement, mentor dan anakMagang Dimana admin bisa simpan pengumuman dan memverifikasi mentor dan anakMagang yang akan disimpan pada table announcement ,mentor dan anakMagang.

Table modul akan berhubungan dengan table soalModul, nilai modul , dan jawaban modul semua berfungsi untuk menyimpan soal dan jawaban modul dalam table modul , dengan soal menyimpan soal yang dibuat mentor dan nilai modul yang dipakai untuk menilai hasil modul dari anak magang, dan jawaban disimpan dari input anakMagang. Table chat akan digunakan untuk menyimpan data percakapan antara mentor dan anakmagang yang disimpan akan menjadi percakapan, tanggal dan siapa mentor nya dan anakmagangnya.

3.4 Mockup Design

<https://www.figma.com/design/c2UTgKOI1Luhtth0l7aqNq/Untitled?node-id=104-3552&node-type=frame&t=oBWQP2JrPJhBmcIf-0>

**BAB IV**

**IMPLEMENTASI**

Bab Implementasi akan memperjelaskan bagaimana proyek ini bekerja secara detail .proyek ini akan dijelaskan secara detail dengan sumber kode ditunjukkan pada segmen subbab. Dari situ fitur- fitur utama projek bisa dijelaskan

4.1 Konfigurasi

Pada Segmen Program 4.1 menunjukkan bagaimana suatu aplikasi berbasis Nest.js yang merupakan sebuah framework dari Node.js memiliki konfigurasi Port nya. Berikut adalah Langkah-langkahnya:

Aplikasi dimulai dengan inisialisasi Express (const app = express()), yang merupakan framework untuk membangun server. Kemudian, sebuah server HTTP dibuat menggunakan http.createServer(app), yang memungkinkan aplikasi untuk menangani permintaan HTTP.

Port server didefinisikan sebagai 3000, yang digunakan untuk mendengarkan koneksi dari klien. Selanjutnya, konfigurasi CORS (Cross-Origin Resource Sharing) ditentukan melalui objek corsOptions. Konfigurasi ini menetapkan asal yang diizinkan (http://localhost:5173), metode HTTP yang dapat digunakan (GET, POST, PUT, DELETE), dan header yang diizinkan (seperti Content-Type dan Authorization). Middleware CORS diterapkan menggunakan app.use(cors(corsOptions)), sehingga permintaan dari frontend dapat diterima.

Socket.IO dikonfigurasi dengan opsi CORS yang sama agar komunikasi real-time antara server dan klien dapat berjalan tanpa masalah lintas domain. Socket.IO kemudian dihubungkan ke aplikasi Express dengan metode app.set('io', io).

Middleware tambahan diterapkan untuk menangani parsing body permintaan. express.json() digunakan untuk memproses data JSON, sementara express.urlencoded() digunakan untuk menangani data yang dikodekan dalam URL.

Rute aplikasi didefinisikan menggunakan app.use('/api', api), yang menunjukkan bahwa semua rute API akan diakses melalui path /api.

Untuk integrasi Socket.IO, server mendengarkan koneksi baru melalui event connection. Ketika pengguna terhubung, pesan log dicetak. Server juga menangani event newChat untuk menerima pesan baru dari klien dan memancarkannya ke semua klien yang terhubung. Saat pengguna terputus, pesan log lainnya dicetak untuk menunjukkan bahwa koneksi telah ditutup.

Secara keseluruhan, kode ini memungkinkan server untuk menangani permintaan HTTP, komunikasi real-time dengan klien melalui Socket.IO, dan memastikan kompatibilitas lintas domain melalui CORS.

Segmen Program 4.1 Konfigurasi Code Untuk setup backend

01: Initialize Express application:

02: const app = express();

03: Create an HTTP server using the Express app:

04: const server = http.createServer(app);

05: Define the server port:

06: const port = 3000;

07: Configure CORS options:

08: const corsOptions = {

09: origin: 'http://localhost:5173',

10: methods: ['GET', 'POST', 'PUT', 'DELETE'],

11: allowedHeaders: ['Content-Type', 'Authorization'

12: };

13: Apply CORS middleware with the defined options:

14: app.use(cors(corsOptions));

15: Configure Socket.IO with the same CORS options:

16: const io = socketIo(server, { cors: corsOptions });

17: Attach Socket.IO instance to the Express app:

18: app.set('io', io);

19: Apply middleware to parse incoming request bodies:

20: app.use(express.json()); // Parse JSON request bodies

21: app.use(express.urlencoded({ extended: true

22: Define application routes:

23: app.use('/api', api); // Mount the API routes at '/api'

24: Handle Socket.IO events:

25: io.on('connection', (socket) => {

26: console.log('A user connected'); // Log when a user connects

27: socket.on('newChat', (data) => { // Listen for 'newChat' events

28: console.log('New message:', data); // Log the received message

29: io.emit('newChat', data);

30: });

31: socket.on('disconnect', () => { // Handle user disconnection

32: console.log('A user disconnected'); // Log the disconnection

33: });

34: });

Proses dimulai dengan menghubungkan server ke database MongoDB menggunakan Mongoose. Perintah mongoose.connect() digunakan dengan URL koneksi database (mongodb://localhost:27017/projectFPW). Jika koneksi berhasil, pesan "Database connected" akan dicetak ke konsol. Namun, jika terjadi kesalahan selama koneksi, error tersebut akan ditangkap dan ditampilkan di konsol menggunakan console.error.

Setelah koneksi database berhasil, server HTTP diaktifkan dengan memanggil server.listen(port), di mana port adalah variabel yang telah didefinisikan sebelumnya (misalnya 3000). Ketika server berhasil berjalan, pesan "Server is running on http://localhost:port" akan dicetak untuk memberikan informasi bahwa server siap menerima permintaan.

Untuk memastikan server tetap stabil meskipun terjadi error yang tidak terduga, dua mekanisme penanganan error diterapkan. Pertama, event unhandledRejection digunakan untuk menangani promise yang tidak tertangani. Ketika error seperti ini terjadi, server mencetak pesan error ke konsol. Kedua, event uncaughtException menangkap error yang tidak terduga pada proses runtime. Pesan error dicetak, dan server secara eksplisit menghentikan proses dengan process.exit(1) untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan.

Segmen Program 4.2 Konfigurasi backend untuk sambung database

01: Connect to the MongoDB database:

02: mongoose.connect('mongodb://localhost:27017/projectFPW', {})

03: .then(() => {

04: console.log('Database connected');

05: })

06: .catch((e) => {

07: console.error('Error connecting to the database:', e); // Handle connection errors

08: });

09: Start the HTTP server:

10: server.listen(port, () => {

11: console.log(`Server is running on http://localhost:${port}`); // Log server start message

12: });

13: Handle unhandled promise rejections:

14: process.on('unhandledRejection', (error) => {

15: console.error('Unhandled Rejection:', error); // Log unhandled promise rejection

16: });

17: Handle uncaught exceptions:

18: process.on('uncaughtException', (error) => {

19: console.error('Uncaught Exception:', error);

20: process.exit(1);

21: });

Proses dimulai dengan mendefinisikan schema validasi menggunakan Joi untuk memastikan data yang dikirim oleh klien sesuai dengan aturan yang ditentukan. Schema validasi registerSchema mencakup beberapa field: namaUser yang wajib diisi sebagai string, Profile\_Picture yang dapat berupa string kosong atau null, roleType yang harus berupa angka 0, 1, atau 2, noTelpon yang wajib diisi sebagai string, email yang harus berupa format email yang valid, dan password yang harus memiliki panjang minimal 6 karakter. Selain itu, terdapat course yang bersifat opsional, dan asalSekolah yang hanya wajib diisi jika roleType bernilai 2 (menunjukkan bahwa pengguna adalah seorang "Anak Magang"). Penggunaan Joi.when memungkinkan validasi kondisional untuk field asalSekolah.

Pada route POST /register, server akan menangani permintaan pendaftaran. Pertama, data yang diterima dari req.body akan divalidasi menggunakan schema yang telah didefinisikan. Jika ada kesalahan validasi, server akan mengembalikan respon dengan status 400 beserta pesan error yang sesuai. Jika validasi berhasil, sistem akan memeriksa apakah email yang diajukan sudah terdaftar di database dengan melakukan query UserData.findOne({ email }). Jika email sudah terdaftar, server akan mengembalikan pesan kesalahan. Selanjutnya, kode ini memeriksa jika pengguna memberikan nilai untuk course. Jika ada nilai, maka sistem akan memeriksa keberadaan course di database melalui query Course.findOne({ namaCourse: course }). Jika course yang dimaksud tidak ditemukan, server akan mengembalikan pesan kesalahan dengan status 400.

Segmen Program 4.3 registrasi user baru

01: Define registration validation schema with Joi:

02: const registerSchema = Joi.object({

03: namaUser: Joi.string().required(),

04: Profile\_Picture: Joi.string().allow(null, ''),

05: roleType: Joi.number().valid(0, 1, 2).required(),

06: noTelpon: Joi.string().required(),

07: email: Joi.string().email().required(),

08: password: Joi.string().min(6).required(),

09: course: Joi.string().optional(),

10: asalSekolah: Joi.string().when('roleType', {

11: is: 2, // Only required when 'roleType' is 2 (Apprentice)

12: then: Joi.required(),

13: otherwise: Joi.optional(),

14: }),

15: });

16: Define POST '/register' route handler:

17: router.post('/register', async (req, res) => {

18: try {

19: // Extract fields from request body

20: const { namaUser, Profile\_Picture, roleType, noTelpon, email, password, course, asalSekolah } = req.body;

21: console.log(req.body); // Log incoming

22: // Validate request body using Joi schema

23: const { error } = registerSchema.validate(req.body);

24: if (error) {

25: console.error('Validation error:', error.details[0].message);

26: return res.status(400).json({ message: error.details[0].message }); // Return error response with status 400

27: }

28: // Check if email already exists in database

29: const existingUser = await UserData.findOne({ email });

30: if (existingUser) {

31: console.warn('Email already registered:', email); // Log existing email warning

32: return res.status(400).json({ message: 'Emailregistered.' }); // Return error response if email exists

33: }

34:

35: let courseExist;

36: if (course && course !== '') {

37: courseExist = await Course.findOne({ namaCourse: course });

38: if (!courseExist) {

39: return res.status(400).json({ message: 'Course not found'});

40: }

41: }

42: } catch (error) {

43: console.error('Error during registration:', error); //

44: return res.status(500).json({ message: 'Server error' });

45: }

46: });

Segmen Program 4.4 buat kursus baru

01: Define POST '/Course' route handler:

02: router.post("/Course", async (req, res) => {

03: try {

04: const { namaCourse, Deskripsi, mentorID, daftarKelas } = req.body;

05: const newCourse = new Course({

06: namaCourse,

07: Deskripsi,

08: mentorID: mentorID || [],

09: daftarKelas: daftarKelas || []

10: });

11: const savedCourse = await newCourse.save();

12: res.status(201).json(savedCourse);

13: } catch (error) {

14: res.status(500).json({ message: "Error creating course", error });

15: }

16: });

DAFTAR PUSTAKA

Busby, J., Parrish, Z. & Wilson, J., 2010. *Mastering Unreal Technology Volume 1: Introduction to Level Design with Unreal Engine 3.* Edisi 1. Indiana: Sams Publishing.

Iban, Olav. *Penciptaan Ragam Hias Tingang Haquet sebagai Alternatif Brand Identity Kabupaten Pulang Pisang Kalimantan Tengah*. Jurnal Kajian Seni, volume 01, nomor 01, November 2014, hlm. 19. Yogyakarta: Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.

Walsh, Brian, 2003. *Inul’s Rules: A New Idol is Putting Some Sex and Sizzle into Indonesia’s Popo Music Scene*.

Dalam Time Asia Magazine(II)

http://www.time.com/timeasia/magazine/article/o,l35743,5010303324-433338,00.html

[Diakses 14 Februari 2013]